

**TABELLA DEI SOFTWARE DIDATTICI: Manuela Maria Leocata**

MANUELA LEOCATA AC3					
NOME SOFTWARE	INDIRIZZO WEB	MATERIA	CLASSE DI RIFERIMENTO	BREVE DESCRIZIONE	GIUDIZIO
Colorun	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp?id=686">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp?id=686</a>	Matematica	Dai 4 anni	Il bambino, usando un pennello virtuale può colorare diversi soggetti, scegliendo anche tra dei fantasiosi motivi.	E' un software davvero semplice e per questo adatto alla scuola primaria, può essere un modo divertente per far avvicinare i bambini all'uso del computer e del mouse.
Carote e conigli	<a href="http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp?id=689">http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/matematica/gioco.asp?id=689</a>	Matematica	Dai 7 anni	La mamma coniglio deve distribuire un certo numero di carote ai coniglietti. Il bambino deve distribuire le carote ai cuccioli, svolgendo in questo modo delle divisioni. Le divisioni di questo software non prevedono il resto.	Trovo positivo far sperimentare al bambino, anche all'infanzia, il concetto di divisione, senza che questa venga necessariamente espressa nella maniera formale di "divisore, dividendo, quoziente", ma rimanga a uno stadio di comprensione puramente concettuale. Comprensione facilitata a partire da un approccio per prove ed errori.

Trova Le Differenze	<a href="http://www.softwaredidattico.org/immagine.htm">http://www.softwaredidattico.org/immagine.htm</a>	Immagine	5 Anni	Diversi giochi in cui i bambini devono trovare le differenze, con semplici puzzle inseriti per spezzare la routine delle attività.	A mio parere questo gioco aiuta a sviluppare la concentrazione e l'attenzione nei bambini, attraverso delle attività divertenti, inoltre i bambini acquisiscono maggiori abilità con l'uso del mouse.
Arte E Artisti	<a href="http://www.softwaredidattico.org/immagine.htm">http://www.softwaredidattico.org/immagine.htm</a>	Immagine	Dai 3 anni in su	6 pittori moderni (Paul Klee, Wassily Kandinsky, Vincent Van Gogh, Joan Miró, Pablo Picasso, Salvador Dalí), e le loro opere più rappresentative.	È un semplice software che permette alle insegnanti di fornire ai bambini una gran quantità di opere di alcuni artisti. In questo modo i bambini sviluppano il senso del bello e si appropriano del patrimonio culturale e artistico e le maestre possono usare questo software adattandolo a diversi progetti didattici.
La rana Germana	<a href="http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html">http://www.maestrasabry.it/software-didattici.html</a>	Matematica e scienze	Scuola dell'infanzia e primaria	Imparare i giorni della settimana in italiano e inglese con l'aiuto di una rana colorata di nome Germana, una filastrocca aiuta a ricordare i giorni nella sequenza.	La grafica è semplice e scarna, ma l'intento è a mio parere positivo. Inoltre la disponibilità di un percorso bilingue amplifica la portata di questo strumento.

Clock game	<a href="http://www.softschools.com/time/clock_games/">http://www.softschools.com/time/clock_games/</a>	scienze	Scuola dell'infanzia	Semplice gioco per esercitarsi sulla lettura delle ore sull'orologio analogico. In inglese.	Apprezzo il fatto che questo software si apra direttamente in internet poiché in questo modo non obbliga l'utente a scaricare e installare programmi nel computer. Il fatto che sia in inglese lo rende adatto anche ad un uso alla scuola primaria.
Number train	<a href="http://www.softschools.com/counting/games/number_train/">http://www.softschools.com/counting/games/number_train/</a>	matematica	3-4-5 anni	Semplice e intuitivo gioco in cui i bambini devono inserire i numeri ordinandoli in maniera corretta.	Il gioco è intuitivo, adatto anche ai più piccoli, non necessita di spiegazioni e può quindi essere usato in autonomia dai bambini. Inoltre permette di padroneggiare il nome dei numeri in inglese.
Animali	<a href="http://www.softwaresdidattico.org/files/jclic_scienze">http://www.softwaresdidattico.org/files/jclic_scienze</a>	Scienze	5-6 anni	Identificazione di 9 animali molto comuni (ape, cane, cavallo, coniglio, gallina, maiale, pecora, pesce, scimmia). Attività proposte: riordinare di lettere e sillabe; collegare figure e nomi; scrivere i nomi; crucipuzzle.	Software che permette, a partire da un bagaglio comune a tutti i bambini (quello degli animali) di padroneggiare meglio la scrittura. Il fatto di usare la tastiera, pernmette a mio avviso un utilizzo anche con i bambini di 5 anni della scuola dell'infanzia poiché i caratteri sono in maiuscolo e i bambini sanno già riconoscerli.

Italian Language Learning Flashcard	<a href="http://www.softschools.com/flashcards/italian/">http://www.softschools.com/flashcards/italian/</a>	Italiano-inglese	5 anni e più	Si tratta di una serie di carte riguardanti diversi ambiti come il cibo, gli animali, l'arte, i colori... nelle quali è scritto da un lato la parola in inglese e tramite un click si svela il retro che contiene la stessa parola in italiano.	Secondo me è un valido software nelle mani di un insegnante poiché consente ai bambini di imparare il vocabolario di un'altra lingua divertendosi. In questo specifico caso l'obiettivo degli autori è quello dell'insegnamento della lingua italiana, ma io penso che sarebbe altrettanto proficuo ripensarlo al contrario per l'insegnamento della lingua inglese.
-------------------------------------	---	------------------	--------------	---	--

Percezione	<a href="http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id:percezione">www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&amp;view=category&amp;id:percezione</a>	Logica	Per tutte le età ma più indicato per i più piccoli.	Il software presenta una serie di alternative tra cui scegliere quella corretta. Lo scopo è quello di trovare tra le alternative raffigurate, quale corrisponde all'esempio dato.	Ho scelto questo software perché a mio parere può essere un ottimo ausilio didattico in quanto permette ai bambini di approfondire il concetto di classificazione con uno strumento alternativo che è il computer. Inoltre non sarebbe difficile ripensare delle attività pratiche che riprendano lo stesso tipo di processo classificatorio, ma con materiali concreti.
------------	--	--------	---	---	--