

BASSANI SARA			GRUPPO AC1		
NOME SOFTWARE	INDIRIZZO WEB	MATERIA	CLASSE	DESCRIZIONE	GIUDIZIO PERSONALE
<b>Percorsi Rompicapo</b>	<a href="http://vbscuola.it/">http://vbscuola.it/</a>	Matematica (geometria)	Dalla 2 <sup>a</sup> elementare in poi.	Il gioco presenta dei percorsi geometrici formati da punti e segmenti. Il giocatore deve unirli gli uni agli altri, passando per tutti i segmenti.	Il gioco ha 20 livelli "liberi", cioè il giocatore può scegliere quale livello affrontare. Il gioco in sé è abbastanza divertente, ma non dà la soluzione corretta al compito e quindi il giocatore se non la trova può passare al livello successivo senza preoccuparsi.
<b>Carote e conigli</b>	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp</a>	matematica	Dalla 2 <sup>a</sup> elementare in poi.	Mamma coniglio deve dividere le carote fra i suoi coniglietti. Il gioco si basa sul concetto della divisione.	Gioco con una grafica molto semplice che aiuta a concentrarsi sul compito da svolgere; molto bello il fatto che il bambino possa scegliere come risolvere il quiz: può dare direttamente il risultato della divisione o graficamente distribuire le carote.
<b>Treni di parole</b>	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp</a>	italiano	4 <sup>a</sup> e 5 <sup>a</sup> elementare	Sui vagoni del treno ci sono delle forme verbali da analizzare se si fa l'analisi grammaticale corretta il treno parte dalla stazione.	Gioco molto funzionale, perché dopo aver finito con l'analisi grammaticale vengono date le soluzioni corrette. il bambino impara divertendosi, ci ho giocato per parecchio tempo.
<b>Salva il bosco</b>	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp</a>	geografia	5 <sup>a</sup> elementare	Un bosco deve essere ripopolato con nuove piantine, per poterlo fare bisogna unire il nome dell'albero con la definizione corretta.	La grafica è molto semplice, ma le definizioni non riescono a leggersi bene e i disegni non sono proprio semplici da interpretare. L'ho trovato molto complicato e la grafica non ha aiutato molto nella risoluzione dei quiz.
<b>Addizioni semplici</b>	<a href="http://www.softwaredidattico.org/index.htm">http://www.softwaredidattico.org/index.htm</a>	matematica	1 <sup>a</sup> elementare	Addizione entro il 10 con l'aiuto di sistemi, le immagini possono essere sostituite a piacimento.	Gioco molto semplice e carino per imparare delle semplici addizioni, la grafica si addice a mio parere al tipo di esercizio proposto.
<b>Il pifferaio magico</b>	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp</a>	Educazione musicale	5 <sup>a</sup> elementare	Il pifferaio suona uno strumento, bisogna riconoscere che tipo di strumento viene suonato.	Il gioco è divertente e fa riflettere su quante categorie di strumenti musicali esistono. Suddiviso in due livelli: facile e

					difficile permette ai bambini di mettersi alla prova divertendosi.
<b>Mostro marino</b>	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp</a>	italiano	4 <sup>^</sup> -5 <sup>^</sup> elementare	Scrivere una parola per completare una metafora per poter salvare il pesce dal mostro marino.	Il gioco ha una grafica che non aiuta il giocatore, le scritte sono molto piccole e si fatica a vedere in maniera corretta ciò che c'è scritto per cui giocare è difficoltoso.
<b>Scuola sottomarina</b>	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp</a>	italiano	3 <sup>^</sup> -5 <sup>^</sup> elementare	Un polipo maestro scrive sulla lavagna una frase con uno o più errori e il giocatore deve aiutare il polipino a trovarli e a correggerli.	Grafica molto semplice per un gioco davvero stimolante perché aiuta i bambini a riflettere sul modo in cui vengono scritte le parole. Molto utile da fare in grande gruppo per il potenziamento dell'ortografia.
<b>Il castello di vocali</b>	<a href="http://maestrasabry.it/software-didattici.html">http://maestrasabry.it/software-didattici.html</a>	italiano	1 <sup>^</sup> elementare	Giocare a riconoscere le vocali tramite una tabella in cui cliccare su gruppi di vocali identiche (es. AA) che si trovano vicine.	Molto carino e divertente, alla fine di ogni manche la cosa divertente è che il giocatore viene premiato con un disegno raffigurante un oggetto, viene data solo la vocale iniziale del nome e il bambino può divertirsi indovinando ciò che è rappresentato.
<b>Magic seven</b>	<a href="http://maestrasabry.it/software-didattici.html">http://maestrasabry.it/software-didattici.html</a>	Italiano e inglese	3 <sup>^</sup> elementare	Anagrammi in lingua italiana e inglese.	Gioco molto divertente che insegna a giocare con le lettere per formare delle parole sia in italiano sia in inglese, si può decidere in quale lingua giocare prima di iniziare.