

**MARIANI SABRINA LAB: AC1**

<b>NOME SOFTWARE</b>	<b>INDIRIZZO WEB</b>	<b>MATERIA</b>	<b>CLASSE</b>	<b>BREVE DESCRIZIONE</b>	<b>GIUDIZIO</b>	
Castello di vocali	<a href="http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html">http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html</a>	Italiano	I	Per esercitarsi a riconoscere le vocali	Buono. È un gioco divertente per fare esercitare i bambini nel riconoscere le vocali.	1
Corpo umano	<a href="http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html">http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html</a>	Scienze	V	Per esercitarsi e verificare la conoscenza del corpo umano	Buono come impostazione del gioco: è divertente e accattivante. Molto carina l'idea di utilizzare un'immagine che si può spostare sulle diverse schermate del computer	2
Witchie	<a href="http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html">http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html</a>	Inglese	III	Per memorizzare parole in inglese	Negativo. Non si capisce bene cosa si debba fare e come muoversi nel gioco. Carina l'idea di aver utilizzato i disegni dei bambini.	3
Mr Green & Friends	<a href="http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html">http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html</a>	Educazione ambientale	II	Per imparare a riciclare correttamente i rifiuti	Positivo. Sembra un videogioco. I bambini si divertiranno di sicuro.	4
Tiro alle piastrelle	<a href="http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm">http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm</a>	Geografia	I	Esercitarsi nell'orientamenti	Positivo. Gioco divertente che sviluppa le capacità di orientamento.	5
Percorsi rompicapo	<a href="http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm">http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm</a>	Geometria	III	Riconoscere le figure geometriche esercitarsi nella logica	Positivo. Anche se in un primo momento non si capisce molto come ci si debba muovere è un buon gioco per sviluppare le capacità di logica e di riconoscimento delle figure geometriche	6
Sei amici	<a href="http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm">http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm</a>	Italiano	I	Esercitarsi nel riconoscere le lettere e nella regola delle maiuscole nei nomi	Positivo, è un gioco divertente che aiuta i bambini che hanno appena imparato a leggere. Potrebbe essere migliorato con una grafica migliore e una musica in sottofondo	7
Italia	<a href="http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=2:software-didattico&amp;Itemid=102">http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=2:software-didattico&amp;Itemid=102</a>	Geografia	V	Esercitarsi nel riconoscere le regioni, le città, il clima dell'Italia. Verifica delle conoscenze acquisite	Buono. Diversi esercizi in un unico software per esercitarsi/ verificare diverse conoscenze relative all'Italia. Buona grafica.	8

Calcola età	<a href="http://www.softwaredidattico.org/area_antropologica.htm">http://www.softwaredidattico.org/area_antropologica.htm</a>	Storia	I	Calcolare esattamente l'età in anni, giorni e ore	Negativo. Ho provato con la mia data di nascita e mi dice che ho 23 anni e 8184 giorni (come è possibile che, oltre ai 23 anni, abbia 8184 giorni se in un anno ci sono 365 giorni ?!)	9
Orologio	<a href="http://www.softwaredidattico.org/area_antropologica.htm">http://www.softwaredidattico.org/area_antropologica.htm</a>	Storia	I	Vedere le ore	Negativo. Trovo inutile un software che faccia semplicemente vedere l'ora . Tanto vale guardare quello presente sul computer, in classe, o quello che si ha al polso!	10