

LA ROSA SALVATORE MATRICOLA 742066 LABORATORIO AC1					
NOME SOFTWARE	INDIRIZZO WEB	MATERIA	CLASSE DI RIFERIMENTO	BREVE DESCRIZIONE	GIUDIZIO
SEI AMICI	http://vbscuola.it/	ITALIANO	CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA	È adatto a bambini che hanno appena imparato a leggere. Il giocatore deve trovare nella scacchiera i nomi di sei bambini. Le lettere di un nome si trovano in sequenza, ma possono essere collocate da destra a sinistra o viceversa, dall'alto in basso e viceversa, oppure in diagonale.	Anche se la grafica risulta scarna. il gioco appare stimolante. Induce a ragionare per confronto.
PERCORSI ROMPICAPO	http://vbscuola.it/	GEOMETRIA	CLASSE SECONDA SCUOLA PRIMARIA	Il gioco presenta 20 percorsi geometrici formati da punti e linee. Il giocatore deve cliccare i punti in modo da collegarli per tutte le linee . E' possibile passare più volte per lo stesso punto, ma non è possibile passare due volte per la stessa strada.	La grafica risulta efficace anche per gli ipovedenti poiché le figure sono molto colorate su sfondo nero.
TIRO ALLE PIASTRELLE	http://vbscuola.it/	MATEMATICA- GEOGRAFIA	CLASSE SECONDA SCUOLA PRIMARIA	È un gioco molto semplice di orientamento spaziale, che richiede la capacità di prevedere e valutare delle traiettorie. Lanciando questa piastrella, può colpire ed eliminare le piastrelle contraddistinte dallo stesso simbolo. Il tempo massimo è 90 secondi.	Stimola la capacità di previsione. Induce a ragionare secondo una legge di causa ed effetto. Gli scenari sono ripetitivi.
VIAGGIO	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/	GEOGRAFIA	CLASSE QUARTA O QUINTA SCUOLA PRIMARIA	Sono proposti tre tipi di esercizi, scrivere i nomi degli stati europei, scrivere i nomi delle capitali, associare i nomi dei paesi con le relative carte geografiche.	Il software appare molto curato sia dal punto di vista della grafica che da quello dei contenuti. Molto stimolante. Favorisce la memorizzazione di alcuni contenuti in maniera divertente.
I FIGUOTTI	http://www.ivana.it/sj	MATEMATICA	CLASSI PRIMA E SECONDA SCUOLA PRIMARIA	Il programma presenta alcuni giochi relativi all'utilizzo dei blocchi logici. I giochi sono finalizzati all'apprendimento di alcuni metodi di riconoscimento degli attributi e catalogazione, uso della negazione, congiunzione e disgiunzione.	Il software appare molto creativo e stimolante. La grafica sembra molto curata. Alcune volte non gira su windows 7.

SALVA IL BOSCO	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/	GEOGRAFIA	CLASSE QUARTA O QUINTA SCUOLA PRIMARIA	Il gioco ambientato in un bosco che deve essere ripopolato piantando nuove piantine. Per realizzare questo obiettivo bisogna scrivere la parola corrispondente a una certa definizione. Il pulsante collega verifica la corrispondenza fra parola scritta e definizione, se l'associazione è esatta il rametto e il relativo frutto si uniscono lasciando cadere un seme che, finito nei vasi sottostanti, germinerà. In caso di errore invece la biglia esplose sbriciolandosi e uno dei vasi presenti in basso si rovescia lasciando uscire la terra che contiene. Dopo un certo numero di esercizi esatti il gioco finisce.	Le definizioni risultano di livello alto. La grafica è curata. Piacevole il canto degli uccellini in sottofondo.
PIFFERAIIO MAGICO	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/	MUSICA	CLASSE QUINTA SCUOLA PRIMARIA	Il pifferaio magico deve liberare la città invasa dai topi. Egli suona uno strumento magico. dopo aver ascoltato il brano bisogna riconoscere il tipo di strumento o il tipo di organico. Ad ogni suono classificato correttamente il pifferaio magico elimina un topolino, ad ogni suono non classificato correttamente un nuovo topo esce dal suo cappello e va ad invadere la città.	Ottima grafica. Utile e divertente. I bambini imparano giocando a riconoscere il suono degli strumenti. Utile la precisazione, in caso di risposta corretta, del nome dello strumento suonato.
COLORUN	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/	MATEMATICA	CLASSI PRIMA O SECONDA SCUOLA PRIMARIA	Il bambino ha un pennello virtuale e può dare sfogo alla propria fantasia nel colorare in vari modi le immagini. I colori possono essere mescolati tra loro in una tavolozza, sfumati e decorati con vari motivi.	Ottima la possibilità di poter stampare il lavoro fatto. Interessante la possibilità di mischiare i colori per poter rendere originale il prodotto.
MOSTRO MARINO	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/	ITALIANO		Il gioco è ambientato sul fondale marino, un pesce deve difendersi dagli attacchi di un orribile mostro. In basso compare una frase che descrive il significato della metafora; e subito sotto la metafora stessa con una parola mancante. Bisogna scrivere la parola per completare la metafora, se la risposta è esatta il pesce scappa via e SI guadagnano punti.	Utile per imparare a ragionare per metafore. Ottima grafica. Divertente e interessante.

CASTELLO DI VOCALI	http://www.maestrasabry.it/	ITALIANO	CLASSE PRIMA SCUOLA PRIMARIA	Bisogna cercare di trovare nel castello almeno due vocali vicine uguali. Quando si trova un gruppo di vocali bisogna cliccare con il mouse. Il gioco finisce quando non ci sono più gruppi da cliccare o lettere da spostare. Se le vocali che rimangono sono meno di otto si vincono cinque premi.	La grafica del gioco risulta molto essenziale e poco accattivante. I sono poco attraenti. I suoni rudimentali. Facile da usare induce a fare delle previsioni per capire le conseguenze delle mosse fatte. Aiuta a migliorare il riconoscimento delle vocali.
-------------------------------	---	----------	---------------------------------	---	---