

Nome software	Indirizzo web	materia	Classe di riferimento	Breve descrizione	giudizio
Costruisci una fiaba	http://vbscuola.it/	italiano	Classe 1° di primaria	Programma che permette ai bambini di costruire e analizzare le fiabe agendo in piena libertà nella scelta di personaggi, ambienti. È possibile revisionare e modificare il lavoro a piacere	Secondo me è efficace perché permette ai bambini di diventare autori di fiabe anziché solo lettori. In questo modo essi possono dare forma alle storie di fantasia che hanno in testa
Gioca con lo spazio e con il tempo	http://vbscuola.it/		Scuola infanzia/primaria	Il programma permette di rafforzare la padronanza di alcune categorie spaziali e temporali grazie a una visualizzazione concreta e la manipolazione. Il bambino deve trascinare con il mouse alcuni elementi nella posizione che gli viene indicata.	È un programma semplice ma molto utile, soprattutto per quei bambini che non padroneggiano adeguatamente queste categorie
Le tabelline del polpo	http://vbscuola.it/	Matematica	Classe 2°, primaria	È un gioco sulle tabelline in cui il bambino deve cliccare sui peci con un numero sopra, che scorrono sullo schermo e che non appartengono alla tabellina	È un programma interessante, semplice e divertente perché sottopone a un esercizio di matematica il bambino sotto forma di gioco
Patente mouse	http://vbscuola.it/	informatica	Scuola infanzia/primaria	Tramite un percorso da seguire, il bambino deve spingere la macchinina tramite il mouse cercando di non farla uscire fuori pista	Il programma è utile per un primo approccio al computer. Per il bambino è più facile usare il mouse rispetto alla tastiera e quindi è un buon punto di partenza per conoscere il computer.
Twist puzzle	http://vbscuola.it/	Logico-matematico	Scuola infanzia/primaria	Il bambino deve ricostruire l'immagine divisa in pezzi e posizionarli nel verso giusto. Ci sono vari livelli di difficoltà quindi il programma va bene per tutte le età	Il programma è utile ed efficace perché stimola l'intuizione e la logica nel bambino.
Garage rompicapo	http://vbscuola.it/	Logica e orientamento spaziale	Classe 1° di primaria	Il bambino ha il compito di tirare fuori dal garage la macchina cercando di spostare tutti gli ostacoli che ci sono	Il programma è adatto a stimolare il ragionamento

Il pifferaio magico	http://prase.tn.it/prodotto/software_didattico/giochi/index.asp	musica	Classe 5° primaria	Il bambino deve riconoscere il suono degli strumenti allo scopo di eliminare i topi dalla città	Il programma è utile per conoscere e riconoscere gli strumenti musicali
colorun	http://prase.tn.it/prodotto/software_didattico/giochi/index.asp	matematica	Scuola dell'infanzia	Il bambino può colorare le immagini proposte seguendo la propria fantasia	Il programma stimola la creatività
Mele pari e mele dispari	http://prase.tn.it/prodotto/software_didattico/giochi/index.asp	matematica	Classe 1° primaria	Il bambino deve inserire le mele con l'etichetta pari e quelle con l'etichetta dispari nelle apposite ceste	Il programma è divertente e permettere di prendere dimestichezza sul concetto di pari e dispari
Mostro marino	http://prase.tn.it/prodotto/software_didattico/giochi/index.asp	italiano	Classe 5° primaria	Il bambino deve sconfi gger e il mostro marino e può farlo solo se individua correttamente la parola sinonimo o contraria tra 5 opzioni	Il programma permette di esercitarsi sui sinonimi e contrari in modo divertente