

eDigital Box - Storia, geografia, inglese - primaria

Codice Riferimento e Codice MEPA: SWER196



Galleria Immagini



eDigital Box storia, geografia, inglese primaria propone **5 Software**,: dalla scoperta dello **spazio nelle sue varie forme** alle **caratteristiche geografiche** del nostro pianeta e dell'Italia, dall'approfondimento della **storia antica** allo **studio dell'inglese** allenando le quattro competenze di lettura, scrittura, ascolto e parlato.

Giochi... amo con la geografia

CLAUDIO RIPAMONTI (CRIP)

Il Software permette agli studenti di andare a spasso per il mondo con il simpatico Papurogio per **apprendere la geografia divertendosi**. Grazie al suo **approccio logico-divertente**, l'alunno verrà coinvolto in un viaggio alla scoperta:

- dello **spazio nelle sue varie forme**: occupato, orientato e percorso;
- della **rappresentazione geografica del mondo**
- degli elementi che caratterizzano il nostro pianeta e in particolare l'Italia, con le sue **caratteristiche climatiche, ambientali e socio-economiche**.

Adatto per tutte le classi della scuola primaria.

Giochi... amo con la storia

CLAUDIO RIPAMONTI (CRIP)

Dalla Preistoria alla caduta dell'Impero Romano, questo Software propone più di **100 attività e giochi differenti** per **ripassare e approfondire la storia antica**. Con un approccio logico-divertente, il software **favorisce la partecipazione attiva dei bambini**, dai primi concetti temporali alle varie epoche succedutesi **dalla Preistoria alla caduta dell'Impero Romano**, il tutto accompagnato da 2 maxigiochi a tema.

Completa il programma, una ricca serie di **materiali da stampare, colorare e ritagliare** che, oltre a rinforzare le conoscenze acquisite, aiuta a stimolare la manualità e l'attitudine al gioco.

Adatto per tutte le classi della scuola primaria.

My First Word Games

REDAZIONE SOFTWARE ERICKSON

Attraverso la libera esplorazione di **9 ambienti del quotidiano**, l'alunno può imparare in modo giocoso i **vocaboli inglesi relativi alle diverse situazioni** grazie al ricco apparato iconografico (oltre 400 immagini corrispondenti ad altrettante parole) e agli stimoli uditivi. Al fine di permettere l'assimilazione effettiva dei vocaboli incontrati durante la navigazione e il consolidamento del lessico, in ogni sezione sono proposti dei **simpatici giochi con le parole**.

Adatto per tutte le classi della scuola primaria.

Impariamo l'inglese con la LIM 1

SABRINA CAMPREGHER

Attraverso Martin, un simpatico koala che vive in Australia insieme ai suoi amici, il software presenta gli argomenti che vengono affrontati nelle **prime tra classi della scuola primaria**, come ad esempio i colori, il cibo, gli animali, gli oggetti scolastici, ecc. Ogni argomento è sviluppato in maniera completa tramite:

- una prima parte di presentazione dei contenuti dell'argomento in forma iconografica (immagine), scritta e audio attraverso un «Picture dictionary» interattivo;
 - una consistente parte centrale dedicata ad attività ludiche, gradualmente e specifiche per ognuna delle **quattro competenze: Reading, Writing, Listening e Speaking**;
- una sezione in cui l'utente può decidere di **personalizzare gli esercizi**, usando delle strutture dedicate e preimpostate, partendo dalle immagini utilizzate nel software o caricando un nuovo repertorio iconografico e lessicale.

Adatto per il primo biennio della scuola primaria.

Impariamo l'inglese con la LIM 2

SABRINA CAMPREGHER

Il Software **affronta gli argomenti curriculari trattati nel secondo biennio della scuola primaria**, sviluppati attraverso un **percorso multimediale che promuove un apprendimento attivo e partecipativo**. Ogni argomento presenta un **ricco dizionario illustrato** e una serie di **attività ludiche**, divertenti e coinvolgenti. Le attività **sviluppano il lessico e le funzioni comunicative**, attraverso esercizi graduati su tre livelli di difficoltà e specifici per ognuna delle quattro competenze: lettura, scrittura, ascolto e parlato. Il software offre anche la possibilità di **creare degli esercizi personalizzati** con l'inserimento di nuove immagini, vocaboli e contenuti, permettendo così all'insegnante di individualizzare la lezione anche sulla base delle specifiche necessità degli alunni.

Adatto per il secondo biennio della scuola primaria.

Classificazione ISO 9999:

05.18 - Ausili per l'apprendimento di discipline scolastiche