



1. Introduzione

2. Finalità e obiettivi

3. Navigazione

- Bitworld, Il mondo di Dr.Bit
 - Nel laboratorio di Dr.Bit
 - Gioca con il robocomando

4. Schede degli ambienti

- I giochi del laboratorio del Dr. Bit
- I giochi con il robocomando

1. INTRODUZIONE

Il Mondo di dottor Bit è stato ideato per avvicinare i bambini alle nuove tecnologie informatiche attraverso alcuni giochi interattivi molto attraenti e didatticamente significativi.

Il computer, la televisione e i videogiochi oggi fanno parte integrante della vita dei bambini che ne sono particolarmente attratti grazie alla molteplicità dei linguaggi utilizzati contemporaneamente.

L'interattività offerta dall'uso del computer che unisce musica e pittura, scrittura e animazione, è per noi insegnanti una preziosa risorsa e se i bambini a casa utilizzano questi mezzi giocando da soli, a scuola possiamo utilizzarli inserendoli in un progetto educativo più ampio, sfruttando anche il bisogno del bambino di essere sempre soggetto attivo e creativo.

Il bambino esplora e conosce il mondo per mezzo di esperienze sensoriali complete e trova attraverso i prodotti multimediali, la possibilità di riprodurre l'esperienza vissuta utilizzando una pluralità di linguaggi e un percorso significativo importante da un punto di vista della sua crescita personale e intellettuale.

L'uso del computer così assolve un duplice ruolo: quello di strumento che aiuta e facilita l'apprendimento e quello di raccogliitore che utilizza linguaggi diversi.

L'uso della multimedialità può trasformare profondamente il nostro modo di insegnare; i suoi punti di forza, che sono la forte spinta motivazionale, l'utilizzo simultaneo di più linguaggi e la natura reticolare dei prodotti multimediali, che assomiglia alle stesse strutture cognitive, possono facilitare la creazione di un nuovo e più efficace ambiente d'apprendimento.

I giochi proposti hanno quindi una forte valenza educativa e formativa, e si possono considerare come ampliamento e arricchimento delle attività didattiche più specificatamente curricolari. Per questo motivo si suggeriscono anche alcune attività da fare prima di presentare ogni gioco e altre indicazioni su come poterli rielaborare per lavorarci in una seconda fase.

2. FINALITÀ E OBIETTIVI

Finalità

- Contribuire allo sviluppo cognitivo
- Contribuire all'educazione linguistica
- Contribuire allo sviluppo del pensiero logico
- Contribuire all'educazione alla pace e alla solidarietà

Obiettivi

- acquisire competenze di base nell'uso di alcune attrezzature informatiche
- acquisire competenze spaziali
- acquisire competenze temporali
- sviluppare il pensiero logico
- sviluppare la capacità di porsi problemi (problem posing)
- sviluppare la capacità di risolvere problemi (problem solving)
- abituarsi alla lettura non sequenziale e a seguire percorsi di lettura personali
- esprimersi verbalmente per sollecitare le azioni altrui
- imparare a lavorare con gli altri per raggiungere uno scopo comune
- fare esperienze di condivisione con altri di emozioni, pensieri, ricordi
- imparare a collegare concetti e conoscenze
- tener conto del punto di vista degli altri nell'azione e nella comunicazione

3. LA NAVIGAZIONE

BITWORLD

La schermata introduttiva (home page) ci conduce a **Bitworld**, il Mondo di Dr. Bit, un meraviglioso mondo pieno di sorprese, dove troviamo attivi i seguenti pulsanti:

- Il **Laboratorio** che ci porta nel laboratorio del Dr. Bit;
- Il **Robocomando** che porta ai giochi da fare con il robocomando;
- La **Giostra**, ancora non attiva;
- **Monster zoo** che ci porta al "Gioco dei mostri" (ancora non attivo);
- Il **Pagliaccio** che ci permette di tornare al "Paese dei balocchi", l'home page dell'area di Inglese;
- La **Chiave inglese** per uscire.

➤ **Nel laboratorio di Dr. Bit**

Cliccando sull' edificio alle spalle di Dr. Bit si arriva nel suo **laboratorio** dove si vedono cinque macchine. Cliccando sulla macchina scelta, dopo un breve loading, si arriva alla home page del gioco, rappresentata dalla macchina ingrandita, dove il dottor Bit ci invita a giocare con lui, esplorando la macchina si trovano i nomi dei tre giochi.

Queste sono le icone che ci permettono di navigare:

Dottor Bit = torna al laboratorio

Macchina = torna alla macchina

Chiave inglese = torna all'introduzione

Freccia = inizia a giocare

Giocometro = è un orologio la cui lancetta sale fino a che non abbiamo completato il gioco

➤ **Giochi con il robocomando**

Cliccando sul robocomando possiamo giocare con Dr. Bit e il topo Mouse.

Prima schermata

Nella prima schermata si vede Dr. Bit che invita a giocare con lui. Mentre parla, i pulsanti non sono attivi mentre cliccando in qualsiasi parte dello schermo, la voce si interrompe.

Le icone che ci permettono di lavorare sono:

Bitworld = torna a Bitworld (home page)

Labirinti = scegli di giocare con i labirinti

Disegni = scegli di giocare con i disegni

Una volta effettuata la scelta del gioco si trova una seconda schermata.

Seconda schermata

Nella seconda schermata il Dr. Bit ci chiede con quale modalità si vuole lavorare.

Mentre parla i pulsanti non sono attivi mentre cliccando in qualsiasi parte dello schermo, la voce si interrompe.

Le icone che ci permettono di lavorare sono:

Leva blu = scegli di lavorare con le frecce

Leva rossa = scegli di lavorare con i pulsanti

Leva gialla = scegli di dare i comandi per muovere Mouse

Mouse = cliccando su di lui si attiva e disattiva la modalità allenamento

Numero del livello = cliccandoci sopra il livello aumenta di 1

Chiave inglese = torna all'intro cioè torna alla schermata precedente

I giochi

In ogni **GIOCO** troviamo le seguenti icone:

Chiave inglese = torna all'intro, cioè alla schermata precedente

Dr Bit = ci ricorda che si possono usare le leve sul robocomando per scegliere la modalità

Leva blu = scegli di lavorare con le frecce

Leva rossa = scegli di lavorare con i pulsanti

Leva gialla = scegli di dare i comandi per muovere Mouse

MODALITA' FRECCE

Se scegliamo questa modalità si deve usare i **tasti freccia** per muovere topo Mouse.

Per iniziare a disegnare si deve premere il tasto **'pag giù'** e il tasto **'pag su'** per smettere di disegnare.

Le frecce corrispondono alle direzioni del LOGO. Quindi se il topo è voltato verso di noi la freccia in alto lo fa avanzare mentre la freccia in basso lo fa indietreggiare. Questo è

la conseguenza del cambio di sistema di riferimento ogni volta che si ruota il topo, si può usare la modalità PULSANTI per capirlo meglio.

MODALITÀ PULSANTI

Se scegliamo questa modalità si devono usare i **pulsanti** per muovere topo Mouse. Su ogni pulsante, le frecce cambiano orientamento per facilitare la comprensione del movimento rispetto alla direzione del personaggio.

MODALITÀ PROGRAMMA

Se scegliamo questa modalità si deve programmare i movimenti di Mouse dando i comandi per le istruzioni. I comandi si danno usando la tastiera:

S per sinistra,

D per destra,

A per avanti ,

I per indietro,

pag giù per disegnare,

pag su per smettere di disegnare.

Quando il programma è pronto, premere **'invio'** per farlo eseguire.

Oltre a questi comandi, funzionano anche i tasti **"cancella"** (che cancella l'ultimo comando inserito) e i tasti da 1 a 9, che permettono di inserire comandi come A9 o I6.

Se si preme solo un numero senza prima la lettera, non dà nessun comando. Per lanciare il programma si preme **invio**.

Mentre cammina svolgendo il programma, Mouse canticchia una musicchetta.

Il programma riconosce i comandi da tastiera anche se viene premuto il tasto "caps lock", maiuscole.

MODALITÀ ALLENAMENTO

In modalità **allenamento**, muovendo il mouse e cliccando sul campo, si possono fare apparire alcuni ostacoli, non ci sono livelli. Per cambiare gioco bisogna cliccare sulla chiave inglese (torna all'intro).

Occorre tenere presente che quando si batte o si scrive due volte ad esempio A, il programma scrive sempre automaticamente A2 invece di A,A. Così, A2 viene interpretato come un comando solo ("avanti di 2"), anche se ci sono due battute. Di conseguenza, un comando tipo A,A,A,A,A,D,A,A,A,A,A che corrisponde a 8 passi mossi, viene interpretato e scritto come A5, D, A5 che corrisponde a 3 istruzioni da eseguire, il comando quindi significa 8 passi ma 3 istruzioni.

Questo serve se vogliamo calcolare quante istruzioni sono state date per completare un gioco.

4. SCHEDE DEGLI AMBIENTI

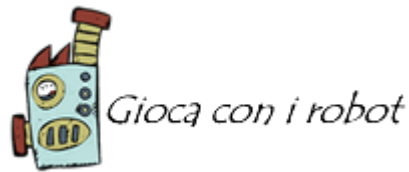
I giochi del laboratorio del Dr. Bit



Aree tematiche

Nel laboratorio si propongono cinque aree tematiche in ognuna delle quali sono presenti tre giochi.

Area tematica, corrispondente alla macchina del Dr. Bit	Argomento dei giochi	Titolo dei giochi
Gioca con i robot	Presenta giochi di orientamento spaziale, di labirinti e percorsi	<ul style="list-style-type: none">• Logobit• Indianabit• Inventabit
Gioca con gli ipertesti	Presenta giochi multimediali che utilizzano più linguaggi e una struttura di tipo ipertestuale	<ul style="list-style-type: none">• Bitquadro• Musicabit• Aiabit
Gioca con le storie	Presenta giochi di scrittura creativa	<ul style="list-style-type: none">• Creabit• Rimabit• Combinabit
Gioca con le forme	Presenta giochi di memoria e di osservazione	<ul style="list-style-type: none">• Memobit• Caciobit• Tangrabit
Gioca con le immagini	Presenta giochi di classificazione e ordinamento	<ul style="list-style-type: none">• 123bit• Stanzabit• Puzzlebit



Logobit

Descrizione

Il gioco si svolge nel laboratorio del Dr. Bit. Questi deve raggiungere la sua macchina trovando il percorso più adatto evitando le cianfrusaglie distribuite sul pavimento.

Come si gioca

In basso a sinistra ci sono sei carte da scegliere, una fa girare a destra, una a sinistra, una fa avanzare di un passo e una di due, una fa indietreggiare di un passo ed un'altra di due. Le carte scelte fanno muovere il Dr. Bit sulla scacchiera.

Attività

1. I bambini, in palestra si mettono a coppie, uno bendato o con gli occhi chiusi ed uno che fa da guida. La guida ha il compito di far esplorare l'ambiente al compagno senza fargli sbattere contro gli altri o contro degli oggetti. Dopo qualche momento le parti s'invertono. Alla fine del gioco i bambini descrivono le loro sensazioni come "cieco" e come "guida".
2. Questo gioco può essere preparato o seguito da un lavoro da fare in classe o in palestra, in cui un alunno dà istruzioni ad un compagno come se fosse un robot, ad esempio gli dice: "fai due passi avanti, gira a sinistra ...".
3. Al computer è bene che i bambini siano almeno due e si consiglino sulle scelte da fare per trovare il percorso più adatto. In un secondo momento è possibile fare delle gare e vedere chi riesce ad arrivare al traguardo con un numero più basso di mosse.

Indianabit

Descrizione

Un topolino si trova in un labirinto di massi e deve raggiungere una delle due uscite che si intravedono tra le rocce. Sul suo percorso incontra delle casse in cui è nascosto o un sacco di monete d'oro che lo fa avanzare o un teschio che lo fa indietreggiare.

Come si gioca

Per far muovere il topolino si utilizzano le frecce presenti sulla tastiera del computer. Queste permettono di spostarsi avanti, indietro, a destra e a sinistra. Lo scopo del gioco è guidare il topolino nel labirinto e decidere volta a volta se scegliere di rischiare passando vicino ad una cassa o se fare la strada lunga e sicura. Gli eventi nascosti nelle casse sono casuali, avvengono random e possono essere sia positivi e far avanzare o negativi e far indietreggiare il topino.

Attività

1. Anche questo gioco va fatto a piccolo gruppo così che i bambini possano discutere sulle scelte da fare.
2. Il gioco può essere affiancato dalla costruzione di labirinti fatti su fogli di carta.
3. In palestra l'insegnante potrà realizzare un percorso che i bambini dovranno percorrere strisciando sotto le sedie, rotolandosi sui tappeti o saltando nei cerchi. L'elemento del rischio da correre si può riprodurre facendo passare gli alunni sotto le braccia dell'insegnante che le abbassa "a sorpresa" .

Creabit

Descrizione

Il gioco consiste nel creare una cartolina di cui si sceglieranno gli elementi ed in particolare i due personaggi che parlano, il contesto in cui sono collocati, la frase che dicono e la musica di sottofondo.

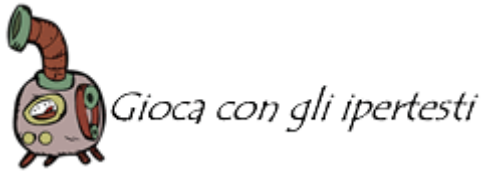
Come si gioca

La creazione della cartolina avviene attraverso una serie di scelte successive: prima si sceglie il primo personaggio, poi il secondo, poi l'ambiente in cui si trovano, si scrivono le frasi che dicono e poi si sceglie la musica da mettere come sottofondo. Le combinazioni possibili sono numerosissime e la possibilità di decidere cosa dicono i personaggi rende ancora più semplice personalizzare le singole cartoline.

Attività

1. Anche in questo caso si consiglia di far creare le prime cartoline ad un piccolo gruppo e poi successivamente far lavorare i bambini a coppie. Il primo bambino crea e mostra la propria cartolina al secondo e poi s'invertono le parti.

2. In classe si possono creare delle cartoline cartacee e discutere dei vari elementi presenti:
 - *gli sfondi* e quindi preparare una serie di sfondi;
 - *i personaggi* e quindi disegnare e ritagliare i personaggi da mettere poi sugli sfondi;
 - *i dialoghi* e preparare così i fumetti da applicare sopra i personaggi;
 - *la musica* e registrare o fare direttamente piccole sequenze sonore aiutandosi con lo strumentario Orff o qualsiasi cosa possa fare rumore.
3. Un'altra attività più semplice ma emotivamente molto significativa consiste nel far disegnare ai bambini delle cartoline da far mettere in una cassetta delle lettere in classe e poi leggerle tutti insieme nel "giorno della posta". E' utile spiegare ai bambini che la cassetta si apre quando tutti hanno almeno una cartolina.



Aiabit

Descrizione

La pagina si apre su un ambiente agricolo. Sono presenti quattro animali: un cavallo, un maiale, una pecora ed un'oca.

Come si gioca

Il gioco consiste nello scoprire le informazioni nascoste sui quattro animali. Cliccando su ognuno di essi si apre una mascherina-menù che propone di scoprire: cosa mangia, dove vive, qual è l'impronta e quale è il verso dell'animale in questione. Il bambino deve scegliere l'informazione che desidera e questo lo porterà ad una nuova scheda illustrata. Sulla stalla in alto sono presenti quattro simboli che permettono di avere le informazioni raggruppate per tipologie ad esempio quali sono le case degli animali o i cibi preferiti e così via. Passando sopra agli animali con il mouse questo si muove ed emette il suo verso.

Attività

1. Oltre a fare attività legate alla scoperte degli ambienti si può anche realizzare un "ipertesto murale", questo ovviamente sarà rudimentale perché non ci saranno suoni ma può essere un buon modo per preparare i bambini a costruire poi ipertesti per il computer. Questo "ipertesto murale" si può realizzare in due modi diversi a seconda delle necessità.

Il primo, il più semplice, consiste nel disegnare un grande cartellone con un ambiente quale appunto la fattoria, la montagna, il mare ecc. Su questo ambiente vengono messe le illustrazioni degli animali o degli oggetti su cui si desiderano informazioni. Ogni illustrazione va incollata solo nella parte superiore in modo che si possa sollevare e vedere sotto, una sotto l'altra le pagine con le diverse informazioni. Queste saranno diverse per ogni argomento e possono comprendere anche filastrocche, poesie e anche piccole storie.

2. Con i bambini più grandi le storie verranno viste e quindi raccontate dal punto di vista dei singoli personaggi.
3. Un'altra modalità di costruire ipertesti consiste nel far partire dagli oggetti di cui si vuole parlare un filo di lana che porta fisicamente alla pagina incollata più in basso con l'informazione richiesta. Questa modalità permette di fare dei collegamenti incrociati ad esempio la casa del cavallo e quella della mucca è

sempre la stalla e quindi da entrambi gli animali partirà un filo che si collega alla stessa pagina.

Musicabit

Descrizione

La pagina si apre su di un'orchestrina con tre personaggi che suonano un sassofono, un pianoforte e un contrabbasso.

Come si gioca

Cliccando sulla parte alta dei personaggi il suono dello strumento è alto, se si clicca sulla parte bassa il suono dello strumento sarà grave. Cliccando sul cerchio sotto ai personaggi il suono cessa.

Il gioco consiste nello scoprire le diverse possibilità di combinazioni di suoni: si può sentire un unico strumento, due o tre. Solo i suoni gravi, solo gli acuti, tutti i suoni insieme.

Attività

1. Con i bambini si giocherà con i suoni cercando di dividerli tra **gravi** e **acuti**: il battito delle mani, il suono di un oggetto battuto sul banco, il gesso sulla lavagna ecc.
2. Poi si giocherà sul **forte** e **piano**, l'insegnante solleverà le mani e mentre lo fa gli alunni aumenteranno il tono della voce per poi riabbassarlo quando abbassa le mani.
3. Un altro modo di far aumentare il suono è far aggiungere una voce alla volta indicando via via gli alunni disposti in cerchio: comincerà un bambino e alla fine saranno in 20 a cantare.

Quadrobit

Descrizione

La schermata si apre su di un quadro di Miro, "Figure Capovolte". Il quadro è pieno di figure stilizzate che sono pretesto per dei giochi d'immaginazione. Ogni volta che se ne clicca una parte il quadro si muove, le parti si ricompongono diversamente creando nuovi scenari: un uomo suona una chitarra, una nave galleggia tra le onde, i grilli cantano sotto un cielo stellato, una ballerina danza una scatenata danza, si vede un signore con l'ombrello o il sole che splende.

Come si gioca

Il gioco consiste nel cercare i punti caldi che fanno partire la trasformazione del quadro e nell'osservare come si è modificato il contesto. La musica accompagna e fa da sfondo alle trasformazioni ed è in sintonia con ogni scenario,

Attività

1. Giocare con il quadro di Miro è una palestra per avvicinare i bambini in maniera ludica alle opere d'arte che possono poi essere il punto di partenza di nuove fantasie collettive. L'insegnante chiederà agli alunni cosa può dire un'opera d'arte.
2. I bambini disegnano una immagine e ci mettono delle finestrelle, sotto ogni finestra c'è un'altra immagine, una frase, un colore...
3. Con il computer si può in seguito realizzare un ipertesto che partendo da un opera d'arte conosciuta ci accompagna con suono, musica, testi e disegni nel mondo delle scoperte, riflessioni e associazioni compiute dai bambini.



Creabit

Descrizione

La schermata si apre sulla storia di Tommy, il porcospino timido. Dopo la prima pagina della sua storia il lettore può scegliere come in un libro gioco, in quale ambiente continueranno le avventure di Tommy: in un bosco, in campagna, in un prato verde. Ogni opzione porta a due nuove scelte relative ai personaggi che Tommy incontrerà. Il lettore con le sue scelte inventerà la storia di Tommy. Il "giocometro" segnalerà al bambino quante delle possibili avventure del porcospino, in tutto sono sei, avrà scoperto.

Come si gioca

Il gioco consiste nello scoprire le storie di Tommy. All'inizio le opzioni sono tre e corrispondono ai tre ambienti, poi sono di nuovo due per ambiente.

Attività

1. L'insegnante allena gli alunni a trovare alternative raccontando una fiaba e chiedendo agli alunni di formulare ipotesi su come potrebbe continuare. E' interessante anche chiedere il perché delle diverse proposte.
2. In una seconda fase si divide la classe a piccoli gruppi. L'insegnante leggerà l'inizio di un racconto, va bene anche tradizionale purché non troppo noto, e poi chiederà agli alunni di decidere in gruppo, disegnare e poi raccontare agli altri come secondo il loro gruppo sarebbe bello far continuare la storia.
3. Le illustrazioni si possono scannerizzare e montare su supporto informatico per creare una storia ad albero come quella presentata.

Combinabit

Descrizione

La pagina è divisa in due parti: da una parte si vede il protagonista inserito in un contesto mentre compie un'azione, dall'altra tre pulsanti permettono di creare nuove situazioni. Il primo pulsante serve per scegliere il contesto, il secondo il personaggio, il

terzo l'oggetto con il suono che gli compete. Ogni pulsante è diviso in tre parti la punta a freccia a destra e a sinistra permette di scorrere la libreria di scelte mentre la parte centrale di dare l'OK. Sotto l'illustrazione compare la frase che descrive la situazione.

Come si gioca

Il gioco consiste nel combinare personaggi, contesti ed oggetti e leggere via via le frasi che descrivono la situazione. Il "Giocometro" segnalerà quante delle nove possibilità presenti sono state trovate.

Attività

1. L'insegnante farà realizzare sfondi diversi: in montagna, sotto il mare, in classe, nella stalla, ecc., e poi numerosi personaggi che farà ritagliare. I personaggi saranno disegnati o ritagliati da riviste. Sotto ogni personaggio si metterà dello scotch di carta in maniera da poterli attaccare e staccare.
2. I bambini attaccheranno i personaggi sugli sfondi e racconteranno la loro storia. Può essere interessante chiedere ai compagni d'intervenire con nuovi personaggi o spostando i vecchi in altri contesti.
3. I bambini a piccoli gruppi organizzano una storia curando anche la "colonna sonora". Questo significa che mentre un alunno fa il narratore e altri due recitano il copione un altro aiutandosi con la voce o con degli strumenti realizza i suoni per esempio: il vento soffiando in una bottiglia o la pioggia aiutandosi con dei sassolini.

Rimabit

Descrizione

Compare la prima strofa di una filastrocca, questa viene recitata e l'alunno deve scegliere tra le tre rime che vengono proposte. Le strofe sono in tutto sei ed ogni volta la scelta è tra tre rime diverse. Al termine del gioco si riascolta tutta la sequenza.

Come si gioca

Quando si lancia il gioco la pagina presenta il testo della prima strofa della filastrocca a cui manca l'ultima parola, sotto il bambino ha la possibilità di scegliere tra tre diversi disegni che corrispondono a tre parole che fanno rima. Completato così la prima strofa si apre una nuova pagina con la seconda strofa da completare. Quando le strofe

sono tutte completate compare l'intera filastrocca che si può ascoltare tutta di seguito con le opzioni che sono state scelte precedentemente.

Attività

- 1.** Dopo una lettura di filastrocche in classe, ai bambini si chiede di riconoscere le parole che fanno rima. Dopo la prima lettura e discussione si rilegge la filastrocca e si chiede agli alunni di battere le mani quando s'incontra una rima.
- 2.** I bambini disegnano su un foglio le parole che fanno rima in maniera da fare un rimario illustrato di classe per esempio: vaso - naso, cane - pane, cappello - ombrello...
- 3.** Il rimario di classe diventa scritto. Alle pareti della classe vengono attaccate liste di nomi che fanno rima. Il lavoro prosegue durante le attività di classe e le parole vengono aggiunte via via.

Tutte queste attività preliminari preparano il terreno per realizzare una filastrocca da realizzare su supporto informatico.



Memobit

Descrizione

Questo gioco si presenta come un memory tradizionale. Le carte sono tutte a faccia in giù e si devono trovare le carte uguali.

Come si gioca

Per scoprire una carta è necessario cliccare dopo averci portato sopra il cursore. Dopo questa azione si vede la carta della macchina nascosta e si sente il suono che le appartiene. Dopo aver scoperto una carta si cerca con lo stesso procedimento, di trovare la gemella. Quando si trova, le due carte restano girate, in caso contrario il gioco ricomincia. Quando si saranno appaiate tutte le carte, il gioco è completato.

Attività

1. La prima attività consiste nella costruzione di un memory. Si distribuiscono dei cartoncini uguali a tutti i bambini e si chiede a ciascuno di disegnare due figure uguali per costruire un memory di classe. In questa occasione si chiederà ai bambini di definire quali sono gli elementi che ci fanno capire che sono due figure uguali.
2. Si costruisce questa volta un memory di figure che si completano. Ai bambini viene dato un cartoncino unico che verrà poi tagliato a metà e il gioco consisterà nel formare di nuovo la figura originale.
3. Il terzo memory da costruire prevede due cartoncini per bambino, sul primo viene fatto un disegno, nel secondo viene scritta la parola che corrisponde a quella illustrazione. Anche in questo caso il gioco è di appaiamento ma invece di riguardare due illustrazioni riguarda il disegno ed il vocabolo.

Caciobit

Descrizione

Il gioco si apre su di una scacchiera su cui è presente un topolino e uno scatolone. Il topolino quando arriva allo scatolone va incontro ad un evento che può essere piacevole o spiacevole. Gli eventi vengono tutti segnati sul lato sinistro della

scacchiera. Quando l'evento è piacevole il topino riceve come premio una bella fetta di formaggio che compare in un riquadro in alto.

Come si gioca

Il topolino deve arrivare allo scatolone per tentare la sorte e vedere quale evento gli succederà. Per muoversi sulla scacchiera si utilizzano le freccette della tastiera.

Lo scopo del gioco è doppio, da una parte è una gara a vincere il maggior numero di fette di formaggio dall'altra è importante il racconto degli eventi che sono avvenuti durante il percorso. Gli alunni potranno poi inventare un gioco nel gioco sfidandosi a chi incontra più volte il gatto, a chi incontra i fantasmi e così via.

Attività

1. Dopo aver giocato i bambini aiutandosi con le icone che compaiono a destra dello schermo raccontano quello che è successo.
2. Gli alunni realizzano un mazzo di carte su cui, dopo averne discusso disegnano eventi positivi o negativi che possono succedere nella loro vita o nella loro immaginazione, per esempio: andare al cinema con la mamma, essere sgridati dalla maestra, vincere a pallone. Dopo aver realizzato il mazzo i bambini disegnano un percorso tipo gioco dell'oca. Un gruppetto di bambini gioca lanciando un dado e spostando il proprio segnalino. Ogni sei caselle ce n'è una colorata, quando si cade su quella si sceglie una carta del mazzo, quelle buone mandano avanti di tre spazi quelle cattive indietro di uno.
3. In palestra si fa il gioco dei "passaggi" questo significa che i bambini si muovono e l'insegnante dice volta a volta dei comandi che presuppongono il passare da una emozione all'altra, per esempio si può dire: "la nonna vi ha portato un regalo, mimate la vostra gioia... siete caduti e vi siete sbucciati un ginocchio, mimate il dolore che provate... non trovate più il bambolotto che vi aiuta ad addormentarvi ..."

Tangrabit

Descrizione

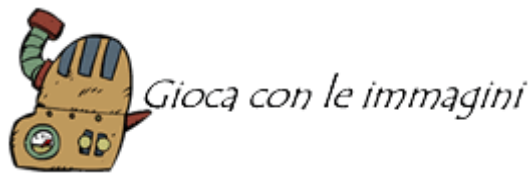
La pagina si apre su tre immagini da ricostruire che offrono tre possibilità di scelta. Una volta scelta l'immagine è necessario cliccarci sopra per farla diventare a tutto schermo mentre a lato verranno riportati i pezzi con cui ricostruirla. Una volta ricostruita l'immagine c'è la possibilità di giocare nuovamente scegliendone un'altra.

Come si gioca

Come già detto si sceglie l'immagine da ricostruire cliccando sul quadro che la contiene. L'immagine da ricostruire appare a tutto schermo in bianco e nero per ricomporla occorre trascinare i pezzi più adatti che si trovano a lato della figura. Se il pezzo inserito sull'immagine bianco e nero è giusto viene data conferma dal cambio di colore e dal suono, se il pezzo è sbagliato si sente un suono diverso e il colore non cambia. Una volta fatto il gioco si può provare ad usare i pezzi per costruire immagini diverse.

Attività

1. L'insegnante distribuisce delle tessere di cartone di forme diverse e chiede ai bambini raggruppati in piccoli gruppi, di usarle per fare delle composizioni. Unica regola è che nessun pezzo sia sovrapposto. L'insegnante può chiedere ai bambini di descrivere i pezzi usati ed i bambini devono imparare quindi il nome delle figure geometriche.
2. L'insegnante prepara delle sagome (come quelle del gioco Tangram) e chiede ai bambini di scoprire quali pezzi siano stati usati per realizzarle.
3. I bambini a coppie, uno di fronte all'altro con un ostacolo che impedisca di vedere il lavoro si "dettano" a turno la disposizione di una serie uguale di pezzi, per esempio: il quadrato grande va sopra quello piccolo, il triangolo è tra il quadrato e il rettangolo. In questa occasione i bambini si esercitano anche ad usare riferimenti spaziali.



Puzzlebit

Descrizione

La pagina d'ingresso dà la possibilità di scegliere tra tre immagini, ciò fatto ci si troverà in una nuova pagina dove è presente un riquadro vuoto e a lato i pezzi del puzzle da ricomporre, sopra c'è il modello in piccolo che si può ingrandire, se necessario, passandoci sopra.

Come si gioca

Il bambino sceglie cliccandoci sopra un'immagine e quando si troverà nella nuova pagina la dovrà ricomporre trascinando con il mouse i pezzi che troverà a lato. Quando il pezzo è nella posizione giusta si sente un suono che esprime approvazione mentre nella posizione sbagliata si sentirà un suono che indica errore. Una volta completato il quadro si potrà scegliere di completarne un altro o cambiare attività. Il puzzle può essere fatto da un solo bambino o essere fatto a coppie lavorando a turno.

Attività

1. Ogni alunno fa un disegno che viene poi tagliato a pezzi e ricomposto da un compagno. Si partirà da un disegno in 4 pezzi per aumentarne progressivamente il numero.
2. L'insegnante guida una discussione su quali strategie sono più utili per risolvere un puzzle: osservare se c'è una cornice, prendere figure di riferimento o altre possibili strategie proposte dai bambini.
3. I bambini a coppie mescolano due puzzle e poi insieme cercano di capire quali pezzi appartengano all'uno e quali all'altro. Oltre all'immagine possono essere discriminanti la forma dei pezzi, la grandezza, eccetera.

Stanzabit

Descrizione

Ci troviamo nella stanza del Dr. Bit dove ci sono degli abiti, dei giochi e un computer, tutti in disordine: le magliette sono sparse in giro, i giochi sono sul pavimento e pure le parti del computer non sono al loro posto.

Come si gioca

Il bambino trascinando i vari oggetti con il mouse deve riassemblare il computer, mettere gli abiti nell'armadio e i giochi nella scatola. Quando il posto scelto è sbagliato viene avvertito da un suono e l'oggetto ritorna al luogo di partenza.

Attività

1. I bambini disegnano e poi ritagliano oggetti diversi: frutta, giocattoli, abiti, libri e quaderni e così via. Ogni serie di oggetti viene presentata e con gli alunni se ne discutono le caratteristiche per esempio a cosa servono, dove si tengono, chi li usa.
2. Dietro agli oggetti viene messo dello scotch di carta e sulla parete vengono disegnate le sagome dei contenitori possibili: fruttiera, armadio, scatola dei giochi, cartella ecc. I bambini a turno prendono uno degli oggetti e lo mettono nel luogo adatto.
3. L'insegnante sollecita i bambini a raccontare delle storie con gli oggetti e magari provoca delle riflessioni sbagliando il luogo in cui viene messo l'oggetto, ad esempio "Cosa succederà se le banane finiscono nell'armadio insieme ai calzini o se il libro finisce tra la frutta, forse la mamma lo userà per la macedonia?"

123bit

Descrizione

Il gioco si apre su una pagina in cui sono presenti tre personaggi: un bruco, un pulcino, un topo. Scelto uno dei personaggi si arriva ad una nuova pagina in cui sono presenti tre vignette relative al personaggio che vanno messe in sequenza, per esempio dall'uovo al galletto.

Come si gioca

Dopo aver scelto con un clic il personaggio compare la pagina con le vignette da trascinare e mettere al posto giusto. In caso di errore la vignetta non va nel riquadro ed un suono avverte dello sbaglio. Completata la serie si gioca nuovamente con una nuova sequenza.

Attività

1. Si chiedono agli alunni esempi di cose che cambiano: ad esempio com'erano da piccoli e come sono ora, come è cambiato il fagiolo seminato nel vaso...

2. Si mostrano delle illustrazioni tratte da riviste e si chiede ai bambini di fare ipotesi su quello che è successo prima dell'evento illustrato e quello che succederà dopo.
3. I bambini individualmente o a coppie disegnano delle sequenze.

I giochi con il robocomando



Struttura dei giochi

Titolo dei giochi	Modalità	Come si gioca
Labirinti 3 livelli di gioco	Allenamento	Si gioca muovendo Mouse liberamente sulla scacchiera dopo aver inserito alcuni ostacoli
	Frecce	Si gioca muovendo Mouse utilizzando le frecce della tastiera
Disegni 3 livelli di gioco	Pulsanti	Si gioca muovendo Mouse utilizzando i pulsanti sullo schermo
	Programma	Si gioca programmando i movimenti di Mouse dando i comandi usando la tastiera

Labirinti

Descrizione

Ci troviamo in una grotta fatta a labirinto dalla quale dobbiamo far uscire topo Mouse, usando le frecce, i pulsanti o programmando il suo percorso.

Ci sono tre livelli di difficoltà crescente, ad ogni livello aumentano gli ostacoli e, di conseguenza, la strada che deve fare Mouse diventa più complicata. In questa modalità i comandi del disegno sono disattivi.

Come si gioca

Lo scopo del gioco è quello di far uscire il topo Mouse nel minor numero di mosse possibile da

ogni labirinto (l'uscita è la porticina). Una volta completato il labirinto, si passa automaticamente al livello successivo che comunque può essere scelto anche dall'introduzione cliccando sul numero.

Attività

1. In **classe** facciamo disegnare ai bambini alcune mappe per trovare un tesoro nascosto sul loro quaderno e invitiamoli a scrivere le istruzioni per arrivare al tesoro. Facciamoli scambiare il quaderno con quello di un compagno che, seguendo le istruzioni scritte, dovrà riuscire a trovare il tesoro.
2. Andiamo in **palestra** e giochiamo a far camminare la tartaruga. Un bambino fa la tartaruga e un compagno a turno lo fa muovere, dandogli le indicazioni con i comandi del linguaggio LOGO: **SU, GIÙ, AVANTI, INDIETRO, DESTRA** e **SINISTRA**, questo esercizio serve molto, soprattutto ai bambini che ancora non padroneggiano del tutto la lateralizzazione.
3. Nel **laboratorio** di informatica dividiamo i bambini a coppie, a turno un bambino disegna liberamente sullo schermo un percorso libero e l'altro deve scrivere i comandi che sono stati utilizzati. Questa attività serve a familiarizzare con i comandi del Logo e per sviluppare l'attenzione e la collaborazione.

Disegni

Descrizione

Ci troviamo sulle mattonelle della piazza di Bitworld dove si vedono alcuni disegni tratteggiati. Una volta completato un disegno si passa automaticamente al livello successivo, che comunque può essere scelto anche dall'introduzione cliccando sul numero, dove si trova un disegno più elaborato.

Come si gioca

Lo scopo del gioco è di ripassare il disegno che si vede tratteggiato nel minor numero di mosse possibile. Se si disegna esattamente sopra la riga tratteggiata, la linea appare in NERO, vuol dire che è corretta. Se invece la linea non è corretta, essa appare in BLU. La linea non è corretta anche quando si ripassa due volte sulla stessa linea tratteggiata. Ripassato il disegno tratteggiato, appare il disegno di un animale e si può passare al livello successivo. In questa modalità, alla fine del programma il robocomando annuncia se si è riusciti a terminare il disegno oppure no.

Attività

1. In **classe** facciamo disegnare ai bambini alcuni semplici disegni sul loro quaderno e invitiamoli a scrivere le istruzioni. Dividiamoli a coppie e un bambino dà le istruzioni per fare il suo disegno al compagno e controlla così se sono giuste.
2. Andiamo in **palestra** e diamo a un bambino un percorso da eseguire per arrivare a un traguardo. Gli altri trascrivono su un foglio di carta quadrettata il percorso fatto indicando il numero dei passi e la direzione seguita. Si confrontano poi tutti i percorsi disegnati.
3. Nel **laboratorio** di informatica dividiamo i bambini a coppie e invitiamoli a disegnare un quadrato di 5 quadretti di lato con il numero minore di mosse possibili usando la modalità allenamento.