

NOME SOFTWARE	INDIRIZZO WEB	MATERIA	CLASSE DI RIFERIMENTO	BREVE DESCRIZIONE	GIUDIZIO
Number train	<a href="http://www.softschools.com/counting/games/number_train/">http://www.softschools.com/counting/games/number_train/</a>	matematica	infanzia	Inserire i numeri nei vagoni corrispondenti (nell'ordine corretto)	Utile per la numerazione ordinale; difficile per i bambini il "drug and drop".
Rabbit counting games	<a href="http://www.softschools.com/counting/games/">http://www.softschools.com/counting/games/</a>	Matematica	Infanzia	Inserire nel cestino il numero di frutti/verdure indicati per far proseguire il coniglio nel suo percorso.	Utile per la conta dei numeri, divertente, stimolante perché costituito da "sotto-obiettivi"
Colors Matching Memory Games	<a href="http://www.softschools.com/language_arts/phonics/games/phonics_matching_games/colors/">http://www.softschools.com/language_arts/phonics/games/phonics_matching_games/colors/</a>	L1 per bambini inglesi, L2 per bambini italiani	Infanzia/ 1°elementare	E' un memory le cui coppie sono costituite da una macchia di colore e dalla parola scritta (in inglese) del colore corrispondente.	Utile per l'apprendimento dell'inglese, e per la corrispondenza parola/immagine; alla scuola dell'infanzia è necessario l'aiuto dell'insegnante (per riconoscere la parola scritta), alle elementari anche autonomamente. Vi sono anche varianti tematiche: frutta, verdura, forme...
Puzzle Calamita	<a href="http://vbescuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm#puzzlecalamita">http://vbescuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm#puzzlecalamita</a>	Logica	Dal sito "7 anni in su" secondo me anche per 5/6 anni	Il giocatore SCEGLIE un'immagine, (anche foto personali!), il gioco provvede a ritagliarla in tasselli, i quali vanno trascinati per essere sistemati in modo da ricomporre l'immagine	Divertente e significativa la possibilità di scegliere un'immagine/foto personale. Limiti: non è possibile aumentare o diminuire il livello di difficoltà (aumentando o diminuendo il numero di tasselli).

				<p>originale.</p> <p>Quando due tasselli, sono vicini, se la loro unione è corretta, si attraggono l'uno con l'altro, si saldano, formano un blocco unico e nel prosieguo del gioco non si separano più.</p> <p>L'immagine originale può essere visualizzata sullo sfondo, come guida, oppure no.</p>	
Tiro alle piastrelle	<a href="http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm#tiropiastrelles">http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm#tiropiastrelles</a>	Orientamento spaziale	Dai 5 anni	<p>Il giocatore dispone di una piastrella che sale e scende su una scala.</p> <p>Lanciandola, può colpire ed eliminare le piastrelle contraddistinte dallo stesso simbolo, che si trovano in un gruppo di 16 piastrelle.</p> <p>La piastrella che si trova sulla scala viene lanciata premendo la barra spazio e compie una traiettoria orizzontale ma, se lanciata contro gli spigoli del 'soffitto', può cadere in verticale sulla piastrella che si desidera colpire.</p>	<p>Utile alla scuola dell'infanzia per le capacità di previsione e valutazione delle traiettorie orizzontali e verticali. Forse non in grado di tenere a lungo l'attenzione perché "poco accattivante".</p>

Castello di vocali	<a href="http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2004.htm#Castello">http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2004.htm#Castello</a>	Pre-lettura	Infanzia/ 1°elementare	<p>Il gioco consiste nel cercare nel Castello i gruppi di vocali uguali (almeno due vocali uguali vicine).</p> <p>Quando si trova un gruppo, si clicca con il mouse.</p> <p>Il gioco finisce quando non ci sono più gruppi da cliccare o lettere da spostare. Se le vocali che rimangono alla fine sono meno di otto si "vincono" ben cinque premi.</p>	E' un gioco divertente, e utile per il riconoscimento delle vocali, maiuscole o minuscole. Inoltre, trovo che il "premio" finale sia un buon rinforzo positivo, altrettanto utile per l'apprendimento (un'immagine la cui parola corrispondente inizia per una vocale: "Ecco un premio che comincia per..")
Il labirinto	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/gioco.asp?id=716">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/gioco.asp?id=716</a>	Pre-lettura	Infanzia/ 1°elementare	Lo Gnomo deve attraversare un labirinto. Il bambino per aiutarlo, deve riconoscere la lettera iniziale di alcune parole.	Gioco utile a esercitare il bambino nell'individuazione delle lettere (anche all'infanzia, col supporto dell'insegnante).
Prescolare eserciziari	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/scarica_tutto.asp">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/scarica_tutto.asp</a>	Varie	Infanzia/ 1°elementare	Diversi esercizi su: numeri, forme, spazio, tempo.	Utile e interessante per la varietà di esercizi proposti nelle diverse aree.
Obiettivo Qwerty	<a href="http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html">http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html</a>	Informatica	Infanzia/ primaria	Un gioco per memorizzare la posizione dei tasti sulla tastiera del computer.	Utile per un primo approccio al pc, alla tastiera in particolare, da parte dei più piccoli e, indirettamente, per il riconoscimento delle lettere.
Agenzia Viaggi Italia	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_</a>	Geografia	5°elementare/ scuola	Il gioco è ambientato in una agenzia di viaggi. Deciso il	Divertente, utile per imparare (o consolidare/verificare) la capacità

	<p>didattico/giochi/geografia/gioco.asp?id=904</p>		<p>primaria di 2° grado</p>	<p>livello di difficoltà (facile o difficile), viene proposta una regione italiana a caso. Sulla destra sono presenti Città , monti, pianure, fiumi, laghi, mari e isole italiane che devono essere o trascinati sulla regione se gli appartengono o in un'apposita area se appartengono ad altre regioni. Errori e risposte esatte vengono segnalate contestualmente. Collocando correttamente un certo numero di elementi si vince un viaggio in quella regione!</p>	<p>di collocare città , monti, pianure, fiumi, laghi, mari e isole della penisola italiana: un modo per rendere divertente la geografia, anche se il supporto, per esempio, di qualche immagine, avrebbe reso il gioco ancor più significativo.</p>
--	--	--	-----------------------------	--	---

PS Ho scelto di valutare quasi esclusivamente software adatti ai più piccoli perché più mi interessavano da insegnante delle attività informatiche nella scuola dell'infanzia in cui lavoro.