

PERCORSI DI BASE: SOFTWARE DIDATTICI
Patente per il mouse

AREA Logica - Attività di recupero: abilità di coordinamento motorio.

REQUISITI DI SISTEMA il programma, per sistemi Windows 95 o Windows NT 4.0 e successivi, non richiede installazione e si avvia direttamente lanciando il file eseguibile **Patente Mouse.exe** (294 Kb).
Per prelevarlo : www.vbscuola.it/area/a-appli2004.htm www.vbscuola.it/area/a-appli2004.htm#Patente

SCHEDA

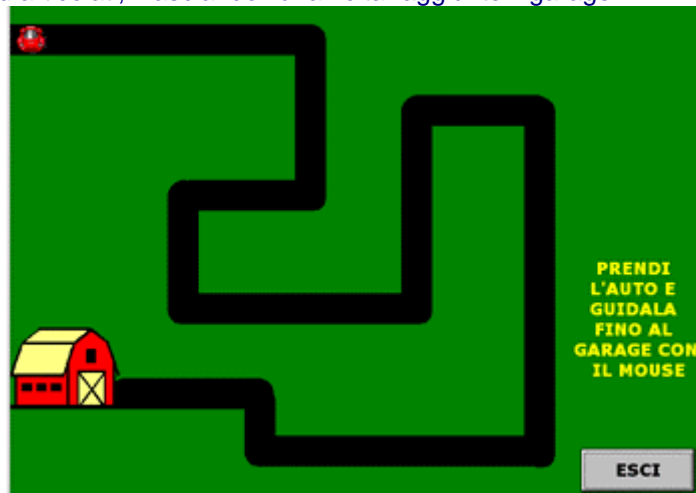
Patente per il mouse è un piccolo software didattico prodotto da www.vbscuola.it, nell'ambito delle risorse per l'uso attivo del PC a scuola. Adatto a bambini e ragazzi dai 5 anni in poi, è utile per affinare il coordinamento oculo-manuale e l'utilizzo del mouse.

Può essere impiegato per attività curricolari e di recupero, anche con bambini portatori di handicap, con difficoltà di controllo della motricità fine.

E' efficace per sviluppare la capacità di orientarsi in un percorso grafico, potenziando le abilità di osservazione e previsione.

UTILIZZO

Il gioco si avvia premendo il pulsante **GIOCA** e richiede di 'trascinare' alcuni mezzi di trasporto all'interno di percorsi grafici via via più articolati, rilasciandoli una volta raggiunto il garage.



Vengono proposti quattro percorsi di difficoltà progressiva ed al termine, si ottiene la 'patente' per il mouse. Giocando è possibile affinare il controllo della motricità fine, la capacità di muoversi all'interno di un percorso mantenendo premuto il pulsante del mouse.



Nella fase iniziale inviteremo i bambini a leggere a voce alta le indicazioni di gioco presenti nelle schermate in stampato maiuscolo (quindi adatte anche ai più piccoli) ed a organizzarsi in piccoli gruppi. Una volta conquistata la 'patente' potremo richiedere ad ogni gruppo di:

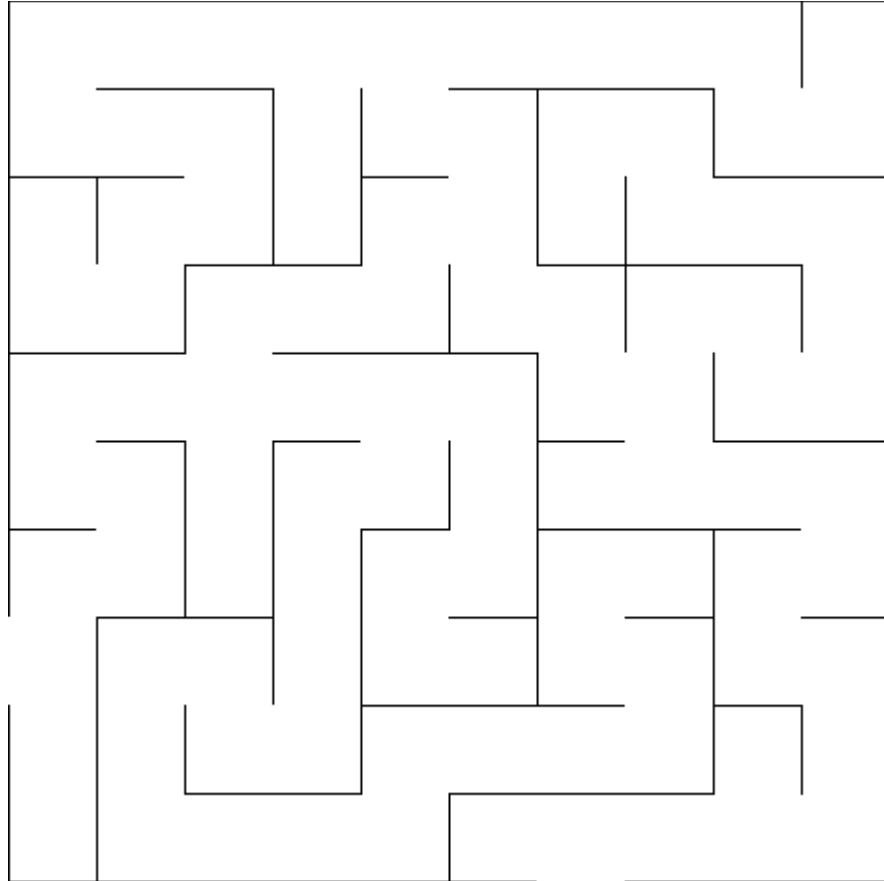
- spiegare con la massima precisione possibile, i comportamenti da evitare per uscire dal percorso e raggiungere rapidamente la destinazione;
- verbalizzare il significato delle azioni effettuate con il mouse: 'cliccare' 'trascinare' 'rilasciare' (per giungere ad intuire il concetto di 'Drag and Drop', 'trascina e rilascia' che è alla base delle operazioni con il mouse);
- rappresentare in un insieme i mezzi di trasporto utilizzati e a riprodurre graficamente sul quaderno i percorsi superati.



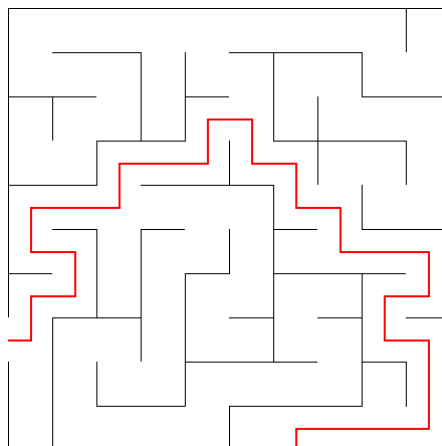


Scheda didattica 1 – I Labirinti

Inserisci automobili ed altri mezzi di trasporto alla partenza (a sinistra) e disegna il garage (in basso) che devono raggiungere. Risolvi il labirinto, poi inventane tu uno simile.



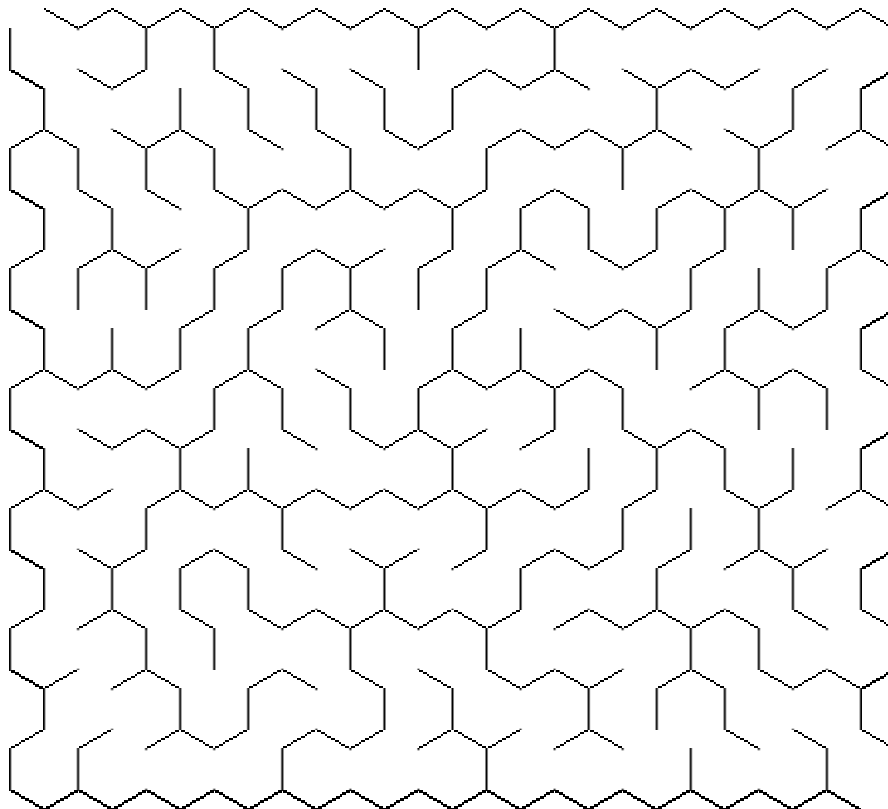
Soluzione





Scheda didattica 2 – I Labirinti

Inserisci tre animali all'inizio del labirinto (in alto a sinistra) e disegna il bosco (in basso) che devono raggiungere. Risolvi il labirinto, poi inventane tu uno simile.



Soluzione

