

Nome software	Indirizzo web	Materia	Classe di riferimento	Breve descrizione	Giudizio
Salva il bosco	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/geografia/gioco.asp?id=888">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/geografia/gioco.asp?id=888</a>	Geografia	Classi III, IV, V della scuola primaria	L'attività, proposta sotto forma di gioco, consiste nel ripopolare il bosco piantando alcune piantine. Per raggiungere questo obiettivo è necessario scrivere la parola corrispondente ad una certa definizione.	Interessante e utile perché unisce in un'unica attività il gioco e le conoscenze dei bambini.
Il corpo umano	<a href="http://www.maestra-sabry.it/software-didattici.html">http://www.maestra-sabry.it/software-didattici.html</a>	Scienze	Classe V	L'attività consiste in un test per conoscere il corpo umano e i suoi apparati	Utile per permettere ai bambini di ripassare il corpo umano. Il limite risiede nel fatto che l'aspetto ludico non è presente.
Talpabeta	<a href="http://www.maestra-sabry.it/software-didattici.html">http://www.maestra-sabry.it/software-didattici.html</a>	Italiano	Classe I	L'attività consiste in percorsi, labirinti e lettura di semplici parole: sullo schermo appare una parola e intorno ad essa tante immagini rappresentanti la parola stessa; il bambino deve catturare tutte le immagini trascinando un piccolo oggetto con il mouse	Poco comprensibile la finalità dell'attività
Skip Counting by 2	<a href="http://www.softschools.com/counting/skip_counting/skip_counting_by_2/">http://www.softschools.com/counting/skip_counting/skip_counting_by_2/</a>	Matematica	Classe I	L'attività proposta ha la finalità di far esercitare i bambini con la tabellina del 2. Sullo schermo compaiono degli elementi disposti in fila e il bambino deve contarli e inserire sotto il numero corrispondente	A mio parere questa attività non migliora le abilità dei bambini rispetto alle tabelline, ma soltanto li aiuta ad esercitarsi nel calcolo
Learning addiction game	<a href="http://www.softschools.com/math/addition/learning_addition_for_kids/">http://www.softschools.com/math/addition/learning_addition_for_kids/</a>	Matematica	Classe I	L'attività ha la finalità di far esercitare i bambini con le addizioni: per contare si possono utilizzare sia i numeri scritti, sia gli oggetti presenti sotto all'addizione numerica	Utile perché permette di esercitarsi e, inoltre, utilizzando anche le figure, fa sì che anche coloro che non sanno leggere possano svolgere l'attività
Sei amici	<a href="http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm#seiamici">http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm#seiamici</a>	Italiano	Classe I	Il tipico gioco dei cruciverba viene usato per far cercare ai bambini i nomi propri indicati a lato	Utile e divertente perché permette ai bambini di esercitarsi rispetto ai nomi propri giocando
Percorsi rompicaso	<a href="http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm#garagerompicaso">http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm#garagerompicaso</a>	Matematica/Logica	Classe II	Il giocatore deve cliccare i punti in modo da collegarli l'uno all'altro, passando per tutti i segmenti. E' possibile passare più volte sullo stesso punto, ma non è possibile passare due volte per la stessa strada	A mio parere il gioco è troppo complicato per essere proposto a bambini di 7 anni

<b>Esca da pesca</b>	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/gioco.asp?id=889">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/gioco.asp?id=889</a>	Italiano	Classe V	Un bruco gettato in acqua come esca deve sfuggire ai pesci che cercano di mangiarlo: per poter tramortire i pesci e non essere mangiato deve indovinare il sinonimo (o il contrario a seconda dell'opzione di gioco scelta) della parola che compare in acqua	Attività interessante e coinvolgente. Il bambino può esercitarsi con i sinonimi e i contrari giocando. Utile anche il poter scegliere il livello di difficoltà per adattare l'attività a seconda delle abilità bambino.
<b>Scoiattoli e ghiande</b>	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp?id=690">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp?id=690</a>	Matematica	Classe II	Viene trattato l'argomento delle divisioni con resto sia con i numeri sia sotto forma di gioco distribuendo le ghiande agli scoiattoli. Il bambino può partire dal calcolo formale scrivendo il quoziente e verificando la distribuzione delle ghiande fra gli scoiattolini oppure può iniziare distribuendo le ghiande fra gli scoiattolini e andando a scoprire qual è il quoziente della divisione	Utile per far esercitare i bambini nell'uso delle divisioni e facilitato attraverso l'uso delle ghiande e dello scoiattolo per coloro che hanno qualche difficoltà
<b>La rana Germana</b>	<a href="http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html">http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html</a>	Italiano/ Inglese	Scuola dell'Infanzia e Classe I della primaria	Attraverso una storia raccontata dalla rana Germana, scegliendo tra italiano e inglese, i bambini possono imparare i giorni della settimana	Utile per imparare le prime parole in inglese e verificare la loro traduzione. Penso però che sia più utile per i bambini dell'infanzia in quanto può risultare noiosa per i bambini della primaria

**TORRI JENNIFER LAB. N° 1**