

LABORATORIO INFORMATICA

SCUOLA PRIMARIA MORTARA

Referente: insegnante *Emilia Coscia*

Titolo	Descrizione	Collocazione
Plumo nella fattoria	Giochi multimediali: lo scorrere del tempo, assemblare le parti, somiglianze e differenze, simmetrie, sopra/sotto e destra/sinistra, ordine numerico, classificare elementi, completare una serie numerica, stabilire relazioni spaziali, associazioni, memorizzazione. Classi prima e seconda.	Vetrinetta e (in copia) scrivania centrale in laboratorio. I cd-rom che non fossero già presenti in copia sulla scrivania, vanno richiesti (per essere installati) all'ins. Funzione Strumentale
Italiano: aggettivo adatto	Abbinare nomi e aggettivi secondo uno o più criteri.	"
Italiano: alfabeto	Mettere in ordine alfabetico le lettere oppure le parole, secondo una, due o più lettere.	"
Viaggio nell'antico Egitto	Dettagliato e realistico viaggio nella storia, all'interno degli edifici, fra gli usi e costumi dei faraoni.	"
L'antico Egitto	Testi, immagini, animazioni, filmati etc.	"
Atlante DeAgostini Omnia	Enciclopedia geografica e cartografia digitale. Dizionario enciclopedico, quadrante solare e clima nel mondo, carte tematiche interattive, siti internet selezionati, ricerca delle località e misurazione distanze, simulazione di volo satellitare con la Terra vista dallo spazio. Sviluppo sostenibile, biodiversità, ecologia.	"
Enciclopedia dell'universo	1500 voci, 500 immagini, 30 videoclip, 20 tabelle a colori, Atlante del cielo, storia dell'astronomia, storia dell'astronautica, il big bang.	"
Milano Scuola Multimediale	Raccolta di ipertesti sui più svariati argomenti: storia, cucina, chimica, energia, geografia, letteratura, filosofia, arte,	"

	mitologia, cinema, ambiente, telematica, musica, scienze, natura.	
Catalogo Editel	E' un semplice catalogo dei cd-rom, ma contiene qualche brevissima demo con belle foto: "Il mondo degli animali", "Stelle, pianeti e dintorni", "Viaggi nel mondo", qualche bella illustrazione sulla Divina Commedia.	"
Stereogrammi	Creare ed elaborare immagini tridimensionali. Contiene anche un museo virtuale di stereogrammi. Il livello di difficoltà è basso e dispone di una guida in linea.	"
Risorse culturali della Lombardia	Presenta una selezione di risorse di rilevante significato storico, artistico, architettonico, letterario e musicale. Suggerisce indici tematici per la creazione di itinerari turistici. La banca dati consente ricerche secondo criteri vari.	"
L'euro	Carte, strumenti ed informazioni utili per una navigazione interattiva alla scoperta dell'euro.	"
Clic	Anche se si tratta di brevi versioni demo, presenta belle ambientazioni e fotografie sul "Meraviglioso mondo del mare" di Piero Angela e "I Cistercensi - 900 anni di storia e spiritualità".	"
Piccolo Genio 1 & 2	1 = 7-9 anni; 2 = 9 - 11 anni. 500 lezioni ed esercizi di italiano, matematica, storia, geografia, scienze, secondo l'approccio tradizionale e secondo quello per esperienza diretta. Test d'ingresso, sezione Bolla (mondo magico), Scoperte, Oggetti (gioco didattico in 3D in cui creare un paesaggio per terminare un'avvincente missione. (<i>Solo Windows 98</i>))	"
Easy tutor	Una guida completa per imparare l'uso di Windows con esercitazioni, quiz, glossario.	"
A come Ambiente, E come Energia	Piccola ricerca effettuata dal Circolo Didattico di Sannazzaro de' Burgundi.	"
IPSAA Mortara	Semplice resoconto sul progetto SeT.	"
Stelle, pianeti e dintorni	Testi, foto e filmati su "Dove siamo", "Oltre la Terra" e "La sfera stellare".	"
Netcr@ker	Un divertente corso multimediale per conoscere la Rete, la sua storia, il suo funzionamento e navigare agilmente in Internet.	"
Ada e Ugo nella storia	Viaggio nella storia di due personaggi animati.	"
Columbus	L'affascinante tecnologia della nave e degli strumenti della navigazione, i marinai e la loro vita, i due mondi, la vita del grande navigatore, il suo viaggio leggendario.	"
Grandi predatori	Il leone	"
Great 20th artist	Presentazione critica di una scelta di più di	"

	160 capolavori d'arte figurativa contemporanea, da un'esclusiva collezione privata italiana. Sono presentati 87 artisti.	
PSTD 1997-2000	Presentazione del progetto 1997 - 2000 del Ministero della Pubblica Istruzione per la diffusione della multimedialità nelle scuole.	"
Gaia	Schede interattive sull'educazione ambientale. L'aria, l'acqua e il suolo sono trattati in più di 70 schede interattive, accompagnate da oltre 50 simulazioni.	"
Presto a scuola	Le prime basi per la scuola: preparazione alla lettura, capacità pre-matematiche, arti del linguaggio/composizione. Le prestazioni vengono monitorate.	"
Aritmeticolorata	Per apprendere le quattro operazioni e l'aritmetica elementare in un gioco facile come colorare un disegno.	"
Prima elementare	Favorire i bambini nell'apprendimento in prima elementare e nello sviluppo delle capacità: disegno, musica, lettura, il tempo, la matematica. Le prestazioni vengono monitorate.	"
La bella addormentata nel bosco	Lettura, comprensione e metacognizione con la fiaba come filo conduttore. Ricomporre parole, frasi.	"
Bravo chi legge	Alfabetiere elettronico per la classe prima (approccio alla letto-scrittura) con giochi e filastrocche animate, sempre con voce/audio.	"
English in touch	Corso multimediale interattivo di lingua inglese con speaker di madrelingua e funzioni immediate per la consultazione, l'esercizio, l'ascolto, la registrazione, il confronto.	"
Poliglotta per caso	Un viaggio (dai 5 anni in su) per imparare per gioco, e senza saper leggere, le principali lingue del mondo.	"
Ciscoland – Alla scoperta delle reti	Una città simbolica che, giocando, spiega in che cosa consista una rete informatica. Nel gioco la missione consiste nel portare sei pacchetti (che rappresentano le informazioni che viaggiano in rete) alla giusta destinazione. Nel tutorial c'è la parte didattica del cd-rom, composta da tre sezioni: introduzione generale al mondo delle reti; sviluppo e possibile applicazione delle reti aziendali nell'ambito di Internet; approfondimenti tecnici per chi vuole accrescere la propria conoscenza circa la struttura della rete, le tecnologie di trasmissione, il modello OSI ed i protocolli di rete. Nel glossario: definizione dei termini utilizzati nel mondo delle reti.	"
Primo cidì	Giochi per bimbi di 5-6 anni per imparare ad utilizzare i tasti, il mouse e la tastiera. Uno di questi è incentrato sulla raccolta	"

	differenziata.	
Milly Metro nella pancia del gigante	Milly Metro aiuta a scoprire cosa succede al cibo nel suo lungo percorso all'interno del corpo umano. Lo si potrà aiutare a scoprire tutte le parti che compongono la piramide d'oro della nutrizione, scoprendo giochi nascosti, stampando le istruzioni del "truconario" per molti giochi pratici sull'alimentazione. In italiano, inglese e francese. 4-10 anni.	"
Gaia e l'isola delle bacche rosse	La simpatica topolina Gaia vive su un'isola felice con altri topolini. Un giorno scopre in una grotta un disegno rappresentante un'imbarcazione di legno: deciderà di costruire una zattera e di partire alla scoperta di nuovi orizzonti. Con due finali diversi, giochi didattici, laboratorio musicale, universo interamente in 3D. 4-8 anni.	"
Guida alla musica classica	Con oltre 60 compositori e biografia completa, brani musicali tratti da più di 200 opere ed esecuzioni filmate.	"
Micrologo	Linguaggio di programmazione per esplorare il mondo della conoscenza mediante le procedure. Il Logo fu ideato da Seymour Papert agli inizi degli anni '70, in riferimento alle teorie di Piaget. La geometria della tartaruga di MicroLogo è un formidabile ausilio per comprendere e consolidare i concetti di spostamento, rotazione, angolo, poligono, piano cartesiano, isometrie.	"
Ari-Lab	Sistema interattivo e dinamico - realizzato dal CNR di Genova - di 7 micromondi (monete, abaco, retta dei numeri, calendario, istogrammi, foglio di calcolo, artbits); ambiente delle 4 operazioni; immagini ed animazioni; sintetizzatore vocale; ambiente di comunicazione in rete; linguaggio dei segni per essere fruibile anche da sordomuti; il foglio soluzione.	"
Crea i tuoi fumetti con Braccio di Ferro	Permette di creare storie originali sulla base delle ambientazioni e sui personaggi di Braccio di Ferro, sviluppando la creatività e l'immaginazione. (Solo Windows 98)	"
Cabrì Geometre II	Imparare la geometria costruendo le figure e le loro proprietà.	"
Tutto per scrivere bene	Contiene "Errata Corrige" per la correzione ortografica; "Impariamo l'italiano", manuale di sintassi e grammatica; "Ipse Dixit", raccolta di frasi celebri e l'utility "Factotum per Word".	"
WinAsk	Creazione di questionari con quattro tipi di risposta, punteggio, feedback etc.	"
Alfabeto e Aggettivo	Esercizi di riordino alfabetico e di utilizzo degli aggettivi secondo uno o più criteri	"
Parlamento europeo	Carte, strumenti e informazioni utili per una navigazione interattiva alla scoperta	"

	dell'Unione europea fino al 1995	
Risorse culturali della Lombardia	Carte, strumenti e informazioni utili per una navigazione interattiva alla scoperta dei monumenti Lombardi	"
L'acqua: sempre più scarsa, sempre più preziosa	Edito dal Comitato Italiano per l'irrigazione e la bonifica idraulica, cd di consultazione con test finali. Tratta di argomenti inerenti l'acqua: il ciclo dell'acqua, il clima, gli oceani, i mari, i laghi, i fiumi, le piante, il corpo umano, la città, i danni, le catastrofi.	"
Una Regione per fare scuola	Per gli insegnanti di ogni ordine e grado. 61 progetti di interesse generale proposti dalla Regione Lombardia. Viene fornita una informazione per sommi capi sui singoli progetti. Per dettagli ulteriori viene fornito l'indirizzo e-mail.	"
Fonemi e sillabe	Rivolto agli alunni della classe 1 ^a della scuola primaria e alunni stranieri non alfabetizzati. Contiene una cartella "Lettura" e l'elenco di sillabe, vocali, parole, frasi ...	"
Italiano Amico	È un programma rivolto agli alunni stranieri (di madrelingua spagnola, portoghese, francese, inglese e albanese) che vivono nel nostro Paese e che stanno imparando la lingua italiana. Attraverso un itinerario che esplora sette ambienti di vita quotidiana (la classe, il corpo umano, il mercato, i mezzi di trasporto, la casa, la città, il parco), i bambini imparano i vocaboli relativi agli oggetti, alle persone e alle azioni principali di ogni contesto. Presenta tre livelli di difficoltà; può essere utilizzato individualmente e in gruppo per un'acquisizione più stimolante della lingua italiana.	"
Recupero in ortografia	Recupero delle abilità ortografiche attraverso percorsi per l'acquisizione delle consapevolezza dell'errore. Nella nave del pirata, 15 pergamene corrispondono ad altrettante tipologie d'errore (fonologico e non), che l'alunno dovrà esplorare in 107 attività differenti. Oltre al percorso standard è possibile un percorso competitivo ed uno personalizzabile. Secondo ciclo della scuola elementare.	"
Storia facile	Un percorso nel tempo, dalla preistoria alle grandi scoperte geografiche, fino al 1500. Dagli 8 ai 14 anni. Verifiche personalizzabili, possibilità di inserire ricerche, nuvolette con istruzioni scritte per alunni con problemi di udito.	"
Il labirinto	Adatto a sviluppare la capacità di riconoscere il valore dei connettivi logici nella costruzione del significato. Obiettivo del programma è quello di sviluppare la	"

	capacità di riconoscere i diversi tipi di relazione semantica che intercorrono tra le parti di un testo e di giungere ad una rappresentazione coerente e coesiva del testo stesso.	
Abrakadabra	Software pre-scolare pensato per scoprire ed imparare a prendere confidenza con la relazione causa-effetto. Progettato per l'utilizzo anche da parte di persone con disabilità motoria grave (tramite sensore esterno). E' diviso in tre livelli di difficoltà con dieci scenari diversi ciascuno.	"
Avventura nel paese della matematica	Matematica e geometria per il secondo ciclo della primaria e primo anno della media. Avventura multimediale con operazioni di calcolo e problemi geometrici inseriti in situazioni pratiche. Si impara facendo e i problemi sono aperti.	"
Ioiò classi IV e V	Attività e tutorial per creare ipertesti con gli alunni.	"
Scuola Elementare di Mortara, Parona e San Giorgio 2002/03	Ipermedia di varie materie prodotti durante la sperimentazione informatica	"
Scuola Elementare di Mortara, Parona e San Giorgio 2003/04	Ipermedia di varie materie prodotti durante la sperimentazione informatica	"
Esercizi di informatica, schede cartacee, valutazione delle competenze	Esercizi di varie materie svolti con l'ausilio del computer, schede pronte per la stampa, tabelle per la valutazione delle competenze	"
Didattica 2007/08	Ipermedia di varie materie prodotti con l'ausilio dell'informatica	"
Multimedialità	Immagini, gif, icone ...	"
Software didattico	Raccolta di software didattico free di varie materie	"
Mortara & Lomellina II edizione – 2007/08	Ipermedia su Mortara e dintorni, creato di anno in anno con gli alunni di quinta (negli anni della sperimentazione informatica e seguenti) sugli aspetti geografici, storici, territoriali e locali in genere, illustrato con testi, immagini e suoni; comprende una mappa delle pagine e dei collegamenti fra esse. <i>(ins. referente M.Massazza)</i>	"
Educare a riciclare – 2005/06	Ipermedia comprendente la parte espositiva e la parte interattiva dedicata al riciclo dell'alluminio <i>(ins. referente C.Bartesaghi)</i>	"
Musicopoli 2005/06	Saggio musicale realizzato al palazzetto dello sport. Si esibiscono gli alunni delle classi: IVA, VA, VB, VC, VD, VE di Mortara e V Parona e S.Giorgio. <i>(riprese video a cura dell'ins. FS Monica Massazza)</i> Allegati cd-audio "Una giornata in musica" e "Il cucù", classi Seconde e Musicopoli classi Quarte/Quinte. <i>(ins. referente E.Fenini)</i>	"
Musicopoli 2006/07	esibizioni all'auditorium di Mortara, progetto riciclo, presentazione del sito web scolastico	"
Una scuola operosa – 2005/06	Ipermedia di varie materie prodotti nell'anno scolastico 2005/06	"
Giochi di italiano e matematica	Materiali per l'esercitazione e il consolidamento di abilità e conoscenze.	"

	Molti giochi possono essere finemente graduati per quanto riguarda il livello di difficoltà che viene definito all'inizio, alcuni di essi in particolare a seconda delle impostazioni date possono essere graduati al giusto livello di difficoltà sia per un bambino delle prime classi della scuola elementare sia per un adulto con ottime competenze. Ne sono esempi "Lupo e lepre" (calcolo mentale) o "Pappalotto" e "Carotamania" (problem solving). In molti casi anche l'indicazione dell'età di riferimento è del tutto indicativa per i motivi sopra esposti.	
Filmati classi Quinte 2008/09	Visita alla Fiera "Ecomondo di Rimini" Musicopoli: canti e flauto Conosci Mortara? Tour alla scoperta delle opere d'arte cittadine Esperimenti di robotica educativa	"
SOFTWARE		
S2 Robot	Software che permette di programmare i percorsi del robot Scribbler.	Già installato sui PC, non occorre inserire dischi
Bee-bot	Software che permette di lavorare con delle apine virtuali (dette Bee-bot) sullo schermo, all'interno di ambienti. In laboratorio sono disponibili anche 23 robottini programmabili.	Già installato sui PC, non occorre inserire dischi
Micromondi Junior	Segue il linguaggio del Logo e della tartaruga per creare qualsiasi progetto. Esplora i concetti matematici e logici di numeri, geometria, modelli e movimento. Usa il computer come strumento creativo che sviluppa il ragionamento. Bambini dai 4 ai 9 anni.	Già installato sui PC, non occorre inserire dischi
Magix Music Maker 6	Software di elaborazione audio	Già installato su alcuni PC, non occorre inserire dischi
MANUALISTICA		
Manualistica	Manuali e tutorial dei software	Vetrinetta e (in copia) scrivania centrale in laboratorio.
Disco Manualistica di Informatica	Corsi, Idee per lavorare, Pillole Utili	"
MAIScuola, moduli di apprendimento interattivi	Ideati dal Ministero e corredati di manuale cartaceo per l'utilizzo di Windows e Office o di Linux e OpenOffice	Già installato su alcuni PC, non occorre inserire dischi
Corso interattivo OfficeXP	Corso ufficiale della Microsoft	Già installato su alcuni PC, non occorre inserire dischi

HARDWARE

Bee-Bot (23 pezzi)	Robottino programmabile a forma di ape, adatto dai 4 ai 7 anni, che il bambino istruisce al computer mediante un apposito software.	Laboratorio di informatica.
S2 Scribbler Robot (6 pezzi)	Robot programmabile (o sul robot stesso o mediante software) a forma di automobilina, detto Scribbler in quanto può lasciare una traccia (mediante un'apposita penna) del percorso compiuto.	"
NXT Robot 8 kit con relativo caricabatterie	Robot programmabile (o sul robot stesso o mediante software): le scatole contengono vari pezzi per costruire il robot + 1 manuale	"
LEGO MINDSTORMS EV3 (2 kit)	Mattoncini, motori e sensori per costruire e programmare i 17 robot EV3	"
N° 2 MOWAY	Un piccolo robot autonomo programmabile con numerosi sensori	"
Fotocamera digitale Epson PhotoPC 3000Z + Manuale + 1 adattatore per lente + 3 cavi di connessione hardware + 1 cavo di connessione PC + 1 caricabatterie con cavo di alimentazione + 4 batterie ricaricabili 1,5v	Macchina fotografica digitale	"
Videocamera Panasonic Dual-Camera HX-DC1 con cavo e presa per la ricarica e cavi di collegamento TV. (Omaggio di Franca Calvi, con i fondi ottenuti con il progetto Gold 2010/2011).	Videocamera digitale Produce direttamente file .mp4: è sufficiente collegare la camera con l'apposito cavetto al computer ed i video saranno subito disponibili, pronti per essere martirizzati su disco od inseriti in video rielaborati.	"
Registratore audio Sony ICD-PX312 Recorder con auricolare + microfono e con cavo di collegamento col computer. (Omaggio di Franca Calvi, con i fondi ottenuti con il progetto Gold 2010/2011).	Registratore digitale audio Produce direttamente file .mp3 : è sufficiente collegare il registratore con l'apposito cavetto al computer e le registrazioni audio saranno subito disponibili, pronte per essere martirizzate su disco od inserite in video rielaborati.	"
Tablet Samsung Galaxy (Dual-Core 8.9, bluetooth, GPS, Android, Wi-Fi) con penna elettronica e custodia in neoprene + caricatore multipresa con doppio ingresso USB in apposita borsa nera tracolla con scomparti. (Premio nazionale "Innovascuola", ottenuto a Roma per la realizzazione del sito scolastico)	Tablet touchscreen con fotocamera	"
Tablet 10" ACER ICONIA	Tablet con connessione USB verso il PC o altre periferiche. Connessione ad una TV o a un proiettore grazie all'uscita HDMI®.	"
PC portatile Packard Bell in borsa nera smc + 1	Computer portatile	"

caricabatteria con cavo di alimentazione + 1 cavo di rete + 1 mouse		
PC Acer Extensa 5630 in valigetta rigida bianca + 1 caricabatteria con cavo di alimentazione + 1 cavo di rete + 1 mouse	Computer portatile	"
PC Toshiba Satellite in sacchetto trasparente + 1 caricabatteria con cavo di alimentazione + 1 cavo di rete	Computer portatile	"
MacBook Bianco (6 computers) in scatola bianca + 1 cavo di alimentazione + 1 prolunga + 1 cavo di rete + 2 dvd + manuali	Computer portatile	"
1 iPod		"
1 microfono per Mac		"
1 adattatore per connessione videoproiettore	1 adattatore per connessione videoproiettore	"
1 videoproiettore 3M su carrello. La borsa contiene: copertura ventola di ricambio + 1 telecomando + 2 batterie 1,5v + manuale + 4 cavi di connessione hardware + 2 cavi di alimentazione + 1 cavo di connessione PC + 1 dvd		"
FILM		
La carica dei 101	Su videocassetta	Vetrinetta in laboratorio informatica.
Alice nel paese delle meraviglie	"	"
Rain man	"	"
Gli Aristogatti	"	"
Il libro della jungla	"	"
La sirenetta	"	"
La bella addormentata nel bosco	"	"
Mary Poppins	"	"
Museo Archeologico di Torino	"	"
Cnosso e Festo: l'età dell'oro all'ombra del labirinto	"	"
Videoguida all'uso del personal computer: MS-DOS e Windows 3.1	"	"
Introduzione generale al computer: Come è fatto - I sistemi operativi e gli applicativi - Windows 9x	"	"

Musica in cartella 2003	"	"
Utilizzo multimediale multiplo - Pranzo fine anno 2002/03 - Primo giorno 2003 - Planetario e castello visconteo Milano 2003	"	"
Musicopoli 2006 (+ festa dell'alluminio)	"	"
Musicopoli 2007 (+ festa dell'alluminio + presentazione sito web scolastico)	"	"
Animali e uomini - Il richiamo del mare	Su dvd	"