

Crip
(Claudio Ripamonti)

Giochi... amo con la Storia

Giochi e attività per imparare
con un approccio logico-divertente



Erickson
SOFTWARE

Guida

Editing e progettazione

Silvia Larentis

Sviluppo software

Walter Eccher

Coordinamento tecnico

Matteo Adami

Grafica, illustrazioni e animazioni

Dario Scaramuzza

Crip

Enrico Bortolato

Elaborazione grafica

Dario Scaramuzza

Testing

Anthony K. Frizzera

Dario Cocciardi

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Immagine di copertina

Dario Scaramuzza

Fotocomposizione e packaging

Tania Osele

© 2010 Edizioni Erickson

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.

Crip (Claudio Ripamonti)

Giochi... amo con la storia

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* e *Giochi... amo 2*, i quattro volumi di *Giochi... amo* e *Giochi per la mente – Volume 1, Giochi per la mente – Volume 2, Giochi... amo con la storia, Giochi... amo con la geografia* e, assieme a Itala Riccardi Ripamonti, i CD-ROM *Analisi visiva dei grafemi, Lettura morfo-lessicale, Lettura sublessicale e analisi sillabica* e *Numelline*.

INDICE

Installazione e avvio del CD-ROM	p. 6
Introduzione	p. 7
Guida alla navigazione	p. 8
Login	p. 8
Menu	p. 9
Tasti di scelta rapida	p. 11
Attività	p. 11
Primi passi verso una didattica con la LIM	p. 15

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.
2. 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 «Sfoggia», 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

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.

Per facilitare l'utilizzo dei materiali, ogni attività è stata contrassegnata da un simbolo (il topo, il gatto, il cane e la volpe) 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 il cartello «Vai!» 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».

Login: registrazione di un nuovo utente



Menu

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

a) Le 3 sezioni con le attività

Sezione 1: La corsa del tempo

Sezione 2: Il piccolo storico

Sezione 3: La Preistoria e l'Età antica

b) Ultimo svolto

Al clic sulle pietre con la freccia, l'alunno può riprendere l'attività dall'ultimo esercizio svolto nella sessione di lavoro precedente.

c) Spiegapulsanti

Al clic sulla pietra con la torcia accesa, 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 sulla pietra con la leva 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 sui dadi romani, 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 azzerava.

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 pietra con la stampante appesa, 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
<i>Generali</i>	
Audio istruzioni	Ctrl + Barra spaziatrice
Esci/Chiudi	Ctrl + x
Stampa	F10
Guida/informazioni utili	F1
Attiva/disattiva istruzioni scritte	Ctrl + i
Opzioni	Ctrl + o
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Esci dal software sì/no	s/n
Seleziona utente	Frecce alto/basso
Elimina utente	Ctrl + e
<i>Menu</i>	
Testo maiuscolo/minuscolo	Ctrl + m
Ultimo svolto	Ctrl + u
Attestato	Ctrl + a
<i>Lista esercizi</i>	
Scrolla lista su/giù	Frecce alto/basso
Seleziona esercizio	Invio
<i>Esercizi</i>	
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. La corsa del tempo

Nel dettaglio la sezione è articolata in 11 sottosezioni:

- 1.1. Prima e dopo
- 1.2. Prima, adesso, dopo
- 1.3. Quattro tempi

Esempio attività Sezione 1



- 1.4. Sequenze temporali
- 1.5. Storia in sequenza
- 1.6. Filastrocca in sequenza
- 1.7. Contemporaneità
- 1.8. Breve o eterno
- 1.9. Ciclicità giornaliera
- 1.10. Ciclicità mensile
- 1.11. Ciclicità oraria

2. Il piccolo storico

La sezione è articolata in 8 sottosezioni:

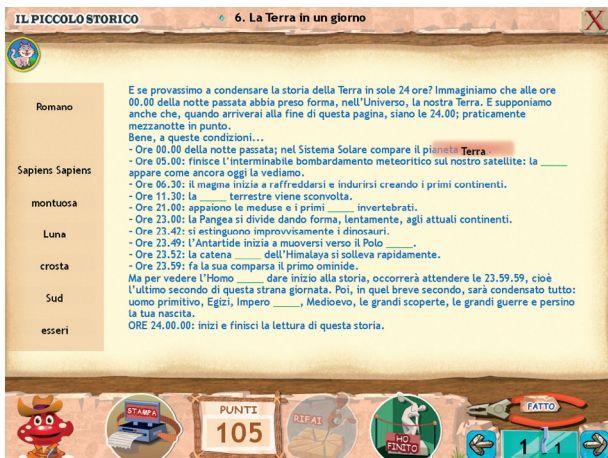
- 2.1. Passato o presente

Esempio attività Sezione 2



- 2.2. Ricordi, fonti e reperti
- 2.3. Tracce
- 2.4. La mia linea del tempo

Esempio attività Sezione 2



- 2.5. La linea del tempo storico
- 2.6. La Terra in un giorno
- 2.7. Il gioco del dinosauro
- 2.8. L'uomo in un anno

3. La Preistoria e l'Età antica

La sezione è articolata in 9 sottosezioni:

- 3.1. Oggettistica antica
- 3.2. Corrispondenza
- 3.3. Causa – effetto
- 3.4. Incisioni rupestri
- 3.5. Le civiltà sui fiumi
- 3.6. Mar Mediterraneo
- 3.7. I Greci
- 3.8. Il «sette» a Roma
- 3.9. L'Impero Romano

Esempio attività Sezione 3



Primi passi verso una didattica con la LIM

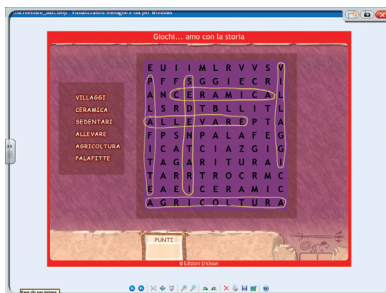


Il CD-ROM contiene una cartella *Materiali LIM* che propone dei semplici contenuti didattici digitali tratti dalle attività del software. Si tratta di un primo livello di proposte per integrare nella didattica tradizionale i nuovi strumenti tecnologici. I materiali presentati costituiscono quindi una base di lavoro che dovrà essere supportata da strategie didattiche innovative in grado di sviluppare progetti didattici di qualità. Per approfondire le nuove metodologie didattiche con la LIM, si rimanda al sito www.ericsson.it dove è possibile iscriversi a corsi di formazione online e trovare pubblicazioni sul tema. Il CD-ROM contiene inoltre un articolo di P. Ellerani, *Apprendere con-tatto. La LIM nuovo strumento per comunicare, cooperare e generare apprendimenti?* («Pedagogi più Didattica», n. 3, pp. 67-74, Trento, Erickson, 2008).

I materiali per LIM sono visualizzabili nell'installazione del programma cliccando l'icona corrispondente oppure selezionando «Risorse del computer», l'icona del CD-ROM e, con il tasto destro del mouse, la voce «Esplora». I file sono di sola lettura, per modificarli sarà necessario copiarli e salvarli sul proprio PC. La cartella contiene una serie di attività significative suddivise a loro volta in 2 cartelle, in formato jpg e bmp, corrispondenti alle tappe del percorso del software: dai primi elementi logico-temporali ai principali argomenti dell'Età antica.

Uso dei materiali: i materiali forniscono all'insegnante schede con attività aggiuntive per le lezioni in classe e possono anche essere integrati nell'applicativo in dotazione alla lavagna. In particolare, con la penna digitale si potranno completare le schede di collegamento dei cartellini, di scrittura e riconoscimento.

Esempio di esercitazione con la penna digitale





© 2010 Edizioni Erickson. Tutti i diritti riservati.
Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it