

ADAMOLI MARTINA – Laboratorio AC3

NOME SOFTWARE	INDIRIZZO WEB	MATERIA	CLASSE	DESCRIZIONE	GIUDIZIO
Differenze - Fiabe E Libri (v1.0)	http://www.softwaredidattico.org/immagine.htm	Arte e immagine	Tutte (anche infanzia)	30 coppie di immagini in cui bisogna trovare 10 differenze (le immagini rappresentano scene del Mago di Oz, di Pinocchio e delle favole di Esopo e Fedro).	Buono (molta scelta di immagini). Sarebbe stato più bello se le immagini fossero state a colori.
Flash Puntini (v1.0) Flash Puntini 2 (v1.0)	http://www.softwaredidattico.org/immagine.htm	Arte e immagine	infanzia	Riprodurre alcune figure posizionando dei puntini su una griglia (gioco dei chiodini). Ci sono a disposizione puntini di vari colori e la "gomma" per eliminarne uno in caso di errore.	Buono. Sarebbe meglio se ci fosse anche una schermata con solo la griglia senza immagini da copiare.
Flash Puzzles (v1.0)	http://www.softwaredidattico.org/immagine.htm	Logica, geografia	Infanzia e primaria	Puzzles di diverse difficoltà. Rappresentano luoghi del mondo.	Ottimo. Molta scelta di immagini e difficoltà.
Memory sonoro	http://vbscuola.it/pagine/musica.htm	Suoni, musica e memoria	infanzia	Risolvere il memory trovando le coppie di suoni uguali. Tre versioni: versi animali, rumori del corpo e suoni delle emozioni.	Buono. Sarebbe stato meglio se ci fosse stata la possibilità di aumentare il numero delle tessere del memory e di conseguenza i suoni
I giochi di Elspet e Jos: Gioca con lo spazio e con il tempo	http://vbscuola.it/pagine/glandi.htm	Orientamento spazio e tempo	Infanzia e prime classi primaria	Giochi per lo sviluppo della conoscenza delle categorie spaziali e temporali	Buono. Più complessi per infanzia quelli sul tempo (non c'è la voce che legge la consegna)

Labirinti	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2013.htm#labirinti	Logica, orientamento e geografia.	Infanzia e primaria (in base alla difficoltà impostata)	Un programma per creare labirinti da risolvere al computer oppure da stampare. Ci sono molte opzioni che lo rendono più facile o più difficile. Nella versione "con immagine", man mano che ci muoviamo sul percorso compare l'immagine di una famosa città, che andrà poi indicata in un elenco.	Ottimo
Primi passi	http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html	Informatica	Infanzia e primaria	Diversi giochi per imparare a usare il mouse: Clic, doppio clic e trascinare.	Buono. (2 giochi su 6 non sono però riusciti a farli funzionare)
Number Train (Ordering Numbers Game)	http://www.softschools.com/counting/games/number_train/	Matematica	Infanzia e Primaria (classe prima)	Passa un treno con 20 vagoni, in alcuni vagoni manca il numero, il treno si ferma e bisogna aggiungere il numero corretto. (i numeri vengono detti in inglese)	Buono
Math Lines Game	http://www.softschools.com/math/games/fun/math_lines/	Matematica	Primaria: prima e seconda	Una serie di palline con disegnati all'interno numeri da 1 a 9 iniziano a scorrere lungo un percorso. Al centro del percorso compaiono delle altre palline con un numero e bisogna direzionarle per colpire una delle palline che scorrono in modo tale che la somma sia 10.	Ottimo. Molto utile per imparare le coppie di numeri che danno come somma 10. (è possibile impostarlo anche con somma 5, 6, 7, 8 o 9)
Parolecolori	http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html	Scrittura	Infanzia e Primaria (classe prima)	Programma per scrivere brevi frasi con l'aiuto dei colori.	Scarso. Non ho compreso l'utilità dei colori visto che prima bisogna scrivere il testo in nero e poi viene trasformato automaticamente dal programma.