

COLOMBO PAOLA – LAB N°2

Nome Software	Indirizzo web	Materia	Classe Di Riferimento	Breve Descrizione	Giudizio Personale
1. Mr. Green & Friends	http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html	Educazione ambientale	Dalla classe II	È un gioco per sviluppare l'educazione ambientale, con riferimento alla raccolta differenziata per imparare dove vanno buttati i diversi rifiuti.	È un gioco molto coinvolgente e stimolante, il funzionamento del gioco è intuitivo e la risoluzione richiede prontezza nella decisione. Assolutamente da tenere presente e proporre in un futuro lavorativo.
2. Il sistema solare	http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html	Scienze della terra	Classe V	Sono presentati il sistema solare, le grandezze dei corpi celesti, il movimento di rivoluzione e molto altro.	Ho trovato questo software poco interattivo e non del tutto chiaro ed esemplificativo. A mio parere sarebbe stato meglio una rappresentazione tridimensionale del sistema solare per aver meglio la percezione delle grandezze. Inoltre sarebbe potuta essere utile l'opzione di fermare il movimento dei pianeti per avere il tempo di osservarli con maggiore attenzione.
3. Accendi Le Lampadine	http://www.softwaredidattico.org/matematica.htm	Matematica e scienze	Non indicata	Bisogna accendere le lampadine nel minor numero di mosse possibili. Ogni volta che si clicca su un pulsante, si agisce sulla lampadina collegata e sulle due lampadine di fronte, invertendone la condizione (acceso/spento). È possibile visualizzare le direzioni.	Questo software non mi ha entusiasmata, non lo proporrei ai bambini poiché mi è sembrato poco interattivo. Inoltre per trovare la soluzione mi sembra non venga richiesto un ragionamento specifico ma solo una strategia di prove ed errori.
4. Assi Cartesiani	http://www.softwaredidattico.org/matematica.htm	Matematica, Geografia ed Immagine	Non indicata	Individuazione della posizione di un punto sugli assi cartesiani (numeri positivi e negativi da -5 a +5). Si possono visualizzare o nascondere i numeri sugli assi.	Questo software ha soddisfatto le mie aspettative. La grafica e le impostazioni sono chiare. Si tratta di un semplice esercizio di verifica sugli assi cartesiani.

5. Attività Di Musica Per La Scuola Primaria	http://www.soft waredidattico.or g/musica.htm	Musica	Non indicata	Attività di educazione al suono. Ci sono 3 livelli e 6 sezioni: suono- silenzio; timbro; intensità; durata; altezza; ritmo.	Questo software mi è piaciuto; è divertente e molto interattivo, richiede che il bambino diventi parte attiva del lavoro.
6. Caccia ai numeri	http://vbscuola.it /pagine/glandi.ht m	Matematica, tecnologia e informatica	Classe IV - V	Riconoscere i numeri pari, i numeri dispari; riconoscere relazioni tra numeri naturali (multipli, numeri primi ...)	La grafica del gioco è accattivante. Il gioco mi sembra un po' facile per delle classi di IV e V elementare come è stato indicato dagli autori, per me in quelle quassì c'è il rischio che il gioco risulti troppo facile e quindi noioso. Per me sarebbe stimolante proporlo anche in III elementare.
7. Caccia alle vocali	http://vbscuola.it /pagine/glandi.ht m	Italiano, tecnologia e informatica	Classe I	Riconoscere le vocali ed i diversi caratteri grafici	Questo gioco è adatto alla classe in cui è proposto, è stimolante e sufficientemente interattivo. Penso sia ben fatto poiché la complessità delle richieste parte da un libello basso per poi alzarsi in modo graduale.
8. Puzzles Farfalle	http://www.soft waredidattico.or g/scienze.htm	Immagine e scienze	Non indicata	Ci sono le immagini di 20 farfalle da ricostruire. Per ogni immagine sono disponibili le versioni con 6, 12, 25, 40 pezzi.	Grafica molto vivace, il gioco è divertente ed è molto interessante il fatto che è "personalizzabile": ognuno può scegliere il livello di difficoltà che ritiene più appropriato.
9. Il corpo umano	http://www.mae strasabry.it/soft ware- didattici.html	Scienze	Classe V	Test per conoscere il corpo umano e i suoi apparati.	Questo software offre un test ben articolato e ben fatto, potrebbe essere usato come verifica, trasformando così questo momento in un'attività interattiva e piacevole.
10. Reazione a catena	http://www.soft waredidattico.or g/scienze.htm	Matematica, immagine e scienze	Non indicata	Gioco: spostandosi esclusivamente in orizzontale o verticale (di 1 o 2 caselle) bisogna toccare tutte le 9 caselle, tenendo presente che verrà accettato il movimento solo se nella	È un gioco molto stimolante. L'obiettivo didattico di riconoscimento di forme e colori è indicato per una classe I, ma le strategie richieste per portare a termine

				casella di destinazione è presente una forma o un colore uguale. Dopo ogni mossa vengono visualizzate le possibili mosse. L'obiettivo didattico è quindi il riconoscimento di forme e colori.	il gioco alzano moltissimo le richieste, il livello di ragionamento che è richiesto è molto alto.
--	--	--	--	---	---