

Carlo Scataglini

STORIA FACILE PER LA CLASSE TERZA CON LA LIM

L'origine della Terra e la Preistoria

SCUOLA PRIMARIA



Erickson
SOFTWARE

Guida

Editing e progettazione

Silvia Larentis

Sviluppo software

Walter Eccher

Adriano Costa

Coordinamento tecnico

Matteo Adami

Grafica e animazioni

Dario Scaramuzza

Illustrazioni

Riccardo Beatrici

Testing

Sonia Arw

Susanna Tassinari

Audio

Jinglebell Communication

Illustrazione di copertina

Riccardo Beatrici

Foto di copertina

© Crisma/Istockphoto.com

Fotocomposizione e packaging

Tania Osele

© 2012 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.

Carlo Scataglini

STORIA FACILE PER LA CLASSE TERZA CON LA LIM

L'origine della Terra e la Preistoria

SCUOLA PRIMARIA

Erickson
SOFTWARE

CARLO SCATAGLINI

Insegnante specializzato di L'Aquila, è formatore sulle metodologie di recupero e sostegno. Per le Edizioni Erickson ha pubblicato *Il sostegno è un caos calmo*; numerosi libri di narrativa: *Anche gli orchi hanno paura*, *Lo strano mistero di Cartoonville e altri racconti*, *Magigum e il volo delle emozioni*, *Magigum e il segreto di Belacri*, *Magigum tra gessetti, lavagne e registri di classe*, *Le formiche sono più forti del terremoto*, *La storia di Marilù e i 5 sensi* (con CD audio); testi per il recupero e sostegno: *Storia facile per la classe terza*, *Storia facile per la classe quarta*, *Storia facile per la classe quinta*, *Adattamento dei libri di testo*, *Storia facile*, *Geografia facile*, *Scienze facili*, *Informatica facile 1 e 2*, *Esercitarsi in... storia*, *Esercitarsi in... geografia*, *Fiabe e racconti per imparare*, *L'albero delle stagioni e altre storie per imparare*, *Fare sostegno nelle scuole superiori*, *Storia facile per le scuole superiori*, *Chi è il ladro in terza B?*; i CD-ROM: *Storia facile 1 e 2*, *Geografia facile 1 e 2*, *Scienze facili 1 e 2*, *Marilù e i 5 sensi*; il kit *iperMAPPE* in collaborazione con Flavio Fogarolo.

Visita il sito dell'autore: www.carloscataglini.it

INDICE

Premessa <i>di Carlo Scataglini</i>	p. 6
Installazione e avvio del CD-ROM	p. 7
Guida alla navigazione	p. 8
Note generali	p. 8
Unità didattiche – Classe III	p. 9
Laboratorio – Classe III	p. 17
Pulsanti/Funzioni generali	p. 21
Come usare Easy LIM	p. 23
Presentazione	p. 23
Gli strumenti di Easy LIM	p. 23
Salvataggio del lavoro svolto	p. 25
Note operative	p. 25
Consigli didattici	p. 26

Premessa

di Carlo Scataglini

Rivolto agli alunni della Scuola Primaria, il programma¹ *Storia facile per la classe terza con la LIM* nasce con l'obiettivo di mettere tutti gli alunni della classe, anche quelli con Bisogni Educativi Speciali o disabilità, nelle condizioni di condividere con i propri compagni le attività riferite ai vari argomenti di Storia. Questo obiettivo, che sfrutta le enormi potenzialità offerte dalla LIM, viene perseguito attraverso un percorso dinamico e multidimensionale che parte da due esigenze essenziali:

- ciascun alunno, in base alle proprie difficoltà, ma anche a risorse, interessi, motivazioni e desideri assolutamente individuali e originali, deve poter trovare nei materiali a disposizione ciò che serve e che, in qualche modo, può rappresentare uno strumento utile ed efficace per il superamento delle eventuali difficoltà;
- ciascun alunno è parte di una classe che, al suo interno, presenta certamente delle difficoltà ma che, allo stesso tempo, può contare su abilità e risorse. La circolarità di queste abilità e risorse all'interno della classe è un presupposto essenziale per il superamento delle difficoltà e, per questo, tutto il materiale offerto dal programma è costruito in vista di un approccio collaborativo e cooperativo nella classe.

Il percorso di *Storia facile per la classe terza con la LIM* offre dunque una serie di strumenti efficaci per la costruzione di apprendimenti significativi e integrati nella classe, oltre che per il loro consolidamento e riutilizzo in altri contesti.

Tutti i materiali proposti sono stati costruiti in modo da funzionare come facilitatori per l'apprendimento, senza per questo ridurre eccessivamente o banalizzare gli argomenti di Storia trattati.

Gli stessi materiali, inoltre, utilizzano un approccio costruttivista e metacognitivo che tiene conto, in ogni momento, di quelle che sono le abilità, le competenze e le conoscenze pregresse degli alunni, oltre che dei loro interessi e della loro motivazione.

1 Fanno parte del programma *Storia facile per la classe terza* anche l'omonimo volume e i materiali online reperibili all'indirizzo www.risorseonline.erickson.it/storiafacile.

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 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».

Guida alla navigazione

Note generali

Il programma si installa automaticamente nel computer creando un'icona sul desktop per poterlo poi avviare. Il software è utilizzabile con qualsiasi lavagna interattiva multimediale.

Il percorso è articolato in 2 ambienti di lavoro *Unità didattiche – Classe III* e *Laboratorio – Classe III* in cui gli alunni possono avvicinarsi e approfondire i principali temi legati alla Storia della Terra e all'evoluzione dell'uomo, oppure manipolare i materiali in forma più laboratoriale.

A guidare l'alunno e la classe nelle attività è Bartolo, il simpatico viaggiatore del Tempo che darà i feedback e, se premuto, le informazioni necessarie.

Menu: videata di accesso agli ambienti di lavoro



Unità didattiche – Classe III

Se si accede all'ambiente di lavoro *Unità didattiche – Classe III*, si attiva un pannello con i seguenti pulsanti:



Concetti Chiave



Idea principale



Mappa anticipatoria

Testi



Testo base



Testo sintetico



Testo completo

Strumenti per imparare



Glossario



Cronologia illustrata



Mappa espansa



Verifiche

Funzione dei pulsanti delle Unità didattiche

Ecco nel dettaglio la funzione di ciascun pulsante:

1. Concetti chiave

È uno strumento fondamentale perché anticipa all'alunno gli elementi essenziali dell'Unità didattica. Ogni concetto chiave è associato a un'immagine esplicativa e sarà contraddistinto nei testi con una speciale evidenziazione (sottolineatura, grassetto e diverso colore dei caratteri).

Una volta memorizzati i *Concetti chiave*, gli alunni potranno verificare immediatamente le proprie conoscenze premendo il pulsante «Al lavoro!».

Concetti chiave



2. Idea principale

Si tratta del messaggio essenziale, espresso in estrema sintesi e riferito all'Unità didattica che si sta presentando. Anch'essa ha valore di organizzatore anticipato e fornisce agli alunni un'anticipazione sintetica di ciò che costituirà argomento di studio.

Una volta letta con attenzione l'*Idea principale*, gli alunni potranno verificare immediatamente le proprie conoscenze premendo il pulsante «Al lavoro!».

Idea principale

UNITÀ DIDATTICHE IDEA PRINCIPALE

Dal punto di vista della Storia della Terra, l'uomo è comparso solo poco tempo fa. Eppure, in poche centinaia di migliaia di anni si è evoluto tantissimo e ha creato società complesse. La Preistoria è il primo periodo della Storia dell'uomo e delle sue conquiste tecniche e sociali.

AL LAVORO!

3. Mappa anticipatoria

Il terzo strumento è costituito da una mappa che fornisce agli alunni alcuni dei nodi e dei collegamenti essenziali dell'Unità didattica. Essa consente quindi di effettuare una ricognizione rispetto alle proprie conoscenze pregresse sull'argomento.

Mappa anticipatoria

UNITÀ DIDATTICHE MAPPA ANTICIPATORIA

MAMMIFERI
↓
Primati
↓
Ominidi
↓
Australopithecus → Uomo attuale

EVOLUZIONE

AL LAVORO!

Una volta osservata con attenzione la *Mappa anticipatoria*, gli alunni potranno verificare immediatamente le proprie conoscenze premendo il pulsante «Al lavoro!».

4. Testi

Lo strumento *Testi* serve a presentare le informazioni dell'Unità didattica con 3 diversi gradi di semplificazione:

- *Testo base*: contiene solo le informazioni essenziali sull'argomento, presentate secondo i criteri di semplificazione specificati nell'introduzione metodologica al programma presente nel sito www.risorseonline.erickson.it/. Per facilitare l'individuazione dei vocaboli e delle informazioni rilevanti del *Testo base* sono stati adottati i seguenti accorgimenti grafici: **concetti chiave**: sottolineatura, diverso colore, grassetto; **parole importanti**: diverso colore, grassetto; parole inserite nel Glossario*: asterisco (*).

Testo base



- *Testo sintetico*: contiene tutte le informazioni sull'argomento presentate in forma sintetica e secondo i criteri di semplificazione specificati nell'introduzione metodologica al programma presente nel sito www.risorseonline.erickson.it/. Per facilitare l'individuazione dei vocaboli e delle informazioni rilevanti del *Testo sintetico* sono stati adottati i seguenti accorgimenti grafici: **informazioni principali**: evidenziazione sulle frasi che forniscono le informazioni principali; **concetti chiave**: sottolineatura, diverso colore, grassetto; **parole**

importanti: diverso colore, grassetto; parole inserite nel Glossario*: asterisco (*).

Testo sintetico



UNITÀ DIDATTICHE TESTO SINTETICO

14. Arte primitiva

Oltre alla **religione**, in età preistorica si sviluppò anche l'**arte**. Gli uomini **dipingevano** le pareti di roccia delle grotte con colori derivati dalla terra. In questo periodo si sviluppò anche l'**arte della scultura**. I primi uomini scolpivano piccole figure nella pietra, nel legno o nell'osso.



14/20

– *Testo completo:* contiene tutte le informazioni sull'argomento presentate in forma completa e secondo i criteri di semplificazione

Testo completo



UNITÀ DIDATTICHE TESTO COMPLETO

14. Arte primitiva

Oltre alla **religione**, in età preistorica si sviluppò anche l'**arte**. Gli uomini e le donne primitivi cominciarono a indossare **piccoli ornamenti**, come collane e braccialetti, fatti con conchiglie, pietre e altri materiali. Un'altra forma d'arte era la **pittura**: gli uomini usavano colori ricavati dalla terra e realizzavano disegni sulle pareti di roccia delle grotte. Pensa che alcuni di questi disegni sono visibili ancora oggi! Infine c'era la **scultura**: gli uomini primitivi scolpivano piccole figure umane, animali o fantastiche, nella pietra, nel legno o nell'osso.



14/20

specificati nell'introduzione metodologica al programma presente nel sito www.risorseonline.erickson.it/.

Per facilitare l'individuazione dei vocaboli e delle informazioni rilevanti del *Testo completo* sono stati adottati i seguenti accorgimenti grafici: **concetti chiave**: sottolineatura, diverso colore, grassetto; **parole importanti**: diverso colore, grassetto; parole inserite nel Glossario*: asterisco (*).

5. Strumenti per imparare

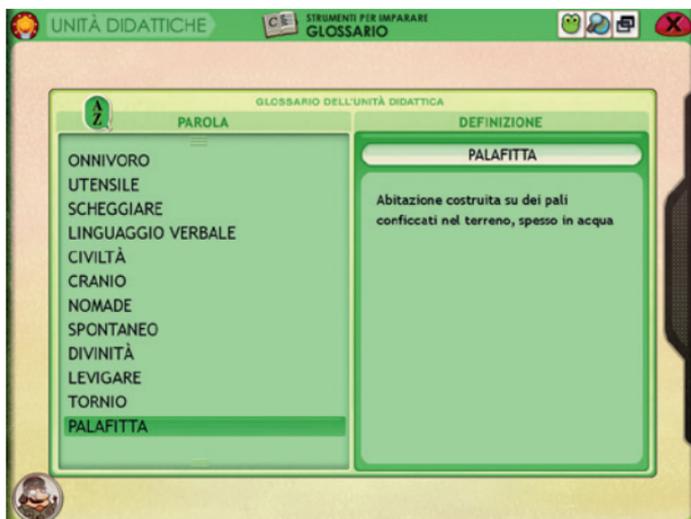
Pulsante che attiva, nel dettaglio:

- *Glossario*: è uno strumento molto utile nel quale gli alunni possono trovare la spiegazione del significato delle parole difficili presenti nei testi e segnalate con un asterisco (*).
- *Cronologia illustrata*: cronologia scorrevole, con cui ripercorrere tutte le informazioni fornite nei testi e ulteriori avvenimenti significativi. Essa consente un'immediata visualizzazione delle informazioni, ordinate in una sequenza cronologica e accompagnate da un'illustrazione esplicativa.

Una volta osservata con attenzione la *Cronologia illustrata*, gli alunni potranno verificare immediatamente le proprie conoscenze premendo il pulsante «Al lavoro!».

- *Mappa espansa*: in cui vengono organizzate tutte le informazioni di ciascuna Unità didattica. Questo strumento è anche molto utile per visualizzare agevolmente i collegamenti tra i vari eventi storici.

Glossario



Cronologia illustrata

UNITÀ DIDATTICHE STRUMENTI PER IMPARARE CRONOLOGIA ILLUSTRATA

800 mila anni fa
Probabile scoperta dell'uso del fuoco

200 mila anni fa
Comparsa dell'uomo di Neanderthal e dell'Homo Sapiens

500 mila anni fa
Datazione più antica per la comparsa di un linguaggio verbale elaborato

60 mila anni fa
Diffusione dell'Homo Sapiens fuori dall'Africa, in Asia e in Europa sudoccidentale

1 milione di anni fa
Erectus

AL LAVORO!

Una volta osservata con attenzione la *Mappa espansa*, gli alunni potranno verificare immediatamente le proprie conoscenze premendo il pulsante «Al lavoro!».

Mappa espansa

UNITÀ DIDATTICHE STRUMENTI PER IMPARARE MAPPA ESPANSA

MAMMIFERI → Primati

Ominidi → Australopithecus

Scimmie

Homo Habilis

Homo Erectus

Homo Sapiens

Uomo attuale

EVOLUZIONE

AL LAVORO!

6. Verifiche

Alla fine di ciascuna *Unità didattica* è possibile consolidare e valutare il proprio apprendimento attraverso alcuni esercizi di verifica.

In particolare, vengono proposte queste attività:

- associare l'immagine al testo corretto;
- riordinare la mappa concettuale;
- associare la risposta alla domanda corretta;
- scegliere la risposta corretta;
- completare il testo dato (cloze);
- disegnare un'immagine con Easy LIM partendo da un suggerimento dato.

Verifiche

The screenshot shows a software interface for a history lesson verification exercise. The title bar at the top reads "UNITÀ DIDATTICHE" and "VERIFICHE". The main title of the exercise is "VERIFICA 1: Associa l'immagine al testo giusto".

The interface displays a list of text boxes on the right, each containing a historical statement. On the left, there are several images that can be dragged to match the text. The images include: a hand holding a torch, a group of people, a primitive man with a spear, a primitive village, a Neanderthal, and primitive tools.

The text boxes contain the following statements:

- Un grande avvenimento nella Storia dell'uomo fu la scoperta del fuoco.
- L'uomo discende da un tipo di primate che si chiama ominide.
- Gli uomini primitivi inventarono nuove armi, come la lancia, l'arco e le frecce per andare a caccia.
- Nel Neolitico nacquero i primi villaggi.
- L'uomo di Neanderthal fu il primo ominide a coprirsi con pelli di animali.
- Con le pietre scheggiate gli uomini primitivi costruirono coltelli e lance.

At the bottom of the interface, there is a progress indicator showing "1 / 11" and a "CONTROLLO" button.

Laboratorio – Classe III

Se si accede all'ambiente di lavoro *Laboratorio – Classe III*, si attiva un pannello con i seguenti pulsanti:



Quadri di civiltà



Diorami



Immagini



Mappe concettuali



Cronologia illustrata



Glossario generale

Funzione dei pulsanti del Laboratorio

Ecco nel dettaglio la funzione di ciascun pulsante:

1. Quadri di civiltà

In questo ambiente gli alunni vengono guidati alla costruzione di un quadro di civiltà che consente loro di sintetizzare gli argomenti trattati, conoscere gli aspetti caratteristici delle civiltà incontrate e istituire confronti.

Alla fine del lavoro sarà possibile stampare il quadro di civiltà ottenuto.

2. Diorami

Dopo aver esplorato i *diorami*, gli alunni devono risolvere dei quesiti incentrati sui punti focali delle civiltà studiate, estraendo da una tavola illustrata i particolari corretti. Tutti i diorami sono stampabili.

Quadri di civiltà

LABORATORIO QUADRI DI CIVILTÀ

AMBIENTE

Gli uomini primitivi erano nomadi e vivevano in grotte o in tende di pelli.
Durante il Neolitico, iniziarono a vivere in abitazioni stabili.

1 / 6

Diorami

LABORATORIO DIORAMI

La rivoluzione neolitica

CAPANNA

PALAFITTA

ALLEVAMENTO: BUOI

CACCIA

SCIANANO

AGRICOLTURA: ORZO

FUOCO

AGRICOLTURA: DISSODAMENTO DEL TERRENO

ALLEVAMENTO: CAPRE

LAVORAZIONE DELL'ARGILLA

PESCA

AL LAVORO! 2 / 3

3. Immagini

In questo ambiente, gli alunni possono vedere una ricca carrellata delle illustrazioni significative presentate nel software, stamparle o vederle solo al tratto per poi ricolorarle con Easy LIM.

Immagini



4. Mappe concettuali

Il quarto ambiente contiene le mappe concettuali anticipatorie ed espanse che possono essere zoomate e stampate dagli alunni. Se nel computer è installato anche il programma *iperMAPPE*, sarà possibile aprire le mappe in formato .ipe e modificarle a piacere.

5. Cronologia illustrata

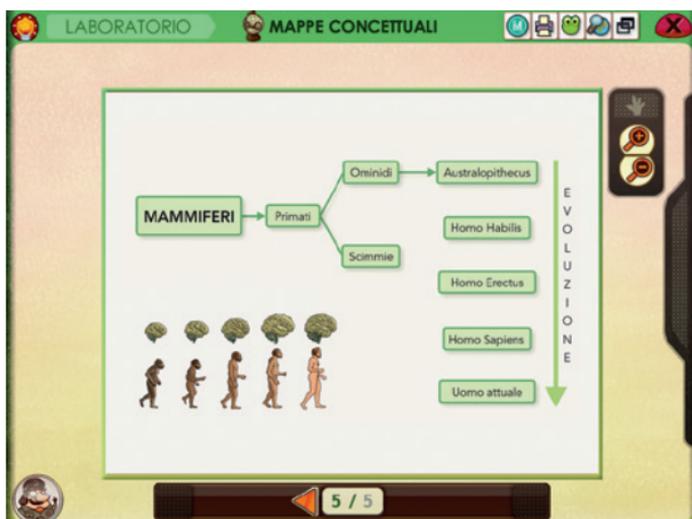
La *Cronologia illustrata* presentata nel *Laboratorio* rappresenta la somma delle Cronologie presentate in precedenza nel programma. Con questo strumento si può dunque ripercorrere la cronologia illustrata con tutti gli avvenimenti affrontati nel software.

La *Cronologia illustrata* è skippabile e stampabile.

6. Glossario generale

Il *Glossario generale* comprende tutte le parole difficili segnalate nel software con un asterisco (*) e le loro definizioni.

Mappe concettuali



Oltre a visualizzare le parole già inserite, gli alunni possono aggiungere nuove parole e nuove definizioni, completarle con immagini esplicative o modificare definizioni già esistenti. Anche questo strumento è stampabile.

Cronologia illustrata



Glossario generale



Pulsanti/funzioni generali



Guida

Nel Login apre questa guida.pdf



Info

Apri una finestra con le informazioni utili per l'attività



Opzioni

Apri le opzioni relative alla risposta automatica e ai feedback del personaggio



Easy LIM

Apri l'applicazione Easy LIM (si veda il prossimo capitolo di questa guida.pdf)

	<i>Web</i>	Dà accesso al sito <i>www.risorseonline.erickson.it/</i>
	<i>iperMAPPE</i>	Apri l'applicazione <i>iperMAPPE</i> , se installata sul computer
	<i>Copia testo</i>	Consente di copiare il testo della videata e incollarlo in un altro documento
	<i>Allineamento testo a sinistra</i>	Consente di allineare a sinistra il testo della videata
	<i>Stampa</i>	Consente di stampare la videata
	<i>Modifica risoluzione schermata</i>	Consente di modificare la risoluzione della schermata

Come usare Easy LIM

Presentazione

Easy LIM è un applicativo presente nei vari software della collana «Materiali e strumenti per la LIM». Grazie a questo strumento è possibile trasformare, personalizzare, destrutturare, semplificare e adattare il materiale didattico multimediale contenuto nel CD-ROM.

Il software infatti può essere presentato e utilizzato da tutta la classe o a piccoli gruppi seguendo il percorso didattico e le attività proposte, oppure è possibile «intervenire» sul percorso e sulle videate attraverso le funzioni dello strumento.

Easy LIM permette una duplice modalità di lavoro *nell'applicativo* e *sull'applicativo*. Lavorare «nell'applicativo» significa usarlo come di consueto: se siamo all'interno di un software o di un file Microsoft Word si tratterà di poter scrivere e lavorarci. Lavorare «sull'applicativo» significa invece lavorare su un piano diverso da quello dello specifico file o software sottostante. In questo caso è come avere a che fare con un'immagine del programma sottostante. Si potranno ad esempio effettuare «annotazioni», scrivere o marcare con un evidenziatore, ma senza modificare il file sottostante. L'azione avviene su un piano diverso da quello dell'applicativo.

Il comando per passare da una modalità all'altra deve essere intenzionalmente impartito attraverso la selezione dell'icona «Puntatore», per utilizzare il software, o delle altre icone per aggiungere note, ritagliare immagini, ecc.

Si tratta quindi, in questi software, di imparare a gestire e utilizzare due diversi piani di lavoro: quello di Easy LIM con le sue funzionalità e quello specifico del software Erickson lanciato.

Per attivare Easy LIM è sufficiente premere quest'icona:



Icona «rana» Easy LIM: al clic su questo pulsante viene visualizzata la palette degli strumenti per LIM. Per chiudere la palette basta cliccare sul pulsante con la «X» contenuto al suo interno, mentre è possibile trascinarla e spostarla sul monitor toccando la sua area verde.

Gli strumenti di Easy LIM

Puntatore: con questo pulsante selezionato si è nella modalità «applicativo». È possibile quindi utilizzare le funzioni del software cliccando sui pulsanti corrispondenti, trascinare cartellini e gli altri materiali presenti.

Matita: una volta attivata, è possibile utilizzare lo strumento per disegnare e interagire con il dito sul software o sul foglio con gli appunti di lavoro. Si può scegliere tra 8 colori e 3 tratti di spessore; per impostarli basta selezionarli dalla palette. Attivata questa modalità compare una cornice arancione per chiarire che si lavora «sull'applicativo».

Evidenziatore: evidenzia sull'applicazione e sul «Foglio di lavoro» quanto viene selezionato con il dito. Si può scegliere tra 6 colori e 3 tratti di spessore; per impostarli basta selezionarli dalla palette.

Gomma: cancella i tratti fatti con la matita; è possibile impostare 3 diversi spessori del tratto, oppure cancellare tutto quanto è stato fatto sulla videata.

Cattura immagine (screenshot dello schermo intero, rettangolo o a mano libera): consente di catturare tutta la videata, una porzione di schermo di forma rettangolare o di fare una selezione a mano libera e di salvare l'immagine che compare a video. Una volta salvata l'immagine o la porzione di immagine è possibile incollarla nell'applicazione, sul «Foglio di lavoro» o in esterno (ad es. in Word).

Tendina: apre un rettangolo che funziona come una tendina per coprire i contenuti; la tendina è ridimensionabile ed è possibile anche personalizzarne il colore. Ogni volta che si clicca questo pulsante viene creata una tendina. Per manipolarla è necessario ricordarsi di deselezionare la funzione premendo il pulsante «Puntatore».

T: consente di inserire una casella di testo. È sufficiente creare con il dito l'area di lavoro e poi digitare al suo interno il testo con la tastiera.

Tastiera: attiva una tastiera per digitare dei contenuti all'interno dell'applicazione o all'interno della casella di testo (creata con il pulsante «Testo»).

Occhio di bue: serve a illuminare solo la porzione circolare della videata che si desidera (come il cercapersone utilizzato nei teatri), mentre tutto il resto rimane oscurato. È possibile scegliere tra 3 dimensioni la porzione circolare da illuminare e selezionare la percentuale (3 impostazioni) di oscuramento del resto della videata.

Foglio di lavoro: apre un foglio bianco (di cui si possono modificare le dimensioni) su cui è possibile scrivere e incollare immagini. Chiudendo il foglio di lavoro con la «X» in alto a destra, le modifiche fatte verranno mantenute alla riapertura.



Incolla: è possibile incollare dall'esterno un testo o un'immagine selezionata, utilizzando questo pulsante posto sulla sinistra della videata o sulla sinistra del «Foglio di lavoro».

Salvataggio del lavoro svolto

Per salvare il lavoro svolto (oggetti oppure testo) si deve usare la funzione principale di «Cattura immagine» . Una volta salvato, il file .png non sarà più modificabile. Per salvare come livello unico tutta la videata o parte di essa con lo sfondo e gli oggetti o i testi aggiunti, si devono utilizzare le funzioni  e  sempre in «Cattura immagine».

Note operative

- Per il corretto funzionamento di Easy LIM è necessario chiudere altri eventuali software di gestione della lavagna interattiva.
- Ricordarsi sempre di selezionare il pulsante «Puntatore» per utilizzare l'applicativo.
- Si possono manipolare gli oggetti creati, se con la palette aperta non c'è nessun pulsante selezionato (nemmeno il pulsante «Puntatore»).

- Intorno all'oggetto creato apparirà una cornice con una freccia curva per ruotarlo, un pulsante rosso con una doppia freccia per ridimensionarlo e un pulsante verde con cui sarà possibile: copiare, tagliare, duplicare, salvare o eliminare l'oggetto.
- Una volta creato un oggetto è possibile duplicarlo o copiarlo e incollarlo. Nel primo caso l'oggetto/l'immagine manterrà la trasparenza, mentre nel secondo caso, l'immagine, dopo essere stata copiata (cliccando sul pulsante verde) potrà essere incollata (cliccando sul pulsante corrispondente) ovunque, ma avrà uno sfondo bianco.
- La casella di testo è ridimensionabile e con la «X» la si trasforma in un oggetto manipolabile. Per tornare alla casella editabile basta toccare due volte il riquadro corrispondente.
- Per incollare un'immagine sul «Foglio di lavoro» bisogna utilizzare il pulsante corrispondente posto vicino al pulsante «X».

Consigli didattici

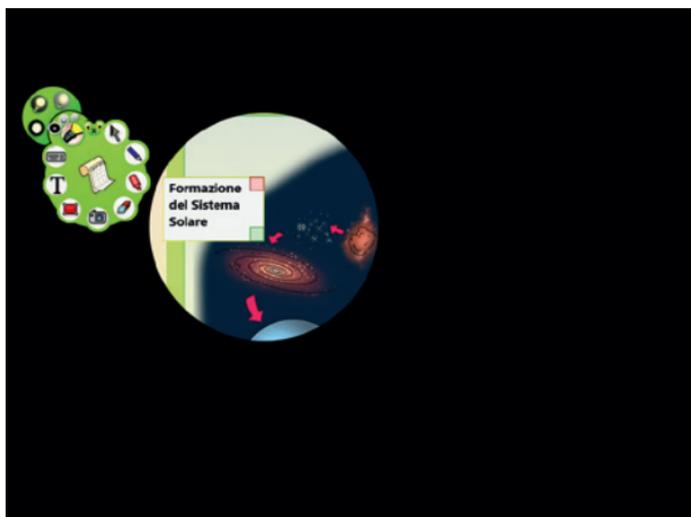
Nell'immagine che segue ci troviamo nell'ambiente *Unità didattiche*, area *Concetti chiave*. Le immagini che rappresentano i concetti chiave sono state ridistribuite nella videata e, utilizzando la funzione «T» («Testo»), sono state esplicitate con un breve commento.

Esempio di utilizzo della funzione «Testo»



In questa seconda immagine, siamo invece nell'ambiente *Laboratorio*, area *Immagini*. La tavola illustrata relativa alla nascita del pianeta Terra è stata modificata inserendo delle brevi etichette esplicative. Utilizzando lo strumento «Occhio di bue» si è poi posto il focus dell'attenzione su una tappa particolare, ovvero la formazione del Sistema Solare.

Esempio di utilizzo della funzione «Occhio di bue»





© 2012 Edizioni Erickson. Tutti i diritti riservati.
Via del Pioppeto 24 – 38121 TRENTO
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it

Erickson
SOFTWARE