

Bonacina Veronica – lab n. 1

Nome software	Indirizzo web	Materia	Classe di riferimento	Breve descrizione	Giudizi
Gramma Puzzle	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2013.htm#grammapuzzle	Italiano	Dalla classe terza	Il programma presenta 16 esercizi su nomi, articoli, aggettivi, avverbi, verbi. In ogni esercizio appaiono 7 carte, divise in 3 pezzi ciascuna. Lo scopo del gioco è quello di ricostruire le carte, stando attenti ad associare nome (o articolo o avverbio o aggettivo o verbo) alla sua immagine.	Provandolo, ho potuto notare che è Un gioco abbastanza divertente e che può aiutare i bambini ad avvicinarsi all'analisi grammaticale.
Bandiere	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2007.htm	Geografia	Dagli 8 anni in su	È un programma che presenta le bandiere di tutte le nazioni del mondo e consente di effettuare ricerche con criteri diversi, dirette o per continenti. Inoltre, presenta anche un gioco con il quale è possibile testare le proprie conoscenze in materia.	È molto carino come programma perché ti allena a riconoscere le bandiere del mondo, e ti aiuta a farlo attraverso un modo piacevole. E secondo me, così facendo, i bambini si ricordano maggiormente le bandiere del mondo. Sarebbe stato ancora più bello se, al suo interno, ci fosse stato anche un gioco che permetteva ai bambini di colorare la bandiera dello stato indicato.
Parole scompigliate	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2010.htm#parole	Italiano	Classe prima	È un gioco di ricomposizione di parole. Il programma presenta delle immagini, accompagnate dalle relative parole (scritte in corsivo, stampato minuscolo e stampato maiuscolo), le cui lettere sono presentate in modo 'scompigliato'. Il bambino deve cliccare nel loro ordine esatto le singole lettere, sino a ricostruire la parola completa.	Non sono riuscita a scaricare il gioco didattico perché il mio computer non me lo permetteva; comunque dalla descrizione mi è piaciuto molto perché secondo me aiuta i bambini a imparare a scrivere correttamente le parole, divertendosi. Poi secondo me è un gioco che si può fare anche in due, quindi permette la collaborazione tra pari.
Learning addition	http://www.softschools.com/math/addition/learning_addition_for_kids/	Matematica	Classe prima	Questo programma fa esercitare sulle addizioni, presentando sia l'addizione in forma scritta con i numeri, sia in versione animata, quindi con disegni (ad esempio: sopra $1+3=$ e sotto una pera+3 pere=)	Questo semplice gioco è molto carino perché scrive le operazioni sia sottoforma di numeri che di immagine, e secondo me, questo aiuta molto il bambino.

Addition or Subtraction?	http://www.softschools.com/math/arithmetic_operations/addition_subtraction/basic/	Matematica	Classe prima e seconda	Il gioco presenta, come schermata iniziale, due numeri posti sulla stessa linea, separati da un cerchio vuoto; e sulla sinistra un altro numero, risultato dell'operazione scritta da parte. Al giocatore spetta il compito di inserire nel cerchio che c'è tra i due numeri, il segno giusto, in modo tale che si ottenga il risultato proposto dal gioco.	Gioco interessante, che aiuta il bambino a identificare la differenza tra addizione e sottrazione, e che lo aiuta a capire quando usare uno e quando l'altro in base al risultato dato, e quindi lo aiuta a mettere a confronto i numeri dell'operazione. L'unica cosa che non mi convince molto è il cronometro, posto in fondo allo schermo, che registra il tempo impiegato per fare l'esercizio. Forse questo fattore può incidere sulle emozioni provate dal bambino mentre svolge questo esercizio, seppure sia in forma di gioco, creandogli magari uno stato di agitazione che potrebbe portarlo a svolgere in modo frettoloso l'esercizio e magari a sbagliare.
Insieme di giochi: Tutto in ordine, Grande e piccolo, Occhio di falco, Gli animali della fattoria, Gli animali cantano insieme	http://www.educazionespportiva.net/html/giochi.htm preso dal sito http://www.softwarididattico.it/html/giochi.htm		Scuola dell'infanzia	Sono piccoli e semplici giochi in cui devi distribuire le forme geometriche o gli animali in base alle indicazioni date.	Sono giochi semplici ma fondamentali per i bambini che frequentano la scuola dell'infanzia, perché cominciano a prendere confidenza con i colori, gli animali e le forme geometriche. Con questi esercizi imparano a riconoscere il verso degli animali e ad associarli al rispettivo animale. Inoltre, imparano a differenziare ciò che è grande da ciò che è piccolo; e anche a sistemare gli oggetti in alto, in basso, a sinistra, a destra, o in base al colore. Queste sono tutte cose che vengono esercitate anche a scuola e su cui ci si focalizza negli esercizi di prescrittura. Questi giochi sono quindi un metodo semplice e divertente per esercitarsi su questi concetti basilari.

Viaggio	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/geografia/gioco.asp?id=981	Geografia	Classe quarta e quinta	In questo gioco vengono proposti tre diversi esercizi di geografia: scrivere i nomi delle capitali, scrivere i nomi degli stati europei, associare i nomi dei paesi con le relative carte geografiche.	È un ottimo gioco per esercitarsi e imparare a riconoscere gli stati europei e a collocarli correttamente sulla carta geografica. Inoltre, è anche un buon gioco per imparare le capitali.
Esca da pesca	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/gioco.asp?id=889	Italiano	Classe quinta e prima media	In questo gioco bisogna salvare un bruco, individuando i sinonimi o i contrari corretti, tra cinque proposti, della parola data dall'esercizio.	È un gioco semplice che fa esercitare sui sinonimi e i contrari. Sembra un gioco apparentemente poco importante, ma secondo me è invece importante che i bambini imparino presto a distinguere le parole per il loro significato e a sapere quali parole hanno lo stesso significato e quali invece indicano l'opposto.
Bolle di sapone	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp?id=679	Matematica	Classe seconda	Seguendo le indicazioni, bisogna scoppiare le bolle che contengono i numeri che fanno parte della tabellina richiesta.	Questo gioco, reso simpatico e anche attraente dalla grafica, mi sembra un buon modo per tenere in allenamento le tabelline, in modo tale che non ce le si dimentichi.
Pifferaio magico	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/musica/gioco.asp?id=906	Musica	Scuola media	Il giocatore deve riconoscere il suono dello strumento musicale che il pifferaio magico fa sentire e associarlo a uno di quelli presenti in figura.	Molto interessante come gioco. Aiuta i ragazzi a riconoscere e a imparare i suoni dei diversi strumenti musicali. Se si utilizzassero strumenti più conosciuti, allora lo si potrebbe proporre anche ai bambini della scuola dell'infanzia.