

CASTELNUOVO ELEONORA LAB AC3

Nome software	Indirizzo web	materia	Classe riferimento	Breve descrizione	giudizio
Puzzle calamita	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm#puzzlecalamita	Area logica	Scuola dell'infanzia e primaria	Dopo aver scelto un'immagine, il programma suddivide la foto in tanti pezzi, con la tipica forma dei puzzle. Il bambino deve ricostruire il puzzle servendosi del mouse (o dito x tablet), se i pezzi accostati sono corretti si attraggono tra loro formando dei blocchi.	Soprattutto per i bambini della scuola dell'Infanzia può essere un modo divertente e alternativo per fare puzzle. Può essere adatto anche ai bambini della primaria se si scelgono immagini più complesse. Sarebbe stato più dinamico se ci fosse stata la possibilità di scegliere la grandezza dei pezzi.
Sei amici	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm#seiamici	italiano	Prima e seconda elementare	Trovare nella scacchiera i sei nomi propri indicati a lato. Selezionare le lettere cliccando sopra. Le lettere dei nomi sono in sequenza ma i nomi possono essere disposti in qualsiasi verso (verticale-orizzontale-obliquo)	Gioco adatto a potenziare la velocità di lettura delle parole a prima vista. Non adatto ai bambini della scuola dell'infanzia perché i nomi sono scritti in stampato minuscolo.
Gramma Puzzle	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2013.htm#grammapuzzle	Italiano	Seconda e terza	Dopo avere scelto un esercizio completare ogni mini puzzle che è composto da tre parti. Quando il completamento è corretto c'è una segnalazione acustica e una visiva, tramite un cambiamento di colore della carta.	Mi sembra un buon esercizio per permettere ai bambini di esercitarsi con la grammatica.
Reazione a catena	http://www.softwaredidattico.org/immagine.htm	Area logico-matematica	Dai 5-6 anni	Spostandosi esclusivamente in orizzontale o in verticale di una o due caselle, bisogna toccare tutte le 9 caselle. Il movimento è possibile solo se nella casella di destinazione è presente una forma o un colore uguale a quello di partenza	È un gioco che permette di sviluppare la competenza logico- matematica attraverso l'individuazione di una sequenza caratterizzata da forme e colori. Aumentando l'età si potrebbe aumentare la difficoltà mettendo un numero limite di tentativi al posto del tasto "ricomincia", e/o un punteggio, in modo che il bambino sia più stimolato.
Davanti-dietro 1	http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&view=category&id=85:davanti-dietro&Itemid=103	Area logico-matematico	Dai 5 anni	Dopo aver letto cosa richiede l'esercizio individuare in che posizione si trovano i personaggi tra loro (A è davanti B). via via aumenta la difficoltà.	È un gioco adatto a far acquisire dimestichezza ai bambini sulle relazioni spaziali tra oggetti. Con l'aiuto di un adulto che legge la consegna è adatto

					anche ai bambini della scuola dell'infanzia (4-5 anni)
Destra – sinistra 3	http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&view=category&id=102:destra-e-sinistra&Itemid=103	Area logico – matematica	Dai 7 anni	Dopo aver letto la richiesta della consegna individuare in che posizione si trovano i personaggi tra loro L'esercizio richiede di mettersi nei panni dei personaggi o di immaginarsi allo specchio per poter rispondere correttamente	È un buon esercizio che giocando permette ai bambini di acquisire dimestichezza nelle dimensioni spaziali di destra e sinistra.
Autore	http://www.softwaredidattico.org/italiano.htm	italiano	Primo triennio scuola primaria	Esercizi di ortografia suddivisi in 8 categorie. Dopo aver scelto la categoria il bambino deve completare la frase o la parola proposta scegliendo tra due alternative.	Software non particolarmente interattivo, attività che potrebbero essere svolte anche su una scheda o un programma di videoscrittura.
Garage rompicapo	http://vbscuola.it/applicazioni/applicazioni2014.htm#garagerompicapo	Area logica	Scuola dell'infanzia	È un gioco di logica e orientamento spaziale in cui il giocatore deve cercare di far uscire l'auto rossa dal garage, spostando le altre auto che intralciano il passaggio	È un gioco poco dinamico, una volta capito il meccanismo può diventare ripetitivo
Memoria 1	http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&view=category&id=107:memoria&Itemid=103	Area logica	Scuola dell'infanzia	Dopo aver osservato per qualche secondo un'immagine, individuarla nella serie di immagini che vengono proposte in un secondo momento. Si può scegliere il livello e il tempo di esposizione dell'immagine.	Buona alternativa al memory cartaceo che diverte molto i bambini
Gioca-spazio-tempo	http://vbscuola.it/download/glandi/spazio_tempo.swf	Area logico-matematica	Infanzia e classe prima	Il bambino deve posizionare gli elementi dove indicato per lo spazio e riordinare delle brevi sequenze negli esercizi sul tempo. In entrambi i casi deve trascinare gli oggetti col mouse nella posizione corretta	Gioco che permette ai bambini di interiorizzare i due concetti. Per quanto riguarda il tempo le immagini della storia di cappuccetto rosso essendo così piccole non facilitano la ricostruzione.