

Polichetti Sara_tab_lab1					
Nome software	Indirizzo web	Materia	Classe di riferimento	Breve descrizione	Giudizio
Italia	maestrasabry.it/software-didattici.html	Geografia	IV primaria	Questo software permette di esercitarsi su regioni, capoluoghi, province e città italiane individuando, sulla cartina dell'Italia, i luoghi indicati nella consegna.	Positivo: la presenza della cartina dell'Italia permette di collocare nello spazio i nomi dei luoghi. Inoltre permette di apprendere per prove ed errori, grazie alle indicazioni fornite dopo un errore.
Piramidi misteriose	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp	Matematica (tabelline)	II - III primaria	Su alcuni blocchi della piramide sono inseriti i numeri. Ogni numero è il prodotto dei due numeri sottostanti. L'obiettivo è trovare il prodotto o uno dei due fattori.	Positivo: utile per esercitarsi sulle tabelline in quanto si ha un riscontro immediato sulla correttezza del risultato. Il bambino deve conoscere tutte le tabelline per poter svolgere l'esercizio.
Treni di parole	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp	Italiano (analisi grammaticale)	Fine primaria - secondaria di primo grado	Il gioco è ambientato in una stazione ferroviaria, sul binario arriva una locomotiva a vapore pronta per la formazione di un nuovo treno merci. Nella tabella treni in partenza è presente una voce verbale da analizzare. Al termine dell'analisi grammaticale della forma verbale il treno parte (analisi corretta) o si schianta (analisi errata). Al termine si possono confrontare le risposte date con le risposte corrette. Mano a mano che le forme verbali vengono analizzate correttamente sono aggiunti vagoni al locomotore presente in basso sullo schermo.	Positivo: utile per esercitarsi sull'analisi grammaticale, soprattutto grazie al confronto finale tra l'analisi svolta e quella corretta.
Esca da pesca	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp	Italiano (sinonimi e contrari)	Fine primaria - secondaria di primo grado	Il gioco è ambientato nel fossato che circonda un castello medioevale. Il protagonista è un povero bruco che, appeso ad una corda viene calato in acqua nel fossato. In acqua c'è una grata sulla quale è presente un cartello con scritta una parola. Sulla destra sono presenti una serie di opzioni. La grata si alza ed esce un pesce che gira minaccioso attorno al bruco. Se la scelta è esatta il bruco colpisce il pesce che cade tramortito sul fondo, se invece la scelta è errata il pesce si mangia un pezzo del povero bruco. Quando sul fondo sono presenti un certo numero di pesci tramortiti il bruco è salvo ed esce dal castello indenne, altrimenti un poco alla volta viene mangiato dal pesce.	Positivo: permette di esercitarsi sui sinonimi e contrari, su tre diversi livelli di difficoltà.
Il pifferaio magico	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp	Musica	secondaria di primo grado	Indovinando strumenti e organici, a partire da un suono proposto, si libera la città dai topi. Per ogni risposta corretta un topo lascia la città per ogni risposta esatta un nuovo topo arriva.	Negativa: nonostante la proposta sia positiva, gli errori vengono solo segnalati e non corretti, questo non consente un apprendimento per prove ed errori.
Agenzia viaggi Italia	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp	Geografia	Fine primaria - secondaria di primo grado	Due livelli di difficoltà, viene proposta una regione e una lista composta da città, monti, pianure, fiumi, laghi e isole. L'obiettivo è collocare questi elementi o sulla regione o nel "cestino" se non appropriati.	Positivo: utile per il ripasso degli elementi caratterizzanti le diverse regioni italiane. Riscontro immediato, tramite un sistema di punteggi, rispetto alla correttezza delle scelte.
Costruisci l'abaco	http://www.softwaredidattico.org/index.htm	Matematica (abaco)	I - II primaria	Un abaco da utilizzare senza esercizi predisposti, può essere facilmente svuotato.	Si tratta della trasposizione dell'esercizio con l'abaco che normalmente si svolge sul quaderno, l'unico vantaggio è quello relativo a velocizzare i tempi nella costruzione della griglia. Non è prevista una correzione dell'esercizio.
Witchie	http://vbscuola.it	Inglese	I - II primaria	Guidati dalle voci e dai disegni di bambini, l'obiettivo è trovare 10 oggetti che permetteranno alla strega di cambiare lavoro.	Positivo: tramite un gioco i bambini possono memorizzare la pronuncia di alcune parole inglesi.
Gioca spazio tempo	http://vbscuola.it	Storia e nozioni trasversali	Scuola dell'infanzia - I primaria	Una serie di esercizi per imparare la successione del tempo e a conoscere lo spazio (destra/sinistra, dentro/fuori)	Positivo: utile per lavorare sui concetti di tempo e spazio. Un limite è costituito dall'impossibilità di tornare indietro alla schermata precedente, inoltre l'esercizio sul riordino della storia di Cappuccetto Rosso presenta immagini poco chiare.
Musica maestro	http://vbscuola.it	Musica	Fine primaria - secondaria di primo grado	Un programma di educazione musicale dedicato alla conoscenza degli strumenti musicali e dei loro suoni. È possibile ascoltare i diversi suoni che gli strumenti musicali (divisi in famiglie) emettono. È presente poi un gioco per verificare gli apprendimenti.	Positivo: utile per imparare a conoscere i diversi strumenti musicali, i loro suoni, da soli o in orchestra. Il gioco non è di facile soluzione, tuttavia è possibile interromperlo momentaneamente per cercare nelle varie sezioni i suoni che non si conoscono.