

Laura Bertolo e Maria F. Potenza

GEOMETRIA FACILE 1

LOCALIZZAZIONI,
SPOSTAMENTI,
PIANI DI RIFERIMENTO,
RETTE E ANGOLI



Erickson
SOFTWARE

Guida

Editing e progettazione

Silvia Larentis

Sviluppo software

Daniele De Martin

Collaborazione

Michele Linardi

Andrea Biasioli

Marco Amoretti

Coordinamento tecnico

Matteo Adami

Grafica, illustrazioni e animazioni

Riccardo Beatrici

Elaborazione grafica

Riccardo Beatrici

Tania Osele

Testing

Luca Refatti

Audio

Jinglebell Communication

Musiche

Simone Bordin

Immagine di copertina

Riccardo Beatrici

Fotocomposizione e packaging

Tania Osele

© 2009 Edizioni Centro Studi Erickson

via Praga 5, settore E

38100 Gardolo (TN)

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.

Laura Bertolo e Maria F. Potenza

Geometria facile 1

Localizzazioni, spostamenti, piani di riferimento,
rette e angoli

LAURA BERTOLO

Laureata in Psicologia, specializzata in «Psicoterapia cognitiva», master in «Psicopatologia dell'apprendimento» e in «Psicoterapia cognitiva dell'età evolutiva», Cotrainer della Scuola di Psicoterapia Cognitiva a indirizzo Neuropsicologico di Retorbido (PV); socio Ordinario S.I.T.C.C.; esperta in nuove tecnologie e accessibilità, libera professionista presso la ASL n°1 di Massa Carrara presso il Laboratorio Ausili per i disturbi cognitivi e di apprendimento. Svolge attività di formazione per gli operatori tecnici sanitari e scolastici in corsi ECM; docente nei corsi di Alta Qualificazione per insegnanti di sostegno sui temi della multimedialità nell'handicap e dell'uso dell'informatica nella didattica e nella riabilitazione cognitiva; docente in corsi di perfezionamento dell'Università di Parma, Pisa e Padova sui temi della psicopatologia dell'apprendimento e in Master e Scuole di Specializzazione riconosciute dal MIUR per Psicologi e Medici. Autrice di pubblicazioni nel campo delle difficoltà di apprendimento e del recupero cognitivo attraverso strumenti informatici, relatrice in numerosi convegni a carattere nazionale su questi temi; per le Edizioni Erickson ha pubblicato come coautore il software *Test SPM*.

MARIA FRANCESCA POTENZA

Laureata in Fisioterapia, specializzata in «Tecniche di Analisi e Modificazione del Comportamento in soggetti con handicap» e in «Informatica per la Didattica e la Riabilitazione». Consulente Ausili ed esperta in Nuove Tecnologie Assistive ed Accessibilità, già terapeuta presso il Centro Riabilitativo A.I.A.S. (Associazione Italiana Assistenza agli Spastici), ora svolge la propria attività presso l'Azienda A.S.L. n°1 di Massa Carrara come Referente del Laboratorio Ausili per l'handicap e i disturbi di apprendimento. Iscritta all'Albo dei Formatori della Provincia di Massa Carrara, svolge attività di formazione per gli Operatori Tecnici Sanitari e Scolastici in servizio, anche in corsi ECM. Direttrice e Docente nei corsi SISS e di Alta Qualificazione per Insegnanti di Sostegno sui temi della multimedialità nell'handicap e dell'uso dell'informatica nella didattica e nella riabilitazione cognitiva; Docente in Corsi di Perfezionamento dell'Università di Parma e di Pisa. Ricercatore presso l'Università della Valle d'Aosta e collaboratore in progetti nazionali («Funzionamento e Disabilità negli Stati Vegetativi e Stati di Minima Coscienza») ed europei («La Robotica come mediatore di gioco nei bambini disabili»). Coordinatore a livello nazionale dei Centri Ausili afferenti al G.L.I.C. (Gruppo di Lavoro Interregionale dei Centri Ausili tecnologici Italiani) che si occupano di accessibilità del software didattico. Autrice di pubblicazioni nel campo delle Nuove Tecnologie e del recupero cognitivo attraverso strumenti informatici. Relatrice in numerosi convegni a carattere nazionale e internazionale su questi temi. Progettista e Responsabile del Sistema Gestione Qualità per le Agenzie Formative accreditate. Autrice di software multimediale educativo, per le Edizioni Erickson ha pubblicato come coautore i software: *Test SPM* e *La bella addormentata nel bosco*.

INDICE

Installazione e avvio del CD-ROM	p. 6
Introduzione	
<i>a cura degli autori</i>	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. 26
Menu	p. 26
Statistiche	p. 27
Opzioni	p. 28
Primi passi verso una didattica con la LIM	p. 29

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 «Setup».
5. Passate alle voce «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».

Introduzione

a cura degli autori

Da alcuni anni la didattica della matematica, in particolare l'area della geometria, ha sentito l'esigenza di staccarsi dall'esclusivo insegnamento per concetti, ovvero da una *didattica dei contenuti*, per andare a integrarlo sempre più con l'insegnamento – apprendimento di *abilità*. Nel caso della geometria, le abilità di cui parliamo sono le abilità di tipo visuo-spaziale, che comprendono abilità legate alla coordinazione (oculo-motoria) ma anche alla percezione (costanza della forma, percezione dello spazio, relazioni spaziali, discriminazione) alla memoria (visuo-spaziale) e ancora all'orientamento spaziale, alla creazione e alla manipolazione di immagini mentali. Le due abilità, integrandosi, sono il prerequisito per leggere la realtà quotidiana tramite il linguaggio geometrico.

I programmi ministeriali per la geometria parlano di «esperienze», come strumento di avvicinamento a questa, raccomandando la presentazione della disciplina tramite esercizi che prevedano la possibilità di acquisire abilità geometriche da attività che facciano riferimento a contesti diversi. E questo sia per garantire la generalizzazione delle abilità acquisite, sia per evitare una sterile e mnemonica conoscenza di definizioni. Parallelamente, la ricerca nell'area della psicologia dell'apprendimento sottolinea e raccomanda da anni, per ogni disciplina, la necessità di conoscere nel dettaglio lo sviluppo tipico di ogni competenza, per poter individuare percorsi di potenziamento specifico. Tutto questo obbliga a rivedere la didattica in modo radicale soprattutto nel caso della geometria che è una delle discipline che ha risentito di uno scollamento temporale importante tra i risultati della ricerca e l'applicazione di questi nella didattica. Finalmente sembra essere venuto il suo momento e questo lo si può apprezzare sia dall'incremento delle ricerche in quest'area sia dall'aumento delle richieste di materiali per il potenziamento dell'apprendimento della geometria.

Il nostro sforzo è dunque andato in questa direzione, l'interrogativo, «come unire le esigenze dei programmi ministeriali all'obiettivo dello sviluppo di un'abilità, nel rispetto dello sviluppo e delle competenze geometriche?», ci ha accompagnate nella costruzione delle attività. Da una parte avevamo la necessità di creare attività capaci di promuovere effettivamente l'esercizio di competenze, cioè di sollecitare i livelli di apprendimento corrispondenti; dall'altra, ci muoveva la necessità della ricerca delle condizioni per lo sviluppo da parte dei nostri bambini della capacità di trasferimento delle proprie cono-

scenze e competenze in contesti e situazioni diverse. La proposta non poteva che passare attraverso situazioni didattiche che consentissero effettivamente di sviluppare ed esercitarsi in questa competenza, ma pensiamo di essere state in grado di finalizzarla all'apprendimento di conoscenze e abilità procedurali con il richiamo agli aspetti metacognitivi piuttosto che allo sviluppo di conoscenze contenutistiche di tipo dichiarativo.

Il risultato finale è il CD-ROM che avete tra le mani, crediamo di aver creato percorsi didattici che accompagnano i bambini alla scoperta dell'ambito geometrico e che rispettano, per quanto ci è stato possibile, le esigenze e le competenze in quest'area dei bambini nelle varie fasce scolari. La costruzione del software, partito come esigenza di un percorso di attività che rispettasse i contenuti ministeriali previsti dai programmi didattici della scuola primaria, ci ha obbligate a riflettere e prendere spunto da prospettive, risultati di ricerche e riflessioni provenienti da diverse aree. La sfida è stata quella di provare a integrare le conoscenze in un prodotto che non ha certamente la presunzione di essere completo, ma che ci inorgolisce perché ha visto la collaborazione concreta in fase di realizzazione e revisione dei nostri piccoli utenti, che provano sconforto alla sola idea di aprire un libro o fare un esercizio di geometria, ma che non si sono risparmiati a creare le attività che incontrerete: il software è dedicato a tutti loro, perché senza il loro entusiasmo e la loro creatività non avremmo potuto realizzarlo.

Bibliografia

- Caponi B. et al. (2007), *Didattica metacognitiva della matematica*, Trento, Erickson.
- Colombo Bozzolo C. e Costa A. (2006), *Nel mondo della geometria*, Trento, Erickson.
- Cornoldi C. (1999), *Le difficoltà di apprendimento a scuola*, Bologna, Ed. Il Mulino.
- Cornoldi C. (1995), *Metacognizione e apprendimento*, Bologna, Il Mulino.
- Cornoldi C. e Caponi B (1989), *Metamemoria. Strategicità e ricordo in bambini della scuola elementare*, «Età evolutiva», n. 34, pp. 5-15, Firenze, Giunti.
- D'Amore B. (2000), *Contenuti, conoscenze, competenze, capacità, nuclei fondanti: la complessità dell'educazione e della costruzione del sapere*, «Riforma & didattica», n. 4, Reggio Calabria, Falzea.
- D'Amore B. et al. (2008), *La didattica e le difficoltà in matematica*, Trento, Erickson.

- Giofrè D., Mammarella I.C. e Lucangeli D. (2009), *L'apprendimento della geometria in bambini da 4 a 6 anni*, «Difficoltà in matematica», n. 5/2, Trento, Erickson.
- Lucangeli D. e Iannitti A. (2007), *Lo sviluppo dell'intelligenza numerica*, Roma, Carocci.
- Lucangeli D., Poli S. e Molin A. (2004), *Intelligenza numerica*, Trento, Ed. Erickson.
- Lucangeli D. et al. (2009), *Conosco le forme*, Firenze, Giunti Scuola.
- Martini B. (2004), *Insegnare geometria nella scuola primaria*, Bari, Laterza.

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 «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 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

The image shows a login screen for a game set in a medieval village. A central panel displays a name input field containing 'Manuela' and a list of names: Andrea, Daniele, Dario, Luca, Riccardo, Silvia, and Tania. Below the list are two arrow buttons. To the left of the panel are buttons for 'GUIDA', 'GESTIONALE', and 'ATTIVA ISTRUZIONI SCRITTE'. To the right is an 'ENTRA' button. In the top right corner of the game area is an 'ESCI' button. A character is sitting on a hay cart in the background. Red lines connect callout boxes to these elements.

Clicca qui per leggere la guida

Digita il tuo nome o selezionalo dalla lista

Clicca «Entra» per entrare nel menu

Clicca qui per vedere le istruzioni scritte

Clicca qui per accedere alla parte gestionale

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 5 sezioni con le attività

Sezione 1: Localizzazioni

Sezione 2: Spostamenti

Sezione 3: Sistemi di riferimento

Sezione 4: Dalle linee alle rette

Sezione 5: Gli angoli

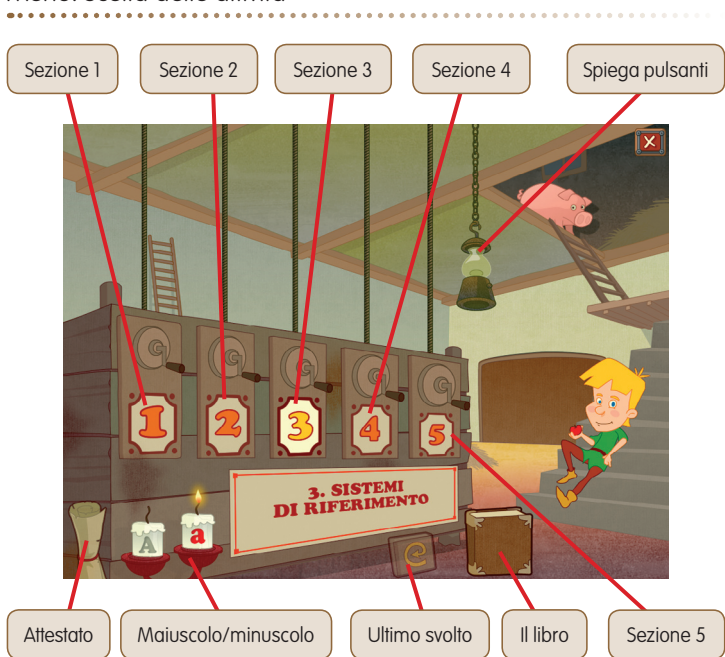
b) Ultimo svolto

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

c) Spiega pulsanti

Al clic sulla lanterna, 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 minuscolo.

e) Il libro

Cliccando sul libro si accede alla storia animata di H.C. Andersen *I vestiti nuovi dell'imperatore* (testo tratto da: http://www.riflessioni.it/semplfici_curiosi/vestiti_nuovi.htm) dalla quale l'alunno potrà accedere comunque agli esercizi.

f) Attestato

Il rotolo di pergamena viene sbloccato al superamento del 100% degli esercizi. 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) 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
Attiva/disattiva istruzioni scritte	Ctrl + i
Gestione volumi	Ctrl + v
<i>Login</i>	
Entra	Invio
Esci dal software sì/no	s/n
Seleziona utente	Frecche alto/basso
Gestionale	Ctrl + o
<i>Menu</i>	
Testo maiuscolo/minuscolo	Ctrl + m
Ultimo svolto	Ctrl + u
Attestato	Ctrl + a
Libro	Ctrl + d

FUNZIONI DEL PROGRAMMA/PULSANTI	COMBINAZIONE DI TASTI
<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
Guida/informazioni utili	F1
<i>Gestionale</i>	
Stampa	F10
Guida/informazioni utili	F1
Esci/chiudi	Ctrl + x
Scrolla testo su/giù	Frecce alto/basso
Scrolla sezioni su/giù	Page up/down
Esporta file excel	Ctrl + e
Aumenta/diminuisci carattere	Ctrl + +/-
Ok/sì	Invio
Annulla/no	Ctrl + x

Attività

Dal menu è possibile accedere alle sezioni principali con schede ed esercizi stampabili.

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. Localizzazioni

In questa prima sezione l'alunno impara e si esercita con i principali concetti e con i termini fondamentali riferiti alla localizzazione di oggetti nello spazio («davanti/dietro», «sopra/sotto», «destra/sinistra», «vicino/lontano», «dentro/fuori»), prendendo come riferimento sia se stesso, sia altre persone e oggetti.

La sezione è articolata in un'unica sottosezione:

1.1 Localizzare oggetti nello spazio

Vicino/Lontano



Destra/Sinistra



Cruciverba illustrato

1. LOCALIZZAZIONI Localizzazione oggetti nello spazio

DEFINIZIONI

A destra dell'albero, in basso

STAMPA

HO FINITO!

33 34

2. Spostamenti

Nella seconda sezione l'alunno impara a seguire e, in un secondo momento, a creare in autonomia una serie di percorsi assegnati con

Labirinto

2. SPOSTAMENTI Spostamenti lungo percorsi (1)

IN ALTO

A SINISTRA A DESTRA

IN BASSO

Vai a destra.

STAMPA

HO FINITO!

2 9

Raccogli le monete d'oro



istruzioni orali, scritte o presentate sottoforma di immagini (sempre visibili o a memoria).

La sezione è articolata in 3 sottosezioni:

A caccia di diamanti



2.1. Spostamenti lungo percorsi (1);

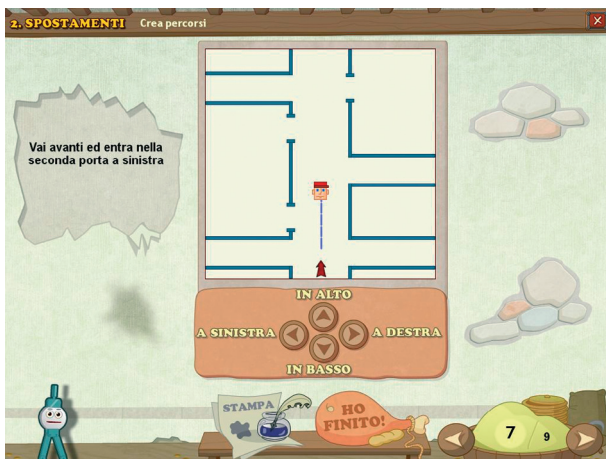
2.2. Crea percorsi;

2.3. Spostamenti lungo percorsi (2).

Dove andrà la pecora?



Qual è la stanza giusta?



Riempi il bicchiere



Ricostruisci il percorso!



3. Sistemi di riferimento

Nella terza sezione vengono presentati all'alunno i sistemi di riferimento per localizzare gli oggetti nello spazio: il piano cartesiano e le coordinate polari.

La sezione è articolata in 2 sottosezioni:

Cosa c'è in B4?

3. SISTEMI DI RIFERIMENTO Il piano cartesiano

G							
F					🍏		
E							
D	🤖						
C							
B			🐢				
A							
	1	2	3	4	5	6	7

Cosa c'è in B 4?
un _____

Cosa c'è in F 6?
una _____

Cosa c'è in D 2?
un _____

10 17

Metti a posto il trenino

3. SISTEMI DI RIFERIMENTO Il piano cartesiano

METTI IN D 3, IN D 4 E IN D 5

E					
D			🚂		
C					
B					
A					
	1	2	3	4	5

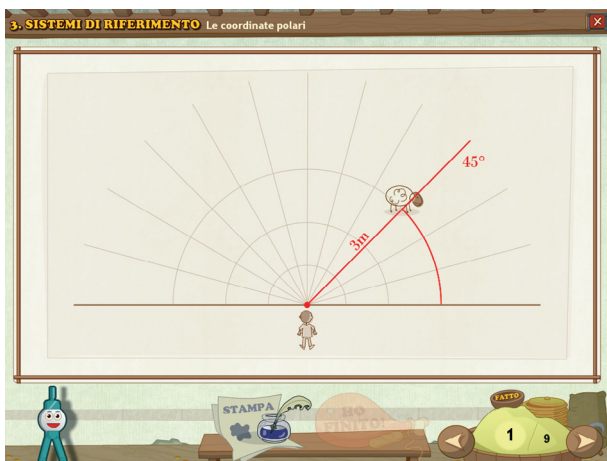
HO FINITO!

16 17

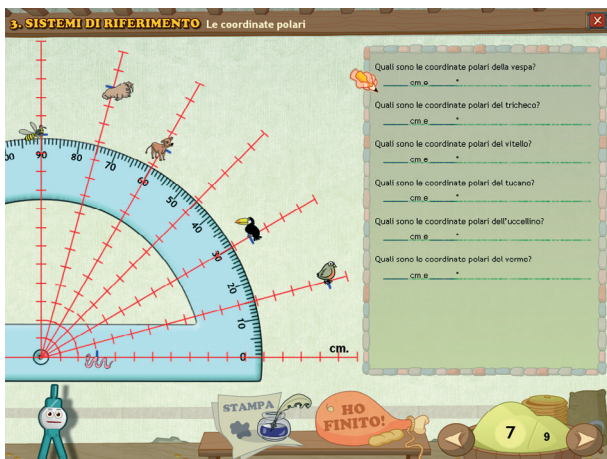
3.1. Il piano cartesiano;

3.2. Le coordinate polari.

Coordinate polari



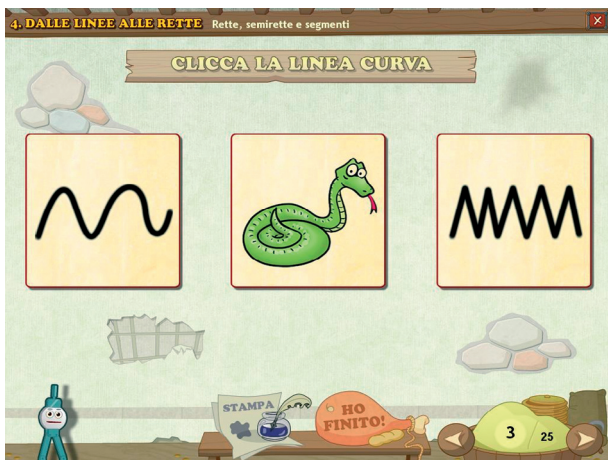
Dov'è il tucano?



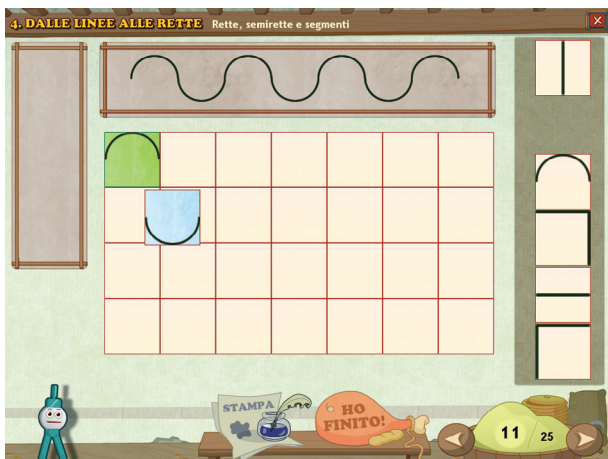
4. Dalle linee alle rette

Nella quarta sezione vengono presentati all'alunno gli enti fondamentali della geometria piana: rette, semirette e segmenti. Successivamente si passa ad esercizi in cui il bambino si esercita con la posizione reciproca

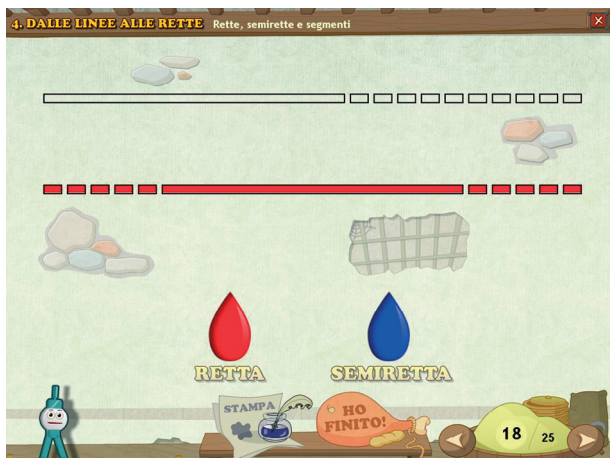
Qual è la linea curva?



Ricostruisci la linea!



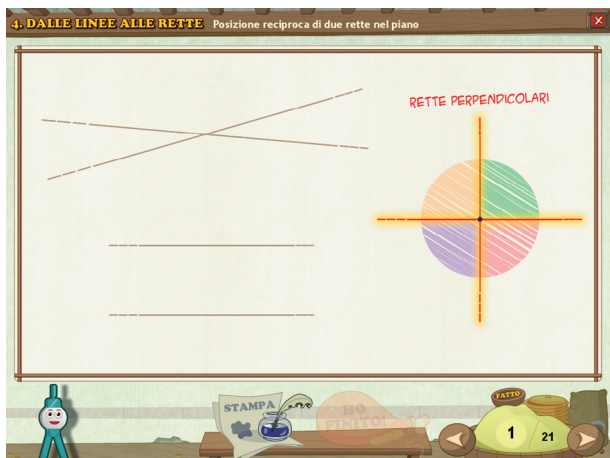
Retta o semiretta?



di due rette nel piano, quindi rette incidenti, rette perpendicolari e rette parallele.

La sezione è articolata in 2 sottosezioni:

Incidenti, parallele e perpendicolari



4.1. Rette, semirette e segmenti;

4.2. Posizione reciproca di due rette nel piano: incidenti, perpendicolari, parallele.

5. Gli angoli

La quinta e ultima sezione si concentra invece sugli angoli. Si parte dalla presentazione delle varie tipologie (con il girangolo) fino ad attività mirate su ogni tipologia di angolo notevole: retto, piatto, convesso, concavo, ottuso, acuto, giro. In conclusione, vengono presentati alcuni esercizi di riepilogo.

La sezione è articolata in 9 sottosezioni:

5.1. Gli angoli;

5.2. Gli angoli notevoli: l'angolo retto;

5.3. Gli angoli notevoli: l'angolo piatto;

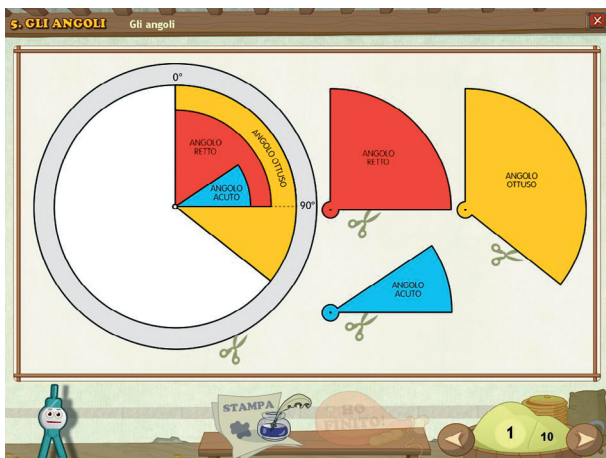
5.4. Gli angoli notevoli: l'angolo convesso;

5.5. Gli angoli notevoli: l'angolo concavo;

5.6. Gli angoli notevoli: l'angolo ottuso;

5.7. Gli angoli notevoli: l'angolo acuto;

Il «girangolo»



Che bella foto! Ma dove sono gli angoli retti?



5.8. Gli angoli notevoli: l'angolo giro;

5.9. Giochiamo con gli angoli notevoli.

Componi l'angolo giro



Quale orologio segna... un angolo giro?



Un po' di ripasso!



Guida al gestionale

Menu

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

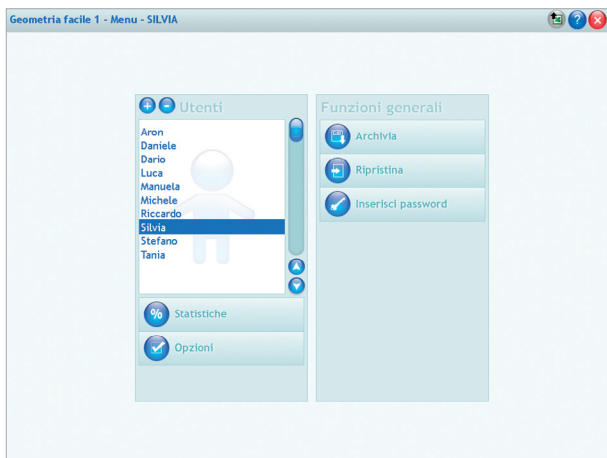
Utenti: viene visualizzato l'elenco degli utenti, che si può scorrere con la barra o le frecce verticali a lato. Per aggiungere un nuovo utente alla lista, si clicca il tasto «+» e si digita il nuovo nome. Per cancellarlo, si seleziona il nome e si clicca il tasto «-», confermando poi l'eliminazione.

Archivia: questo pulsante permette di fare il backup del database utenti, ovvero di salvare tutti i dati (punteggi 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 il pulsante «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.

Password: per proteggere l'accesso ai dati è opportuno inserire una password cliccando sul pulsante «Inserisci password». Dopo aver

Menu principale del gestionale



digitato una password, viene richiesto di riscriverla per confermarla. Al successivo rientro nella parte gestionale, il programma chiederà automaticamente di inserire la password. Dopo 3 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 alunno oppure scegliere 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'alunno selezionato;

Statistiche

SEZIONI	Titolo esercizio	Data	Vidi. svolte sul totale	% Risposte corrette
1 LOCALIZZAZIONI	GLI ANGOLI	15/7/2009	4/10	96%
	GLI ANGOLI	15/7/2009	2/10	96%
	GLI ANGOLI NOTEVOLI: L'ANGOLO RETTO	15/7/2009	2/6	0%
2 SPOSTAMENTI	GLI ANGOLI NOTEVOLI: L'ANGOLO RETTO	15/7/2009	5/6	60%
	GLI ANGOLI NOTEVOLI: L'ANGOLO PIATTO	15/7/2009	5/6	87%
	GLI ANGOLI NOTEVOLI: L'ANGOLO CONVESSO	15/7/2009	5/6	60%
3 SISTEMI DI RIFERIMENTO	GLI ANGOLI NOTEVOLI: L'ANGOLO CONCAVO	15/7/2009	5/6	100%
	GLI ANGOLI NOTEVOLI: L'ANGOLO OTTUSO	15/7/2009	5/6	100%
	GLI ANGOLI NOTEVOLI: L'ANGOLO ACUTO	15/7/2009	5/6	100%
4 DALLE LINEE ALLE RETTE	GLI ANGOLI NOTEVOLI: L'ANGOLO GIRO	15/7/2009	5/6	100%
	GIOCHIAMO CON GLI ANGOLI NOTEVOLI	15/7/2009	3/0	100%
5 GLI ANGOLI				

- l'elenco delle 5 sezioni presenti nel CD-ROM.
- 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 degli esercizi.

Opzioni

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

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

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

Attiva 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 spiega pulsanti, ecc.

Abilita audio istruzioni esercizi: attivo di default, al clic viene disattivato l'audio delle istruzioni che vengono date negli esercizi.

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

Primi passi verso una didattica con la LIM

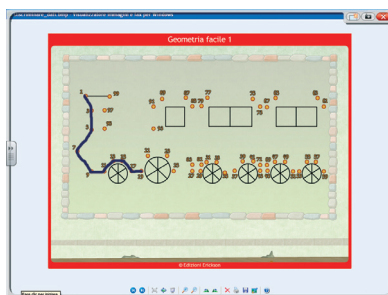


Il CD-ROM contiene una cartella *Materiali LIM* che propone dei semplici contenuti didattici digitali tratti dalle attività del software. Si tratta di un primo livello di proposte per integrare nella didattica tradizionale i nuovi strumenti tecnologici. I materiali presentati costituiscono quindi una 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?* («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 5 cartelle, in formato jpg e bmp, corrispondenti alle 5 tappe del percorso del software: dalla localizzazione degli oggetti nello spazio, agli spostamenti, ai piani di riferimento, per concludere con le linee, le rette e gli angoli.

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 scrittura e i percorsi, svolgere i giochi a incrocio, collegare fra loro i cartellini, unire i puntini, ecc.

Esempio di esercitazione con la penna digitale





© 2009 Edizioni Centro Studi Erickson. Tutti i diritti riservati.
via Praga 5, settore E
38100 Gardolo (TN)
tel. 0461 950690 – fax 0461 950698
www.erickson.it – info@erickson.it