

# CENTRO TERRITORIALE INCLUSIONE

CASALMAGGIORE

Software didattici  
disponibili presso  
il C.T.I. di Casalmaggiore

Centro Territoriale Inclusioni di Casalmaggiore  
Istituto Comprensivo G. Marconi  
Via De Gasperi 4, Casalmaggiore (Cr)

Dirigente Scolastico Dott.ssa Sandra Guidelli  
Referente C.T.I. Dott.ssa Beatrice Bosio

## SOFTWARE (SW ) ITALIANO:

• ANALISI VISIVA DEI GRAFEMI	Pag. 6
• GIOCHI...AMO	Pag. 6
• GIOCARE CON LE PAROLE	Pag. 7
• START - AVVIAMENTO ALLA LETTURA	Pag. 7
• PROTOCOLLO LOGOPEDICO DE FILIPPIS	Pag. 8
• LETTURA DI BASE 1	Pag. 9
• LETTURA DI BASE 2	Pag. 9
• IL GIARDINO DELLA LETTURA	Pag. 10
• LA BELLA ADDORMENTATA DEL BOSCO	Pag. 10
• LETTURA MORFO-LESSICALE	Pag. 11
• LETTURA SUBLESSICALE E ANALISI SILLABICA	Pag. 11
• DALLA PAROLA ALLA FRASE	Pag. 12
• DALLA FRASE AL TESTO	Pag. 13
• AUTORE JUNIOR	Pag. 14
• PRODUZIONE DEL TESTO SCRITTO 1	Pag. 14

• RECUPERO IN ORTOGRAFIA	Pag. 15
• COMPrensIONE DEL TESTO 1	Pag. 15
• COMPrensIONE DEL TESTO 2	Pag. 16
• COMPrensIONE DEL TESTO 3	Pag. 16

## SOFTWARE (SW ) MATEMATICA:

• IL PRIMO INCONTRO CON LA MATEMATICA	Pag. 17
• RISOLVERE I PROBLEMI PER IMMAGINI	Pag. 18
• IMPARIAMO A CLASSIFICARE	Pag. 18
• MATEMATICA FACILISSIMA 1	Pag. 19
• MATEMATICA FACILISSIMA 2	Pag. 19
• MATEMATICA FACILISSIMA 3	Pag. 20
• MEMOCALCOLO	Pag. 21
• CALCOLARE A MENTE	Pag. 21
• TABELLINE CHE PASSIONE	Pag. 22
• IMPARO A...USARE L'EURO	Pag. 22
• ANALISI VISIVA E STRATEGIE COGNITIVE	Pag. 22
• CLIFFORD	Pag. 23

• IL GIOCO DELL'OCCHIO	Pag. 23
• PENSIERO ANALOGICO	Pag. 24

## SOFTWARE (SW ) STORIA:

• STORIA FACILE	Pag. 25
• STORIA FACILE 2	Pag. 25
• IL MAGO DI KEVIN	Pag. 26
• LEGGERE L'OROLOGIO E GESTIRE IL TEMPO	Pag. 27
• SEQUENZE TEMPORALI	Pag. 28

## SOFTWARE (SW ) GEOGRAFIA:

• GEOGRAFIA FACILE 1	Pag. 29
• GEOGRAFIA FACILE 2	Pag. 30

## SOFTWARE (SW ) SCIENZE:

• SCIENZE FACILI 1	Pag. 31
• SCIENZE FACILI 2	Pag. 32
• SCOPRIAMO IL CORPO UMANO	Pag. 32

## SOFTWARE (SW ) INGLESE/FRANCESE:

• ITALIANO AMICO	Pag. 33
• ENGLISH PRONUNCIATION	Pag. 33
• SIMPLE ENGLISH	Pag. 34
• FRANCAIS FACILE	Pag. 34

## SOFTWARE (SW ) ATTENZIONE/SUONO:

• IL VIAGGIO DI LAURA TRA LE STELLE	Pag. 35
• ATTENZIONE E CONCENTRAZIONE	Pag. 36
• SCACCO MATTO	Pag. 37
• SCACCO MATTO 2	Pag. 37
• SUONO IN GIOCO	Pag. 38
• PERCEZIONE Uditiva	Pag. 39

## SOFTWARE (SW ) EMOZIONI:

• LA MIA AUTOSTIMA	Pag. 40
• FUORIGIO'	Pag. 40
• L'ACCHIAPPA CAPRICCI	Pag. 41
• IL BRUTTO ANATROCCOLO	Pag. 42
• AUTISMO E COMPETENZE COGNITIVO-EMOTIVE	Pag. 42

# SW. ITALIANO

## ANALISI VISIVA DEI GRAFEMI

*(Apprendimento dei tratti distintivi delle lettere)*



Il software propone numerose attività che il bambino dovrà svolgere per migliorare le abilità visuo-percettive coinvolte nella lettura, facilitando l'individuazione dei tratti distintivi delle lettere. Gli esercizi forniscono preziose strategie per economizzare tempo ed energie nel processo di decodifica, a tutto vantaggio della lettura.

### CONTENUTI

- Il gioco dei tratti distintivi
- Il gioco delle mascherine



*Consigliato per gli alunni già a partire dai 5+ anni*

## GIOCHI...AMO

*(Giochi con le sillabe, le parole, i crucincroci e i cruciverba)*



Il CD contiene una raccolta di giochi con le lettere e le parole che, lungo un percorso graduato, accompagna il bambino alla risoluzione di cruciverba. Si propone di stimolare la lettura e la scrittura attraverso l'enigmistica.

### CONTENUTI

- Giochi con le lettere, le sillabe, le parole
- Casellari e crucincroci
- Cruciverba



*Consigliato per gli alunni già a partire dai 6+ anni*

## GIOCARE CON LE PAROLE

*(Training fonologico per parlare meglio e prepararsi a scrivere)*



Questo CD-ROM propone un completo e graduale training fonologico utile come intervento preventivo e riabilitativo sui prerequisiti linguistici dell'apprendimento di lettura e scrittura. Imparare a riflettere sulle parole, sulla loro forma, lunghezza e composizione fonologica (sillabe-fonemi-rime) è molto importante per potenziare le competenze fonologiche e metafonologiche dei bambini che si avviano alla prima classe della scuola primaria, ma anche dei bambini più grandi con deficit cognitivi o disturbi di linguaggio. Un attestato stampabile gratificherà il bambino a conclusione del percorso.

### CONTENUTI

- Giocare con le sillabe
- Giocare con il fonema
- Giocare con le parole



*Consigliato per gli alunni già a partire dai 6 anni*

## START - AVVIAMENTO ALLA LETTURA (n°2 copie) *(Letture globale con il metodo "senza errori")*



Software multimediale che avvia il bambino in modo giocoso e divertente al riconoscimento globale delle parole. L'apprendimento è facilitato dal collegamento della parola con il disegno corrispondente, che viene gradualmente attenuato e infine eliminato.



*Consigliato per i bambini dai 6 anni*



## PROTOCOLLO LOGOPEDICO DE FILIPPIS

(Trattamento per disturbi del linguaggio e dell'apprendimento scolastico, afasia e deficit neurologici)



Questo CD-ROM raccoglie numerosi esercizi per alunni con disturbi dell'apprendimento e del linguaggio di varia natura.

### CONTENUTI

- Discriminazione fonemica
  - Accoppiamento uditivo/visivo
  - Ripetizione di parole e di non parole
  - Lettura di non parole
  - Dettato di non parole
  - Copia ritardata di parole
  - Copia ritardata di non parole
  - Decisione lessicale uditiva
  - Ripetizione di frasi
  - Lettura di frasi
  - Giudizio di correttezza fonologica di frasi scritte
  - Lettura e ripetizione di frasi prosodiche
  - Matching uditivo-visivo di frasi
  - Accoppiamento di figura-frase



*Consigliato per gli alunni dai 5+ anni*

## LETTURA DI BASE 1

(Dalla discriminazione di suoni e ritmi alle abilità meta fonologiche)



Strutturato in due aree, questo programma intende lavorare sulle abilità uditivo-fonologiche e visive, che sono alla base dell'apprendimento della lettura e della scrittura.

### CONTENUTI

- Riconoscere i suoni e i ritmi
- Parole in rima
- Fusione di parole
- Individuazione del suono iniziale, centrale e finale di una sillaba
- Fusione e segmentazione sillabica
- Individuazione del fonema iniziale
- Fusione e segmentazione fonemica



*Consigliato per bambini della scuola dell'infanzia, bambini del primo ciclo della scuola elementare e per ragazzi più grandi che presentano difficoltà specifiche*

## LETTURA DI BASE 2

(Dalla discriminazione visiva al riconoscimento di lettere e parole)



Complementare al 1° CD

Questo software intende lavorare su abilità specifiche di percezione, attenzione e memoria visiva, prerequisiti per l'apprendimento di lettura e scrittura.

### CONTENUTI

- Discriminazione di figure
- Orientamento spaziale
- Somiglianze e differenze
- Individuazione della parola scritta
- Figura e lettera nello sfondo
- Uguaglianza di lettere
- Ricerca di una o più lettere, sillabe e parole



*Consigliato per bambini della scuola dell'infanzia, del primo ciclo della scuola primaria e per ragazzi più grandi che presentano difficoltà specifiche.*

## IL GIARDINO DELLA LETTURA (n°2 copie)

(Consapevolezza fonologica, discriminazione tra grafemi, corrispondenza grafema-fonema)



Il software presenta una serie di attività didattiche specifiche volte all'acquisizione dei prerequisiti necessari allo sviluppo del processo di lettura. In particolare, i contenuti del programma riguardano la consapevolezza fonologica, la corrispondenza fonema-grafema, la fusione di suoni complessi e, in un secondo momento, il riconoscimento globale delle parole.



*Consigliato per gli alunni che iniziano a leggere, ma risulta altrettanto efficace nel supporto a bambini più grandi con disturbi di lettura e ritardo mentale lieve.*

## LA BELLA ADDORMENTATA DEL BOSCO

(Letture, comprensione del testo e meta cognizione)



Il software mette a profitto la familiarità e il fascino di una delle fiabe più celebri per avviare il bambino in modo autonomo alla lettura e alla comprensione del testo.



*Consigliato per gli alunni dai 6 anni*

## LETTURA MORFO-LESSICALE

Dal riconoscimento visivo di sillabe complesse alla lettura veloce di parole



Programma nato per aiutare i bambini ad affrontare le difficoltà di lettura e scrittura. Le attività proposte si possono dividere in due gruppi: il primo incoraggia la lettura corretta e veloce di gruppi consonantici, il secondo la lettura morfo-lessicale. L'obiettivo è quello di arricchire il lessico e di velocizzare la lettura dei bambini attraverso un lavoro specifico sul riconoscimento rapido e corretto dei gruppi consonantici e sull'ampliamento della finestra di lettura (dalla sillaba ai morfemi, come radici, desinenze, basi e suffissi).

### CONTENUTI

- Gioco del riconoscere: senti/leggi; scegli; rintraccia
- Gioco dei gruppi consonantici
- Gioco dei bafissi e radinenze
- Gioco della lettura veloce



*Consigliato per gli alunni dai 7 anni in su*

## LETTURA SUBLESSICALE E ANALISI SILLABICA

*(Un percorso fonologico e metafonologico)*



Il software mira a migliorare le abilità fonologiche e metafonologiche che sono alla base delle abilità di lettura sublessicale e a incoraggiare la lettura lessicale.

### CONTENUTI

- Denomina le immagini
- Indizio
- Tombola
- Nome chiama disegno
- Chiedi e ottieni
- Rosso e blu
- Pamataba
- Rubafigura
- Percorso a dadi
- Anagramma sillabico
- Didue-una



*Consigliato per gli alunni già a partire dai 5 anni*

## DALLA PAROLA ALLA FRASE (Riordino, associa, cerco, completo e comprendo)



Il software si propone di fare acquisire gradualmente e in modo giocoso i processi che stanno alla base della comprensione dei testi scritti.

L'alunno deve riordinare, associare, cercare, completare e comprendere elementi testuali sempre più complessi, passando dalle parole alle frasi, fino ad arrivare a completare brevi brani.

### CONTENUTI

- Parola: riordino bisillabi, trisillabi, quadrisillabi, bifronti, lettere; ordine alfabetico; associazione con articolo, nome, possessivo, aggettivo; costruzione frasi; completare parole e frasi; parole in rebus; campi semantici; parole estranee; sinonimi; contrari.
- Frase: riordino sintagmi, parole, vignette; associazione frase-vignetta; completamento frasi con risposte e domande; ricerca incoerenze semantiche, funzionali, morfologiche; iperonimi e iponimi; l'insieme e la parte; utilizzare il contesto.
- Testo: riordino sequenze, versi, testo; legami di ripetizione; associazione di frasi; confronto testo e immagine; ricerca dei sostituenti, delle azioni, dei connettivi...



*Consigliato per gli alunni dai 6 ai 10 anni o più grandi con difficoltà di apprendimento.*

Il CD-ROM contiene materiale per LIM

## DALLA FRASE AL TESTO

(Laboratori multimediali per imparare a comprendere)



Questo CD-ROM propone attività che non solo fanno avanzare la storia, ma permettono anche di attivare modularmente i fattori e i processi che concorrono alla comprensione di un testo. Con l'aiuto di alcuni personaggi chiave l'alunno riordina, trasforma, scopre, associa, cerca e completa, attivando competenze linguistiche e testuali fondamentali.

### CONTENUTI

- Riordino, mi oriento, trasformo, scopro, associo, cerco, interrogo, smonto, ricostruisco, completo, rispondo
- Strutture: parole, campi semantici, sintagmi, soggetti ellittici, agenti nascosti, frasi semplici e complesse, dipendenti implicite, discorsi diretti e indiretti, punteggiatura, testi e immagini, vignette, didascalie, crittogrammi.
- Legami: connettivi logici; legami di sostituzione, inferenze nei testi, nei grafici, nelle immagini.
- Strumenti: mappe dei personaggi, puzzles e frames, schemi, mappe concettuali.
- Coerenza e coesione: usi dell'articolo, errori e incongruenze, districare testi, sequenze narrative, ripetizioni identiche, parziali e strutturali, livelli di significato, tracce e intenzioni dell'autore, indicatori stilistici.
- Navigazione testuale: ruoli e funzioni, caratteristiche e risposte interne, la trama delle azioni, topic e comment, rete delle cause e degli effetti, intenzioni, focalizzazioni, indicatori stilistici.
- Metodi: interrogare il testo, importante e secondario, procedure di analisi e di sintesi.
- Prove: attenzione, memoria, scelta multipla, cloze, problem solving.



*Consigliato per gli alunni della scuola secondaria di primo grado o per ragazzi più grandi con lieve ritardo cognitivo.*



## AUTORE JUNIOR

(Un software per creare storie multimediali)



Programma di semplice utilizzo, che mette nelle mani dei più piccoli gli strumenti di base necessari alla creazione di contenuti multimediali. Appartiene alla categoria "software aperto", il che significa che le vostre idee potranno essere integrate nel programma per dare vita a creazioni sempre personalizzate e coerenti con il contesto di lavoro.



*Consigliato per gli alunni di ogni ordine e grado*

## PRODUZIONE DEL TESTO SCRITTO 1

(Dal riconoscimento di parole alla costruzione di frasi)



Software di esercizi mirati allo sviluppo delle abilità di scrittura (dal riconoscimento e riordino degli elementi all'interno di una frase fino alla composizione autonoma di un breve testo).

### CONTENUTI

- L'etichetta
- La frase
- La didascalia
- Le sequenze
- Esercizi personalizzabili
- Gioco
- Attestato
- Possibilità di visualizzare istruzioni scritte



*Consigliato per gli alunni dei primi anni della scuola primaria o più grandi con difficoltà di letto-scrittura e di organizzazione delle frasi.*

Il CD-ROM contiene materiale per LIM

## RECUPERO IN ORTOGRAFIA

(Percorso per il controllo consapevole dell'errore)



Il software propone un percorso ortografico in cui vengono messe alla prova le competenze di tipo alfabetico e lessicale.

### CONTENUTI

- Errori fonologici: omissione o aggiunta di lettere; scambio di grafemi (discriminazione tra F/V, D/T, P/B, CE/GE/ CI/GI); digrammi e trigrammi (GN, SCI-SCE, GLI, CHI); Inversioni di lettere
- Errori non fonologici: separazioni e fusioni di parole; raddoppiamenti; accenti; uso dell'H; scambio di grafemi e di parole omofone non omografe.



*Consigliato per gli alunni dagli 8 ai 13 anni*

Il CD-ROM contiene materiale per LIM

## COMPrensione DEL TESTO 1

(Contesto e idea principale)



Questo programma presenta testi su vari argomenti di storia, geografia, scienze, astronomia, educazione civica, ma anche miti, leggende e curiosità, a cui seguono domande con risposte a scelta multipla. Gli esercizi di comprensione e il relativo punteggio sono inseriti all'interno di una originale cornice narrativa dove il protagonista è un giovane aspirante giornalista alle prese con un editore che gli darà le istruzioni e i feedback in caso di successo o di errore.



*Consigliato per agli alunni del 2° ciclo della primaria e della scuola media*



## COMPrensione DEL TESTO 2 (Fatti e sequenza)



In questo CD-ROM ci sono diversi esercizi di comprensione come nel software n°1

In questo secondo CD-ROM, l'alunno deve leggere e comprendere il testo di 50 lunghi brani rispondendo a una serie di domande chiave sugli avvenimenti, sui tempi e i modi di quanto narrato, sulla base delle informazioni fattuali fornite. Altri 50 brani presentano domande sulla successione temporale e logica dei fatti, in modo da potenziare un'altra abilità fondamentale in ogni compito di lettura: la ricostruzione dell'esatta sequenza degli avvenimenti.



*Consigliato per gli alunni del 2° ciclo della primaria e della scuola secondaria di primo grado*

## COMPrensione DEL TESTO 3 (Conclusioni e inferenze)



In questo 3°CD-ROM l'alunno troverà molti brani da cui deve dedurre una conclusione logica, sulla base di quanto ha letto e delle sue capacità di ragionamento e di sintesi, dimostrando così di aver pienamente acquisito il significato del testo. Gli esercizi sulle inferenze riguardano invece la formulazione di ipotesi più o meno probabili riguardanti un testo, che in parte derivano dalle informazioni presenti e in parte dall'intuizione personale.



*Consigliato per gli alunni degli ultimi anni della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado.*

**IL PRIMO INCONTRO CON LA MATEMATICA**  
(Attività su relazioni spaziali, sequenze logiche, i primi numeri e le figure geometriche)



L'orso Orsotto, il cane Bausette, il gatto Gattoquattro e altri simpatici personaggi sono i protagonisti di questo CD-ROM, che propone ai bambini di età prescolare semplici e colorate attività sotto forma di cartone animato, per avvicinarli in modo giocoso e piacevole ai primi concetti della matematica. Il programma è utile anche per introdurre gradualmente i più piccoli all'uso autonomo del computer, grazie alla presenza di semplici pulsanti e aiuti.

Alcune videate sono stampabili per essere colorate a piacere.

**Contenuti**

- Sinistra e destra
- Giochi di insiemi
- Grande e piccolo
- Relazioni
- Alto, basso, vicino e lontano
- Sequenze logiche
- Sopra, sotto, dentro e fuori
- Forme geometriche
- Metti le cose a posto!
- I primi numeri
- Cosa manca



*Consigliato per bambini dai 4+ anni*

**RISOLVERE I PROBLEMI PER IMMAGINI**  
(Attività di comprensione del testo in aritmetica attraverso il metodo analogico-intuitivo)



Il software propone un percorso per la risoluzione dei problemi aritmetici. Facilita l'acquisizione delle procedure operative per la loro risoluzione fin dalla prima classe della scuola primaria.

**CONTENUTI**

- problemi



*Consigliato per gli alunni dai 5 anni in su*  
Il CD-ROM contiene materiale per LIM

**IMPARIAMO A CLASSIFICARE**  
(Percorsi guidati alla soluzione di problemi di ragionamento induttivo)



Questo software, che idealmente prosegue il lavoro di analisi delle componenti del ragionamento induttivo, propone 12 problemi classificatori. Accanto ai 12 problemi classificatori il software presenta una sezione di gioco-allenamento in cui le classificazioni devono essere risolte direttamente senza l'aiuto del percorso logico che guida il bambino alla risposta corretta.



*Consigliato per alunni dei primi anni della scuola primaria o per bambini con disabilità intellettiva medio e lieve fino all'età adolescenziale.*

## MATEMATICA FACILISSIMA 1 (n°3 copie) (Dai prerequisiti alle prime sottrazioni)



Il CD-ROM contiene una serie di esercizi mirati e di difficoltà crescenti, per aiutare ad acquisire meglio i tradizionali concetti chiave della matematica: numeri da 0 a 10, misure, figure geometriche, relazioni spaziali, addizione e sottrazione, problem solving

### CONTENUTI:

- forme e posizioni
- associazioni
- numeri da 1 a 10
- la lunghezza
- la dimensione;
- il peso
- caldo e freddo
- addizioni fino a 10
- sottrazioni fino a 10
- forme.e.oggetti tridimensionali
- forme bidimensionali
- il giorno e la notte
- lo zero
- i giorni della settimana
- problemi
- la probabilità
- la simmetria
- il tempo
- il denaro



*Consigliato per gli alunni dai 5 ai 7 anni*

## MATEMATICA FACILISSIMA 2 (Dalle operazioni aritmetiche ai primi concetti geometrici)



Il programma propone circa 130 esercizi di approfondimento sui prerequisiti e sui primi concetti aritmetici e geometrici (la data, le ore, addizioni e sottrazioni, forme geometriche) e di consolidamento di concetti più difficili (moltiplicazione e divisione, numeri ordinali, le frazioni, il perimetro, l'area): l'alunno dovrà non solo scrivere il risultato di problemi e operazioni a una o due cifre, ma anche confrontare, associare, ordinare, completare numeri e figure in contesti animati e divertenti, mentre due appassionanti giochi finali misurano il grado di abilità nelle operazioni aritmetiche e nella conoscenza delle tabelline.

## CONTENUTI

- numeri da 1 a 120
- addizioni semplici
- sottrazioni semplici
- le frazioni
- i mesi dell'anno
- l'orologio e le ore
- denaro
- sequenze
- giorni e data
- figure piane
- figure tridimensionali
- peso
- volume
- temperatura
- numeri ordinali
- simmetria
- lunghezza
- divisioni



*Consigliato per gli alunni dai 6 agli 8 anni ma anche per ragazzi più grandi con difficoltà di apprendimento*

## MATEMATICA FACILISSIMA 3

(Dalle 4 operazioni alla geometria piana e solida)



Il CD-ROM presenta 100 esercizi di aritmetica e geometria, che mirano al consolidamento e al ripasso delle principali competenze apprese.

## CONTENUTI

- Le addizioni a due cifre
- Le sottrazioni a due cifre
- La moltiplicazione
- La divisione
- Le frazioni
- La numerazione
- Uso della calcolatrice
- La probabilità
- Le figure piane
- I solidi
- Gli angoli
- Il perimetro e l'area
- Il volume
- La capacità
- La lunghezza
- Il peso
- La temperatura
- La misura del tempo
- Il denaro
- Problemi



*Consigliato per gli alunni dai 7 ai 9 anni, o più grandi con difficoltà di apprendimento*



## MEMOCALCOLO

(Programma per l'apprendimento e l'automatizzazione di tabelline e altri fatti aritmetici)



Questo software propone numerosi esercizi che aiutano a sviluppare le capacità di ragionamento aritmetico e ad automatizzarle.

In un ambiente accattivante il bambino dovrà svolgere attività sui fatti additivi e sottrattivi, sui fatti pitagorici e le numerazioni, sui fatti moltiplicativi e sul calcolo mentale strategico, acquisendo così in modo graduale e motivante i fatti numerici e le abilità di calcolo mentale fondamentali per l'apprendimento della matematica.

### CONTENUTI

- Prove di valutazione
- Dal calcolo semplice ai fatti: strategie per automatizzare
- Fatti pitagorici e numerazioni
- Dai fatti al calcolo
- Giochi con i numeri
- Attività di consolidamento



*Consigliato per gli alunni dagli 8 anni in su.*

Il CD-ROM contiene materiale per LIM

## CALCOLARE A MENTE

*(Comprensione e calcolo con il metodo analogico-intuitivo)*



Questo CD-ROM aiuta gli alunni che hanno difficoltà con i numeri e le prime operazioni di calcolo (addizione e sottrazione). A bordo di una navicella spaziale e con l'aiuto di un simpatico scienziato e di un buffo alieno, il bambino imparerà le strategie del calcolo mentale riconoscendo quantità numeriche anche elevate.



*Consigliato per gli alunni della scuola primaria*

## TABELLINE CHE PASSIONE ( n° 2 copie)



Questo CD-ROM è ideale per imparare ed esercitarsi con le tabelline dall'uno al dieci.



*Consigliato per gli alunni dai 6 agli 8 anni*

---

## IMPARO A...USARE L'EURO

---



Le attività, proposte in questo cd-rom, riguardano inizialmente la familiarizzazione con le monete dell'euro, le banconote e i loro nomi, per passare poi a esercizi di appaiamento, seriazione, conto, individuazione e lettura di prezzi. Sono inoltre stimolate competenze logico-matematiche attraverso semplici problemi di formazione combinazioni/equivalenze e acquisto con o senza resto.



*Consigliato per gli alunni della scuola primaria o più grandi con ritardo mentale*

---

## ANALISI VISIVA E STRATEGIE COGNITIVE

---



È un programma su CD-ROM che si propone di favorire l'impiego di strategie cognitive nella soluzione di problemi visivi. I problemi presentati richiedono infatti di analizzare visivamente un'immagine - ricavata dalla sovrapposizione di una serie di carte colorate in cui sono state ritagliate varie forme - e di riprodurre tale immagine scegliendo, all'interno di un insieme dato, le carte che compongono il modello, seguendo l'ordine corretto.



*Consigliato per bambini della scuola primaria o più grandi con ritardo mentale*

## CLIFFORD

(Il migliore amico per imparare)



Protagonisti di questo CD-ROM sono Clifford, un gigantesco cane rosso e i suoi simpatici amici Cleo, T-Bone e Mac. Il bambino dovrà aiutarli a vincere il concorso indetto da una rivista, risolvendo una serie di divertenti attività e sviluppando allo stesso tempo le principali abilità prescolari, come la lettura, l'aritmetica, la creatività, la logica e la memoria.

### CONTENUTI

- nella cuccia di Clifford: costruire una breve frase e colorare e decorare la vignetta corrispondente
- nel cortile della scuola: raccogliere l'esatto numero di frutti per fare delle torte
- nel parco giochi di Cleo: posizionare nell'esatto ordine dei tasselli con numeri, lettere o forme colorate su uno scivolo, una vela e un castello
- nel bosco: aiutare T-Bone a trovare le chiavi sparse in un labirinto
- in spiaggia: trovare le rime tra coppie di parole
- nel Vicolo Discarica: buttare rifiuti in bidoni diversi sulla base della loro forma e colore
- sul molo: comporre un'allegria musica con strumenti di propria scelta.



Consigliato per bambini dai 4 anni in su

## IL GIOCO DELL'OCCHIO

(Attività per lo sviluppo delle abilità cognitive)



Questo CD-ROM si propone di sviluppare le più importanti abilità di base necessarie in ambito cognitivo e linguistico, in vista delle prime esperienze scolastiche, ma non solo. L'interfaccia grafica, appositamente studiata, propone una navigazione e interattività agevolate. Il gioco dell'occhio presenta sei sezioni di gioco diverse. Ognuna di esse, sotto forma di indovinelli in rima e giochi, offre situazioni di apprendimento di difficoltà crescente, che stimolano a osservare, classificare, riordinare, ed esprimersi creativamente (con la possibilità di salvare e stampare le proprie opere).



Consigliato per bambini dai 4 ai 6 anni



**PENSIERO ANALOGICO**  
*(Abilità di soluzione di problemi e di ragionamento)*



La capacità di stabilire relazioni e individuare somiglianze tra le cose è indispensabile per garantire flessibilità al ragionamento e favorire uno sviluppo cognitivo adeguato. Il CD-ROM matura e rafforza questo particolare processo mentale: il compito si basa sulla scelta di un elemento, oggetto o personaggio, che risolve coerentemente il problema di ragionamento analogico presentato. Una volta data la risposta, ha inizio un percorso con una sezione articolata in più punti, che guida passo a passo alla comprensione del perché la soluzione data è giusta oppure sbagliata. Il programma propone semplici attività che creano un itinerario logico, la cui funzione è di rendere gradualmente chiari i nessi tra gli elementi in gioco.



*Consigliato per bambini della scuola primaria o con ritardo mentale lieve e medio*

## STORIA FACILE

*(Un percorso nel tempo dalla Preistoria alle grandi scoperte geografiche)*



Per aiutare un giovane amico a riordinare i reperti di un antico museo, l'alunno si trova in un appassionante viaggio nel tempo dove apprende in modo facile, originale e principale i principali eventi storici dalla preistoria fino al 1500: tutti i capitoli sono liberamente navigabili.

### CONTENUTI

- L'origine della Terra e la Preistoria
- Le civiltà dei fiumi
- Le civiltà del mare: Fenici, Cretesi e Greci
- In Italia: gli Etruschi e i Romani
- L'Impero romano: splendore e decadenza
- Il Medioevo e la società feudale
- Dalle repubbliche marinare al Rinascimento
- Le grandi scoperte geografiche



*Consigliato per gli alunni dagli 8 ai 14 anni*

Il CD-ROM contiene materiale per LIM

## STORIA FACILE 2

*(Un percorso nel tempo dal 1500 ai giorni nostri)*



Questo programma continua il viaggio nel tempo passato in compagnia di un simpatico amico che deve riordinare i reperti di un antico museo. Gli eventi storici qui analizzati partono dal 1500 per arrivare ai giorni nostri sempre narrati in modo

sintetico e chiaro. Viene data anche la possibilità di inserire delle ricerche, da scrivere o copiare.

## CONTENUTI

- Il Cinquecento
- Il Seicento
- Il Settecento
- Dalla rivoluzione industriale ai moti del '31
- Il Risorgimento e l'unità d'Italia
- Dalla Sinistra storica alla Grande Guerra
- Totalitarismi e seconda guerra mondiale
- La Storia dei nostri tempi



*Consigliato per gli alunni dai 14 anni*

Il CD-ROM contiene materiale per LIM

## IL MAGO DI KEVIN

*(Navigazione testuale, comprensione e metodo di studio)*



La padronanza linguistica è un'abilità indispensabile nella comprensione e produzione di testi orali e scritti. Il cd offre attività e itinerari linguistici di diverse difficoltà, navigabili al computer. Le proposte operative di questo programma mirano all'acquisizione e al ripasso delle competenze fondamentali di lettura e scrittura

## CONTENUTI

- Percorsi interattivi
- Metodi
- Il piacere di ascoltare
- Regole
- Teorie



*Consigliato per gli alunni del secondo ciclo della scuola primaria, della scuola secondaria e per alunni della scuola secondaria di secondo grado*

## LEGGERE L'OROLOGIO E GESTIRE IL TEMPO

*(Rappresentazione mentale del tempo, lettura dell'orologio e giochi per imparare a gestire e organizzare le proprie attività)*



Un programma strutturato per esercitare alla rappresentazione, alla lettura e alla scrittura dell'ora, al calcolo e alla gestione del tempo, sviluppando le abilità di problem solving e le competenze cognitive e relazionali

### CONTENUTI

- Rappresentare il tempo (il giorno: dì e notte, vivere "in diretta" lo scorrere del tempo, eventi: contemporaneità e successione, capacità di previsione, connettivi temporali)
- Leggere l'orologio (attività per imparare a leggere e a posizionare correttamente ore e minuti con l'orologio sullo strumento analogico e su quello digitale, per riconoscere la coincidenza/differenza dell'ora con i due orologi e per imparare a scrivere l'ora)
- Impariamo a gestire il nostro tempo! (Attività e giochi per riuscire a calibrare un carico di azioni di differente/uguale durata avendo a disposizione un tempo dato e per riuscire a organizzare il proprio tempo anche in un contesto complesso, ad esempio un viaggio)



*Consigliato per gli alunni dai 7 anni in su*

## SEQUENZE TEMPORALI

(Attività e giochi per imparare a ordinare gli eventi)



Il Software propone oltre 200 diverse attività di riordino di sequenze.

### CONTENUTI

- Sequenze figurate
- Sequenze figurate e scritte semplici
- Sequenze figurate e scritte complesse
- Solo sequenze scritte



*Consigliato per gli alunni dai 5 anni in su*

## GEOGRAFIA FACILE 1

### Aspetti di geografia generale, l'Italia e le regioni



Il CD, attraverso un percorso stimolante e coinvolgente, intende guidare gli studenti verso un apprendimento significativo degli argomenti di geografia. Il percorso didattico offre notevoli spunti utili per l'apprendimento, in quanto per ciascuna unità di studio vengono presentati: una mappa concettuale iniziale sull'argomento; un testo approfondito e dettagliato, ma scritto con linguaggio semplice e diretto, corredato di moltissime illustrazioni a colori e carte geografiche, direttamente collegate ai singoli testi, che agevolano la comprensione e stimolano la motivazione allo studio; una tabella riepilogativa delle informazioni principali che facilita le operazioni di sintesi e di recupero dei contenuti appresi. Per ciascuna unità di studio, inoltre, vengono forniti numerosi esercizi di verifica, alcuni dei quali sono personalizzabili direttamente dall'insegnante.

### CONTENUTI

- Gli spazi terrestri e acquatici
- Il clima
- L'uomo e gli spazi
- La rappresentazione degli spazi
- Come è fatto il pianeta
- Il nostro Paese: l'Italia
- Le regioni d'Italia



*Consigliato per gli alunni dagli 8 ai 14 anni*

Il CD-ROM contiene materiale per LIM

## GEOGRAFIA FACILE 2

### (I continenti e i Paesi europei)



Questo programma propone agli studenti un percorso di conoscenza e approfondimento dei principali aspetti geografici che riguardano i continenti e i Paesi europei, con il personaggio guida Vasco, un simpatico e arzillo aviatore, pronto a dare istruzioni e suggerimenti. All'interno del software è possibile consultare la sezione dei continenti contenente tutte le informazioni fisiche e politiche fondamentali attraverso una mappa concettuale; un testo semplice ma dettagliato, con carte semplificate e illustrazioni a colori; una scheda informazioni, con la sintesi delle notizie principali; una tabella riepilogativa con i dati di ciascun singolo Stato; carte geografiche fisiche e politiche stampabili. Per la sezione che riguarda gli Stati europei (suddivisi in 12 gruppi), oltre alla carta fisica e politica navigabile, sono inseriti i testi con le informazioni riassuntive di ogni Stato e la scheda informazioni riassuntiva.

### CONTENUTI

- I continenti
- I Paesi europei



*Consigliato per gli alunni dagli 8 ai 14 anni*



## SCIENZE FACILI 1 (Gli esseri viventi, l'uomo e l'ambiente)

Attraverso un percorso coinvolgente e stimolante, il CD-ROM aiuta gli studenti ad apprendere in modo significativo i principali argomenti di scienze. A guidare gli alunni nei vari percorsi e nelle attività proposte sarà Gaia, la simpatica scienziata che, passo dopo passo, spiegherà con chiarezza quali sono le attività da svolgere nel programma.



### CONTENUTI

- Le Scienze e il metodo scientifico
- Gli esseri viventi
- Il corpo umano: l'apparato tegumentario, le ossa, i muscoli
- Il corpo umano: il sistema nervoso, il sistema endocrino, gli apparati riproduttivi
- Il corpo umano: l'apparato circolatorio, l'apparato respiratorio, l'apparato digerente e l'alimentazione
- Il mondo degli animali
- Il mondo delle piante
- L'ambiente, l'adattamento, l'evoluzione



*Consigliato per gli alunni dagli 8 anni in su*



## SCIENZE FACILI 2

(La materia, le forze, l'universo)



L'insegnante-scienziata Gaia, con tono competente e gentile, guida gli alunni all'interno del programma. Ciascuna sezione comprende una sintesi dell'argomento (idea principale), una mappa concettuale logica, un laboratorio animato, due testi (base e facilitato), riccamente illustrati, una scheda informazioni riassuntiva e numerosi esercizi di verifica. Interessanti e facilmente riproducibili in classe sono gli esperimenti proposti nei laboratori, dove Gaia e quattro simpatici alunni lavorano, discutono, fanno ipotesi e traggono conclusioni. Nella sezione delle ricerche si possono comporre delle ricerche personali, corredandole di immagini.



*Consigliato per gli alunni dagli 8 anni in su*

## SCOPRIAMO IL CORPO UMANO

(Esperimenti, ricerche, giochi, filmati e percorsi personalizzabili)



Sai perché abbiamo diversi colori della pelle o perché ci piacciono certe cose mentre altre non le sopportiamo? Sai com'è fatto il nostro scheletro? E perché respiriamo? E come nascono i bambini? Insieme a uno svitato professore e ai suoi amici si potrà cercare di rispondere a queste e a tante altre domande: con esperimenti, ricerche, giochi e anche filmati.

### CONTENUTI

- Lo scheletro e i muscoli
- I cinque sensi
- La riproduzione
- gli organi interni
- il cervello e il sistema nervoso
- il sistema digestivo
- le cellule e i batteri
- la pelle



*Consigliato per gli alunni dai 7 anni in su*

## ITALIANO AMICO

*(Un ludocorso di lingua per bambini stranieri  
Spagnolo, portoghese, francese, inglese e albanese)*



Questo programma nasce per aiutare i bambini stranieri che vivono nel nostro Paese ad imparare l'italiano attraverso attività semplici e divertenti. Esplorando sette ambienti quotidiani come la classe, il corpo umano, il mercato, i mezzi di trasporto, la casa, la città e il parco, i bambini imparano vocaboli relativi agli oggetti, alle persone e alle azioni principali di ogni contesto. I cruciverba e un simpatico gioco da fare con le carte allegate permettono inoltre il consolidamento dei vocaboli appresi, che possono essere registrati e consultati in un glossario. Per facilitare l'apprendimento, è attivo anche un vocabolario di base nella duplice versione italiana e straniera.



*Consigliato per gli alunni di madrelingua spagnola, portoghese, francese, inglese e albanese... dai 6 agli 11 anni*

## ENGLISH PRONUNCIATION

*(Strategie ed esercizi per capire e migliorare la pronuncia britannica e USA)*



Questo programma è uno strumento particolarmente utile per tutti coloro che già possiedono un buon livello di competenza nella lingua inglese e che vogliono conoscere in maniera approfondita e dettagliata le regole e le eccezioni della pronuncia, al fine di comprendere meglio l'inglese parlato e migliorare la propria dizione. Il programma è completato da numerosi esercizi di autoverifica.



*Consigliato per gli alunni con un buon livello di competenza nella lingua inglese (livelli da A2 a B1) anche per insegnanti*

## SIMPLE ENGLISH

*(Attività per l'apprendimento dell'inglese di base)*



### LIBRO+CD-ROM

Il materiale viene introdotto in modo graduato, partendo da esercizi semplici di completamento e abbinamento per arrivare ad altri più complessi, adatti anche a studenti che hanno solo bisogno di esercizi di rinforzo.

Nel cd sono riproposti i dialoghi e il lessico introdotto, per ascoltarli e ripeterli imparando l'esatta pronuncia.



*Consigliato per gli alunni dai 10 anni in su*

## FRANÇAIS FACILE

*(Attività per l'apprendimento del francese essenziale)*



Il CD audio contiene le letture relative alle varie unità, esercizi di pronuncia e canti popolari francesi: un supporto utile per l'apprendimento.



*Consigliato per gli alunni dai 10 anni in su*

IL VIAGGIO DI LAURA TRA LE STELLE  
(Nell'universo per stimolare fantasia, ragionamento e attenzione)



Una stella caduta improvvisamente dal cielo. Proprio davanti a casa di Laura, che la raccoglie, la cura e le diventa amica. Ma la stella ha nostalgia di casa e Laura ora deve riportarla indietro. Comincia il viaggio di Laura e di suo fratello Tommy nell'universo per riportare la stella a casa. Un'avventura che, pianeta dopo pianeta, farà conoscere ai due fratellini i valori dell'amicizia e della solidarietà. Il programma stimola nei bambini di età prescolare la fantasia, il ragionamento e l'attenzione, grazie a esercizi mirati. Il gioco si adatta a un utilizzo autonomo da parte del bambino, che è invitato a esplorare i vari ambienti e a scoprire da solo come procedere nella storia.

CONTENUTI

- Guarisci la stella con la valigetta del dottore
- Costruisci l'astronave
- Evita gli ostacoli
- Colora il pianeta dei fiori bianco-neri
- Appaia i calzini
- Crea la musica con gli oggetti
- Trova il cagnolino-custode



*Consigliato per gli alunni dai 3 ai 6 anni*

## ATTENZIONE E CONCENTRAZIONE (n°3 copie)

(7 test e 12 training di potenziamento)



Questo software di misurazione, di recupero e potenziamento si propone come uno strumento di valutazione-intervento multidimensionale. Il CD-ROM presenta una duplice funzionalità test e training: il primo riguarda la misurazione delle diverse componenti dell'attenzione e concentrazione e l'altro è volto al loro potenziamento.

### CONTENUTI

#### TEST

- Tempi di reazione
- Rapidità e precisione
- Selettività e concentrazione
- Ampiezza dell'attenzione
- Attenzione distribuita
- Resistenza alla distrazione
- Ricerca multipla

#### TRAINING

- A tempo di stelle
- Numeri in libertà
- Una lettera tra tante
- Cattura le stelle
- Stelle alla rinfusa
- Ricorda il codice
- Il codice al contrario
- Sole e stelle contro tutti
- Fantasia di colori
- Colori dispettosi
- A caccia di lettere
- A caccia di segni



Consigliato per bambini anche con difficoltà d'apprendimento e insegnanti

## SCACCO MATTO

*(Sviluppare la logica e le capacità di problem solving attraverso il gioco degli scacchi)*



Un software divertente e appassionante che, sfruttando le abilità coinvolte nell'apprendimento del gioco degli scacchi, potenzia il pensiero strategico, la logica e la capacità di problem solving.

Il programma propone molteplici attività che, sotto forma di mirabolanti sfide o avventure, insegnano progressivamente le regole degli scacchi, allenando allo stesso tempo nelle abilità cognitive e metacognitive, di ragionamento, concentrazione e calcolo mentale, a vari livelli di difficoltà.

### CONTENUTI

- Prepara la scacchiera
- Allenati con il Pedone
- Allenati con il Cavallo
- Allenati con la Regina
- Allenati con l'Alfiere
- Allenati con la Torre
- Allenati con il Re
- Regole di patta
- Valore dei Pezzi
- Trova il Matto
- Metti il Re nell'angolo
- Regole dell'Arrocco
- Matto in scala



*Consigliato per gli alunni dagli 8 anni in su*

## SCACCO MATTO 2

*(Potenziare il ragionamento e imparare strategie e tattiche nel gioco degli scacchi)*



Questo CD è la continuazione del primo. Il principe Fritz e la cugina Bianca devono questa volta liberare il loro amico Scaccoratto, rapito dal perfido Re Nero invidioso delle abilità di quest'ultimo nel gioco degli scacchi. Per farlo i nostri amici impareranno, facendo tesoro di quanto appreso nel precedente CD-ROM, le regole del gioco degli scacchi, le aperture migliori e le strategie per vincere una partita e dare scacco. I bambini potranno decidere se sfidarsi in una partita o se provare a battersi contro il computer.



## CONTENUTI

- Attacco e copertura
- Dare scacco
- Macchina da difesa scacchistica
- Apertura
- Inchiodatura
- Scacco di scoperta e doppio
- Matto dell'imbecille e del barbiere
- Finale di partita
- Regola del quadrato
- Arrocco con il buco
- Notazione
- Forchetta e infilata
- Scacchi fantasma
- Sfornapartite
- Gambetto del Re
- Tipi di aperture
- Deviazione
- Quiz show
- Mattomatica



*Consigliato per gli alunni dagli 8 anni in su*

## SUONO IN GIOCO (contiene n°2 CD ROM) *(Laboratorio per l'esplorazione e la creazione musicale)*



Un software originale e accattivante, che sviluppa nei bambini la sensibilità e il gusto per il suono attraverso semplici esercizi. Il bambino può trovare pulsanti e cursori che gli permettono di manipolare i suoni proposti e trasformarli, fino a creare una vera e propria composizione originale, senza la necessità di saper leggere la musica o suonare uno strumento.

### CONTENUTI

- CD 1: set di applicazione per l'ascolto, la manipolazione e la composizione di suoni
- CD 2: documentazione e materiale di supporto per gli insegnanti



*Consigliato per alunni dagli 8 agli 11 anni e insegnanti*

## PERCEZIONE UDITIVA

*(Valutazione delle capacità di detezione, discriminazione e identificazione degli stimoli sonori)*



È molto forte in ambito clinico e scolastico l'esigenza di poter valutare con precisione i progressi nella riabilitazione terapeutica dei bambini dai 3 ai 10 anni con problemi di sordità. Percezione uditiva si presenta come uno strumento moderno e accattivante, in grado soddisfare in modo esaustivo tale richiesta.

Il CD-ROM, basato sul test foniatrico LIP (Listening in Progress, Archbold, 1993) consente all'operatore di ottenere informazioni adeguate sulle capacità percettive attraverso un gioco di vivaci animazioni e scenari con cui è possibile interagire.

### CONTENUTI

- Detezione di suoni ambientali, del tamburo, di strumenti musicali, della voce umana
- Discriminazione di strumenti musicali, forte/piano, singolo/ripetuto
- Detezione suono Ling OO, II, AA, SS, SH
- Discriminazione lungo/corto, di due suoni Ling, di cinque suoni Ling, di due parole di diversa lunghezza
- Identificazione di due suoni ambientali



Consigliato per alunni dai 3 ai 10 anni



# SW EMOZIONI

SW EMOZIONI

## LA MIA AUTOSTIMA

*(Attività di sviluppo personale per una buona immagine di sé)*



In questo avvincente CD-ROM il bambino, nei panni di un apprendista mago, dovrà svolgere una serie di attività che hanno lo scopo di aiutarlo a formarsi un senso di autostima. Le circa 100 attività sono contenute in un antico libro magico, nel castello di un mago che, dandogli suggerimenti e feedback adeguati, gli farà da guida nell'impresa.

### CONTENUTI

- Stelle: gli obiettivi individuali
- Smeraldi: cominciare a immaginare
- Rubini: chi sono?
- Argento: amici e sentimenti
- Oro: mi sento bene con me stesso
- Perle: mi prendo cura di me
- Zaffiri: più semplici delle parole, punto di forza nella comunicazione
- Arcobaleni: risolvere i problemi
- Raggi di luna: darsi degli obiettivi



Consigliato per bambini dagli 8 ai 12 anni

## FUORIGIO

*(Un videogioco per conoscere e condividere identità ed emozioni)*



Il CD propone un gioco divertente e interattivo, che conduce i ragazzi a conoscere meglio se stessi. Il personaggio-guida accompagna i ragazzi lungo un percorso di scoperta delle proprie emozioni, permettendo loro di esprimere liberamente la propria creatività.



Consigliato per alunni dagli 8 ai 12 anni

## L'ACCHIAPPA CAPRICCI

*(Giochi educativi per aiutare i bambini a superare paura, gelosia, insicurezza, distacco, frustrazione)*



Capricci al supermercato? Paura del dottore? Litigi con il fratellino? Difficoltà a separarsi dalla mamma quando si arriva a scuola? Quale bambino non ha mai manifestato un disagio simile, magari facendo anche innervosire i genitori? In questo coloratissimo e divertente CD-ROM, una simpatica oca - Pina fornisce semplici ma efficaci strategie educative per migliorare il comportamento dei bambini in varie situazioni di vita quotidiana, guidandoli in una serie di allegre

attività che hanno per protagonisti dei simpatici cuccioli animali.

### CONTENUTI

- Al supermercato (capriccio): riempi il carrello della spesa
- Dal dottore (paura): questo oggetto a cosa serve?
- Nella cameretta (gelosia): collega la lettera/parola all'oggetto corrispondente
- In cucina (insicurezza): il gioco delle ricette
- All'asilo (distacco): la caccia al tesoro
- In casa (creatività): colora o crea tu la stanza
- La festa di compleanno (creatività): cantiamo insieme
- Il riordino (responsabilità): metti tutto a posto



Consigliato per alunni dai 4 ai 6 anni

## IL BRUTTO ANATROCCOLO

(Una favola per capire e affrontare emotivamente i temi della diversità)



La favola classica de "Il brutto anatroccolo" di Andersen viene proposta in questo programma in forma di libro game. In questo programma due simpatiche ranocchiette accompagnano il bambino lungo un percorso di immedesimazione emotiva nella favola del brutto anatroccolo, aiutandolo ad affrontare e gestire i temi universali della diversità e dell'abbandono. La lettura e l'ascolto di ogni brano sono seguiti da un'attività in cui si chiede al bambino di riflettere su ciò che ha appena appreso e di scegliere un modo per far proseguire la storia, fornendo agli educatori gli strumenti necessari per comprendere e valutare le problematiche che possono risultare.



*Consigliato per bambini della scuola dell'Infanzia e per gli alunni del primo ciclo della scuola primaria*

## AUTISMO E COMPETENZE COGNITIVO-EMOTIVE

(Valutare e potenziare le capacità di riconoscere le emozioni e inferire gli stati mentali dell'altro)



Il CD-ROM presenta sotto forma di cartone animato 8 test e training per valutare e potenziare le competenze cognitive ed emotive di bambini con difficoltà nella sfera emotiva e nelle relazioni sociali, in particolare con disturbi dello spettro autistico. Seguendo le vicende di due simpatici fratellini e con l'aiuto di un cagnolino, i bambini dovranno rispondere ai test e svolgere divertenti attività, arricchite di musiche e feedback verbali e visivi, per imparare a riconoscere le proprie emozioni e arrivare gradualmente a capire gli stati mentali degli altri.

### CONTENUTI

- Riconoscimento di emozioni in visi schematici (test e training)
- Identificazione delle emozioni causate da situazioni (test e training)
- Identificazione delle emozioni causate da desideri (test e training)
- Identificazione delle emozioni causate da opinioni (test e training)

- Comprensione della falsa credenza di 1° ordine (test e training)
- Comprensione della falsa credenza di 2° ordine (test e training)
- Lettura della mente dallo sguardo (test e training)
- Training per la comprensione della falsa credenza di 1° ordine: Thought-Bubble Training



Consigliato per bambini con difficoltà della sfera emotiva e delle relazioni sociali, in particolare soggetti con disturbi dello spettro autistico