

CECCHIN SOFIA AC1

NOME SOFTWARE	INDIRIZZO WEB	MATERIA	CLASSE DI RIFERIMENTO	BREVE DESCRIZIONE	GIUDIZIO
CASTELLO DI VOCALI	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2004.htm	italiano	Dai 5 anni	Gioco finalizzato al riconoscimento delle vocali, maiuscole o minuscole.	Buono anche se i bambini devono riconoscere le lettere.
SCARABOCCHIO	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2005.htm	arte	Dai 3 anni	Per disegnare sullo "schermo"	Ottimo perché simpatico e facile da utilizzare.
MR. GREEN & FRIENDS	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2005.htm#Scarabocchio	scienze	Dalla II elementare	Per imparare a usare il mouse e sensibilizzare al riciclo	Interessante perché tocca un tema ambientale e allo stesso tempo permette di imparare ad utilizzare il mouse. Sono piccoli i disegni però.
I VERSI DEGLI ANIMALI	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2012.htm#Iversideglianimali		Dai 3 anni	Gioco per riconoscere il verso di un animale e indicarlo schiacciando il mouse sull'immagine corretta	Ottimo perché anche bimbi di 3 anni possono usufruire di questo software.
SCOPRI GLI ANIMALI	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2013.htm#Scopriglianimali		Dai 4 anni	Riconoscere gli animali nel luogo in cui vivono	Bello ma la grafica non facilita il riconoscimento degli animali.
IMPICCATO	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2003.htm	italiano	Dalla II elementare	Indovinare le lettere da inserire negli spazi appositi	Ottimo, ascoltare anche i suoni perché divertenti!
EASYCLOCK	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2003.htm	matematica	Dalla III elementare	Imparare a leggere l'ora	Ottimo perché molto approfondito (nelle possibilità di gioco) ma anche semplice da usare
INVESTIGATORE	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2004.htm#Investigatore		Dai 5 anni	Stimolare l'attenzione e la concentrazione	Bello perché realizzato da bambini, facile anche per i bimbi dell'infanzia (4-5 anni)
PALLINE SALTERINE	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2004.htm	Logica	Dalla III elementare	Gioco per sviluppare la logica, si esegue spostando una pallina dopo l'altra, cercando di lasciarne il meno possibile	Buono, anche se forse poco chiara la consegna e un po' difficile il gioco
TINO VERDE E TINO BLU	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2008.htm#Tino		Dai 4-5 anni	Imparare a usare le frecce della tastiera e sviluppare la logica, facendo dei labirinti	Impegnativo, la grafica non aiuta (c'è poco contrasto).