

**AGAZZI JESSICA – LAB n° 3**

<b>Nome software</b>	<b>Indirizzo web</b>	<b>Materia</b>	<b>Classe di riferimento</b>	<b>Breve descrizione</b>	<b>Giudizio</b>
<b>Costruisci una fiaba</b>	<a href="http://vbscuola.it">http://vbscuola.it</a>	Italiano	classe 1 <sup>a</sup> -2 <sup>a</sup> scuola primaria.	E' utilizzato per creare semplici fiabe partendo dalla scelta di personaggi e ambienti (fra quelli proposti) che fungono da "contenitore" della fiaba.	Mi sembra un software molto utile per avviare i bambini alla scrittura di semplici fiabe poiché la stesura del testo è guidata e prevede la creazione di un'ambientazione e personaggi (uso del codice iconografico) con l'associazione di codice linguistico (scrittura). Prevederei però la possibilità di creare qualche personaggio da parte dei bambini.
<b>Caccia ai numeri</b>	<a href="http://vbsscuola.it">http://vbsscuola.it</a>	Matematica	classe 4 <sup>a</sup> -5 <sup>a</sup> scuola primaria.	E' usato per riconoscere le relazioni fra numeri primi (multipli, numeri pari e dispari numeri primi...).	Trovo che il sito sia parecchio confusionario in quanto non avvisa l'utente quando il comando del lavoro cambia. Utilizzerei quindi un suono per segnalare una nuova consegna. Inoltre la grafica del software mi pare abbia un ruolo marginale rispetto alla consegna e al tempo. A questi elementi attribuirei un ruolo centrale nella costruzione grafica del software.
<b>Il trenino della frase</b>	<a href="http://vbsscuola.it">http://vbsscuola.it</a>	Italiano	classe 3 <sup>a</sup> scuola primaria.	Software che ha lo scopo di passare dalla costruzione della frase minima alla frase con espansioni e quindi all'analisi logica.	A mio parere il software non è molto chiaro. Innanzitutto anziché mettere la domanda "cosa dice?" per completare il vagoncino del predicato verbale avrei messo la domanda: "cosa fa?" che è mio parere è più chiara per indurre i bambini a completare con un'azione. L'idea di associare l'analisi

					logica a un treno con le locomotive, ciascuna delle quali porta una domanda, è molto efficace però io farei scegliere prima la locomotiva e farei seguire subito il completamento della frase. In questo modo i bambini si abitano anche alla suddivisione in sintagmi della frase e sono più guidati. Solo quando la frase è espansa farei partire il trenino.
<b>Dentro-fuori 1°</b>	<a href="http://www.iva.it">http://www.iva.it</a>	Geografia	5anni scuola dell'infanzia e classe 1^ scuola primaria.	Software finalizzato alla comprensione dei concetti topologici di dentro e fuori.	Secondo me il software è molto ripetitivo poiché viene riproposta sempre la medesima situazione-problema (ciotola con palline dentro e fuori). Ho apprezzato molto però il fatto che il sito presenti la possibilità di togliere i vocalizzi e la possibilità di utilizzare una sintesi vocale.
<b>Differenze</b>	<a href="http://softwaredidattico.org">http://softwaredidattico.org</a>	Geografia	Età variabile in quanto gli schemi delle differenze proposti hanno una difficoltà graduale: alcuni sono abbastanza semplici altri molto complessi.	Il software è composto da vari schemi in cui l'obiettivo è cogliere le differenze fra i personaggi di vari racconti e fiabe. L'obiettivo quindi è lo sviluppo di abilità spaziali.	A mio avviso questo software, poiché presenta una difficoltà crescente, può essere un esercizio utile per affinare la vista sui particolari, per mantenere viva la concentrazione e l'attenzione in modo divertente.
<b>Mr Green &amp; Friends</b>	<a href="http://www.maestrasy.it/software-didattici">www.maestrasy.it/software-didattici</a>	Educazione ambientale	classe 2^ scuola primaria.	Software riferito alla raccolta differenziata.	A mio parere alcune immagini dei contenitori posti nel software non sono molto chiare e quindi non si riesce bene a capire quale contenitore è adatto al rifiuto in questione. Proporrei quindi l'uso di

					immagini più chiare.
<b>Il corpo umano</b>	<a href="http://www.maestrasy.it/software-didattici">www.maestrasy.it/software-didattici</a>	Scienze	classe 5 <sup>a</sup> scuola primaria.	Il software si propone come un quiz sullo studio degli apparati del corpo umano.	Integrerei il software con qualche nozione teorica; poiché le alternative sono solo due, se l'alunno non sceglie l'alternativa corretta non comprende il motivo dell'errore.
<b>La rana Germana</b>	<a href="http://www.maestrasy.it/software-didattici">www.maestrasy.it/software-didattici</a>	Italiano Inglese	Scuola dell'infanzia e classe 1 <sup>a</sup> -2 <sup>a</sup> scuola primaria.	Il software ha come scopo quello di far imparare i gironi della settimana in italiano e in inglese con l'aiuto di una rana colorata.	A mio parere questo software indurrebbe molta passività nei bambini: i disegni non sono ben fatti e non c'è una musica di sottofondo che possa consentire la memorizzazione dei giorni della settimana; questo avviene sia per la versione in italiano che in inglese.
<b>Italia</b>	<a href="http://www.maestrasy.it/software-didattici">www.maestrasy.it/software-didattici</a>	Geografia	classe 4 <sup>a</sup> -5 <sup>a</sup> scuola primaria.	Il software è finalizzato al riconoscimento e collocazione sulla carta geografica dell'Italia di: regioni, capoluoghi e città importanti.	A mio parere questo software è indice di un apprendimento troppo mnemonico della geografia; si rifà alla cosiddetta "geografia emporio".
<b>Scoiattoli e ghiande</b>	<a href="http://try.iprase.tn.it">http://try.iprase.tn.it</a>	Matematica	Classe 2 <sup>a</sup> -3 <sup>a</sup> scuola primaria.	Il software ha lo scopo di acquisire il concetto di divisione con o senza resto per via formale o attraverso una ripartizione formale degli oggetti.	Questo software a mio parere è molto fruibile nel contesto scolastico perché permette di fare la divisione formale o attraverso la ripartizione di oggetti. Queste modalità sono interscambiabili. Utilizzando uno dei due modi proposti, l'altro funge da verifica e consente il controllo dell'errore.