

Scaricare dieci software didattici dai siti forniti, completando la tabella riassuntiva

GIULIA CANALI - LAB AC1						
	Nome software	Indirizzo web	materia	Classe di riferimento	Breve descrizione	giudizio
1	<i>Sei amici</i>	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm	Italiano	1 ^A / 2 ^A ELEMENTARE	È un software adatto ai bambini che hanno imparato a leggere. L'attività proposta consiste nel trovare nella griglia di lettere che compare nella schermata i nomi di sei bambini indicati a fianco, cliccando su ciascuna delle lettere dei nomi.	Software abbastanza buono, molto semplice e intuitivo ma al contempo utile per familiarizzare con le lettere, riconoscerle e distinguerle all'interno di un insieme. La grafica non risulta molto accattivante e le indicazioni su come procedere al gioco potrebbero essere chiarite in maniera migliore attraverso una schermata interattiva con un esempio che illustri come si possono trovare i nomi (verticale/orizzontale/obliqui/ da sx a dx e viceversa).
2	<i>Agenzia viaggi Europa</i>	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/geografia/gioco.asp?id=891	Geografia	4 ^A / 5 ^A ELEMENTARE SCUOLA MEDIA	Software legato alla geografia e ambientato in una agenzia di viaggi. La prima schermata simula un campanello che una volta suonato, permette di "entrare". Appare, così, uno Stato e a lato della schermata delle "caratteristiche": città, monti, mari, fiumi,..Tra queste bisogna decidere quali appartengono allo stato indicato e trascinarle all'interno dello stesso e quali no mettendole in un'altra area.	Programma molto buono. Consigliabile. Simpatica l'idea dell'agenzia di viaggi che penso sia motivante ed accattivante. Permette di testare lo studio in modo veloce e anche divertente sotto forma di "test". Anche la grafica ben fatta aiuta una rapida comprensione del funzionamento del software.
3	<i>Corpo umano</i>	http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html	Scienze	5 ^A ELEMENTARE 1 ^A MEDIA	Software organizzato sotto forma di test composto da diverse domande inerenti gli apparati del corpo umano.	Software molto semplice, per alcuni versi anche troppo. Le quattro domande per ogni apparato mi sembrano ridotte e limitate. Credo sarebbe stato più utile alternare diverse tipologie di domande non solo a doppia scelta ma anche di completamento, di riconoscimento attraverso disegni.
4	<i>Cabri</i>	http://www.matematicamente.it/software-matematico	Matematica	5 ^A ELEMENTARE SCUOLA MEDIA SCUOLA SUPERIORE	Software didattico ideato per l'apprendimento e l'insegnamento della geometria. Il programma permette di interagire con le figure costruite.	Molto interessante. Software molto ben fatto che permette, dopo una prima fase di allenamento e pratica all'utilizzo dei vari strumenti disponibili, di trasporre le conoscenze geometriche sullo schermo del pc attraverso semplici strumenti. Molto utile per aiutare quei ragazzi che hanno difficoltà con gli "strumenti grafici tradizionali" perché permette di disegnare figure, fare misurazioni attraverso l'uso del mouse. Inoltre permette di realizzare disegni che sui quaderni o sulla lavagna non risulterebbero così precisi e chiari.

5	Il sistema solare	http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html	Scienze	5 ^A ELEMENTARE 1 ^A MEDIA	Il software mostra il sistema solare attraverso diverse opzioni. È infatti possibile vedere le distanze dei vari pianeti, i loro nomi, gli asteroidi, le orbite e altre informazioni.	Software abbastanza buono e utile per avere un'idea generale del sistema solare e poter visualizzare "diverse informazioni" sia insieme che separate a seconda delle necessità attraverso i bottoni in alto a sinistra. La grafica risulta semplice e scarna e non dà l'idea della tridimensionalità e dello spazio.
6	Il pifferaio magico	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/musica/gioco.asp?id=906	Musica	5 ^A ELEMENTARE SCUOLA MEDIA	Il software si ispira alla storia del pifferaio magico che deve liberare la città dai topi. Il pifferaio emette un suono e compito del ragazzo è capire e riconoscere di che strumento si tratta. Ogni strumento indovinato permette di eliminare un topo dalla città, ogni errore porta invece un nuovo topo. Si può scegliere tra i livelli facile e difficile oltre che classificare il suono in base allo strumento o all'organico.	Software molto valido e raccomandabile. Interessante l'idea del pifferaio che non limita l'esercizio al riconoscimento del suono ma lo lega ad una storia/ "sfondo motivante" che permette al giocatore di essere maggiormente coinvolto nell'esercizio. Il fatto che possieda molti livelli di difficoltà permette di essere usato in più gradi di scuola e da diversi bambini.
7	Counting up to 30	http://www.softschools.com/counting/games/counting_up_to_30/	Matematica	ULTIMO ANNO SCUOLA DELL'INFANZIA PRIME CLASSI SCUOLA PRIMARIA	Software molto semplice, sottoforma di gioco. Prevede una schermata contenente delle immagini (soli, caramelle,..) che devono essere contate scrivendo successivamente i numeri corrispondenti in un apposito quadratino in basso a destra.	Software molto semplice e scarno. Non risulta troppo motivante sia per la grafica che per la modalità di esecuzione dell'esercizio. Gli stessi esercizi all'interno di una trama narrativa potrebbero essere più accattivanti.
8	Mr. Green & Friends	http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html	Ed. Ambientale	Dalla 2 ^A ELEMENTARE	Software sull'educazione ambientale e la raccolta differenziata. Composto da una parte più statica in cui sono descritti i vari tipi di "cassonetti" amici del "compostatore" e di una parte più dinamica dove i bambini devono agire attraverso un semplice gioco portando i rifiuti al cassonetto giusto.	Software abbastanza buono. La parte "descrittiva" sui diversi tipi di cassonetti è simpatica ed esplicativa. Il giochino risulta utile per testare le conoscenze del bambino rispetto a dove vanno riposti i vari rifiuti. Tuttavia risulta non immediato per l'uso delle frecce con cui bisogna spostare lo smile. Forse sarebbe stato utile un supporto vocale oltre alle scritte che compaiono all'interno del quadrato.
9	Escada pesca	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/gioco.asp?id=889	Italiano	5 ^A ELEMENTARE SCUOLA MEDIA	Il software è ambientato nel fossato di un castello medioevale. Come protagonista c'è un bruco appeso ad una corda che viene calato nel fossato. Qui c'è una grata sulla quale è scritta una parola. Quando la grata si alza esce un pesce che si muove attorno al bruco. A questo punto bisogna scegliere tra il giusto sinonimo o contrario della parola sulla grata. Se la risposta è corretta il bruco colpisce il pesce se, invece, è sbagliata è il pesce ad avere la meglio.	Software molto buono. Utile la possibilità di scegliere il grado di difficoltà tra facile, medio e difficile e tra sinonimi o contrari. Ognuno può calibrare il gioco sulle proprie capacità e abilità e con il tempo aumentare il grado di difficoltà mettendosi autonomamente alla prova. Semplice da utilizzare ma anche stimolante per il fatto di essere legato alla sfida tra il bruco e i pesci.
10	Scarabocchio	http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html	Arte - Immagine	SCUOLA DELL'INFANZIA	Software che dà l'impressione di disegnare sullo schermo del pc.	Software consigliabile, molto semplice con pochi comandi e scelte ma suggestivo per l'impressione che dà di disegnare sullo schermo e "sovrascrivere" le pagine aperte nel pc. Permette di familiarizzare con il mouse

				SCUOLA PRIMARIA		anche ai bambini più piccoli o in difficoltà e consente di vedere lo schermo come una grande tavolozza su cui sbizzarrirsi. Molto simile a paint con la differenza dello sfondo.
--	--	--	--	--------------------	--	--