

IENCO VALENTINA – LABORATORIO N° 3

Nome software	Indirizzo web	Materia	Classe di riferimento	Breve descrizione	Giudizio
Scopri gli animali	<a href="http://vbscuola.it/applicazioni/appliazioni2013.htm#scopriglianimali">http://vbscuola.it/applicazioni/appliazioni2013.htm#scopriglianimali</a>	Orientamento nello spazio	Scuola dell'infanzia. Bambini di 5 anni	Ci sono 4 ambienti (casa, fattoria, foresta, mare) e alcuni animali che vivono in questi ambienti. Una volta scelto l'ambiente, vi è un animale nascosto e il bambino deve indovinare di quale animale si tratta. Il bambino ha quattro tentativi e man a mano che sbaglia viene scoperta una parte di esso.	Mi sembra un gioco molto bello da proporre ai bambini. La grafica è accattivante.
Patente mouse	<a href="http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html">http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html</a>	Educazione stradale e spazio	Scuola dell'infanzia, bambini di 5 anni	Ci sono una serie di percorsi (dal più semplice al più complesso). Il bambino deve condurre il suo veicolo dalla partenza al garage cercando di rimanere sulla strada e lasciando il mouse solo una volta arrivato a destinazione. Se il bambino sbaglia deve ricominciare.	Un gioco che potrebbe incuriosire molto i bambini di questa età. Un po' difficile probabilmente il tenere cliccato il mouse per tutto il percorso e lasciarlo solo una volta arrivato a destinazione.
Scarabocchio	<a href="http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html">http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html</a>	Disegno	Scuola dell'infanzia, bambini di 4 e 5 anni	I bambini, con l'utilizzo del mouse, disegnano direttamente sullo schermo del pc.	Un software positivo per il libero utilizzo del pc ma senza un fine specifico.
Strega comanda colore	<a href="http://vbscuola.it/pagine/mgoldoni.htm#strega">http://vbscuola.it/pagine/mgoldoni.htm#strega</a>	Immagine e italiano	2° elementare	Viene indicato un colore che il bambino deve cliccare prima che la strega lo raggiunga.	Avrei migliorato la grafica. Non lo consiglierei per un lavoro sui colori.
Trenino della frase	<a href="http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm">http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm</a>	Italiano	4° elementare	Il bambino deve costruire una frase grazie all'aiuto di un trenino.	È poco chiaro. Troppo contorto.
Caccia ai verbi	<a href="http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm">http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm</a>	italiano	4° elementare	Il bambino riceve un'indicazione: cercare la forma verbale corretta nascosta dietro ad alcune buste. Ha alcuni aiuti.	È molto stimolante per il bambino. Permette un buon rafforzamento delle conoscenze acquisite nella materia.
Caccia ai numeri	<a href="http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm">http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm</a>	matematica	3° elementare	Il bambino riceve un'indicazione (es: trova i numeri dispari dietro le buste). Per fare questo ha a disposizione un timer ed alcuni aiuti.	Gioco molto stimolante che può rafforzare le conoscenze matematiche acquisite dal bambino.

Le tabelline del polpo	<a href="http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm">http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm</a>	matematica	3° elementare	Data una tabellina, il polpo deve acchiappare solo i pesci con il numero appartenente a quella tabellina.	Gioco un po' difficile per bambini di 3° elementare per il poco tempo a disposizione.
Clic	<a href="http://vbscuola.it/pagine/josoft2.htm">http://vbscuola.it/pagine/josoft2.htm</a>	informatica	1° elementare	Sullo schermo spuntano dei palloncini che i bambini devono scoppiare utilizzando il clic sul mouse.	Gioco molto semplice adatto per imparare il semplice clic sul mouse e a spostarlo.
Conta	<a href="http://vbscuola.it/pagine/josoft2.htm">http://vbscuola.it/pagine/josoft2.htm</a>	matematica	1° elementare	Vi è un insieme vuoto con un cartellino che indica un numero e fuori da esso degli oggetti. I bambini dovranno trascinare nell'insieme vuoto il numero di oggetti indicato dal cartellino.	Gioco molto semplice che permette all'insegnante una verifica sul conteggio da parte del bambino.