

Scaricare dieci software didattici dai siti forniti, completando la tabella riassuntiva

GLORIA GALLI - LAB AC3						
	Nome software	Indirizzo web	materia	Classe di riferimento	Breve descrizione	Giudizio
1	Oceania	http://www.ivana.it/sj	Geografia	4 ^A / 5 ^A ELEMENTARE	Software adatto ai bambini in quanto permette di consolidare e incrementare le conoscenze attraverso attività-giochi diversi tra loro. La grafica è semplice ma comunque molto efficace. La possibilità di scegliere tra diverse attività permette di incrementare conoscenze diverse (bandiere, cartina fisica ecc.).	Ritengo molto buono questo programma in quanto permette di imparare giocando. Ho sempre trovato noioso e complicato imparare la geografia ma se avessi avuto questo tipo di programma avrei imparato con più facilità.
2	Trenino della frase	http://vbscuola.it	Italiano	3 ^A / 4 ^A ELEMENTARE	Software utile per avviare la conoscenza dell'analisi logica. Richiede al bambino di costruire un trenino scegliendo con cura i diversi vagoni che simboleggiano i diversi componenti della frase. Il bambino impara così a formulare frasi corrette e a riconoscere i diversi elementi di cui una frase è composta.	Programma molto buono. Consigliabile. Efficace l'utilizzo del trenino in quanto permette di capire con chiarezza che la frase è composta da diversi elementi (vagoni).
3	Crea linee del tempo	http://vbscuola.it	Storia-Italiano	Dalla 2 ^A ELEMENTARE	Software che permette di collegare date ad eventi. Permette di stampare la linea del tempo che si crea o di consultarla sul pc.	Software molto semplice e facile da utilizzare. Permette di creare linee del tempo che risultano molto utili nello studio. Inoltre la possibilità di stampare o consultare la linea in modo interattivo è ottima perché si adatta alle varie esigenze.
4	Corpo umano	http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html	Scienze	5 ^A ELEMENTARE	Software didattico composto da domande riguardanti il corpo umano. Per ogni risposta esatta viene dato un punteggio di 10 punti, per ogni risposta errata ne vengono tolti 10.	Mi piace come è impostato il software. Le domande sono divise per apparati. L'unica pecca è che per ogni apparato ci sono solo 4 domande. Se fosse più ricco sarebbe più completo a mio parere. Comunque sia do un buon voto a questo programma perché permette ai bambini di testare le loro conoscenze.
5	Simmetrie	http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html	Matematica	3 ^A ELEMENTARE	Il software permette di disegnare qualsiasi figura si voglia. Una volta disegnata la figura cliccando su simmetria verticale e-o orizzontale queste compaiono sulla figura disegnata.	Non saprei valutare questo software. È abbastanza immediato, facile da capire ma comunque è sprovvisto di istruzioni. Inoltre è abbastanza limitante in quanto al bambino viene solo richiesto di disegnare una figura e le simmetrie compaiono da sole.
6	Carote e conigli	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/musica/gioco.asp?id=906	Matematica	3-4 ^A ELEMENTARE	Il software attraverso una grafica semplice e chiara permette al bambino di cimentarsi con la divisione. Permette in oltre due possibilità, in base alle capacità del bambino: il bambino può subito scrivere il risultato della divisione o può distribuire le carote ai vari conigli in modo da scoprire il risultato.	Software molto valido in quanto permette ai bambini di cimentarsi con la divisione. Inoltre il fatto che permetta due modalità di risoluzione fa sì che sia adatto a tutti i bambini, esperti e meno.

7	<i>Il pifferaio magico</i>	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/musica/gioco.asp?id=906	Musica	5^ ELEMENTARE SCUOLA MEDIA	Il software permette di scegliere tra due difficoltà. Consiste nel dover aiutare il pifferaio magico a liberare la città dai topi riconoscendo lo strumento a cui corrisponde il suono che viene emesso dal pifferaio.	Software buono che permette ai bambini di "allenare l'orecchio". Giocando i bambini imparano ad associare i suoni agli strumenti che li producono.
8	<i>Counting up to 10</i>	http://www.softschools.com/grades/kindergarten/	Matematica	Dalla 1^ ELEMENTARE	Software che richiede ai bambini di contare correttamente. Vengono presentati dei disegni e viene chiesto al bambino di contare e indicare il numero corretto.	Software abbastanza buono. Permette ai bambini di imparare a contare. L'unica pecca è che è un po' limitante in quanto, anche se cambiano le figure da contare, l'interattività chiesta ai bambini è limitata a mio parere. La grafica non è accattivante.
9	<i>Davanti e dietro 2</i>	http://www.ivana.it/sj	Matematica	1-2^ ELEMENTARE	Il software permette al bambino di lavorare sui concetti davanti-dietro attraverso la proposta di diversi giochi. I diversi giochi richiedono al bambino di riflettere e quindi non è possibile dare risposte meccaniche. Il bambino deve concentrarsi.	Software molto buono che permette al bambino di capire fino in fondo il concetto di davanti e dietro divertendosi e interagendo con simpatici personaggi.
10	<i>Mr Green e friends</i>	http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html	Arte - Immagine	2^ ELEMENTARE	Software incentrato sull'educazione ambientale in particolare incentrato sulla raccolta differenziata. In una parte il bambino può imparare cosa si ricicla e in quale cassonetto deve depositare i diversi materiali, in un'altra può divertirsi giocando associando ad ogni cassonetto il suo rifiuto.	Software semplice, istruttivo e divertente. Permette di promuovere le conoscenze dei bambini e di sensibilizzarli rispetto al problema dello smaltimento dei rifiuti.