

<b><u>MATERIALE INFORMATICO</u></b>			
<b>N.</b>	<b>PRODOTTO</b>	<b>DESCRIZIONE FINALITÀ/UTILIZZO</b>	<b>DESTINATARI</b>
1	100 giochi	Giochi didattici	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup>
2	Analisi visiva dei grafemi	Insegna a riconoscere lettere e parole per arrivare a decodificare correttamente la frase	Bambini dai 5 agli 8 anni
3	Attenzione e concentrazione	Sette test per valutare le componenti cognitive e percettive coinvolte nei processi di attenzione e concentrazione, dodici training di potenziamento	Alunni disabili, alunni di scuola elementare
4	Autore Junior	Ideale per sviluppare in classe interessanti progetti collettivi, introdurre gradualmente i bambini all'utilizzo del computer e alla comunicazione multimediale, arricchire le capacità creative ed	Alunni disabili, alunni di scuola elementare
5	Calcolare a mente	Si ispira all'omonimo libro e aiuta i bambini che hanno difficoltà con i numeri e le prime operazioni di calcolo (addizione e sottrazione)	Bambini dai 6 ai 10 anni o più grandi, con ritardo lieve o medio
6	Dalla parola alla frase	Permette all'alunno di riordinare, associare, cercare, completare e comprendere elementi testuali sempre più complessi, dalle parole alle frasi fino ad arrivare a brevi brani	Alunni disabili, alunni delle scuole elementari, ragazzi più grandi con ritardo cognitivo
7	Flashword vers. 2.2	Permette di realizzare una riabilitazione neuropsicologica della dislessia evolutiva, secondo un approccio (Bakker); formulare una diagnosi; programmare l'iter riabilitativo specifico; valutare.	Mirato alla riabilitazione della dislessia evolutiva.
8	Fun with Words	Apprendimento dell'inglese in modo semplice	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup>
9	Geografia facile 1	Per acquisire in modo piacevole ed esaustivo i principali concetti della geografia generale, dell'Italia e delle sue regioni, con informazioni di carattere fisico, umano e politico.	Alunni di scuola primaria e di scuola secondaria 1 <sup>°</sup> (8/14 anni)

<b>N.</b>	<b>PRODOTTO</b>	<b>DESCRIZIONE FINALITÀ/UTILIZZO</b>	<b>DESTINATARI</b>
10	Gioca con le cifre	Permette di lavorare sulle prime nozioni di matematica, in particolare sulla capacità di conteggio fino a 9	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup>
11	Gioco con le parole	Permette di verificare la conoscenza dell'ortografia e di esercitarsi per migliorarla	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup>
12	Gioco, imparo, cresco	Programmi didattici per facilitare l'apprendimento	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup>
13	Il giardino della lettura	Adatto agli alunni che iniziano a leggere, propone di svolgere esercizi diversi in un giardino magico	Bambini dai 6 agli 8 anni o più grandi con disturbi di lettura e ritardo mentale lieve
14	Il giardino delle parole	L'obiettivo finale del percorso didattico è la conoscenza delle lettere nelle quattro grafie, l'apprendimento del modo di comporre le parole e quindi la lettura delle stesse	Alunni dai 4 ai 6 anni
15	Il gioco dell'occhio	Si propone di sviluppare le più importanti abilità di base necessarie in ambito cognitivo e linguistico, è inoltre un ottimo strumento per sollecitare e rafforzare la discriminazione	Bambini dai 3 ai 5 anni, in caso di difficoltà anche per quelli più grandi
16	Il mago di Kevin	Può aiutare a prevenire difficoltà nella comprensione e nella produzione di testi orali e scritti	Dalla fine del secondo ciclo della scuola elementare fino all'ultimo anno della scuola media. Anche per il recupero di ragazzi dei primi anni delle superiori
17	Impara la matematica	Aumentare la rapidità di calcolo mentale, sviluppare una buona capacità di osservazione, acquisire una maggiore velocità di reazione, adottare strategie efficaci di risoluzione dei problemi	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup>
18	Impara le parole	Facilita l'apprendimento della letto-scrittura delle parole in stampato maiuscolo e minuscolo attraverso giochi : parole crociate, ricerca delle parole, individuazione della lettera iniziale,	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup>
19	Imparo a...usare l'euro	Serve per imparare a riconoscere e ad usare il denaro e a stimolare le competenze logico-matematiche	Bambini dai 6 anni in su e/o in caso di difficoltà anche per quelli più grandi
20	Iniziamo a leggere	I tre programmi "Strutture del suono", "Capacità riflessive" e "Classificare e ordinare" sviluppano le abilità essenziali di cui necessitano i bambini per imparare a leggere e a scrivere	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup> e 2 <sup>^</sup>

<b>N.</b>	<b>PRODOTTO</b>	<b>DESCRIZIONE FINALITÀ/UTILIZZO</b>	<b>DESTINATARI</b>
21	Italiano amico	Utile per aiutare i bambini stranieri che vivono nel nostro Paese ad imparare l'italiano con attività semplici e divertenti	Bambini dai 6 agli 11 anni
22	Italiano amico 2	Attraverso un itinerario che esplora 7 ambienti di vita quotidiana, i bambini imparano i vocaboli relativi agli oggetti, alle persone e alle azioni principali di ogni contesto (bambini arabi e cinesi).	Bambini stranieri che vivono nel nostro Paese e che stanno imparando la lingua italiana, età consigliata 6/11 anni
23	La bella addormentata nel bosco Lettura, comprensione del testo e metacognizione	Permette di avviare il bambino in modo autonomo alla lettura e alla comprensione del testo, coinvolgendolo e motivandolo attraverso una delle fiabe più celebri	Bambini di livello prescolare, di scuola elementare o più grandi con difficoltà specifiche in queste aree
24	La bella addormentata nel bosco Lettura, comprensione del testo e metacognizione	Permette di avviare il bambino in modo autonomo alla lettura e alla comprensione del testo, coinvolgendolo e motivandolo attraverso una delle fiabe più celebri	Bambini di livello prescolare, di scuola elementare o più grandi con difficoltà specifiche in queste aree
25	La giostra dei numeri	Sviluppare la capacità di risolvere problemi e apprendere i fondamenti della matematica	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup>
26	La mia prima matematica: Contare e Ordinare	Permette di introdurre i bambini ai primi fondamentali concetti della matematica: riconoscere numeri, colori e forme e completare e creare sequenze di oggetti	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup>
27	Le carte parlanti	Variante del gioco Memory, è utile per esercitare la percezione uditiva attraverso la discriminazione tra i suoni e la relativa associazione alle immagini.	Alunni in età prescolare e alunni di scuola elementare, alunni disabili
28	Le carte parlanti	Variante del gioco Memory, è utile per esercitare la percezione uditiva attraverso la discriminazione tra i suoni e la relativa associazione alle immagini	Alunni in età prescolare e alunni di scuola elementare, alunni disabili
29	Le prime mille parole	Offre un modo divertente di scoprire, la grafia, il suono e il significato di parole italiane e inglesi	Bambini del primo ciclo delle elementari
30	Leggere l'orologio e gestire il tempo	Apprendimento della lettura	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup>

<b>N.</b>	<b>PRODOTTO</b>	<b>DESCRIZIONE FINALITÀ/UTILIZZO</b>	<b>DESTINATARI</b>
31	Leggitu	L'operatore può riabilitare attraverso la ricerca visiva e la lettura guidata la funzionalità visuo/percettivo/discriminativa, facilitando e favorendo l'automatismo della lettura.	E' un programma riabilitativo per soggetti che presentano disabilità nella lettura (inversione, omissione, aggiunta di lettere, ecc.). Dislessia evolutiva
32	Letras 2 vers. 3	Acquisizione, a livello di memoria sensoriale, di parametri di funzionalità atti a garantire una corretta elaborazione cognitiva delle lettere, facilitando in questo modo il meccanismo della lettura	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup>
33	Letras 2.0	Utile a sviluppare le abilità uditive-fonologiche e visive per l'apprendimento della lettura e della scrittura	Bambini dai 3 ai 5 anni e alunni del primo ciclo della scuola elementare, in caso di difficoltà specifiche in questo ambito, anche per alunni più grandi
34	Lettura di base 1	Invita il bambino a svolgere esercizi di discriminazione e riconoscimento visivo ed a utilizzare le competenze visuo-percettive fondamentali per la prima fase dell'apprendimento	Bambini dai 3 ai 5 anni e alunni del primo ciclo della scuola elementare, in caso di difficoltà specifiche in questo ambito, anche per alunni più grandi
35	Lettura di base 2	Insegna ai bambini come iniziare a leggere divertendoli	Alunni dai 3 ai 7 anni, alunni disabili
36	Lettura e fonetica	Aiuta ad acquisire meglio i concetti chiave della matematica ed altre abilità cognitive, quali le nozioni di tempo, caldo, freddo, giorno e notte, giorni della settimana e denaro.	Per bambini dai 5 ai 7 anni, alunni più grandi con difficoltà d'apprendimento
37	Matematica facilissima	Propone attività sulle 4 operazioni, le frazioni, i numeri decimali, probabilità e giochi con figure piane e solide, gli angoli il perimetro l'area. Il programma introduce anche le unità di misura	Bambini dai 7 ai 9 anni o più grandi, con difficoltà di apprendimento
38	Matematica facilissima 3	Aiuta ad apprendere le abilità matematiche da operazioni aritmetiche ai primi concetti geometrici	Bambini dai 6 agli 8 anni o più grandi con difficoltà di apprendimento
39	Matematica facilissima 2	Strumento per il potenziamento e il recupero delle abilità attentive, cognitive e metacognitive	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup>
40	Memoria visiva	Avviamento alla letto-scrittura	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup>
41	Nella fattoria	Si tratta di un percorso istruzionale che tende all'apprendimento dei seguenti concetti topologici: sopra/sotto; in alto/in basso; destra/sinistra; davanti/dietro.	Particolarmente adatto per allievi del primo ciclo di scuola primaria o per allievi con disabilità cognitive e difficoltà di apprendimento.

<b>N.</b>	<b>PRODOTTO</b>	<b>DESCRIZIONE FINALITÀ/UTILIZZO</b>	<b>DESTINATARI</b>
43	Orion vers. 2.1	Programma a scansione per l'apprendimento della lettoscrittura	Alunni affetti da grave disabilità motoria
44	Parole scandite	Permette di eseguire semplici attività di previsione, di imparare a prendere confidenza con le relazioni "causa-effetto"	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup>
45	Passo per passo	Sviluppa le capacità di stabilire relazioni e individuare somiglianze. Stimola razionalità e creatività	Bambini di scuola elementare o più grandi, con ritardo lieve o medio
46	Pensiero analogico	Test di 21 prove uditive che consentono all'operatore di ottenere informazioni sulle capacità percettive e cognitive e per valutare con precisione i progressi nella riabilitazione terapeutica dei	Bambini dai 3 ai 10 anni con problemi di sordità. Adatto anche a bambini di scuola dell'infanzia e primaria come gioco didattico
47	Percezione uditiva	Sistema informatizzato aperto che facilita la pianificazione della programmazione curricolare individualizzata e la gestione delle attività educative e riabilitative di soggetti disabili.	Strumento specifico nella gestione del progetto di vita per i docenti
48	Progress vers. 3.0	Apprendimento di componenti linguistiche particolari denominate "quantificatori logici" che consentono di compiere agevolmente operazioni di classificazione e di inclusioni in classi	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup>
49	Qualog 1.1	Punta all'acquisizione della consapevolezza dell'errore	Bambini dagli 8 ai 13 anni
50	Recupero in ortografia	Programma ricco e intelligente che stimola la curiosità e la voglia di imparare. Sono presenti schede di lavoro per verificare le conoscenze	Bambini dai 7 anni in poi
51	Scopriamo il corpo umano	Permette di gestire in maniera sistematica le complesse informazioni relative agli alunni in difficoltà, elaborando cartelle individuali	Insegnanti
52	Software gestionale PEI Piano Educativo Individualizzato per gli alunni disabili	Matematica facile per lavorare sulle prime nozioni : ordinare, contare, disegnare le figure, i labirinti, copiare schemi, giochi di combinazioni, giochi con le carte.	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup>

<b>N.</b>	<b>PRODOTTO</b>	<b>DESCRIZIONE FINALITÀ/UTILIZZO</b>	<b>DESTINATARI</b>
53	SPIDER e i suoi amici	Può essere utilizzato per favorire una prima familiarità con la lettura. Avvia al riconoscimento globale delle parole	Bambini dai 5 agli 8 anni
54	Start Avviamento alla lettura	Permette all'alunno di consolidare le conoscenze apprese sugli eventi storici dal 1500 ai giorni nostri narrati in modo sintetico e chiaro.	Bambini dagli 8 ai 14 anni. È possibile attivare le istruzioni scritte per i bambini con problemi di udito
55	Storia facile 2	Aiuta ad apprendere e consolidare in modo facile i principali eventi storici dalla Preistoria fino al 1500 con testi normali e semplificati, immagini accurate, mappe concettuali riassuntive,	Bambini dagli 8 ai 14 anni. È possibile attivare le istruzioni scritte per i bambini con problemi di udito
56	Storia facile 1	Uno strumento ideale per imparare ad esercitarsi nelle tabellone, prevede due livelli di utilizzo: basico o avanzato	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni del secondo ciclo
57	Tabelline che passione	Metodo grafico-fonemico per acquisire e migliorare le abilità di scrittura e di lettura	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup>
58	Vocabolacuario	Metodo grafico-fonemico per acquisire e migliorare le abilità di scrittura e di lettura	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni della classe 1 <sup>^</sup>
59	Vocabolacuario	Programma a riconoscimento vocale	Alunni affetti da grave disabilità motoria
60	Vocal Works	Sviluppa il ragionamento, la logica e la creatività linguistica	Ragazzi della scuola primaria e secondaria di primo grado
61	Zaffles	Programma strutturato per esercitare la rappresentazione, la lettura e la scrittura dell'ora; la gestione del tempo sviluppando le competenze cognitive e relazionali.	Alunni disabili, alunni con difficoltà di apprendimento o extracomunitari, alunni dalla classe 1 <sup>^</sup>