

### CAPELLINI VERONICA – AC3

NOME SOFTWARE	INDIRIZZO WEB	MATERIA	CLASSE DI RIFERIMENTO	BREVE DESCRIZIONE	GIUDIZIO
1. Fishing addition game	<a href="http://www.softschools.com/math/games/fishing_add.jsp">http://www.softschools.com/math/games/fishing_add.jsp</a>	matematica	Dai 6 anni	Il bambino con il mouse deve scegliere il pesce che porta il risultato corretto delle semplici addizioni che il pescatore propone.	Software molto semplice, permette al bambino di utilizzare il mouse; modo divertente di svolgere alcune operazioni matematiche. Nonostante le consegne siano in inglese il gioco è molto intuitivo
2. Pizza fractions game	<a href="http://www.softschools.com/math/fractions/games/">http://www.softschools.com/math/fractions/games/</a>	matematica	Dai 7 anni	Il bambino con il mouse deve trascinare le fette di pizza nei relativi piatti, ognuno dei quali ha un cartellino con esposta una frazione.	Anche questo software è molto semplice, nonostante le consegne siano in inglese è molto intuitivo. Il bambino impara ad utilizzare il mouse e ad attuare nella pratica virtuale (e quindi, anche in quella reale) il meccanismo delle frazioni.
3. Lo gnomo	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/gioco.asp?id=713">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/italiano/gioco.asp?id=713</a>	Italiano	Dai 6 anni	Il bambino per aiutare lo gnomo che deve colorare i quadri trascina la lettera iniziale della parola sulla relativa immagine in modo che ciascun elemento della pittura si colori.	Software semplice che permette al bambino di sviluppare la corrispondenza lettera/immagine e l'utilizzo del mouse.
4. Differenze - Fiabe E Libri	<a href="http://www.softwaredidattico.org/immagine.htm">http://www.softwaredidattico.org/immagine.htm</a>	Immagine	Dai 5 anni	Vengono presentati due disegni che differiscono per 10 particolari, il bambino con l'aiuto del mouse deve selezionare questi particolari. Sono disponibili vari disegni che si	Software con una grafica molto semplice, sono disegni tratti da internet e poi modificati a piacimento; non sempre è facile trovare

				possono scegliere.	tutte e 10 le differenze. Questo software permette al bambino di acquisire maggior spirito di attenzione e di osservazione.
<b>5. Accendi le lampadine</b>	<a href="http://www.softwaredidattico.org/scienze.htm">http://www.softwaredidattico.org/scienze.htm</a>	Matematica-Scienze	Dai 9 anni	Il bambino cliccando sui pulsanti con il mouse deve accendere le lampadine nel minor numero di mosse possibili. Ogni volta che si clicca su un pulsante, si agisce sulla lampadina collegata e sulle due lampadine di fronte, invertendone la condizione (acceso/spento).	Software che stimola la competenza logica, non sempre facilissimo arrivare alla soluzione.
<b>6. Pappalotto</b>	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp?id=687">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp?id=687</a>	Matematica	Dai 7 anni	Il bambino deve scoprire una data combinazione di pappagalli di vari colori che vengono disposti in posizioni diverse. Si può scegliere sia il numero di colori (da 2 a 6) che il numero di posizioni (da 2 a 4).	Software molto curato anche graficamente, stimola il processo di problem solving nel bambino il quale può verificare le ipotesi fatte direttamente.
<b>7. Drawing for children</b>	<a href="http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html">http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html</a>	Immagine	Dai 4/5 anni	Software simile al programma paint, il bambino può selezionare con il mouse gli strumenti e disegnare ciò che più gli piace.	Software semplice da utilizzare per un bambino della scuola dell'infanzia. Può essere un modo per avvicinare il bambino all'uso del pc attraverso il disegno, una modalità utilizzata spesso.
<b>8. Puzzle calamita</b>	<a href="http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm">http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm</a>	Immagine	Dai 6 anni	Il bambino può scegliere dal proprio computer un'immagine che vuol far scomporre come un puzzle	Software molto bello, la possibilità di scegliere l'immagine permette di partire da qualcosa che il bambino ama particolarmente.
<b>9. Gioca con lo</b>	<a href="http://vbscuola.it/pagin">http://vbscuola.it/pagin</a>	Matematica e	Dai 4 anni	Il bambino deve trascinare con il	Software che in modo

spazio e con il tempo	<a href="http://www.glandi.htm#cantiere">e/glandi.htm#cantiere</a>	scienze		<p>mouse elementi che vengono indicati nella descrizione nella posizione indicata.</p> <p>Il gioco rinforza nel bambino, con la visualizzazione concreta e la manipolazione, la padronanza delle categorie spaziali (dentro - fuori ; sopra - sotto ; avanti - dietro ; destra - sinistra) e temporali (prima - dopo ; i giorni della settimana ; i mesi dell'anno ; le stagioni).</p> <p>Quando tutti gli elementi di un ambiente sono al loro posto, compare il pulsante per passare al livello successivo.</p>	divertente propone ai bambini le categorie spaziali e temporali. Se si tratta di bambini piccoli che non sanno ancora leggere è necessaria la mediazione di un adulto.
10. Patente mouse	<a href="http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html">http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html</a>	Informatica	Dai 5 anni	Il bambino deve trascinare con il mouse la macchinina/camion verso il garage/la casa senza farlo uscire dal percorso predefinito.	Software che in modo divertente permette ai bambini di imparare come utilizzare il mouse