

NOME SOFTWARE	INDIRIZZO WEB	CLASSE DI RIFERIMENTO	BREVE DESCRIZIONE	COMMENTO
MAHJONG SOLITARIO	www.vbscuola.it	Prima classe scuola primaria	Gioco stimolante per immaginare le linee orizzontali e verticali, in una tabella sono raffigurate 50 coppie di immagini uguali. Obiettivo: cancellare tutte le coppie uguali con il tasto dx del mouse di tutta la tabella. Regole: si possono cancellare le immagini orizzontalmente e verticalmente anche lontane tra loro; più sono lontane, più sono i punti.	Attività di gioco piuttosto stimolante, "prende" molto i bambini, e non solo. Aiuta ad esercitare l'idea di ascisse e coordinate di un piano cartesiano. Stimola la memoria visiva.
COSTRUSCI UNA FIABA	www.vbscuola.it	Primo biennio scuola primaria	Creare semplici fiabe, i bambini possono scegliere i personaggi e ambienti trascinandoli nell'apposito riquadro. Possono inoltre: <ul style="list-style-type: none"> - Modificare - Rivedere e animare le scene - Salvare il lavoro - Stampare 	Strumento didattico molto utile per favorire la produzione di fiabe e piccole storie inventate dai bambini, stimola la loro immaginazione e li incita ad esprimersi attraverso la forma narrativa.
LE TABELLINE DEL POLPO	www.vbscuola.it	A partire dai 7 anni	Un polpo vede passare sotto di se dei pesciolini numerati. Obiettivo: afferrare solo i pesci "nemici" ovvero quelli non appartenenti alla propria tabellina.	Strumento didattico accattivante che porta i bambini a imparare le tabelline in modo diverso dalla solita procedura mnemonica.
MADRE NATURA	www.iprase.it	A partire dai 7 anni	Il bambino deve sottrarre o aggiungere per nove volte a partire da un numero dato. Obiettivo: completare lo sfondo, a ogni risultato esatto compare una casella.	Già utilizzato lo scorso anno in classe. Lo trovo molto utile, in quanto ai bambini è piaciuto subito, ha migliorato le loro prestazioni nel calcolo, possibile giocare anche a coppie.
CACCIATORE DI PERLE	www.iprase.it	A partire dai 9 anni	Ambientato su un fondale marino, sopra una conchiglia appare una parola. Obiettivo: scrivere un sinonimo o un contrario (inizialmente si può scegliere o uno o l'altro e il livello di difficoltà) Se si scrive la parola giusta, guadagni una perla; se si scrive la parola sbagliata, un granchio la porta via.	Spesso i bambini, anche ragazzini, utilizzano nelle stesure dei temi e dei testi, le stesse parole comuni. Questo gioco può essere un valido esercizio per riempire il proprio vocabolario con sinonimi e contrari.

CAROTE E CONIGLI	www.iprase.it	A partire dai 7 anni	Mamma coniglio deve dividere le carote tra i coniglietti. Il bambini può eseguire una divisione formale e una divisione grafica con le carote da dividere.	Valido strumento didattico per esercitare i bambini alla divisione: -formale -senso motorio In questo modo i bambini posso esercitarsi sia con i numeri sia con le carote (quindi in senso grafico-materiale).
LUPO E LEPRE	www.lascatoladedesideri.it	A partire dai sette anni in poi	C'è il povero leprotto che deve scappare dal lupo cattivo, il leprotto si muove solo quando si risolve un operazione (si possono scegliere le operazioni e la velocità del lupo).	Utilizzato personalmente in classe: ha suscitato una forte competizione nei confronti del lupo, i bambini incredibilmente risolvevano le operazioni velocissimi. Molto utile per allenarsi nelle operazioni aritmetiche a mente.
PATENTE PER IL MOUSE	www.rosalbacorallo.it	Dai 7 anni in poi	Divertente gioco costruito in 4 percorsi di crescente difficoltà. Obiettivo trascinare all'interno del percorso, senza uscire, la macchinina o il camion, fino alla casetta.	Utilizzato personalmente in classe. I bambini sviluppano la capacità oculo manuale utile in tutte le materie grafiche. Gioco molto intrigante che mette i bambini in competizione con se stessi, invogliandoli a riuscire e ottenere la mitica patente del mouse.
CORPO UMANO	www.maestrasybry.it	Dalla classe V scuola primaria	Un vero quiz sul corpo umano a risposta multipla, ogni risposta esatta fa guadagnare punti.	Un possibile metodo di valutazione, alternativo alla solita verifica in classe. Stimola i bambini a rispondere esattamente, attraverso l'acquisizione dei punti.
ITALIA	www.maestrasybry.it	Dalla classe IV scuola primaria	Un eserciziario multimediale che, con l'aiuto di cartine geografiche ti aiuta a ripassare l'italia fisica e politica.	Ottima alternativa al sussidiario scolastico che, spesso, è sprovvisto di cartine geografiche che aiutano lo studio.