

Nome: Alessandra Francesca Cognome: Tedoldi laboratorio nr:AC2

<b>Nome software</b>	<b>Indirizzo web</b>	<b>materia</b>	<b>Classe di riferimento</b>	<b>Breve descrizione</b>	<b>Giudizio</b>
Il trenino della frase	<a href="http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm#cantiere">http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm#cantiere</a>	Italiano (costruzione della frase e analisi logica)	Dipende dal tipo di abilità che si vuole sviluppare, ma potrebbe essere utilizzato, con finalità diverse, dalla 2° alla 5° classe	Costruzione della frase minima, più eventuali espansioni rispondendo alle domande poste.	E' un esempio di gioco stimolante, con una bella grafica e versatile. Può essere utilizzato a livelli diversi e il suo impiego risulta intuitivo, così che il bambino può usarlo facilmente anche in autonomia.
Gioca con lo spazio e con il tempo	<a href="http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm#cantiere">http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm#cantiere</a>	Prerequisiti di storia (spazio e tempo)	Dalla 1° alla 3° elementare	Inserire disegni dentro/fuori dagli spazi secondo le istruzioni. Riordinare disegni in base alla loro successione temporale.	Comandi semplici, intuitivo, possibile impiego anche con bambini stranieri grazie ai disegni molto intuitivi.
Geogebra	<a href="http://matematicamente.it/geogebra">http://matematicamente.it/geogebra</a>	Geometria	A partire dalla 4° elementare	Un programma che può essere utilizzato in classe, sulle moderne LIM e che permette di avvicinare i bambini in modo "scientifico" alla geometria. Attraverso questo programma può risultare più semplice la costruzione delle figure geometriche che verrà poi introdotta alla scuola media.	Molto utile per imparare a costruire nel modo corretto, utilizzando gli strumenti a disposizione (righello, compasso e squadre) le figure geometriche. A mio avviso rende più semplice il passaggio alla logica utilizzata nella scuola media.
La macchina delle parole	<a href="http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm#cantiere">http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm#cantiere</a>	Italiano: ortografia e analisi grammaticale	Dalla 2° alla 5° elementare	Un gioco che prevede il riconoscimento di parole corrette/non corrette.	Un modo diverso, ma non particolarmente originale per migliorare le proprie competenze ortografiche.
Il mostro marino	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/gioco.asp?id=982">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/gioco.asp?id=982</a>	Italiano : lessico	Dai 9 ai 14 anni	Questo gioco è ambientato sul fondale marino, dove un pesce deve difendersi dagli attacchi di un mostro. In basso compare una frase che descrive il significato della metafora. Bisogna scrivere la parola mancante per completare la parte della metafora che è stata mangiata.	La grafica è poco accattivante, ma questo gioco punta ad arricchire il vocabolario dei bambini, sviluppando la loro conoscenza di un linguaggio meno immediato e più sottile.

Incastri 1	<a href="http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm#cantiere">http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm#cantiere</a>	Logica e abilità visive	Dalla 1° alla 3° elementare	Diversi esercizi in ordine di difficoltà. Bisogna trovare due figure corrispondenti, presentate in colorazioni differenti alternando colore figura/sfondo.	La grafica è molto basilare e poco accattivante, così come le figure scelte, tuttavia è un gioco che permette di sviluppare abilità visive.
Sistema Solare	<a href="http://www.maestrasabry.it/files/Sistema-Solare.zip">http://www.maestrasabry.it/files/Sistema-Solare.zip</a>	Scienze-astronomia	E' un programma che può essere utilizzato nelle ultime due classi della scuola primaria	Attraverso questo software è possibile avere una percezione delle dimensioni del nostro sistema solare. E' possibile anche cambiare punto di vista e osservare le distanze della Terra dagli altri pianeti e del Sole rispetto agli altri pianeti.	La grafica è piuttosto obsoleta, però effettivamente riesce a dare un'idea migliore di quanto spesso non facciamo i libri di testo delle distanze tra i pianeti e i corpi celesti del nostro sistema solare.
Verbi	<a href="http://www.ivanav.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=115:verbi&amp;Itemid=139">http://www.ivanav.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=115:verbi&amp;Itemid=139</a>	Italiano: analisi dei verbi	Dagli otto in su	Al bambino è richiesto, per portare a termine il gioco, un esercizio di classificazione dei verbi in base alla loro coniugazione.	Questo software rende il classico esercizio "noioso" di riconoscimento dei verbi molto stimolante, grazie alla sua formulazione ludica.
Witchie	<a href="http://www.maestrasabry.it/files/Witchie.zip">http://www.maestrasabry.it/files/Witchie.zip</a>	inglese	Dalla 3° elementare	Questo software prevede il riconoscimento di alcuni oggetti all'interno di uno scenario. E' possibile ascoltare la pronuncia di frasi relative al contesto del gioco.	Non è molto chiaro il funzionamento, lo trovo poco intuitivo. Una nota particolarmente positiva deriva dal fatto che sia stato realizzato con dei disegni dei bambini.
Uso dell'apostrofo	<a href="http://www.softwaredidattico.org/italiano.htm">http://www.softwaredidattico.org/italiano.htm</a>	italiano	Dalla 2° elementare in poi. Anche in questo caso si tratta di un software che può essere usato sia per avvicinarsi all'apostrofo, sia per consolidarne l'impiego.	Questo software prevede che al nome che viene presentato il bambino associ l'articolo scritto nella forma più corretta. La scelta è tra alcune alternative di risposta.	Le premesse mi sembravano molto più interessanti di quanto non sia poi stata l'esplorazione del programma. La grafica e i colori utilizzati non invogliano per niente il suo utilizzo.

Counting backwards from 20	<a href="http://www.softschools.com/counting/games/counting_backwards_from_20/">http://www.softschools.com/counting/games/counting_backwards_from_20/</a>	Prerequisiti di matematica	Dagli ultimi anni di asilo alla prima elementare.	Le carrozze di un trenino vanno riempite coi numeri mancanti forniti dal programma. Occorre inserire i numeri dal 20 in poi, quindi il bambino deve fare riferimento al numero che viene fornito dalla carrozza per procedere.	E' un gioco che utilizza comandi semplici ed è molto intuitivo, perciò si presta ad un impiego autonomo anche da parte di bambini che non sanno ancora leggere.
----------------------------	---	----------------------------	---	--	---