

NOME SOFTWARE	INDIRIZZO WEB	MATERIA	CLASSE DI RIFERIMENTO	BREVE DESCRIZIONE	GIUDIZIO
Linea dei numeri	<a href="http://vbscuola.it/matematica/matematica2003.htm#arca">http://vbscuola.it/matematica/matematica2003.htm#arca</a>	Matematica	1° classe – scuola primaria	Il programma è dedicato agli alunni che sono alle prese con le prime operazioni di addizione e di sottrazione. Queste operazioni vengono visualizzate come operazioni di spostamento sulla linea dei numeri, da 0 a 20.	Facile da utilizzare, semplice e divertente. Lo consiglierei per esercitarsi nelle operazioni semplici di addizione e sottrazione.
Costruisci una fiaba	<a href="http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm#fiaba">http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm#fiaba</a>	Italiano	1° 2° classe- scuola primaria	I bambini possono scegliere personaggi e ambienti tra quelli disponibili (per farlo devono solo cliccare con il mouse e trascinare l'ambiente o il personaggio scelto nell'apposito riquadro). Possono poi scrivere i testi relativi ad ogni scena. Alla fine è possibile rivedere la fiaba, modificarla, salvare il lavoro o stamparlo.	Un software divertente per imparare a costruire le fiabe in modo semplice. Contiene anche una utile introduzione di spiegazione. Lo consiglierei.
Italia	<a href="http://www.ivanait.com/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=3:geografia&amp;Itemid=143">http://www.ivanait.com/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=3:geografia&amp;Itemid=143</a>	Geografia	4° 5° classe- scuola primaria	Il software contiene diverse attività che riguardano gli aspetti principali della geografia dell'Italia, in particolare vengono trattati i seguenti argomenti: le regioni, i capoluoghi di regione, i nomi delle città e il clima. Il software aiuta a memorizzare gli elementi principali di questi temi tramite l'uso di cartine da ricostruire e immagini da collocare in determinati luoghi geografici d'Italia	Un software molto ricco e completo, con tante proposte chiare e utili per memorizzare concetti. Lo consiglierei.
Il corpo umano	<a href="http://www.mastrasabry.it/software-didattici.html">http://www.mastrasabry.it/software-didattici.html</a>	Scienze	5° classe- scuola primaria	Il programma tratta il corpo umano proponendo dei quiz su diversi argomenti a riguardo, in particolare: lo scheletro e l'apparato circolatorio, digerente, escretore e respiratorio. Per ogni argomento, pone una serie di domande a cui bisogna rispondere selezionando la risposta giusta fra due opzioni.	Il software permette di svolgere l'attività una sola volta, e non dà modo di rivedere gli errori. Lo userei per verificare le conoscenze degli alunni.
Sistema solare	<a href="http://www.mastrasabry.it/software-didattici.html">http://www.mastrasabry.it/software-didattici.html</a>	Astronomia	5° classe- scuola primaria	Il software dà modo di vedere rappresentato il sistema solare in modo completo. In questa rappresentazione i pianeti si muovono, ed è possibile ingrandire o meno la schermata e far comparire le traiettorie complete svolte dai corpi celesti.	Ritengo che questo software sia mal progettato: il disegno è molto essenziale e i pianeti compiono movimenti troppo rapidi che rendono il tutto molto confusionario. Lo sconsiglierei.

Witchie	<a href="http://www.mastrasabry.it/software-didattici.html">http://www.mastrasabry.it/software-didattici.html</a>	Inglese	1° classe-scuola primaria	Gioco che serve a memorizzare semplici parole in inglese, ad esempio riguardo alle parti del corpo. Bisogna aiutare la strega Wichie a cercare 10 oggetti che le servono esplorando alcuni diversi ambienti. Si ha come limite di tempo 30 minuti.	Il gioco non è ben spiegato e poco chiaro. Grafica molto approssimativa. Lo sconsiglierei.
Patente mouse	<a href="http://www.mastrasabry.it/software-didattici.html">http://www.mastrasabry.it/software-didattici.html</a>	Motoria	1° classe-scuola primaria	Scopo del gioco è quello di far acquisire migliori capacità di usare il mouse. Aiuta a migliorare la propria motricità. Il gioco propone di guidare con il mouse un camion attraverso diversi percorsi. Il software parte da un percorso semplice e mano a mano che si riesce a portare a destinazione il camion, i percorsi aumentano di complessità.	Un programma semplice e carino che aiuta a prendere confidenza con il mouse divertendosi. Lo consiglieri come attività di primo approccio al pc.
Talpabeta	<a href="http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2004.htm#ranaGermana">http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2004.htm#ranaGermana</a>		1° classe-scuola primaria	Il giocatore deve aiutare <b>Talpabeta</b> a tenere pulito il suo territorio dagli intrusi. La talpa si muove utilizzando i quattro pulsanti con le frecce direzionali (sopra, sotto, sinistra, destra), per cui il gioco richiede e stimola la capacità di orientarsi nello spazio e la capacità di costruire percorsi. Inoltre, gli ambienti in cui si muove Talpabeta sono definiti da parole scritte in stampato minuscolo (un ambiente per ogni lettera dell'alfabeto). Un gioco simpatico, per bambini di 6-7 anni, utile per stimolare la lettura di semplici parole.	Il programma è molto semplice da utilizzare; forse potrebbe risultare un po' noioso perché ripetitivo.
Cancella le parole	<a href="http://www.softwaredidattico.org/italiano.htm">http://www.softwaredidattico.org/italiano.htm</a>	Italiano	3° 4° 5° classe-Scuola primaria	Il software richiede di cercare delle parole in schemi di diverse dimensioni. Le parole vengono cancellate a mano a mano che vengono trovate. Sono presenti diversi aiuti: visualizzazione della lettera iniziale di una parola; visualizzazione della posizione di una parola; soluzione complessiva.	Software semplice da utilizzare. Ritengo sia un programma più con funzione ludica che cognitiva; Lo consiglieri come un gioco di svago.
Parole Colori	<a href="http://www.mastrasabry.it/software-didattici.html">http://www.mastrasabry.it/software-didattici.html</a>	Italiano	Primo biennio scuole primaria	È un programma per scrivere brevi frasi con l'aiuto dei colori. Bisogna inserire un titolo, scrivere un breve testo e l'autore; una volta fatto ciò è possibile vedere il testo scritto in modo colorato e con una grafica "simpatica".	È un software molto semplice, a mio parere però di scarsa utilità. Può essere un modo per allenarsi nello scrivere brevi testi divertendosi, ma comunque non è molto stimolante e potrebbe risultare noioso dopo un

					po'.
Imparo a scrivere e leggere le vocali	<a href="http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm#cantiere">http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm#cantiere</a>	Italiano	1° classe – scuola primaria	Il software propone di inserire in delle parole le vocali mancanti nel giusto carattere di scrittura in cui è scritta la parola stessa. La grafica del software è una lavagna in cui sono appunto rappresentate le parole da completare.	IL software è molto semplice ma devo dire che lo ritengo utile per imparare i diversi caratteri di scrittura. Estenderei l'esercizio non solo alle vocali, ma a tutte le lettere.