eDigital Box - Infanzia

Codice Riferimento e Codice MEPA: SWERI199

Galleria Immagini

Il percorso *eDigital Box Infanzia* propone **6 Software:**

Donato, inventore sbadato

ILARIA PAGNI

Donato, inventore sbadato è il Software per **allenare concentrazione, ragionamento ed esecuzione** fin dalla scuola dell'infanzia.
I bambini possono affrontare **differenti tipologie di sfide logiche** sottoforma di appassionanti giochi che gli permetteranno di aiutare Donato a recuperare le otto parti di un robot che ha costruito tempo addietro, ma che non sa dove siano finite!
Adatto per la scuola d'infanzia.

Giochiamo con i fonemi

VALENTINA DUTTO

Il Software propone un ricco repertorio di materiali sottoforma di **giochi divertenti** per

consolidare le **abilità fono-articolatorie** dei bambini. Nel gioco è racchiusa una forte **spinta motivazionale** che si interseca bene con gli aspetti comunicativi, affettivo-emotivi, cognitivi e sociali, in modo da favorire l'**apprendimento significativo** e la generalizzazione del **linguaggio spontaneo**.

Dal pannello Opzioni è possibile decidere, in base agli **obiettivi specifici per il bambino**, le parole-stimolo da presentare nei giochi scegliendo tra:
• fonemi occlusivi, costrittivi, affricati
• parole con dittonghi
• parole contenenti gruppi consonantici
• parole complesse.
Adatto per la scuola d'infanzia.

Sviluppare i prerequisiti per la scuola primaria – Volume 1
MARINA BRIGNOLA, EMMA PERROTTA, MARIA CRISTINA TIGOLI

Il Software propone una serie di attività sui **prerequisiti cognitivi e strumentali necessari per affrontare con più facilità i primi apprendimenti scolastici.** Presenta giochi logici, linguistici, metalinguistici, di precalcolo, attività che stimolano l'attenzione, la memoria e l'orientamento.
L'obiettivo del software è **suscitare l'interesse** dei bambini per l'osservazione, il confronto, il racconto, il contare, il fare delle scelte e il riflettere sui diversi stati emotivi.
Adatto per la scuola d'infanzia.

Sviluppare i prerequisiti per la scuola primaria – Volume 2
MARINA BRIGNOLA, EMMA PERROTTA, MARIA CRISTINA TIGOLI

Il Software propone un percorso ludico completo sui prerequisiti cognitivi e strumentali necessari ad affrontare con più facilità i primi apprendimenti scolastici, **in particolare relativi alla lettura e alla scrittura**.

Il Software ha l'obiettivo di **coinvolgere i bambini** e accrescere il loro interesse a osservare, confrontare, indovinare, raccontare, colorare, disegnare, contare, fare delle scelte, riflettere sulle emozioni, e lo fa attraverso giochi logici, linguistici, metalinguistici, grafo-motori, di precalcolo, che stimolano l'attenzione, l'orientamento e la memoria visuo-spaziale.

Adatto per la scuola d'infanzia.

Pronti per la scuola primaria

STEFANIA MEI, SARA VEGII

Il Software propone una serie di **giochi e attività** per aiutare i bambini nell'**apprendimento e nel consolidamento dei prerequisiti** necessari per affrontare con più serenità la scuola primaria. Grazie al Software, il bambino potrà allenarsi e potenziare le competenze percettivo-uditive,

metafonologiche, percettivo-visive, semantico-lessicali e grafomotorie, attraverso un **percorso graduato e stimolante**.
Adatto per la scuola d'infanzia.

Sviluppare l'intelligenza per la scuola primaria

EMMA PERROTTA, CHIARA DEMURTAS

Il Software rappresenta un **training cognitivo per i bambini dai 4-5 anni** e serve a stimolare quelle **abilità considerate dai ricercatori clinici tra le più rappresentative dell'intelligenza dei bambini** e che infatti sono contenute nei test intellettivi maggiormente utilizzati in Italia in ambito clinico.
Dopo aver individuato le **aree di maggior criticità**, si potrà procedere a un **training di rinforzo e di potenziamento**, scegliendo, tra le varie sezioni, quelle maggiormente correlate con le abilità risultate carenti.

Adatto per la scuola d'infanzia.

Classificazione ISO 9999:

05.12.12 - Ausili per l'esercizio dello sviluppo di concetti