

2009

**CENTRO TERRITORIALE DI SUPPORTO
DI RIETI**

UFFICIO SCOLASTICO PROVINCIALE DI RIETI

**REGISTRO DEI BENI CONCESSI IN
COMODATO D'USO**



Software al 14 ottobre 2010

Codice	Categoria	Identif.vo Progr.vo	Descrizione beni	Ditta	Descrizione bene
SW-AC -01/	Abilità Cognitive	01 – 01	Scacco Matto	Erickson	Target: bambini dagli 8 anni in su <u>che si avvicinano ad acquisire le regole degli scacchi.</u> Il programma consente di allenare le abilità cognitive e meta-cognitive, di sviluppare il ragionamento, la concentrazione e il calcolo mentale a vari livelli di difficoltà.
SW-AC -01/	Abilità Cognitive	01 – 01a	Scacco Matto 2	Erickson	Target R. <u>che vogliono potenziare il ragionamento nel gioco degli scacchi.</u> Il software consente di imparare le strategie e le tattiche per vincere una partita nel gioco degli scacchi.
SW-AC -02/	Abilità Cognitive	02 – 01	Sequenze Temporali	Erickson	Target: bambini di 5 anni e più <u>che devono imparare a ordinare gli eventi.</u> Il programma propone attività di riordino di sequenze presentate in modo simpatico e originale.
SW-AC -03/	Abilità Cognitive	03 – 01	Conoscere il Tempo	Erickson	Target: bambini di età superiore ai 6 anni <u>che necessitano di sviluppare la conoscenza del tempo: giorno, settimana, mese, ecc.</u> Il programma propone esercizi mirati allo sviluppo delle abilità cognitive implicate nell'utilizzo di concetti e sequenze temporali.
SW-AC -04/	Abilità Cognitive	04 – 01	Leggere l'orologio e gestire il Tempo	Erickson	Target: bambini dai 5 anni in su <u>che hanno necessità di imparare a gestire e organizzare le proprie attività.</u> Il software, sotto forma di numerose attività strutturate, conduce il bambino alla comprensione dei concetti temporali più significativi fino alla lettura e scrittura autonoma dell'ora sull'orologio.
SW-AC -05/	Abilità Cognitive	05 – 01	Autoregolare l'attenzione	Erickson	Target : bambini di età compresa tra gli 8 e i 12 anni <u>che necessitano di autoregolare la propria attenzione.</u>

					Il software propone un training di potenziamento e sviluppo di cinque aree: vigilanza, inibizione, memoria di lavoro, controllo delle interferenze e flessibilità cognitiva. Tali proposte consentono lo svolgimento di una serie di attività cognitive di supporto all'autoregolazione della propria attenzione.
SW-AC -06/	Abilità Cognitive	06 – 01	Attenzione e concentrazione	Erickson	Target: bambini di età compresa tra gli 8 e i 12 anni <u>che necessitano di potenziamento dell'attenzione e della concentrazione.</u> Il software risulta un valido strumento di diagnosi. E' formato da due sezioni distinte: da un lato cura la misurazione delle diverse componenti dell'attenzione e concentrazione e, dall'altro, ne consente un training di potenziamento, con stimoli visivi e sonori.
SW-AC -07/	Abilità Cognitive	07 – 01	Giochi....amo	Erickson	Target: bambini di età superiore a 6 anni che necessitano di supporto nell'acquisizione del leggere e dello scrivere. Il software contiene una raccolta di giochi con le lettere e le parole per la risoluzione di cruciverba.
SW-AC -08/	Abilità Cognitive	08 – 01	Memoria visiva	Erickson	Target : bambini di età superiore ai 5 anni <u>che necessitano di esercitazioni sulla memoria.</u> Il software risulta uno strumento di recupero e potenziamento nelle abilità attentive, cognitive e metacognitive. Sono proposte attività sotto forma di giochi e indovinelli a tre livelli di difficoltà.
SW-AC -09/	Abilità Cognitive	09 – 01	Impariamo a classificare	Erickson	Target: bambini di età superiore ai 6 anni <u>che devono essere allenati a classificare.</u> Il software presenta percorsi guidati alla soluzione di

					problemi di ragionamento induttivo, ambientati in uno studio fotografico.
SW-AC -10/	Abilità Cognitive	10 – 01	Pensiero analogico	Erickson	Target: bambini di età superiore ai 6 anni <u>che devono sviluppare la logica e la creatività visivo-linguistica.</u> Il software propone attività per scoprire numerosi enigmi. Le attività proposte consentono di rafforzare le abilità di logica e di ragionamento per la soluzione di problemi.
SW-AC -11/	Abilità Cognitive	11– 01	Zaffles	Erickson	Target: bambini di età superiore ai 6 anni. Il programma consente di sviluppare la logica e la creatività visivo-linguistica, scoprendo il significato di più di 200 enigmi.
SW-AC -12/	Abilità Cognitive	12 – 01	Scopriamo il corpo umano	Erickson	Target: bambini di età superiore ai 7 anni. Il software è ricco di esperimenti, ricerche e filmati. Tra gli ambiti tematici affrontati: lo scheletro, i cinque sensi, la riproduzione, il cervello, il sistema digestivo, il sistema nervoso, i batteri, la pelle.
SW-AC -13/	Abilità Cognitive	13– 01a	Storia facile 1	Erickson	Target: bambini di età compresa tra gli 8 e i 14 anni. Il programma consente di approfondire i principali eventi storici dalla Preistoria fino al 1500, permettendo all'alunno di considerare le conoscenze apprese e all'insegnante di controllare i risultati.
SW-AC -13/	Abilità Cognitive	13 – 01b	Storia facile 2	Erickson	Target: bambini di età compresa tra gli 8 e i 14 anni. Il programma analizza eventi storici a partire dal 1500 fino ai giorni nostri, narrati in modo chiaro e sintetico.
SW-AC -14/	Abilità Cognitive	14 – 01a	Geografia facile liv 1	Erickson	Target: bambini di età compresa tra gli 8 e i 14 anni. Il software guida gli studenti ad un approfondimento dei contenuti di geografia generale: gli spazi terrestri e non, il clima, i mari, gli oceani, i continenti e

					le regioni con informazioni di carattere fisico e politico su ciascuna delle venti regioni italiane.
SW-AC -14/	Abilità cognitive	14- 01b	Geografia facile liv 2	Erickson	Target: bambini di età compresa tra gli 8 e i 14 anni. Il programma propone un percorso di conoscenza e approfondimento dei principali aspetti geografici che riguardano i continenti e i Paesi europei.
SW-AP-01/	Abilità prescolari	01-01	L'acchiappacapricci	Erickson	Target: bambini di età compresa tra i 4 e i 6 anni. Il programma consente di allenare i bambini di età prescolare in alcuni prerequisiti utili per l'ingresso alla scuola primaria come: conteggio fino a 10, associazione di lettere o parole all'oggetto corrispondente, indovinelli di logica, ragionamento e discriminazione visiva.
SW-AP-02/	Abilità prescolari	02-01	Il viaggio di Laura tra le stelle	Erickson	Target : bambini di età compresa tra i 3 e i 6 anni. Il programma stimola nei bambini di età prescolare la fantasia, il ragionamento e l'attenzione attraverso esercizi mirati e strutturati.
SW-AP-03	Abilità prescolari	03-01	Clifford	Erickson	Targhet : bambini di età compresa tra i 3 e i 6 anni. Il percorso sollecita il bambino a svolgere una serie di attività che consentono di allenare le principali abilità prescolari: lettura, aritmetica, creatività, logica, memoria, con l'intento di divertire e far prendere confidenza con il computer.
SW-AP-04/	Abilità prescolari	04-01	Il gioco dell'occhio	Erickson	Targhet: bambini di età compresa tra i 3 e i 6 anni. Il software consente di sviluppare le abilità di base necessarie in ambito linguistico e cognitivo in vista delle prime esperienze scolastiche. Il percorso è arricchito da figure, musica e vivaci animazioni.
SW-AP-05/	Abilità	05-01	Abrakadabra	Didacare	Target: bambini di età

	prescolari				<p>prescolare anche con disabilità motorie gravi.</p> <p>Il software è pensato per scoprire ed imparare a prendere confidenza con la relazione "causa-effetto".</p> <p>Si compone di scenari diversi con i quali esercitarsi.</p> <p>L'approccio grafico di tipo visuale e molto gradevole garantisce un utilizzo facile ed intuitivo.</p>
SW-AP-06	Abilità prescolari	06-01	Demo Oops!	Didacare	<p>Target: bambini di età prescolare anche con disabilità motorie gravi.</p> <p>Il software è pensato per migliorare il coordinamento oculo-manuale e per allenare la capacità di attenzione.</p>
SW-AP-07/	Abilità prescolari	07-01	Demo Megamix	Didacare	<p>Target: bambini di età prescolare.</p> <p>Il programma comprende una collana composta da otto attività differenti dal domino, alla grafica, a videogiochi interattivi.</p>
SW-AP-08/	Abilità prescolari	08-01	Demo Hipp	Didacare	<p>Target: bambini di età prescolare.</p> <p>Il programma è pensato per stimolare l'interesse su ciò che avviene sullo schermo, esercitare l'attenzione, prendere confidenza con il concetto di causa-effetto e l'utilizzo dei sensori.</p> <p>Vengono proposte sei diverse attività: colori e suoni, immagini e note, completa l'immagine, colora le immagini, animali e suoni, oggetti in movimento.</p>
SW-AP-09/	Abilità prescolari	09-01	Demo Pablo	Didacare	<p>Target: bambini di età prescolare.</p> <p>Il programma si compone di sei esercizi che permettono di colorare immagini con diversi gradi di difficoltà.</p>
SW-AP-10/	Abilità prescolari	10-01	Gioca con Teddy	Didacare	<p>Target: bambini di età prescolare.</p> <p>Il programma stimola l'apprendimento di capacità logiche e di pensiero, quali la</p>

					percezione visiva ed uditiva, l'organizzazione spaziale e l'attenzione.
SW-AP-11/	Abilità prescolari	11-01	Demo Catchme	Didacare	Target: bambini di età prescolare. E' un programma pensato per l'apprendimento facilitato all'utilizzo del mouse e per trovare accoppiamenti fra colori, forme, lettere e figure.
SW-AP-12/	Abilità prescolari	12-01	Demo Paperella	Didacare	Target: bambini di età prescolare o persone con disabilità motorie/cognitive gravissime. E' un programma pensato per scoprire ed imparare la relazione "causa-effetto". Sono previste attività come: colorare le figure, scoprire e colorare le figure e attività di previsione e di associazione figura-suono.
SW-AP-13/	Abilità prescolari	13-01	Demo Easygames	Didacare	Target: bambini di età prescolare. Raccolta di videogiochi "facilitati" di diversi livelli di difficoltà.
SW-AP-14/	Abilità prescolari	14-01	Demo Happenings	Didacare	Target: bambini di età prescolare. Il programma è pensato per lo sviluppo delle percezioni visive, per scoprire ed imparare a prendere confidenza con la relazione "causa-effetto".
SW-CR-01/	Creatività	01-01	<i>Suono in gioco</i>	Erickson	Target: bambini di età superiore agli 8 anni. Il software sviluppa nei bambini la sensibilità e il gusto per il suono attraverso esercizi di manipolazione e trasformazione di strutture ritmiche e melodiche.
SW-CR-02/	Creatività	02-01	Autore junior	Erickson	Target: bambini di età compresa tra i 4 e gli 8 anni. Il software consente anche ai bambini più piccoli di creare storie multimediali con testo, immagini, musica, suoni, voce e filmati senza richiedere particolari conoscenze informatiche.
	Disabilità	01-01	Autismo e	Erickson	Target: bambini di età

SW-DS -01/	specifiche: autismo		competenze cognitivo-emotive		superiore ai 5 anni. Il CD-ROM propone test e training per valutare e potenziare le competenze cognitive ed emotive di bambini con difficoltà nella sfera emotiva e nelle relazioni sociali, con disturbi artistici.
------------	------------------------	--	---------------------------------	--	---