

Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

La panoramica dei prodotti software utilizzabili per l'insegnamento delle materie tecnico - scientifiche nella scuola dell'obbligo si è notevolmente ampliata negli ultimi anni; nel [Servizio Documentazione Software Didattico](#) sono presenti 82 titoli di cui quasi il 60% sono molto recenti, in quanto editi nel biennio 1997/98. Si tratta di prodotti molto vari i quali trattano argomenti molto diversi (dall'astronomia alla botanica, dalla zoologia alla chimica, dall'elettronica all'anatomia); anche le finalità educative che essi si propongono sono pertanto ben distinte e diversi possono essere i contesti educativi che prevedono il loro utilizzo.

[Gli argomenti e le finalità educative](#)



[Le caratteristiche](#)

[Le possibili modalità di impiego](#)



tabella

Gli argomenti e le finalità educative dei prodotti utilizzabili per l'insegnamento delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Le finalità sono diverse a seconda della fascia d'età a cui questi programmi sono rivolti. Per i più piccoli viene dato maggiore risalto all'aspetto descrittivo - linguistico, le materie trattate in maggior misura sono l'ecologia, la zoologia, l'anatomia umana  Per la fascia d'età relativa alla scuola media viene dato maggior rilievo all'acquisizione di nozioni scientifiche, le materie già citate vengono approfondite e ne compaiono altre quali: la biologia, la fisica, la tecnologia  Si può notare, inoltre, che questi programmi spesso privilegiano più un aspetto didattico rispetto ad un altro, ad esempio approfondiscono a livello scolare primario (prescolare - elementare) più l'aspetto linguistico - descrittivo e a livello secondario (media inferiore) quello informativo - nozionistico.

Le caratteristiche dei prodotti utilizzabili per l'insegnamento delle materie tecnico scientifiche nella scuola dell'obbligo

I software possono essere sostanzialmente suddivisi in due tipologie: gli ipertesti ed i laboratori virtuali

Ipertesti

I programmi presi in considerazione hanno, per la maggior parte, carattere espositivo e sono di fatto Ipertesti; indipendentemente dall'argomento trattato, cioè, le informazioni e le nozioni vengono proposte attraverso un ipertesto multimediale che consente sia l'esplorazione del contenuto secondo percorsi liberi, definibili personalmente, sia l'effettuazione di un itinerario didattico mascherato ad esempio con un gioco; talora sono presenti anche test o semplici giochi di ripasso e verifica.

Laboratori virtuali

Pochi sono i software che affrontano gli argomenti in modo più interattivo, ossia in cui vengano proposti esperimenti da eseguire materialmente o attraverso una sorta di laboratorio virtuale. In questo caso le nozioni proposte sono arricchite dal percorso sperimentale proposto che lo studente vive passo passo. L'attenzione necessaria per effettuare l'esperienza rafforza l'apprendimento delle conoscenze da acquisire ed in più consente di far scoprire all'allievo come è strutturata scientificamente una ricerca, l'esperienza non si limita ad un'esposizione di nozioni, ma il percorso conoscitivo viene a far parte integrante del suo curriculum culturale.

Modalità di impiego dei prodotti

Il software preso in considerazione può essere utilizzato sia da parte degli studenti per lavori personali o di gruppo sia da parte degli insegnanti come supporto audiovisivo alle lezioni

Il ragazzo, per sua curiosità o perché gli stata affidata una ricerca su un argomento specifico, esplora il software, operando scelte personali nella selezione degli approfondimenti necessari a sviluppare il tema prescelto. In questo ambito gli obiettivi che un insegnante si può proporre sono fondamentalmente due: uno nozionistico cioè l'alunno deve apprendere nozioni su una specifica disciplina, ed uno metodologico, il ragazzo, infatti, nel costruire la sua ricerca deve acquisire un metodo di lavoro, cioè deve essere in grado di realizzare, partendo dal materiale che il software gli propone, una scelta opportuna degli argomenti adatti al suo obiettivo finale. Ciò permette all'insegnante di verificare le capacità di orientamento che lo studente dimostra nell'espletare il compito affidatogli e quindi consente di intervenire a rafforzare o migliorare nel ragazzo quelle capacità di autoformazione che sono un obiettivo educativo fondamentale nei curricoli scolastici. Questo secondo obiettivo è maggiormente evidente quando il software in uso è un'opera pensata per la consultazione, dove cioè non vengono presentati argomenti vari non riconducibili a una singola materia o ambito disciplinare.

La struttura espositiva di questi prodotti ne permette anche l'impiego scolastico come supporto audiovisivo: il percorso di lettura è guidato essenzialmente dal docente, con eventuali digressioni proposte dagli alunni durante la visione. È evidente la necessità di alcune condizioni tecniche e didattiche per usufruire di tale supporto:

- il docente dovrà avere a sua disposizione gli opportuni mezzi tecnici, quali le possibilità di proiezione a grande schermo o un laboratorio informatico supportato da una rete didattica
- aver già studiato un suo percorso di lavoro in modo da evitare dispersioni, spesso facilitate dalla struttura ipertestuale di questi software, che possono limitare la chiarezza dell'esposizione dell'argomento.

Software per lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Per entrare nel dettaglio dei prodotti disponibili proponiamo qui una tabella organizzata sulla base di due parametri: il livello scolastico e la materia trattata.

Si è ritenuto significativo analizzare i software in relazione al livello scolastico, dato che si è notato che gli obiettivi che si prefiggono i diversi ordini scolastici, si diversificano in modo ragguardevole anche se viene trattata la stessa materia. I prodotti sono stati dunque suddivisi in quattro livelli: - prescolare/elementare, - elementare, - elementare/media inferiore, - media inferiore.

Le materie, ampliando la tradizionale suddivisione presente nella Banca Dati, per facilità d'uso e significatività sono state suddivise in: Anatomia, Astronomia, Biologia, Chimica, Ecologia, Fisica, Geologia, Paleontologia, Tecnologia e Zoologia. E' stata inserita poi anche la voce Enciclopedie, che contiene alcune opere di consultazione su diversi argomenti. I numeri presenti nella tabella indicano la quantità di software esistenti in quel settore; cliccando su ogni singolo numero è possibile accedere ai titoli specifici, accompagnati da una breve descrizione del prodotto. Per un maggiore dettaglio si può poi, indipendentemente, consultare la Banca Dati del [SERVIZIO DOCUMENTAZIONE del SOFTWARE DIDATTICO](#)

	Prescolare / Elementare	Elementare	Elementare / Media inferiore	Media Inferiore
Anatomia	1	1	6	3
Astronomia	1		2	6
Biologia		1		2
Chimica				1
Ecologia		1	6	5
Fisica		1	2	4
Geologia			1	
Enciclopedie	1		1	3
Paleontologia			2	1
Tecnologia			2	2
Zoologia	3	3	18	3

Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

Anatomia /Prescolare-elementare

<i>titolo</i>	<i>sommario</i>
THE HUMAN BODY	The human body offre una serie di libri illustrati che raccontano al bambino il funzionamento del corpo umano, con esemplificazioni tratte dalla realtà quotidiana e nello stesso tempo aiutano a sviluppare abilità di lettura.

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

Biologia / Elementare

titolo

CAVOLI E
CICOGNE,
ADDIO!

sommario

Cavoli e cicogne, addio! conduce il bambino alla scoperta della sessualità attraverso il gioco, cercando di soddisfare i dubbi e le curiosità che si sviluppano intorno ai 6 anni. Il programma è suddiviso in due parti: il gioco e un dizionario dei termini.

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

Anatomia /Elementare

titolo

MICRO RANGERS NEL CORPO
UMANO

sommario

Microrangers nel corpo umano è un'avventura multimediale che permette al bambino di vedere dall'interno il funzionamento dell'organismo umano e dei suoi apparati.

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

Astronomia / Prescolare-elementare

<i>titolo</i>	<i>sommario</i>
EXPLORING THE SOLAR SYSTEM AND BEYOND	EXPLORING THE SOLAR SYSTEM AND BEYOND è un programma multimediale che si compone di quattro libri che trattano argomenti a carattere geografico: la luna, il sole, il sistema solare, l'esplorazione dello spazio.

Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

Chimica/Media Inferiore

titolo

GRANDE ATLANTE
DELLA SCIENZA

sommario

Il Grande atlante della scienza è un'opera di consultazione multimediale. Le voci sono suddivise in quattro grandi categorie (Fisica, Matematica, Chimica e Biologia), correlate fra di loro, e le descrizioni sono sostenute da filmati ed animazioni.

Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

Ecologia/Elementare

titolo

FUN SCHOOL NEL
FUTURO

sommario

Fun school nel futuro è un gioco multimediale diviso in cinque parti: nella prima il personaggio guida, Gloopy, ma per giocare ci si deve avvalere di semplici conoscenze di matematica e di italiano.

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

Fisica/Elementare

titolo

FUN SCHOOL NEL MONDO
DELLA MAGIA

sommario

Gioco educativo ambientato in un castello stregato nel quale Gloopy il dinosauro ha a disposizione degli incantesimi ed un mago che gli fa da guida. Cinque ambiti educativi: matematica, fisica, italiano, arte, musica.

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

Geologia/Elementare-Media Inferiore

titolo *sommario*

PHENOMENA Phenomena è un software interattivo che descrive diversi avvenimenti naturali e le leggi fisiche relative.

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

Enciclopedie / Prescolare - Elementare

titolo *sommario*

LA MIA PRIMA La mia prima enciclopedia è un vocabolario multimediale e interattivo che offre la risposta ai più comuni interrogativi che i bambini di 4-9 anni si pongono nei confronti della realtà e del proprio corpo; mezzi di trasporto, luoghi geografici, parole e oggetti di uso comune vengono illustrati in maniera semplice.

ENCICLOPEDIA

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

Paleontologia / Media Inferiore

<i>titolo</i>	<i>sommario</i>
HOMO SAPIENS	Homo sapiens è un programma multimediale che documenta le origini e l'evoluzione dell'uomo con foto e ricostruzioni dei cambiamenti dell'aspetto e della struttura fisica.

Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

Tecnologia /Elementare-Media Inferiore

<i>titolo</i>	<i>sommario</i>
AVIATION ADVENTURE	Aviation adventure propone cinque diversi ambienti per conoscere il mondo degli aereoplani: l'"Enciclopedia dell'aviazione', il laboratorio, 'la fabbrica', 'il museo' e 'i giochi' ..
FUNZIONA COSI'	Funziona così è un primo approccio alla storia della tecnica e della tecnologia, una sorta di laboratorio in cui vengono spiegate come funzionano le cose che usiamo quotidianamente (televisione, computer, cinepresa, motore a scoppio, ecc.) e da quali leggi fisiche sono regolate.

Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

Tecnologia/Media Inferiore

titolo

sommario

ATLANTE DELLE GRANDI ESPLORAZIONI

LE REGINE DEL MARE

Le regine del mare è un CD che ripercorre la storia della nave a vapore, dalle prime intuizioni di Leonardo fino al XX secolo.

Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

Astronomia/Elementare Media Inferiore

titolo

CLICCO NATURA - IL
NOSTRO PIANETA
CLICCO NATURA - IL
SISTEMA SOLARE

sommario

Il software 'il nostro pianeta' consente di accedere ad informazioni relative a: la litosfera, l'idrosfera, l'atmosfera, la biosfera, i grandi cicli della natura, l'uomo e l'ambiente.

Come il precedente questo software fa parte di una collana ed in particolare consente di accedere ad informazioni relative a tutti i pianeti, alle loro dimensioni e alla loro distanza dal sole, ai satelliti.

Biologia/Media Inferiore

<i>titolo</i>	<i>sommario</i>
ALIMENTAZIONE PROGRAMMATA	Alimentazione programmata permette di elaborare il contenuto in protidi, lipidi, glucidi, calcio, fosforo, ferro e vitamine A, B1, PP, e C della propria alimentazione quotidiana. L'elaborazione dei dati tiene conto delle caratteristiche strutturali, comportamentali e ambientali di ogni singola persona.
EDUSEX	Edusex è un software dedicato agli adolescenti studiato per trattare argomenti di educazione sessuale in modo appropriato ed esauriente

Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

Fisica/Elementare/Media Inferiore

<i>titolo</i>	<i>sommario</i>
IL LABORATORIO PAZZO	Il laboratorio pazzo è un ambiente aperto dove lo studente può costruire e sperimentare macchine (ovviamente simulate) finalizzate a conoscere alcuni principi scientifici elementari di svariate aree disciplinari: misura di grandezze (spazio, tempo, temperatura), studio dei moti, funzionamento di alcuni organi del corpo umano, acustica, ottica, matematica, logica circuitale.
ELETTRONICA DIVERTENTE	Elettronica divertente è un kit in cui è compreso un CD-ROM ed il materiale adatto alla costruzione guidata di semplici apparati elettronici, vengono inoltre fornite in modo semplice le nozioni necessarie.

Paleontologia/Elementare-Media Inferiore

<i>titolo</i>	<i>sommario</i>
ALLE ORIGINI DELLA VITA	Alle origini della vita è un programma interattivo sulle origini della vita negli oceani antichi, vengono anche illustrati i lavori che hanno consentito le varie scoperte, gli ambienti antichi e le biografie degli scienziati che hanno operato in questa materia.
DINOSAUR ADVENTURE	Dinosaur adventure è un libro interattivo, ricco di suoni immagini e filmati, per esplorare e conoscere i dinosauri e la ricostruzione del loro habitat.

Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

Anatomia/Media Inferiore

<i>titolo</i>	<i>sommario</i>
GRANDE ATLANTE DEL CORPO UMANO	Con il Grande atlante del corpo umano l'utente può iniziare un viaggio esplorativo attraverso il corpo umano, del quale può scoprire, non solo come sono fatti gli organi e quali sono le loro funzioni, ma anche come essi si muovono e come interagiscono fra di loro.
IL CORPO UMANO	Il corpo umano è un CD multilingue, il cui scopo è di avvicinare i bambini alle lingue straniere, spiegando loro, in modo divertente e semplice, come si chiamano e a che cosa servono le principali parti dell'organismo.
PRONTO SOCCORSO	E' un software che illustra i possibili interventi di primo soccorso in caso di incidenti o di emergenza

Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

Enciclopedie/Media Inferiore

<i>titolo</i>	<i>sommario</i>
GRANDE ATLANTE DELLA NATURA	Grande atlante della natura è un'opera per conoscere oltre 250 specie di animali e di piante, per esplorare dieci habitat diversi attraverso ambientazioni virtuali, immagini ed effetti sonori.
GRANDE ATLANTE DELLA SCIENZA	Il Grande atlante della scienza è un'opera di consultazione multimediale. Le voci sono suddivise in quattro grandi categorie (Fisica, Matematica, Chimica e Biologia), correlate fra di loro, e le descrizioni sono sostenute da filmati ed animazioni.
LE REGINE DEL MARE	Le regine del mare è un CD che ripercorre la storia della nave a vapore, dalle prime intuizioni di Leonardo fino al XX secolo.

Zoologia/Media Inferiore

<i>titolo</i>	<i>sommario</i>
ROUGE-GORGE	Rouge-gorge è una simulazione che permette di studiare il comportamento territoriale del pettirosso femmina durante la primavera; l'utente vede sul video la rappresentazione grafica, dall'alto, di una zona di bosco di 40 mq di lato.
ECOLANDIA	Ecolandia - il gioco dell'ambiente. Prodotto multimediale realizzato in collaborazione con il WWF. E' un gioco interattivo di simulazione per interventi di politica ambientale.
BALENE E CAPODOGLI	Il Cd-rom contiene circa 100 schede multimediali, con immagini ed animazioni, sui cetacei: caratteristiche, abitudini di vita, il branco, le immersioni, le vocalizzazioni. E' stato realizzato in collaborazione con il Museo Oceanografico di Monaco (MonteCarlo).

Zoologia / Prescolare-Elementare

<i>titolo</i>	<i>sommario</i>
ANIMALS AND HOW THEY GROW	Animals and how they grow offre una serie di libri illustrati che raccontano al bambino aspetti semplici della vita degli animali e nello stesso tempo aiutano a sviluppare abilità di lettura. .
OCEAN	ALLACCIATE LE CINTURE! ESPLORIAMO L'OCEANO è un titolo, tratto dalla serie americana The Magic School Bus, che guida alla scoperta del mondo marino.
VOLPI E LUPI	Volpi e lupi è un programma che avvicina i bambini al mondo della natura stimolando la loro curiosità, dà spazio alla loro fantasia usando gli animali come figura degli esseri umani, e infine arricchisce il loro lessico e la loro creatività linguistica.

Zoologia/Elementare

<i>titolo</i>	<i>sommario</i>
PRIMA ELEMENTARE	Prima elementare si rivolge all'intero curriculum della scuola elementare del primo ciclo, offrendo la possibilità di imparare in modo divertente e di sperimentare, seppur in un ambiente simulato, i concetti e le abilità apprese nel corso delle lezioni normali.
IL MIO REGNO ANIMALE	Il mio regno animale fa conoscere ai bambini più di cento animali in molti modi divertenti, attraverso le modalità di approccio tipiche del bambino: l'osservazione, l'ascolto, il coinvolgimento creativo e il gioco.
MY ANIMAL KINGDOM	My animal kingdom è la versione in lingua inglese del precedente ed offre inoltre lo spunto per una riflessione e un'indagine su una lingua straniera, grazie a una serie di strumenti e supporti didattici che mettono il docente in grado di integrare e adattare i contenuti del prodotto alle esigenze scolastiche.

Fisica/ Media Inferiore

<i>titolo</i>	<i>sommario</i>
CONOSCERE LA FISICA	In un ambiente multimediale, attraverso simulazioni in 3D, vengono spiegate le leggi e le teorie necessarie alla comprensione di questa materia. La teoria è divisa in sezioni: la meccanica, la termodinamica, l'elettromagnetismo, l'ottica e l'atomo.
LA RELATIVITÀ DI EINSTEIN	La relatività di Einstein presenta un'introduzione multimediale alla teoria della relatività di Einstein. L'impostazione è fondamentalmente quella di un tutoriale, arricchito di ambienti che si rifanno al paradigma della simulazione.
QUARK: VIAGGIO VERSO L'INFINITAMENTE PICCOLO	Quark - Un viaggio nell'infinitamente piccolo è un ipertesto di descrizione sui segreti della costituzione della materia. Il viaggio, diviso in sottoargomenti, descrive la materia dal macrocosmo visibile sino ad arrivare alle particelle più piccole fino ad oggi conosciute: il quark.
GRANDE ATLANTE DELLA SCIENZA	Il Grande atlante della scienza è un'opera di consultazione multimediale. Le voci sono suddivise in quattro grandi categorie (Fisica, Matematica, Chimica e Biologia), correlate fra di loro, e le descrizioni sono sostenute da filmati ed animazioni.

Ecologia / Media inferiore

<i>titolo</i>	<i>sommario</i>
ECOLANDIA	Ecolandia - il gioco dell'ambiente. Prodotto multimediale realizzato in collaborazione con il WWF. E' un gioco interattivo di simulazione per interventi di politica ambientale. Gli argomenti trattati sono: inquinamento, discariche, uso e protezione dell'aria, acqua, bosco, ecc.
EXPLORING THE NARDOO	Exploring the Nardoo permette di esplorare la vita e l'ecosistema di una regione immaginaria, il cui territorio è interamente percorso da un fiume. Con l'aiuto di un team di ricercatori è possibile visitare il territorio, raccogliere informazioni sulla flora, la fauna, la composizione del terreno e delle acque, le condizioni di vita. .
GAIA	Gaia è un corso di educazione ambientale dove le tre sezioni (Aria, Acqua, Suolo) sono trattate in 70 schede interattive e più di 50 simulazioni con approfondimento particolare sui seguenti temi: rifiuti, inquinamento e depurazione.
MONTE BIANCO	Monte Bianco consente di visitare e percorrere itinerari alpini, raccogliendo informazioni storiche, botaniche, zoologiche e scoprendo curiosità riguardanti il passato e il presente della zona alpina. Il programma è suddiviso in quattro sezioni: Storia, Vette, Attività, Natura.
RISCHIO SISMICO E IDROGEOLOGICO	Rischio sismico e idrogeologico si pone l'obiettivo di trasferire le competenze necessarie per operare attivamente in presenza di rischi e di emergenze sul territorio e fornire gli strumenti, conoscitivi e operativi, più adeguati per la gestione dell'emergenza.

Anatomia / Elementare - Media inferiore

<i>titolo</i>	<i>sommario</i>
CLICCO NATURA - IL CORPO UMANO	Questo software appartiene alla collana Clicco Natura ed in particolare consente di accedere ad informazioni relative al sistema scheletrico, muscolare, nervoso, endocrino, riproduttivo, linfatico e respiratorio ed all'apparato circolatorio, digerente e urinario.
3-D BODY ADVENTURE	3-D Body Adventure è un gioco interattivo per esplorare e verificare la propria conoscenza del corpo umano; l'uso degli occhiali forniti col programma permette la visione tridimensionale delle immagini; gli effetti sonori e gli aiuti vocali aiutano nella navigazione.
BODYSCOPE	BodyScope è un programma finalizzato allo studio del corpo umano, basato essenzialmente sulla possibilità di ottenere rappresentazioni grafiche delle parti che lo compongono, corredate da descrizioni testuali.
ESPLORANDO IL CORPO UMANO - IL CUORE	Il programma mostra l'anatomia, il funzionamento e le patologie del cuore sia attraverso letture correlate tra di loro sia attraverso animazioni. Il CD fa parte della collana "Esplorando il corpo umano".
ESPLORANDO IL CORPO UMANO - LA PELLE	Come il precedente questo software fa parte della collana "Esplorando il corpo umano" ed in particolare questo mostra l'anatomia, il funzionamento e le patologie della pelle.
IL CORPO UMANO	Il corpo umano è un atlante scientifico multimediale, strutturato come un'enciclopedia dettagliata sulle diverse parti del corpo e sulle loro funzioni.

Astronomia / Media Inferiore

<i>titolo</i>	<i>sommario</i>
ALLA SCOPERTA DEL SISTEMA SOLARE	Alla scoperta del sistema solare è una guida interattiva, che consente di conoscere le caratteristiche geologiche ed astronomiche dei vari pianeti del sistema.
ASTRONOMIA	Astronomia è una raccolta di mappe stellari, che consentono di vedere la posizione delle stelle dal 3000 a. C. al 4000 d. C.
DISCOVER ASTRONOMY	Discover astronomy attraverso simulazioni virtuali in 3D introduce ai segreti dei pianeti e dei satelliti del nostro sistema solare, alle stelle e galassie dell'universo.
SOLARIA - VIAGGIO NEL SISTEMA SOLARE	Solaria - Viaggio nel Sistema Solare permette un viaggio interattivo dove l'osservatore può muoversi verso i pianeti o intorno alle loro orbite attraverso percorsi in "soggettiva" in un Sistema Solare ricostruito in 3d.
STELLE, PIANETI E DINTORNI	Viaggio illustrativo dal pianeta terra al sistema solare e oltre. Il prodotto consente di visionare numerose schede informative ed immagini relative al sistema solare e all'esplorazione dello spazio da parte dell'uomo.
VOYAGER - SATURNO	Saturno è un ipertesto in cui viene descritto il sesto pianeta del sistema, il tutto è corredato da molte immagini e da alcuni filmati sia del pianeta che degli anelli e dei satelliti, vi è inoltre una sezione dedicata alle sonde Voyager e alle scoperte che hanno consentito, ed una dedicata agli scienziati e ai loro studi sul pianeta.

Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

Ecologia / Elementare - Media Inferiore

<i>titolo</i>	<i>sommario</i>
I BOSCHI ITALIANI	Questo software è un ipertesto sui boschi composto da splendide illustrazioni accompagnate da spiegazioni da ascoltare.
SIM TOWN	Sim Town - La città fai da te permette al bambino di creare e simulare la crescita di una città, ed apprendere intuitivamente i concetti fondamentali dell'economia (domanda-risposta), dell'ecologia (risorse, inquinamento...) e della pianificazione cittadina. Il software è in lingua inglese.
SIM TOWN - LA CITTÀ FAI DA TE	Versione italiana del precedente
U.S. ATLAS & ALMANAC	U.S. atlas & almanac è un atlante/almanacco geografico che sfrutta al meglio tutte le potenzialità dell'informatica e della multimedialità.
VACANZE PULITE	Vacanze pulite è la prima guida dettagliata e aggiornata per scegliere il mare delle vacanze. Si trovano i dati di Goletta Verde sul mare pulito e le spiagge più belle, i parchi marini, i campi vacanza organizzati da Lega Ambiente, i ristoranti e le trattorie consigliati da Slow Food e molte altre informazioni.
COLLANA INTERDISCIPLINARE: GEOGRAFIA - SCIENZE - STORIA	La collana interdisciplinare: Geografia - Scienze - Storia, propone una serie di itinerari didattici per l'approfondimento di particolari aspetti tematici, schede e test di valutazione, esperimenti da realizzare in classe o a casa per concretizzare argomenti studiati dal punto di vista teorico.

Zoologia / Elementare-Media inferiore

<i>titolo</i>	<i>sommario</i>
AVVENTURA NEL REGNO ANIMALE	Avventura nel regno animale è un gioco multimediale, che consente un safari fotografico virtuale nel cuore dell'Africa in diversi ambienti.
CLICCO NATURA - IL MARE	Questo software fa parte della collana "Clicco Natura", in particolare questo consente di accedere ad informazioni sulla vita nel mare, le maree, le onde, la catena alimentare, l'espansione dei fondi oceanici, l'inquinamento del mare, le esplorazioni via mare, i dati del mare.
CLICCO NATURA - IL MONDO DEGLI ANIMALI	Questo software, sempre della collana "Clicco natura", spiega l'argomento 'mondo degli animali', consentendo di accedere ad informazioni relative alla classificazione degli animali ed agli animali nei vari ambienti.
CLICCO NATURA - L'EVOLUZIONE	Dalla collana "Clicco natura". Questo particolare titolo spiega l'argomento 'evoluzione', consentendo di accedere ad informazioni relative alle teorie di Darwin e Lamarck, all'evoluzione dell'uomo, del cavallo, ai dinosauri, alle età della vita..
COLLANA INTERDISCIPLINARE: GEOGRAFIA - SCIENZE - STORIA	La collana interdisciplinare: Geografia - Scienze - Storia, propone una serie di itinerari didattici per l'approfondimento di particolari aspetti tematici, schede e test di valutazione, esperimenti da realizzare in classe o a casa per concretizzare argomenti studiati dal punto di vista teorico.
GLI ANIMALI DELLA SAVANA	Il prodotto si propone di mostrare l'ambiente della savana e gli animali più rappresentativi che vivono in essa con l'aggiunta di alcune informazioni di carattere testuale e iconografico; l'aspetto più interessante è dato dal particolare bilinguismo scelto: l'opera è fruibile in italiano e nel linguaggio dei segni Lis, per utenti sordi.
I MAMMIFERI	I mammiferi è un'enciclopedia multimediale dedicata a 260 specie di mammiferi, descritte in schede contenenti video, animazioni, mappe e notizie.
IL GIOCO DEI MAMMIFERI	Il gioco dei mammiferi offre all'utente schede informative multimediali e alcune attività ludiche che stimolano la conoscenza dei mammiferi .
IL LEONE	Si tratta di un libro interattivo sulla vita del leone nel suo habitat naturale.
IL LUPO	Il programma è un libro interattivo sulla vita del lupo nel suo habitat naturale.
IL MONDO DEGLI ANIMALI	Il programma è una rassegna di schede di animali suddivisi secondo i principali ambienti ecologici, con dati descrittivi, immagini, filmati e registrazioni sonore.
INSECT ADVENTURE	Insect adventure è un viaggio multimediale nel mondo degli insetti; effetti sonori e messaggi vocali aiutano nella navigazione.
L'ELEFANTE	Il programma è un libro interattivo sulla vita degli elefanti nel suo habitat naturale.
LES OISEAUX D'EUROPE	Les oiseaux d'Europe è un'enciclopedia interattiva che raccoglie informazioni su 358 specie di uccelli presenti nell'Europa Occidentale.
L'ORSO	Il programma è un libro interattivo sulla vita dell'orso nel suo habitat naturale.
ODELL DOWN UNDER	Con questo programma interattivo gli studenti divengono pesci e nuotano nei mari tropicali della Grande Barriera Corallina cercando cibo, cercando di evitare i pericoli
UCCELLI	Il programma riporta un'ampia gamma di notizie relative agli uccelli, al loro habitat, alla loro riproduzione e alla loro evoluzione.
PHENOMENA	Phenomena è un software interattivo che non solo descrive diversi avvenimenti naturali e le leggi fisiche relative, ma attraverso simulazioni tridimensionali consente all'utente di intervenire e modificare i parametri dei fenomeni e quindi verificarne le variazioni. Il programma tratta diversi eventi naturali nell'ambito di alcune discipline quali: Biologia, Astronomia, Geologia e Meteorologia.

Servizio Documentazione Software Didattico

> Il Software Didattico > Per Approfondire... > A proposito di software per ... >

... lo studio delle materie tecnico-scientifiche nella scuola dell'obbligo

Ultimo aggiornamento: dicembre 1999

a cura di Flavio Battini

Software per lo studio delle materie tecnico-scientifiche elementare/media inferiore - media inferiore

Elementare / Media inferiore Media Inferiore

Anatomia	6	3
Astronomia	2	6
Biologia		2
Chimica		1
Ecologia	6	5
Fisica	2	4
Geologia	1	
Enciclopedie	1	3
Paleontologia	2	1
Tecnologia	2	2
Zoologia	18	3