

## CAGNAN CINZIA – LAB. N° AC3

Nome Software	Indirizzo Web	Materia	Classe di riferimento	Breve descrizione	Giudizio
La macchina delle parole	<a href="http://vbscuola.it/">http://vbscuola.it/</a>	Italiano	2^ primaria	Il bambino deve aiutare Jos a far entrare in una macchina “pensante” solo le parole giuste, seguendo una precisa indicazione che gli viene data all’inizio (es: fai entrare nella macchina le parole che non sono articoli).	Programma utile per verificare le conoscenze dei bambini riguardo alle categorie grammaticali; inoltre, si presta alle modifiche dell’insegnante nel caso in cui si vogliano valutare conoscenze diverse e può anche essere adattato al livello di apprendimento dei bambini.
Mattone marrone	<a href="http://www.mastrasabry.it/software-didattici.html">http://www.mastrasabry.it/software-didattici.html</a>	Logica – Informatica – Problem solving	2^ primaria	Il bambino deve muovere con il mouse vari oggetti per permettere al Mattone Marrone di arrivare alla posizione finale.	Lo utilizzerei perché stimola l’inventiva e l’ingegno, e mano mano che si procede di livello, mette alla prova la capacità dei bambini di ragionare e di risolvere i problemi.
Caccia ai verbi	<a href="http://vbscuola.it/">http://vbscuola.it/</a>	Italiano	5^ primaria	Nel gioco il bambino deve aprire solo le buste corrette sulla base della consegna iniziale (es: apri le buste che contengono il congiuntivo del verbo essere).	Lo utilizzerei perché attraverso un gioco divertente i bambini possono controllare le loro conoscenze sulle coniugazioni dei verbi e contemporaneamente l’insegnante può verificare dove il bambino ha maggiori difficoltà.
Il computer	<a href="http://vbscuola.it/">http://vbscuola.it/</a>	Informatica	1^ primaria	Si tratta di un’applicazione che mostra le varie componenti del computer, per far apprendere l’uso e la sua componentistica.	Non lo userei con i bambini di oggi, che essendo nativi digitali procedono per prove ed errori, problem solving...e hanno già molte conoscenze al momento del loro ingresso a scuola. Il programma è anche datato (c’è il floppy!).

Costruisci una fiaba	<a href="http://vbscuola.it/">http://vbscuola.it/</a>	Italiano	1^ primaria	Programma che permette di creare la propria fiaba, seguendo un percorso guidato con cui apprendere la struttura tipica di questa tipologia testuale.	Lo utilizzerei perché è un programma divertente che stimola l'inventiva e la fantasia del bambino. Attraverso un percorso delineato il bambino può apprendere divertendosi.
Champions League	<a href="http://vbscuola.it/">http://vbscuola.it/</a>	Geografia	5^ primaria	Nel gioco i bambini scelgono una squadra di calcio e devono cercare di fare goal alla squadra avversaria per vincere il campionato. I bambini vincono la partita se rispondono correttamente a delle domande di geografia.	Lo utilizzerei perché è un gioco che unisce divertimento e conoscenza: in modo avvincente e piacevole, i bambini potranno così verificare le loro conoscenze in ambito geografico.
Indovina la frase	<a href="http://vbscuola.it/">http://vbscuola.it/</a>	Italiano	1^ primaria	Gioco a coppie: il primo bambino scrive una frase senza mostrarla al compagno che deve aiutare Jos a evitare gli ostacoli che incontra nel fiume; contemporaneamente deve scoprire la frase inventata dal compagno mettendo insieme le parole che scorrono nel fiume al fine di costruire una frase di senso compiuto.	Il gioco può essere utile per i bambini al fine di capire quali elementi deve avere una frase per essere considerata tale; tuttavia, non lo ritengo un gioco così avvincente e divertente, forse neanche per i bambini.
Corpo umano	<a href="http://www.mastrasabry.it/software-didattici.html">http://www.mastrasabry.it/software-didattici.html</a>	Scienze	5^ primaria	Si tratta di un gioco a punti: dopo aver scelto un apparato del corpo umano il bambino deve rispondere correttamente alle domande scegliendo tra le 2 opzioni proposte.	Utilizzerei il programma per dare la possibilità ai bambini di verificare, divertendosi, le conoscenze acquisite. Farei svolgere l'esercizio a coppie in modo da favorire anche la collaborazione sulle domande più difficili (tutoring tra pari).
Figurotti	<a href="http://www.iva.na.it/sj/">http://www.iva.na.it/sj/</a>	Logica	2^ primaria	Si tratta di una serie di mini giochi composti da esercizi di logica, riconoscimento e intuito.	Può sembrare fin troppo banale, ma le cose che noi diamo per scontate, una volta le credevamo diverse. Con questo esercizio i bambini stimolano i riflessi del cervello.

Parole parole	<a href="http://www.mastrasabry.it/software-didattici.html">http://www.mastrasabry.it/software-didattici.html</a>	Italiano - Inglese	3^ primaria	In una griglia di 25 lettere, che spostate adeguatamente compongono parole italiane o inglesi, il bambino deve comporre più parole possibili. Trovata la parola “chiave”, si procede di livello.	Trovo che sia un gioco utile non solo per aiutare i bambini a costruire parole nuove ma anche perché stimola il loro ingegno: i bambini, infatti, devono anche capire come spostare le lettere per ottenere nuove parole. Inoltre, si presta ad essere svolto anche in lingua inglese.
---------------	---	--------------------	-------------	--	--