

Nome software	Indirizzo web	materia	Classe di riferimento	Breve descrizione	giudizio
il cantiere dei testi	http://vbscuola.it/	Italiano	terza della scuola primaria	Strumento didattico accattivante per bambini che si propone come itinerario per guidare gli alunni nella stesura di progetti di testo. Viene focalizzata la frase della progettazione e mappatura	Ritengo che sia molto utile per stendere un testo, è un programma chiaro, preciso, la grafica è attraente e le spiegazioni sono efficaci e chiare
gioca con lo spazio e con il tempo	http://vbscuola.it/	Storia, geografia e informatica	Classe prima della scuola primaria	Il bambino deve trascinare, in ambienti familiari, il mouse e posizionare gli elementi che gli vengono indicati. Rinforza la visualizzazione-manipolazione e la padronanza delle categorie spaziali	E' un programma utile, semplice per aiutare i bambini a padroneggiare le categorie spaziali; dove il bambino sperimenta e apprende in prima persona
il trenino della frase	http://vbscuola.it/	italiano	classe quinta della scuola primaria	Un gioco per avviare gli alunni all'analisi logica in modo divertente. I bambini allestiscono e mettono in moto un trenino in cui la locomotiva contiene il soggetto e il predicato di una frase, mentre i vagoni contengono i vari complementi	E' un modo utile e divertente per far comprendere l'analisi logica ai bambini, un programma innovativo rispetto alla tradizionale spiegazione dell'insegnante
creare linee del tempo	http://vbscuola.it/	Storia, geografia, scienze e italiano	classe terza della scuola primaria	Crea una tabella con elementi in successione, che possono contenere quadri storici, narrazioni in sequenza, tavole di nomenclatura. Si possono creare quadri di riferimento, schemi di concetti essenziali di storia, geografia, scienze e italiano, per stimolare la scrittura di testi	Utile per sintetizzare concetti e argomenti, date, parole chiave, avvenimenti accaduti. Ritengo che sia un programma interattivo che permette di essere utilizzato dal bambino
indovina la frase	http://vbscuola.it/	italiano	classe seconda della scuola primaria	Costruzioni di frasi e di comprensione del concetto frase. Si gioca in due: il primo giocatore scrive una frase, senza che il compagno la veda, il programma la scompone, il secondo giocatore deve ricostruire la frase	Grafica molto accattivante, utile per far comprendere il concetto frase e imparare a costruirla divertendosi. inoltre l'utilizzo del programma, in due, può permettere di costruire relazioni

carotamani a	http://tryprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp ,	matematica	classe prima della scuola primaria	Il bambino deve raccogliere molte carote e per fare ciò deve adottare una strategia, quindi deve prevedere le mosse future	Ritengo che il programma sia molto funzionale, sviluppa la logica partendo già dalla classe prima della scuola primaria. Inoltre il programma è molto simpatico e adatto ai bambini
Il pifferaio magico	http://prase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp	musica	classe quinta della scuola primaria	Il bambino deve riconoscere gli strumenti o organici a partire dal suono. Il pifferaio deve liberare la città dai topi, egli suona uno strumento magico, capace di produrre qualsiasi suono, dopo aver ascoltato il brano bisogna riconoscere il tipo di strumento o organico	Il programma è interattivo, utile per conoscere gli strumenti e organici partendo dal suono. La grafica è attraente e permette al bambino di sperimentare in prima persona
italia politica	http://prase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp	geografia	classe quarta della scuola primaria	Un eserciziario divertente , interattivo, basato sull'uso delle carte geografiche. Si lavora su regioni, province, capoluoghi. Man mano che si eseguono correttamente gli esercizi si acquista denaro	giudizio personale utile per riconoscere e localizzare sulla carta geografica regioni, province, capoluoghi. Permette di imparare giocando e divertendosi, a sapersi orientare sulla carta
salva il bosco	http://prase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp	geografia	classe quinta della scuola primaria	il bambino deve ripopolare un bosco, mettendo a dimora nuove piantine. Deve saper associare definizioni con il termine specifico di riconoscimento, riuscire a dare definizioni e termini inerenti a ambienti di montagna, pianura, ambienti naturali della terra e della geografia fisica della terra	Utile per far apprendere termini e definizioni inerenti alla geografia fisica, è un alternativo alla solita lezione frontale di geografia e all'apprendimento su manuale, statico, noioso, che non permette di sviluppare fantasia e creatività
incubatrice magica	http://prase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp	matematica	classe seconda della scuola primaria	Permette al bambino di esercitarsi sulle equivalenze di lunghezza. Viene proposta l'equivalenza e se , la risposta è corretta , appare un uovo rotondo, verso destra che lascia uscire un pulcino	Programma utile per far acquisire il concetto di matematico delle equivalenze di lunghezza. Permette al bambino di comprendere autonomamente l'errore e diventare protagonista del suo processo di apprendimento