

NOME SOFTWARE	INDIRIZZO WEB	MATERIA	CLASSE DI RIFERIMENTO	BREVE DESCRIZIONE	GIUDIZIO
Castello di vocali	www.maestrasabry.it/software-didattici.html	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. 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.
Il corpo umano	www.maestrasabry.it/software-didattici.html	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. Trovo che sia pensato e strutturato molto bene. Avendo una modalità simile ad un "quiz" credo che sia anche molto divertente e motivante per i bambini.
Garage rompicapo	Vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm#gargero mpicapo	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. 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.
Italia	www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&view=category&id=3:geografia&Itemid=143	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. 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.

Quale esatta?	www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&view=category&id=3:geografia&Itemid=143	Italiano	Classe I	Data un'immagine si deve scegliere tra quattro alternative la parola scritta esatta che corrisponde al disegno dato.	Ottimo. 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.
Carote e conigli	ry.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp?id=689	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. Efficace e molto chiaro. Le immagini e i suoni rendono anche divertente e meno "pesante" fare le divisioni.
Incubatrice magica	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp?id=694	Matematica	Classe III	È un esercizio sulle equivalenze di lunghezze. All'interno di un pollaio con un uovo in bilico. Viene proposta una equivalenza; 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. Lo trovo efficace anche se non trovo molto azzeccata (come per i precedenti) la metafora con i pulcini.
Rosicchiare trascinato (verbi)	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/gioco.asp?id=732	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. Efficace sia per la modalità proposta sia per l'idea grafica del gioco.

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