

**SOFTWARE DIDATTICI**  
**FALCONE AURORA – LAB AC3**

<b>SOFTWARE</b>	<b>INDIRIZZO WEB</b>	<b>MATERIA</b>	<b>CLASSE</b>	<b>DESCRIZIONE</b>	<b>GIUDIZIO</b>
<b>REBUS LUPESCHI</b>	<a href="http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2005.htm#Lupeschi">http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2005.htm#Lupeschi</a>	ITALIANO	3 primaria	Un gioco didattico che presenta una serie di rebus la cui soluzione non è particolarmente complessa, ma è "lunga", sino a formare delle frasi complete.	Buono, alla presenza delle immagini facilmente utilizzabile anche con bambini stranieri
<b>Gran Premio</b>	<a href="http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2005.htm#Granpremio">http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2005.htm#Granpremio</a>	GEOGRAFIA	5 primaria	Gioco basato su nozioni geografiche relative ai continenti della Terra. Nel contesto di una corsa automobilistica, il programma presenta una serie di compiti o di domande che stimolano il bambino ad aumentare giocando il suo bagaglio di conoscenze geografiche.	Gioco accattivante da fare con tutta la classe, alcune domande sono un po' difficili ma c'è la possibilità per l'insegnante di modificarle
<b>CHAMPIONS LEAGUE</b>	<a href="http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2013.htm#champions">http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2013.htm#champions</a>	GEOGRAFIA	5 primaria	Un gioco di geografia basato su domande che riguardano il continente europeo (città, mari, monti, laghi, fiumi). Scopo del gioco è vincere, con la propria squadra, la coppa della <b>Champions League</b> europea. Il gioco emula una partita di calcio: se il giocatore risponde esattamente ai quiz porta avanti la palla sul campo di calcio sino a fare gol nella porta avversaria.	Ottimo, più immediato del precedente, si può giocare in squadra, si possono modificare i quiz

<p><b>GRAMMAPUZZLE</b></p>	<p><a href="http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2013.htm#grammapuzzle">http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2013.htm#grammapuzzle</a></p>	<p>GRAMMATICA</p>	<p>2 primaria</p>	<p>Gioco grafico per la scuola primaria, per i primi approcci all'analisi grammaticale.  Il programma presenta un menu di 16 esercizi su articoli, nomi, aggettivi, avverbi, verbi.  Dopo avere scelto un esercizio, il giocatore clicca la valigetta delle carte; compaiono allora 7 carte, ritagliate in tre pezzi.  Scopo del gioco è rimettere insieme le 7 carte, spostando e collocando opportunamente i pezzi, trascinandoli con il mouse.  Ogni carta è composta di tre pezzi: il pezzo superiore, il pezzo centrale (che è sempre una immagine) e il pezzo inferiore.  Questi pezzi si incastrano tra di loro come le tessere di un puzzle.  Man mano che il giocatore incastra i pezzi, il programma segnala con un suono e con un cambiamento di colore se l'incastro è corretto; il programma segnala anche in modo evidente quando una carta è completata in modo corretto.</p> <p>Una volta completato un set di sette carte compare una icona che consente di stampare il tutto su un foglio in formato A4.</p>	<p>Ottimo, anche per la presenza di immagini e per la possibilità di auto correggersi.</p>
----------------------------	--	-------------------	-------------------	--	--

<b>FLIP PAGE</b>	<a href="http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phoca_download&amp;view=category&amp;id=41:libro-immagini">http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phoca_download&amp;view=category&amp;id=41:libro-immagini</a>	INTERDISCIPLINARE	Dalla 3 primaria	Programma che consente di montare rapidamente testi e immagini per realizzare un libro in HTML5	Buono per realizzare racconti con i bambini
<b>EURO 1-2-3-4-5</b>	<a href="http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phoca_download&amp;view=category&amp;id=20:euro">http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phoca_download&amp;view=category&amp;id=20:euro</a>	MATEMATICA	Dalla 2 primaria	Software in 5 livelli per esercitarsi con l'utilizzo dell'Euro. Fornisce la possibilità di contare i vari tagli, dare il resto, fare piccole spese simulate.	Ottimo soprattutto per bambini con difficoltà
<b>FATE E MAGHI</b>	<a href="http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phoca_download&amp;view=category&amp;id=21:fate-e-maghi">http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phoca_download&amp;view=category&amp;id=21:fate-e-maghi</a>	MATEMATICA	Dalla 2 primaria	Gioco per esercitarsi nelle divisioni con vari livelli di difficoltà	Scarso, poco immediato e poco accattivante
<b>ANGOLI</b>	<a href="http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phoca_download&amp;view=category&amp;id=126:geometria">http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phoca_download&amp;view=category&amp;id=126:geometria</a>	MATEMATICA	Dalla 3 primaria	Gioco con vari livelli di difficoltà. Permette di esercitarsi sui vari tipi di angoli, con il riconoscimento grafico e con il disegno.	Ottimo per lavorare sulla conoscenza e costruzione degli angoli
<b>OROLOGIO E CALENDARIO</b>	<a href="http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phoca_download&amp;view=category&amp;id=117:il-tempo">http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phoca_download&amp;view=category&amp;id=117:il-tempo</a>	MATEMATICA	Dalla 1 primaria	Sono 2 software: orologio e calendario. L'orologio permette di esercitarsi con il riconoscimento di ore, minuti e secondi con vari livelli di difficoltà. Il calendario presenta esercizi su giorni della settimana, mesi e stagioni.	Ottimo soprattutto per bambini con difficoltà, per i quali questo argomento spesso risulta complesso.
<b>JCLICK</b>	<a href="http://www.didattica.org/area_antropologica.htm">http://www.didattica.org/area_antropologica.htm</a>	STORIA-GEOGRAFIA	Dalla 1 primaria	33 progetti di Storia, geografia e studi sociali con diversi livelli di difficoltà	Buono per la vastità delle proposte
<b>ANAGRAMMI INGLESI</b>	<a href="http://www.softwaredidattico.org/inglese.htm">http://www.softwaredidattico.org/inglese.htm</a>	INGLESE	Dalla 2 primaria	Giochi interattivi in cui collegare alle figure la corretta definizione inglese, che però appare anagrammata	Discreto, forse un po' difficile