

Nome software	Indirizzo web	Materia	Classe di riferimento	Breve descrizione	Giudizio
Geografia e Storia Immagine Matematica Programmi Comuni	<a href="http://www.softwaredidattico.org/area_antropologica.htm">http://www.softwaredidattico.org/area_antropologica.htm</a>	Multidisciplinare	Dalla prima Alla quinta	Riproduzione di disegni con l'utilizzo dei quadratini. Si possono creare disegni di fantasia riempiendo i quadratini oppure scegliere di seguire un modello tra quelli proposti negli elenchi e riprodurre l'immagine scelta facendo attenzione a selezionare i quadratini corretti. In caso di errore il quadratino che è stato schiacciato per sbaglio diventa rosso e l'errore viene segnato in un segnapunti.	Poco raccomandabile per tutti gli ambiti. Raccomandabile per la comprensione dei concetti di geometria come la simmetria.
Italia politica	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/geografia/gioco.asp?id=734">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/geografia/gioco.asp?id=734</a>	GEOGRAFIA	9-11 anni Quinta elementare/ Prima media	Giochi interattivi per memorizzare capoluoghi e regioni. Gli esercizi permettono di mettere al posto giusto le regioni e individuare le province delle varie regioni.	Raccomandabile in quanto buon esercizio di sintesi e ripasso dei capoluoghi
Prime sillabe	<a href="http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=114:prime-sillabe&amp;Itemid=102">http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=114:prime-sillabe&amp;Itemid=102</a>	ITALIANO	Inizio della prima	Indovinare la prima sillaba di una parola guardando l'immagine Esempio: l'immagine rappresenta la luna e compaiono le sillabe LA LE LI LO LU e il bambino deve selezionare la sillaba corretta.	Abbastanza raccomandabile. Utile ma un po' incompleto. Si potrebbe migliorare.
Alba tramonto	<a href="http://www.softwaredidattico.org/area_antropologica.htm">http://www.softwaredidattico.org/area_antropologica.htm</a>	GEOGRAFIA, SCIENZE	Quinta elementare	Database degli orari di alba tramonto nel mondo. Questo software raccoglie tutti gli orari in cui il sole sorge e tramonta, in un preciso punto della terra.	Assolutamente sconsigliato Poco chiaro, poco intuitivo.
Calcola la Pasqua	<a href="http://www.softwaredidattico.org/religione.htm">http://www.softwaredidattico.org/religione.htm</a>	RELIGIONE	QUALUNQUE CLASSE	Software per calcolare il giorno di pasqua . Questo software è in grado di prevedere il giorno di pasqua degli anni a venire e di ricordare quelli già trascorsi.	Poco consigliato. Utile solo se per un attività riguardante il calcolo del giorno di pasqua nei vari anni.

jclic	<a href="http://www.softwaredidattico.org/inglese.htm">http://www.softwaredidattico.org/inglese.htm</a>	INGLESE	3/4/5	Molto utili per ampliare e aiutare i bambini ad apprendere molti contenuti in lingua inglese. Per ogni argomento (famiglia, animali, cibo) vi è una prima parte di ascolto delle parole, di collegamento tra l'immagine e la scritta, infine una parte di scrittura del soggetto dell'immagine che compare sulla schermata.	Abbastanza raccomandabile. Grafica poco accattivante, modalità di lavoro buona.
VERBI	<a href="http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=115:verbi&amp;Itemid=102">http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=115:verbi&amp;Itemid=102</a>	ITALIANO	QUINTA	Esercizi vari sui verbi. Trova l'infinito, passato presente e futuro, coniuga il verbo, ecc. sono vari esercizi, alcuni di completamento, in alcuni bisogna scegliere la risposta corretta, in altri bisogna riordinare le coniugazioni ecc.	Molto consigliato. Utile per il ripasso e il rafforzamento dei verbi
Grammapuzzle	<a href="http://vbescuola.it/applicazioni/applicazioni2013.htm#grammapuzzle">http://vbescuola.it/applicazioni/applicazioni2013.htm#grammapuzzle</a>	ITALIANO	QUARTA/QUINTA	Analisi grammaticale. Molto simile al software sopra, ma basato su tutti gli elementi dell'analisi grammaticale. In questo software bisogna legare insieme delle tessere di puzzle in modo corretto. La tessera più grande è quella centrale che contiene l'immagine che spiega ciò che sta accadendo ( un due mani che chiudono un cofanetto ) . Questa tessera la si deve incastrare con le parole "chiudere" e "il cofanetto".	Molto consigliato. Molto utile per il ripasso e il rafforzamento dei concetti e delle regole grammaticali.
Fate e maghi	<a href="http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=21:fate-e-maghi&amp;Itemid=102">http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id=21:fate-e-maghi&amp;Itemid=102</a>	MATEMATICA	PRIMA/ SECONDA	Primi approcci alle divisioni. Ci sono degli oggetti sparsi sullo schermo e un contenitore rettangolare iniziale all'interno del quale il bambino dovrà spostare gli oggetti dallo schermo e dividerli in base al numero ( da 1 a 10) che la fata o il mago sceglie di fornirgli. Ad esempio sulla schermata ci sono 17 farfalle, la fata fornisce il numero 4 , il bambino deve inserire 4 farfalle nel primo rettangolo, 4 nel secondo, 4, nel terzo e 4 nel quarto. Lasciando una farfalla al di fuori del contenitore. Gli errori vengono conteggiati su un segnapunti.	Abbastanza raccomandabile. Un po' ripetitivo e noioso. Primi approcci alle divisioni suddividendo gli elementi in insiemi uguali.