

Carta d'identità di IMPARO GIOCANDO: giochi didattici di italiano

Categoria: didattico

Disciplina/area: italiano

Livello scolastico: scuola elementare – scuola media

Funzionalità: I giochi sono costruiti intorno a contenuti di morfologia e toccano anche alcuni aspetti di ortografia ad essa collegati. Si tratta di contenuti legati ad alcuni obiettivi fondamentali che vengono affrontati di norma nelle programmazioni tipo sia nella scuola elementare, sia nei primi due anni della scuola media.

Descrizione:

- **programmi per la scuola primaria** (per alcuni giochi è disponibile oltre alla versione italiana anche quella inglese)

Abilità	GIOCO	Età	Dinamica
Il software è nato per lavorare con i bambini stranieri sul lessico di base della lingua italiana	ABC Vedi scheda		Sono proposti esercizi sul lessico di uso comune nei seguenti ambiti: il corpo, i vestiti, la casa, la scuola.
Il software è adatto per lavorare con i bambini stranieri sul lessico di base della lingua italiana	Intorno Vedi scheda		Sono proposti esercizi sul lessico di uso comune nei seguenti ambiti: numeri, colori, forme, tempo, posizioni.
Abilità Associare correttamente immagini, lettere, parole suoni	Scuola degli Gnomi Alfabeto	6 anni	A scuola dagli Gnomi dove lavorare con lettere, parole e relativi suoni ed immagini secondo il metodo tradizionale.
Abilità Ordinare le lettere dell'alfabeto	Scuola degli Gnomi: Il ponte	6 anni.	Lo Gnomo vuole attraversare lo stagno. Per aiutarlo, costruisci un ponte di tronchi con la sequenza delle lettere dell'alfabeto. Lo Gnomo salterà sul nuovo tronco solo se esso sarà disposto nel giusto ordine.
Abilità Abbinare l'immagine degli	Scuola degli Gnomi: La pittura	6 anni	Lo Gnomo vuole colorare i suoi quadri. Per aiutarlo, trascina la lettera iniziale della parola sulla relativa immagine in modo che ciascun elemento della pittura

PROGETTO LAPSUS: CONOSCERE PER SCEGLIERE

oggetti con la lettera iniziale della parola			si colori.
Abilità Ricostruire graficamente le lettere dell'alfabeto.	Scuola degli Gnomi: Il puzzle	6 anni.	Lo Gnomo aziona la macchina che genera a caso una lettera dell'alfabeto. La lettera si scompone in pezzi ed è necessario ricostruirla correttamente unendo i diversi pezzi.
Abilità Riconoscere le consonanti e le vocali.	Scuola degli Gnomi: Le note	6 anni	Lo Gnomo deve far crescere la sua piantina suonando un grammofono dove entrano note che portano lettere dell'alfabeto. È necessario eliminare tutte le consonanti con un click del mouse. Ad ogni nota con consonante eliminata, la pianta cresce un poco; se si sbaglia si perde uno dei dischi a disposizione per poter far suonare il grammofono. Per vincere è necessario individuare le consonanti senza commettere errori.
Abilità Individuare la lettera iniziale delle parole	Scuola degli Gnomi: Il labirinto	6 anni.	Lo Gnomo deve attraversare un labirinto. Lo possiamo aiutare, riconoscendo la lettera iniziale di alcune parole.
Abilità Disporre le parole in ordine alfabetico.	Scuola degli Gnomi: La scala	6-7 anni.	La Foresta pullula di animali e ogni giorno c'è qualche problema. Gli gnomi fanno del loro meglio affinché tutto vada bene. Oggi sono cadute delle uova da un nido, lo Gnomo le vuole riportare al loro posto sull'albero, ma alla scala mancano alcuni scalini. Si può aiutare a ricostruire la scala, disponendo in ordine alfabetico le parole presenti sui pioli. Quando la scala sarà completamente ricostruita lo Gnomo potrà salire sull'albero e rimettere a posto l'uovo caduto. La difficoltà del gioco è regolabile e le parole proposte sono sempre diverse.
Abilità Ricompone le parole unendo le sillabe.	Scuola degli Gnomi: Le farfalle	6-7 anni.	Le farfalle sono inizialmente disposte sui fiori, ciascuna porta una sillaba e insieme formano alcune parole. Per un breve tempo questa situazione può essere osservata, poi tutte le farfalle volano via dai fiori e si posano sul prato in ordine casuale. Bisogna trascinare ciascuna farfalla e la rispettiva sillaba a posto, riformando le parole. La difficoltà del gioco è regolabile, le parole proposte sono sempre diverse.
Abilità Correggere gli	Scuola degli Gnomi:	7/8	Dinamica La vita nella Foresta ha anche aspetti di

errori ortografici presenti nelle parole.	Le fragole	anni.	quotidianità: lo Gnomo decide di raccogliere fragole ben mature, per procurarsi il cibo. Aiutiamolo a far maturare le fragole, correggendo le parole con errori di ortografia; ad ogni correzione esatta una fragola maturerà. La difficoltà del gioco è regolabile, le parole proposte sono sempre diverse.
Abilità Distinguere le informazioni espresse dalla flessione verbale: coniugazione.	Voce del verbo rosicchiare (tre coniugazioni)	10 anni	Il gioco è ambientato nel bosco, bisogna aiutare il coniglio a raccogliere le mele che cadono dall'albero, però facendo attenzione: ciascuna mela, e il relativo nome collegato, va collocata nel cesto giusto. Facendo click sul cesto corretto (o trascinando la mela per la versione a trascinamento) si classificano i verbi. Le mele corrispondenti ai verbi, classificate correttamente, restano al coniglio, le altre saranno divorate dal verme. È possibile regolare la velocità di caduta delle mele. Sono disponibili otto versioni che si differenziano leggermente per dinamica, contenuto e difficoltà.
Abilità Distinguere voci verbali dell'indicativo in base al tempo	Voce del verbo rosicchiare (modo indicativo)	9-10 anni.	Il gioco è ambientato nel bosco, bisogna aiutare il coniglio a raccogliere le mele che cadono dall'albero, però facendo attenzione: ciascuna mela, e il relativo nome collegato, va collocata nel cesto giusto. Facendo click sul cesto corretto (o trascinando la mela per la versione a trascinamento) si classificano i verbi. Le mele corrispondenti ai verbi, classificate correttamente, restano al coniglio, le altre saranno divorate dal verme. È possibile regolare la velocità di caduta delle mele. Sono disponibili otto versioni che si differenziano leggermente per dinamica, contenuto e difficoltà.

- **programmi per la scuola secondaria di primo grado** (per alcuni giochi è disponibile oltre alla versione italiana anche quella inglese)

Abilità	GIOCO	Età	Dinamica
Abilità Classificare nomi riconoscendo i meccanismi di alterazione e di derivazione.	Piovono mele	10-12 anni	Il gioco è ambientato nel bosco, bisogna aiutare il riccio a raccogliere le mele che cadono dall'albero, però facendo attenzione: ciascuna mela, e il relativo nome collegato, va collocata nel cesto giusto. Facendo click sul cesto corretto (o trascinando la mela per la versione a

			trascinamento) si classificano i nomi come primitivi, alterati o derivati. Le mele classificate correttamente restano al riccio, le altre saranno divorate dal verme. È possibile regolare la velocità ¹ di caduta delle mele. Sono disponibili due versioni che si differenziano solo per la dinamica: caduta delle mele (a tempo) e trascinamento (senza limiti di tempo).
<p>Abilità</p> <p>Individuare un falso alterato all'interno di una serie di nomi alterati</p>	<p>Libellule e ragni (falsi alterati)</p>	<p>10-11 anni.</p>	<p>svolazzano qua e là in un paesaggio di campagna. Ciascuna di esse porta una parola, ma una di esse è un intruso. Bisogna cliccare sulla parola intrusa, ma attenzione: ci sono ragni in agguato con le loro ragnatele. Le libellule possono salvarsi, ma potrebbero anche fare una fine orribile...</p> <p>È possibile regolare la velocità delle libellule. Gli esercizi vengono corretti automaticamente ad ogni click.</p>
<p>Abilità</p> <p>Individuare un plurale errato all'interno di una serie di plurali e correggerlo.</p>	<p>Libellule e ragni (plurali errati)</p>	<p>10-11 anni</p>	<p>Alcune libellule svolazzano qua e là in un paesaggio di campagna. Ciascuna di esse porta una parola, ma una di esse è un intruso. Bisogna cliccare sulla parola intrusa, ma attenzione: ci sono ragni in agguato con le loro ragnatele. Le libellule possono salvarsi, ma potrebbero anche fare una fine orribile...</p> <p>È possibile regolare la velocità¹ delle libellule. Gli esercizi vengono corretti automaticamente ad ogni click.</p>
<p>Abilità</p> <p>Individuare in una serie di forme verbali al passato remoto, la forma verbale errata e correggerla.</p>	<p>Libellule e ragni (passato remoto)</p>	<p>10-11 anni</p>	<p>Alcune libellule svolazzano qua e là in un paesaggio di campagna. Ciascuna di esse porta una parola, ma una di esse è un intruso. Bisogna cliccare sulla parola intrusa, ma attenzione: ci sono ragni in agguato con le loro ragnatele. Le libellule possono salvarsi, ma potrebbero anche fare una fine orribile...</p> <p>È possibile regolare la velocità delle libellule. Gli esercizi vengono corretti automaticamente ad ogni click.</p>
<p>Abilità</p> <p>Abbinare i corrispondenti nomi, verbi e aggettivi..</p>	<p>Chiavi e lucchetti</p>	<p>10-13 anni</p>	<p>Siamo in campagna di fronte al portone del giardino. Ciascuna asse del portone è chiusa con un lucchetto e riporta la classificazione grammaticale dei verbi, nomi, aggettivi. Sulla destra sono disponibili le chiavi per aprire i lucchetti con l'etichetta che riporta verbi, nomi, aggettivi corrispondenti. Solo la chiave giusta aprirà il proprio lucchetto, ogni scelta sbagliata è un errore.</p>

<p>Abilità Correggere le forme verbali sbagliate.</p>	<p>Grammatica per pescatori</p>	<p>10-12 anni.</p>	<p>Il gioco è ambientato in un piccolo lago. Il pescatore ha gettato la lenza e sta aspettando che i pesci abbochino. Si può aiutare correggendo le frasi che compaiono sul ponte. Per ogni frase corretta, cattura alcuni pesci; diversamente alcuni dei pesci già pescati fuggono dalla barca e riprendono a nuotare.</p>
<p>Abilità Distinguere le informazioni espresse dalla flessione verbale: coniugazione.</p>	<p>Voce del verbo rosicchiare (tre coniugazioni)</p>	<p>10-12 anni.</p>	<p>Il gioco è ambientato nel bosco, bisogna aiutare il coniglio a raccogliere le mele che cadono dall'albero, però facendo attenzione: ciascuna mela, e il relativo nome collegato, va collocata nel cesto giusto. Facendo click sul cesto corretto (o trascinando la mela per la versione a trascinamento) si classificano i verbi. Le mele corrispondenti ai verbi, classificate correttamente, restano al coniglio, le altre saranno divorate dal verme. È possibile regolare la velocità di caduta delle mele. Sono disponibili otto versioni che si differenziano leggermente per dinamica, contenuto e difficoltà.</p>
<p>Abilità Distinguere le informazioni espresse dalla flessione verbale: i modi indicativo, congiuntivo e condizionale.</p>	<p>Voce del verbo rosicchiare (modo indicativo)</p>	<p>10-12 anni.</p>	<p>Il gioco è ambientato nel bosco, bisogna aiutare il coniglio a raccogliere le mele che cadono dall'albero, però facendo attenzione: ciascuna mela, e il relativo nome collegato, va collocata nel cesto giusto. Facendo click sul cesto corretto (o trascinando la mela per la versione a trascinamento) si classificano i verbi. Le mele corrispondenti ai verbi, classificate correttamente, restano al coniglio, le altre saranno divorate dal verme. È possibile regolare la velocità di caduta delle mele. Sono disponibili otto versioni che si differenziano leggermente per dinamica, contenuto e difficoltà.</p>

Reperibilità: il sito di riferimento è <http://www.iprase.tn.it/>

I giochi matematici sono scaricabili dalla pagina

http://www.iprase.tn.it/documentazione/gio_ita_elenco.asp

Installazione: i software sono in formato .zip, una volta decompressi non richiedono installazione.

Lingue utilizzate: Italiano e per alcuni giochi anche inglese

Facilità d'uso: molto intuitivi ed immediati.

A cura di: Matilde Fiameni



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike License.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/>