

Nome software	Sito web	Materia	Classe di riferimento (età)	Descrizione	Giudizio
<b>Patente mouse</b>	<a href="http://www.maestra-sabry.it/software-didattici.html">http://www.maestra-sabry.it/software-didattici.html</a> (anche se poi sulla pagina c'è anche scritto vb scuola)	Principalment e informatica, ma comunque trasversale.	Infanzia, primaria (qualunque classe, anche quarta e quinta se necessario)	Serve per imparare a maneggiare il mouse	Ottimo: usavo software di questo tipo qualche anno fa con alcuni bambini che seguivo come insegnante di sostegno a scuola. Sono ottimi per migliorare la motricità fine e la coordinazione oculo - manuale divertendosi. Bisogna condurre una macchinina/moto in garage attraverso un percorso. La grafica è colorata e accattivante, ma nello stesso tempo essenziale, per far in modo che il bambino non si distraiga. Il fatto di dover guidare una macchinina è motivante per il bambino e soprattutto i percorsi non sono banali, ma crescono in difficoltà (ce ne sono quattro). Anche io, pur sapendo usare il mouse, sono uscita spesso di strada! Oltretutto è abbastanza sensibile, appena si esce di strada bisogna ricominciare. Anche quando si rilascia il tasto del mouse (va tenuto premuto fino all'arrivo al garage) esce il messaggio "non lasciare il volante quando si è in strada". E' importante la gratificazione che si ha alla fine: una volta completati tutti i percorsi, viene chiesto di scrivere il proprio nome e viene data la patente del mouse (esce la raffigurazione di una patente col proprio nome).

<b>Scoiattoli e ghiande</b>	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp</a>	Matematica	Dai 7 anni in poi	Serve ad acquisire il concetto di divisione, esercitandola come operazione formale in riga oppure, con supporto grafico, eseguendola solo come ripartizione e non come raggruppamento	Discreto: bisogna dividere in parti uguali un certo numero di ghiande tra i piccoli scoiattoli. Trovo negativo il fatto che ci sia in basso un'enorme ghianda che continua a muoversi e distrae; ho trovato troppo spesso la divisione per uno (concetto utile ma troppo spesso ripetuto); trovo poco efficiente il fatto che non ci siano dei livelli e che cliccando su "nuova divisione", non la cambi. Il fatto di dover cliccare sullo scoiattolo (piuttosto che sulle ghiande) per dividerle, potrebbe confondere sul concetto di ripartizione: sarebbe più utile partire da queste e portarle agli scoiattoli. Trovo positivo il fatto che il bambino possa scrivere direttamente il risultato della divisione e poi vederlo rappresentato graficamente e anche il fatto del resto: quando c'è, esce un enorme punto di domanda rosso da cliccare per avere la spiegazione.
<b>Rosicchia re caduta (tempi presente, passato, futuro)</b>	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp</a>	Italiano (grammatica)	10-12 anni	Serve ad esercitarsi sulla conoscenza dei verbi delle tre coniugazioni nei tempi semplici e composti dell'indicativo	Ottimo: da un albero cadono delle mele, ciascuna ha una targhetta indicante una forma verbale, bisogna cliccare sul cestino (ce ne sono tre: presente, passato, futuro) che corrisponde alla forma corretta del verbo. Il feedback è immediato, compare un coniglietto che alza le orecchie o le abbassa a seconda della correttezza della risposta. Dopo la decima voce verbale, l'attività finisce e compare una classificazione con risposte corrette, errate e tempo impiegato e i verbi

					divisi nelle tre forme. In questo modo il bambino può vedere chiaramente, dopo vari feedback intermedi, un feedback finale riassuntivo, con le voci verbali classificate in modo errato colorate di rosso. Sono disponibili varie versioni con diversi livelli di difficoltà.
<b>Flash griglie</b>	<a href="http://www.softwaredidattico.org/index.htm">www.softwaredidattico.org/index.htm</a>	Arte e immagine	Dalla prima	Serve per creare composizioni di disegni di vario tipo nelle griglie	Ottimo: c'è una griglia di forma quadrata, e intorno varie figure (formate da quadratini) da scegliere e copiare sulla griglia cliccando sui vari quadratini "colorandoli". È molto divertente e stimola l'attenzione perché bisogna avere una buona percezione visuo-spaziale per scegliere man mano i quadratini giusti per ricostruire la figura; bisogna essere in grado di pianificare la costruzione della figura. È possibile l'autocorrezione perché cliccando sul quadratino già scelto, si può far sparire e si può in questo modo correggere il tiro. Ci sono 15 possibili schermate, per un totale di 150 figure da copiare. I bimbi sono liberi di scegliere quelle che più piacciono loro e oltretutto possono liberare la fantasia usando quattro colori diversi. Ci sono anche tre livelli di difficoltà, la griglia è infatti utilizzabile in tre diverse misure (5x5, 10x10, 20x20 quadratini). Può quindi essere adattato a diverse età e a diverse esigenze. Oltre ai quadratini, si possono scegliere anche triangoli in diverse posizioni e il cerchio: le composizioni sono pressoché infinite.

<p><b>Simmetrie</b></p>	<p><a href="http://www.maestra-sabry.it/software-didattici.html">http://www.maestra-sabry.it/software-didattici.html</a> (anche se poi sulla pagina c'è scritto vb scuola)</p>	<p>Matematica (geometria)</p>	<p>Dalla terza</p>	<p>Serve a sviluppare e interiorizzare il concetto di simmetria</p>	<p>Più che buono: è sicuramente utile per far comprendere il concetto di simmetria ai bambini; a partire da un foglio bianco, con un pennello come strumento e dei colori da scegliere, è proprio il bambino a crearla creando un disegno. Man mano che il bambino disegna (non importano le figure/linee che fa), dall'altra parte dell'asse di simmetria orizzontale o verticale, si compone la figura simmetrica a quella disegnata. Risultano dei disegni interessanti e belli che si possono volendo anche salvare; dato che è facile farsi prendere la mano con il mouse c'è subito pronta la possibilità di avere a portata un nuovo foglio bianco (certi bambini hanno spesso questa esigenza dopo aver tracciato anche una sola riga sul foglio vero da disegno; qui lo possono fare senza sprechi). Trovo interessante anche la possibilità di scegliere e variare i colori: risultano dei disegni bellissimi; si può variare anche lo spessore del pennello. Tracciando le linee con il mouse e cercando poi magari di perfezionare i disegni, sicuramente vengono potenziate anche altre competenze. I bambini hanno la possibilità di sperimentare e di interiorizzare il concetto di simmetria, non con regole, ma semplicemente visivamente, autonomamente, costruendola e creandola loro stessi. Sarebbe bello</p>

					aggiungere lo strumento gomma.
<b>Counting up to 10</b>	<a href="http://www.softschools.com/grades/kindergarten">http://www.softschools.com/grades/kindergarten</a>	Matematica	Prima	Serve per allenarsi a contare fino a dieci con l'aiuto del supporto grafico	Buono: compagno degli oggetti colorati (arance, quadratini ecc), il bambino deve contarli e scrivere quanti sono. Il feedback è immediato, esce un animaletto con la scritta "Right" oppure "Wrong" e il bambino è libero di scegliere se riprovare o se passare al quesito successivo. Dopo ogni batteria (5 domande) esce la schermata con i risultati, risposte giuste e sbagliate, tempo e punteggio. È utile e autocorrettivo, ma dopo aver ripetuto la stessa attività un po' di volte, il bambino rischia di annoiarsi e di perdere la motivazione. Potrebbe essere utilizzato per sfidare se stessi, migliorando il tempo o per fare gare con i compagni. Una nota positiva è il fatto che ci sono vari livelli (esempio contare fino a 3 o fino a 30)

<p><b>Addition Games for Kindergarten (Addition Game-Fishing)</b></p>	<p><a href="http://www.softschools.com/grades/kindeergarten">http://www.softschools.com/grades/kindeergarten</a></p>	<p>Matematica</p>	<p>Dalla prima</p>	<p>Serve per allenarsi sulle addizioni e sottrazioni entro il 10</p>	<p>Più che buono: c'è un bambino seduto in riva ad un fiume con la canna da pesca; sulla canna e al posto dell'amo ci sono scritte le operazioni, passano dei pesci a gruppi di tre e il bambino deve cliccare sul pesce che porta scritto il risultato corretto. Quando si risponde in modo corretto, l'operazione cambia e il bambino sorride, facendo immediatamente capire che la risposta è giusta; in caso contrario esce la scritta "Try again" e viene data al bambino la possibilità di continuare a cercare la risposta sui pesci che continuano a passare. È praticamente impossibile, dopo varie prove, non trovare la risposta giusta. Il bambino ha la percezione, arrivando alla risposta, di sentirsi competente e di raggiungere il termine dell'attività, quando comparirà il punteggio con un enorme pesce con scritto "Congratulation". La grafica è accattivante e allegra. Forse dopo un po' di volte rischia però di diventare noioso per il bambino.</p>
<p><b>Number Sense Games for Kindergarten (Ordering)</b></p>	<p><a href="http://www.softschools.com/grades/kindeergarten/">http://www.softschools.com/grades/kindeergarten/</a></p>	<p>Matematica</p>	<p>Dalla seconda</p>	<p>Serve per esercitarsi ad ordinare i numeri</p>	<p>Ottimo: ci sono cinque palloncini colorati con scritti dei numeri, il bimbo deve cliccarci sopra, scoppiandoli, partendo da quello col numero più basso, allenandosi quindi sull'ordinamento crescente dei numeri. È molto divertente perché crescono a mano a mano i livelli di difficoltà, prima i numeri sono entro il 10, poi si aggiungono quelli entro il 20, poi quelli entro il</p>

<p><b><u>Numbers Game)</u></b></p>					<p>30 e comunque dopo pochi livelli (che cambiano automaticamente) si possono trovare nella stessa serie sia per esempio il 5 e il 44. Aumenta gradatamente anche la velocità di risalita dei palloncini al cielo ed è davvero una sfida cercare di fare sempre più veloce. I palloncini sono dello stesso colore, in modo tale da non comportare distrazioni al bambino. Il livello di attenzione necessario è molto alto, perché appena si fa un errore, il gioco si interrompe e bisogna ricominciare.</p>
<p><b>Il corpo umano</b></p>	<p><a href="http://www.maestra-sabry.it/software-didattici.html">http://www.maestra-sabry.it/software-didattici.html</a></p>	<p>Scienze</p>	<p>Quinta</p>	<p>Serve a verificare la conoscenza degli apparati del corpo umano</p>	<p>Pessimo: innanzitutto le domande sono pochissime per ogni argomento (il gioco finisce troppo in fretta) e ad ogni risposta sbagliata vengono tolti 10 punti che mi sembrano un po' eccessivi. Tra l'altro l'argomento non è trattato in modo esauriente: mancano tantissimi apparati importanti del nostro corpo e questa semplicità non rende l'idea della complessità del nostro sistema corporeo e rischia di non coinvolgere abbastanza i bambini. Una volta iniziata la serie di domande poi non è più possibile tornare indietro perché il tasto "menu" diventa inattivo. Il gioco è diviso in parti solo apparentemente, perché, in realtà, una volta finita la serie di domande di un argomento, il punteggio rimane valido per gli argomenti successivi (non riparte da zero, ma dal punteggio già conseguito). Da ultimo, una volta conclusi tutti gli apparati, anche con meno 30</p>

					punti, compare la scritta “Complimenti! Hai totalizzato meno 30!”, che mi sembra davvero insensato, contraddittorio e poco utile come feedback.
<b>Italia</b>	www.ivana.it	geografia	Quarta/quinta	Serve a migliorare la conoscenza delle regioni, della loro posizione, dei capoluoghi, delle città e dei climi dell'Italia.	Ottimo: è molto ricco di proposte e per esperienza so che i bambini ci si divertono e imparano molto. La grafica è molto accattivante, molto colorata e le varie attività sono ricche anche di fotografie relative alle regioni e alle città. Ci sono esercizi in cui dare il nome alle regioni, altri in cui vanno collocate le regioni al posto giusto muovendole con il mouse, altri in cui abbinare città alle regioni, altre in cui bisogna ricomporre puzzle di fotografie, riconoscere luoghi, le varie fasce climatiche ecc. Sicuramente è un modo diverso di fare geografia, il bambino può agire concretamente sulla cartina del nostro paese ed essere autonomo nell'esplorarla, scegliendo l'attività che preferisce, scegliendo di agire sulla penisola intera oppure solo sulla regione e apprendendo per scoperta, per prove ed errori.