



LABORATORIO
INTEGRATO
CITTADINANZA
e COSTITUZIONE

MANUALE



Dvd Rom

Installazione

Inserire il dvd-rom nel lettore dvd. Dal menu di installazione, che si avvia automaticamente, cliccate **INSTALLA LABORATORIO CITTADINANZA E COSTITUZIONE** e seguite le istruzioni, affinché l'installazione venga portata a termine correttamente.

Verrà inoltre richiesto se si intende installare le **DIRECTX** necessarie per il corretto funzionamento dell'applicazione. Per installarle, cliccare **ACCETTO IL CONTRATTO** e seguire le istruzioni sul video.

Terminata l'installazione, viene richiesto se si desidera avere l'icona di avvio di **PICCOLI CITTADINI** sul desktop e se avviare subito l'applicazione.

Cliccando l'icona **LABORATORIO CITTADINANZA COSTITUZIONE** sul desktop apparirà sul video il **MENU INIZIALE**.

Per eseguire l'applicazione tramite menu **AVVIO/START**: selezionare

AVVIO/START/PROGRAMMI/KOALA GAMES/LABORATORIO CITTADINANZA COSTITUZIONE

NOTA SU WINDOWS VISTA: eseguire l'installazione e eseguire del programma come **AMMINISTRATORE**, inserendo eventuale password prevista dal sistema presente sul PC.

Disinstallazione

Per disinstallare l'applicazione tramite menu **AVVIO/START**: selezionare

AVVIO/START/PROGRAMMI/KOALA GAMES/PICCOLI CITTADINI/Disinstalla

Registrazione del prodotto

Una volta avviato il programma, appare sul video (nella finestra apposita e anche al centro in basso nel **MENU INIZIALE**) un codice di 10 caratteri alfanumerici: il **COPYCODE**, diverso per ogni PC.

A ogni **COPYCODE** corrisponde un **CODICE UTENTE** di 16 caratteri alfanumerici, che deve essere inserito nell'apposito spazio per registrare definitivamente il prodotto.

È possibile comunque interagire con l'applicazione, cliccando **CONTINUA IN MODALITÀ DEMO**, anche se la licenza non è stata ancora registrata. In **MODALITÀ DEMO** l'applicazione funziona per 15 minuti e per un tempo massimo di 15 giorni.

Per registrare il prodotto, trascrivere il **COPYCODE** nell'apposito spazio sulla licenza (ultima pagina), compilarla con tutti i

dati relativi all'utente (prestando particolare attenzione a indicare correttamente l'**EMAIL**), infine ritagliarla e spedirla in originale a:

KOALA GAMES - SERVIZIO UTENTI - v. S. Isaia 73/2, 40123 Bologna

In breve tempo verrà inviato, alla casella di posta **EMAIL** indicata, il **CODICE UTENTE** relativo al PC che si sta usando. Inserire tale **CODICE UTENTE** nell'apposito spazio della finestra, poi cliccare **REGISTRA**.

Il **LABORATORIO** è ora utilizzabile senza limiti di tempo.

Menu Principale



Da qui si lanciano tutte le applicazioni presenti sul DVD-ROM.

Il **MENU PRINCIPALE** si presenta come un'unica schermata nella quale appare una tabella contenente la lista dei vari contenuti. La tabella è divisa in due colonne e varie righe. In ogni riga si trova la descrizione dell'applicazione:

- **IMMAGINE** di descrizione;

- caselle relative alla **SCUOLA** per la quale è indicata l'applicazione.

La prima casella, se barrata con una **X**, indica che l'applicazione è adatta alla scuola **PRIMARIA**. La seconda casella si riferisce invece alla **SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**. La terza alla **SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO**.

Un'applicazione con tutte e tre le caselle barrate è adatta a scuole di ogni ordine e grado.

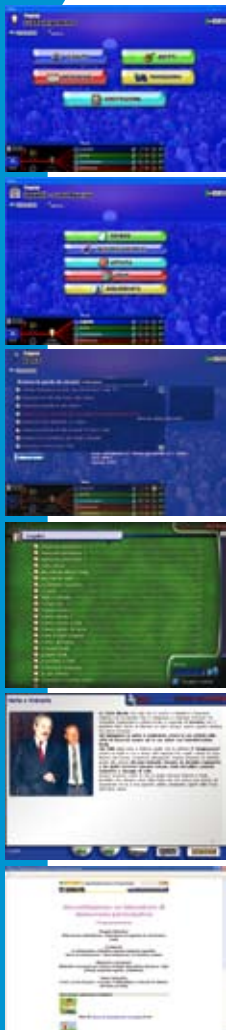
- infine il **TITOLO**.

Muovendo il puntatore ('mouse-over') sul **TITOLO** di un'applicazione, nella fascia in fondo allo schermo ne appare una **DESCRIZIONE DETTAGLIATA**, oltre all'ordine e grado della **SCUOLA** a cui si fa riferimento.

Cliccando sopra il **TITOLO** nella tabella, si avvia l'applicazione.

In alto a sinistra viene indicato il **COPYCODE** del prodotto.

Cliccando **ESCI** in alto a destra si ritorna a Windows.



Il menu di Citizen

Gli argomenti trattati relativamente alla Cittadinanza sono: **LEGALITÀ, TRANSIZIONI, DIRITTI e DIFFERENZE**. Vi è inoltre anche la serie di schede sulla **COSTITUZIONE**, che appaiono anche altrove nel dvd-rom.

Ogni argomento è composto da materiali specifici quali **SCHEDE, PERCORSI DIDATTICI, ATTIVITÀ, FONTI e BIBLIOGRAFIA**.

Grazie alla **MAPPA** in basso si può navigare all'interno di CITIZEN cliccando direttamente l'icona di ciò che si vuole raggiungere. Tramite il bottone **CERCA** si può cercare tra i vari titoli degli argomenti inserendo una parola chiave.

Cliccando **ESCI** si ritorna a Windows.

CITIZEN è realizzato per la scuola secondaria di I e II grado.

Schede

Le **SCHEDE**, divise secondo i temi sopraelencati, sono presentate come supporto per l'insegnante per le lezioni frontali. Esse sono inoltre collegate ai **QUIZ**, per verificare l'immediata comprensione del tema trattato. Cliccare il bottone **QUIZ**.

Grazie ai **pulsanti di navigazione**, in basso, si può selezionare la **scheda precedente** o **successiva** o tornare all'**INDICE**.

Percorsi didattici

Divisi tra I e II grado, sono documenti grafico-testuali che contengono suggerimenti per l'insegnante su come usare i vari contenuti in classe per le lezioni frontali e altre attività, e propongono vari spunti di riflessione da approfondire per veri e propri studi specifici sui temi trattati all'interno di CITIZEN.

Attività - Quiz

È una gara di quiz scelti a caso per il tema selezionato. Si può decidere il livello di difficoltà del quiz (**facile, medio o difficile**) e si può scegliere se usare gli aiuti (**CONSULTA SCHEDA, CAMBIA DOMANDA, ELIMINA RISPOSTE**) per cercare di completare la sequenza e raggiungere il massimo punteggio possibile.

In caso di risposta errata, è possibile consultare immediatamente la scheda collegata al quiz che si è sbagliato.

Fonti e bibliografia

Sono documenti originali, trascritti in Word o Pdf, da cui prendere spunto per approfondire il tema affrontato in classe.

Per aprire i vari documenti, CITIZEN utilizzerà i vari software installati sul PC (Acrobat Reader, Word, ecc).

A cura del LANDIS - Laboratorio Nazionale per la Didattica della Storia
(WWW.LANDIS-ONLINE.IT)



Indice

Dopo il caricamento dell'applicazione apparirà sullo schermo l'**INDICE** dell'enciclopedia.

Cliccando su un **CAPITOLO** (il bottone con l'icona a forma di libro), esso si 'aprirà' rivelando di seguito tutte le **SCHEDE** in esso contenute e gli eventuali **SOTTOCAPITOLI**, contraddistinti da icone di libri sempre più piccoli, che possono essere aperti a loro volta.

Cliccando invece su una **SCHEDA** (quadratino bianco a sinistra del titolo della scheda), accedete alla **SCHEDA IPERTESTUALE** corrispondente.

Cliccando nella finestrella in basso a destra, potrete inserire una **parola chiave** e, cliccando sul bottone **RICERCA** (con l'icona **LENTE**), essa verrà ricercata nei testi di tutte le **SCHEDE**. Attivando **VISUALIZZA RISULTATI**, vedrete sul video elencate le sole **SCHEDE** contenenti la parola ricercata.

Cliccando **TORNA AL MENU** tornate al **MENU PRINCIPALE**.

Se siete arrivati all'**INDICE** da una **SCHEDA**, vedrete lampeggiare la voce d'indice corrispondente.

Scheda ipertestuale

Tramite essa si accede ai contenuti ipertestuali.

La **SCHEDA** è composta dal **TITOLO**, dall'**ILLUSTRAZIONE**, dal **TESTO**.

In molte **SCHEDE**, troverete nel **TESTO** alcune parole evidenziate: esse sono **LINK**, cliccando i quali accederete alla **SCHEDA** collegata.

Sono presenti inoltre i bottoni:

> (SCHEDA PRECEDENTE) - va alla **SCHEDA** col numero di pagina precedente a quello dell'attuale;

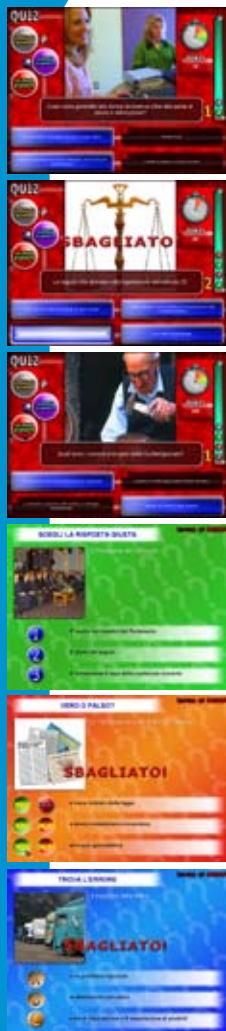
< (SCHEDA SUCCESSIVA) - va alla **SCHEDA** numericamente successiva;

INDIETRO - torna alla **SCHEDA** vista precedentemente (per esempio la **SCHEDA** che conteneva il link appena cliccato);
QUIZ - vi porta al **QUIZ** (o a uno di essi estratto casualmente, nel caso siano presenti più **QUIZ** per una stessa **SCHEDA**) relativo alla **SCHEDA**.

INDICE - vi riporta all'**INDICE** dell'enciclopedia.

In alto troverete il bottone **STAMPA SCHEDA**, che consente di stampare la **SCHEDA** attualmente sul video, e **TORNA AL MENU**, che riporta al **MENU PRINCIPALE**.





Quiz

Sullo schermo vedrete succedersi 10 domande diverse, alle quali dovrete rispondere per ottenere il punteggio migliore possibile.

Sotto l'**IMMAGINE**, vedrete scritta la **DOMANDA**.

Sotto di essa, **4 bottoni** con le **4 risposte possibili**.

A destra, un **TERMOMETRO** che indica lo stato di avanzamento del quiz: un **pallino verde** per ogni risposta giusta, un **pallino rosso** per ogni risposta sbagliata. In tutto dovrete rispondere a **10 domande** per terminare la sessione di quiz.

Sempre sulla destra, a fianco del termometro, il **CRONOMETRO** che indica quanto tempo ancora vi rimane per rispondere.

A sinistra trovate invece 3 pulsanti: **CONSULTA SCHEDA**, **CAMBIA DOMANDA**, **ELIMINA RISPOSTE**. Ognuno di questi pulsanti, che vi aiuterà nel trovare la risposta giusta, può essere usato solamente una volta.

Alla fine del **QUIZ** vedrete apparire sul video un **REPORT**, con i risultati finali.

Verifiche interattive

Le **VERIFICHE INTERATTIVE**, pensate per i momenti di verifica collettiva o individuale, sono accessibili dal **MENU PRINCIPALE** oppure dalle **SCHEDA DIDATTICHE**, cliccando il bottone **QUIZ**.

Ce ne sono 3 per ognuna di esse: **SCEGLI LA RISPOSTA GIUSTA**, **VERO O FALSO**, **TROVA L'ERRORE**.

Accedendo alla **VERIFICHE** dal **MENU PRINCIPALE**, inizia una sessione di verifica composta da 10 verifiche estratte casualmente.

Alla fine della sessione appare, in una finestra al centro dello schermo, il **RESOCONTO** finale.

In **SCEGLI LA RISPOSTA GIUSTA** si deve cliccare il bottone corrispondente alla risposta giusta.

In **TROVA L'ERRORE**, invece, si deve cliccare il bottone corrispondente all'unica risposta sbagliata.

In **VERO O FALSO** si deve indicare la risposta giusta per ognuna delle tre definizioni elencate.

Indicata la presunta soluzione, una scritta lampeggiante **ESATTO!** o **SBAGLIATO!** svelerà l'esito.

Cliccando **TORNA AL MENU**, in qualsiasi momento, si ritorna al **MENU PRINCIPALE**.

Un moderno gioco dell'oca in cui uno o più giocatori/gruppi, potranno mettere alla prova la propria conoscenza della Costituzione Italiana, della Cittadinanza e della Democrazia.

Nel **MENU DI COPERTINA** è possibile scegliere il tempo di durata del gioco (slider), la durata delle prove di abilità (slider), la quantità di verifiche in percentuale (slider), la presenza o meno della musica (check-box), infine il numero dei giocatori (combo-box).

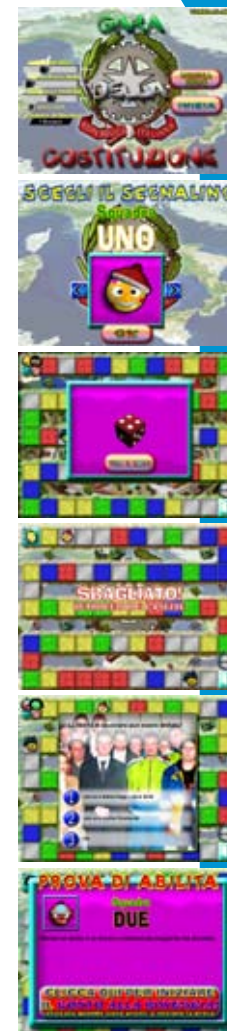
Se si gioca in classe, ci si divide in più gruppi, dove ogni gruppo sarà rappresentato da un **SEGNALINO**.

Cliccando **MODIFICA PROVE** si accede al pannello dal quale è possibile modificare le prove di abilità. Le prove così modificate possono essere salvate (tramite **SALVA**) in maniera da personalizzare la gara. Cliccando **INIZIA**, ogni giocatore/gruppo sceglie il proprio **SEGNALINO** e si avvia la gara.

A turno, ogni giocatore/gruppo tira il dado, cliccando **TIRA IL DADO**, e sposta il proprio **SEGNALINO**. Se esso finisce su una **CASELLA COLORATA**, appare un **EVENTO** (in cui si subirà passivamente un effetto positivo o negativo) oppure una **VERIFICA**, a seconda dell'impostazione iniziale della percentuale.

Quando il **JOLLY** finisce su una casella occupata da un giocatore/gruppo, viene estratta una **PROVA DI ABILITÀ** (che coinvolgerà anche il docente) alla quale il giocatore/gruppo dovrà cimentarsi.

La prova di abilità può essere, per esempio, far indovinare una parola, suggerita dal docente, al proprio gruppo. Terminata la prova, dovrà esserne comunicato l'esito cliccando il relativo pulsante su schermo (**PROVA SUPERATA** o **PROVA NON SUPERATA**). Vince chi per primo taglia il traguardo o chi, allo scadere del tempo, è più avanti nel percorso.



Citizen Quest

Enciclopedia e quiz sull'Ambiente



L'obiettivo è raggiungere il **Tempio della Cittadinanza**, che si trova all'estremo ovest dell'**Isola della Cittadinanza**. Per arrivare al **Tempio della Cittadinanza**, è necessario oltrepassare **tre porte**, per ognuna delle quali si dovranno superare le **prove** di conoscenza della cittadinanza e situazioni di **dialogo** con alcuni personaggi.

Superare la **prima porta** è la fase più lunga: bisogna ottenere una **CHIAVE MODERNA**, una **CHIAVE ANTICA**, un **BADGE**, un **SIGILLO** della Costituzione e un **NOTES** con appuntati i codici di apertura. Ognuno di questi oggetti è collegato a una delle cinque **ZONE** dell'isola (**1-DIFFERENZE**, **2-LEGALITÀ**, **3-TRANSIZIONI**, **4-DIRITTI**, **5-COSTITUZIONE**) che possono comunque essere esplorate liberamente.

Nelle varie **ZONE** è possibile consultare i **TESTI** (relativi al tema collegato ad essa) che si trovano sui **LEGGII**, cliccandoli.

In ogni **ZONA** c'è un **PERSONAGGIO** col quale, dopo aver superato le **prove** di conoscenza, bisogna sostenere un **dialogo**. Superando positivamente tale conversazione, si ottiene finalmente una delle **cinque chiavi**.

Una volta raccolte tutte le **cinque chiavi**, ci si può dirigere verso ovest, verso la prima delle **tre porte**, per aprirla e accedere al successivo cortile. Qui, per aprire la **porta** e passare all'area successiva, si dovranno sostenere **prove** di conoscenza su tutti gli argomenti, avendo comunque la possibilità di consultare tutti i testi, sempre cliccando sul **LEGGIO**.

Nell'area successiva, ci sono le ultime prove di conoscenza su tutti gli argomenti, ma questa volta senza possibilità di consultare i testi.

Aperta l'ultima **porta**, finalmente si rivelerà il **Tempio della Conoscenza!**

USO DEL MOUSE DURANTE LA SIMULAZIONE 3D

Ci si muove usando il mouse e cliccando il punto che si intende raggiungere (esso viene evidenziato da una freccia). Muovendo il mouse ai lati dello schermo, si ruota la visuale. Ci si può muovere anche usando le frecce-direzione sulla tastiera.

Cliccando su un oggetto (**QUIZ**, **LEGGIO**) o un **PERSONAGGIO**, ci si avvicina ad esso e si attiva la **prova** di conoscenza o il **dialogo** relativo.

Durante le prove:

> si usa il click del mouse per selezionare la risposta.

Durante i dialoghi:

> si usa il click del mouse per selezionare la frase da dire al personaggio.

USO DELLA TASTIERA

Premendo il tasto **ESC** si esce dalla simulazione.

Premendo il tasto **I** si visualizza la schermata d'aiuto.

Premendo il tasto **M** si attiva o disattiva la mappa GPS.

Premendo il tasto **O** si accede alla pagina **OPZIONI**.

OPZIONI

Dalla pagina di **OPZIONI** è possibile definire:

- il dettaglio grafico: fenerlo **BASSO** sui computer PC non troppo potenti;

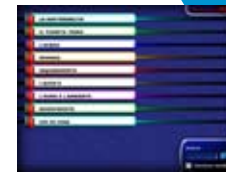
- quante prove di conoscenza sono necessarie per ottenere una chiave;

- il tempo a disposizione per ogni prova di conoscenza.

Le **Schede e quiz sull'Ambiente e Sostenibilità** hanno il medesimo funzionamento già precedentemente spiegato a proposito della **Enciclopedia della Costituzione e della Democrazia**. Si vedano le pagine precedenti.

I temi trattati in queste schede sono i seguenti:

- (LA SOSTENIBILITÀ)
- (IL PIANETA TERRA)
- (ATMOSFERA)
- (GEOSFERA)
- (IDROSFERA)
- (I MOVIMENTI DELLA TERRA)
- (L'ACQUA)
- (ENERGIA)
- (ENERGIA PULITA)
- (ENERGIA INQUINANTE: I COMBUSTIBILI)
- (IL PETROLIO)
- (ALTRI COMBUSTIBILI)
- (LE CENTRALI ENERGETICHE)
- (LA CENTRALE A CARBONE)
- (LA CENTRALE EOLICA)
- (LA CENTRALE GEOTERMICA)
- (LA CENTRALE IDROELETTRICA)
- (LA CENTRALE NUCLEARE)
- (LA CENTRALE SOLARE)
- (LA CENTRALE TERMOELETTRICA)
- (EVITARE GLI SPRECHI DI ENERGIA)
- (INQUINAMENTO)
- (POLVERI DELL'ARIA)
- (MAPPE DEL DIOSSIDO DI AZOTO)
- (EFFETTI DELL'INQUINAMENTO)
- (CONSEGUENZE SULL'AMBIENTE)
- (I RIFIUTI)
- (LA RACCOLTA DIFFERENZIATA)
- (RIFIUTI URBANI PERICOLOSI)
- (TECNICHE DI ELIMINAZIONE RIFIUTI)
- (L'UOMO E L'AMBIENTE)
- (EMISSIONI INQUINANTI)
- (AMBIENTE E ARCHITETTURA)
- (AGRICOLTURA, ALLEVAMENTO, PASTORIZIA)
- (CATTIVA GESTIONE AMBIENTALE)
- (LA VIABILITÀ)
- (TURISMO RESPONSABILE)
- (GRANDI DISASTRI AMBIENTALI)
- (BIODIVERSITÀ)
- (FAUNA)
- (FAUNA ITALIANA)
- (FLORA)
- (CHI FA COSA)





Il **Manuale Iperestuale** contiene tutto ciò che di teorico c'è da sapere riguardo alla **PATENTE A-B** (il materiale contenuto nei manuali forniti dalle scuole-guida più molte altre cose) e al **CIG-PATENTINO** (C.I.G.: certificato di idoneità alla guida), ripensato in chiave ipertestuale (con strumenti di navigazione, indici e link tra le varie schede) e con le illustrazioni elaborate in 3D.

Nel **Manuale Iperestuale** (sia esso **CIG-PATENTINO** o **PATENTE A-B**) lo schermo è diviso in due parti:
(A SINISTRA) **SCHEDA**: qui potrete leggere, con sbarre di scorrimento se la lunghezza del testo lo rende necessario, la scheda correntemente selezionata. Ogni scheda contiene numerosi link, che rimandano ad altre schede collegate.
(A DESTRA) **PANNELLO DI NAVIGAZIONE**: qui invece trovate tutti gli strumenti necessari a una completa navigazione.

SCHEDA

Oltre le **SCHEDA** relative a ogni argomento, sono presenti alcune **SCHEDA** speciali:

INDICE GENERALE: contiene i link a tutti gli Indici Argomento.
INDICE ARGOMENTO (per ogni argomento): contiene i link a tutte le schede relative all'argomento selezionato.

PANNELLO DI NAVIGAZIONE

Contiene una serie di pulsanti necessari a muoversi in mezzo a tutte le schede disponibili:

TORNA AL MENU: rimanda al Menu Patente;
INDICE GENERALE: passa alla scheda Indice Generale;
INDICE ARGOMENTO: porta alla scheda Indice Argomento dell'argomento corrente;
SCHEDA PRECEDENTE: rimanda alla scheda precedente.;
SCHEDA SUCCESSIVA: passa alla scheda successiva;
CRONOLOGIA: apre/chiede il box della cronologia;
BOX CRONOLOGIA: dentro di esso appaiono i titoli delle schede che si visualizzano, ordinate cronologicamente;
CANCELLA CRONOLOGIA: cliccando questo bottone, la Cronologia viene azzerata.

Cliccando **ESAME PATENTE A - ESAME CIG PATENTINO** dal **MENU INIZIALE**, si accede a una schermata **MENU ESAME** dalla quale è possibile decidere in quale prova teorica cimentarsi, sia effettuando **test tematici**, sia con la **simulazione dell'esame ministeriale** vero e proprio.

Si può attivare un **TEMPO MASSIMO** a disposizione per la **simulazione d'esame**, e indicarlo nel **BOX** blu scrivendolo con la tastiera.

Nel **MENU ESAME**, si decide se effettuare:

- > **test singoli** sulla segnaletica, sulla precedenza o su tutti gli argomenti;
- > **simulazione dell'esame ministeriale**;
- > oppure si torna indietro cliccando **ESCI**.

I **test tematici** presentano una sequenza casuale di quiz d'esame, isolati dal contesto della cartella ministeriale. Selezionando **V (VERO)** o **F (FALSO)** accanto a ogni risposta (3 risposte per ogni domanda) e poi cliccando **OK**, si potranno verificare le proprie conoscenze negli argomenti specifici. Nel test sulla **SEGNALETICA** bisogna invece indicare solo una risposta giusta.

Con **NUOVO QUIZ** verrà estratto un nuovo quiz.
Con **SIMULAZIONE D'ESAME** si passa invece al vero e proprio **esame ministeriale di teoria**.

Nel **CIG -PATENTINO** si selezionano le diverse domande cliccando le **FRECCHE** al centro in basso, oppure cliccando le **LETTERE** corrispondenti alle varie domande. Selezionatane una, è possibile indicare le proprie **RISPOSTE** cliccando **V (VERO)** o **F (FALSO)**. Una volta completate tutte le risposte, cliccando **FINE ESAME**, la simulazione si concluderà e verrà comunicato l'esito della prova. Si viene bocciati con **5** risposte errate.

Dopo la conclusione dell'esame è possibile rivedere le varie schede per controllare quali risposte si sono assegnate correttamente e quali no. Nel CIG ci sono 2061 quiz possibili (nella patente A sono oltre 7000).

Funzionamento analogo per la simulazione d'esame di **PATENTE A**: le cartelle di selezione cliccando le **LETTERE** nella parte alta dello schermo. Si conclude la simulazione d'esame cliccando sull'icona **SCHEDA ESAME** a destra in alto. Essa porta a una schermata riassuntiva di tutte le domande e delle proprie risposte, che si possono scorrere cliccando i tasti **FRECCIA** a destra. Da qui si può scegliere se tornare alle domande, cliccando **MODIFICA**, oppure dare **CONFERMA**.

Dopo una ulteriore conferma alle proprie risposte date, viene fornito l'esito dell'esame.

Successivamente, cliccando **RIPETI**, si può ripetere l'esame. Cliccando **MENU** si ritorna al **MENU ESAME**.





Schede didattiche per la Scuola Primaria

Nell'Indice Generale delle SCHEDE DIDATTICHE sono presenti 8

ARGOMENTI principali:

- Segnaletica
- Sicurezza
- Comportamento in strada
- Forze dell'ordine
- Sicurezza
- Precedenza
- Elementi della strada
- Pedoni & bici
- Veicoli

Ogni ARGOMENTO porta a un gruppo di SCHEDE DIDATTICHE. Alcune SCHEDE appaiono in più ARGOMENTI.

Cliccando il bottone 'TUTTE LE SCHEDE' in alto a sinistra, è possibile visualizzare l'elenco completo di tutte le SCHEDE.

Tutte le SCHEDE sono così composte da un TITOLO, da un'IMMAGINE, dal TESTO DELLA SCHEDA e, quando previsti, da APPROFONDIMENTI, cioè LINK ad altre SCHEDE.

In fondo alla SCHEDA si può trovare il pulsante VERIFICA. In questo caso, cliccandolo, si potrà accedere alla VERIFICA relativa alla SCHEDA CORRENTE.

Sul lato destro della SCHEDA, troviamo, oltre all'icona dell'ARGOMENTO corrente:

BOX indice dell'argomento: contiene i TITOLI, cliccabili, di tutte le SCHEDE dell'ARGOMENTO.

SCHEDA PRECEDENTE /SUCCESSIVA: rimanda alla SCHEDA precedente/successiva.

INDIETRO: torna alla SCHEDA precedentemente consultata.

In alto a sinistra troviamo anche il bottone 'TORNA ALL'INDICE GENERALE'.

Verifiche interattive per la scuola primaria

Ci sono 3 tipi di VERIFICHE INTERATTIVE:

VERO O FALSO: l'utente deve selezionare per ognuna delle 3 risposte, se si tratta di un'affermazione vera o falsa;

TROVA L'ERRORE: l'utente deve selezionare la risposta sbagliata;

SCEGLI LA RISPOSTA GIUSTA: l'utente deve selezionare la risposta giusta.

L'utente si cimenta nella SIMULAZIONE DI GUIDA 3D nelle quale sarà soggetto alle regole del Codice Stradale.

SELEZIONA IL TUO VEICOLO

Si inizia scegliendo il proprio veicolo (AUTO DI GROSSA CILINDRATA, AUTO DI PICCOLA CILINDRATA, MOTO, SCOOTER) e quali dispositivi di sicurezza utilizzare (CINTURA SLACCIATA, CINTURA ALLACCIATA, AIRBAG ASSENTE, AIRBAG PRESENTE).

A destra dei motoveicoli trovate invece 8 icone, attraverso le quali sceglierete che tipo di CASCO indossare.

Cliccare INIZIA LA SIMULAZIONE quando pronti.

SCEGLI LO SCENARIO

In questa pagina scegliete lo SCENARIO nel quale svolgere la vostra missione.

Nella parte superiore trovate 4 icone PAESE, CITTÀ, LABIRINTO, ALTRA...

Nella parte inferiore scegliete invece il tipo di MISSIONE:

RICERCA: dovrete raccogliere tutte le stelle presenti su mappa nel minor tempo possibile e cercando di perdere il minor numero possibile di punti-patente.

RECORD: avrete 180 secondi a disposizione, nei quali dovrete, stando entro i limiti del Codice della Strada, percorrere la maggior quantità possibile di strada.

ESPLORA: dovrete percorrere (e colorare) tutte le strade dello scenario.

In ogni MISSIONE, oltre al raggiungimento dell'obiettivo, si dovrà evitare di commettere infrazioni al codice della strada (che causano perdita di punti-patente) o peggio, di essere coinvolti in un incidente.

Una volta iniziata la SIMULAZIONE 3D, si guida il veicolo scelto tramite JOYSTICK o VOLANTE USB (connetterli prima di avviare l'applicazione) oppure tramite la TASTIERA:

Frecce SINISTRA-DESTRA (da fermi): gira la testa;

Frecce SINISTRA-DESTRA (in movimento): sterza, cambiando di direzione;

SHIFT: aumenta l'accelerazione;

CTRL: riporta al centro della corsia di destra;

SPAZIO: entra in modalità MAPPA;

Tasto P o F1: pausa;

ESC: torna al MENU.

In basso a destra, i punti-patente rimasti.





Il **MENU LIFE** consente di entrare direttamente nel **GIOCO** oppure di accedere alla **DOCUMENTAZIONE**, ovvero l'archivio di **SCHEDE IPERTESTUALI** relative all'orientamento professionale.

All'inizio si sceglie una carriera: **DIPLOMATO** o **LAUREATO**, ovvero entrare prima nel mondo del lavoro, o farlo più tardi ma con una maggiore preparazione.

Inizia la vita vera e propria, dove ogni **GIRO DI PISTA** corrisponde a un anno, o meglio a una fase della carriera scolastico-lavorativa del **PROTAGONISTA**. Ogni volta che si attraversa il "VIA" le **caselle** che costituiscono il **percorso** si ricompongono casualmente, ma quantitativamente adeguate alla fase di vita attuale. Negli anni scolastici si avranno perlopiù caselle relative a **STUDIO**, **AFFETTI** e **TEMPO LIBERO**. Successivamente il **LAVORO**, le **PROPRIETÀ**, **LA SALUTE** occuperanno uno spazio sempre maggiore.

Il **protagonista** è descritto attraverso 4 parametri: **FISICO** (lo stato di salute), **MENTE** (la concentrazione, la preparazione teorica e la professionalità), **SPIRITO** (il carattere e la forza di volontà), **AFFETTI** (la fidanzata, la famiglia, gli amici e i parenti).

Cliccando su **NUOVO TURNO** (in basso a sinistra) e tenendo **più o meno premuto**, si spinge **più o meno avanti** il **protagonista** attraverso le varie **caselle**. A seconda di quella dove ci si ferma, viene scelta la **problematica** da affrontare e sulla quale scegliere. Ogni scelta influisce sui parametri che descrivono il personaggio. Così è possibile decidere, nello svolgersi della propria vita professionale, se privilegiare il lavoro al tempo libero o alla famiglia o altro.

L'obiettivo di **LIFE** è trovare il giusto compromesso tra lavoro, apprendimento, affetti, tempo libero, salute, stress, soldi. A seconda di come si è o si pensa di essere.

In ogni momento si può accedere alla **DOCUMENTAZIONE** e alle tante **SCHEDE IPERTESTUALI** per trovare soluzioni alle moltissime problematiche legate all'orientamento professionale.

Nel **MENU INIZIALE** di CREA CURRICULUM ci sono tre possibilità: **CREA**: consente di creare un curriculum rispondendo a un'intervista interattiva, seguendo i suggerimenti che appaiono in fondo allo schermo;

MODIFICA: permette di caricare un curriculum precedentemente salvato e di modificarlo;

DOCUMENTI: passa alla ricchissima sezione di documentazione (vedi sotto).

La creazione del curriculum avviene in diverse fasi.

Dopo aver indicato i propri dati anagrafici (**CHI SEI?**), si indicano le proprie aspirazioni (**COSA VUOI FARE?**), le precedenti esperienze (**COSA HAI GIÀ FATTO?**), si decide a chi verrà inviato il curriculum (**CHI VUOI CONTATTARE?**), se ne crea la struttura (**PREPARA**), infine lo si stampa o esporta (**STAMPA / ESPORTA**).

Modificando la struttura (cliccando **PREPARA** o **MODIFICA LA STRUTTURA** durante la compilazione) è possibile inserire o eliminare voci nel curriculum. Esso verrà salvato in formato HTML e visualizzato tramite il browser installato sul PC, dopodiché potrà essere modificato, copiato in altri programmi di elaborazione testo o stampato.

In qualsiasi momento si può cliccare il bottone **SUGGERIMENTI UTILI**, che porta alla scheda ipertestuale i cui contenuti possono essere di aiuto per la compilazione della pagina corrente.

È possibile inserire anche allegati come foto o altri documenti. Dal **MENU DOCUMENTAZIONE** si può accedere a vari gruppi di schede e argomenti:

- **ESEMPI**
- **CENTRI DI ORIENTAMENTO**
- **PROFESSIONI**
- **FORME DI IMPRESA**
- **ASSOCIAZIONI DI CATEGORIA E SINDACATI**
- **TIPOLOGIE DI LAVORO.**

Cliccando **TORNA** si ritorna al menu principale.

ESEMPI contiene una ricchissima collezione di esempi di documento quali curriculum, lettere di accompagnamento ecc. **CENTRI DI ORIENTAMENTO** contiene schede e links di tutti i principali centri d'Italia.

PROFESSIONI è diviso per categorie, e all'interno di ogni categoria c'è una scheda che descrive la professione.

FORME DI IMPRESA spiega quali sono i modi giuridici di costituire un'azienda.

ASSOCIAZIONI DI CATEGORIA E SINDACATI contiene schede e riferimenti ai principali enti.

TIPOLOGIE DI LAVORO contiene una dettagliata descrizione di tutti i modi in cui si può lavorare, dal dipendente al libero professionista, fino ai contratti atipici.



MANAGER: il videogioco dell'impresa



Il gioco consiste nel dirigere un'azienda che produce videogiochi, cercando di **vendere** (fatturare) il più possibile, mantenendo un **bilancio** (equilibrio attività / passività) più solido possibile, cercando di raggiungere l'**obiettivo** definito nella missione.

L'azienda deve produrre e vendere videogiochi (**UNITÀ**) ai vari **CLIENTI**, elaborando la produzione dei grafici (**MATERIE PRIME**, cioè la grafica dei videogiochi) con il lavoro di **PROGRAMMAZIONE**. È importante inoltre ottimizzare i processi di produzione (con i **RESPONSABILI DI PRODUZIONE**) e avere una buona organizzazione interna (con gli **IMPIEGATI**).

Si sceglie la **MISSIONE**, che consiste in un diverso **PERSONAGGIO** (con diverso **budget** iniziale e diverse **caratteristiche** - vedi sotto), diverse **sedì** disponibili e **obiettivi** da perseguire. Le **missioni** possibili sono: **RISPARMIO**, **MATERIE PRIME**, **LAVORO**, **CRACK**, **VENDITE**, missioni **LIBERE**.

Dopo questa scelta inizia la simulazione vera e propria e il tempo comincia a scorrere.

Nella parte sinistra dello schermo c'è il pannello attualmente selezionato. Tale selezione avviene tramite i pulsanti a destra: **SEDE**, **AMMINISTRAZIONE**, **STATISTICHE**, **PERSONALE**, **CONTATTI**, **CLIENTI**. Con **ESCI** si termina.

Ogni cosa che portiamo nella **SEDE** ha ovviamente un **CO-STO**. In alto troviamo un riassunto numerico della situazione: **persone assunte**, **materie prime**, **cash disponibile** e **unità prodotte**.

Sotto i pulsanti **PANNELLO** troviamo l'**orologio/calendario** e i tasti **PLAY**, **PAUSA**, **AVANTI VELOCE**, che definiscono la velocità con la quale scorre il tempo.

La **SEDE** è divisa in **caselle** che possono essere occupate da postazioni (**WORKSTATION**), materiali (**MATERIE PRIME** - visualizzate come casse di legno, anche se in realtà rappresentano un'immateriale 'grafica per videogiochi'), prodotti finiti (**UNITÀ**) rappresentati come CD-ROM.

Cliccando una **postazione vuota**, appare un **pannello** che contiene i **lavoratori disponibili**. Selezionandone uno, egli verrà **assegnato alla postazione**.

Al centro troviamo un **BOX** che contiene la descrizione della



MANAGER: il videogioco dell'impresa

casella selezionata, mentre in basso ci sono gli **elementi** che possiamo posizionare (drag&drop) nelle caselle vuote della sede.

Le caratteristiche dei **personaggi** sono:

CA: capacità di lavoro. Più è alta, minore è la stanchezza (calo di **Vigore**) che si accumula;

QI: intelligenza del soggetto. Il rendimento del **personaggio** è proporzionale ad essa;

ES: esperienza - incrementa la produttività del soggetto e aumenta con le **ore lavorate**;

VI: vigore. Se è basso, si è stanchi e si rende poco.

I lavoratori si distinguono in **GRAFICO** (produce **MATERIE PRIME**), **PROGRAMMATTORE** (le elabora e le trasforma in **UNITÀ** da vendere), **IMPIEGATO** (velocizza ricerca **CLIENTI** e **PERSONALE** e riduce **eventi negativi amministrativi**), **RESPONSABILE DI PRODUZIONE** (aumenta la **produttività**).

Nel pannello **PERSONALE** possiamo licenziare (**RIMUOVI**) i lavoratori. In **CONTATTI** facciamo i colloqui e contattiamo i lavoratori.

In **AMMINISTRAZIONE** si tengono sotto controllo i conti: in **rosso** vediamo l'utilizzo del **credito bancario**, in **verde** il **fatturato**, in **blu** il **flusso di cassa**. Nel **CONTO ECONOMICO** troviamo le **ENTRATE** e le **USCITE**, nello **STATO PATRIMONIALE** le **ATTIVITÀ** e le **PASSIVITÀ**.

Infine, importantissimo, il pannello **CLIENTI**. Utilizzando gli **IMPIEGATI** si cercano i **CLIENTI**, che man mano appaiono nella lista. Per ogni **CLIENTE** appare un **NUMERO DI UNITÀ RICHieste**, un **PREZZO PROPOSTO A UNITÀ** e un **TEMPO MASSIMO** per soddisfare la richiesta. Cliccando **ACCETTA** dopo aver selezionato un **CLIENTE**, l'azienda accetta la richiesta. Se essa non viene soddisfatta nei tempi concordati si paga una **penale**.

Attenzione quindi a fare bene i conti, sui costi fissi e su quelli variabili, a vendere al giusto prezzo i prodotti e a proporre il giusto salario ai lavoratori!



Cura di sè, affettività, formazione dell'individuo

Le Schede su Cura di sè, Formazione e Affettività hanno il medesimo funzionamento già precedentemente spiegato a proposito della *Enciclopedia della Costituzione e della Democrazia*.

Si vedano le pagine precedenti.

Ecco gli argomenti trattati:

(AVERE CURA DI SÈ)	(FORMAZIONE)	(AFFETTIVITÀ)
1 Igiene personale	(Luoghi e Fonti)	1 Adolescenza
2 Igiene dentale	1 Luoghi e Fonti	2 Pubertà maschile
3 Controllo della vista	2 Famiglia	3 Pubertà femminile
4 Proteggere l'udito	3 Scuola	4 Suicidio
5 Postura	4 Chiesa	5 Depressione
6 Respiro	5 Media	(Identità corporea)
7 Sonno	6 Idoli	6 Il corpo che cambia
8 Acne	7 Internet e il multimediale	7 La preadolescenza
(Cura dell'aspetto)	8 Gruppo di appartenenza	8 Adolescenza Femminile
9 Abbigliamento	(Essere valutati)	9 Adolescenza Maschile
10 Prodotti per l'igiene personale	9 Essere valutati	10 Corpo allo specchio
11 Abbronzatura	10 Sbagliare e essere sbagliati	11 Modelli e Accettazione (Identità psichica)
12 Tatuaggi e piercing	11 Promossi o Bocciati	12 Conoscere se stessi
13 Cosmetici	12 Premi e Punizioni	13 Da dove vengo
14 Chirurgia estetica	(Cosa farò da grande)	14 Autonomia e Dipendenza
15 Depilazione	13 Cosa farò da grande	15 Desideri e Paure
(Riposo)	14 Avere un sogno	16 Come ti giudichi (autostima e autocritica)
16 Rilassamento	15 Avere un "maestro"	(Identità sociale)
17 Tecniche generali di rilassamento		17 Io e gli altri
18 Training Autogeno		18 Comunicare
19 Yoga		19 Cosa pensano di me
20 Meditazione		20 Dinamiche di gruppo
21 Tai Chi		21 Diversità (Problematiche tipiche)
22 Stretching		22 Rapporti con i genitori
23 Musica		23 Conflittualità
24 Colori		24 Rivalità
25 Aromi		25 Iperprotezione
26 Natura		26 Incomunicabilità
27 Tempo Libero		27 Carenze affettive
28 Hobby		28 Crisi di identità
29 Gioco		29 Bullismo
30 Volontariato		
31 Viaggio		

COPYCODE del PC sul quale è stato installato il prodotto:

CODICE UTENTE: (da ricevere via e-mail)


LABORATORIO INTEGRATO
CITADINANZA e COSTITUZIONE
Spettabile SERVIZIO UTENTI
KOALA GAMES Srl
 v. Sant'Isaia 73/2
 40123 Bologna

DESTINATARIO:
 Spettabile
 SERVIZIO UTENTI
 KOALA GAMES Srl
 v. Sant'Isaia 73/2
 40123 Bologna

Affrancare come normale cartolina o inviare in busta chiusa



KOALA GAMES Srl

v. S. Isala 73/2-75 - 40123 Bologna
tel. 051-55.66.65 fax 051-64.94.466

info@kotalgames.it www.kotalgames.it

GUIDATU MOTO (c) 2009 Koala Games Srl - Gruppo Armonia Ft

KOALA GAMES è una società del GRUPPO ARMONIA



**PARTE DA COMPILARE E
SPEDIRE IN ORIGINALE IN BUSTA**
A: SERVIZIO UTENTI KOALA GAMES
✉ v. S. ISALIA 73/2 - 40123 BOLOGNA

COGNOME, NOME:

QUALIFICA:

TELEFONO:

INDIRIZZO:

CAP:

COMUNE:

PROVINCIA:

FACCIO PARTE DI:

E-MAIL (obbligatoria):

PRODOTTO ACQUISTATO:

Piccoli Cittadini

**COPYCODE del PC sul quale è
stato installato il prodotto:**

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali per la creazione del mio codice utente nel
rispetto della legge 675/96 in materia di "tutela della privacy". Richiedo il mio codice utente.

DATA:

FIRMA E EVENTUALE TIMBRO: