

<b>Titolo:</b>	LE CLICCAFIABE - volume 1	
<b>Autore:</b>	A.A.V.V.	
<b>Editore:</b>	Edizioni San Paolo	
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 483	
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica	
<b>Classificazione:</b>	L. - SOFTWARE - AUSILI	Software didattico
	C. - ISTRUZIONE	Lettura
	C. - ISTRUZIONE	Memoria
	C. - ISTRUZIONE	Testo
	C. - ISTRUZIONE	Fiaba
	C. - ISTRUZIONE	Lingua straniera
<b>Abstract:</b>	<p>"Il CD Rom contiene tre fiabe narrate dal computer in italiano e in inglese. Nel testo, al termine della lettura compaiono dei termini evidenziati per i quali il programma fornisce la definizione. Le schermate, molto semplici, sono esplorabili con il semplice passaggio del mouse: quando il cursore attraversa un'area sensibile questa si attiva con una piccola animazione. Oltre all'attività di lettura ci sono altri tre giochi: "Ti ricordi?" in cui al bambino vengono poste delle domande su ogni scena del libro per aiutarlo a ricordare lo svolgimento della storia. Questo gioco è presente sia in italiano che in inglese. "Secondo te?", invece, è una domanda sola per riflettere sull'intero significato della storia: tale attività, limitata sul computer, può essere ampliata dall'adulto. Anche per l'ultimo gioco "Racconta..." il programma si limita a proporre spunti di riflessione per lasciare spazio al bambino in una sua personale rielaborazione della fiaba, aiutato dagli adulti. All'interno della scatola, oltre al CD Rom, sono presenti i tre libretti cartonati delle tre fiabe presentate con lo stesso testo e le stesse schermate: utile per un passaggio alla lettura diretta da parte del bambino."</p>	

<b>Titolo:</b>	LE CLICCAFIABE - volume 2	
<b>Editore:</b>	Edizioni San Paolo	
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 484	
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica	
<b>Classificazione:</b>	L. - SOFTWARE - AUSILI	Software didattico
<b>Abstract:</b>	<p>"Il CD Rom contiene tre fiabe narrate dal computer in italiano e in inglese. Nel testo, al termine della lettura compaiono dei termini evidenziati per i quali il programma fornisce la definizione. Le schermate, molto semplici, sono esplorabili con il semplice passaggio del mouse: quando il cursore attraversa un'area sensibile questa si attiva con una piccola animazione. Oltre all'attività di lettura ci sono altri tre giochi: "Ti ricordi?" in cui al bambino vengono poste delle domande su ogni scena del libro per aiutarlo a ricordare lo svolgimento della storia. Questo gioco è presente sia in italiano che in inglese. "Secondo te?", invece, è una domanda sola per riflettere sull'intero significato della storia: tale attività, limitata sul computer, può essere ampliata dall'adulto."</p>	



<b>Classificazione:</b>	C. - ISTRUZIONE C. - ISTRUZIONE	Letture Scrittura
<b>Abstract:</b>	<p>Le abilità necessarie per comprendere un testo sono diverse e complementari: attenzione, concentrazione, memoria, analisi semantica, conoscenza lessicale, intuizione, capacità di fare collegamenti logici e consequenziali, saper trarre conclusioni in modo coerente. Attraverso tali competenze, l'alunno riesce a comprendere e ad assimilare elementi linguistici e concettuali, significanti e significati. Questo programma - adatto principalmente agli alunni del 2° ciclo elementare e della scuola media - si compone di tre CD-ROM che presentano testi su vari argomenti di storia, geografia, scienze, astronomia, educazione civica, ma anche miti, leggende e curiosità, a cui seguono domande con risposte a scelta multipla. Gli esercizi di comprensione e il relativo punteggio sono inseriti all'interno di una vivace e originale cornice narrativa dove il protagonista è un giovane aspirante giornalista alle prese con un editore che gli darà le istruzioni e i feedback in caso di successo o di errore. L'insegnante potrà seguire i progressi dell'alunno verificando sia la percentuale degli errori commessi, sia le modalità di svolgimento di un esercizio, oltreché personalizzare il percorso inserendo testi secondo le esigenze didattiche/riabilitative e i gusti specifici. In questo primo CD-ROM vengono proposti esercizi di "cloze" (lacune) con termini semantici (sostantivi, aggettivi qualificativi, verbi) che l'alunno deve completare scegliendo fra 3 o 4 opzioni. In altri brani viene richiesto di scegliere il sinonimo di un termine, solitamente poco familiare, ricavandolo dal significato del contesto. In tal modo il bagaglio lessicale personale risulterà alla fine notevolmente arricchito. Una cinquantina di altri brani presenta una domanda conclusiva sull'argomento principale trattato, così da verificare l'esatta comprensione di quello che è il nucleo di un testo e di quelli che sono i dettagli.</p>	

<b>Titolo:</b>	COMPRESIONE DEL TESTO 2	
<b>Autore:</b>	CRETI Francesca; TOWNSEND Donna	
<b>Editore:</b>	Erickson	
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1125	
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica	
<b>Classificazione:</b>	C. - ISTRUZIONE C. - ISTRUZIONE	Scrittura Letture
<b>Abstract:</b>	<p>Le abilità necessarie per comprendere un testo sono diverse e complementari: attenzione, concentrazione, memoria, analisi semantica, conoscenza lessicale, intuizione, capacità di fare collegamenti logici e consequenziali, saper trarre conclusioni in modo coerente. Attraverso tali competenze, l'alunno riesce a comprendere e ad assimilare elementi linguistici e concettuali, significanti e significati. Questo programma - adatto principalmente agli alunni del 2° ciclo elementare e della scuola</p>	

	<p>media – si compone di tre CD-ROM che presentano testi su vari argomenti di storia, geografia, scienze, astronomia, educazione civica, ma anche miti, leggende e curiosità, a cui seguono domande con risposte a scelta multipla. Gli esercizi di comprensione e il relativo punteggio sono inseriti all'interno di una vivace e originale cornice narrativa dove il protagonista è un giovane aspirante giornalista alle prese con un editore che gli darà le istruzioni e i feedback in caso di successo o di errore. L'insegnante potrà seguire i progressi dell'alunno verificando sia la percentuale degli errori commessi, sia le modalità di svolgimento di un esercizio, oltreché personalizzare il percorso inserendo testi secondo le esigenze didattiche/riabilitative e i gusti specifici. In questo secondo CD-ROM, l'alunno deve leggere e comprendere il testo di 50 lunghi brani rispondendo a una serie di domande chiave sugli avvenimenti, sui tempi e i modi di quanto narrato, sulla base delle informazioni fattuali fornite. Altri 50 brani presentano domande sulla successione temporale e logica dei fatti, in modo da potenziare un'altra abilità fondamentale in ogni compito di lettura: la ricostruzione dell'esatta sequenza degli avvenimenti.</p>
--	--

<b>Titolo:</b>	COMPRESIONE DEL TESTO 3	
<b>Autore:</b>	CRETI Francesca; TOWNSEND Donna	
<b>Editore:</b>	Erickson	
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1126	
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica	
<b>Classificazione:</b>	C. - ISTRUZIONE	Lettura
	C. - ISTRUZIONE	Scrittura
<b>Abstract:</b>	<p>Le abilità necessarie per comprendere un testo sono diverse e complementari: attenzione, concentrazione, memoria, analisi semantica, conoscenza lessicale, intuizione, capacità di fare collegamenti logici e consequenziali, saper trarre conclusioni in modo coerente. Attraverso tali competenze, l'alunno riesce a comprendere e ad assimilare elementi linguistici e concettuali, significanti e significati. Questo programma – adatto principalmente agli alunni del 2° ciclo elementare e della scuola media – si compone di tre CD-ROM che presentano testi su vari argomenti di storia, geografia, scienze, astronomia, educazione civica, ma anche miti, leggende e curiosità, a cui seguono domande con risposte a scelta multipla. Gli esercizi di comprensione e il relativo punteggio sono inseriti all'interno di una vivace e originale cornice narrativa dove il protagonista è un giovane aspirante giornalista alle prese con un editore che gli darà le istruzioni e i feedback in caso di successo o di errore. L'insegnante potrà seguire i progressi dell'alunno verificando sia la percentuale degli errori commessi, sia le modalità di svolgimento di un esercizio, oltreché personalizzare il percorso inserendo testi secondo le esigenze didattiche/riabilitative e i gusti specifici. In questo terzo CD-ROM l'alunno troverà molti</p>	

	brani da cui deve dedurre una conclusione logica, sulla base di quanto ha letto e delle sue capacità di ragionamento e di sintesi, dimostrando così di aver pienamente acquisito il significato del testo. Gli esercizi sulle inferenze riguardano invece la formulazione di ipotesi più o meno probabili riguardanti un testo, che in parte derivano dalle informazioni presenti e in parte dall'intuizione personale. Questo software è consigliato per gli alunni della scuola media
--	---

<b>Titolo:</b>	IL MAGO DI KEVIN	
<b>Autore:</b>	TUFFANELLI Luigi	
<b>Editore:</b>	Erickson	
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1188	
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica	
<b>Classificazione:</b>	C. - ISTRUZIONE	Lettura
	C. - ISTRUZIONE	Testo
<b>Abstract:</b>	La padronanza linguistica è un'abilità indispensabile nella comprensione e produzione di testi orali e scritti. È stato più volte evidenziato, tuttavia, come difficoltà e carenze in tale abilità persistano anche nelle scuole superiori e oltre. Spesso i tentativi per risolvere tali situazioni si dimostrano oltremodo rigidi e incentrati su regole grammaticali, trascurando un vero miglioramento della capacità di lettura in senso globale. Accompagnato o meno dall'opera cartacea, questo CD-ROM aiuta a prevenire efficacemente difficoltà e svantaggi che insorgono dalla fine elementari fino all'ultimo anno delle medie, mentre risulta un adeguato strumento di recupero per ragazzi nei primi anni delle superiori.	

<b>Titolo:</b>	LETTURA DI BASE 1	
<b>Autore:</b>	ANDRICH Silvia; MIATO Lidio	
<b>Editore:</b>	Erickson	
<b>Codice:</b>	Pais_01/0001189 - 1/L	
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica	
<b>Abstract:</b>	Strutturato in due aree, questo programma intende sviluppare negli alunni le abilità uditive, fonologiche e visive, che sono alla base dell'apprendimento della lettura e della scrittura. I due CD-ROM sono rivolti a bambini della scuola dell'infanzia, a bambini del primo ciclo della scuola elementare e a ragazzi più grandi che presentano difficoltà specifiche in questo ambito. Essi sono pertanto non solo un utile strumento di sviluppo e potenziamento delle abilità fonologiche e visive, ma anche un prezioso supporto nei casi di trattamento di disturbi e difficoltà di apprendimento. Oltre che dagli insegnanti della scuola d'infanzia ed elementare, il programma può essere utilizzato da educatori, genitori, pedagogisti e psicologi. All'interno di un allegro giardino zoologico, un albero parlante e tanti animali divertenti guidano il bambino attraverso varie attività	

	<p>uditive e fonologiche - dal riconoscimento di suoni e ritmi alla fusione e segmentazione sillabica e fonemica - in un percorso di acquisizione e consolidamento delle abilità metafonologiche, fondamentali nell'apprendimento della lettura e della scrittura. Come premio per il bambino alla fine di ogni esercizio c'è un disco da ascoltare in un simpatico prato sonoro, dove alcuni buffi animali ballano e saltano in compagnia. Rivolto principalmente ai bambini della scuola dell'infanzia e del primo ciclo della scuola elementare, il programma può essere proposto anche a ragazzi più grandi che presentano difficoltà specifiche in questo ambito. Costruito con precisione e accuratezza scientifica - con riferimento al modello psicolinguistico dei processi di scrittura proposto da Uta Frith e ai modelli metacognitivi elaborati dal Gruppo MT dell'Università di Padova - il software può essere utilizzato non solo per la prevenzione e il trattamento dei disturbi e delle dislessie fonologiche, ma anche per il potenziamento della discriminazione, dell'attenzione e della memoria uditiva. "Letture di base 1" è complementare al CD-ROM "Letture di base 2", che intende invece sviluppare e potenziare nei bambini le abilità visuo-percettive.</p> <p><b>CONTENUTI:</b></p> <p>-Riconoscere i suoni e i ritmi - Parole in rima - Fusione di parole - Suono iniziale, centrale e finale di sillaba - Fusione e segmentazione sillabica - Fonema iniziale - Fusione e segmentazione fonemica</p>
--	--

<b>Titolo:</b>	LETTURA DI BASE 2
<b>Autore:</b>	ANDRICH Silvia; MIATO LIDIO
<b>Editore:</b>	Erickson
<b>Codice:</b>	Pais_01/0001190 - 1/L 1190
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica
<b>Abstract:</b>	<p>Strutturato in due aree, questo programma intende sviluppare negli alunni le abilità uditive-fonologiche e visive, che sono alla base dell'apprendimento della lettura e della scrittura. I due CD-ROM sono rivolti a bambini della scuola dell'infanzia, a bambini del primo ciclo della scuola elementare e a ragazzi più grandi che presentano difficoltà specifiche in questo ambito. Essi sono pertanto non solo un utile strumento di sviluppo e potenziamento delle abilità fonologiche e visive, ma anche un prezioso supporto nei casi di trattamento di disturbi e difficoltà di apprendimento. Oltre che dagli insegnanti della scuola d'infanzia ed elementare, il programma può essere utilizzato da educatori, genitori, pedagogisti e psicologi.</p> <p>Questo programma intende sviluppare negli alunni le abilità specifiche di percezione, attenzione e memoria visiva, che sono i prerequisiti fondamentali per l'apprendimento della lettura e della scrittura. E' pertanto un utile strumento non solo per il potenziamento delle abilità visive nei bambini della scuola dell'infanzia e del primo ciclo della scuola elementare, ma anche per la prevenzione e il trattamento delle dislessie superficiali o visive in ragazzi più grandi. Le numerose attività visive proposte nel CD-ROM sono ambientate in una casa stregata e</p>

	<p>presentate da un simpatico fantasma che dà le istruzioni e i feedback adeguati, guidando l'alunno a scoprire via via quale misterioso personaggio si nasconde dietro un vecchio quadro. In un ambiente magico e bizzarro, il bambino viene pertanto invitato a svolgere esercizi di discriminazione e riconoscimento visivo di figure, segni, lettere, sillabe e parole, sviluppando una serie di competenze visuo-percettive basilari nella prima fase dell'apprendimento della letto-scrittura. All'interno del programma l'insegnante ha la possibilità di verificare la percentuale delle risposte corrette dell'alunno e di monitorare i suoi progressi (tasti "Ctrl" + "o"). "Lettura di base 2" è complementare al CD-ROM "Lettura di base1", che intende invece sviluppare e potenziare nei bambini le abilità uditive e fonologiche.</p> <p><b>CONTENUTI:</b></p> <p>-Discriminazione di figure - Orientamento spaziale - Somiglianze e differenze - Individualizzazione della parola scritta - Figura e lettera nello sfondo - Uguaglianza di lettere (stampato, stampatello minuscolo, corsivo minuscolo) - Ricerca di una o più lettere, di sillabe (piane/sdruciole) e di parole (parole simili e non parole)</p>
--	---

<b>Titolo:</b>	DALLA PAROLA ALLA FRASE	
<b>Autore:</b>	KURLOWICZ Emilia; TUFFANELLI Luigi	
<b>Editore:</b>	Erickson	
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1191	
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica	
<b>Classificazione:</b>	C. - ISTRUZIONE	Lettura
<b>Abstract:</b>	<p>Ritrovare un cagnolino smarrito: è questo l'obiettivo dell'avventura proposta nel CD-ROM, che permette di acquisire gradualmente e in modo giocoso i processi che stanno alla base della comprensione dei testi scritti.</p> <p>All'interno di un ambiente divertente e motivante, aiutato dal grillo parlante che spiega gli esercizi, da una fata turchina che svolge un esempio, e da un vecchio saggio che dà suggerimenti di tipo metacognitivo, l'alunno deve riordinare, associare, cercare, completare e comprendere elementi testuali sempre più complessi, passando dalle parole alle frasi, fino ad arrivare a completare brevi brani.</p> <p>Il CD-ROM prevede tre itinerari diversi, uno breve di esplorazione, l'altro più approfondito, e uno personalizzato, in cui l'insegnante può inserire gli esercizi a sua scelta. E' possibile infine valutare il livello di competenza dell'alunno, visualizzare il tempo impiegato, il numero di errori commessi e gli aiuti richiesti</p> <p><b>ATTIVITÀ PROPOSTE:</b></p> <p>-Parola: riordino bisillabi, trisillabi, quadrisillabi, bifronti, lettere; ordine alfabetico; associazione con articolo, nome, possessivo, aggettivo; costruzione frasi; completare parole e frasi; parole in rebus; campi semantici; parole estranee; sinonimi; contrari.</p> <p>-Frasi: riordino sintagmi, parole, vignette; associazione frase-vignetta; completare frasi con risposte e domande; cercare incoerenze semantiche, funzionali, morfologiche; iperonimi e</p>	

	<p>iponimi; l'insieme e la parte; utilizzare il contesto.</p> <p>-Testo: riordino sequenze, versi, testo; legami di ripetizione; associazione di frasi; confrontare testo e immagine; cloze con funzionali e con semantici; cercare i sostituenti, le azioni, i connettivi; interrogare il testo.</p>
--	---

<b>Titolo:</b>	MATEMATICA FACILISSIMA
<b>Autore:</b>	NIGHTINGALE SOFTWARE
<b>Editore:</b>	Erickson
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1192
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica
<b>Abstract:</b>	<p>Per consolidare le abilità matematiche di base, questo CD-ROM propone un programma originale e divertente, con vivaci animazioni e allegri sottofondi musicali, per i bambini dai 5 ai 7 anni, o per bambini più grandi con difficoltà di apprendimento. Strutturato in 30 unità, ciascuna delle quali contiene una serie di esercizi mirati e di difficoltà crescente, questo software aiuta ad acquisire meglio i tradizionali concetti chiave della matematica – numeri da 0 a 10, misure, figure geometriche, relazioni spaziali, addizione e sottrazione, problem solving – accanto ad altre importanti competenze che il bambino dovrebbe già possedere, quali le nozioni di tempo, il caldo e il freddo, il giorno e la notte, i giorni della settimana, le stagioni, il denaro. Grazie alla possibilità di personalizzare il programma, l'alunno può svolgere le unità a più riprese, nell'ordine preferito, nonché ripetere più volte la stessa attività. Ad accompagnarlo durante tutto il percorso c'è un simpatico personaggio che, oltre a dare le istruzioni in modo semplice e chiaro, incoraggi e si complimenta quando le soluzioni sono esatte, mentre di tanto in tanto fanno la loro apparizione i buffi pupazzi della famiglia Birilli, con le loro comiche battute. Questo CD-ROM può pertanto essere definito uno strumento didattico di grande utilità per gli insegnanti che vogliono motivare i loro alunni alla matematica in modo innovativo, stimolante e mai noioso.</p> <p><b>CONTENUTI:</b></p> <p>-Forme e posizioni; Associazioni e logica - La lunghezza - La dimensione - Il peso - Il giorno e la notte - Il caldo e il freddo - I giorni della settimana - Il tempo - Il denaro - Numeri da 1 a 5 - Numeri da 6 a 10 - Lo zero - Addizioni fino a 10 - Sottrazioni fino a 10 - Figure geometriche - Forme bidimensionali - Forme tridimensionali – Problemi - La probabilità - La simmetria</p>

<b>Titolo:</b>	AIUTARE I BAMBINI... CON POCA AUTOSTIMA
<b>Autore:</b>	SUNDERLAND Margot
<b>Editore:</b>	Erickson
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1193
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica
<b>Classificazione:</b>	C. - ISTRUZIONE <span style="float: right;">Autostima</span>
<b>Abstract:</b>	Tratto dal grandissimo successo editoriale di Margot Sunderland, questo software coinvolge il bambino in un percorso di



	<p>immedesimazione emotiva nella favola di Fabrizia, una bambina che non si piace, che non è consapevole del proprio valore e che pensa di avere in sé qualcosa di profondamente sbagliato. Fabrizia, che percepisce se stessa come un rifiuto dentro a un bidone, o come un oggetto abbandonato per terra e calpestato da tutti, porta in scena le esperienze di tutti quei bambini con poca autostima, scoraggiati, che hanno perso la coscienza delle proprie potenzialità, che non si vogliono bene.</p> <p>La lettura e l'ascolto della favola, l'osservazione delle scenette e il supporto delle attività accompagneranno il bambino nella riflessione su di sé e su quanto ha appena appreso e lo aiuteranno a isolare e a dare voce alle emozioni negative, passo necessario per imparare il rispetto per se stessi, per capire quanto si è speciali e recuperare l'entusiasmo per la vita.</p> <p><b>ATTIVITÀ PROPOSTE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-La fiaba: Fabrizia e il bidone di immondizia</li> </ul> <p><b>ATTIVITÀ PSICOEDUCATIVE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Quando non ti piaci</li> <li>-Quando gli adulti ti fanno sentire peggio</li> <li>-Le cose che mi fanno sentire malissimo</li> <li>-La critica nella tua testa</li> <li>-Pensare alle cose belle fa diventare piccole quelle brutte</li> <li>-Coccole veloci e commenti spinosi</li> <li>-La giostra dei momenti meravigliosi in cui ti senti speciale</li> <li>-La ruota panoramica dei momenti orribili</li> <li>-Se la vita è un palcoscenico, perché non posso avere una parte migliore?</li> <li>-Volare sopra gli gnomi dei problemi</li> <li>-Quanto ti piaci e quanto non ti piaci</li> <li>-Le cose orribili che ti hanno detto gli adulti</li> <li>-Quelli che scoraggiano e quelli che incoraggiano -Lo scrigno dei tesori speciali</li> <li>-Le emozioni speciali</li> <li>-Non sono quello, sono me stesso!</li> <li>-Le parole che sembrano uno schiaffo</li> <li>-Il mio diario segreto</li> </ul>
--	--

<b>Titolo:</b>	GRAMMATICA FACILE
<b>Autore:</b>	GIUSTINI Annalisa
<b>Editore:</b>	Erickson
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1195
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica
<b>Abstract:</b>	Questo software, tratto dall'omonimo libro Grammatica facile (Erickson, 2006) presenta i concetti fondamentali della grammatica italiana che rendono possibile la strutturazione del pensiero in una frase orale o scritta ed è indicato per alunni a partire dagli 8 anni. In un ambiente stimolante e divertente, e grazie alla guida di un simpatico esploratore, il bambino imparerà la grammatica attraverso numerosi esercizi e attività. Il percorso è articolato in 8 sezioni — l'articolo, il nome, l'aggettivo, il pronome, il verbo, la congiunzione, la preposizione e

<p>l'avverbio — tutte liberamente navigabili che contengono esercizi stampabili, disposti in ordine graduale di difficoltà. Alla fine di ogni unità è presente una scheda di riflessione su quanto appreso, che permette al bambino di sviluppare un atteggiamento metacognitivo rispetto al lavoro svolto.</p> <p>Ogni sezione del programma è preceduta da una parte teorica che, con un linguaggio chiaro e semplice e con l'aiuto di illustrazioni esplicative, introduce e spiega l'argomento proposto; anche questi materiali sono interamente stampabili.</p> <p>Nella parte gestionale l'adulto può controllare i progressi di ogni alunno, monitorando la percentuale di risposte corrette e personalizzando alcuni esercizi. Sono anche attivabili le istruzioni scritte, utili in caso di ipoacusia.</p>
---

<b>Titolo:</b>	ITALIANO AMICO
<b>Autore:</b>	A.A.V.V.
<b>Editore:</b>	Erickson
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1242
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica
<b>Classificazione:</b>	C. - ISTRUZIONE <span style="float: right;">Educazione multiculturale ed interculturale</span>
<b>Abstract:</b>	<p>L'intercultura è ormai una realtà tangibile anche nelle scuole, dove sempre più spesso si trovano a convivere alunni di culture diverse. Questo programma nasce per aiutare i bambini stranieri (di madrelingua spagnola, portoghese, francese, inglese e albanese) che vivono nel nostro Paese ad imparare l'italiano attraverso attività semplici e divertenti. Esplorando sette ambienti quotidiani – come la classe, il corpo umano, il mercato, i mezzi di trasporto, la casa, la città e il parco – i bambini imparano vocaboli relativi agli oggetti, alle persone e alle azioni principali di ogni contesto.</p> <p>I cruciverba e un simpatico gioco da fare con le carte allegate permettono inoltre il consolidamento dei vocaboli appresi, che possono essere registrati e consultati in un glossario. Per facilitare l'apprendimento, è attivo anche un vocabolario di base nella duplice versione italiana e straniera.</p> <p>Un programma indispensabile per le classi in cui ci siano alunni stranieri, e pensato per un uso individuale o con più bambini, per stimolare l'apprendimento e favorire l'integrazione sociale.</p>

<b>Titolo:</b>	LA MIA AUTOSTIMA
<b>Autore:</b>	PLUMMER Deborah
<b>Editore:</b>	Erickson
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1243
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica
<b>Classificazione:</b>	C. - ISTRUZIONE <span style="float: right;">Autostima</span>
<b>Abstract:</b>	In questo avvincente CD-ROM il bambino, nei panni di un apprendista mago, dovrà svolgere una serie di attività che hanno lo scopo di aiutarlo a formarsi un solido senso di autostima. Le circa

	<p>100 attività sono contenute in un antico libro magico, nel castello di un mago che, dandogli suggerimenti e feedback adeguati, gli farà da guida nell'impresa. Esse sono organizzate in nove sezioni indipendenti, ognuna delle quali corrisponde a un oggetto prezioso che fa parte di un tesoro che l'apprendista dovrà accumulare durante l'avventura.</p> <p>Nelle sezioni Stelle e Smeraldi il bambino riflette sul concetto di immagine e inizia a identificare i suoi obiettivi; in Rubini esplora il concetto di Io; in Argento esplora la natura dell'amicizia; in Oro impara a sentirsi bene con se stesso e ad acquisire fiducia nelle proprie possibilità; in Perle capirà come prendersi cura di sé, come essere consapevole delle proprie paure e dei propri sentimenti; in Zaffiri identificherà i suoi punti di forza nella comunicazione; in Arcobaleni scoprirà che esistono diversi modi per risolvere i problemi; in Raggi di luna, infine, imparerà a darsi degli obiettivi. L'insegnante o il genitore avranno la possibilità di essere parte attiva del programma, navigando all'interno del libro magico non solo per verificare come procede la raccolta del tesoro, ma anche per lasciare messaggi che aiuteranno e stimoleranno il bambino nelle attività.</p>
--	--

<b>Titolo:</b>	TMA
<b>Autore:</b>	BEATRICE Vincenzo; BRACKEN Bruce A.
<b>Editore:</b>	Erickson
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1244
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica
<b>Abstract:</b>	<p>La versione informatizzata del famoso test TMA (Erickson, 2004) consente una precisa valutazione dell'autostima nelle sue molteplici dimensioni in ragazzi di età compresa tra i 9 e i 19 anni. Il test valuta tutte le 6 aree in cui l'autostima viene tipicamente suddivisa: area interpersonale (come il soggetto valuta i suoi rapporti sociali, con i pari e con gli adulti), area scolastica (i successi e i fallimenti sperimentati nella classe), area emozionale (la vita emotiva, la capacità di controllare le emozioni negative), area familiare (le relazioni nella famiglia, il grado in cui il soggetto si sente valorizzato e amato, ecc.), area corporea (il suo aspetto, le capacità fisiche e sportive, ecc.), area della padronanza sull'ambiente (la sensazione di essere in grado di dominare gli eventi della propria vita, ecc.).</p> <p>Rispetto all'edizione cartacea, il software permette di ridurre drasticamente i tempi per lo scoring e la valutazione dei protocolli, oltre che di somministrare il test a un numero più elevato di soggetti in minor tempo e di ottenere in tempo reale i risultati e l'aggiornamento delle statistiche.</p> <p>Contenuti: Autosomministrazione del test (6 aree)  Analisi dei dati: Esaminati e sessioni - Somministrazioni - Statistiche sessione - Statistiche archivio - Tabelle - Taratura italiana</p>

<b>Titolo:</b>	DALLA FRASE AL TESTO
<b>Autore:</b>	KURLOWICZ Emilia; TUFFANELLI Luigi



<b>Titolo:</b>	RECUPERO IN ORTOGRAFIA
<b>Autore:</b>	FERRABOSCHI Luciana; MEINI Nadia
<b>Editore:</b>	Erickson
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1272
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica
<b>Abstract:</b>	<p>Un pirata, un pappagallo e una civetta: sono questi i simpatici personaggi che nel CD-ROM hanno il compito di accompagnare il bambino attraverso un percorso ortografico in cui vengono messe alla prova le competenze di tipo alfabetico e lessicale. Nella cabina della nave si trovano 15 pergamene che corrispondono ad altrettante tipologie di errori (fonologici e non fonologici) che l'alunno dovrà esplorare in 107 attività diverse (identificare e distinguere fonemi e grafemi, riordinare lettere, fare cruciverba, associare, completare, separare, accentare, correggere parole e frasi, ecc.) per conquistare il tesoro e giocare avvincenti partite a dadi con il pirata.</p> <p>Il bambino può scegliere se affrontare il percorso standard oppure quello competitivo, in cui gli esercizi sono proposti in modo random, mentre l'insegnante ha la possibilità di personalizzare alcune attività, creando testi mirati per esigenze specifiche.</p> <p>Basato sul fortunato libro RECUPERO IN ORTOGRAFIA delle stesse autrici, il software, punta all'acquisizione della consapevolezza dell'errore e fornisce strategie per imparare a controllare i processi automatici di scrittura.</p> <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Errori fonologici: Omissione o aggiunta di lettere - Scambio di grafemi (discriminazione tra F/V, D/T, P/B, CE/GE/ CI/GI) - Digrammi e trigrammi (GN, SCI-SCE, GLI, CHI) Inversioni di lettere</li> <li>-Errori non fonologici: Separazioni e fusioni di parole – Raddoppiamenti – Accenti - Uso dell'H</li> <li>-Scambio di grafemi e di parole omofone non omografe</li> </ul>

<b>Titolo:</b>	QUANDO GLI AEROPLANINI SONO ARANCIONI...
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1387
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica
<b>Abstract:</b>	Breve documentario sull'ADHD in età scolare. Prendendo spunto dalla storia di Luca, il filmato descrive le caratteristiche del disturbo e traccia le linee per l'intervento e il recupero. Ne risulta uno strumento semplice ed immediato per comprendere il disturbo.

<b>Titolo:</b>	MATEMATICA AL VOLO IN QUINTA CON AL LIM	
<b>Autore:</b>	BORTOLATO Camillo	
<b>Editore:</b>	Erickson	
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1485	
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica	
<b>Classificazione:</b>	C. - ISTRUZIONE	Matematica
	C. - ISTRUZIONE	Logica

<b>Abstract:</b>	<p>IL CD-ROM presenta sullo schermo della LIM (Lavagna Interattiva Multimediale) le pagine del libro opportunamente focalizzate e ingrandite. Questa visualizzazione dettagliata delle attività suddivise in 439 tappe, consente di percorrere in velocità l'intero programma della classe quinta e di passare a esercizi di approfondimento e di preparazione alla scuola secondaria di 1° grado.</p> <p>Gli alunni possono così concentrarsi con maggiore efficacia evitando i tempi della copiatura.</p> <p>Corredano il lavoro, una serie di strumenti quali la lente, la calcolatrice, le tabelline, cornicette, suggerimenti e animazioni. Il volume completa la serie di manuali rivolti alla scuola primaria. Con i suoi oltre 430 esercizi, che presentano le caratteristiche tipiche del Metodo Analogico, il volume si propone di sviluppare e potenziare il programma convenzionale di quinta, oltre a suggerire una serie di attività di preparazione alla scuola secondaria di 1° grado.</p> <p>Punto di forza sono la chiarezza e l'immediatezza, nonché l'esiguità delle spiegazioni e le esercitazioni quasi del tutto auto correttive, che consentono all'insegnante di attuare una didattica individualizzata, di gruppo o di classe.</p> <p>Rivolto a tutti gli alunni, anche quelli che in passato non hanno mai utilizzato gli strumenti del Metodo Analogico, risulta particolarmente indicato per gli alunni con difficoltà.</p> <p><b>CONTENUTI:</b></p> <p>1- I numeri: calcolo mentale e scritto, proprietà delle operazioni, frazioni</p> <p>2- I problemi: frazioni, percentuali, equivalenze, statistica</p> <p>3- Geometria: linee, angoli, altezze, uso di strumenti, perimetro, area, volume</p> <p>4- Attività finali: proposte grafiche, giochi di concentrazione</p>
------------------	--

<b>Titolo:</b>	RISOLVERE I PROBLEMI PER IMMAGINI	
<b>Autore:</b>	BORTOLATO Camillo	
<b>Editore:</b>	Erickson	
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1486	
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica	
<b>Classificazione:</b>	C. - ISTRUZIONE	Matematica
	C. - ISTRUZIONE	Logica
<b>Abstract:</b>	<p>Il CD-ROM, basato sul metodo analogico-intuitivo propone un percorso, già collaudato nei testi in allegato, per la risoluzione dei problemi aritmetici nella scuola primaria. Il metodo, grazie a esercizi sistematici illustrati che danno un'idea immediata dei termini del problema, facilita l'acquisizione delle procedure operative per la loro risoluzione fin dalla prima classe della scuola primaria.</p> <p>Gli esercizi, evitando intenzionalmente le lunghe spiegazioni verbali, assecondano la naturale tendenza dell'alunno a indovinare cercando nel testo gli indizi linguistici della soluzione e sviluppando</p>	

	<p>una strategia intuitiva che, utilizzata consapevolmente, risulta efficace.</p> <p>Il percorso è organizzato secondo le classi della scuola primaria e su diversi livelli. Il bambino viene istruito da una simpatica volpe che con acutezza gli insegnerà tutte le strategie per trovare la soluzione.</p> <p>L'estrema gradualità rende il programma facilmente accessibile anche a bambini in difficoltà e a bambini con background migratorio.</p> <p>Il CD-ROM contiene inoltre una cartella di materiali (tratti dal software) pensati per essere utilizzati sulla LIM (Lavagna Interattiva Multimediale)</p> <p>Il primo libro del KIT, "Problemi per immagini", rivolto agli alunni degli ultimi anni della scuola primaria, propone un metodo per insegnare a risolvere problemi aritmetici semplici. Aggirando la complessità della formulazione linguistica, l'alunno viene portato a vedere il problema e a risolverlo attraverso un accostamento percettivo e intuitivo che facilita i processi di comprensione. Tutti i problemi insistono primariamente sull'abilità fondamentale di saper scegliere l'operazione adatta riducendo il più possibile il testo verbale, sostituito da immagini semplici e altamente facilitanti. Il metodo inoltre, grazie a esercizi sistematici, facilita l'acquisizione di procedure operative, come è nelle necessità degli alunni con deficit cognitivi. Il volume presenta 120 schede didattiche fotocopiable con altrettanti problemi illustrati che perseguono una chiara distinzione tra comprensione del procedimento ed esecuzione dei calcoli.</p> <p>Il secondo libro del KIT, "Comprendere il testo dei problemi", rivolto direttamente agli alunni della scuola primaria, si focalizza sulle difficoltà linguistiche nella risoluzione dei problemi aritmetici e mira a sviluppare una competenza specifica di decodifica del testo verbale, insegnando a padroneggiare i cosiddetti indicatori logici, parole chiave per la corretta interpretazione e risoluzione del problema. Infatti, molti errori commessi dagli alunni nella risoluzione dei problemi aritmetici sono attribuibili, più che a scarse abilità di calcolo, a difficoltà nel comprendere il testo del problema. Nel caso di bambini con difficoltà di apprendimento, le spiegazioni verbali rischiano di complicare la comprensione di che cosa si deve fare di fronte a un problema matematico, invece che facilitarla. Esse, infatti, impongono un ulteriore carico di operazioni di decodifica. Questo volume propone più di 100 esercizi attraverso i quali imparare e costruiti per fornire le informazioni in modo chiaro e conciso.</p>
--	--

<b>Titolo:</b>	MATEMATICA AL VOLO IN QUARTA	
<b>Autore:</b>	BORTOLATO Camillo	
<b>Editore:</b>	Erickson	
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1487	
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica	
<b>Classificazione:</b>	C. - ISTRUZIONE	Matematica

	C. - ISTRUZIONE	Logica
<b>Abstract:</b>	<p>Il CD-ROM presenta l'itinerario del testo Matematica al volo adattato sullo schermo della LIM e permette di visualizzare tutti gli esercizi del libro opportunamente focalizzati e ingranditi per ottimizzare l'attenzione degli alunni. Il programma contiene una serie di utili strumenti per il calcolo, quali la lente di ingrandimento, la calcolatrice, le tabelline (con e senza i risultati), la virgola mobile, la possibilità di vedere le soluzioni e il completamento delle cornicette, oltre a suggerimenti brevi ed efficaci che rendono possibile l'utilizzo del software alla LIM per l'intera durata della lezione.</p> <p>L'applicativo Easy LIM, inoltre, aumenta le potenzialità del software, fornendo una serie di strumenti per scrivere, evidenziare, sottolineare, nascondere contenuti, ecc. nelle videate, in base alle necessità specifiche. Un video spiega nella pratica l'uso del programma in classe e la sua specifica declinazione didattica.</p> <p>Il libro, continuazione de La linea del 20, La linea del 100 e La linea del 1000, come eserciziario può essere adottato anche da classi che non abbiano in precedenza utilizzato tali testi, perché usare il metodo analogico è come rimettere i bambini sul binario giusto, con un insegnamento chiaro e immediato. Il percorso si snoda lungo 525 esercizi da intendersi come tappe verso la conquista sicura di tutte le competenze previste per il curricolo di classe quarta. Le esercitazioni sono autocorrettive, consentendo così all'insegnante di attuare una didattica individualizzata o di gruppo, oltre che di classe. Il volume è particolarmente indicato per bambini con difficoltà o con background migratorio, assicurando a tutti un apprendimento giocoso col massimo grado di soddisfazione.</p>	

<b>Titolo:</b>	IMPARARE LE TABELLINE	
<b>Autore:</b>	BORTOLATO Camillo	
<b>Editore:</b>	Erickson	
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1488	
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica	
<b>Classificazione:</b>	C. - ISTRUZIONE	Matematica
<b>Abstract:</b>	<p>Il CD-ROM tratto dal testo "Imparare le tabelline", rappresenta un utile strumento per migliorare il conseguimento mnemonico delle tabelline e contemporaneamente l'acquisizione del calcolo scritto. Per la memorizzazione il software contiene una serie di attività che si basano sulla memoria visiva e sull'apprendimento associativo, in cui assumono un ruolo fondamentale le immagini e le parole-gancio, in grado di facilitare la rievocazione della risposta corretta. Una breve storia illustrata all'inizio di ogni tabellina cerca di attirare l'interesse del bambino e il vissuto affettivo. Il percorso didattico si articola in successive tappe di fading, in cui i legami associativi con gli aiuti visivi e fonici si riducono progressivamente e scompaiono, per giungere alla fine a una risposta automatizzata.</p>	



	<p>Completano il percorso numerosi esercizi di consolidamento e di verifica dell'apprendimento. Con questo programma è possibile dedicare attenzione ed energia alle tabelline ed eseguire subito moltiplicazioni e divisioni consultando le stesse tabelle: ciò che era un compito noioso, diventa una piacevole sfida cognitiva. Il CD-ROM contiene inoltre una cartella di materiali(tratti dal software) pensati per essere utilizzati sulla LIM.</p> <p>Il libro raccoglie esercizi basati su associazioni visivo-foniche facilitanti, che trasformano le tabelline in una sfida cognitiva piacevole e gratificante. Il testo è strutturato in una serie di schede operative illustrate, in cui assumono un ruolo fondamentale le immagini e le parole-gancio.</p>
--	---

<b>Titolo:</b>	LA LINEA DEI NUMERI
<b>Autore:</b>	BORTOLATO Camillo
<b>Editore:</b>	Erickson
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1489
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica
<b>Abstract:</b>	<p>-Il CD-ROM, pensato per tutti i bambini che a scuola hanno difficoltà con i numeri e con le prime operazioni di calcolo, propone un metodo alternativo, non concettuale, per far raggiungere agli alunni una competenza attiva nel calcolo, senza che sia necessaria la tradizionale spiegazione di cosa siano i numeri e di quale sia il significato delle operazioni.</p> <p>Alla base della metodologia proposta, c'è la convinzione che tali nozioni appartengano ad un'innata predisposizione della mente umana per i numeri e che lo strumento più adeguato per apprenderli siano proprio le mani. Le mani sono lo strumento più efficace e anche il più corretto per rappresentare i procedimenti operativi della mente, proprio perché grazie all'allineamento delle dita, alla distinzione in cinque e soprattutto al movimento di ciascun dito, possono essere equiparate a un calcolatore operante con un codice binario on-off: dita aperte-dita chiuse. Nel programma, utilizzando una linea di numeri che simula le mani, l'alunno riesce facilmente a sviluppare competenze di calcolo a livello sempre più alto, operando in modo intuitivo con i numeri intesi come immagini. Viene incrementata così la specifica abilità della lettura immediata delle quantità, che oltrepassa la fase iniziale della conta.</p> <p>Per alleggerire il carico cognitivo, nei momenti più impegnativi sono state inserite delle vignette che fungono da attivatori emozionali.</p> <p>Per queste sue caratteristiche e per la semplicità della sua struttura, il programma è adatto a tutti i bambini che si stanno avvicinando alla matematica e, in particolar modo, a quelli con difficoltà.</p> <p>Il CD-ROM contiene inoltre una cartella di materiali tratti dal software, pensati per essere utilizzati sulla LIM.</p> <p>-Il percorso didattico del libro allegato, si struttura attraverso una serie di schede illustrate, che inizialmente propongono semplici esercizi di conteggio, concludendo con operazioni aritmetiche graduate di vari livelli. Grazie a tale gradualità, può essere utile anche come avviamento alla matematica già all'ultimo anno della scuola dell'infanzia.</p>

<b>Titolo:</b>	APPRENDERE CON IL METODO ANALOGICO E LA LIM
<b>Autore:</b>	BORTOLATO Camillo
<b>Editore:</b>	Erickson
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1490
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica
<b>Classificazione:</b>	C. - ISTRUZIONE <span style="float: right;">Matematica</span>
<b>Abstract:</b>	<p>-La LIM (Lavagna Interattiva Multimediale) è uno strumento sempre più presente nelle classi e nelle scuole italiane. Questo software con il libro allegato, nascono proprio dall'esigenze di fornire agli insegnanti i materiali e gli strumenti multimediali per poter utilizzare la LIM nella loro didattica e per poterne sfruttare al meglio le potenzialità.</p> <p>-Il CD-ROM presenta il set di strumenti digitali del metodo analogico (concepiti espressamente per un loro uso in classe con la LIM), da utilizzare per condurre gli alunni verso l'apprendimento dei numeri e del conteggio, delle 4 operazioni, del calcolo mentale e di quello scritto. Ogni strumento prevede un uso libero (sarà l'insegnante a valutare e proporre le attività didattiche) ed un uso guidato, con la presentazione di serie di esercizi graduati per obiettivi e difficoltà.</p> <p>Il CD-ROM contiene inoltre una serie di video in cui vengono chiariti i possibili utilizzi degli strumenti e la loro declinazione didattica.</p> <p>Il software è stato ideato e realizzato per la didattica con la LIM, ma può essere efficacemente utilizzato anche con un PC o un videoproiettore.</p> <p>-Il libro contiene una pratica guida all'uso del CD-ROM e la presentazione del metodo analogico finalizzato all'apprendimento della matematica. Tutti gli strumenti digitali sono accompagnati da una descrizione dettagliata del loro uso e dà indicazioni sugli obiettivi didattici da raggiungere. Inoltre il testo contiene una serie di schede operative da utilizzare direttamente in classe.</p> <p><b>STRUMENTI DIGITALI PRESENTATI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Blocchi logici: lo strumento consente di padroneggiare il meccanismo delle classificazioni gerarchizzate</li> <li>-Linea del 20: versione digitale da lavagna della linea del 20 individuale, lo strumento permette di avvicinare gli alunni alle varie strategie di lettura dei numeri e di calcolo</li> <li>-Quadro del 100: una tavola numerica per familiarizzare con i numeri fino a 100</li> <li>-Linea del 100: pensato per sviluppare la strutturazione percettiva e le abilità di calcolo entro il 100.</li> <li>-Numerario: consente di imparare a leggere i numeri fino al diecimila, con questo strumento leggere il codice scritto diventa facile e intuitivo</li> <li>-La casa del 1000</li> <li>-La linea del 5000</li> <li>-La linea del 10000</li> </ul>

<b>Titolo:</b>	CALCOLARE A MENTE
<b>Autore:</b>	BORTOLATO Camillo
<b>Editore:</b>	Erickson
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1491
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica
<b>Classificazione:</b>	C. - ISTRUZIONE <span style="float: right;">Matematica</span>
<b>Abstract:</b>	<p>-Questo CD-ROM aiuta gli alunni della scuola primaria che hanno difficoltà con i numeri e le prime operazioni di calcolo (addizione e sottrazione). A bordo di una navicella spaziale e con l'aiuto di un simpatico scienziato e di un buffo alieno, il bambino imparerà le strategie del calcolo mentale riconoscendo in modo istantaneo quantità numeriche anche elevate. L'alunno potrà scegliere di muoversi tra le galassie relative alle quantità entro il 20, il 100, il 200 e il 1000, ognuna delle quali prevede tre diversi livelli di attività. Gli esercizi sono personalizzabili dall'insegnante, che potrà anche accedere al profilo individuale di ciascuno, verificando la percentuale degli esercizi svolti correttamente.</p> <p>A completamento delle unità è possibile giocare liberamente con la navicella in mezzo a un'emozionante tempesta di asteroidi.</p> <p>-Il libro allegato, parte dall'idea che nel calcolo mentale, i bambini di oggi utilizzano le stesse tecniche che usavano i loro coetanei fin dall'antichità: operano cioè senza fare riferimento al codice dei numeri arabi, senza vedere le cifre, ma basandosi solo sul codice semantico e su quello lessicale. E ancora oggi, prima di incontrare i numeri scritti, ogni bambino conserva un genio innato per la numerosità, che precede qualsiasi nozione impartita da genitori o insegnanti. Partendo da questa teoria, il volume presenta le strategie del calcolo mentale, che sono diverse e indipendenti dalle procedure del calcolo scritto. L'approccio analogico-intuitivo mira a sviluppare una struttura di riferimenti ordinati che funzioni nella mente dell'alunno come una carta geografica per orientarsi nel calcolo, una struttura semplice, regolare e replicabile in tutte le dimensioni e che permetta all'alunno di riconoscere quantità anche elevate in modo istantaneo, senza contare. Facile da utilizzare, il programma consente, attraverso una velocissima compilazione, di acquisire la struttura posizionale delle quantità entro il mille, per poi passare a un itinerario guidato di addizione e sottrazione, moltiplicazione e divisione, intese come manipolazioni intuitive delle quantità.</p> <p>Il metodo può essere applicato con alunni di scuola primaria e secondaria di primo grado, per attività di sostegno e recupero, oltre che con bambini con background migratorio.</p>

<b>Titolo:</b>	APPRENDERE CON IL METODO ANALOGICO E LA LIM
<b>Autore:</b>	BORTOLATO Camillo
<b>Editore:</b>	Erickson
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1492
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica

<b>Classificazione:</b>	C. - ISTRUZIONE	Matematica
<b>Abstract:</b>	<p>-Il CD-ROM, pensato per un utilizzo ottimale sulla Lavagna Interattiva Multimediale (LIM), mira a sviluppare e potenziare le competenze di calcolo scritto negli alunni della scuola primaria. Vengono considerati uno per uno i quattro algoritmi fondamentali, riconosciuti comunemente come operazioni in colonna: addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni e divisioni a una e a due cifre. L'ambito temporale di impiego copre un periodo molto ampio che va dalla prima alla quinta classe, richiedendo notevoli energie da parte dei bambini. Il CD-ROM costituisce quindi per l'insegnante un supporto quasi giornaliero alle attività didattiche. Lo svolgimento delle operazioni risulta rapidissimo: ogni algoritmo appare singolarmente sulla lavagna, con evidenziata, passo dopo passo, la casella in cui il bambino deve inserire– tramite il tocco sul tastierino numerico – la cifra corretta, sulla quale viene effettuato un controllo immediato. È possibile tuttavia impostare anche un uso libero delle operazioni in modo che sia l'insegnante a decidere come impostare e verificare lo svolgimento. Ciascuna delle dieci sezioni contiene un filmato-video che esemplifica l'uso dell'algoritmo specifico. Per quanto riguarda le strategie mentali da applicare è possibile far comparire sullo schermo gli strumenti facilitatori come la linea del 20 e le tabelle delle tabelline.</p> <p>-Il libro presenta un'ampia introduzione teorica in merito al rapporto tra calcolo scritto e calcolo mentale nei rispettivi ambiti e funzioni. Contiene inoltre un approfondimento delle specificità epistemologiche e metodologiche del metodo analogico, mettendo in risalto le caratteristiche di intuizione e subitanità. Vengono forniti inoltre, una serie di consigli in cui si chiariscono le specificità dei singoli algoritmi da svolgere alla LIM sfruttando le caratteristiche di immediatezza e visibilità implementate sul software (addizione, sottrazione, moltiplicazione, divisione a una o due cifre). Completa il volume una parte pratica costituita da schede graduate, stampabili oppure utilizzabili direttamente in classe con gli alunni.</p>	

<b>Titolo:</b>	UN MARE DI NUMERI CD-ROM	
<b>Autore:</b>	JUDICA Anna (et al.)	
<b>Editore:</b>	Erickson	
<b>Codice:</b>	PAIS 1/L 1521	
<b>Sede:</b>	Intendenza scolastica	
<b>Classificazione:</b>	C. - ISTRUZIONE	Matematica
<b>Abstract:</b>	<p>Un simpatico pirata che si è perso in mare deve riparare il veliero e trovare la rotta per tornare a casa: per riuscire nell'impresa deve imparare una serie di competenze sui numeri e sul calcolo, aiutato da due giovani amici e da mitiche creature marine che incontrerà nelle varie peripezie. In questo ambiente animato, gli alunni affrontano una serie di prove di difficoltà crescente, nelle quali</p>	

maturano le competenze di base indispensabili per apprendere i principi della conoscenza numerica (concetto di stima, di grandezza, di quantità, ecc.), fino ad arrivare al conteggio fino a 10 con l'aiuto delle dita delle mani, e a risolvere semplici addizioni e sottrazioni. Nella sezione finale, attraverso divertenti giochi, il piccolo pirata ripercorre le tappe principali del suo viaggio, continuando così l'allenamento nelle abilità acquisite. Il programma è ideale sia per i bambini che frequentano l'ultimo anno della scuola dell'infanzia (come preparazione ludica all'apprendimento della matematica), sia per gli alunni e del primo biennio della scuola primaria possono (come strumento di ripasso e consolidamento). Il software è un utile supporto anche per alunni con difficoltà di calcolo. Il CD-ROM contiene inoltre una cartella di materiali (tratti dal software) pensati per essere utilizzati sulla lavagna interattiva multimediale (LIM).

**CONTENUTI:**

- Il canto della sirena (sequenze, quantità, dimensione, posizione, direzione, associazioni)
- In mare aperto con il tritone (conteggio fino a 5 e fino a 10)
- Verso casa con il dio Nettuno (addizioni e sottrazioni fino a 10)
- Diventa un supercampione (crucincroci, rebus, collegamenti, crittogrammi)

**REQUISITI DI SISTEMA:**

Windows XP

Processore 800 MHz o sup.

128 MB di RAM

Windows 8, Windows 7, Windows Vista Processore 1 GHz o sup.

1 GB di RAM

Risoluzione schermo 1024x768 a 65.000 colori (16 bit)

300 MB di spazio disponibile su disco fisso