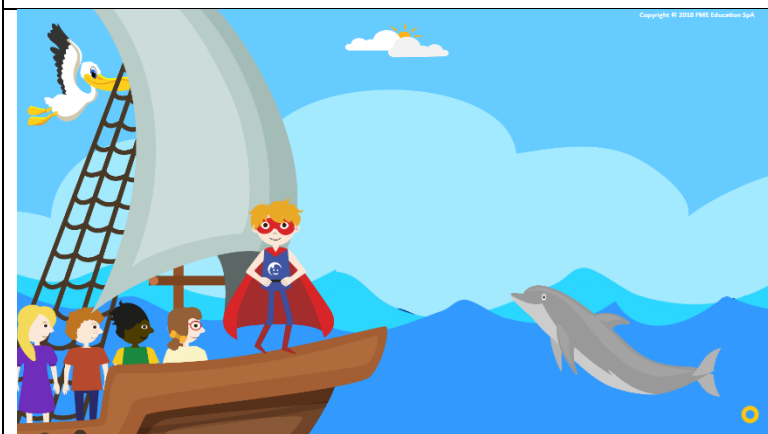


	<p>Scena 1)</p> <p>Titolo</p> <p>Permalink: http://myedu.it/laboratorio-primaria-I-ciclo/</p>
<p>1</p>	<p>Scena 2)</p> <p>Istruzioni</p> <ul style="list-style-type: none"> • Click su SOLE = comando AVANTI • Click su PELLICANO = comando INDIETRO • Click su CERCHIO GIALLO = area sensibile che attiva l'azione nella scena
	<p>Scena 3)</p> <p>"Ciao bambini, benvenuti in questa nuova avventura! Io sono SuperM e vi guiderò in questo fantastico viaggio alla scoperta del mare di Internet! Saltate sul vascello... si parte!"</p>



Scena 4)

- Click su cerchio giallo → compare Nettuno, il re del mare, che allerta i ragazzi: "Non tutto quello che troverete nel mare è sicuro!"
- Click su SOLE per andare avanti



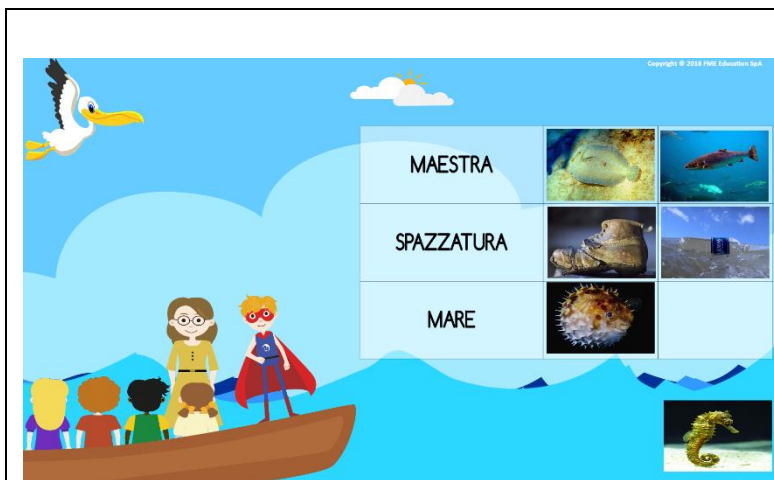
Scena 5)

- Click su cerchio giallo: ad ogni click compaiono gli abitanti del mare: Delfino, pesce martello, pesce spada, squalo, balena, razza, tartaruga marina
- Insegnamento: alcuni animali sono innocui, altri molto pericolosi
- Click su SOLE per procedere



Scena 6)

- Click su cerchio giallo: compare la sirena che saluta i bambini e mostra loro la "rete" del web. Trasforma poi la rete di internet in una rete da pesca e la offre a SuperM
- Click su SOLE per procedere



Scena 7)

- Click su cerchio giallo: SuperM getta la rete in mare e inizia a pescare
- Ancora click su cerchio giallo: compare una griglia in cui, attraverso un "DRAG & DROP", l'utente deve posizionare ogni elemento pescato all'interno della giusta posizione.
- Elementi: scarpone / sogliola / bottiglia plastica / merluzzo / pesce palla / cavalluccio marino
- Click su SOLE per procedere



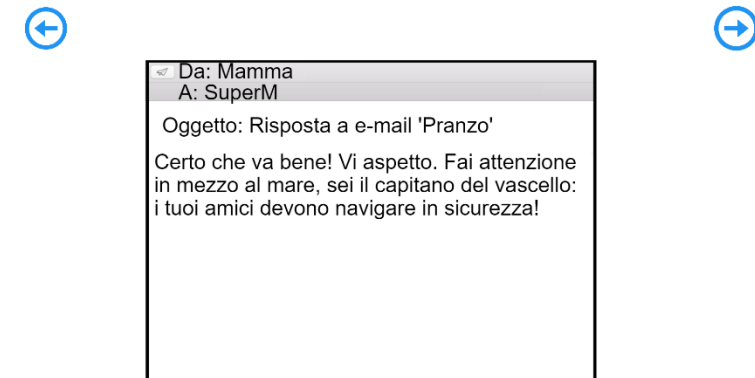
Scena 8)

- Click su cerchio giallo: compare un fumetto che esprime il pensiero di SuperM: "Dobbiamo avvisare la mamma che stiamo tornando a casa e abbiamo fame!" Come fare?
- Click su fumetto (mamma): IDEA! Click su lampadina → "Possiamo mandare un messaggio in bottiglia?...Non arriverebbe in tempo"
- Click su bottiglia: IDEA! Click su lampadina → "Useremo il pellicano!... Perderebbe la strada"...
- Click su pellicano: compare la lumachina che si offre di aiutare SuperM
- Click su cerchio giallo (lumachina): compare una email con il messaggio da SuperM per la Mamma. Il messaggio si autocompila
- Click su cerchio giallo (tasto invio della email)
- Click su cerchio giallo (bustina)



Scena 9)

- Click su cerchio giallo: la lumachina corre velocissimo attraverso la rete di internet e attraversa il mondo intero in un istante. La mail è stata inviata!
- Click su freccia avanti "→"



Scena 10)

- Click su cerchio giallo: la lumachina torna indietro in un istante e porta la email di risposta della Mamma per SuperM.
- Click su freccia avanti "→"



Scena 11)

- Click su cerchio giallo: il vascello approda sull'isola sicura di MyEdu
- Click su SOLE per procedere



Scena 12)

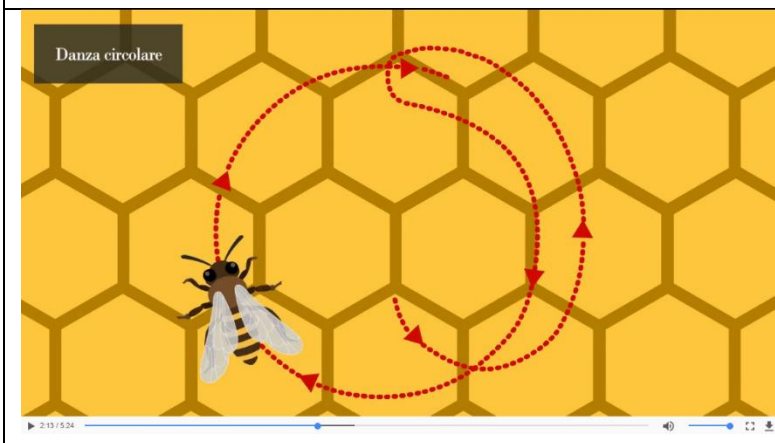
- I bambini sono finalmente arrivati sull'isola di MyEdu, la casa di SuperM, dove la mamma li aspetta per il pranzo.
- Ogni elemento è cliccabile e porta a un contenuto digitale didattico (*alcuni sono riservati a chi dispone delle credenziali del portale MyEdu*):
 - ✓ Uccellino rosso → app didattica per il ripasso della matematica
 - ✓ Uccellino blu → app didattica per il ripasso dell'italiano
 - ✓ Farfallina → "La Stanza delle Meraviglie", percorso ludodidattico sulle prime nozioni scolastiche
 - ✓ Casa di SuperM → accesso al portale MyEdu School



Scena 12)

Contenuti didattici digitali aperti


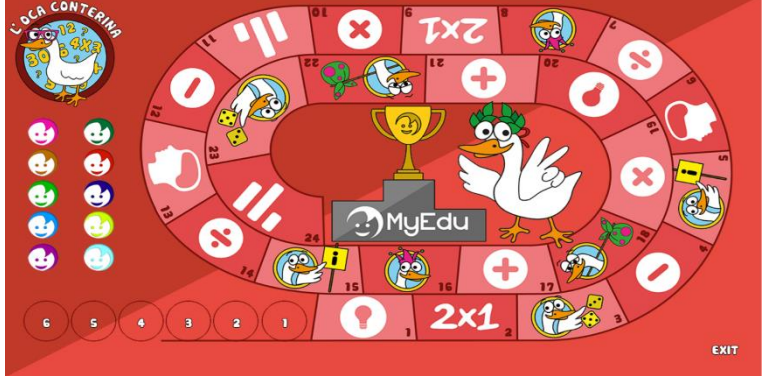
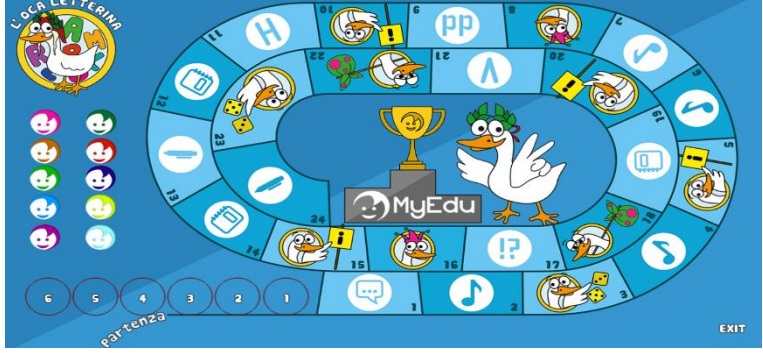

- ✓ Dinosaurio → video didattico sui dinosauri registrato al Museo di Storia Naturale di Milano



Scena 12)

Contenuti didattici digitali aperti

- ✓ Ape → animazione didattica "Il linguaggio delle api" che spiega come questi insetti comunicano tra di loro

	<p>Scena 12) Contenuti didattici digitali aperti</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ SuperM → animazione sul potere del magnetismo
	<p>Scena 12) Contenuti didattici digitali aperti</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Oca rossa → gioco dell'oca digitale che utilizza la app di matematica
	<p>Scena 12) Contenuti didattici digitali aperti</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Oca blu → gioco dell'oca digitale che utilizza la app di italiano
	<p>Scena 12) Contenuti didattici digitali aperti</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Fiore → slideshow sul mimetismo degli animali

6