

GARLATI FRANCESCA – LAB. N° AC3

NOME SOFTWARE	INDIRIZZO WEB	MATERIA	CLASSE DI RIFERIMENTO	BREVE DESCRIZIONE	GIUDIZIO
<b>Pianeta verde</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: tabelline	Scuola primaria: da classe II a V	Per salvare il pianeta e farlo ridiventare verde (ora è rosso perché conquistato dagli alieni), il bambino deve colpire le navi spaziali nemiche, cioè quelle che non appartengono alla tabellina che ha scelto all'inizio del gioco. <i>Abilità:</i> Riconoscere i numeri che non appartengono ad una data tabellina.	L'attività, proposta attraverso le modalità proprie del gioco, motiva il bambino e permette di creare un buon rapporto con la matematica.
<b>Piramidi misteriose</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: moltiplicazioni	Scuola primaria: da classe III a V	Il bambino deve inserire i numeri giusti al posto dei punti interrogativi dipinti sui blocchi della piramide magica: il numero di ogni blocco si ottiene moltiplicando il numero dei due blocchi di pietra che stanno sotto. <i>Abilità:</i> Saper risolvere moltiplicazioni trovando il prodotto o uno dei fattori.	A mio parere, il gioco è molto accattivante e permette al bambino di ripassare le moltiplicazioni in maniera non consueta. L'attività prevede l'autocorrezione da parte del bambino.

<p><b>Bilancia</b></p>	<p><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></p>	<p>MATEMATICA: Equivalenze di pesi (simboli &lt;, &gt; e =)</p>	<p>Scuola primaria: classi IV e V</p>	<p>Il bambino sceglie un animale della fattoria e lo posiziona a sinistra della bilancia; a destra della bilancia, invece, c'è un sacco di farina. Il bambino deve confrontare i pesi indicati (sull'animale e sul sacco) ed inserire il simbolo di maggiore, minore o uguale in corrispondenza del fulcro. Se il gioco viene risolto esattamente l'animale trova il suo posto nella fattoria presente sullo sfondo. <i>Abilità:</i> Uso dei simboli &gt;, &lt;, = ed equivalenze di peso.</p>	<p>Il gioco permette al bambino di esercitarsi sulle equivalenze utilizzando i simboli di maggiore, minore e uguale. A mio parere l'attività risulta molto più motivante rispetto alle numerose schede "noiose" che i bambini spesso devono risolvere. L'esercizio permette inoltre l'autocorrezione immediata (la bilancia scende dalla parte più pesante).</p>
<p><b>Lupo e lepre</b></p>	<p><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></p>	<p>MATEMATICA: calcolo mentale rapido</p>	<p>Scuola primaria (da classe II)</p>	<p>In questo gioco il bambino si deve mettere nei panni di una lepre che deve scappare dal lupo cattivo. Per essere salvo deve raggiungere la riva opposta del mare saltando su dei barili: per ogni salto deve risolvere mentalmente delle operazioni aritmetiche. <i>Abilità:</i> Risolvere le operazioni correttamente e velocemente.</p>	<p>L'attività motiva il bambino ad allenarsi nel calcolo mentale rapido e permette di verificare la sua abilità nel risolvere le operazioni correttamente e velocemente. La difficoltà dell'operazione e la velocità del lupo possono essere scelte in base al livello di partenza di ciascun bambino. Questo gioco, impostato ai massimi livelli di difficoltà, può rappresentare una vera e propria sfida anche per una mente allenata e veloce.</p>

<p><b>Scuola sottomarina</b></p>	<p><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></p>	<p>ITALIANO: grammatica e ortografia</p>	<p>Scuola primaria (da classe III) e scuola secondaria di primo grado</p>	<p>Il gioco è ambientato sott'acqua: il polipo-maestro sta proponendo esercizi alla lavagna ad un polipino. La frase da correggere appare sulla lavagna (gli errori possono essere uno o molti): è' necessario intervenire sul testo apportando le correzioni necessarie. <i>Abilità:</i> Individuare errori grammaticali e ortografici all'interno di una frase e correggerli.</p>	<p>L'attività può essere adattata al singolo bambino: all'inizio del gioco, infatti, è possibile impostare un livello di difficoltà (facile - difficile), il tipo di difficoltà su cui esercitarsi e il numero di tentativi ammessi prima che l'esercizio sia considerato errato.</p>
<p><b>Costruisci una fiaba</b></p>	<p><a href="http://vbscuola.it/">http://vbscuola.it/</a></p>	<p>ITALIANO: la fiaba</p>	<p>Scuola primaria: classi I e II</p>	<p>I bambini possono scegliere personaggi e ambienti tra quelli disponibili sullo schermo del computer, per poi scrivere a fianco i testi relativi ad ogni scena.</p>	<p>Il programma è utile per guidare i bambini dei primi anni di scuola primaria ad analizzare e creare semplici fiabe. Al termine della progettazione e stesura del testo, è possibile modificare e revisionare la fiaba costruita, animando le scene prodotte.</p>
<p><b>Jos sulla luna</b></p>	<p><a href="http://vbscuola.it/">http://vbscuola.it/</a></p>	<p>ITALIANO: grammatica</p>	<p>Scuola primaria: da classe II</p>	<p>In un ambiente spaziale cadono degli asteroidi sui quali sono indicati nomi o aggettivi. Il bambino deve aiutare il personaggio del gioco a raccogliere gli asteroidi che portano parole esatte e schivare gli asteroidi con parole sbagliate (nomi o aggettivi a seconda della consegna).</p>	<p>Il gioco si differenzia dalle schede tradizionali di grammatica presentate a scuola e permette al bambino di autocorreggersi. L'attività è impostata sulla distinzione tra nomi e aggettivi, ma può essere facilmente ampliata e modificata secondo le esigenze dell'insegnante.</p>

<p><b>Cerca le parole</b></p>	<p><a href="http://www.softwaredidattico.org/index.htm">http://www.softwaredidattico.org/index.htm</a></p>	<p>ITALIANO</p>	<p>Scuola primaria: da classe II</p>	<p>In un grande schema 17x17 si devono cercare fino a 14 parole. Una volta individuate, le parole vengono cancellate automaticamente dalla lista dei vocaboli da cercare.</p>	<p>L'attività favorisce e motiva il riconoscimento delle parole e della successione delle lettere che le costituiscono. Le liste possono essere facilmente modificate e integrate, anche con parole scelte precedentemente con i bambini stessi.</p>
<p><b>Agenzia viaggi Italia</b></p>	<p><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></p>	<p>GEOGRAFIA</p>	<p>Scuola primaria (da classe V) e scuola secondaria di primo grado</p>	<p>Sullo schermo viene proposta una delle regioni italiane: a destra sono presenti i nomi di città, monti, pianure, fiumi, laghi, mari e isole italiane. Ogni elemento proposto deve essere trascinato sulla regione se gli appartiene o in un'apposita area se appartiene ad altre regioni o stati europei.</p>	<p>L'attività permette di imparare e verificare attivamente le proprie conoscenze geografiche attraverso il gioco e non più attraverso la sola compilazione di cartine mute. E' possibile inoltre scegliere il livello di difficoltà che si ritiene più opportuno.</p>
<p><b>Il crea presentazioni</b></p>	<p><a href="http://vbscuola.it/">http://vbscuola.it/</a></p>	<p>Utilizzabile in tutte le materie</p>	<p>Scuola primaria e scuola secondaria di primo grado</p>	<p>Si tratta di un programma per documentare esperienze in modo semplice ed efficace, con l'uso di testi, immagini e suoni.</p>	<p>E' chiaro e semplice da utilizzare anche in modo autonomo. Incentiva e aiuta i bambini a documentare qualsiasi tipologia di esperienza (scolastica, personale, etc.), facilitando la suddivisione in fasi. Il prodotto finale può essere facilmente distribuito e condiviso.</p>

