

Della Rodolfa Elisa – Laboratorio AC3

Nome software	Indirizzo web	materia	Classe	Breve descrizione	Giudizio
Flash oggetti – Matematica 1	http://www.softwaredidattico.org/matematica.htm	matematica	Classe prima	10 esercizi di riconoscimento dei numeri fino a 10 (abbinamento nome-numero e quantità-numero). Dopo l'animazione iniziale bisogna cliccare sul numero giusto. Possono essere nascosti i nomi o i quadratini. Per i nomi è possibile scegliere tra caratteri maiuscoli e minuscoli.	Credo sia un software utile per riconoscere i numeri associandoli alla loro scritta oppure ad una quantità di quadratini. Ritengo sia buono anche per la possibilità di calibrare il livello di difficoltà in base alle capacità dei bambini. un altro punto a favore: la presenza della correzione automatica. La grafica e l'animazione non sono il suo punto forte.
Flash puntini	http://www.softwaredidattico.org/matematica.htm	Immagine, matematica, geografia	Scuola dell'infanzia/classe prima	Disegni con i puntini (simile al gioco dei chiodini). Presentazione singola dei modelli da riprodurre. 150 disegni compresi.	Trovo sia utile per permettere ai bambini di orientarsi nello spazio, apprendere a contare e per imparare a riprodurre fedelmente un'immagine. È un gioco che si può proporre alla LIM. La grafica e l'animazione non sono il suo punto forte.
Cascata di lettere	http://www.softwaredidattico.org/italiano.htm	Italiano	Classi Seconda/terza	Il noto gioco enigmistico in cui bisogna far cadere le lettere nello schema inferiore cercando di formare una frase di senso compiuto. È possibile visualizzare una descrizione-aiuto. Gli schemi possono essere modificati (impostando un numero di colonne diverso o cambiando la frase e l'aiuto-descrizione). 10 schemi di esempio sui proverbi. Per spostare una lettera, prima cliccare su di essa e poi sulla casella di destinazione.	È indubbiamente un gioco divertente a cui può partecipare la classe in grande gruppo. Trovo molto utile la divisione in colonne e l'indizio per facilitare i bambini. Inoltre credo sia importante che quando si compone la frase corretta il software lo comunica al giocatore. La grafica e l'animazione non sono il suo punto forte.
Figurotti	http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&view=category&id=24:logica	Logica	Classe prima	Giochi che permettono ai bambini di lavorare sull'insiemistica, le associazioni, le forme geometriche, i colori, le quantità... . Il livello di difficoltà è crescente.	A differenza dei software precedenti questo ha dalla sua parte la grafica e l'animazione. È molto accattivante e intuitivo.
Tabelle a doppia entrata 1	http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&view=category&id=23:tabelle-a-doppia-entrata&Itemid=102	Matematica	Classe prima	Attività che permette di prendere dimestichezza con le tabelle a doppia entrata attraverso vari giochi calibrati con difficoltà crescente.	È consigliabile per acquisire dimestichezza con le tabelle a doppia entrata perché divertente e accattivante. È molto intuitivo. Trovo positivo inoltre il fatto che segnali l'errore commesso dal bambino permettendogli di correggersi.

Europa	http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&view=category&id=3:geografia&Itemid=143	Geografia	Classe quinta	Giochi che permettono di conoscere l'Europa fisica e politica, gli inni nazionali, le bandiere dei vari Stati e le capitali.	Lo consiglierei perché è utile per imparare la geografia senza annoiarsi. Inoltre aiuta molto la memoria visiva.
Corpo umano	http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html	scienze	Classe quinta	Test per conoscere il corpo umano e i suoi apparati.	È un software che non consiglierei in quanto non considera il corpo umano nella sua globalità e complessità (concetto di fondamentale importanza) dando la priorità alla frammentazione degli apparati e all'apprendimento mnemonico di ossa e parti del corpo.
Mr. Green & Friends	http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html	Ed. ambientale	Dalla classe seconda	Un gioco per l'educazione ambientale, con riferimento alla raccolta differenziata.	Lo consiglierei per divertirsi imparando a rispettare l'ambiente. È molto immediato, ma la grafica non è il suo punto di forza.
Segnali stradali	http://www.softwaredidattico.org/area_antropologica.htm	Ed. civica	Dalla classe quarta	Conoscere i segnali stradali. Esercizi proposti: definire il segnale stradale; riconoscere il segnale stradale; abbinare segnali e definizioni. È possibile disattivare i suoni.	Lo consiglierei in quanto è molto utile per imparare la segnaletica. Non è complesso da utilizzare e grazie ai suoni i bambini ricevono i complimenti per ogni risposta giusta.
48 oggetti della classe	http://www.softwaredidattico.org/area_antropologica.htm	Italiano	Dalla classe prima	Giochi che permettono di imparare i nomi in italiano di 48 oggetti della classe. Ognuno dei primi 8 gruppi presenta 6 oggetti e contiene i seguenti esercizi: vedere i nomi; collegare nome e immagine; scegliere l'oggetto in base al nome visualizzato (6 volte); scrivere i nomi dei 6 oggetti; collegare oggetti e definizioni; collegare nomi e definizioni; cruci puzzle; memory. Nel gruppo 9 si presentano tutti gli oggetti in gruppi di 24, con la ripetizione dei seguenti esercizi: vedere i nomi; collegare nomi e immagini; scrivere i nomi degli oggetti.	È un software che può essere utilizzato a mio avviso con bambini stranieri. Credo in ogni caso che sia più efficace proporre dei giochi in classe con i materiali concreti, senza necessariamente utilizzare questo strumento.