

NOME SOFTWARE	INDIRIZZO WEB	MATERIA	CLASSE	DESCRIZIONE	GIUDIZIO
Scoiattoli e ghiande	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp?id=690	Matematica	Primaria 6 – 10 anni	La mamma scoiattolo deve distribuire le ghiande ai suoi scoiattoli. Quando la divisione presenta il resto, la mamma scoiattolo spiega in quante parti vanno divise le ghiande restanti.	Si può procedere in due diversi modi: il bambino può sia scrivere direttamente il numero in cifre (dopo aver affrontato le operazioni) oppure distribuire a ogni scoiattolo una ghianda fino a quando non finiscono. Non è possibile dividere la ghianda a metà, quindi le divisioni con i decimali non vengono trattate.
Scuola sottomarina	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/gioco.asp?id=984	Italiano	Primaria 9 anni in poi	Correggere parole o frasi dal punto di vista ortografico o del verbo.	Dopo una serie di esercizi, questi si ripetono e non ha più senso giocare perché poi gli errori vengono memorizzati.
Agenzia viaggi Italia	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/geografia/gioco.asp?id=904	Geografia	Primaria 10 anni in poi	Il gioco è ambientato in una agenzia di viaggi. Viene proposta una regione italiana a caso. Sulla destra sono presenti città, monti, pianure, fiumi, laghi, mari e isole italiane. Ogni elemento proposto deve essere trascinato sulla regione se gli appartiene o in un'apposita area se appartiene ad altre regioni. Collocando correttamente un certo numero di elementi si vince un viaggio in quella regione.	È utile per ripassare le caratteristiche fisiche e politiche delle regioni, perché anche se non si gioca con tutte, comunque vengono presentati tutti gli elementi e quindi per associare quelli giusti si ripassa tutta l'Italia, discriminando quelli che non servono per quella data regione.
Pifferaio magico	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/musica/gioco.asp?id=906	Musica	Primaria 10 anni in poi	Il pifferaio magico deve liberare la città invasa dai topi. Egli suona uno strumento magico capace di produrre qualsiasi suono, dopo aver ascoltato il brano bisogna riconoscere il tipo di strumento o il tipo di organico. Ad ogni suono classificato correttamente il pifferaio magico elimina un topolino, ad ogni suono non classificato correttamente un nuovo topo esce dal suo cappello e va ad invadere la città.	Questo gioco potrebbe essere utilizzato sia come incipit per presentare i vari strumenti musicali e i vari generi oppure come ripasso e per la verifica. Il punto a sfavore è che dopo un po' i suoni si ripetono e quindi si può indovinare più per buona memoria che per effettiva conoscenza.
Sei amici	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm#seiamic	Italiano	Infanzia 5 anni	In un quadrato contenente lettere in ordine sparso, trovare i nomi propri di sei amici (dati nella consegna) in verticale, orizzontale e obliquo.	Le lettere sono scritte in minuscolo, solo l'iniziale del nome è scritta in maiuscolo, quindi potrebbe essere un aiuto anche per i più piccoli per individuare il nome.

Fantasia di parole	http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&view=category&id=42:avvio-alla-letto-scrittura		Primaria 6 anni in poi	Costruire parole o frasi con sillabe, vocali e lettere già date.	Il numero di parole e frasi da costruire è limitato ai soli elementi dati.
Gaia	http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&view=category&id=42:avvio-alla-letto-scrittura		Primaria 6 anni	Vedere e riconoscere le parole con l'aiuto delle immagini.	Dei giochi presenti, solo "Leggi" mi sembra più adatto, perché bisogna collegare l'immagine a una delle due parole presenti. Il punto a sfavore è che le immagini sono solo 5. Gli altri giochi non mi sembrano adatti.
Vocali	http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&view=category&id=42:avvio-alla-letto-scrittura	Italiano	Infanzia 5 anni	Riconoscere le vocali singolarmente e all'inizio di parola.	Buon avvio alla lettura perché le lettere sono scritte in alfabeto maiuscolo e il sonoro facilita. Non utilizzerai le vocali unite all'omino perché confondono.
Completa le parole	http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&view=category&id=42:avvio-alla-letto-scrittura	Italiano	Infanzia e primaria 5 – 6 anni	Gradualmente si inserisce la lettera mancante, che può trovarsi all'inizio o in mezzo alla parola. Poi si inseriscono due lettere e infine si scrive l'intera parola.	La gradualità aiuta pian piano ad imparare a memorizzare e riconoscere le lettere. Le immagini sono un ottimo spunto per riconoscere la parola data.
Crucintarsi	http://www.softwaredidattico.org/giochi_di_parole.htm	Italiano	Primaria 10 anni in poi	Inserire, in orizzontale e in verticale, parole già date di varia lunghezza in uno schema dove queste si intrecciano, tipo il cruciverba.	Utile per allenare la logica e le capacità visuo-spaziali.