

NOME SOFTWARE	SITO	MATERIA	CLASSE DI RIFERIMENTO	BREVE DESCRIZIONE	GIUDIZIO PERSONALE
MATTONE MARRONE	http://www.maestra-sabry.it/software_didatticimatico_html	Matematica	Dalla classe seconda in poi	Gioco individuale che richiama la strategia e il problem solving. Presenta diversi livelli di difficoltà.	Gioco curioso e stimolante con i suoi numerosi livelli di difficoltà. In questo modo permette ad un vasto pubblico di accedervi e di risvegliare in essi la voglia di arrivare alla fine del percorso proposto, anche se l'impresa non è per nulla scontata.
GARAGE ROMPICAPPO	http://vbscuola.it	Geografia/ matematica	Dalla classe prima in poi	Gioco in cui bisogna spostare tutti i mezzi presenti in un garage per far uscire la propria autovettura rossa.	Gioco in cui le strategie e l'astuzia la fanno da padrona. Inizialmente sembra banale, ma esercitandosi i bambini si accorgono di dover utilizzare la logica che vi sta sotto, un po' come nelle diverse situazioni quotidiane quando bisogna utilizzare l'intelletto per cavarsela da soli.
IL CORPO UMANO	http://www.maestra-sabry.it/software_didatticimatico_html	Scienze	Classe quinta	Test per conoscere il corpo umano e i suoi apparati.	Interessante e di facile utilizzo. Utile per ripassare e approfondire gli argomenti proposti.
ITALIA	http://www.maestra-sabry.it/software_didatticimatico_html	Geografia	Dalla classe quarta in poi	Test per lo studio dell'Italia attraverso l'ausilio della cartina politica (regioni, capoluoghi di regione e provincia e province).	Ottimo per attestare il proprio livello di preparazione e di conoscenza dell'Italia. Interessante anche per una possibile verifica alternativa alla classica scheda scritta. L'unica nota dolente sono gli esercizi un po' lunghi e monotoni.
ROSICCHIARE CADUTA	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp	Italiano	Dalla classe quarta in poi	Gioco in cui bisogna aiutare un coniglio a collocare la mela nel corretto cestino dei tempi verbali (presente, passato e futuro) che comprendono le tre coniugazioni.	Gioco semplice nell'utilizzo, ma efficace per la memorizzazione. Da far utilizzare ai bambini come esercizio di ripasso e/o consolidamento.
INCUBATRICE MAGICA	http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/index.asp	Matematica	Classe terza	Esercitazione sulle equivalenze di lunghezza. All'interno di un pollaio c'è una	Gioco semplice e divertente. Stimolante per un primo approccio alle

				gallina che cova un uovo il quale, sulla base della risposta data, cade a terra rompendosi o fa uscire un pulcino che si allinea con gli altri della covata.	misure di lunghezze.
BRACCIO DI FERRO	http://www.ivana.it/sj	Storia	Classe seconda	Attività didattica in cui, dopo la visione di un breve filmato, i bambini devono ordinare in successione temporale le sequenze proposte tratte dal cartone animato di Braccio di Ferro.	Accattivante e motivante per i bambini la proposta dei filmati del cartone animato di Braccio di Ferro. Attraverso l'utilizzo ludico del software, risulta facile al bambino imparare l'ordine temporale.
QUALE ESATTA?	http://www.ivana.it/sj	Italiano	Classe seconda	Attività didattica in cui bisogna individuare tra le quattro proposte la parola scritta correttamente.	La proposta di associare l'immagine alla parola è sicuramente un buon strumento, anche se nelle alternative proposte, si trovano spesso due parole scritte in egual modo e questo potrebbe confondere il bambino nell'effettuare la scelta idonea.
ANALISI LOGICA	http://www.softwaredidattico.org/index.html	Italiano	Dalla classe quarta	Esercizi di analisi logica graduati, per riconoscere soggetto, predicato e complementi.	È una valida alternativa agli esercizi sul quaderno, anche se poco stimolante e accattivante per quanto riguarda grafica e assenza di suoni.
MOLTIPLICAZIONI PUZZLE	http://www.softwaredidattico.org/index.html	Matematica	Classe seconda	Esercizi sulle tabelline attraverso l'ausilio di una tabella a doppia entrata. Per ogni risposta esatta comparirà nel riquadro corrispondente un tassello del puzzle. A completamento della tabella uscirà una simpatica immagine.	Interessante gioco didattico per far ripassare le tabelline ai bambini. La scoperta graduale dell'immagine sottostante la tabella è un'ottima strategia che incuriosisce il bambino e ne permette l'avanzamento.