

# IMPARO GIOCANDO

## Giochi e simulazioni

CdRom + libretto distribuiti dalle Casse Rurali agli studenti della scuola dell'obbligo realizzati grazie ad una iniziativa promossa dalle Casse Rurali Trentine in collaborazione con IPRASE del Trentino e Promocoop Trentina

Le Casse Rurali Trentine sostengono l'iniziativa "Imparo giocando" che negli ultimi anni ha già coinvolto solo in Trentino più di mille insegnanti e alcune decine di migliaia di alunni. I giochi e le simulazioni contenute nel CD-ROM, che sono adatti ai percorsi didattici della Scuola dell'obbligo, rappresentano infatti una importante occasione per supportare la crescita culturale dei ragazzi attraverso simpatici giochi.

I materiali e le riflessioni proposte hanno una duplice origine: in buona parte sono stati sviluppati nell'ambito del progetto DANT "Didattica Assistita dalle Nuove Tecnologie" promosso da IPRASE del Trentino e finanziato nell'ambito degli interventi del Fondo Sociale Europeo, in parte derivano dalla collaborazione con le Casse Rurali Trentine e con Promocoop Trentina.

Sono inoltre presenti i giochi realizzati da IPRASE Trentino con l'intervento del Fondo Sociale Europeo che sono stati inseriti nel CdRom suddivisi nelle seguenti sezioni: novità (oltre a quelli realizzati con la collaborazione delle Casse Rurali Trentine), matematica, italiano, geografia, scienze, eserciziari.



Conto  
UNIVERSITÀ

PREMI ALLO

STUDIO 2006 - 2007

Continua anche per l'anno accademico 2006 - 2007 l'iniziativa "Premi allo Studio". La proposta, riservata esclusivamente ai nostri Soci o figli di Soci, comprende l'istituzione di riconoscimenti economici per il conseguimento del diploma di scuola secondaria superiore (corso di studi della durata di 5 anni), per la tesi di laurea prodotta, e borse di studio post-laurea riservate a neolaureati che intendano frequentare corsi di specializzazione post-laurea.

Presso le filiali della Banca è possibile richiedere il regolamento ed il modulo di adesione; la stessa modulistica si può trovare sul sito web [www.cr-altogarda.net](http://www.cr-altogarda.net).

### Giochi realizzati in collaborazione con le Casse Rurali Trentine

Riportiamo di seguito le caratteristiche (contenuti, abilità obiettivo, età e dinamica) dei giochi realizzati in collaborazione con le Casse Rurali Trentine che sono riportati nella sezione "Novità" del CdRom.

#### CERCHI MAGICI

##### Contenuti

Somma di numeri interi, unione e intersezione di insiemi.

##### Abilità obiettivo

Saper distribuire i numeri assegnati in due o più insiemi ottenendo la stessa somma in ciascuno di essi.

**Età:** Da 10 a 12 anni.

##### Dinamica

Il gioco propone due insiemi intersecati e una somma da ottenere in ciascun insieme. L'alunno deve trascinare i numeri dati nei due insiemi considerando che alcuni di essi sono in comune, altri no. Superato questo primo livello il gioco propone un secondo esercizio con tre insiemi decisamente più impegnativo.



#### ORDINE IN LIBRERIA

##### Contenuti

Ordinamenti con regole di spostamento.

##### Abilità obiettivo

Saper ordinare oggetti dal più grande al più piccolo rispettando precise regole di spostamento.

**Età:** Da 11 a 14 anni.

##### Dinamica

Il gioco propone una biblioteca con tre scaffali. Sullo scaffale verde sono disposti i libri da ordinare su uno degli scaffali arancione. Ciascun libro può essere spostato solo su scaffali senza libri o alla destra di un libro più grande. I libri vanno riordinati cercando di realizzare il minor numero possibile di spostamenti.





### ACQUAMATICA

#### Contenuti

Risoluzione di problemi

#### Abilità obiettivo

Ottenere una certa quantità di acqua avendo a disposizione due recipienti da riempire e travasare. Superato un primo livello con due recipienti viene proposto un secondo problema e abbiamo a disposizione tre recipienti.



**Età:** Da 11 a 14 anni.

#### Dinamica

Il gioco è ambientato accanto al lavello, bisogna ottenere una certa quantità di acqua avendo a disposizione due recipienti da riempire e travasare. Superato un primo livello con due recipienti viene proposto un secondo problema e abbiamo a disposizione questa volta tre recipienti.

### FIAMMIFERANDO

#### Contenuti

Risoluzione di problemi

#### Abilità obiettivo

Ottenere un certo numero di quadrati utilizzando dei fiammiferi



**Età:** Da 11 a 14 anni.

#### Dinamica

Il gioco richiede di ottenere un certo numero di quadrati utilizzando dei fiammiferi. Ciascun fiammifero può essere traslato trascinandolo o ruotato portandosi con il mouse sul suo punto di mezzo e facendo click.

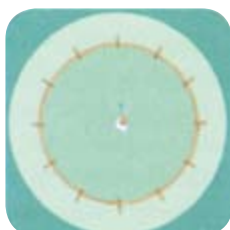
### FRISBEE

#### Contenuti

Angoli e rotazioni.

#### Abilità obiettivo

Saper individuare la grandezza di un angolo in seguito ad una rotazione.



**Età:** Da 11 a 14 anni.

#### Dinamica

Il gioco è ambientato all'aperto. Un ragazzo ruota attorno ad un cerchio e poi lancia il frisbee ad un altro ragazzo al centro del cerchio. Bisogna ruotare il ragazzo al centro nella giusta direzione utilizzando gli appositi pulsanti e poi individuare l'angolo corretto. Vi sono due livelli di difficoltà.



### DOTTOR TOPO

#### Contenuti

Calcolo con i numeri naturali.

#### Abilità obiettivo

Capacità di calcolo nell'insieme dei numeri naturali.

**Età:** Da 11 a 14 anni.

#### Dinamica

Il gioco è ambientato nel tetro laboratorio del dottor Topo che trascorre il suo tempo facendo strani esperimenti.

Al ragazzo viene proposto un calcolo con i numeri naturali. L'esito degli esperimenti di dottor Topo dipende dalla correttezza nell'esecuzione dei calcoli proposti.

