



*Editing e progettazione* Serena Larentis

Sviluppo software Adriano Costa

*Coordinamento tecnico* Matteo Adami

*Grafica, illustrazioni e animazioni* Dario Scaramuzza Crip Riccardo Beatrici

*Elaborazione grafica* Dario Scaramuzza

*Testing* Susanna Tassinari Sonia Arw

Audio Jinglebell Communication

*Musiche* Simone Bordin

Immagine di copertina Dario Scaramuzza

Fotocomposizione e packaging Tania Osele

© 2013 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A. Via del Pioppeto 24 – 38121 Trento tel. 0461 950690 – fax 0461 950698 www.erickson.it – info@erickson.it

Tutti i diritti riservati. Vietata la riproduzione con qualsiasi mezzo effettuata, se non previa autorizzazione dell'Editore.

# Giochi... amo con le scienze

Giochi e attività per imparare con un approccio logico-divertente



#### CRIP (CLAUDIO RIPAMONTI)

Ha una lunga esperienza di insegnamento con ragazzi della scuola primaria e secondaria di I e II grado. È illustratore e ideatore di giochi matematici, linguistici, enigmistici e didattici e collabora con numerose case editrici in Italia e all'estero. Per le Edizioni Erickson ha pubblicato i CD-ROM *Giochi... amo, Giochi... amo* 2, *Giochi ... amo con la storia, Giochi... amo con la geografia , Giochi ... amo con la storia, Giochi ... amo con la geografia , Giochi ... amo con l'inglese e Giochi per l'apprendimento lessicale con la LIM (kit libro + CD-ROM), i quattro volumi di <i>Giochi... amo con la storia, Giochi per la mente – Volume 1, Giochi per la mente – Volume 2, Giochi... amo con la storia, Giochi... amo con la geografia, Giochi... amo con l'inglese e Giochi ... amo con la storia, Giochi... amo con la geografia, Giochi... amo con l'inglese e Giochi ... amo con la storia, Giochi... amo con la storia, Giochi per la mente – Volume 1, Giochi per la mente – Volume 2, Giochi... amo con la storia, Giochi... amo con la geografia, Giochi... amo con l'inglese e Giochi ... amo con le scienze e, assieme a Itala Riccardi Ripamonti, i CD-ROM Analisi visiva dei grafemi, Lettura morfo-lessicale, Lettura sublessicale e analisi sillabica, Numelline, Prassie, Ascolto, vedo, imito e ripeto, Le difficoltà di letto-scrittura (I e 2 – kit libro + CD-ROM) e Prevenzione e trattamento delle difficoltà di numero e di calcolo (kit libro + CD-ROM).* 

## INDICE

| Installazione e avvio del CD-ROM  | p.                   | 6                       |
|---|----------------------|-------------------------|
| Introduzione  | p.                   | 7                       |
| Guida alla navigazione<br>Login<br>Menu<br>Tasti di scelta rapida<br>Attività | р.<br>р.<br>р.<br>р. | 8<br>8<br>9<br>11<br>11 |

## Installazione e avvio del CD-ROM

Per usare il CD-ROM su computer Windows, assicurarsi che la propria macchina soddisfi i requisiti di sistema riportati in copertina.

#### Avvio automatico

- 1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
- Non premete nessun tasto. Il programma partirà automaticamente (il tempo medio è di 25 secondi).

#### Avvio manuale

- 1. Inserite il CD-ROM nell'apposito lettore.
- 2. Cliccate su Start/Avvio.
- 3. Cliccate su Esegui.
- 4. Digitate D:\AVVIOCD.EXE (dove D indica la lettera dell'unità CD-ROM) e premete «Ok». In alternativa, premete il pulsante «Sfoglia», scegliete l'unità CD-ROM nel campo «Cerca in» e fate doppio clic sul file «AvvioCD».
- 5. Passate alle voce «Installazione del programma».

### Installazione del programma

Con i sistemi operativi Windows è possibile installare l'applicazione in due modalità:

- 1. L'applicazione può essere installata e utilizzata da tutti gli utenti che accedono al computer. Per poter fare questo tipo di installazione, l'utente deve avere i diritti di amministratore.
- 2. L'applicazione può essere installata e utilizzata da un solo utente.

L'installazione del programma può essere di due tipi:

- installazione automatica, ovvero il programma si autoinstalla;
- installazione personalizzata, in cui l'utente può scegliere la cartella in cui installare il programma.

Con alcuni sistemi operativi all'inserimento del CD-ROM potrebbe comparire una finestra denominata «Controllo dell'account utente» che chiede conferma prima di installare il programma. Selezionare l'opzione «Consenti». A questo punto partirà l'installazione Erickson. Se non disponete di un account utente con privilegi di amministratore prima di proseguire verrà chiesto di inserire la password di amministratore. Se non disponete di questa password non sarà possibile proseguire con l'installazione.

### Leggimi

Per ulteriori informazioni, consultare il file «Leggimi» presente nella finestra di avvio o visualizzarlo, cliccando su «Risorse del computer», cliccare l'icona CD-ROM, dal menu «File» selezionare la voce «Esplora», fare doppio clic sul file «Leggimi».

## Introduzione

Una nuova entusiasmante avventura con il simpatico Papurogio alla scoperta delle Scienze! Questo programma, pensato per gli alunni della scuola primaria, vuole aiutare i bambini nel ripasso semplice, veloce e accattivante dei contenuti studiati a scuola, attraverso proposte di gioco-approfondimento e un approccio logico-divertente che favorisce la partecipazione attiva di chi impara. In particolare, sono presentate attività sui cinque sensi, sul mondo animale e vegetale, sull'identificazione e la trasformazione dei materiali, sugli strumenti di misurazione, sui diversi tipi di energia, sull'anatomia dell'uomo, sulla Terra, gli ecosistemi e i cicli vitali. Completa il programma una raccolta di materiali stampabili da colorare e ritagliare che, oltre a rinforzare le conoscenze acquisite, aiuta a stimolare la manualità e l'attitudine al gioco.

Per facilitare l'utilizzo dei materiali, ogni gioco/esercizio è contrassegnato da un simbolo che ne indica il livello di difficoltà.



## Guida alla navigazione

## Login

Per accedere al programma è necessario scrivere il proprio nome nel riquadro o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce.

Quindi si deve cliccare «Entra!» per entrare nel menu e iniziare le attività.

Per attivare i fumetti contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare il pulsante «Attiva istruzioni scritte» e per disattivarli è sufficiente ricliccarlo. Per continuare la lettura dei testi, si clicca sui fumetti.

Per eliminare un utente presente nella lista, è necessario selezionarlo e cliccare sul pulsante «Elimina».





## Menu

Dopo aver inserito il nome nel login e cliccato «Entra!», si accede al menu principale, dove sono presenti gli elementi di accesso alle varie sezioni:

#### a) Le 3 sezioni con le attività

- Sezione 1: Il mondo animale, il mondo vegetale e i materiali
- Sezione 2: L'ambiente e l'uomo
- Sezione 3: I tipi di energia, il metodo scientifico, gli ecosistemi e i cicli vitali

#### b) Ultimo svolto

Al clic sulla freccia gialla, l'alunno può riprendere l'attività dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente.

#### c) Spiegapulsanti

Al clic sulla lampada da tavolo, l'alunno può visualizzare le funzioni dei pulsanti usati nel programma. La videata è stampabile.



Menu: scelta delle attività

#### d) A/a

Al clic sulla «A» maiuscola si abilita la scrittura e la lettura dei testi in stampato maiuscolo; al clic sulla «a» minuscola si imposta invece la scrittura e la lettura dei contenuti in stampato minuscolo.

### e) Opzioni

Cliccando sul microscopio, si accede al pannello «Opzioni» che consente all'adulto o all'alunno di impostare il volume dell'audio generale e quello della voce del personaggio; di abilitare/disabilitare l'audio delle istruzioni generiche, l'audio degli esercizi e quello dei feedback. Da qui è possibile inoltre sbloccare l'attestato a prescindere dal completamento delle attività e disabilitare la risposta corretta automatica dopo il quinto tentativo.

### f) Giochi

Al clic sulla paperella gialla, l'alunno accede ai giochi «Il tesoro misterioso» e «Messaggi criptati»:

 «Il tesoro misterioso»: si tratta di una specie di «Gioco dell'oca» tridimensionale, in cui, cliccando un dado virtuale, l'alunno fa spostare Papurogio in base al punteggio ottenuto.

Se il giocatore capita su una casella «domanda», deve cliccare sulla risposta esatta riferita al quesito sottoposto.

Se la risposta è esatta si guadagnano 3 punti, mentre se la risposta è sbagliata si retrocede di 3 caselle, si perdono 5 punti e una vita. Le vite in totale sono 3, alla perdita dell'ultima vita scatta il «game over», si torna al punto di partenza e il punteggio si azzera.

Le caselle «imprevisto» fanno invece avanzare o retrocedere di n. caselle.

Tutte le domande sono inserite random, in modo tale che il gioco non sia mai ripetitivo.

Alla fine si accede a una videata con i migliori punteggi.

 «Messaggi criptati»: questo gioco è strutturato secondo le modalità classiche del tradizionale «Gioco dell'impiccato». Partendo da una definizione, e procedendo per tentativi successivi, l'alunno dovrà arrivare alla parola-soluzione.

#### g) Attestato

Una volta terminato il percorso e completate le attività, tornando al menu è possibile ritirare l'attestato. L'attestato è personalizzato per ogni utente e può essere stampato.

#### h) Materiali stampabili

Cliccando sulla stampante, l'alunno potrà visualizzare dei materiali integrativi in formato .pdf. Questi materiali possono essere stampati.

### *i) Pulsante «X»* Al clic sul pulsante «X» in alto a destra si ritorna alla videata del login.

## Tasti di scelta rapida



Il programma consente agli utenti di utilizzare una combinazione di tasti in alternativa al clic del mouse sui pulsanti presenti nelle videate.

| FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI     | COMBINAZIONE DI TASTI         |
|-------------------------------------|-------------------------------|
| Generali                            |                               |
| Audio istruzioni                    | Ctrl + Barra spaziatrice      |
| Esci/Chiudi                         | Ctrl + x                      |
| Stampa                              | F10                           |
| Guida/informazioni utili            | Fl                            |
| Attiva/disattiva istruzioni scritte | Ctrl + i                      |
| Opzioni                             | Ctrl + o                      |
| Login                               |                               |
| Entra                               | Invio                         |
| Esci dal software sì/no             | s/n                           |
| Seleziona utente                    | Frecce alto/basso             |
| Elimina utente                      | Ctrl + e                      |
| Menu                                |                               |
| Testo maiuscolo/minuscolo           | Ctrl + m                      |
| Ultimo svolto                       | Ctrl + u                      |
| Attestato                           | Ctrl + a                      |
| Lista esercizi                      |                               |
| Scrolla lista su/giù                | Frecce alto/basso             |
| Seleziona esercizio                 | Invio                         |
| Esercizi                            |                               |
| Ho finito                           | Ctrl + Invio                  |
| Scorri videata                      | Ctrl + Frecce avanti/indietro |
| Rifai                               | Ctrl + r                      |

## Attività

Dal menu è possibile accedere alle sezioni principali contenenti tutti gli esercizi, che possono essere anche stampati dall'alunno.

Durante la navigazione si possono scorrere le videate utilizzando le frecce di scorrimento. È possibile inoltre accedere a una particolare videata, non consecutiva rispetto a quella su cui si lavora, scrivendo il numero della videata nel campo sinistro del contavideate e premendo «Invio». Questa funzione è attiva soltanto all'interno di uno stesso gruppo di videate.

1. Il mondo animale, il mondo vegetale e i materiali

Nel dettaglio la sezione è articolata in 25 sottosezioni:

- 1.1 Abbinando...
- 1.2. Caccia agli errori
- 1.3. Quale senso?

Esempio attività Sezione 1

| IL MONDO ANI<br>E I MATERIAL | MALE, IL MONDO VEGETAL | E Qua     | ale senso? |
|------------------------------|------------------------|-----------|------------|
|                              | U                      | IL TATTO  |            |
|                              |                        |           | s 🐐        |
| CALD                         |                        |           |            |
| FREDI                        | 00 🖌                   |           |            |
| DUR                          |                        |           |            |
| MOLI                         | E 🔲 🖸                  | 2 🗔 🖸     |            |
| RUVI                         |                        |           |            |
| LISCI                        | 0                      |           |            |
|                              |                        | <b>Ma</b> | HO         |
| STAN                         | IPA PUNTI              | RI FAI 8  | TINITO 2 5 |

- 1.4. Tutti per l'anguria
- 1.5. Il «sesto senso»
- 1.6. Viventi vs non viventi
- 1.7. Animali fusi
- 1.8. Classifichiamo gli animali!
- 1.9. I cinque regni dei viventi
- 1.10. I vegetali
- 1.11. Dalla foglia alla pianta
- 1.12. Frutta e verdura
- 1.13. Piante singole
- 1.14. Materiali e materiali

- 1.15. Fatti dall'uomo... e fatti dalla natura!
- 1.16. Materiali in riciclo
- 1.17. Cosa si crea?
- 1.18. È composto da...
- 1.19. Si ricava da... e produce...
- 1.20. Non solo pane
- 1.21. Il pane in tavola
- 1.22. Assemblaggio
- 1.23. La fotosintesi clorofilliana
- 1.24. Forme e stati
- 1.25. Stime, dimensioni e misure

### Esempio attività Sezione 1

| E I MATER | KONDO ANIMALE, IL MONDO VEGETALE<br>MATERIALI |   | Tutti per l'anguria |     |     |          | 2   |   |
|-----------|---|---|---------------------|-----|-----|----------|-----|---|
|           |   | 2 | ۲                   | Ð   | Ŵ   | 7        |     | 1 |
|           | COLORE  |   | -                   |     |     |          |     |   |
|           | DOLCEZZA                                      |   |                     |     |     | <b>V</b> |     |   |
|           | GRANDEZZA                                     |   |                     |     |     |          |     |   |
|           | TEMPERATURA                                   |   |                     |     |     |          |     |   |
|           | PESO  |   |                     |     |     |          |     |   |
|           | FORMA   |   | -                   |     |     |          |     |   |
|           | DUREZZA                                       |   |                     |     |     |          |     |   |
|           | RUGOSITÀ                                      |   |                     |     |     |          |     |   |
|           | UMIDITÀ                                       |   |                     |     |     |          |     |   |
|           | MATURAZIONE                                   |   |                     |     |     |          |     |   |
|           | ODORE   |   |                     |     |     |          |     |   |
| <b>6</b>  |   | 3 | RI                  | FAI | 8 1 |          | 1/1 | T |

### 2. L'ambiente e l'uomo

La sezione è articolata in 14 sottosezioni:

- 2.1. Fra le galassie... il nostro Sistema Solare!
- 2.2. La Terra
- 2.3. Terra instabile
- 2.4. Ambienti naturali
- 2.5. Tipi di suolo

- 2.6. A rischio estinzione
- 2.7. Adattamento
- 2.8. Il corpo umano
- 2.9. Incroci... nervosi

### Esempio attività Sezione 2



### Esempio attività Sezione 2



- 2.10. Torneo a due sensi
- 2.11. Errori... fra i denti
- 2.12. Errori... di respirazione
- 2.13. Il crucisangue
- 2.14. Alimentazione sana e equilibrata

3. I tipi di energia, il metodo scientifico, gli ecosistemi e i cicli vitali La sezione è articolata in 12 sottosezioni:

- 3.1. La gravità
- 3.2. Il lavoro
- 3.3. Il moto

### Esempio attività Sezione 3



- 3.4. Il metodo scientifico: la giusta procedura
- 3.5. Che lavoro faccio?
- 3.6. La giusta misura
- 3.7. Appunti scientifici
- 3.8. Grandi scienziati
- 3.9. Il ciclo dei viventi
- 3.10. Ecosistema bosco

#### 3.11. Inquinamento

#### 3.12. Bicarbonato vs inquinanti

#### Esempio attività Sezione 3





Copia l'immagine che trovi all'interno del CD-ROM e impostala come sfondo del tuo computer!

## Giochi... amo con l'inglese

Giochi e attività per imparare con un approccio logico-divertente



Impariamo l'inglese divertendoci con il simpatico Papurogio! Tratto dall'omonimo libro (Erickson, 2010), il software propone sotto forma di tante piccole «sfide» (quiz, labirinti e giochi di parole) esercizi sulla lingua inglese. Attraverso un percorso strutturato in 4 sezioni, l'alunno potrà svolgere oltre 120 attività proposte secondo un approccio logico-divertente. In particolare, i temi trattati riguardano l'alfabeto, i colori, i numeri, il corpo umano,

il tempo, la pronuncia, le forme di saluto, le frasi e i vocaboli di uso quotidiano, la conversazione e le forme verbali più comuni. Giocando con parole ed espressioni, l'alunno imparerà la struttura fonetica, la scrittura corretta e il significato dei termini. Completa il programma una raccolta di materiali stampabili da colorare e ritagliare che, oltre a rinforzare le conoscenze acquisite, aiuta a stimolare la manualità e l'attitudine al gioco.

Pensato principalmente per alunni della scuola primaria, il programma è anche un utile strumento per bambini e ragazzi più grandi che desiderino un ripasso, veloce e divertente, della lingua inglese. Il CD-ROM contiene inoltre una cartella di materiali (tratti dal software) pensati per essere utilizzati sulla lavagna interattiva multimediale (LIM).

#### CONTENUTI

- Alfabeto e parole di uso quotidiano
- Nuove parole e le forme di saluto
- Dalle parole alle frasi!
- Il passato e il futuro

Su www.erickson.it troverai la descrizione dettagliata di ogni prodotto, tutti gli «sfoglialibro» in pdf e le demo di tutti i CD-ROM.



## Giochi... amo con la storia

Giochi e attività per imparare con un approccio logico-divertente



Studiare la storia non è mai stato così divertente! Dalla Preistoria alla caduta dell'Impero Romano, questo software propone più di 100 attività e giochi differenti per ripassare e approfondire la storia antica.

Con un approccio logico-divertente, il software — che segue le indicazioni ministeriali — favorisce la partecipazione attiva dei bambini, dai primi concetti temporali alle varie epoche succedutesi dalla Preistoria alla caduta dell'Impero Romano, il tutto

accompagnato da 2 maxigiochi a tema. Completa il programma una ricca serie di materiali da stampare, colorare e ritagliare che, oltre a rinforzare le conoscenze acquisite, aiuta a stimolare la manualità e l'attitudine al gioco. Il CD-ROM contiene inoltre una cartella di materiali (tratti dal software) pensati per essere utilizzati sulla lavagna interattiva multimediale (LIM).

#### CONTENUTI

- La corsa del tempo: Prima e dopo; Prima, adesso, dopo; Quattro tempi; Sequenze temporali; Storia in sequenza; Filastrocca in sequenza; Contemporaneità; Breve o eterno; Ciclicità giornaliera; Ciclicità mensile; Ciclicità oraria
- Il piccolo storico: Passato o presente; Ricordi, fonti e reperti; Tracce; La mia linea del tempo; La linea del tempo storico; La Terra in un giorno; Il gioco del dinosauro; L'uomo in un anno
- Dalla Preistoria all'Età antica: Oggettistica antica; Corrispondenza; Causa
  effetto; Incisioni rupestri; Le civiltà sui fiumi; Mar Mediterraneo; I Greci;
  II «sette» a Roma; L'Impero Romano
- Il tesoro misterioso
- Messaggi criptati
- Materiali stampabili



Su www.erickson.it troverai la descrizione dettagliata di ogni prodotto, tutti gli «sfoglialibro» in pdf e le demo di tutti i CD-ROM.

## Giochi... amo con la geografia

Giochi e attività per imparare con un approccio logico-divertente



A spasso per il mondo con il simpatico Papurogio per apprendere divertendosi la geografia! Rivolto ad alunni della scuola primaria, questo programma stimola la partecipazione attiva dell'utente e propone attività di ripasso e approfondimento di argomenti che partono dal concetto di spazio «vissuto» per arrivare alle regioni italiane.

Grazie al suo approccio logicodivertente, l'alunno verrà coinvolto in un viaggio alla scoperta dello

spazio nelle sue varie forme (occupato, orientato e percorso), della rappresentazione geografica del mondo e degli elementi che caratterizzano il nostro pianeta e in particolare l'Italia, con le sue caratteristiche climatiche, ambientali e socio-economiche.

Per facilitare l'utilizzo dei materiali, ogni attività è contrassegnata da un simbolo che ne indica il livello di difficoltà.

Il CD-ROM contiene inoltre una cartella di materiali (tratti dal software) pensati per essere utilizzati sulla lavagna interattiva multimediale (LIM).

#### CONTENUTI

- Lo spazio
- Il mondo e la sua rappresentazione
- Ambiente, clima e uomo
- Giochi
- Materiali stampabili

Su www.erickson.it troverai la descrizione dettagliata di ogni prodotto, tutti gli «sfoglialibro» in pdf e le demo di tutti i CD-ROM.





© 2013 Edizioni Centro Studi Erickson S.p.A.Tutti i diritti riservati. Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO tel. 0461 950690 – fax 0461 950698 www.erickson.it – info@erickson.it

