

| NOME SOFTWARE             | INDIRIZZO WEB                                                                                                                                                                                                                      | MATERIA   | CLASSE DI RIFERIMENTO | BREVE DESCRIZIONE                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | GIUDIZIO                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Castello di vocali</b> | <a href="http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html">www.maestrasabry.it/software-didattici.html</a>                                                                                                                       | Italiano  | Classe I              | È un gioco di riconoscimento delle vocali. All'interno di un grande quadrato (qui definito castello) bisogna riconoscere le vocali uguali (almeno due vicine) e cliccarle con il mouse. In questo modo i quadratini cliccati cadranno. Si continua così fino a non avere più quadratini.                                                            | Buono.<br>Trovo molto efficace l'idea di aver assegnato ad ogni vocale un colore diverso. Questo rappresenta una facilitazione procedurale in quanto si associano, oltre alle vocali uguali, anche i colori.                                                                                        |
| <b>Il corpo umano</b>     | <a href="http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html">www.maestrasabry.it/software-didattici.html</a>                                                                                                                       | Scienze   | Classe V              | Questo software si basa su delle domande (come se fosse una sorta di "quiz") sui vari apparati del corpo. Dal menu principale si sceglie un apparato e si risponde alle domande poste. Una volta finita una sessione riguardante un apparato, si ritorna al menu iniziale e se ne sceglie un altro.                                                 | Ottimo.<br>Trovo che sia pensato e strutturato molto bene.<br>Avendo una modalità simile ad un "quiz" credo che sia anche molto divertente e motivante per i bambini.                                                                                                                               |
| <b>Garage rompicapo</b>   | <a href="http://Vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm#gargero mpicapo">Vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm#gargero mpicapo</a>                                                                                   | Logica    | Classe I              | In un piccolo garage, l'uscita dell'auto del giocatore (un'auto rossa) è bloccata da altre auto, bus o autocarri. Il giocatore deve spostare, trascinandoli con il mouse, le auto, i bus o gli autocarri che impediscono l'uscita, poi deve trascinare l'auto rossa fuori dal garage. Ci sono 12 livelli di gioco: dal più facile al più difficile. | Buono.<br>Penso che questo software sia strutturato con una modalità accattivante e ritengo che sia propedeutico ad un ragionamento logico-matematico. Ritengo, però, che dal quarto livello in poi il gioco si complicherebbe e potrebbe quindi essere demotivante per i bambini che non riescono. |
| <b>Italia</b>             | <a href="http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=3:geografia&amp;Itemid=143">www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=3:geografia&amp;Itemid=143</a> | Geografia | Classe V              | È un software composto da più esercizi e temi sull'Italia. Si passa per esempio dal riconoscimento delle regioni, al nominarle; poi ci sono altri esercizi di riconoscimento delle città, del clima e dei puzzle da comporre.                                                                                                                       | Ottimo.<br>Penso sia molto adatto e divertente per i bambini. Propone ai bambini un'immagine di Italia più flessibile da comporre e scomporre secondo il punto di vista da cui si tratta. Credo sia più motivante di una carta.                                                                     |

|                                       |                                                                                                                                                                                                                                    |            |            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Quale esatta?</b>                  | <a href="http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=3:geografia&amp;Itemid=143">www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=3:geografia&amp;Itemid=143</a> | Italiano   | Classe I   | Data un'immagine si deve scegliere tra quattro alternative la parola scritta esatta che corrisponde al disegno dato.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Ottimo.<br><br>Penso che sia molto utile e divertente per i bambini. Associare inoltre parola/disegno facilita la comprensione. Confrontarsi inoltre con le altre alternative sbagliate permette, a mio parere, una riflessione tra la parola scritta giusta e quella sbagliata. |
| <b>Carote e conigli</b>               | <a href="http://ry.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp?id=689">ry.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp?id=689</a>                                                 | Matematica | Classe II  | È un software sulle divisioni. Mamma coniglio deve dividere un mucchio di carote fra i suoi coniglietti. Si presenta una divisione sia con i numeri, sia graficamente in termini di carote da dividere fra i coniglietti. Si può partire dal calcolo formale scrivendo il quoziente e verificando la distribuzione delle carote fra i coniglietti; oppure si può partire dal concreto distribuendo le carote fra i coniglietti e andando a scoprire qual è il quoziente della divisione. | Ottimo.<br><br>Efficace e molto chiaro. Le immagini e i suoni rendono anche divertente e meno "pesante" fare le divisioni.                                                                                                                                                       |
| Incubatrice magica                    | <a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp?id=694">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp?id=694</a>                                        | Matematica | Classe III | È un esercizio sulle equivalenze di lunghezze. All'interno di un pollaio con un uovo in bilico. Viene proposta una equivalenza;<br>in caso di risposta esatta l'uovo rotola verso destra lasciando uscire un pulcino che inizia a camminare e va ad allinearsi in fila indiana con il resto della covata, altrimenti rotola verso sinistra cadendo e rompendosi.                                                                                                                         | Distinto.<br><br>Lo trovo efficace anche se non trovo molto azzeccata (come per i precedenti) la metafora con i pulcini.                                                                                                                                                         |
| <b>Rosicchiare trascinato (verbi)</b> | <a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/gioco.asp?id=732">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/gioco.asp?id=732</a>                                            | Italiano   | Classe V   | Il gioco è ambientato nel bosco, bisogna aiutare il coniglio a raccogliere le mele che cadono dall'albero, facendo attenzione: ciascuna mela, e il relativo nome collegato, va collocata nel cesto giusto. Facendo click sul cesto corretto (o trascinando la mela per la versione a trascinamento) si classificano i verbi. Le mele corrispondenti ai verbi, classificate correttamente, restano al coniglio, le altre saranno divorate dal verme.                                      | Ottimo.<br><br>Efficace sia per la modalità proposta sia per l'idea grafica del gioco.                                                                                                                                                                                           |

|                           |                                                                                                                                                      |         |            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                           |
|---------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Magic Seven</b>        | <a href="http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html">http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html</a>                                  | Inglese | Classe III | Anagrammi in lingua italiana e lingua inglese.<br>Date sette lettere in delle caselle bisogna scrivere la parola più lunga che si riesce a formare o in italiano o in inglese.                                                                                                                      | Distinto.<br><br>Per l'italiano credo non ci siano problemi.<br>L'inglese, invece, risulta più complicato ed impegnativo. |
| <b>Percorsi rompicapo</b> | <a href="http://Vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm#percorsirompicapo">Vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm#percorsirompicapo</a> | Logica  | Classe II  | Il gioco presenta 20 percorsi geometrici formati da punti e segmenti.<br>Il giocatore deve cliccare i punti in modo da collegarli l'uno all'altro, passando per tutti i segmenti.<br>E' possibile passare più volte per lo stesso punto, ma non è possibile passare due volte per la stessa strada. | Buono.<br><br>Efficace penso che alcuni percorsi siano complicati e ci vuole pazienza per risolverli.                     |