

NOME	INDIRIZZO WEB	MATERIA	CLASSE DI	BREVE DESCRIZIONE	GIUDIZIO
Il cantiere dei testi	<a href="http://vbscuola.it/">http://vbscuola.it/</a>	Italiano	IV Primaria	Aiuta gli alunni nella fase di progettazione del testo dando linee guida: la mappa con i concetti fa capire al bambino come legare le parti del testo e aiuta a tenere insieme il senso logico del testo	Accattivante, efficace la metafora del cantiere per far capire ai bambini che ci sono diverse fasi per costruire un testo.
Garage rompicapo	<a href="http://vbscuola.it/">http://vbscuola.it/</a>	Geografia	II Primaria	gioco di logica e di orientamento spaziale ambientato in un contesto reale: questo stimola il pensiero logico del bambino.	Divertente, il programma permette di ritentare, quindi il bambino può anche sperimentare diverse soluzioni. La grafica è chiara con gli elementi necessari per la risoluzione. la visione zenitale può anche essere utilizzata per un approfondimento delle care geografiche.
Elaboratori di testo	<a href="http://www.ivana.it/">http://www.ivana.it/</a>	Italiano	IV Primaria	Aiuta nella creazioni di testi, storie. Inizialmente un po' complesso per utilizzare tutte le funzioni, per questo non è immediato l'utilizzo. Si possono creare mappe, schemi,... per poi stendere il testo.	Difficile da installare. Ho fatto fatica perché il programma occupa molto spazio sul pc. Anche l'avvio è stato lento. Il programma è interessante, ma complesso.
Corpo Umano	<a href="http://maestrasabry.it/software-didattici.html">http://maestrasabry.it/software-didattici.html</a>	Scienze	V Primaria	Quiz per conoscere corpo umano e i suoi apparati. Semplice nell'utilizzo, ma a livello didattico poco stimolante, perché basato su nozioni.	Carino e facile da usare. Per utilizzarlo è necessaria prima una lezione per conoscere quelle nozioni. È poco stimolante e ripetitivo. Il bambino può anche "sparare a caso" e rispondere correttamente senza aver imparato nulla.

Cabri	<a href="http://www.matematicamente.it/software-matematico">http://www.matematicamente.it/software-matematico</a>	Matematica	V Primaria	Costruzione e trasformazione di figure geometriche	Utile e efficace per vedere nell'immediato come si possono manipolare le figure geometriche e scoprire le loro proprietà.
Excel	<a href="http://www.matematicamente.it/software-matematico">http://www.matematicamente.it/software-matematico</a>	Matematica	IV Primaria	Costruzione di tabelle e grafici. Ci sono anche funzioni più complicate di matematica.	Utile: il bambino ha la possibilità di scoprire il funzionamento del pc attraverso formule e comandi da inserire nel programma. Capiscono che il pc esegue determinati comandi.
Mathcad	<a href="http://www.matematicamente.it/software-matematico">http://www.matematicamente.it/software-matematico</a>	Matematica	V Primaria	Calcoli matematici come le funzioni; concetti di geometria come isometrie, polimeri, proiezioni cartografiche.	Complesso: i concetti da analizzare con credo siano adatti alla Primaria, piuttosto alla scuola secondaria di Secondo Grado. Tuttavia i bambini possono comunque provare a creare delle figure e vedere che succede se modifichi alcune coordinate. Non credo però che si possa utilizzare tutto il programma, solo alcune cose come appunto la geometria.
Il mostro marino	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/index.asp">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/index.asp</a>	Italiano	III Primaria	Completare metafore, similitudini e altre figure retoriche. Viene data una frase e al bambino spetta il compito di scrivere quello che manca.	Efficace: la grafica è divertente e ben strutturata. La barra di completamento è posta sotto l'immagine che aiuta la comprensione dell'esercizio.

Libellule e ragni(Plurali errati)	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/index.asp">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/index.asp</a>	Italiano	III Primaria	Individuare il plurale errato e correggerlo	Divertente: il bambino deve cercare di "beccare" la libellula corretta. Coordinando il movimento della mano sul mouse e la vista che osserva i movimenti della libellula sullo schermo il bambino diventa abile. In caso in cui sbaglia, non c'è una spiegazione , ma il bambino è invitato a ritentare.
Puzzle matematico	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/index.asp">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/index.asp</a>	Matematica	III Primaria	Calcoli con le quattro operazioni: semplici calcoli all'inizio che via via diventano più complessi. Si allena l'alunno attraverso l'esercizio.	Carino: il bambino esegue a mente il calcolo posto sotto l'immagine e ad ogni risposta corretta compare una parte del puzzle. Alla fine il bambino ha la soddisfazione di vedere il puzzle completato.
		<b>ANATRIELLO</b>	<b>MARIANNA</b>		
		<b>LAB AC2</b>			