

CHIARA CONTINI – LABORATORIO AC1					
Software	Indirizzo web	Materia	Classe di riferimento	Breve descrizione	Giudizio
Garage rompicapo	http://vbscuola.it/	Logica e orientamento spaziale	Prima e seconda classe della scuola primaria	Usare la logica e orientarsi nello spazio per far uscire la macchina rossa dal garage.	Discreto; penso che l'idea sia carina, ma dopo averci giocato due volte personalmente ero già annoiata. Si potrebbe cambiare scenario man mano che aumenta la complessità.
Learning addition	http://softschools.com/grades/kindergarten/	Matematica	Prima classe della scuola primaria	Imparare a fare addizioni contando oggetti.	Buono; l'unica "annotazione" è che il gioco viene presentato come gioco per bambini della scuola dell'infanzia, ma penso sia complesso per la maggior parte dei bambini di quella fascia d'età.
Percorsi rompicapo	http://vbscuola.it/	Geometria	Prima e seconda classe della scuola primaria	Percorsi geometrici formati da punti e segmenti; i punti sono da collegare l'uno all'altro, passando per tutti i segmenti.	Buono; penso sia un gioco carino per un approccio alla geometria, ma dopo averci giocato per vari livelli l'ho trovato ripetitivo.
Viaggio	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp	Geografia	Dai 9 ai 12 anni	Imparare i nomi degli stati e delle capitali europee e posizionarli su una carta geografica.	Ottimo; trovo utile il fatto che il bambino che gioca possa verificare che errori fa e scoprire la risposta corretta.
Game clock	http://softschools.com/grades/kindergarten/	Numeri, matematica	Prima e seconda classe della scuola primaria	Per imparare a leggere l'orologio, scegliere il fiore che ha l'ora richiesta.	Buono; l'unica "annotazione" è che il gioco viene presentato come gioco per bambini della scuola dell'infanzia, ma penso sia complesso per la maggior parte dei bambini di quella fascia d'età.

Alphabet train game	http://softschools.com/grades/kindergarten/	Italiano	Scuola dell'infanzia (5 anni) e prima classe della scuola primaria	Per imparare le lettere, l'ordine alfabetico e la pronuncia.	Buono; la grafica è molto carina e credo che questo sia un aspetto che colpisce e coinvolge i bambini. Credo che per i bambini della scuola dell'infanzia sia difficile riuscire a mettere in ordine le lettere (successione).
Pifferaio magico	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp	Musica	Dagli 11 ai 15 anni	Riconoscere strumenti a partire dal suono.	Ottimo; permette di riconoscere i vari suoni e quindi conoscere anche i diversi strumenti.
Treni di parole	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp	Italiano	Dai 9 ai 13 anni.	Analisi grammaticale.	Ottimo; indicazioni chiare, possibilità di scegliere tra livelli di difficoltà differenti e possibilità di verificare la correttezza delle risposte date.
Tall and short	http://softschools.com/grades/kindergarten/	Matematica, logica	Scuola dell'infanzia	Scegliere tra due oggetti quale è il più alto o basso (comparazione), in base alla richiesta iniziale.	Discreto; credo che l'idea sia carina, ma ho trovato il gioco fine a se stesso e un po' ripetitivo.
Esca da pesca	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp	Italiano	Da 10 a 14 anni	Individuare sinonimi o contrari (in un gruppo di cinque parole) di un termine dato.	Ottimo; è possibile scegliere sia il livello di difficoltà sia se lavorare con i sinonimi o con i contrari. È prevista la correzione in caso di errore.