

BRUNO BRIGIDA _ LABORATORIO N ° 3

Nome software	Indirizzo web	Materia	Classe di riferimento	Breve descrizione	Giudizio
Il software di Giusi Landi: Costruisci una fiaba	vbscuola.it	Italiano	Scuola primaria (alunni di classe prima o del primo biennio)	Il programma viene utilizzato per guidare i bambini dei primi anni di scuola primaria nell'analisi e creazione di semplici fiabe.	Il programma è facilmente gestibile dai bambini, che possono scegliere personaggi e ambienti tra quelli disponibili, cliccando con il mouse e trascinando l'ambiente o il personaggio scelto nell'apposito riquadro. Consente ai bambini di capire, in maniera divertente, la particolare struttura della fiaba.
Il software di Giusi: Costruisci il tuo biglietto d'auguri	vbscuola.it	Immagine	Scuola primaria (alunni di classe prima o del primo biennio)	Il programma consente ai bambini di creare biglietti di auguri personalizzati per diverse occasioni.	E' un semplice programma di grafica che stimola lo sviluppo della creatività.
Il software di Giusi Landi: Le tabelline del polpo	vbscuola.it	Matematica	Scuola primaria, a partire da 7 anni	Un gioco sulle tabelline della moltiplicazione: un polpo vede passare dei pesciolini sotto di sé e deve afferrare solo quelli che non appartengono alla sua tabellina.	Il programma facilita la memorizzazione delle tabelline, in maniera giocosa. Il gioco presenta una grafica e un'animazione molto semplice, alla portata dei bambini.
Il corpo umano	www.maestra sabry.it	Scienze	Scuola primaria, classe V	Il programma si presenta sotto forma di test per conoscere il corpo umano e i suoi apparati.	Il programma aiuta i bambini a scoprire e a conoscere le varie parti del proprio corpo e può essere utilizzato per esempio come una prova finale per verificare le conoscenze acquisite dopo lo studio.

Scarabocchio	www.maestra sabry.it	-Infanzia: campo di esperienza "Linguaggi creatività espressio ne" -Primaria: immagine	Scuola dell'infanzia, bambini di 3, 4 e 5 anni. Scuola primaria, bambini di 6 e 7 anni.	E' un programma che crea l'illusione di disegnare direttamente sullo schermo del pc.	Il programma è un invito ad esprimere la propria creatività, in una maniera del tutto semplice e spontanea.
Castello di vocali	www.maestra sabry.it	Italiano	Gioco adatto a bambini di 5-6 anni	Castello di vocali è un gioco didattico il cui obiettivo è il riconoscimento delle vocali, maiuscole o minuscole.	Il funzionamento è molto semplice. Il programma permette ai bambini di riconoscere le vocali, giocando, e quindi facilita la loro memorizzazione.
Witchie	www.maestra sabry.it	Inglese	Bambini dai 5 anni in poi.	Scopo del gioco è trovare 10 oggetti o 10 animali, nascosti in ambienti diversi, che servono alla strega Witchie per trasformarsi e cambiare mestiere.	Programma realizzato dagli alunni della classe terza di una scuola primaria. Il gioco dispone di un'animazione molto divertente, costituita da disegni prodotti dagli stessi bambini. Permette ai bambini di avere un primo approccio con i vocaboli più semplici della lingua inglese.
Italia	www.maestra sabry.it	Geografia	Scuola primaria. Gioco adatto ai bambini dalla classe IV in poi.	Il programma è utile nello studio della geografia per conoscere città e regioni italiane.	Il programma risulta essere molto efficace, in quanto mette alle prova le proprie conoscenze sulla posizione delle regioni, delle città capoluogo di regione e di provincia italiane. Disponendo di una grafica visiva, il gioco consente una memorizzazione più facile.

Pifferaio magico	try.iprase.tn.it	Educazion e musicale	Dagli 11 ai 15 anni	Il programma permette ai ragazzi di riconoscere gli strumenti e gli organici a partire da un suono emesso dallo strumento magico del pifferaio.	Il programma invita ad un ascolto attento e accurato del suono per poter poi riconoscere lo strumento o l'organico; permette quindi all'ascoltatore di affinare la capacità di identificare il timbro del suono prodotto.
Mele pari e mele dispari	try.iprase.tn.it	Matemati ca	Bambini da 6 anni in poi.	Il programma aiuta il bambino a riconoscere i numeri pari e quelli dispari. Egli deve raccogliere le mele con etichetta pari in un cesto e le mele con etichetta dispari in un altro.	Il gioco permette ai bambini di capire la differenza tra le due categorie di numeri e quindi il riconoscimento del numero (se è pari o dispari). Il gioco risulta essere facilmente gestibile dai bambini, anche perché dispone di un'animazione molto semplice.