

Pico si è perso! (KIT: CD-ROM + libro)

Codice Riferimento e Codice MEPA: SWERI11

Galleria Immagini



La Collana «Il mio primo software» è dedicata ai bambini e alle bambine, dai 4 anni in su, che abbiano voglia di imparare giocando. L'obiettivo è quello di offrire una ricca gamma di giochi divertenti e educativi da svolgere al computer, e non solo, che permettano di allenare e sviluppare competenze che saranno poi alla base dei processi di apprendimento.

IL CD-ROM

Pico, un simpatico piccolo alieno, atterra in modo rocambolesco sul nostro pianeta provocando però alla sua astronave dei danni importanti. Solo con l'aiuto dei bambini potrà conquistare i pezzi necessari per tornare a volare, superando una serie di prove di memoria!

Il Software, ideato per giocare e divertirsi stimolando le abilità di memoria visiva e uditiva, propone 9 attività ludiche strutturate su livelli di difficoltà crescente attraverso le quali il bambino potrà cimentarsi nella propria capacità di memoria e superare le diverse prove per ricostruire l'astronave di Pico: risolvere vari tipi di memory, sia visivi che uditivi, ricostruire a memoria dei percorsi, memorizzare delle parole, ricordare i particolari mancanti di una figura o le diverse posizioni assunte da oggetti nello spazio, memorizzare una sequenza di parole e di immagini sia in avanti che al contrario.

Sono giochi molto importanti per aiutare il bambino in età prescolare a sviluppare e potenziare le abilità attentive, mnemoniche e metacognitive in generale, considerate dei fondamentali prerequisiti per un sereno inserimento nella scuola primaria e per il futuro apprendimento delle

abilità cognitive di base.

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, gio al gioco e all'importanza della dimensione ludica nello sviluppo, care al 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...

CONTENUTI

- La grotta della memoria
- Il picnic spaziale
- Guarda con il telescopio!
- Labirinti galattici
- Magie sull'astronave
- Un robot parlante
- Altolà: ripeti con il maestro di latta
- Il pannello di controllo
- Istruzioni di volo
- Colora tu!

REQUISITI DI SISTEMA

Windows 11, Windows 10, Windows 8 e Windows 7 con Processore 1 GHz o sup. e min. 1 GB di RAM

Risoluzione minima schermo 1024x768 a 65.000 colori (16 bit)

150 MB di spazio libero su disco fisso