

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

SW-LMA-10/	Logico/ Matematica	10 – 01	Gioca con le cifre	Didacare	Target: bambini di età compresa tra i 5 e i 6 anni. Il software consente di lavorare sulle prime nozioni di matematica, in particolare sul calcolo fino a 9, attraverso varie attività.
SW-LMA-11/	Logico/ Matematica	11 – 01	Uno Due Tre	Didacare	Target: bambini di età compresa tra i 6 e i 7 anni. Il software propone giocosi esercizi sulle operazioni di somma e sottrazione con valori numerici che vanno dallo 0 al 20
SW-LMA-12/	Logico/ Matematica	12 – 01	Demo Da 1 a 100	Didacare	Target: bambini di età compresa tra i 6 e gli 8 anni. Il programma è pensato per rinforzare e stimolare le capacità matematiche complessive.
SW-LMA-13/	Logico/ Matematica	13 – 01	Demo Archimede	Didacare	Target: bambini di età compresa tra i 6 e gli 8 anni. Il programma propone varie esercitazioni di base con i numeri come l'addizione e la sottrazione, oppure con le decine.
SW-LMA-14/	Logico/ Matematica	14 – 01	Matewitz	Didacare	Target: bambini con difficoltà nella matematica. Il software propone numerosi esercizi suddivisi in 19 argomenti del programma base di matematica, relativo alla scuola dell'obbligo.
SW-LMA-15/	Logico/ Matematica	15 – 01	Demo Kozen	Didacare	Target: bambini che hanno bisogno di sviluppare e potenziare le capacità di memoria e di concentrazione. Si propongono tre attività differenti: costruzione di abbinamenti logici, che possono essere – numeri-lettere-figure geometriche; ricerca di un'immagine all'interno di un gruppo proposto; ricostruzione mnemonica di immagini.
SW-MA-01/	Matematica	01 – 01	“Da 1 a 100”	HelpICare	Target: bambini da 5 - 10 anni. Il programma aiuta ad apprendere semplici metodi di calcolo e concetti matematici di base. Sono proposti dodici

					differenti esercizi strutturati su cinque livelli di difficoltà.
SW-MA-01/	Matematica	01 – 02	“Da 1 a 100”	HelpICare	Target: bambini da 5 - 10 anni Il programma aiuta ad apprendere semplici metodi di calcolo e concetti matematici di base. Sono proposti dodici differenti esercizi strutturati su cinque livelli di difficoltà.
SW-MA-01/	Matematica	01 – 03	“Da 1 a 100”	HelpICare	Target: bambini da 5 - 10 anni Il programma aiuta ad apprendere semplici metodi di calcolo e concetti matematici di base. Sono proposti dodici differenti esercizi strutturati su cinque livelli di difficoltà.
SW-MA-01/	Matematica	01 – 04	“Da 1 a 100”	HelpICare	Target: bambini da 5 - 10 anni Il programma aiuta ad apprendere semplici metodi di calcolo e concetti matematici di base. Sono proposti dodici differenti esercizi strutturati su cinque livelli di difficoltà.
SW-MA-01/	Matematica	01 – 05	“Da 1 a 100”	HelpICare	Target: bambini da 5 - 10 anni Il programma aiuta ad apprendere semplici metodi di calcolo e concetti matematici di base. Sono proposti dodici differenti esercizi strutturati su cinque livelli di difficoltà.
SW-MA-02/	Matematica	02 – 01	“Archimedes”	Life Tool	Target: alunni di età scolare e persone con problemi nell’apprendimento del calcolo o con disabilità cognitive. Il programma è strutturato per l’insegnamento soprattutto del calcolo. Consente di imparare a contare ed esercitarsi nell’ambito numerico fino a 100.
SW-MA-02/	Matematica	02 – 02	“Archimedes”	Life Tool	Target: alunni di età scolare e persone con problemi nell’apprendimento del calcolo o con disabilità cognitive. Il programma è strutturato per l’insegnamento soprattutto del calcolo. Consente di imparare a contare ed esercitarsi nell’ambito numerico fino a 100.
SW-MA-02/	Matematica	02 – 03	“Archimedes”	Life Tool	Target: alunni di età scolare e persone con problemi

					nell'apprendimento del calcolo o con disabilità cognitive. Il programma è strutturato per l'insegnamento soprattutto del calcolo. Consente di imparare a contare ed esercitarsi nell'ambito numerico fino a 100.
SW-MA-02/	Matematica	02 – 04	“Archimedes”	Life Tool	Target: alunni di età scolare e persone con problemi nell'apprendimento del calcolo o con disabilità cognitive. Il programma è strutturato per l'insegnamento soprattutto del calcolo. Consente di imparare a contare ed esercitarsi nell'ambito numerico fino a 100.
SW-MA-02/	Matematica	02 – 05	“Archimedes”	Life Tool	Target: alunni di età scolare e persone con problemi nell'apprendimento del calcolo o con disabilità cognitive. Il programma è strutturato per l'insegnamento soprattutto del calcolo. Consente di imparare a contare ed esercitarsi nell'ambito numerico fino a 100.
SW-MA-03/	Matematica	03 – 01	Memocalcolo	Erickson	Target: bambini dagli 8 anni in su che necessitano di acquisire l'automatizzazione di tabelline. Il software propone numerosi esercizi che aiutano a sviluppare le capacità di ragionamento aritmetico e automatizzarle.
SW-MA-04/	Matematica	04 – 01	Il mio primo incontro con la matematica	Erickson	Target: bambini di età prescolare <u>che devono acquisire i primi concetti della matematica.</u> Il software propone esercizi sulle relazioni spaziali, le dimensioni, la discriminazione percettiva, le associazioni, le sequenze logiche, i primi numeri, il conteggio e le figure geometriche.
SW-MA-05/	Matematica	05 – 01	Imparo a...usare l'Euro	Erickson	Target: bambini dai 6 anni in poi <u>che necessitano di familiarizzare con monete e banconote in Euro.</u> Il software propone esercizi di appaiamento, seriazione, conto

					di numeri e decimali, individuazione e lettura di prezzi.
SW-MA-06/	Matematica	06 – 01	Tabelline che passione	Erickson	Target: bambini 6/8 anni <u>che necessitano di essere aiutati nell'apprendimento delle tabelline.</u> Il programma consente di facilitare l'apprendimento delle tabelline attraverso musiche, rime e filastrocche.
SW-MA-07/	Matematica	07 – 01	Calcolare a mente	Erickson	Target: bambini di scuola primaria <u>che hanno difficoltà con i numeri e le prime operazioni di calcolo.</u> Il software consente al bambino di imparare le strategie del calcolo mentale attraverso esercizi per la strutturazione delle quantità, addizioni e sottrazioni.
SW-MA-08/	Matematica	08 – 01a	Matematica facilissima liv. 1	Erickson	Target :bambini dai 5 ai 7 anni <u>che necessitano di affinare i pre-requisiti delle abilità matematiche.</u> Il percorso presenta esercizi per apprendere competenze pre-requisite e abilità matematiche di base.
SW-MA-08/	Matematica	08 – 01b	Matematica facilissima liv. 2	Erickson	Target: bambini di scuola primaria <u>che necessitano di esercitarsi nella risoluzione di problemi e operazioni a una o due cifre.</u> Il software propone numerosi esercizi di approfondimento sui pre-requisiti e sui primi concetti aritmetici e geometrici.
SW-MA-08/	Matematica	08 – 01c	Matematica facilissima liv. 3	Erickson	Target: bambini dai 7 ai 9 anni e/o più grandi <u>con difficoltà di apprendimento.</u> Il software propone attività sulle quattro operazioni, le frazioni, i numeri decimali e la probabilità, oltre a numerose attività su concetti geometrici.
SW-MA-09/	Matematica	09 – 01	Il mago dei numeri	Erickson	Target: bambini <u>che necessitano di familiarizzare con i concetti matematici.</u> Il software consente di far scoprire la matematica e i suoi concetti più ostici in modo

					divertente. Gli argomenti presentati riguardano i numeri primi, le radici quadrate, elevazioni di potenza ecc.
SW-MA-01/	Matematica	02-01	Archimedes	Life tool	Target: alunni di scuola dell'infanzia e scuola primaria e soggetti di qualsiasi età con problemi nell'apprendimento del calcolo o con disabilità cognitive. Il programma consente di imparare a contare ed esercitarsi nell'ambito numerico fino a 100 attraverso una rappresentazione delle operazioni di calcolo.
SW-MA-01/	Matematica	02-02	Archimedes	Life tool	Target: alunni di scuola dell'infanzia e scuola primaria e soggetti di qualsiasi età con problemi nell'apprendimento del calcolo o con disabilità cognitive. Il programma consente di imparare a contare ed esercitarsi nell'ambito numerico fino a 100 attraverso una rappresentazione delle operazioni di calcolo.
SW-MA-01/	Matematica	02-03	Archimedes	Life tool	Target: alunni di scuola dell'infanzia e scuola primaria e soggetti di qualsiasi età con problemi nell'apprendimento del calcolo o con disabilità cognitive. Il programma consente di imparare a contare ed esercitarsi nell'ambito numerico fino a 100 attraverso una rappresentazione delle operazioni di calcolo.
SW-MA-01/	Matematica	02-04	Archimedes	Life tool	Target: alunni di scuola dell'infanzia e scuola primaria e soggetti di qualsiasi età con problemi nell'apprendimento del calcolo o con disabilità cognitive. Il programma consente di imparare a contare ed esercitarsi nell'ambito numerico fino a 100 attraverso una rappresentazione delle operazioni di calcolo.

SW-MA-01/	Matematica	02-05	Archimedes	Life tool	<p>Target: alunni di scuola dell'infanzia e scuola primaria e soggetti di qualsiasi età con problemi nell'apprendimento del calcolo o con disabilità cognitive.</p> <p>Il programma consente di imparare a contare ed esercitarsi nell'ambito numerico fino a 100 attraverso una rappresentazione delle operazioni di calcolo.</p>
SW-MA-02/	Matematica	01-01	Da 1 a 100	Help I care	<p>Target: alunni di età scolare (5-10 anni) anche con disabilità motorie gravi.</p> <p>Il software è pensato per rinforzare e stimolare le capacità matematiche. Contiene 12 esercizi strutturati su 5 livelli di difficoltà che aiutano ad apprendere semplici metodi di calcolo e concetti matematici di base.</p> <p>Il programma didattico prevede l'accesso attraverso mouse, tastiera o sensore singolo/doppia con scansione automatica.</p>
SW-MA-02/	Matematica	01-02	Da 1 a 100	Help I care	<p>Target: alunni di età scolare (5-10 anni) anche con disabilità motorie gravi.</p> <p>Il software è pensato per rinforzare e stimolare le capacità matematiche. Contiene 12 esercizi strutturati su 5 livelli di difficoltà che aiutano ad apprendere semplici metodi di calcolo e concetti matematici di base.</p> <p>Il programma didattico prevede l'accesso attraverso mouse, tastiera o sensore singolo/doppia con scansione automatica.</p>
SW-MA-02/	Matematica	01-03	Da 1 a 100	Help I care	<p>Target: alunni di età scolare (5-10 anni) anche con disabilità motorie gravi.</p> <p>Il software è pensato per rinforzare e stimolare le capacità matematiche. Contiene 12 esercizi strutturati su 5 livelli di difficoltà che aiutano ad apprendere semplici metodi di</p>

					<p>calcolo e concetti matematici di base.</p> <p>Il programma didattico prevede l'accesso attraverso mouse, tastiera o sensore singolo/doppia con scansione automatica.</p>
SW-MA-02/	Matematica	01-04	Da 1 a 100	Help I care	<p>Target: alunni di età scolare (5-10 anni) anche con disabilità motorie gravi.</p> <p>Il software è pensato per rinforzare e stimolare le capacità matematiche. Contiene 12 esercizi strutturati su 5 livelli di difficoltà che aiutano ad apprendere semplici metodi di calcolo e concetti matematici di base.</p> <p>Il programma didattico prevede l'accesso attraverso mouse, tastiera o sensore singolo/doppia con scansione automatica.</p>
SW-MA-02/	Matematica	01-05	Da 1 a 100	Help I care	<p>Target: alunni di età scolare (5-10 anni) anche con disabilità motorie gravi.</p> <p>Il software è pensato per rinforzare e stimolare le capacità matematiche. Contiene 12 esercizi strutturati su 5 livelli di difficoltà che aiutano ad apprendere semplici metodi di calcolo e concetti matematici di base.</p> <p>Il programma didattico prevede l'accesso attraverso mouse, tastiera o sensore singolo/doppia con scansione automatica.</p>
SW-PR-01/	Percezione	01-01	Le carte parlanti	Erickson	<p>Target: bambini di età compresa tra i 3 e i 10 anni.</p> <p>Il programma consente di discriminare suoni associati ad immagini e prevede due modalità di utilizzo: una propriamente educativo-riabilitativa, l'altra di gioco-competitivo.</p>
SW-PR-02/	Percezione	02-01	Analisi visiva e strategie cognitive	Erickson	<p>Target: B. di età superiore agli anni 8.</p> <p>Il programma si propone di favorire la soluzione di problemi</p>

					visivi attraverso l'utilizzo di strategie cognitive e metacognitive.
SW-PR-03/	Percezione	03-01	Percezione uditiva	Erickson	Target: bambini di età compresa tra i 3 e i 10 anni. Il CD-ROM che si basa sul test foniatrico LIP, consente una valutazione delle capacità di detezione, discriminazione e identificazione degli stimoli sonori attraverso un gioco di vivaci animazioni e scenari.
SW-PR-04/	Percezione	04-01	La mia autostima	Erickson	Target: bambini dagli 8 ai 12 anni. Il programma ha lo scopo di aiutare il bambino a formarsi un solido senso di autostima. Le circa 100 attività, proposte, sono contenute in un antico libro magico. Esse sono organizzate in nove sezioni indipendenti, ognuna delle quali corrisponde a un oggetto prezioso che fa parte di un tesoro che l'apprendista dovrà accumulare durante l'avventura.
SW-PR-05/	Percezione	05-01	Fuorigiò	Erickson	Target: bambini dagli 8 ai 12 anni. Un videogioco per conoscere e condividere identità ed emozioni. Propone un gioco divertente e interattivo, che conduce i bambini a conoscere meglio se stessi e le proprie emozioni, permettendo loro di esprimere liberamente la propria creatività. Fornisce nello stesso tempo agli educatori gli strumenti per prevenire i disagi.
SW-SO -01/	Strumenti Operativi	01 – 01	Piano Educativo Individualizzato	Erickson	Target : Istituzione Scolastica e singolo docente per gestire le informazioni degli alunni in difficoltà. Il software consente di elaborare il percorso individuale di ciascun alunno secondo le indicazioni contenute nel sistema di classificazione ICF.
	Strumenti	02 – 01	Apprendere con il	Erickson	Target : rivolto a tutti coloro che

SW-SO -02/	Operativi		counseling Metodo Mucchielli		sono interessati ad apprendere modalità di gestione della relazione di aiuto. Il software propone esercizi mirati ad acquisire le principali nozioni del conseling.
SW-SO -03/	Strumenti Operativi	03 – 01	L'arte di aiutare nel metodo di Carkhuff	Erickson	Target : rivolto a tutti coloro che sono interessati ad acquisire tecniche base di conseling professionale. Il software propone esercizi utili per: rispondere in modo adeguato; facilitare l'autocomprensione; prestare attenzione all'interlocutore.
SW-SO -04/	Strumenti Operativi	04– 01	Sociodramma dei gruppi	Erickson	Target: adatto a qualunque esigenza scolare. Il programma, basato su domande, consente l'analisi chiara e approfondita di un gruppo di persone relazionate e di analizzare l'isolamento e la leadership di un soggetto, le correlazioni tra gli individui, le empatie e le caratteristiche di un gruppo sociale.
SW-SO -05/	Strumenti Operativi	05– 01	SPM Test abilità di soluzione probl.matematici	Erickson	Target: bambini di età compresa tra gli 8 e i 14 anni. Il test è rivolto all'analisi delle difficoltà di soluzione dei problemi matematici. Consente di indagare tutti i modelli psicologici implicati nel problem solving, così come le principali cause di possibili disturbi specifici di apprendimento.
SW-SO -06/	Strumenti Operativi	06– 01	Test Multidimensionale autostima	Erickson	Target: bambini di età compresa tra i 9 e i 19 anni. Il test consente una precisa valutazione dell'autostima nelle sue molteplici dimensioni: area interpersonale, area della padronanza sull'ambiente, area emozionale, area scolastica, area familiare, area corporea.
SW-SO -07/	Strumenti Operativi	07– 01	Bisogni educ.speciali e inclusione	Erickson	Target: dirigenti scolastici e insegnanti di ogni ordine e grado. Il software rappresenta uno strumento concreto per individuare tutte le necessità educative speciali e organizzare

					una strategia inclusiva globale che utilizzi i mezzi più idonei alla specifica situazione della classe.
--	--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------