

		DE VECCHI	CRISTINA	Matr. 741520	LAB AC1	
	NOME SOFTWARE	INDIRIZZO WEB	MATERIA	CLASSE DI RIFERIMENTO	BREVE DESCRIZIONE	GIUDIZIO
1	ORTOGRAFIA MSP	http://www.ivana.it	Italiano-ortografia	2^ elementare o 3^ elementare per il rinforzo dell'ortografia. I bambini devono saper leggere in stampato minuscolo	Il programma propone esercizi ortografici su suoni simili, doppie, uso dell'apostrofo, dell'h; gli esercizi sono costituiti da una parola/frase mancante del suono o del segno grafico. Il bambino ha la possibilità di scegliere tra due opzioni quella corretta	Il software aiuta ad esercitarsi sulle principali eccezioni ortografiche della lingua italiana. È di facile ed autonomo utilizzo per la semplicità della grafica e per la varietà delle frasi. Un difetto è riscontrabile nella parte delle doppie dove c'è ripescaggio di parole già comparse che potrebbero annoiare il bambino.
2	QUALE ESATTA	http://www.ivana.it	Italiano-ortografia	1^ 2^ elementare. I bambini devono saper leggere in stampato minuscolo	Il programma propone esercizi di riconoscimento della parola scritta correttamente tra 4 possibilità di scelta a lato dell'immagine (fotografia o disegno).	Il software è utile per esercitarsi nella lettura di parole. Il bambino vedendo la figura si fa una prima idea del significato dell'oggetto e in un secondo momento della trascrizione grafica della parola. L'esercizio aiuta anche i bambini ad esercitare l'attenzione perché le 4 parole variano (ci sono singolari e plurali, sillabe invertite, lettere speculari). Può essere d'aiuto anche ai bambini dislessici. L'unico difetto è che alcune volte tra le 4 opzioni ce ne sono 2 uguali giuste. Cliccando su una la risposta è esatta, cliccando sull'altra è sbagliata, quindi questo potrebbe spegnere l'entusiasmo del bambino che rischia di non comprendere l'"errore". Le immagini sono varie e non si limitano a parole conosciute da tutti i bambini. Questo comporta da una parte l'aiuto di un'altra persona ma dall'altra aumenta il vocabolario del bambino.
3	ITALIA	Http://www.ivana.it	Geografia	4^ e 5^ elementare, scuola secondaria di primo grado per il ripasso.	Il programma propone diverse attività relative alle regioni e province italiane (impara i nomi delle regioni, ricostruisci l'Italia, colora le regioni, abbina capoluoghi e regioni, posizioni delle città e climi).	Le modalità di questo software sono interattive e aiutano a far memorizzare ai bambini grandi e piccoli (ma anche agli adulti) la posizione delle regioni e delle province italiane. Nonostante si preferisca superare l'insegnamento nozionistico il programma può far apprendere conoscenze sul territorio in poche ore e in maniera interattiva diversamente da quanto tradizionalmente si fa a scuola.

		DE VECCHI	CRISTINA	Matr. 741520	LAB AC1	
4	IN AULA	http://www.ivana.it	Matematica-problemi	Fine 1 [^] elementare, 2 [^] e inizio 3 [^] elementare per recupero.	Prima parte del programma: Confronto tra due quantità entro il 10 con comprensione del valore di "in più" e "in meno". Seconda parte del programma: problema di comprensione di una domanda data sulla base della rappresentazione grafica in movimento.	La prima attività richiede abilità di calcolo mentale (operazioni di addizioni e sottrazioni). Per i più piccoli può essere utile sfruttare la possibilità di trascinare gli oggetti per operare il confronto fisico; i più grandi potrebbero utilizzarlo solo in caso di conferma di modo da rendere il gioco più sfidante. La seconda attività richiede velocità ed attenzione ai particolari.
5	LE TABELLINE DEL POLPO	http:// vbscuola.it	Matematica-tabelline	2 [^] elementare.	Il polpo mangia tabelline cattura solo i pesci nemici della sua tabellina. Ottieni un punto per ogni pesce giusto catturato, ti sarà tolto un punto se catturerai un pesciolino sbagliato.	Il gioco è lento e noioso; la grafica fin troppo semplice e poco accattivante. L'animale a mio parere dovrebbe catturare le tabelline giuste per focalizzare di più l'attenzione del bambino ad imparare quelle giuste piuttosto che a scartare quelle sbagliate. Inoltre i pesci coi numeri spesso scompaiono da soli. Non consigliato.
6	I GIOCHI DI ELSPET E JOS: GIOCA CON LO SPAZIO E IL TEMPO	Http://vbscuola.it	Orientamento: storia e geografia	1 [^] elementare	Sia nella sezione dedicata allo spazio che in quella dedicata al tempo ci sono tre livelli di difficoltà, rispettivamente: dentro-fuori, sopra-sotto, avanti-dietro; prima-dopo con due, tre e otto rappresentazioni da collocare nel posto giusto che la voce in sottofondo chiama "case".	L'intento è nobile, ma la grafica scadente e i suoni inascoltabili. Inoltre ci sono fonti di disturbo per l'attenzione (come le trecce in movimento dell'eroina guida) e vengono segnalati errori arbitrari. Nell'ultimo livello della sezione dedicata all'orientamento nel tempo non si vedono neanche bene le immagini quindi è quasi impossibile rispondere esattamente.
7	MATH LINES GAME (add up to 9)	Http://www.softschools.com/math/games	Matematica-addizioni	2 [^] , 3 [^] elementare	Un vortice di palline con dei numeri deve essere fermato prima che entri nel buco nero: l'unico modo per fermarlo consiste nell'abbinare come nel regolo i numeri per formare il numero in questione (es 9= 5+4 o 6+3 o 2+7....).	La proposta di gioco è interessante ed interattiva. Stimola l'attenzione, il calcolo e la velocità d'esecuzione. La grafica è semplice, non dispersiva. L'avanzamento di livello aumenta il senso di autoefficacia.

		DE VECCHI	CRISTINA	Matr. 741520	LAB AC1	
8	FISHING MULTIPLICATION	Http://www.softschools.com/math/games	Matematica-moltiplicazioni	Dalla 2^ elementare	Il bambino si identifica nel pescatore che con la sua canna da pesca su cui c'è una tabellina deve pescare il pesce col risultato giusto. Il gioco dura 30 secondi. Più pesci peschi più punti acquisisci.	A differenza del software "le tabelline del polpo" questo è più dinamico ed interattivo. Il cronometro può generare ansia ma anche rendere più divertente il gioco.
9	NOMI 2	Http://www.ivana.it	Italiano-grammatica	Dalla 3^elementare?	Volgi al singolare, concreto- astratto, primitivo-derivato,primitivo-alterato.	Il programma è vario ma fin troppo semplice perché prevede la scelta tra due soli indizi. Solo la parte in cui bisogna scrivere il primitivo è più interattiva. Come in altri software si segnalano errori anche laddove non se ne commettono.
10	PERCEZIONE1	Http://www.ivana.it	Percezione, attenzione	Dalla scuola dell'infanzia	Il programma propone attività di riconoscimento di forme orientate in modo diverso.	Il gioco di percezione diventa sempre più complesso con l'aumentare delle figure tra cui scegliere quindi si può prestare anche ad essere utilizzato come test longitudinale.