

Marinella Ragnoli

Comportiamoci bene!

Giochi per imparare la buona educazione
e la convivenza civile



Erickson
SOFTWARE

Guida

Editing e progettazione

Silvia Larentis

Sviluppo software

Adriano Costa

Collaborazione

Walter Eccher

Coordinamento tecnico

Matteo Adami

Grafica, illustrazioni e animazioni

Riccardo Beatrici

Elaborazione grafica

Riccardo Beatrici

Dario Scaramuzza

Enrico Bortolato

Testing

Anthony K. Frizzera

Dario Cocciardi

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Immagine di copertina

Riccardo Beatrici

Fotocomposizione e packaging

Tania Osele

© 2009 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.

Marinella Ragnoli

Comportiamoci bene!

Giochi per imparare la buona educazione
e la convivenza civile

Erickson
S O F T W A R E

MARINELLA RAGNOLI

Insegnante di scuola primaria, dopo la laurea in Psicologia ha frequentato il corso di specializzazione in Psicopatologia dell'apprendimento presso l'Università di Padova e ha collaborato con il gruppo MT coordinato dal prof. Cornoldi. Per le Edizioni Erickson ha pubblicato diversi volumi e i software *Divertirsi con le vocali*, *Divertirsi con le consonanti*, *Divertirsi con l'ortografia*.

INDICE

| | |
|--|-------|
| Installazione e avvio del CD-ROM | p. 6 |
| Prefazione <i>a cura dell'autore</i> | p. 7 |
| Introduzione | p. 9 |
| Guida alla navigazione | p. 10 |
| Login | p. 10 |
| Menu | p. 11 |
| Tasti di scelta rapida | p. 12 |
| Attività | p. 13 |
| Il gioco | p. 20 |
| Materiali stampabili | p. 21 |
| Primi passi verso una didattica con la LIM | p. 23 |

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 «Sfoglia», scegliete l'unità CD-ROM nel campo «Cerca in» e fate doppio clic sul file «AvvioCD».
5. Passate alle voci «Installazione del programma».

Installazione del programma

Con i sistemi operativi Windows XP o Windows Vista 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 Windows Vista 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».

Prefazione

a cura dell'autore

Il problema educativo è una tematica di grande attualità.

Tuttavia, nella società dei consumi, quale è la nostra, sul mercato si trovano tanti giochi che «sviluppano l'intelligenza», ma pochi che «sviluppano la buona educazione»; questo training appartiene ai pochi che considerano l'importanza di comportarsi bene per il bene di tutto (l'ambiente che ci accoglie) e di tutti (le persone che lo abitano).

Comportiamoci bene non è un trattato sulle buone maniere, ma è da considerarsi una guida di «speciale educazione»: si preoccupa, infatti, di insegnare al bambino alcune basilari, solide e indiscusse norme comportamentali affinché se ne appropri durante il suo processo evolutivo, come si appropria della competenza del leggere, dello scrivere e del far di conto e siano, domani, alla base del suo essere persona.

È sì un allenamento giocoso, ma è stato pensato per essere un insegnamento individualizzato, cominciando da noi.

Il programma infatti è formato da tanti giochi, ma anche da «un mazzo di no»¹: ci sono dei «No» a fronte di comportamenti sbagliati ai quali, forse, alcuni bambini di oggi non sono abituati o, meglio, che spesso non conoscono.

Le norme scelte riguardano l'importanza della pulizia personale, del saper tenere in ordine le proprie cose, del comportamento educato da tenere in casa con i familiari e con gli amici, del comportamento corretto da tenere per strada e nei confronti dell'ambiente. L'obiettivo finale riguarda l'acquisizione di valori quali l'essere rispettosi nei confronti di sé, l'essere rispettosi nei confronti degli altri, l'essere responsabili del proprio agire, l'essere consapevoli del proprio fare.

Alla fine dell'allenamento prescritto, il bambino ha virtualmente sperimentato il comportamento, perché è «il comportamento» il bersaglio a cui si tende, sia esso da acquisire o da modificare.

In tal senso, si ritiene che questo lavoro possa servire tanto a un genitore, quanto a un insegnante o meglio a tutti coloro i quali ricoprono ruoli educativi e che sono consapevoli dell'attuale «emergenza educativa».

Chi lavora nella scuola sa bene che conciliare l'«emergenza educativa» con lo studio delle diverse discipline non è semplice, il tempo è troppo limitato.

Per quanto riguarda la famiglia, le relazioni interpersonali sono talmente cambiate che, quando un operatore sociale si rivolge a un minore,

1 L'espressione riprende il titolo del volume di S. Morgenstern, 2002, *Un mazzo di Jolly*, Milano, Ed. Salani.

non chiede di «papà e mamma», ma dell'«adulto» con cui egli vive. In realtà oggi, accanto alla famiglia tradizionale, esiste anche la famiglia allargata.

È questo, molto sinteticamente, il contesto storico-sociale in cui il presente lavoro si inserisce: norme comportamentali, universalmente riconosciute, vengono gestite autonomamente dai bambini che si «auto-educano» in un percorso guidato con attività, schede e giochi coinvolgenti.

Qui non si trovano dunque giochi che «sviluppano l'intelligenza», ma che sviluppano la buona educazione.

Introduzione

Bartolo, Gioacchino, Carlotta e Pietro sono i 4 apprendisti cavalieri che guideranno i bambini in un divertente viaggio nell'educazione al comportamento positivo e alla civile convivenza.

I numerosi giochi e le attività, costruiti sotto forma di coinvolgenti animazioni adeguate alle caratteristiche dei bambini di oggi, costituiscono la base ideale per organizzare percorsi che permetteranno al bambino di sviluppare la competenza di relazionarsi con gli altri in maniera positiva, l'autonomia e il rispetto delle regole che ogni ambiente, ogni situazione richiede.

Obiettivo principale del programma è infatti quello di trasmettere ai bambini l'importanza di adottare un comportamento sempre rispettoso dell'«altro», «altro» inteso sia come persona, sia come ambiente che ci circonda.

12 scenette animate aprono e commentano il percorso di ognuna delle sezioni; inoltre ci sono materiali stampabili da leggere, completare, colorare, ritagliare e un gioco dell'oca interattivo, in cui i bambini potranno verificare, divertendosi, quanto hanno imparato nelle attività.

Un percorso appassionante, in cui il bambino assimila attraverso il gioco un comportamento responsabile, indispensabile per essere «bambino» oggi e «persona» domani.

Guida alla navigazione

Login

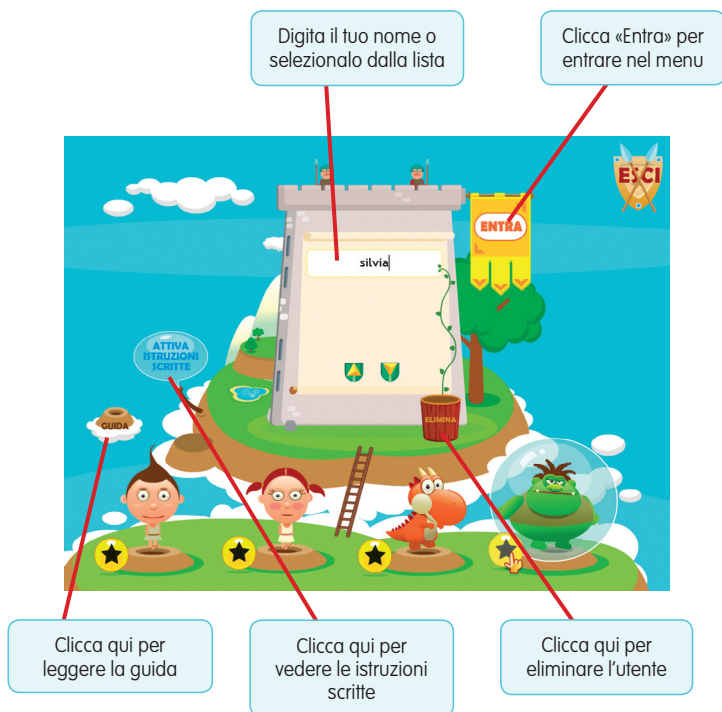
Per accedere al programma è necessario scrivere il proprio nome nel riquadro o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce.

Quindi si deve scegliere il personaggio guida — tra i 4 apprendisti cavalieri — cliccare il cartello «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».

Login: registrazione di un nuovo utente



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 6 sezioni con le attività

1. Il nostro corpo (Siamo bambini puliti!)
2. Per strada, in città (Siamo bambini responsabili per strada!)
3. A casa (Siamo bambini educati e ordinati in casa!)
4. A scuola (Siamo bambini educati a scuola!)
5. «Salva-guardiamo» il pianeta! (Siamo bambini eco-logici!)
6. Io e gli altri (Educati sì... e non solo con i nostri familiari!)

b) Ultimo svolto

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

Menu: scelta delle attività



c) Spiegapulsanti

Al clic sul falò acceso, l'alunno può visualizzare le funzioni dei pulsanti usati nel programma. La videata è stampabile.

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) Gioco

Al clic sull'ochetta, l'alunno accede al gioco dell'oca. Strutturato secondo le modalità classiche del tradizionale «Gioco dell'oca», questo gioco propone all'utente una serie di quesiti di ripasso generale che lo faranno avanzare o retrocedere nel percorso.

f) Attestato

Una volta terminato il percorso e arrivati al castello del re, è possibile ritirare l'attestato di cavaliere della buona educazione. L'attestato, presentato all'interno di una simpatica scenetta animata, è personalizzato per ogni utente e può essere stampato.

g) Il 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 |
| <i>Login</i> | |
| Entra | Invio |
| Seleziona utente | Frecce alto/basso |
| Elimina utente | Ctrl + e |
| <i>Menu</i> | |
| Testo maiuscolo/minuscolo | Ctrl + m |
| Ultimo svolto | Ctrl + u |
| Attestato | Ctrl + a |

| FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI | COMBINAZIONE DI TASTI |
|---------------------------------|--------------------------------|
| <i>Esercizi</i> | |
| Ho finito | Ctrl + Invio |
| Scorri videata | Ctrl + Freccie avanti/indietro |
| Rifai | Ctrl + r |
| <i>Gioco</i> | |
| Stampa | F10 |
| Esci/Chiudi | Ctrl + x |
| Audio istruzioni | Ctrl + Barra spaziatrice |

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.

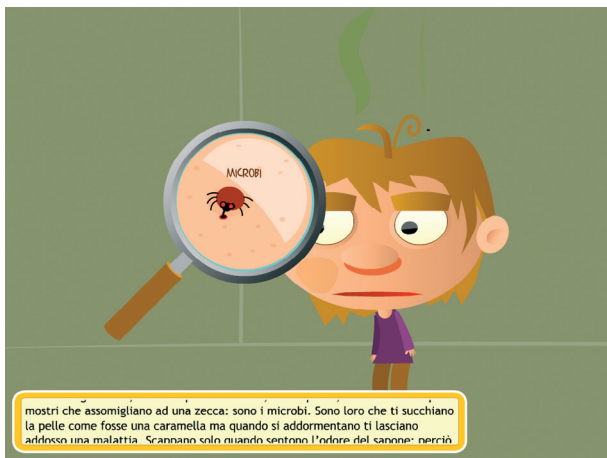
1. Il nostro corpo (Siamo bambini puliti!)

In questa prima sezione il bambino impara l'importanza della pulizia e dell'igiene personale, sia per la propria salute sia come forma di rispetto per chi ci circonda.

La sezione è articolata in 4 sottosezioni:

1.1. Quando il corpo parla

Quando il corpo parla



- 1.2. Parlare con il corpo
- 1.3. Che differenza c'è? Acqua e sapone
- 1.4. È importante essere puliti!

Parlare con il corpo



2. Per strada, in città (Siamo bambini responsabili per strada!)

Nella seconda sezione il bambino apprende l'importanza fondamentale del rispetto delle regole della convivenza civile e del codice stradale come forma di rispetto per il contesto in cui si vive e le persone con cui ci si relaziona.

La sezione è articolata in 4 sottosezioni:

- 2.1. Maleducati in città
- 2.2. A ogni schifezza... il suo posto!
- 2.3. Che differenza c'è? Io non sporco!
- 2.4. È bello tenere pulita la nostra città!

3. A casa (Siamo bambini educati e ordinati in casa!)

Nella terza sezione si guida il bambino a discriminare quale sia il comportamento da tenere in casa, distinguendolo da atteggiamenti non corretti. L'intento è anche quello di mostrare la convenienza «pratica» di un comportamento adeguato.

La sezione è articolata in 5 sottosezioni:

- 3.1. Giovanni, che caos!
- 3.2. Chissà perché non va?

Maleducati in città



A ogni schifezza... il suo posto!



- 3.3. Un po' di ordine!
- 3.4. Che differenza c'è? Noi siamo ordinati!
- 3.5. W la nostra casetta!



4. A scuola (*Siamo bambini educati a scuola!*)

Nella quarta sezione vengono presentati al bambino i comportamenti da seguire nell'ambiente scolastico, compresa la corretta preparazione

Un po' di ordine!



dello zaino, con i compagni, con gli insegnanti ma anche con il resto del personale; viene inoltre ricordata l'importanza del rispetto per le strutture (aule e altri spazi della scuola).

La sezione è articolata in 6 sottosezioni:

4.1. Gigi: buoni pensieri contro cattivi pensieri!

Gigi: buoni pensieri contro cattivi pensieri!



Lo zaino ringrazia!



- 4.2. Abbasso i cattivi comportamenti
- 4.3. Lo zaino ringrazia!
- 4.4. Occhio all'orario!
- 4.5. Che differenza c'è? Tutti a scuola!
- 4.6. A scuola... da grandi!

5. «Salva-guardiamo» il pianeta! (Siamo bambini eco-logici!)

La quinta sezione si concentra invece sul rispetto per l'ambiente. Particolare attenzione è dedicata alla raccolta differenziata dei rifiuti e ai comportamenti corretti (rispetto dell'aria, dell'acqua, del terreno, risparmio energetico, ecc.).

La sezione è articolata in 13 sottosezioni:

- 5.1 «Salva-guardiamo» il pianeta!
- 5.2 Differenziamo! Qual è la campana giusta?
- 5.3 Pericolo!
- 5.4 Al furgoncino...
- 5.5 Più rispetto per... l'acqua!

«Salva-guardiamo» il pianeta!



- 5.6 Che differenza c'è? Io risparmio l'acqua!
- 5.7 Più rispetto per... l'energia!
- 5.8 Che differenza c'è? Io risparmio energia!
- 5.9 Più rispetto per... l'aria!
- 5.10 Che differenza c'è? Io voglio respirare aria pulita!

6. Io e gli altri (Educati sì... e non solo con i nostri familiari!)

La sesta e ultima sezione fornisce un po' una sintesi dei comportamenti corretti nelle diverse situazioni e nei diversi ambienti. Il tema chiave è quello del rispetto, rispetto degli altri in ogni contesto, ma anche rispetto della propria persona.

La sezione è articolata in 5 sottosezioni:

- 6.1 Io e gli altri!²
- 6.2 Io e gli altri! ...in famiglia
- 6.3 Io e gli altri! ...a scuola
- 6.4 Io e gli altri! ...per strada
- 6.5 Rispettare gli altri per rispettare noi stessi

Io e gli altri! ...in famiglia



Il gioco

All'interno del percorso è stato inserito un gioco di riepilogo sulle varie tematiche affrontate nelle attività delle 6 sezioni.

Si tratta di una specie di gioco dell'oca, in cui il personaggio scelto dal bambino clicca un dado virtuale che fa spostare la pedina in base al punteggio ottenuto.

2 A. Schopenhauer, 1963, *Parerga e Paralipomena*, II, 2, cap. 30, (trad. it.) Torino, Boringhieri.

Se il giocatore capita su una casella «domanda», deve cliccare sulla risposta esatta riferita all'atteggiamento o comportamento corretto da assumere in una specifica situazione.

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.

Il gioco dell'oca



Materiali stampabili

Nella videata dell'installazione e avvio del CD-ROM è presente, oltre al file Leggimi, alla guida.pdf e ai materiali LIM, un collegamento ai «Materiali stampabili» in formato .pdf.

Suddivisi secondo le 6 sezioni del programma, questi materiali forniscono attività e spunti di approfondimento sugli argomenti incontrati nel software, come l'igiene personale, il rispetto dell'ambiente, ecc., ma anche esercizi integrativi dedicati ad altri temi riconducibili all'educazione del bambino, come, ad esempio, la corretta alimentazione.

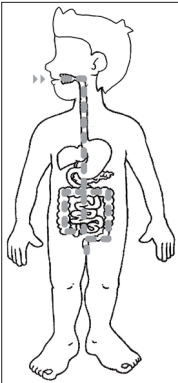
Tutti i materiali presentati possono essere salvati sul computer, oppure stampati, colorati e ritagliati dai bambini che hanno così l'occasione di affrontare nuove tematiche sempre in un contesto ludico.

Materiali stampabili

Sezione 1

«IL NOSTRO CORPO»

NOI SIAMO ABITUATI A SCEGLIERE IL CIBO SOLO IN BASE AL NOSTRO GUSTO, DICENDO «QUESTO MI PIACE!» OPPURE «QUESTO NON MI PIACE!»... MA GLI SCIENZIATI CI DICONO CHE BISOGNA CONOSCERE QUELLO CHE COMPONE I CIBI, PERCHÉ IL NOSTRO CORPO È COME UN LABORATORIO.



IL CIBO, DOPO CHE LO ABBIAMO INGERITO, VIAGGIA ATTRAVERSO VARI ORGANI E SI TRASFORMA IN PROTEINE, CARBOIDRATI, GRASSI E VITAMINE.

© 2009, M. Ragno, *Comportiamoci bene!*, Trento, Erickson

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.erickson.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?* («PedagogiapiùDidattica», 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: dal rispetto per se stessi e il proprio corpo, fino al rispetto per l'ambiente e per gli altri.

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 o i particolari nei giochi della tipologia «trova le differenze», facendo anche un lavoro metacognitivo sulle immagini.

Esempio di esercitazione con la penna digitale





© 2009 Edizioni Erickson. Tutti i diritti riservati.
Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it