Tutti bravi con Olga! Kit (Cd-Rom + Libro)

Codice Riferimento e Codice MEPA: SWERI190

Galleria Immagini

Kit (Cd-Rom + Guida)

Il CD-ROM
Il tranquillo villaggio Regolino è in pericolo! Con l'arrivo del Pappabullo, un antipatico pappagallo che dà a tutti dei pessimi consigli, gli abitanti del villaggio hanno dimenticato le regole e non sanno più cosa sia giusto fare… Toccherà alla simpatica e saggia Tartaruga Olga, personaggio guida di questo software, rimettere le cose a posto, e per farlo coinvolgerà nella sua importante missione il piccolo giocatore, attraverso **divertenti giochi basati sull'adozione di comportamenti corretti in contesti diversi**.

Giocando, il bambino vivrà virtualmente **esperienze relative all'igiene, alla conoscenza dei pericoli da evitare, alla distinzione tra azioni adeguate e inadeguate, al riconoscimento e al rispetto dei bisogni degli altri** e, divertendosi, potrà anche familiarizzare con le prime nozioni relative all'ecosostenibilità, alla differenziazione dei rifiuti, all'educazione stradale e ambientale.

Al fine di **accrescere la motivazione e il coinvolgimento dei piccoli**, tutti i giochi sono strutturati su più livelli di difficoltà e prevedono un certo numero di tentativi e tempo a scalare.

Il libro
Il libro introduce e descrive la formula del *VIDEO-GIO-CARE*, con cui vengono **sintetizzati i**

criteri ispiratori del progetto: la parola *video* rimanda alla tecnologia, la parola *gio* al gioco e all'importanza della dimensione ludica nello sviluppo, la parola *care a* prendersi cura e all'avere a cuore della dimensione educativa. Una prima parte è dedicata al rapporto, sempre più stretto, tra il **gioco e l'apprendimento nell'era digitale**, mentre nella seconda parte viene presentato **l'uso educativo dei giochi multimediali**. La terza parte, oltre alla guida all'uso del Software, contiene una serie di **suggerimenti operativi che permettono di predisporre attività**, organizzare giochi, costruire materiali didattici e ludici anche in famiglia, al fine di integrare l'esperienza multimediale con proposte concrete che perseguono gli stessi obiettivi di apprendimento, ma che coinvolgono altre importanti dimensioni dello sviluppo infantile come la corporeità, l'affettività e la relazionalità perché da gioco nasca gioco.