



Daniela Lucangeli, Mimmo Iannelli, Emanuela
Franceschini, Giliola Bommassar e Silvana Marchi

Prime competenze logiche

Individuare relazioni, classificare
e sperimentare strategie nel primo
triennio della scuola primaria



Erickson
SOFTWARE

Guida

Editing e progettazione

Serena Larentis

Sviluppo software

Walter Eccher

Coordinamento tecnico

Matteo Adami

Grafica, illustrazioni e animazioni

Chrystian Cattaneo

Riccardo Beatrici

Elaborazione grafica

Tania Osele

Testing

Martina Berlanda

Marzia Zuppari

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Immagine di copertina

Chrystian Cattaneo

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.

Daniela Lucangeli, Mimmo Iannelli,
Emanuala Franceschini, Giliola Bommassar
e Silvana Marchi

Prime competenze logiche

Individuare relazioni, classificare e sperimentare
strategie nel primo triennio della scuola primaria

DANIELA LUCANGELI

Professore ordinario di Psicologia dello sviluppo presso la facoltà di Scienze della formazione dell'Università di Padova. Nell'ambito delle sue ricerche si occupa di apprendimento e, in particolare, di apprendimento matematico.

MIMMO IANNELLI

Professore ordinario di Teoria delle funzioni presso l'Università di Trento. Da anni svolge ricerche sulla didattica della matematica.

EMANUELA FRANCESCHINI, GILIOLA BOMMASSAR, SILVANA MARCHI

Insegnanti di scuola primaria, si occupano di ricerca, rielaborazione e sperimentazione di percorsi didattici. Fanno stabilmente parte del gruppo PiÙMa, composto da docenti universitari e insegnanti di scuola elementare. Il gruppo ha sede presso la scuola «Pigarelli» di Gardolo (7° Circolo di Trento) e da tempo dedica la propria attività alla ricerca nel campo della didattica matematica.

Alla realizzazione di questo lavoro hanno collaborato attivamente anche Patrizia Luzzi, Rosina Marasco, Natalia Nardelli, Margherita Ossanna, Carmen Odorizzi e Cinzia Tarter.

INDICE

Installazione e avvio del CD-ROM	p. 6
Introduzione	p. 7
Guida alla navigazione	p. 10
Login	p. 10
Menu	p. 11
Tasti di scelta rapida	p. 12
Attività	p. 13
Guida al gestionale	p. 18
Menu	p. 18
Esportazione dei dati in formato Excel	p. 19
Statistiche	p. 19
Opzioni	p. 20
Primi passi verso una didattica con la LIM	p. 22

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 voci «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

Questo programma è l'applicazione in versione multimediale del libro *Laboratorio logica* (Erickson, 2002) e si propone come allenamento intensivo su concetti attinenti alle strutture matematiche di base e sulle abilità cognitive che vengono utilizzate nello svolgimento di compiti di logica matematica. Strutturato in sei unità didattiche (*Scoprire e costruire successioni*, *Compiere classificazioni usando un attributo*, *Rappresentare relazioni*, *Individuare situazioni combinatorie*, *Sperimentare giochi di strategia* e *Storie per giocare*), questo software vuole introdurre in modo semplice e divertente gli alunni della scuola primaria alla scoperta dei processi di pensiero che stanno alla base della logica matematica. Gli esercizi qui proposti mirano a far utilizzare al bambino in maniera sempre più consapevole processi di comprensione, rappresentazione, pianificazione e controllo, indispensabili al raggiungimento di una competenza logico-cognitiva.

Per permettere all'insegnante di costruire un percorso personalizzato in base alle esigenze di ogni singolo alunno, all'interno di ogni videata operativa è indicato il grado di difficoltà dell'esercizio, segnalato dalle tre zampette colorate:

-  la zampetta verde indica esercizi rivolti agli alunni della prima classe della scuola primaria;
-  la zampetta arancione indica esercizi rivolti agli alunni della seconda classe;
-  la zampetta rossa indica esercizi rivolti agli alunni della terza classe.

Di seguito viene riportata la tabella con il dettaglio del grado di difficoltà di ogni esercizio.

SCHEMA DELL'ORGANIZZAZIONE DEL PROGRAMMA			
Obiettivi*	Nuclei tematici di riferimento	Titolo dell'esercizio	Classe indicativa
<i>Scoprire e costruire successioni</i>	<i>Ritmo</i>	I sassi di Pollicino	1 ^a
		Verso il laghetto	1 ^a
		Scopri il ritmo	1 ^a
		I pesci	1 ^a

<i>Scoprire e costruire successioni</i>	<i>Ritmo</i>	La collana Il contadino Piero Gli orari del treno	1 ^a 1 ^a 2 ^a
	<i>Seriazioni</i>	Merenda per gli orsetti Gli gnomi pescatori Numerix La corsa con i sacchi Una festa nel bosco (2 ^a parte)** L'arca degli animali (1 ^a parte)** Cappuccetto Rosso e il lupo (2 ^a parte)**	1 ^a 1 ^a 1 ^a 2 ^a 1 ^a 1 ^a 1 ^a o 2 ^a
<i>Compiere classificazioni usando un attributo</i>	<i>Diagrammi ad albero</i>	Micio miao In cerca di funghi Le tute da ginnastica Caccia al parcheggio	1 ^a 2 ^a 2 ^a 2 ^a
	<i>Diagrammi di Venn</i>	In palestra Un giardino di numeri Sei un indovino? Una festa nel bosco (1 ^a parte)**	2 ^a 2 ^a o 3 ^a 2 ^a o 3 ^a 2 ^a o 3 ^a
	<i>Diagrammi di Carroll</i>	Ogni figura al suo posto Il compito di Sara In cucina Torneo di pallanumero	2 ^a 2 ^a 2 ^a 1 ^a o 2 ^a
<i>Rappresentare relazioni</i>	<i>Relazioni</i>	I giocattoli parlanti Le figurine chiacchierone Numeri in cifre Una festa nel bosco (3 ^a parte)**	1 ^a o 2 ^a 2 ^a 2 ^a o 3 ^a 1 ^a

<i>Rappresentare relazioni</i>	<i>Relazioni</i>	L'arca degli animali (2 ^a parte)** Cappuccetto Rosso e il lupo (1 ^a parte)**	1 ^a o 2 ^a 2 ^a
<i>Individuare situazioni combinatorie</i>	<i>Combinatoria</i>	Il missile I dadi	2 ^a 2 ^a o 3 ^a
<i>Sperimentare giochi di strategia</i>		Mamma topina Mi conosci? Sono il tangram	2 ^a o 3 ^a 2 ^a o 3 ^a

* In questo schema gli obiettivi corrispondono ai titoli delle sezioni.

** Questi esercizi sono contenuti nella sezione 6. *Storie per giocare*.

Destinato principalmente a bambini dai 5 agli 8 anni, il software potrà essere un valido strumento di recupero e di potenziamento per alunni con difficoltà di apprendimento.

Guida alla navigazione

Login

Per accedere al programma è necessario scrivere il proprio nome sulla pergamena o selezionarlo dalla lista dei nomi. Per scorrerla si possono usare le due frecce poste alla base della pergamena. Quindi si deve cliccare il pulsante «Vai» per entrare nel menu e iniziare le attività. Per attivare i fumetti contenenti le istruzioni scritte, basta cliccare sulla nuvoletta «Attiva istruzioni scritte» e per disattivarli è sufficiente ricliccarla. Per continuare la lettura dei testi, si clicca sui fumetti. Per accedere alla parte gestionale contenente le statistiche e le opzioni del programma si deve cliccare il pulsante con l'ingranaggio o i tasti «Ctrl+o» sulla tastiera.

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, descritti da Noè, il personaggio guida:

a) *L'arca con i sei animalletti corrispondenti alle diverse sezioni:*

1. Scoprire e costruire successioni
2. Compiere classificazioni usando un attributo
3. Rappresentare relazioni
4. Individuare situazioni combinatorie
5. Sperimentare giochi di strategia
6. Storie per giocare

b) *Ultimo svolto*

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

Menu: scelta delle attività



c) Il pappagallo (Spiegapulsanti)

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

d) La nuvola con il fulmine (Suoni e audio)

Per modificare le impostazioni audio e i volumi, è sufficiente cliccare sulla nuvola con il fulmine e accedere alla finestra «Suoni e audio».

e) I sei spicchi colorati dell'arcobaleno (gli attestati delle sei sezioni)

Al completamento di ciascuna sezione si colora uno spicchio dell'arcobaleno: cliccandolo con il mouse, si visualizza l'attestato con il titolo della sezione e il nome dell'utente. Ogni attestato è stampabile.

f) La pergamena (l'attestato generale)

L'attestato generale viene sbloccato una volta concluse tutte le sezioni. Nella parte gestionale è possibile selezionare l'opzione che lo rende liberamente accessibile in qualunque momento della navigazione. L'attestato è personalizzato per ogni utente e può essere stampato.

g) A/a (testo maiuscolo/minuscolo)

Per visualizzare i testi in stampato maiuscolo o in minuscolo è necessario cliccare sulla «a» o sulla «A».

h) 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
Suoni e audio	Ctrl + v
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Esci dal software si/no	s/n

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
Selezione utente Gestionale	Frecce alto/basso Ctrl + o
<i>Menu</i>	
Testo maiuscolo/minuscolo Ultimo svolto Attestato	Ctrl + m Ctrl + u Ctrl + a
<i>Lista esercizi</i>	
Scrolla lista su/giù Selezione esercizio	Frecce alto/basso Invio
<i>Esercizi</i>	
Ho finito Scorri videata	Ctrl + Invio Ctrl + Frecce avanti/indietro
<i>Gestionale</i>	
Esci/chiedi Scrolla testo su/giù Scrolla sezioni su/giù Esporta file excel Aumenta/diminuisci carattere Ok/sì Annulla/no	Ctrl + x Frecce alto/basso Page up/down Ctrl + e Ctrl + +/- Invio Ctrl + x

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.

Sezione 1 – Scoprire e costruire successioni

Gli esercizi proposti in questa sezione hanno come argomento principale la successione spazio-temporale. Suddivise in due categorie (*Il ritmo*, ovvero la successione in cui un elemento o una sequenza si ripete con regolarità, e *La seriazione*, ovvero la successione costruita disponendo gli elementi in base a una relazione d'ordine), le attività vogliono essere d'aiuto agli alunni nell'acquisire in modo consapevole le capacità di ordinamento.

Clicca su tutti i disegni che si ripetono!



Sezione 2 – Compiere classificazioni usando un attributo

Le attività di questa sezione propongono esercizi sulla classificazione, aspetto che ricopre un ruolo di fondamentale importanza nella costruzione dei processi di pensiero. L'alunno dovrà riuscire a delineare il concetto di *insieme universo* (dovrà dunque essere in grado di comprendere quali sono gli elementi che deve prendere in considerazione durante lo svolgimento del compito), dovrà stabilire il *criterio di gioco* (ovvero l'attributo con cui verrà selezionato ciascun elemento) e, infine, *evidenziare l'insieme* che raccoglie tutti e solo gli elementi che rispondono in maniera affermativa alla regola di gioco. I problemi sono qui suddivisi in base al tipo di diagramma utilizzato durante lo svolgimento del compito: sono quindi proposti problemi che prevedono l'utilizzo di diagrammi ad albero, di diagrammi di Venn e di diagrammi di Carroll.

Sezione 3 – Rappresentare relazioni

Gli esercizi della terza sezione hanno lo scopo di sviluppare il concetto di *relazione*, ossia il legame che intercorre tra gli elementi di uno stesso insieme o di due insiemi, facendo maturare nei bambini la capacità di esposizione sistematica e di comunicazione attraverso l'utilizzo del grafo come primo tipo di schematizzazione delle relazioni.

Trascina gli animaletti!

DIAGRAMMI AD ALBERO - IN CERCA DI FUNGHI

AIUTA GLI ANIMALETTI A IMBOCCARE IL SENTIERO GIUSTO!

HO FINITO STAMPA

3 / 4

Disegna le frecce!

Le figurine chiacchierone

-POSSO PORTARE PIÙ PASSEGGERI DI TE!-

HO FINITO STAMPA

1 / 2

Sezione 4 – Individuare situazioni combinatorie

Le attività di questa sezione presentano delle situazioni combinatorie elementari per sperimentare la molteplicità delle configurazioni che

Rispondi alle domande!

I dadi

LUI SA E PIERA GIOCANO CON DUE DADI. VINCE LA BAMBINA CHE LANCIANDO TUTTI I DADI RIESCE A FARE USCIRE IL NUMERO 4. CHI VINCE IL GIOCO?

Chi fa uscire 4 con un solo dado.

SÌ NO

Chi fa uscire 4 lanciando due dadi.

SÌ NO

Chi fa più punti.

SÌ NO

HO FINITO STAMPA

1 / 3

possono coesistere all'interno di una stessa situazione. Questo tipo di esercizi, propedeutico per futuri giochi e teorie di probabilità e statistica, porta l'alunno a sviluppare una progressiva riflessione sulla poliedricità di alcuni contesti problematici reali.

Individua gli altri percorsi!

Mamma topina

AIUTA MAMMA TOPINA!

1° PERCORSO
Rosi, Gigio, Tito e Blu.

2° PERCORSO

3° PERCORSO

4° PERCORSO

HO FINITO STAMPA

2 / 4

Sezione 5 – Sperimentare giochi di strategia

In questa sezione vengono proposti, sottoforma di accattivanti giochi di strategia, problemi che richiedono attività di ragionamento, attenzione e flessibilità e che stimolano l'alunno ad approcciarsi in maniera positiva al mondo della matematica.

Sezione 6 – Storie per giocare

In quest'ultima sezione vengono presentate delle simpatiche attività che propongono al loro interno le tematiche analizzate singolarmente nelle sezioni precedenti. Le *Storie per giocare* sono dunque problemi che, in una stessa situazione, presentano contemporaneamente argomenti logici diversi, quali le relazioni, le seriazioni e i diagrammi, uniti dal filo conduttore della trama della storia stessa.

Riordina gli alberi!

Una festa nel bosco - 2ª parte: seriazioni

RIORDINA GLI ALBERI DAL PIÙ BASSO AL PIÙ ALTO!

TRASCINA I CARTELLINI CON IL MOUSE.

HO FINITO STAMPA

1 / 2

The screenshot shows a digital interface for a sorting activity. At the top, a yellow banner contains the text 'Una festa nel bosco - 2ª parte: seriazioni' and icons for refresh, undo, and close. Below this, a white rounded rectangle contains the instruction 'RIORDINA GLI ALBERI DAL PIÙ BASSO AL PIÙ ALTO!'. In the center, four square cards display different trees: a small bushy tree, a medium rounded tree, a tall conifer, and a very tall thin tree. Below the cards, a green rounded rectangle says 'TRASCINA I CARTELLINI CON IL MOUSE.'. At the bottom, there is a cartoon character of a man with a white beard and a red robe, a 'HO FINITO' button, a 'STAMPA' button, and a wooden barrel icon with '1 / 2' and arrows indicating page navigation.

Guida al gestionale

Vi si può accedere dal pulsante «Gestionale» nel login o digitando contemporaneamente la combinazione di tasti «Ctrl + o» (nel login).

Menu

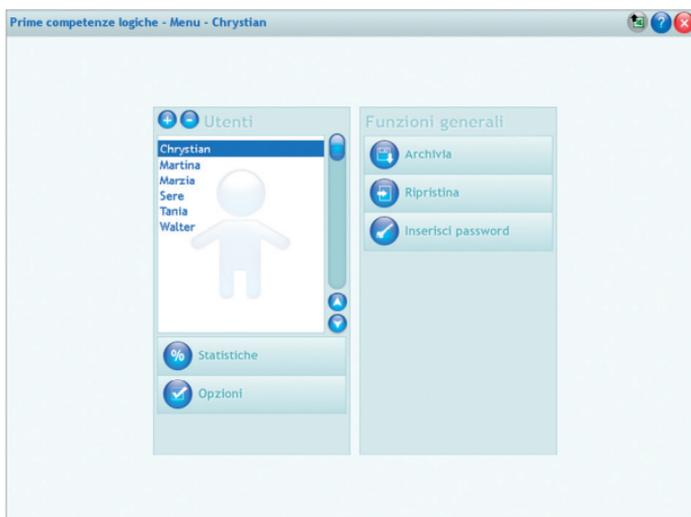
Comprende l'elenco degli utenti e i pulsanti per accedere alla videata delle statistiche e a quella delle opzioni.

Utenti: viene visualizzato l'elenco degli utenti, che si può scorrere con la barra o le frecce verticali a lato. Per aggiungere un nuovo utente alla lista, si clicca il tasto «+» e si digita il nuovo nome. Per cancellarlo, si seleziona il nome e si clicca il tasto «-», confermando poi l'eliminazione.

Archivia: questo pulsante permette di fare il backup del database utenti, ovvero di salvare tutti i dati (risultati e statistiche) relativi agli utenti, nella cartella di installazione del programma (normalmente C:\Programmi\Erickson\).

Ripristina: questo pulsante permette di recuperare i dati relativi agli utenti salvati precedentemente tramite «Archivia». I dati del database ripristinato sostituiranno quelli presenti nel programma. La cartella viene proposta automaticamente dal programma, ma è possibile anche selezionare una cartella qualsiasi.

Menu principale del gestionale



Password: per proteggere l'accesso ai dati è opportuno inserire una password cliccando sul pulsante «Inserisci password». Dopo aver digitato una password, viene richiesto di riscriverla per confermarla. Al successivo rientro nella parte gestionale, il programma chiederà automaticamente di inserire la password. Dopo 5 tentativi sbagliati, la videata si chiude e si ritorna al login. Si consiglia di scrivere la password su un foglio per non rischiare di dimenticarla. Per cambiare password bisogna cliccare sul pulsante «Cambia password» e scriverne una nuova.

Statistiche, Opzioni: per visualizzare le statistiche relative a ogni singolo utente e impostare le opzioni, si deve selezionare il nome dell'utente e cliccare il rispettivo pulsante («Statistiche», «Opzioni»).

Pulsante X: cliccare la «X» in alto a destra per uscire dalla parte gestionale e tornare al login.

Esportazione dei dati in formato Excel

È possibile esportare i dati relativi alle statistiche globali, cioè di tutti gli utenti che hanno effettuato il login, cliccando sul pulsante con il simbolo del foglio Excel e la freccia. Al clic il file verrà esportato di default nella cartella con il titolo del CD-ROM contenuta in «Documenti Erickson_Statistiche» del PC.

Statistiche

La parte relativa alle statistiche contiene:

- il nome dell'utente selezionato;
- l'elenco delle sezioni presenti nel CD-ROM.

Per ciascuna sezione vengono visualizzati:

- i titoli degli esercizi svolti: se il titolo è scritto in azzurro significa che al clic su di esso appaiono le registrazioni fino alle 5 prove precedenti, partendo dalla più recente;
- la data di svolgimento;
- il numero delle videate svolte sul totale;
- la percentuale delle risposte corrette.

Esportazione dei dati in formato Excel: anche da qui è possibile esportare i dati relativi alle statistiche dell'utente cliccando sul pulsante con il simbolo del foglio Excel e la freccia. Al clic il file verrà esportato di default nella cartella con il titolo del CD-ROM contenuta in «Documenti Erickson_Statistiche» del PC.

Stampa: il pulsante nella barra in alto permette di stampare la videata delle statistiche per ogni sezione selezionata in cui siano stati svolti gli esercizi.

Prime competenze logiche - Statistiche - Sere

SEZIONI	Titolo esercizio	Data	Vis. svolte sul totale	% Risposte corrette	
1 Scoprire e costruire successioni	I sassi di Pollicino	3/6/2010	3/3	100%	⊙
	Verso il laghetto	3/6/2010	3/3	83%	⊙
	Scopri il ritmo	3/6/2010	3/3	100%	⊙
2 Compilare classificazioni	I pesdi	3/6/2010	3/3	100%	⊙
	La collana	3/6/2010	1/3	0%	⊙
3 Rappresentare relazioni	La collana	3/6/2010	3/3	83%	⊙
	Il contadino Piero	3/6/2010	3/3	100%	⊙
	Gli orari del treno	3/6/2010	4/4	100%	⊙
4 Individuare situazioni combinatorie	Seriazioni con immagini: merenda per gli orsetti	3/6/2010	4/4	66%	⊙
	Seriazioni con immagini: gli gnomi pescatori	3/6/2010	4/4	100%	⊙
	Seriazioni con i numeri: numeri	3/6/2010	4/4	100%	⊙
5 Sperimentare giochi di strategia	Seriazioni con i numeri: la corsa con i sacchi	3/6/2010	4/4	100%	⊙
6 Storie per giocare					

Opzioni

Nella parte relativa alle opzioni sono disponibili le seguenti funzioni (clic con il mouse sul quadratino corrispondente):

Risposta corretta automatica dopo 5 errori: già attiva di default, può essere deselezionata cliccando sul quadratino con la crocetta.

Mostra attestato: per mostrare l'attestato indipendentemente dal totale svolgimento degli esercizi (l'attestato risulterà pertanto sempre cliccabile e stampabile).

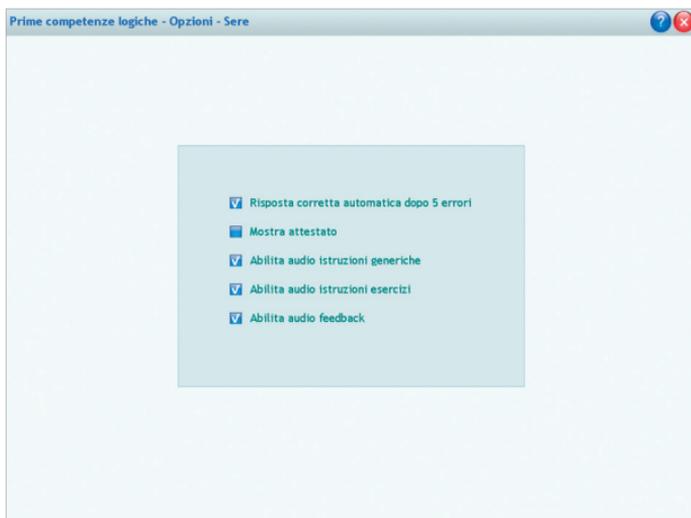
Abilita istruzioni scritte: consente di attivare, in particolare per gli utenti con problemi di ipoacusia o sordità, le vignette con le istruzioni e i feedback scritti, pur mantenendo l'audio di default; per iniziare e procedere in ogni attività, la nuvoletta presente nella videata deve essere fatta scomparire cliccandoci sopra; per proseguire la lettura del testo nelle nuvolette si deve cliccare con il mouse sulle stesse; per richiamare la nuvoletta basta cliccare sul personaggio.

Abilita audio istruzioni generiche: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio delle istruzioni che vengono date nel menu, nello spiegapulsanti, ecc.

Abilita audio istruzioni esercizi: disattivo di default, al clic viene attivato l'audio delle istruzioni negli esercizi.

Abilita audio feedback: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio dei feedback positivi e negativi.

Opzioni



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

Primi passi verso una didattica con la LIM

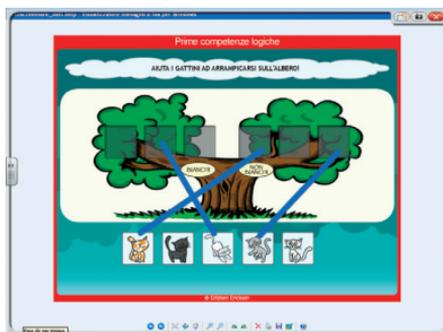


Il CD-ROM contiene una cartella *Materiali LIM* che propone dei semplici contenuti didattici digitali tratti dalle attività del software. Si tratta di un primo livello di proposte per integrare nella didattica tradizionale i nuovi strumenti tecnologici. I materiali presentati costituiscono quindi una 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 6 cartelle, in formato jpg e bmp, corrispondenti alle 6 sezioni del software.

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 gli esercizi di collegamento e di scrittura.

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