

Martina Cassani

Matr.: 721254

	Nome software	Indirizzo web	materia	Classe di riferimento	Breve descrizione	Giudizio
1	Leggi i numeri	http://vbscuola.it/matematica/matematica2002.htm	Matematica	Seconda, scuola primaria	È un programma che aiuta la lettura e scomposizione dei numeri	Non ne capisco l'utilità; chi lo utilizza non deve far altro che digitare un numero dopodiché non è più prevista la sua interazione.
2	Le 4 operazioni	http://vbscuola.it/matematica/matematica2002.htm	Matematica	Seconda, scuola primaria	Permette ai bambini di consolidare le capacità di calcolo in colonna	Molto ben fatto, può rappresentare un valido sostegno per tutti i bambini che devono consolidare le capacità di calcolo in colonna.
3	AlfaNemo	http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html	Lingua	Prima, scuola primaria	Programma per la costruzione di semplici parole	La ricostruzione di parole senza attinenza e senza contesto è una pratica che non ha nessun aggancio con le pratiche sociali di scrittura. Non ha senso.
4	Missione spaziale	http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html	Geometria	Terza, scuola primaria	Gioco di strategia. Si devono recuperare tutte le forme di vita (punti luminosi) con una navicella che per fermarsi ha bisogno di una sponda (un pianeta o i limiti del campo di gioco).	Divertente e utile. Può essere utile per ragionare sugli spazi e sul concetto di segmento. Partendo da questo gioco si potrebbero impostare percorsi di geometria sicuramente più stimolanti e motivanti, per avvicinare alla materia anche chi ritiene di "non essere bravo in geometria"

5	Mattone marrone	http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html	Geometria	Terza, scuola primaria	Gioco di strategia. Si devono spostare dei mattoni per collocare il mattone marrone nella sua sede finale	Divertente e utile. Questo software, come il precedente, potrebbe rappresentare la componente ludica da inserire in un percorso per l'apprendimento della geometria. Si ragiona sugli spazi e sulle forme geometriche.
6	Flash province	http://www.softwaredidattico.org/area_antropologica.htm	Geografia	Terza, scuola primaria	Carte geografiche che evidenziano regioni e capoluoghi	Utile, ma non indispensabile. Mi è sembrato poco stimolante e, per quanto riguarda la presentazione dei contenuti non presenta nessun carattere di novità rispetto a un qualunque testo di geografia.
7	Agenzia viaggi Europa	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/geografia	Geografia	Quinta, scuola primaria	Gioco utile per ricordare i nomi topografici dell'Europa	Poco interessante. È un gioco che ha poco a che fare con lo studio della materia in un'ottica sociocostruttivista. Incentiva la memorizzazione dei nomi topografici e, a mio giudizio, null'altro.
8	Esca da pesca	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano	Italiano	Quinta, scuola primaria	Per salvare un bruco bisogna indovinare sinonimi e contrari.	Ben fatto. Potrebbe trasformarsi in una competizione divertente tra bambini. Non so dire se possa considerarsi uno strumento efficace per l'arricchimento lessicale.
9	Pifferaio magico	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/musica/index.asp	Educazione musicale	Quinta, scuola primaria	Gioco che richiede di riconoscere gli strumenti musicali	Complicato, con una terminologia molto specifica.
10	Carotamania	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/index.asp	Matematica	Seconda, scuola primaria	Gioco della dama cinese, rivisto graficamente	Divertente e ben realizzato. È un gioco di strategia che può stimolare il pensiero logico-matematico.

