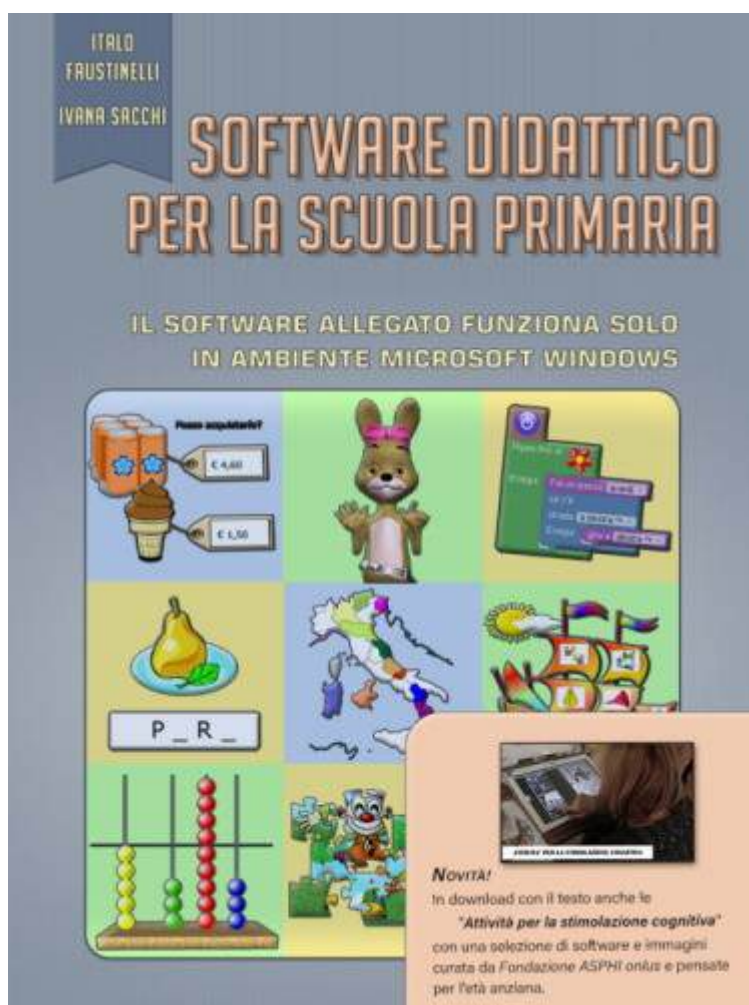


Elenco dei software disponibili nel pacchetto allegato al testo

Software Didattico per la Scuola Primaria



Il testo può essere acquistato su [Streetlib](#), [Kobo](#), oppure, anche con la **carta docenti** su [Amazon](#), [MondadoriStore](#), [IBS](#), [Feltrinelli](#) e in molte altre librerie on-line.

Indice

Organizzazione dei programmi.....	10	LeggoFacile.....	17
Lingua italiana.....	11	FacilitOffice.....	17
Ascoltare le parole.....	11	Frase.....	17
Sintesi sillabica 1°.....	11	Nomi 1.....	17
Sintesi sillabica 2°.....	11	Nomi 2.....	17
Sintesi sillabica 3°.....	11	Nomi 3.....	17
Sintesi sillabica 4°.....	11	Uno tanti.....	17
Sintesi fonemica 1°.....	11	Articoli.....	18
Sintesi fonemica 2°.....	11	Pronomi personali.....	18
È arrivato un bastimento	11	Pronomi possessivi.....	18
Caccia alla sillaba iniziale.....	12	Pronomi relativi.....	18
Caccia alla sillaba finale.....	12	Pronomi dimostrativi.....	18
Corta o lunga?.....	12	Pronomi indefiniti.....	18
Quante sillabe?.....	12	Lessico.....	18
Primi esercizi di letto-scrittura.....	12	Frase.....	19
Completa parole.....	12	Verbi – 1.....	19
Fantasia di parole.....	12	Verbi – 2.....	19
Anagrammi di sillabe.....	13	Verbi – 3.....	19
Giocasillabe.....	13	Preposizioni.....	19
Parole bisillabe.....	13	Analisi logica 1.....	19
Leggere.....	13	Analisi logica 2.....	20
Parola esatta.....	13	Analisi logica 3.....	20
Prime sillabe - 1°.....	13	Analisi logica 4.....	20
Prime sillabe - 2°.....	13	Aggettivi.....	20
Abbina - 1°.....	14	Analisi grammaticale.....	20
Abbina - 2°.....	14	Ordine alfabetico.....	20
Anagramma.....	14	Ordine alfabetico.....	20
Inizia con... vocali.....	14	Labirinto alfabetico.....	20
inizia con.....	14	Altri.....	21
Immagini iniziali.....	14	Cloze.....	21
Ortografia.....	14	Lettura rapida.....	21
dettato ortografico facilitato.....	14	Attività per la dislessia.....	21
Esercizi ortografici.....	15	immagini e parole.....	21
Suoni simili.....	15	Vero o falso.....	21
Quale è esatta?.....	15	FlipBook (in HTML5).....	21
Giochi di parole.....	15	Leggi testo e immagini.....	21
Crucipuzzle.....	15	Matematica.....	22
indovina la parola.....	15	Vari.....	22
Parole crociate - 1°.....	15	Quaderno a quadretti.....	22
Parole crociate - 2°.....	15	Gioca a distribuire.....	22
Paroliere.....	16	Operazioni con misure di tempo.....	22
Paroliamo.....	16	Linee numeriche.....	22
Lettere.....	16	Catalogare e ordinare.....	22
Parole nascoste.....	16	Catalogare e seriare.....	22
Parole simili.....	16	Figurotti.....	22
Elaboratori di testo.....	16	in mongolfiera.....	22
ScriviImmagini – Versione base.....	16	Barche.....	23
ScriviImmagini 2.....	16	Fiori.....	23

Gnomi.....	23	Numeri fino a dieci - 3.....	30
Robot.....	23	Numeri fino a dieci - 4.....	30
Cassette.....	23	Numeri fino a dieci - 5°.....	30
Pagliacci.....	23	Numeri fino a dieci - 6°.....	30
Facce.....	24	indovinelli con le dita.....	30
Formiche.....	24	Giochi con i cerchi.....	30
Bambini.....	24	Linea dei numeri entro il 10.....	30
Blocchi logici.....	24	Numeri ordinali.....	31
Forma colore dimensione.....	24	Leggi i numeri - 10.....	31
Indovina chi? - Civette.....	24	Porcospini addizioni.....	31
Indovina chi? - Gelati.....	24	porcospini sottrazioni.....	31
Indovina chi? - Bambini.....	25	Gioco del triangolo.....	31
Indovina chi? - Blocchi Logici.....	25	Numeri fino a 20.....	31
Indovina chi? - Cassette.....	25	Numeri fino a 20 - 1°.....	31
Indovina chi? - Pagliacci.....	25	Numeri fino a 20 - 2°.....	31
Ritmi.....	25	Numeri fino a 20 - 3°.....	32
Ordinare.....	25	Numeri fino a 20 - 4°.....	32
Abbina.....	25	Numeri fino a 20 - 5°.....	32
Ordinamento crescente.....	25	Numeri fino a 20 - 6°.....	32
Ordinamento decrescente.....	26	Numeri fino a 20 - 7°.....	32
Ordina per dimensione.....	26	Numeri fino a 20 - 8°.....	32
Tabella a doppia entrata.....	26	Leggi i numeri - 20.....	33
Tabelle a doppia entrata.....	26	Linea dei numeri entro il 20.....	33
Riordina.....	26	Cannucce.....	33
La civetta.....	26	Numeri fino a 99.....	33
La casa.....	26	Numeri fino a 99 - 1°.....	33
Nel vaso ci sono	26	Numeri fino a 99 - 2°.....	33
La mela.....	27	Numeri fino a 99 - 3°.....	33
Mattia	27	Numeri fino a 99 - 4°.....	33
Il robot.....	27	Numeri fino a 99 - 5°.....	34
Paolo.....	27	Numeri fino a 99 - 6°.....	34
Il pupazzo ha	27	Numeri fino a 99 - 7°.....	34
La ranocchia	27	Numeri fino a 99 - 8°.....	34
Roberta	27	Numeri fino a 99 - 9°.....	34
La barca	28	Numeri fino a 99 - 10°.....	34
Il figurotto	28	Numeri fino a 99 - 11°.....	34
Il pagliaccio	28	Numeri fino a 99 - 12°.....	34
Permutazioni.....	28	Numeri fino a 99 - 13°.....	35
Tavola Magica.....	28	Numeri fino a 99 - 14°.....	35
Numeri.....	28	Leggi i numeri - 99.....	35
Vari numeri.....	28	Cannucce.....	35
Abaco numeri interi.....	28	Numeri fino a 999.....	35
Numeri fino a 5.....	29	Numeri fino a 999- 1°.....	35
Dadi entro 5.....	29	Numeri fino a 999- 2°.....	35
Numeri fino a 9.....	29	Numeri fino a 999- 3°.....	35
Numeri fino a nove - 1°.....	29	Numeri fino a 999- 4°.....	36
Numeri fino a nove - 2°.....	29	Numeri fino a 999- 5°.....	36
Numeri fino a nove - 3°.....	29	Numeri fino a 999 - 6°.....	36
Numeri fino a 10.....	29	Numeri fino a 999 - 7°.....	36
Numeri fino a dieci - 1.....	29	Numeri fino a 999 - 8°.....	36
Numeri fino a dieci - 2.....	29	Numeri fino a 999 - 9°.....	36

Numeri fino a 999 – 10°.....	36	Numeri decimali - 8°.....	43
Numeri fino a 999 – 11°.....	36	Numeri decimali - 9°.....	43
Numeri fino a 999 – 12°.....	37	Numeri decimali - 10°.....	43
Numeri fino a 999 – 13°.....	37	Numeri decimali - 11°.....	43
Numeri fino a 999– 14°.....	37	Numeri decimali - 12°.....	43
Numeri fino a 999– 15°.....	37	Numeri decimali - 13°.....	44
Numeri fino a 999– 16°.....	37	Numeri decimali - 14°.....	44
Numeri fino a 999– 17°.....	37	Numeri decimali - 15°.....	44
Numeri fino a 999– 18°.....	37	Numeri decimali - 16°.....	44
Leggi i numeri - 999.....	37	Numeri decimali - 17°.....	44
Numeri fino a 9 999.....	38	Numeri decimali - 18°.....	44
Numeri fino a 9 999- 1°.....	38	Numeri decimali - 19°.....	44
Numeri fino a 9 999- 2°.....	38	Numeri decimali - 20°.....	45
Numeri fino a 9 999- 3°.....	38	Numeri decimali - 21°.....	45
Numeri fino a 9 999- 4°.....	38	Bilancia numeri decimali.....	45
Numeri fino a 9 999- 5°.....	38	Tabella dei numeri.....	45
Numeri fino a 9 999- 6°.....	38	Tabella dei numeri - 1°.....	45
Numeri fino a 9 999 – 7°.....	38	Tabella dei numeri - 2°.....	45
Numeri fino a 9 999 – 8°.....	38	Tabella dei numeri - 3°.....	45
Numeri fino a 9 999 – 9°.....	39	Tabella dei numeri - 4°.....	45
Numeri fino a 9 999 – 10°.....	39	Tabella dei numeri – 5°.....	46
Numeri fino a 9 999 – 11°.....	39	Tabella dei numeri – 6°.....	46
Numeri fino a 9 999 – 12°.....	39	Tabella dei numeri – 7°.....	46
Periodo delle migliaia.....	39	Tabella dei numeri – 8°.....	46
Periodo delle migliaia – 1°.....	39	Numeri romani.....	46
Periodo delle migliaia – 2°.....	39	Numeri romani I.....	46
Periodo delle migliaia – 3°.....	39	Numeri romani II.....	46
Periodo delle migliaia – 4°.....	40	Numeri romani III.....	46
Periodo delle migliaia – 5°.....	40	Operazioni.....	47
Periodo delle migliaia – 6°.....	40	Vari operazioni.....	47
Periodo delle migliaia – 7°.....	40	Bilancia numerica.....	47
Periodo delle migliaia – 8°.....	40	Bilancia Matematica.....	47
Periodo delle migliaia – 9°.....	40	Bilancia numeri decimali.....	47
Periodo dei milioni.....	40	Dadi.....	47
Periodo dei milioni - 1°.....	40	Calcolatrice parlante.....	47
Periodo dei milioni - 2°.....	41	Addizioni.....	47
Periodo dei milioni - 3°.....	41	Addizioni entro 10.....	47
Periodo dei milioni - 4°.....	41	Addizioni entro 20.....	48
Periodo dei miliardi.....	41	Addizioni entro 99.....	48
Periodo dei miliardi - 1°.....	41	Sottrazioni.....	48
Periodo dei miliardi - 2°.....	41	Sottrazioni entro 10.....	48
Periodo dei miliardi - 3°.....	41	Sottrazioni entro 20.....	48
Periodo dei miliardi - 4°.....	41	Sottrazioni entro 99.....	48
Numeri decimali.....	42	Moltiplicazioni.....	49
Numeri decimali - 1°.....	42	Moltiplicazioni 1.....	49
Numeri decimali - 2°.....	42	Moltiplicazioni 2.....	49
Numeri decimali - 3°.....	42	Moltiplicazioni 3.....	49
Numeri decimali - 4°.....	42	Problemini Moltiplicazioni.....	49
Numeri decimali - 5°.....	42	Moltiplicazioni per combinazione.....	49
Numeri decimali - 6°.....	42	Moltiplicazione Araba.....	49
Numeri decimali - 7°.....	43	Tabelline.....	49

Il cavaliere della tavola quadrata.....	49	Rotazioni.....	56
Numerazioni progressive.....	50	Angoli.....	56
Numerazioni regressive.....	50	Disegni a quadretti.....	56
Fai canestro.....	50	Cubetti magnetici.....	56
Multipli di.....	50	Proiezioni Ortogonali.....	56
Prendi la tabellina	50	Simmetria.....	56
Labirinto Tabelline.....	50	Farfalle 1.....	56
Divisioni.....	50	Farfalle 2.....	57
Fate e Maghi – 1°.....	50	Fiori.....	57
Fate e Maghi – 2°.....	51	Disegna con gli specchi.....	57
Fate e Maghi – 3°.....	51	Simmetria.....	57
Fate e Maghi – 4°.....	51	Carta millimetrata.....	57
Fate e Maghi – 5°.....	51	Segmenti: trovare la lunghezza- 1.....	57
Fate e Maghi – 6°.....	51	Segmenti: trovare la lunghezza- 2.....	57
Fate e Maghi – 7°.....	51	Segmenti: trovare la lunghezza- 3.....	57
Fate e Maghi – 8°.....	51	Segmenti: trovare la lunghezza- 4.....	58
Divisioni sulla linea dei numeri.....	51	Perimetro rettangolo.....	58
Divisioni solo con i numeri.....	52	Perimetro quadrato.....	58
Dividendo a più cifre - 1°.....	52	Perimetro poligono.....	58
Dividendo a più cifre - 2°.....	52	Trova l'area – misure intere.....	58
Dividendo a più cifre - 3°.....	52	Trova l'area – un lato decimale.....	58
Divisore con due cifre - 1°.....	52	Trova l'area – lati decimali.....	58
Divisore con due cifre - 2°.....	52	Triangoli 1.....	58
Divisore con due cifre - 3°.....	52	Triangoli 2.....	59
Divisore con due cifre - 4°.....	52	Rombo.....	59
Calcolo rapido.....	53	Parallelogramma.....	59
Calcolo rapido.....	53	Quadrato 1.....	59
Catene di addizioni.....	53	Quadrato 2.....	59
Catene di sottrazioni.....	53	Rettangoli equiestesi.....	59
Inserisci gli operatori.....	53	Equiestensione 1.....	59
Regoli.....	53	Equiestensione 2.....	59
Regoli 1.....	53	Equiestensione 3.....	60
Regoli 2.....	53	Equiestensione 4.....	60
Regoli 3.....	54	Poligoni e cerchio.....	60
Problemi.....	54	Quadrato.....	60
Vari problemi.....	54	Parallelogramma.....	60
Problemini.....	54	Pentagono.....	60
Problemi sulla linea dei numeri.....	54	Esagono.....	61
Palline.....	54	Ottagono.....	61
Pesciolini.....	54	Cerchio.....	61
Leggi i problemi.....	54	Rettangolo.....	61
Problemi di Enrico.....	55	Rettangoli - 1.....	61
Euro e compravendita.....	55	Rettangoli - 2.....	61
Euro – 1.....	55	Rettangoli 3.....	62
Euro – 2.....	55	Trapezio.....	62
Euro – 3.....	55	Trapezio - 1 (trapezio scaleno).....	62
Euro – 4.....	55	Trapezio - 2 (trapezio isoscele).....	62
Euro – 5.....	55	Trapezio - 3 (trapezio isoscele).....	62
Geometria.....	56	Trapezio - 4 (trapezio rettangolo).....	62
Vari geometria.....	56	Trapezio - 5 (trapezio rettangolo).....	63
dove sono le caselle?.....	56	Rombo.....	63

Rombo - 1.....	63	Lo spazio.....	69
Rombo - 2.....	63	Vari spazio.....	69
Triangolo.....	63	La coccinella.....	69
Triangolo – 1 (triangolo scaleno).....	63	Il bruco.....	70
Triangolo – 2 (triangolo isoscele).....	64	Davanti /Dietro – Peluche.....	70
Triangolo – 3 (triangolo equilatero).....	64	Davanti /Dietro – Automobili.....	70
Triangolo – 4 (triangolo rettangolo).....	64	Destra - Sinistra.....	70
Triangolo – 5 (triangolo rettangolo).....	64	Draghi.....	70
Triangolo – 6 (triangolo isoscele).....	64	Le mie mani.....	70
Giochi.....	64	I miei piedi.....	70
Kakuro.....	64	In palestra.....	71
Giochi con i dadi.....	65	Nel labirinto.....	71
Cruci-numero.....	65	A destra... A sinistra	71
Blocchi.....	65	Dentro - Fuori.....	71
Clicca numero.....	65	Dentro fuori – 1°.....	71
Gioco del Tris.....	65	Dentro fuori – 2°.....	71
Saltarello.....	65	Dentro fuori – 3°.....	71
Sistema metrico decimale.....	65	Dentro fuori – 4°.....	71
Misure di lunghezza.....	65	Sopra - Sotto.....	72
Misure di capacità.....	66	Sopra sotto – 1.....	72
Misure di massa - dal Kg al mg.....	66	Sopra sotto – 2.....	72
Misure di massa - dal Mg al g.....	66	Sopra sotto – 3.....	72
Misure di massa.....	66	In alto – In basso.....	72
Bilancia.....	66	Palloncini – 1.....	72
La stima.....	66	Palloncini – 2.....	72
Stima sulla linea.....	66	Palloncini – 3.....	72
4 somme – due addendi.....	66	In alto In basso – 1.....	72
4 somme – tre addendi.....	67	In alto In basso – 2.....	73
Grafici.....	67	In alto In basso – 3.....	73
Grafici a barre.....	67	Vari.....	74
Grafici a torta.....	67	Vari.....	74
Grafico i punti.....	67	Forza 4.....	74
Operazioni algebriche.....	67	Abbinamenti logici.....	74
Operazioni algebriche.....	67	Mescola i colori.....	74
Area antropologica.....	68	Colorissimi.....	74
Vari.....	68	Ape e fiori.....	74
Italia.....	68	In garage.....	74
Atlante.....	68	Sudoku.....	74
Segnali stradali.....	68	Parcheggio.....	75
Il tempo.....	68	Facce Buffe.....	75
Vari.....	68	2048.....	75
Orologio.....	68	CreaPersonaggi.....	75
Giorni e mesi.....	68	CliccaCubetti.....	75
Linea del tempo.....	68	Disegni Animati.....	75
Ordine temporale.....	69	Amici.....	75
Braccio di Ferro.....	69	Tetris.....	76
Daffy Duck.....	69	Puzzle e osservazione.....	76
Cartoon.....	69	Puzzle.....	76
Ordine temporale 3°.....	69	MiniPuzzle.....	76
Ordine temporale 4°.....	69	Gioca con le immagini.....	76
L'ordine delle frasi.....	69	Tangram.....	76

Attenzione.....	77	Tre scatole.....	83
Trova le differenze.....	77	Cavalieri.....	83
Trova i disegni uguali - 1.....	77	Solitario.....	83
Trova i disegni uguali - 2.....	77	Palline.....	83
Trova i disegni uguali - 3.....	77	Fanoronona.....	83
Trova i disegni uguali - 4.....	77	Battaglia Navale.....	83
Trova i disegni uguali - 5.....	77	7 regine.....	83
Trova i disegni uguali - 6.....	77	Cripto-frase.....	83
Trova i disegni uguali - 7.....	77	Virus.....	84
Trova i disegni uguali - 8.....	78	Supernumerix.....	84
Trova i disegni uguali - 9.....	78	Vie.....	84
Trova i disegni uguali - 10.....	78	Lingotti.....	84
Trova i disegni uguali - 11.....	78	Lingua2.....	85
Trova i disegni uguali - 12.....	78	Inglese.....	85
Trova le lettere uguali - 1.....	78	ScriviImmagini base.....	85
Trova le lettere uguali - 2.....	78	ScriviImmagini 2.....	85
Trova le lettere uguali - 3.....	78	Crossword.....	85
Trova le lettere uguali - 4.....	79	Abbina.....	85
Attività di attenzione.....	79	Immagini e parole.....	85
Memoria.....	79	Cloze.....	85
Memory.....	79	Crucipuzzle.....	85
Memoria 1.....	79	Leggi testo e immagini.....	86
Memoria 2.....	79	Francese.....	86
Memoria 3.....	79	ScriviImmagini base.....	86
Gioco del Kim con immagini - 1°.....	79	ScriviImmagini 2.....	86
Gioco del Kim con immagini - 2°.....	80	Crossword.....	86
Gioco del Kim con immagini - 3°.....	80	Abbina.....	86
Gioco del Kim con immagini - 4°.....	80	Immagini e parole.....	86
Gioco del Kim con immagini - 5°.....	80	Cloze.....	86
Gioco del Kim con immagini - 6°.....	80	Crucipuzzle.....	87
Gioco del Kim con immagini - 7°.....	80	Leggi testo e immagini.....	87
Gioco del Kim con immagini - 8°.....	80	Tedesco.....	87
Gioco del Kim con lettere - 1°.....	80	ScriviImmagini base.....	87
Gioco del Kim con lettere - 2°.....	80	ScriviImmagini 2.....	87
Gioco del Kim con lettere - 3°.....	81	Crossword.....	87
Gioco del Kim con lettere - 4°.....	81	Abbina.....	87
Gioco del Kim con lettere - 5°.....	81	Immagini e parole.....	87
Gioco del Kim con lettere - 6°.....	81	Cloze.....	88
GufoCalcola.....	81	Crucipuzzle.....	88
Topino goloso.....	81	Leggi testo e immagini.....	88
Suoni.....	81	Spagnolo.....	88
Suoni.....	81	ScriviImmagini base.....	88
Acuto o grave?.....	81	ScriviImmagini 2.....	88
Forte o debole?.....	82	Crossword.....	88
Lungo o breve?.....	82	Abbina.....	88
Strumenti.....	82	Immagini e parole.....	89
Ritmi sonori.....	82	Cloze.....	89
Giochi di Enrico.....	82	Crucipuzzle.....	89
Salto del cavallo.....	82	Leggi testo e immagini.....	89
damigiane.....	82	Coding.....	90
Crucipixel.....	82	Blockly: Betta Coniglietta.....	90

Trova le carote.....	90	Vari.....	97
Quale carota?.....	90	Quaderno a righe.....	97
Massimo ... blocchi - 1°.....	90	Fantasia di parole.....	97
Ottimizza il codice.....	90	Parole crociate 1.....	97
Tanti passi.....	90	Parole crociate 2.....	97
Massimo ... blocchi - 2°.....	90	Abbina.....	97
Riordina i blocchi - 2°.....	91	Vocali.....	97
Usa ... blocchi.....	91	Parola esatta.....	97
Betta torna a casa.....	91	Scrivi le parole.....	98
Betta sbaglia strada: aiutala!.....	91	Memory.....	98
Blockly: Milly.....	91	Crucipuzzle.....	98
Milly.....	91	Anagramma.....	98
Blockly: Ranocchia.....	91	Immagini iniziali.....	98
Aiuta Ranocchia a raggiungere la ninfea.....	91	Inizia per 98	
Altri stagni.....	92	Inizia per 98	
Blockly: Ape logica.....	92	Inizia per 99	
Ripeti fino al fiore.....	92	Tabelle.....	99
Avanti e indietro.....	92	Tabella articoli.....	99
Blockly: Strade.....	92	Tabella frasi.....	99
Strade.....	92	LIM Matematica.....	100
Collane.....	92	Entro 10.....	100
Collane.....	92	Quantità.....	100
Missione spaziale.....	93	Quantità 2.....	100
Missione spaziale.....	93	Mani.....	100
Problemi.....	93	Foglio trasparente.....	100
Problemi 1.....	93	Entro 20.....	100
Problemi 2.....	93	Quantità.....	100
Problemi 3.....	93	Quantità 2.....	101
Problemi 4.....	93	Foglio trasparente.....	101
Problemi liberi.....	93	Numeri in lettere.....	101
Tartaruga.....	93	Entro 99.....	101
Ripeti 1°.....	93	Quantità.....	101
Ripeti 2°.....	94	Tabella.....	101
Ripeti 3°.....	94	Numeri in lettere.....	102
Penna su - penna giù.....	94	Tabelle.....	102
Colori.....	94	Tabella dei numeri da 0 a 999.....	102
Angoli di 45° - 1.....	94	Tabella addizioni.....	102
Angoli di 45° - 2.....	94	Tabella sottrazioni.....	102
Angoli di 45° - 3.....	94	Tabella moltiplicazioni.....	103
Angoli di 45° - 4.....	94	Moltiplicazioni.....	103
Tartaruga libera.....	95	Schieramenti.....	103
Blocchi logici.....	95	Addizioni ripetute.....	103
Blocchi Logici.....	95	Schierare per 103	
Gioca con il codice.....	95	Tabella moltiplicazioni del 103	
Gioca con il codice.....	95	Tabella moltiplicazioni del 103	
Coding nel magazzino.....	95	Strumenti vari.....	104
Coding nel magazzino.....	95	Quaderno a quadretti.....	104
Drape.....	96	Abaco.....	104
Drape.....	96	Soroban.....	104
LIM Lingua italiana.....	97	Bilancia dei numeri.....	104

Linea dei numeri.....	104	Davanti dietro - 3°.....	106
Regolo delle tabelline.....	104	Schedario cartaceo.....	107
Crea problemini.....	104	Entro 10.....	107
Sistema metrico decimale.....	105	Numeri entro 10.....	107
Equivalenze misure di lunghezza.....	105	Numeri entro 20.....	107
Equivalenze misure di peso/massa.....	105	Numeri entro 99.....	107
Equivalenze misure di capacità.....	105	Schedario addizioni numeri interi.....	107
LIM Antropologia.....	106	Schedario sottrazioni numeri interi.....	107
Il tempo.....	106	Schedario numeri decimali.....	107
Orologio.....	106	Schedario moltiplicazioni.....	107
Linea del tempo - anno.....	106	Blocchi coding.....	108
Rapporti spaziali.....	106	Schedario espressioni.....	108
Davanti dietro - 2°	106	Fogli di quaderno.....	108

ORGANIZZAZIONE DEI PROGRAMMI



Tutti i programmi sono contenuti nella cartella **SwDid**. E' possibile salvare questa cartella in una qualsiasi posizione (su HD e su pen-drive). Non va però salvata in una posizione protetta da *Windows* (ad esempio nella cartella */programmi*), in quanto potrebbero verificarsi malfunzionamenti.

All'interno della cartella *SwDid* sono presenti numerose altre cartelle.

Non è necessario esplorarle: i programmi possono essere richiamati tramite il menù.



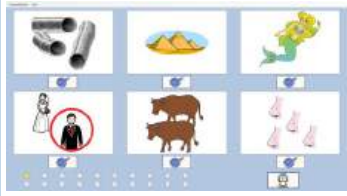

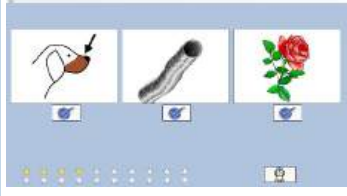


I programmi funzionano in ambiente *Windows*; sono testati con *Windows7*, *Windows8*, *Windows10* e *Windows11*.

Per il corretto funzionamento dei programmi è necessaria l'installazione di alcuni componenti e della sintesi vocale. Per la corretta procedura di installazione seguire le indicazioni sul testo "*Software didattico per la scuola primaria*" al quale il software è allegato.


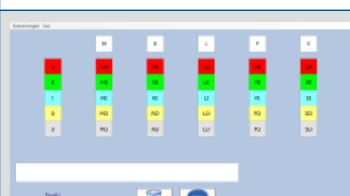
In molti software la stampa dei report e dei PDF richiede l'installazione di [LibreOffice](#) oppure [OpenOffice](#). Blockly funziona all'interno di un browser, ma non richiede connessione internet.


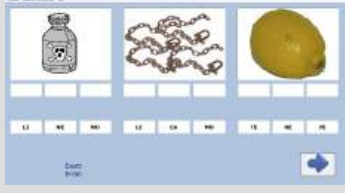










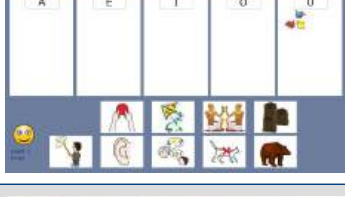


LINGUA ITALIANA


ASCOLTARE LE PAROLE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	SINTESI SILLABICA 1° <ul style="list-style-type: none"> • ascoltare la parola divisa in sillabe e riconoscere l'immagine corrispondente • parole bisillabe piane (pa-ne, re-te, vi-no) • sono presenti attività simili che mostrano 3, 4, 6 o 8 immagini 	X		2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Ascoltare le parole
	SINTESI SILLABICA 2° <ul style="list-style-type: none"> •come il precedente •presenta bisillabe anche complesse (stre-ga, pal-la) 	X		2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Ascoltare le parole
	SINTESI SILLABICA 3° <ul style="list-style-type: none"> •Come il precedente •presenta parole con più sillabe piane se-ma-fo-ro, pa- ta-ta) 	X		2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Ascoltare le parole
	SINTESI SILLABICA 4° <ul style="list-style-type: none"> •Come il precedente •presenta parole con più sillabe anche complesse (pa-gliac-cio , am-bu-lan-za) 	X		2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Ascoltare le parole
	SINTESI FONEMICA 1° <ul style="list-style-type: none"> •ascoltare la parola divisa in fonemi e riconoscere l'immagine corrispondente •sono presenti attività simili che mostrano 3, 4, 6 o 8 immagini •presenta parole bisillabe 	X		2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Ascoltare le parole
	SINTESI FONEMICA 2° <ul style="list-style-type: none"> •come il precedente •presenta anche parole con sillabe complesse 	X		2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Ascoltare le parole
	È ARRIVATO UN BASTIMENTO ... <ul style="list-style-type: none"> •Riconoscere la lettera iniziale delle parole utilizzando solo vocali o vocali e consonanti 	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Ascoltare le parole •Seconda pagina

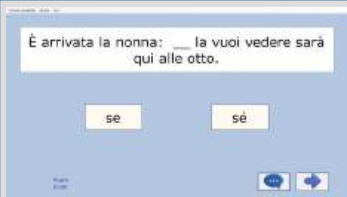


ASCOLTARE LE PAROLE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	CACCIA ALLA SILLABA INIZIALE <ul style="list-style-type: none"> •Riconoscere la sillaba iniziale delle parole •Utilizza solo parole con sillabe piane 	X		2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Ascoltare le parole •Seconda pagina
	CACCIA ALLA SILLABA FINALE <ul style="list-style-type: none"> •Riconoscere la sillaba finale delle parole •Utilizza solo parole con sillabe piane 	X		2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Ascoltare le parole •Seconda pagina
	CORTA O LUNGA? <ul style="list-style-type: none"> •Riconoscere la parola più corta / più lunga tra parole composte da sillabe piane •Prima attività: riconoscere la più breve - la più breve è sempre composta da 2 sillabe; le alternative possono avere 3, 4 o 5 sillabe •Seconda attività: riconoscere la più breve - confronto tra parole di 2, 3, 4 o 5 sillabe. •Terza attività: riconoscere la più lunga - la più lunga è composta da 5 sillabe; le alternative hanno 2, 3 o 4 sillabe •Quarta attività: riconoscere la più lunga - confronto tra parole di 2, 3, 4 o 5 sillabe. 	X		2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Ascoltare le parole •Seconda pagina
	QUANTE SILLABE? <ul style="list-style-type: none"> •Riconoscere da quante sillabe è composta una parola / parole composte da sillabe piane •Prima attività: parole di 2 e 3 sillabe •Seconda attività: parole di 2, 3 e 4 sillabe •Terza attività: parole di 2, 3, 4 e 5 sillabe 	X		2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Ascoltare le parole

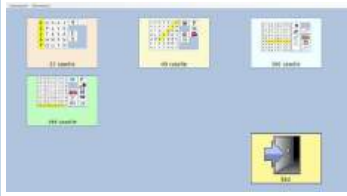



PRIMI ESERCIZI DI LETTO-SCRITTURA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	COMPLETA PAROLE <ul style="list-style-type: none"> •scrivi l'iniziale •scrivi una/due lettere nella parola •scrivi tutta la parola •è possibile impostare le lettere da utilizzare, la lunghezza della parola, il carattere,... 	X	X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Avvio alla letto-scrittura
	FANTASIA DI PAROLE <ul style="list-style-type: none"> •scrivi una parola / frase con i cartellini •dettato di parole / frasi •è possibile impostare le sillabe da utilizzare, il colore delle vocali, il carattere,... 	X	X	3.1	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Avvio alla letto-scrittura

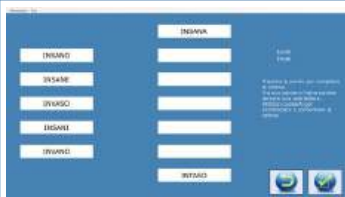

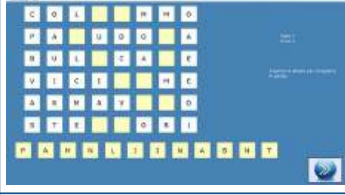


PRIMI ESERCIZI DI LETTO-SCRITTURA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	ANAGRAMMI DI SILLABE • Riordinare le sillabe per comporre le parole	X	X	3.0	• Lingua italiana • Avvio alla letto-scrittura • Terza pagina
	GIOCASILLABE • ricomponi una parola di due sillabe • una parola di tre sillabe • due parole di due sillabe • due parole di tre sillabe • tre parole di due sillabe • tre parole di tre sillabe • quattro parole di due sillabe	X	X	2.0	• Lingua italiana • Avvio alla letto-scrittura
	PAROLE BISILLABE • vedi (vedere l'immagine e ascoltare la parola) • vedi molte parole • inizia per... tra due/ quattro parole • termina per... tra due/ quattro parole • riordina le sillabe per scrivere la parola • abbinare parola e immagine	X		2.0	• Lingua italiana • Avvio alla letto-scrittura
	LEGGERE • scrivi la prima lettera, le prime due lettere, l'ultima lettera, una lettera caso nella parola • riconosci l'immagine da abbinare alla parola • riconosci la parola da abbinare all'immagine • abbinare parole e immagini		X	3.0	• Lingua italiana • Avvio alla letto-scrittura
	PAROLA ESATTA • Abbinare la parola esatta all'immagine • è possibile impostare le lettere da utilizzare		X	2.0	• Lingua italiana • Avvio alla letto-scrittura • Seconda pagina
	PRIME SILLABE - 1° • filastrocche per memorizzare le sillabe • abbinare le immagini con la sillaba iniziale	X		2.5	• Lingua italiana • Avvio alla letto-scrittura • Seconda pagina
	PRIME SILLABE - 2° • filastrocche per memorizzare le sillabe • abbinare le immagini con la sillaba iniziale	X		2.5	• Lingua italiana • Avvio alla letto-scrittura • Seconda pagina



PRIMI ESERCIZI DI LETTO-SCRITTURA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	ABBINA - 1° <ul style="list-style-type: none"> •Abbinare parola / immagine •è possibile realizzare liste di parole personalizzate 	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Avvio alla letto-scrittura •Seconda pagina
	ABBINA - 2° <ul style="list-style-type: none"> •abbinare parola – immagine •è possibile impostare le lettere da utilizzare e optare per maiuscolo / minuscolo / corsivo 	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Avvio alla letto-scrittura •Seconda pagina
	ANAGRAMMA <ul style="list-style-type: none"> •Riordinare le lettere •è possibile impostare le lettere da utilizzare •è possibile optare per maiuscolo, minuscolo o corsivo 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Avvio alla letto-scrittura •Seconda pagina
	INIZIA CON... VOCALI <ul style="list-style-type: none"> •Catalogare le parole rispetto alla sillaba iniziale •è possibile impostare le lettere da utilizzare 	X		2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Avvio alla letto-scrittura •Terza pagina
	INIZIA CON..... <ul style="list-style-type: none"> •Catalogare le parole rispetto alla sillaba iniziale •è possibile impostare le lettere da utilizzare 	X		2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Avvio alla letto-scrittura •Terza pagina
	IMMAGINI INIZIALI <ul style="list-style-type: none"> •Scrivere le parole utilizzando immagini che suggeriscono l'iniziale •è possibile impostare le lettere da utilizzare •è possibile attivare la sintesi vocale 	X		1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Avvio alla letto-scrittura •Terza pagina



ORTOGRAFIA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	DETTATO ORTOGRAFICO FACILITATO <ul style="list-style-type: none"> •permette di proporre dettati al computer o di stampare schede facilitate. •È possibile realizzare propri dettati. •Molte possibilità di configurazione relative alle facilitazioni. 	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Ortografia

ORTOGRAFIA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	Esercizi Ortografici <ul style="list-style-type: none"> •suoni simili / gruppi / doppie / c q / accento / apostrofo / uso H 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Ortografia
	Suoni Simili <ul style="list-style-type: none"> •Completare la parola con la lettera mancante (viene visualizzata anche l'immagine) •b p - l r - m n - d t - f v - s z - c g - d b 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Ortografia
	Quale è esatta? <ul style="list-style-type: none"> •Individuare la parola scritta correttamente tra 4 alternative •è possibile utilizzare alternative casuali oppure liste controllate 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Ortografia




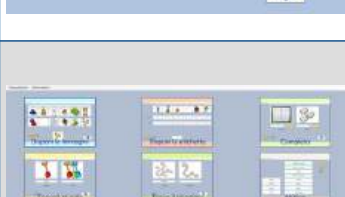
GIOCHI DI PAROLE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	CRUCIPUZZLE <ul style="list-style-type: none"> •schema di 25, 49, 100 e 144 caselle •è possibile utilizzare liste personalizzate •cliccando sull'immagine è possibile ascoltare il nome dell'immagine 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Giochi di parole
	INDOVINA LA PAROLA <ul style="list-style-type: none"> •Il gioco inizia proponendo parole di 5 lettere; prosegue poi aumentando la difficoltà. •È possibile modificare l'elenco delle parole r sul file dizionario\parole.txt 			1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Giochi di parole
	PAROLE CROCIATE - 1° <ul style="list-style-type: none"> •Parole crociate con definizioni a immagini •è possibile realizzare/caricare liste di parole personalizzate •presente aiuto con sintesi vocale e testuale •è possibile stampare lo schema per realizzazione su carta 	X	X	2.5	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Giochi di parole
	PAROLE CROCIATE - 2° <ul style="list-style-type: none"> •Parole crociate con definizioni a immagini •è possibile impostare le lettere da utilizzare •utilizza sintesi vocale è possibile stampare lo schema per realizzazione su carta 	X	X	2.5	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Giochi di parole








GIOCHI DI PAROLE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	PAROLIERE <ul style="list-style-type: none"> Viene presentata una lista di parole mescolate: riordinarle; ogni parola è legata alla successiva perchè cambia una sola lettera 			1.5	<ul style="list-style-type: none"> Lingua italiana Giochi di parole
	PAROLIAMO <ul style="list-style-type: none"> Si gioca in due a turno. Cliccare sulle caselle per formare una parola. L'ultima casella deve sempre toccare la precedente. Se la parola viene trovata nel vocabolario annesso si ricevono tanti punti quante sono le lettere che compongono la parola. Cliccando su una lettera gialla il punteggio raddoppia, su due gialle quadruplica. 			1.5	<ul style="list-style-type: none"> Lingua italiana Giochi di parole
	LETTERE <ul style="list-style-type: none"> Vengono mostrate cinque parole alle quali mancano alcune lettere. Inserire le lettere che sono mescolate in basso 			1.5	<ul style="list-style-type: none"> Lingua italiana Giochi di parole Seconda pagina
	PAROLE NASCOSTE <ul style="list-style-type: none"> Vengono presentate quattro parole alle quali mancano le due lettere iniziali (uguali per tutte e quattro le parole). Inserire le lettere mancanti. 			1.5	<ul style="list-style-type: none"> Lingua italiana Giochi di parole Seconda pagina
	PAROLE SIMILI <ul style="list-style-type: none"> trovare parole con il cambio di una lettera, l'aggiunta o l'eliminazione di una lettera 			1.5	<ul style="list-style-type: none"> Lingua italiana Giochi di parole Seconda pagina







ELABORATORI DI TESTO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	SCRIVIIMMAGINI – VERSIONE BASE <ul style="list-style-type: none"> Elaboratore di testo con inserimento automatico di immagini e lettura sincronizzata tramite sintesi vocale Ha meno funzionalità rispetto a <i>ScriviImmagini 2</i> ma, non avendo menù mobili, risulta più semplice nell'utilizzo 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> Lingua italiana Elaboratori di testo
	SCRIVIIMMAGINI 2 <ul style="list-style-type: none"> Elaboratore di testo con inserimento automatico di immagini e lettura sincronizzata tramite sintesi vocale presente anche funzione di ricerca errori e suggerimento correzioni 	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> Lingua italiana Elaboratori di testo






ELABORATORI DI TESTO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	LEGGOFACILE <ul style="list-style-type: none"> •Elaboratore di testo di semplice utilizzo (caratterizzato dai pochi strumenti) con lettura sincronizzata tramite sintesi vocale 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Elaboratori di testo
	FACILITOFFICE <ul style="list-style-type: none"> •Inserisce in OpenOffice/LibreOffice la sintesi vocale, l'inserimento automatico di immagini ed altre funzionalità 	X	X	2.5	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Elaboratori di testo

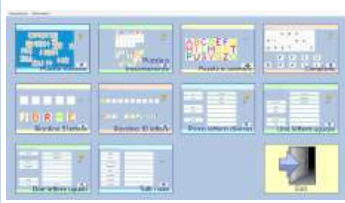

0








FRASE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	Nomi 1 <ul style="list-style-type: none"> •maschile femminile •falsi maschili femminili •singolare plurale •abbina maschile e femminile 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Frase •Nomi
	Nomi 2 <ul style="list-style-type: none"> •singolare plurale •concreto astratto •proprio comune •primitivo / derivato •primitivo / alterato 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Frase •Nomi
	Nomi 3 <ul style="list-style-type: none"> •significato del nome alterato •falsi alterati •nomi collettivi •primitivo – derivato – alterato - collettivo - composto •plurale dei nomi composti 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Frase •Nomi
	UNO TANTI <ul style="list-style-type: none"> •sistema le immagini •sistema le parole •completa •trova il plurale •trova il singolare •abbina •singolare o plurale? 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Frase

FRASE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	ARTICOLI <ul style="list-style-type: none"> •riconosci gli articoli in una lista •abbina l'articolo determinativo alla parola •abbina l'articolo indeterminativo alla parola •riconosci gli articoli in una frase •inserisci gli articoli in una frase •cataloga gli articoli con il diagramma d'albero / con la tabella 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Frase
	PRONOMI PERSONALI <ul style="list-style-type: none"> •inserisci il pronome esatto •riconosci i pronomi •è un pronome personale? •Cloze •abbina 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Frase •Pronomi
	PRONOMI POSSESSIVI <ul style="list-style-type: none"> •inserisci il pronome esatto •riconosci i pronomi •è un pronome possessivo? •cloze 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Frase •Pronomi
	PRONOMI RELATIVI <ul style="list-style-type: none"> •inserisci il pronome esatto •riconosci i pronomi •è un pronome personale? •Cloze •abbina 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Frase •Pronomi
	PRONOMI DIMOSTRATIVI <ul style="list-style-type: none"> •inserisci il pronome esatto •riconosci i pronomi •è un pronome dimostrativo? 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Frase •Pronomi
	PRONOMI INDEFINITI <ul style="list-style-type: none"> •inserisci il pronome esatto •riconosci i pronomi •è un pronome dimostrativo? 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Frase •Pronomi
	LESSICO <ul style="list-style-type: none"> •sinonimi contrari •parola corretta •lessico •gradi •parola che comprende le altre •parola intrusa 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Frase

FRASE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	FRASE <ul style="list-style-type: none"> •l'ordine delle parole •soggetto predicato •abbina soggetto predicato •componi soggetto predicato espansione •a quale domanda rispondono le espansioni 		X	2.5	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Frase
	VERBI - 1 <ul style="list-style-type: none"> •Quale coniugazione (verbi all'infinito) •radice e desinenza (verbi all'infinito) •coniuga i verbi •passato presente futuro •risalire all'infinito dei verbi •quale coniugazione (verbi coniugati) •riconosci il verbo •trova il soggetto 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Frase •Verbi
	VERBI - 2 <ul style="list-style-type: none"> •2 tabelle mescolate – verbi diversi •2 tabelle mescolate – verbi uguali •Trova il modo dei verbi •Completa le tabelle – modo indicativo •Completa le tabelle – modo congiuntivo •Completa le tabelle - modi indicativo, congiuntivo e condizionale •Cataloga i verbi 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Frase •Verbi
	VERBI - 3 <ul style="list-style-type: none"> •Transitivi / intransitivi •Predicato verbale / nominale •Frase corrette / scorrette •Forma attiva / passiva •Trova il verbo esatto •Completa la frase 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Frase •Verbi
	PREPOSIZIONI <ul style="list-style-type: none"> •riconosce le preposizioni semplici •completa con preposizioni semplici •preposizioni articolate •riconosce le preposizioni articolate •completa con preposizioni articolate •locuzioni prepositive 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Frase
	ANALISI LOGICA 1 <ul style="list-style-type: none"> •soggetto predicato •riconosci il predicato •riconosci il soggetto •soggetto sottinteso •complemento oggetto, di specificazione e di termine 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Frase •Seconda pagina •Analisi logica


FRASE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	ANALISI LOGICA 2 <ul style="list-style-type: none"> •complemento di causa •complemento di mezzo •complementi di compagnia e unione •complementi di luogo •complemento di modo •complementi di tempo 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Fraser •Seconda pagina •Analisi logica
	ANALISI LOGICA 3 <ul style="list-style-type: none"> •complementi di tempo •complementi introdotti dalle preposizioni “di” , “a” , “da” , “in” , “con” , “per” , “tra-fra” 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Fraser •Seconda pagina •Analisi logica
	ANALISI LOGICA 4 <ul style="list-style-type: none"> •uso dei pronomi •complementi di luogo e tempo •partitivo, specificazione, denominazione e materia •complementi di causa e di fine •causa, causa efficiente e agente •mezzo, modo, compagnia e unione •quantità, qualità, partitivo e paragone 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Fraser •Seconda pagina •Analisi logica
	AGGETTIVI <ul style="list-style-type: none"> •trova l'aggettivo adatto •abbina nome e aggettivo •abbina frasi e aggettivi 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Fraser •Seconda pagina
	ANALISI GRAMMATICALE <ul style="list-style-type: none"> •analisi grammaticale con simboli Montessori •E' possibile inserire nuove frasi 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Fraser •Seconda pagina

ORDINE ALFABETICO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	ORDINE ALFABETICO <ul style="list-style-type: none"> •puzzle vari per memorizzare l'ordine alfabetico •completa •riordina •ordinare le parole: prima lettera diversa / una lettera uguale / due lettere uguali / tutti i casi 			3.1	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Seconda pagina
	LABIRINTO ALFABETICO <ul style="list-style-type: none"> •alfabeto italiano •alfabeto inglese 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua italiana •Seconda pagina

ALTRI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	CLOZE <ul style="list-style-type: none"> •Testi bucati •è possibile realizzare propri testi bucati •è possibile impostare la sintesi vocale 	X	X	4.0	•Lingua italiana
	LETTURA RAPIDA <ul style="list-style-type: none"> •Il programma propone per un tempo determinato una parola – frase che poi scompare e che deve essere copiata da tastiera oppure letta (in questo caso si presuppone la presenza di un adulto che guidi l'attività) 		X	2.5	•Lingua italiana •Seconda pagina
	ATTIVITÀ PER LA DISLESSIA <ul style="list-style-type: none"> •sostituzione di lettere simili •inversioni •lettura mirata 	X	X	2.0	•Lingua italiana •Seconda pagina
	IMMAGINI E PAROLE <ul style="list-style-type: none"> •ascolta la parola (o la frase) abbinata all'immagine •riconosci l'immagine •scegli tra due immagini quella corrispondente alla parola (o alla frase) •è possibile utilizzare parole oppure frasi (personalizza- bili) 	X	X	3.5	•Lingua italiana •Seconda pagina
	VERO O FALSO <ul style="list-style-type: none"> •Riconoscere frasi vere o false 	X	X	2.5	•Lingua italiana •Seconda pagina
	FLIPBOOK (IN HTML5) <ul style="list-style-type: none"> •realizzare rapidamente "libri" sfogliabili partendo da un PDF •il prodotto è visibile sui computer, tablet e cellulari 			3.0	•Lingua italiana •Seconda pagina
	LEGGI TESTO E IMMAGINI <ul style="list-style-type: none"> •Barra di strumenti che permette di leggere testo copiato da altre applicazioni, oppure di leggere testi da immagini tramite OCR (immagini presenti sul computer oppure screenshot realizzati utilizzando il programma stesso) •è possibile visualizzare una finestra di testo per la lettura sincronizzata 	X		2.0	•Lingua italiana •Seconda pagina

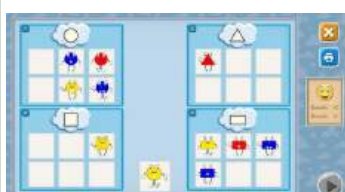

MATEMATICA

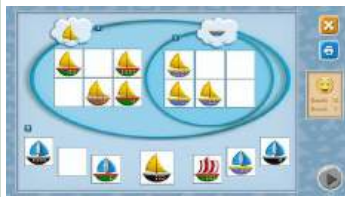





VARI




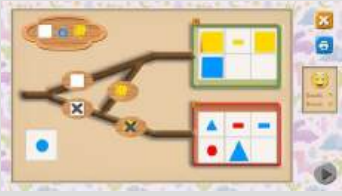



		<i>Sintesi vocale</i>	<i>Stampa report</i>	<i>Versione</i>	<i>Percorso</i>
	QUADERNO A QUADRETTI •Foglio a quadretti •Schemi per addizione, sottrazione e moltiplicazione		X	2.2	•Matematica
	GIOCA A DISTRIBUIRE •trascinare le immagini per distribuire in modo uguale quantità				•Matematica •Seconda pagina
	OPERAZIONI CON MISURE DI TEMPO •Addizioni e sottrazioni (quarti d'ora / minuti) •che giorno sarà tra / che giorno era (con distanze temporali diverse)				•Matematica •Seconda pagina
	LINEE NUMERICHE •Alcune attività sulla linea dei numeri entro 20 / 50 / 100				•Matematica •Seconda pagina


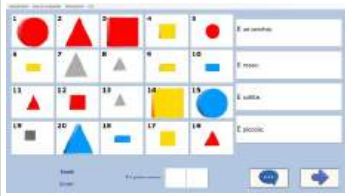


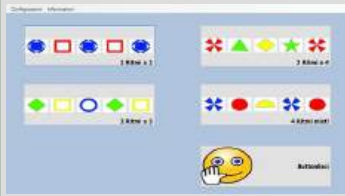
CATALOGARE E ORDINARE

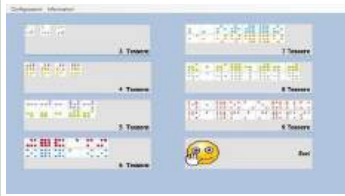
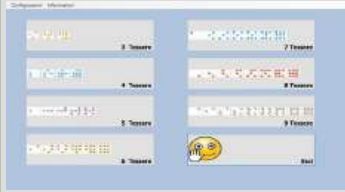
CATALOGARE E SERIARE

		<i>Sintesi vocale</i>	<i>Stampa report</i>	<i>Versione</i>	<i>Percorso</i>
	FIGUROTTO •Raggruppa •Carta d'identità •Diagramma di Venn •Uguale / diverso •Tabella a doppia entrata •Diagramma ad albero		X	3.0	•Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare •seriare •Giochi logici con 3 attributi
	IN MONGOLFIERA •Raggruppa •Carta d'identità •Diagramma di Venn •Uguale / diverso •Tabella a doppia entrata •Diagramma ad albero		X	3.0	•Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare •seriare •Giochi logici con 3 attributi

CATALOGARE E SERIARE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	BARCHE <ul style="list-style-type: none"> •Raggruppa •Carta d'identità •Diagramma di Venn •Uguale / diverso •Tabella a doppia entrata •Diagramma ad albero 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Giochi logici con 3 attributi
	FIORI <ul style="list-style-type: none"> •Raggruppa •Carta d'identità •Diagramma di Venn •Uguale / diverso •Tabella a doppia entrata •Diagramma ad albero 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Giochi logici con 3 attributi
	GNOMI <ul style="list-style-type: none"> •Raggruppa •Carta d'identità •Diagramma di Venn •Uguale / diverso •Tabella a doppia entrata •Diagramma ad albero 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Giochi logici con 3 attributi
	ROBOT <ul style="list-style-type: none"> •Raggruppa •Carta d'identità •Diagramma di Venn •Uguale / diverso •Tabella a doppia entrata •Diagramma ad albero 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Giochi logici con 3 attributi
	CASSETTE <ul style="list-style-type: none"> •Raggruppa •Carta d'identità •Diagramma di Venn •Uguale / diverso •Tabella a doppia entrata •Diagramma ad albero 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Giochi logici con 4 attributi
	PAGLIACCI <ul style="list-style-type: none"> •Raggruppa •Carta d'identità •Diagramma di Venn •Uguale / diverso •Tabella a doppia entrata •Diagramma ad albero 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Giochi logici con 4 attributi

CATALOGARE E SERIARE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	FACCE <ul style="list-style-type: none"> •Raggruppa •Carta d'identità •Diagramma di Venn •Uguale / diverso •Tabella a doppia entrata •Diagramma ad albero 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Giochi logici con 4 attributi
	FORMICHE <ul style="list-style-type: none"> •Raggruppa •Carta d'identità •Diagramma di Venn •Uguale / diverso •Tabella a doppia entrata •Diagramma ad albero 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Giochi logici con 4 attributi
	BAMBINI <ul style="list-style-type: none"> •Raggruppa •Carta d'identità •Diagramma di Venn •Uguale / diverso •Tabella a doppia entrata •Diagramma ad albero 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Giochi logici con 4 attributi
	BLOCCHI LOGICI <ul style="list-style-type: none"> •Raggruppa •Carta d'identità •Diagramma di Venn •Uguale / diverso •Tabella a doppia entrata •Diagramma ad albero 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Giochi logici con 4 attributi
	FORMA COLORE DIMENSIONE <ul style="list-style-type: none"> •uguale diverso •cambia forma, cambia colore, cambia dimensione •domino uno/due cambiamenti •domino un'uguaglianza 		X	2.4	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare
	INDOVINA CHI? - CIVETTE <ul style="list-style-type: none"> •Gioco dell'indovina chi 	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Indovina chi?
	INDOVINA CHI? - GELATI <ul style="list-style-type: none"> •Gioco dell'indovina chi 	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Indovina chi?

CATALOGARE E SERIARE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	INDOVINA CHI? - BAMBINI •Gioco dell'indovina chi	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Indovina chi?
	INDOVINA CHI? - BLOCCHI LOGICI •Gioco dell'indovina chi	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Indovina chi?
	INDOVINA CHI? - CASETTE •Gioco dell'indovina chi	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Indovina chi?
	INDOVINA CHI? - PAGLIACCI •Gioco dell'indovina chi	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Indovina chi?
	RITMI <ul style="list-style-type: none"> •ritmi a due •ritmi a tre •ritmi a quattro •ritmi misti (scelta casuale tra i precedenti) 		X	2.4	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Seconda pagina

ORDINARE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	ABBINA <ul style="list-style-type: none"> •abbinamento insiemni equipotenti entro il 9 •abbina 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9 tessere 		X	1.6	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Ordinare
	ORDINAMENTO CRESCENTE <ul style="list-style-type: none"> •quantità entro il 9 •ordine crescente di 3 ,4, 5, 6, 7, 8 e 9 elementi 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Catalogare seriare •Ordinare

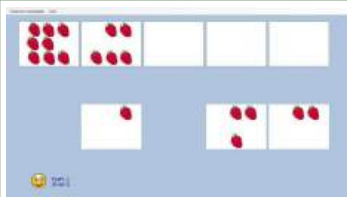

ORDINARE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	ORDINAMENTO DECRESCENTE <ul style="list-style-type: none"> •quantità entro il 9 •ordine decrescente di 3 ,4, 5, 6, 7, 8 e 9 elementi 		X	1.6	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare Ordinare •Catalogare seriare •Ordinare
	ORDINA PER DIMENSIONE <ul style="list-style-type: none"> •ordina per altezza, larghezza e dimensione •ordina 3, 4, 5, 6, 7 tessere 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare Ordinare •Catalogare seriare •Ordinare





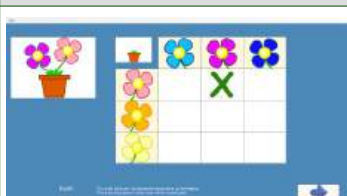
TABELLA A DOPPIA ENTRATA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TABELLE A DOPPIA ENTRATA <ul style="list-style-type: none"> •Tabelle 2x2, 3x2, 4x2, 3x3, 4x3, 4x4 •Inserire gli elementi •Riordina gli elementi •Inserire i simboli 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare Ordinare •Tabelle a doppia entrata
	RIORDINA <ul style="list-style-type: none"> •Cosa manca? (9 e 16 elementi) •Riordina (9 e 16 elementi) •Gioco a due (9 e 16 elementi) 			1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare Ordinare •Tabelle a doppia entrata
	LA CIVETTA..... <ul style="list-style-type: none"> •Inserisci i simboli degli attributi e completa la tabella •Registra e Leggi le registrazioni •Completare le tabelle senza simboli dei parametri •Dalla frase alla registrazione nella tabella 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare Ordinare •Tabelle a doppia entrata
	LA CASA..... <ul style="list-style-type: none"> •Inserisci i simboli degli attributi e completa la tabella •Registra e Leggi le registrazioni •Completare le tabelle senza simboli dei parametri •Dalla frase alla registrazione nella tabella 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare Ordinare •Tabelle a doppia entrata
	NEL VASO CI SONO <ul style="list-style-type: none"> •Inserisci i simboli degli attributi e completa la tabella •Registra e Leggi le registrazioni •Completare le tabelle senza simboli dei parametri •Dalla frase alla registrazione nella tabella 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare Ordinare •Tabelle a doppia entrata


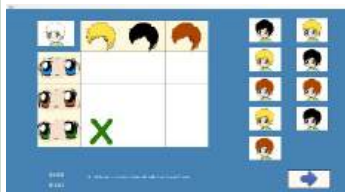




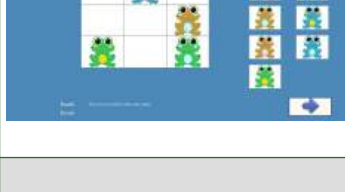
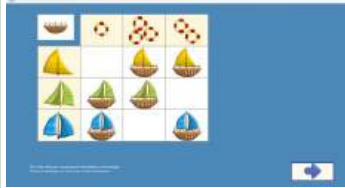
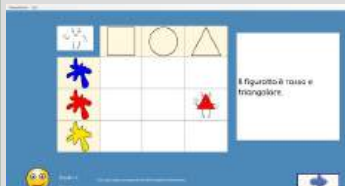
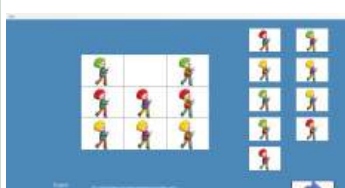



TABELLA A DOPPIA ENTRATA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	LA MELA..... <ul style="list-style-type: none"> •Inserisci i simboli degli attributi e completa la tabella •Registra e Leggi le registrazioni •Completare le tabelle senza simboli dei parametri •Dalla frase alla registrazione nella tabella 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Tabelle a doppia entrata
	MATTIA <ul style="list-style-type: none"> •Inserisci i simboli degli attributi e completa la tabella •Registra e Leggi le registrazioni •Completare le tabelle senza simboli dei parametri •Dalla frase alla registrazione nella tabella 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Tabelle a doppia entrata
	IL ROBOT <ul style="list-style-type: none"> •Inserisci i simboli degli attributi e completa la tabella •Registra e Leggi le registrazioni •Completare le tabelle senza simboli dei parametri •Dalla frase alla registrazione nella tabella 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Tabelle a doppia entrata
	PAOLO <ul style="list-style-type: none"> •Inserisci i simboli degli attributi e completa la tabella •Registra e Leggi le registrazioni •Completare le tabelle senza simboli dei parametri •Dalla frase alla registrazione nella tabella 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Tabelle a doppia entrata •seconda pagina
	IL PUPAZZO HA <ul style="list-style-type: none"> •Inserisci i simboli degli attributi e completa la tabella •Registra e Leggi le registrazioni •Completare le tabelle senza simboli dei parametri •Dalla frase alla registrazione nella tabella 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Tabelle a doppia entrata •seconda pagina
	LA RANOCCHIA <ul style="list-style-type: none"> •Inserisci i simboli degli attributi e completa la tabella •Registra e Leggi le registrazioni •Completare le tabelle senza simboli dei parametri •Dalla frase alla registrazione nella tabella 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Tabelle a doppia entrata •seconda pagina
	ROBERTA <ul style="list-style-type: none"> •Inserisci i simboli degli attributi e completa la tabella •Registra e Leggi le registrazioni •Completare le tabelle senza simboli dei parametri •Dalla frase alla registrazione nella tabella 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Tabelle a doppia entrata •seconda pagina




TABELLA A DOPPIA ENTRATA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	LA BARCA <ul style="list-style-type: none"> •Inserisci i simboli degli attributi e completa la tabella •Registra e Leggi le registrazioni •Completare le tabelle senza simboli dei parametri •Dalla frase alla registrazione nella tabella 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Tabelle a doppia entrata •seconda pagina
	IL FIGUROTTO <ul style="list-style-type: none"> •Inserisci i simboli degli attributi e completa la tabella •Registra e Leggi le registrazioni •Completare le tabelle senza simboli dei parametri •Dalla frase alla registrazione nella tabella 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Tabelle a doppia entrata •seconda pagina
	IL PAGLIACCIO <ul style="list-style-type: none"> •Inserisci i simboli degli attributi e completa la tabella •Registra e Leggi le registrazioni •Completare le tabelle senza simboli dei parametri •Dalla frase alla registrazione nella tabella 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare •Tabelle a doppia entrata •seconda pagina


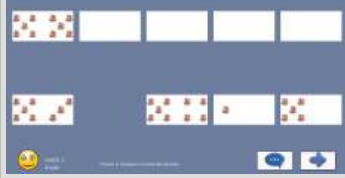
PERMUTAZIONI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TAVOLA MAGICA <ul style="list-style-type: none"> •Spostare le figure in modo che non siano mai ripetute nella stessa riga o colonna 				<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Catalogare •Ordinare

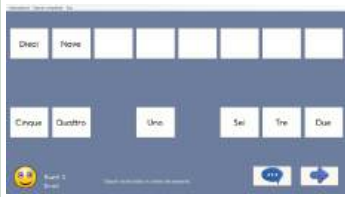

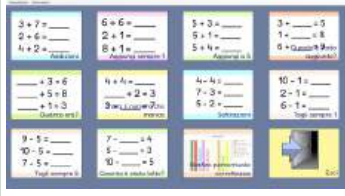




NUMERI





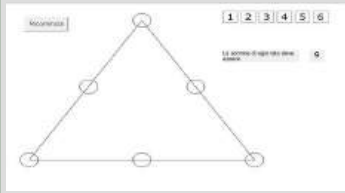
VARI NUMERI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	ABACO NUMERI INTERI <ul style="list-style-type: none"> •abaco a due /tre / quattro /sei aste (facilitato e senza facilitazione) •inserisci le palline •scrivi il numero in cifre / in lettere •abbina l'abaco al numero in cifre / in lettere •abaco libero (utilizzabile ad esempio con la LIM) 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri



NUMERI FINO A 5					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	DADI ENTRO 5 <ul style="list-style-type: none"> •Riconosci il numero •calcola la somma di due dadi •forma il numero con strategia libera 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri

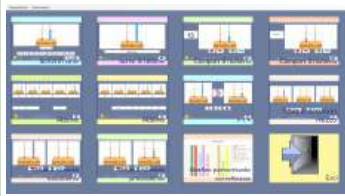





NUMERI FINO A 9					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI FINO A NOVE - 1° <ul style="list-style-type: none"> •scrivi il numero in cifre / in lettere •dal numero in cifre alla quantità •dal numero in lettere alla quantità •<=> con le quantità / con le cifre •trova la torre centrale / seguente / precedente •abbina cifra e quantità 	X	X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 9
	NUMERI FINO A NOVE - 2° <ul style="list-style-type: none"> •abbina parola e quantità •<=> con le parole •ordine crescente / decrescente – 4 e 8 quantità •abbina cifra e testo •trova il numero in mezzo / successivo / precedente 	X	X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 9
	NUMERI FINO A NOVE - 3° <ul style="list-style-type: none"> •trova il numero che manca •ordine crescente / decrescente – 4 e 7 cifre •<=> con cifre, parole e immagini •ordine crescente / decrescente – 4 e 7 parole 	X	X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 9




NUMERI FINO A 10					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI FINO A DIECI - 1 <ul style="list-style-type: none"> •scrivi il numero in cifre / in lettere •dal numero in cifre / in lettere alla quantità •<=> con le quantità - con le cifre •trova la torre centrale / seguente / precedente •abbina cifra e quantità 	X	X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 10
	NUMERI FINO A DIECI - 2 <ul style="list-style-type: none"> •abbina parola e quantità •<=> con le parole •ordine crescente / decrescente – 4 e 7 quantità •abbina cifra e testo •trova il numero in mezzo / successivo / precedente 	X	X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 10

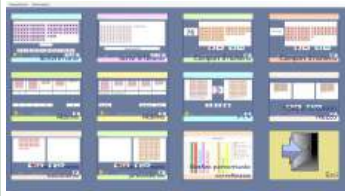

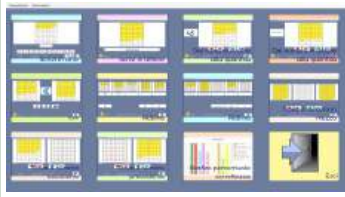
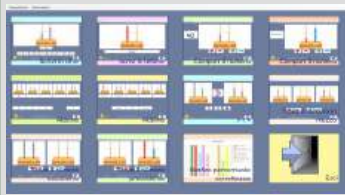
NUMERI FINO A 10					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI FINO A DIECI - 3 <ul style="list-style-type: none"> trova il numero che manca ordine crescente – 4 e 7 cifre ordine decrescente – 4 e 7 cifre <>= con cifre, parole e immagini ordine crescente – 4 e 7 parole ordine decrescente – 4 e 7 parole 	X	X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> Matematica Numeri Numeri fino a 10
	NUMERI FINO A DIECI - 4 <ul style="list-style-type: none"> linea dei numeri da 1 - non da 1 forma il numero – cifra/mani forma il numero - parola/mani ordine crescente – 4 e 7 mani ordine decrescente – 4 e 7 mani 		X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> Matematica Numeri Numeri fino a 10
	NUMERI FINO A DIECI - 5° <ul style="list-style-type: none"> addizioni ... +1 5+.... quanto è stato aggiunto? quanto era?(addizioni) trova il numero (addizioni) sottrazioni togli sempre 1 - 5 quanto è stato tolto? 		X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> Matematica Numeri Numeri fino a 10
	NUMERI FINO A DIECI - 6° <ul style="list-style-type: none"> quanto era? (sottrazioni) trova il numero (sottrazioni) addizioni e sottrazioni quanto era? (addizioni e sottrazioni) trova il numero (addizioni e sottrazioni) < > = addizioni con tre addendi 	X	X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> Matematica Numeri Numeri fino a 10
	INDOVINELLI CON LE DITA <ul style="list-style-type: none"> 5 alzate - alzate alzate - alzate 5 alzate - abbassate alzate - abbassate di tutto un po' 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> Matematica Numeri Numeri fino a 10
	GIOCHI CON I CERCHI <ul style="list-style-type: none"> numerazione progressiva e regressiva la posizione dei numeri i vicini dei numeri addizioni e sottrazioni attività a trascinamento, con input vocale e con input da tastiera 		X	3.1	<ul style="list-style-type: none"> Matematica Numeri Numeri fino a 10
	LINEA DEI NUMERI ENTRO IL 10 <ul style="list-style-type: none"> Addizioni e sottrazioni sulla linea dei numeri è possibile impostare livelli diversi di scaffolding 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> Numeri Numeri fino a 10 Seconda pagina

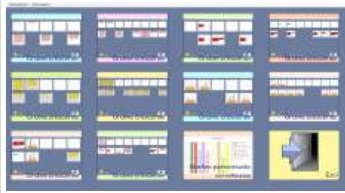


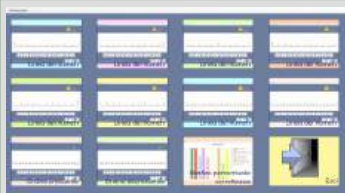




NUMERI FINO A 10					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI ORDINALI •fiori •cassette		X	2.3	•Numeri •Numeri fino a 10 •Seconda pagina
	LEGGI I NUMERI - 10 •Input vocale – funziona solo su sistemi a 64 bit •Riconoscimento della lettura dei numeri fino a 10 •numeri espressi con le dita, insieme ordinati, barre cifre, linea dei numeri		X	2.0	•Numeri •Numeri fino a 10 •Seconda pagina
	PORCOSPINI ADDIZIONI				•Numeri •Numeri fino a 10 •Seconda pagina
	PORCOSPINI SOTTRAZIONI				•Numeri •Numeri fino a 10 •Seconda pagina
	GIOCO DEL TRIANGOLO				•Numeri •Numeri fino a 10 •Seconda pagina

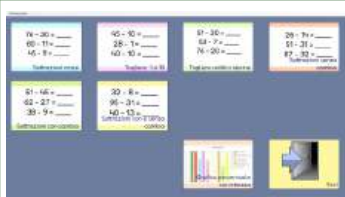
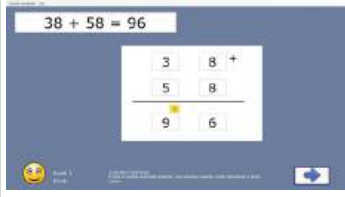


NUMERI FINO A 20					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI FINO A 20 - 1° •quantità: scrivi il numero in cifre / in lettere •dal numero in cifre alla quantità •dal numero in lettere alla quantità •lunghi e unità : scrivi il numero in cifre / in lettere •dal numero in cifre / in lettere a lunghi e unità •< > = (quantità, lunghi e unità)	X	X	4.0	•Numeri •Numeri fino a 20
	NUMERI FINO A 20 - 2° •abbina numero in cifre / quantità •abbina numero in lettere / quantità •abbina numero in cifre / lunghi e unità •abbina numero in lettere / lunghi e unità •trova il numero in mezzo / successivo / precedente – quantità e lunghi e unità		X	4.0	•Numeri •Numeri fino a 20

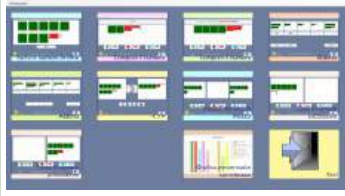
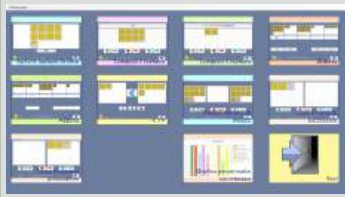

NUMERI FINO A 20					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI FINO A 20 – 3° <ul style="list-style-type: none"> •Possibile da menù impostare abaco colorato oppure grigio •scrivi il numero in cifre / lettere •Componi il numero espresso in cifre / lettere •abbina abaco / numero in cifre (con e senza colori) •< > = •trova il numero in mezzo / successivo / precedente 		X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> •Numeri •Numeri fino a 20
	NUMERI FINO A 20 – 4° <ul style="list-style-type: none"> •<=> cifre •<=> misto •ordine crescente – 4 e 7 quantità •ordine decrescente – 4 e 7 quantità •ordine crescente – 4 e 7 abaco •ordine decrescente – 4 e 7 abaco 		X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> •Numeri •Numeri fino a 20
	NUMERI FINO A 20 – 5° <ul style="list-style-type: none"> •ordine crescente – 4 e 7 abaco •ordine decrescente – 4 e 7 abaco •abbina numero in cifre – numero in lettere •trova il numero centrale / successivo / precedente in cifre •linea dei numeri 		X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> •Numeri •Numeri fino a 20
	NUMERI FINO A 20 – 6° <ul style="list-style-type: none"> •linea dei numeri da 10 a 20 •ordine crescente – 4 e 7 cifre •ordine decrescente – 4 e 7 cifre •ordine crescente – 4 e 7 lettere •ordine decrescente – 4 e 7 lettere •ordine crescente – 7 misto 		X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> •Numeri •Numeri fino a 20
	NUMERI FINO A 20 – 7° <ul style="list-style-type: none"> •aggiungi 1 – 5 - 10 •aggiungi a 10 •primo addendo superiore a 9 •addendi inferiori a 10 •addizioni •Quanto è stato aggiunto? •Quanto era? •Trova il numero che manca 		X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> •Numeri •Numeri fino a 20
	NUMERI FINO A 20 – 8° <ul style="list-style-type: none"> •Togli 1 / 10 / 5 •togli da 20 •sottraendo inferiore a 10 / superiore a 9 •sottrazioni •addizioni e sottrazioni •< > = 		X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> •Numeri •Numeri fino a 20

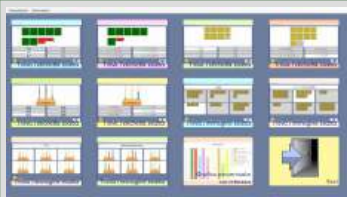
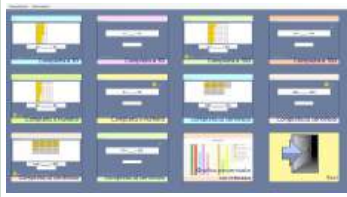



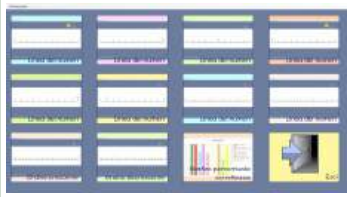

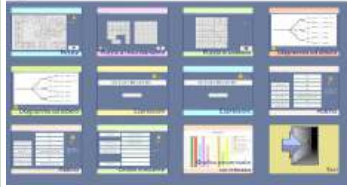
NUMERI FINO A 20					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	LEGGI I NUMERI - 20 <ul style="list-style-type: none"> •Input vocale – funziona solo su sistemi a 64 bit •Riconoscimento della lettura dei numeri fino a 20 •numeri espressi come insiemi ordinati, barre, lunghi e unità, abaco, cifre, linea dei numeri 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Numeri •Numeri fino a 20 •Seconda pagina
	LINEA DEI NUMERI ENTRO IL 20 <ul style="list-style-type: none"> •Addizioni e sottrazioni sulla linea dei numeri •è possibile impostare livelli diversi di scaffolding 	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Numeri •Numeri fino a 20 •Seconda pagina
	CANNUCCE <ul style="list-style-type: none"> •Crea le fascette da 10 e scrivi il numero (cannucce in ordine) •Crea le fascette da 10 e scrivi il numero (cannucce in disordine) •Scrivi il numero •Fascetta e scrivi il numero •Costruisci il numero 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Numeri •Numeri fino a 20 •Seconda pagina





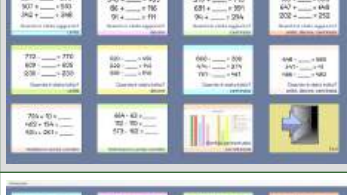



NUMERI FINO A 99					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI FINO A 99 - 1° <ul style="list-style-type: none"> •Quantità: scrivi il numero in cifre / in lettere •dal numero in cifre / in lettere alla quantità •< > = abbina numero in cifre / in lettere •trova il numero in mezzo / successivo / precedente 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 99
	NUMERI FINO A 99 - 2° <ul style="list-style-type: none"> •Lunghi e unità: scrivi il numero in cifre / in lettere •dal numero in cifre / in lettere alla quantità •< > = abbina numero in cifre / in lettere •trova il numero in mezzo / successivo / precedente 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 99
	NUMERI FINO A 99 - 3° <ul style="list-style-type: none"> •Quadrato del 100: scrivi il numero in cifre / in lettere •dal numero in cifre / in lettere alla quantità •< > = abbina numero in cifre / in lettere •trova il numero in mezzo / successivo / precedente 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 99
	NUMERI FINO A 99 - 4° <ul style="list-style-type: none"> •Abaco: scrivi il numero in cifre / in lettere •dal numero in cifre / in lettere alla quantità •< > = abbina numero in cifre / in lettere •trova il numero in mezzo / successivo / precedente 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 99


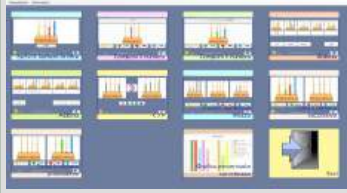
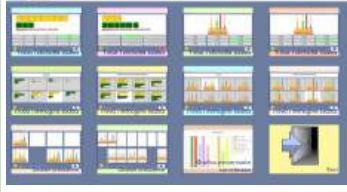





NUMERI FINO A 99					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI FINO A 99 – 5° <ul style="list-style-type: none"> •ordine crescente / decrescente con 4 / 7 quantità con quantità, lunghi e unità, quadrato del 100 e abaco •Impostare ordine crescente / decrescente dalle impostazioni di menù 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 99
	NUMERI FINO A 99 – 6° <ul style="list-style-type: none"> •abbina numero in cifre – numero in lettere •numero centrale / successivo / precedente – cifre •linea dei numeri •ordine crescente – 4 e 7 cifre •ordine decrescente – 4 cifre 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 99
	NUMERI FINO A 99 – 7° <ul style="list-style-type: none"> •ordine decrescente – 7 cifre •ordine crescente/ decrescente – 4 e 7 lettere •ordine crescente/ decrescente – 4 e 7 cifre / lettere •ordine crescente 7 misto 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 99
	NUMERI FINO A 99 – 8° <ul style="list-style-type: none"> •linea dei numeri (attività varie) 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 99
	NUMERI FINO A 99 – 9° <ul style="list-style-type: none"> •da u – in ordine / anche invertiti •abbina (da u -numeri in cifre / lettere) •ordinamento crescente (da u - miste) 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 99 •Seconda pagina
	NUMERI FINO A 99 – 10° <ul style="list-style-type: none"> •espressioni •+1 +10 + 5 •componi •più unità 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 99 •Seconda pagina
	NUMERI FINO A 99 – 11° <ul style="list-style-type: none"> •più decine - miste + unità + decine •/ + 9 + 11 / miste •Addizioni con e senza cambio •Quanto è stato aggiunto + 1 + 10 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 99 •Seconda pagina
	NUMERI FINO A 99 – 12° <ul style="list-style-type: none"> •Quanto è stato aggiunto - unità / decine •- 1 – 10 - 5 •Togli unità / decine •- 9 - 11 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 99 •Seconda pagina

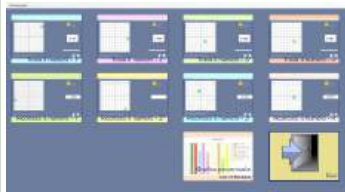



NUMERI FINO A 99					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI FINO A 99 – 13° <ul style="list-style-type: none"> •Sottrazioni miste •Quanto è stato tolto -1 -10 / unità decine •Sottrazioni senza e co cambio •Addizioni in colonna – con e senza cambio •Sottrazioni in colonna – con e senza cambio 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 99 •Seconda pagina
	NUMERI FINO A 99 – 14° <ul style="list-style-type: none"> •Addizioni in colonna – con e senza cambio •Sottrazioni in colonna – con e senza cambio 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 99 •Seconda pagina
	LEGGI I NUMERI - 99 <ul style="list-style-type: none"> •Input vocale – funziona solo su sistemi a 64 bit •Riconoscimento della lettura dei numeri fino a 20 •numeri espressi come insiemi ordinati, lunghi e unità, quadrato del 100, abaco, cifre, linea dei numeri 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 99 •Seconda pagina
	CANNUCCE <ul style="list-style-type: none"> •Crea le fascette da 10 e scrivi il numero (cannucce in ordine) •Crea le fascette da 10 e scrivi il numero (cannucce in disordine) •Scrivi il numero •Fascetta e scrivi il numero •Costruisci il numero 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Numeri •Numeri fino a 99 •Seconda pagina

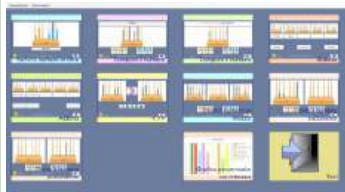
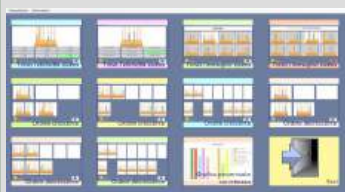

NUMERI FINO A 999					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI FINO A 999- 1° <ul style="list-style-type: none"> •Attività con piatti, lunghi e unità •Riconoscere numeri in cifre / lettere •Comporre il numero •Trovare i vicini dei numeri 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999
	NUMERI FINO A 999- 2° <ul style="list-style-type: none"> •Attività con quadrati del 100 •Riconoscere numeri in cifre / lettere •Comporre il numero •Trovare i vicini dei numeri 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999
	NUMERI FINO A 999- 3° <ul style="list-style-type: none"> •Attività con l'abaco •Riconoscere numeri in cifre / lettere •Comporre il numero •Trovare i vicini dei numeri 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999





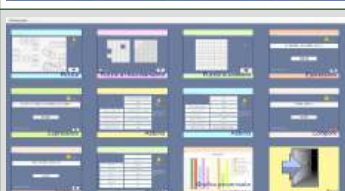

NUMERI FINO A 999					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI FINO A 999- 4° <ul style="list-style-type: none"> •Trovare l'etichetta corrispondente all'immagine •Trovare l'immagine corrispondente all'etichetta 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999
	NUMERI FINO A 999- 5° <ul style="list-style-type: none"> •Completare il numero a 50, a 100, alla decina seguente e al centinaio seguente (con grafica e senza) 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999
	NUMERI FINO A 999 - 6° <ul style="list-style-type: none"> •ordine crescente / decrescente con 3 / 5 elementi •piatti lunghi e unità, quadrati del 100 e abaco •Impostare ordine crescente / decrescente dalle impostazioni di menù 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999
	NUMERI FINO A 999 - 7° <ul style="list-style-type: none"> •abbina numero in cifre – numero in lettere •numero centrale / successivo / precedente – cifre •linea dei numeri •ordine crescente – 4 e 7 cifre •ordine decrescente – 4 cifre 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999
	NUMERI FINO A 999 - 8° <ul style="list-style-type: none"> •ordine decrescente – 7 cifre •ordine crescente/ decrescente – 4 e 7 lettere •ordine crescente/ decrescente – 4 e 7 cifre / lettere •ordine crescente 7 misto 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999
	NUMERI FINO A 999 - 9° <ul style="list-style-type: none"> •linea dei numeri (attività varie) 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999 •Seconda pagina
	NUMERI FINO A 999 - 10° <ul style="list-style-type: none"> •Scrivi i numeri in cifre •h da u – in ordine / anche invertiti •abbina (h da u -numeri in cifre / lettere) •ordinamento crescente (h da u - miste) 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999 •Seconda pagina
	NUMERI FINO A 999 - 11° <ul style="list-style-type: none"> •Puzzle •Diagramma ad albero •Espressioni 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999 •Seconda pagina


NUMERI FINO A 999					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI FINO A 999 – 12° <ul style="list-style-type: none"> •Attività con la tabella •Trova il numero •Scopri il numero •I vicini del numero 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999 •Seconda pagina
	NUMERI FINO A 999 – 13° <ul style="list-style-type: none"> •Attività con la tabella •I vicini del numero •Percorsi •Operazioni 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999 •Seconda pagina
	NUMERI FINO A 999– 14° <ul style="list-style-type: none"> • +1 +10 +100 •componi •aggiungi unità decine centinaia 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999 •Seconda pagina
	NUMERI FINO A 999– 15° <ul style="list-style-type: none"> • -1 -10 -100 •Togli unità decine centinaia •Quanto è stato aggiunto? +1 +10 +100 •Quanto è stato tolto? -1 -10 -100 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999 •Seconda pagina
	NUMERI FINO A 999– 16° <ul style="list-style-type: none"> • Quanto è stato aggiunto? unità decine centinaia •Quanto è stato tolto? unità decine centinaia •Addizioni senza cambi •Sottrazioni senza cambi 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999 •Seconda pagina
	NUMERI FINO A 999– 17° <ul style="list-style-type: none"> •Addizioni in colonna 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999 •Terza pagina
	NUMERI FINO A 999– 18° <ul style="list-style-type: none"> •Sottrazioni in colonna 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999 •Terza pagina
	LEGGI I NUMERI - 999 <ul style="list-style-type: none"> •Input vocale – funziona solo su sistemi a 64 bit •Riconoscimento della lettura dei numeri fino a 20 •numeri espressi come piatti lunghi e unità, quadrato del 100, abaco, cifre, linea dei numeri 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 999 •Terza pagina




NUMERI FINO A 9 999					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI FINO A 9 999- 1° <ul style="list-style-type: none"> •Attività con piatti, lunghi e unità •Riconoscere numeri in cifre / lettere •Comporre il numero •Trovare i vicini dei numeri 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 9 999
	NUMERI FINO A 9 999- 2° <ul style="list-style-type: none"> •Attività con abaco •Riconoscere numeri in cifre / lettere •Comporre il numero •Trovare i vicini dei numeri 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 9 999
	NUMERI FINO A 9 999- 3° <ul style="list-style-type: none"> •Trovare l'etichetta corrispondente all'immagine •Trovare l'immagine corrispondente all'etichetta •Ordine crescente con le immagini 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 9 999
	NUMERI FINO A 9 999- 4° <ul style="list-style-type: none"> •abbina numero in cifre – numero in lettere •numero centrale / successivo / precedente – cifre •linea dei numeri •ordine crescente – 4 e 7 cifre •ordine decrescente – 4 cifre 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 9 999
	NUMERI FINO A 9 999- 5° <ul style="list-style-type: none"> •ordine decrescente – 7 cifre •ordine crescente/ decrescente – 4 e 7 lettere •ordine crescente/ decrescente – 4 e 7 cifre / lettere •ordine crescente 7 misto 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 9 999
	NUMERI FINO A 9 999- 6° <ul style="list-style-type: none"> •linea dei numeri (attività varie) 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 9 999
	NUMERI FINO A 9 999 – 7° <ul style="list-style-type: none"> •Scrivi i numeri in cifre •uk h da u – in ordine / anche invertiti •abbina (uk h da u -numeri in cifre / lettere) •ordinamento crescente (uk h da u - miste) 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 9 999
	NUMERI FINO A 9 999 – 8° <ul style="list-style-type: none"> •Puzzle •Espressioni •Componi 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 9 999

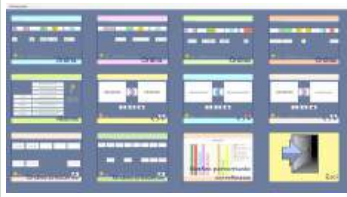



NUMERI FINO A 9 999					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI FINO A 9 999 – 9° <ul style="list-style-type: none"> •Attività con la tabella •Trova il numero •Riconosci il numero 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 9 999 •Seconda pagina
	NUMERI FINO A 9 999 – 10° <ul style="list-style-type: none"> • +1 +10 +100 +1000 •aggiungi unità decine centinaia migliaia 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 9 999 •Seconda pagina
	NUMERI FINO A 9 999 – 11° <ul style="list-style-type: none"> • -1 -10 -100 -1000 •togli unità decine centinaia migliaia 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 9 999 •Seconda pagina
	NUMERI FINO A 9 999 – 12° <ul style="list-style-type: none"> •Addizioni e sottrazioni senza cambi •Addizioni e sottrazioni in colonna 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Numeri fino a 9 999 •Seconda pagina

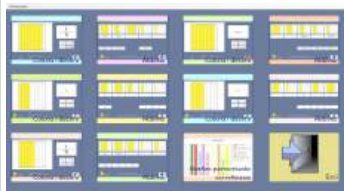





PERIODO DELLE MIGLIAIA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	PERIODO DELLE MIGLIAIA – 1° <ul style="list-style-type: none"> •Attività con abaco •Riconoscere numeri in cifre / lettere •Comporre il numero •Trovare i vicini dei numeri 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Periodo delle migliaia
	PERIODO DELLE MIGLIAIA – 2° <ul style="list-style-type: none"> •Attività con abaco •Abbinare numeri in cifre / lettere all'abaco •Abbinare l'abaco ai numeri espressi in cifre / lettere •Ordine crescente e decrescente 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Periodo delle migliaia
	PERIODO DELLE MIGLIAIA – 3° <ul style="list-style-type: none"> •abbina numero in cifre – numero in lettere •numero centrale / successivo / precedente – cifre •linea dei numeri •ordine crescente – 4 e 7 cifre •ordine decrescente – 4 cifre 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Periodo delle migliaia

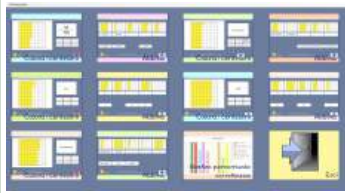

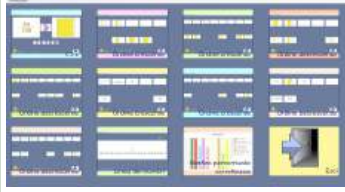
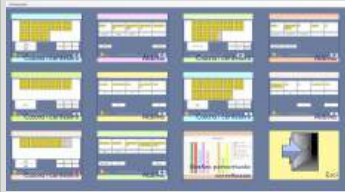


PERIODO DELLE MIGLIAIA					
		<i>Sintesi vocale</i>	<i>Stampa report</i>	<i>Versione</i>	<i>Percorso</i>
	PERIODO DELLE MIGLIAIA – 4° <ul style="list-style-type: none"> •ordine decrescente – 7 cifre •ordine crescente/ decrescente – 4 e 7 lettere •ordine crescente/ decrescente – 4 e 7 cifre / lettere •ordine crescente 7 misto 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Periodo delle migliaia
	PERIODO DELLE MIGLIAIA – 5° <ul style="list-style-type: none"> •linea dei numeri (attività varie) 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Periodo delle migliaia
	PERIODO DELLE MIGLIAIA – 6° <ul style="list-style-type: none"> •Scrivi i numeri in cifre •uk h da u – in ordine / anche invertiti •abbina (uk h da u -numeri in cifre / lettere) •ordinamento crescente (uk h da u - miste) 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Periodo delle migliaia
	PERIODO DELLE MIGLIAIA – 7° <ul style="list-style-type: none"> •Puzzle con tabelle con step diversi 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Periodo delle migliaia
	PERIODO DELLE MIGLIAIA – 8° <ul style="list-style-type: none"> •Puzzle •Espressioni •Componi 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Periodo delle migliaia
	PERIODO DELLE MIGLIAIA – 9° <ul style="list-style-type: none"> •Aggiungi ... •Togli •Quanto è stato aggiunto? •Quanto è stato tolto? 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Periodo delle migliaia

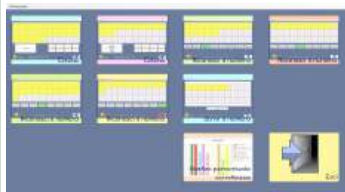



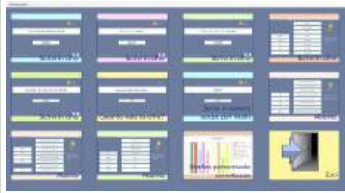

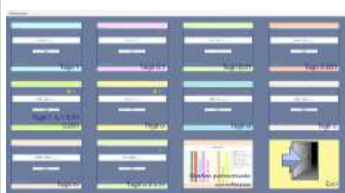
PERIODO DEI MILIONI					
		<i>Sintesi vocale</i>	<i>Stampa report</i>	<i>Versione</i>	<i>Percorso</i>
	PERIODO DEI MILIONI - 1° <ul style="list-style-type: none"> •Ordina le marche •<>= •Abbina •ordinamento crescente e decrescente (cifre) 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Periodo dei milioni

PERIODO DEI MILIONI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	PERIODO DEI MILIONI - 2° <ul style="list-style-type: none"> ordinamento crescente e decrescente (parole e cifre) Linee dei numeri con step vari 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> Matematica Numeri Seconda pagina Periodo dei milioni
	PERIODO DEI MILIONI - 3° <ul style="list-style-type: none"> Scrivi i numeri in cifre uk h da u – in ordine / anche invertiti abbina (uk h da u -numeri in cifre / lettere) ordinamento crescente (uk h da u - miste) 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> Matematica Numeri Seconda pagina Periodo dei milioni
	PERIODO DEI MILIONI - 4° <ul style="list-style-type: none"> Ordine decrescente (uk h da u -numeri in cifre / lettere) Espressioni Componi 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> Matematica Numeri Seconda pagina Periodo dei milioni

PERIODO DEI MILIARDI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	PERIODO DEI MILIARDI - 1° <ul style="list-style-type: none"> Ordina le marche <>= Abbina ordinamento crescente e decrescente (cifre) 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> Matematica Numeri Seconda pagina Periodo dei miliardi
	PERIODO DEI MILIARDI - 2° <ul style="list-style-type: none"> ordinamento crescente e decrescente (parole e cifre) Linee dei numeri con step vari 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> Matematica Numeri Seconda pagina Periodo dei miliardi
	PERIODO DEI MILIARDI - 3° <ul style="list-style-type: none"> Scrivi i numeri in cifre uk h da u – in ordine / anche invertiti abbina (uk h da u -numeri in cifre / lettere) ordinamento crescente (uk h da u - miste) 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> Matematica Numeri Seconda pagina Periodo dei miliardi
	PERIODO DEI MILIARDI - 4° <ul style="list-style-type: none"> Ordine decrescente (uk h da u -numeri in cifre / lettere) Espressioni Componi 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> Matematica Numeri Seconda pagina Periodo dei miliardi

NUMERI DECIMALI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI DECIMALI - 1° <ul style="list-style-type: none"> •Decimi in un'unità •Colora e Abbina; numero espresso in <ol style="list-style-type: none"> 1. frazione /lettere: decimi 1 2. simboli: d 1 3. cifre: 0,1 4. miste 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali
	NUMERI DECIMALI - 2° <ul style="list-style-type: none"> •Decimi in un'unità •Scrivi in cifre (numero disegnato) •Abbina (numero in cifre/frazione – cifre/simboli - miste) •Trova il numero in mezzo (disegno / cifre) •Completa l'unità (disegno / cifre) •Scrivi in cifre (cifre, frazione, lettere e simboli) •<=> (cifre) 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali
	NUMERI DECIMALI - 3° <ul style="list-style-type: none"> •Decimi in un'unità •<=> (numero espresso in forme varie) •Ordine crescente/ decrescente espresse prima come immagini e poi in più forme (5 – 8 numeri) •linea dei numeri 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali
	NUMERI DECIMALI - 4° <ul style="list-style-type: none"> •Decimi in più unità •Colora (frazione, lettere, simboli, cifre) •Abbina (frazione, lettere, simboli, cifre) •Colora (miste) •Abbina (miste) 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali
	NUMERI DECIMALI - 5° <ul style="list-style-type: none"> •Decimi in più unità •Scrivi in cifre (disegno) •Abbina (numero in cifre/frazione - numero in cifre/simboli - miste) •Trova il numero in mezzo (disegno - cifre) •Completa l'unità (disegno - cifre) •Scrivi in cifre (frazione, lettere e simboli) •<=> (numero espresso in cifre) 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali
	NUMERI DECIMALI - 6° <ul style="list-style-type: none"> •Decimi in più unità •<=> (forme varie) •Ordine crescente / decrescente immagini (4 - 7 numeri) •Ordine crescente / decrescente numeri espressi con più metodi (5 - 8 numeri) •linea dei numeri 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali

NUMERI DECIMALI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI DECIMALI - 7° <ul style="list-style-type: none"> •Decimi e centesimi in un'unità •Colora (numero espresso in frazione / lettere / simboli e cifre) •Abbina (numero espresso in frazione / lettere / simboli e cifre) 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali
	NUMERI DECIMALI - 8° <ul style="list-style-type: none"> •Decimi e centesimi in un'unità •Scrivi in cifre (numero espresso con disegno) •Abbina (cifre/frazione / cifre/ simboli / miste) •Trova il numero in mezzo (disegno / cifre) •Completa l'unità (disegno / cifre) •Scrivi in cifre (frazione, lettere e simboli) •<=> (numero espresso in cifre) 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali
	NUMERI DECIMALI - 9° <ul style="list-style-type: none"> •Decimi e centesimi in un'unità •<=> (numero espresso in forme varie) •Ordine crescente/ decrescente espresse prima come immagini e poi in più forme (5 – 8 numeri) •linea dei numeri 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali •Seconda pagina
	NUMERI DECIMALI - 10° <ul style="list-style-type: none"> •Decimi e centesimi in più unità •Colora (numero espresso in frazione / lettere / simboli e cifre) •Abbina (numero espresso in frazione / lettere / simboli e cifre) 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali •Seconda pagina
	NUMERI DECIMALI - 11° <ul style="list-style-type: none"> •Decimi e centesimi in più unità •Scrivi in cifre (disegno) •Abbina (numero in cifre/frazione - numero in cifre/simboli - miste) •Trova il numero in mezzo (disegno - cifre) •Completa l'unità (disegno - cifre) •Scrivi in cifre (frazione, lettere e simboli) •<=> (numero espresso in cifre) 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali •Seconda pagina
	NUMERI DECIMALI - 12° <ul style="list-style-type: none"> •Decimi in più unità •<=> (forme varie) •Ordine crescente/decescente numeri scritti in cifre e simboli •Ordine crescente / decrescente numeri espressi in forma diversa (5 - 8 numeri) •linea dei numeri 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali •Seconda pagina

NUMERI DECIMALI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI DECIMALI - 13° <ul style="list-style-type: none"> •Uso carta millimetrata •Colora (cifre e forme varie) •Riconosci il numero (cifre, simboli e forme varie) •Scrivi il numero in cifre 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali •Seconda pagina
	NUMERI DECIMALI - 14° <ul style="list-style-type: none"> •Attività con l'abaco •Scrivi in cifre •Inserisci le palline (cifre e lettere) •Abbina (cifre e simboli) •< > = abaco 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali •Seconda pagina
	NUMERI DECIMALI - 15° <ul style="list-style-type: none"> •Attività con l'abaco •Abbinare numeri in cifre / lettere all'abaco •Abbinare l'abaco ai numeri espressi in cifre / lettere •Ordine crescente e decrescente 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali •Seconda pagina
	NUMERI DECIMALI - 16° <ul style="list-style-type: none"> •Numeri fino ai millesimi •Abbina simboli e cifre •Maggiore e minore tra numeri •Ordine crescente / decrescente numeri, simboli e lettere 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali •Seconda pagina
	NUMERI DECIMALI - 17° <ul style="list-style-type: none"> •Numeri fino ai millesimi •Scrivi in cifre •Zeri inutili •valore della cifra •Espressioni 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali •Terza pagina
	NUMERI DECIMALI - 18° <ul style="list-style-type: none"> •Numeri fino ai millesimi •Aggiungi 1 - 0.1 - 0.01 - 0.001 •Aggiungi unità decimi centesimi millesimi 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali •Terza pagina
	NUMERI DECIMALI - 19° <ul style="list-style-type: none"> •Numeri fino ai millesimi •Togli 1 - 0.1 - 0.01 - 0.001 •Togli unità decimi centesimi millesimi 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali •Terza pagina


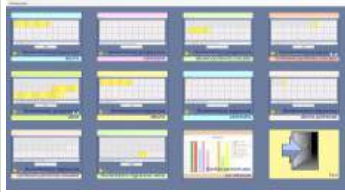
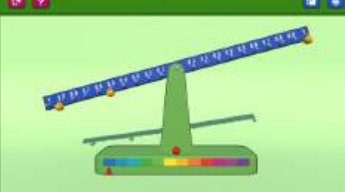
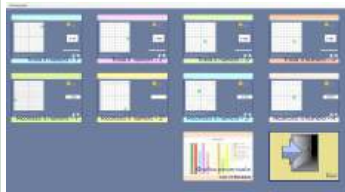







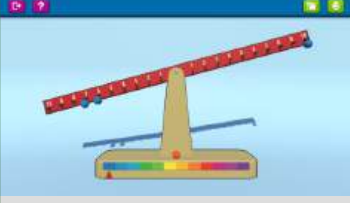
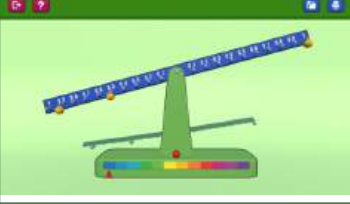

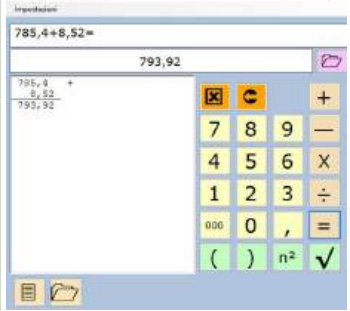
NUMERI DECIMALI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI DECIMALI - 20° •Moltiplicazioni e divisioni per 10 / 100/ 1000		X	2.0	•Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali •Terza pagina
	NUMERI DECIMALI - 21° •Numerazioni progressive e regressive		X	2.0	•Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali •Terza pagina
	BILANCIA NUMERI DECIMALI •Mettere in equilibrio la bilancia con decimi, centesimi e millesimi		X	2.0	•Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri decimali •Terza pagina


TABELLA DEI NUMERI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TABELLA DEI NUMERI - 1° •Entro il numero 99 •Trova il numero •Scopri il numero •I vicini del numero		X	3.0	•Matematica •Numeri •Seconda pagina •Tabella dei numeri
	TABELLA DEI NUMERI - 2° •Entro il numero 99 •I vicini del numero •Percorsi •Operazioni		X	3.0	•Matematica •Numeri •Seconda pagina •Tabella dei numeri
	TABELLA DEI NUMERI - 3° •Entro il numero 999 •Trova il numero •Scopri il numero •I vicini del numero		X	3.0	•Matematica •Numeri •Seconda pagina •Tabella dei numeri
	TABELLA DEI NUMERI - 4° •Entro il numero 999 •I vicini del numero •Percorsi •Operazioni		X	3.0	•Matematica •Numeri •Seconda pagina •Tabella dei numeri



TABELLA DEI NUMERI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TABELLA DEI NUMERI – 5° •Entro il numero 9 999 •Trova il numero •Riconosci il numero		X	3.0	•Matematica •Numeri •Seconda pagina •Tabella dei numeri
	TABELLA DEI NUMERI – 6° •Puzzle di tabelle entro 99, 999 e 9 999		X	3.0	•Matematica •Numeri •Seconda pagina •Tabella dei numeri
	TABELLA DEI NUMERI – 7° •Puzzle di tabelle entro 9 999 e periodo migliaia		X	3.0	•Matematica •Numeri •Seconda pagina •Tabella dei numeri
	TABELLA DEI NUMERI – 8° •Puzzle di tabelle con step diversi nel periodo migliaia		X	3.0	•Matematica •Numeri •Seconda pagina •Tabella dei numeri




NUMERI ROMANI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI ROMANI I •trasforma il numero romano in cifre •trasforma le cifre in numero romano •abbina •entro 10 •entro 20 •entro 38		X	2.0	•Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri Romani
	NUMERI ROMANI II •trasforma il numero romano in cifre •trasforma le cifre in numero romano •abbina •entro 50 •entro 88 •entro 100		X	2.0	•Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri Romani
	NUMERI ROMANI III •trasforma il numero romano in cifre •trasforma le cifre in numero romano •abbina •entro 388 •entro 500 •entro 880		X	2.0	•Matematica •Numeri •Seconda pagina •Numeri Romani






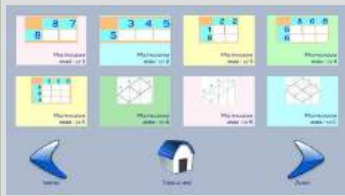
OPERAZIONI


VARI OPERAZIONI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	BILANCIA NUMERICA <ul style="list-style-type: none"> •Comporre i numeri con i “pesi” •Vi sono livelli diversi che corrispondono a varie attività 		X	1.3	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Bilance numeriche
	BILANCIA MATEMATICA <ul style="list-style-type: none"> •Mettere in equilibrio la bilancia •entro 10 •entro 20 •oltre il 20 •bilancia libera 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Bilance numeriche
	BILANCIA NUMERI DECIMALI <ul style="list-style-type: none"> •Mettere in equilibrio la bilancia con decimi, centesimi e millesimi 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Bilance numeriche
	DADI <ul style="list-style-type: none"> •Attività di composizione e scomposizione di numeri entro 10 e entro 15 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni
	CALCOLATRICE PARLANTE <ul style="list-style-type: none"> •semplice calcolatrice con possibilità di leggere numeri e cifre •utilizza parentesi, numeri al quadrato e radice quadrata •è possibile visualizzare l'ordine delle operazioni in riga oppure in colonna 	X	X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni







ADDIZIONI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	ADDIZIONI ENTRO 10 <ul style="list-style-type: none"> •Con le palline / le dita/ la linea dei numeri / i dadi •Aggiungi sempre 1 / 5 •Addizioni •Amici del 5 / del 10 con disegni / con numeri 		X	2.1	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Addizioni

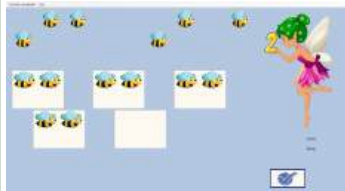
ADDIZIONI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	ADDIZIONI ENTRO 20 <ul style="list-style-type: none"> •Con le palline / le barre / la linea dei numeri / i dadi •Aggiungi sempre 1 / 5 / 10 •Addendi inferiori a 10 •Primo addendo superiore a 9 •Addizioni miste •Completa a 20 – primo addendo superiore a 9 / primo addendo inferiore a 10 •Quanto è stato aggiunto? 		X	2.1	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Addizioni
	ADDIZIONI ENTRO 99 <ul style="list-style-type: none"> •Con le palline / con lunghi e unità / con l'abaco / con la tabella / con il "cartoncino" (con e senza numeri) / con solo numeri •Aggiungere solo unità / decine •Aggiungere unità o decine •Addizioni con e senza cambio 		X	2.1	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Addizioni


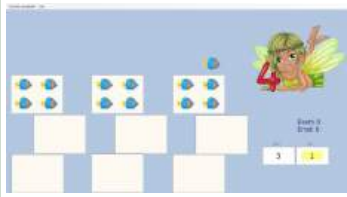
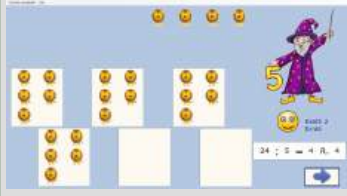
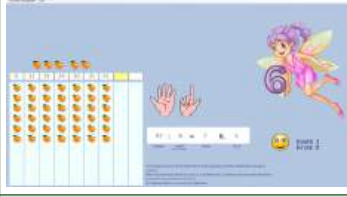
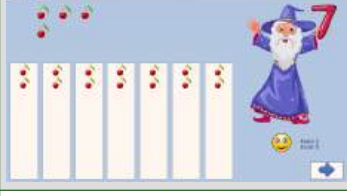



SOTTRAZIONI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	SOTTRAZIONI ENTRO 10 <ul style="list-style-type: none"> •Con le palline •Con le dita •Con la linea dei numeri •Togli sempre 1 •Togli sempre 5 •Sottrazioni 		X	2.1	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Sottrazioni
	SOTTRAZIONI ENTRO 20 <ul style="list-style-type: none"> •Con le palline / con le barre / con la linea dei numeri •Togli sempre 1 / 5 / 10 •Sottraendo inferiore a 10 / superiore a 9 •Sottrazioni miste •Completa a 10 •Quanto è stato tolto? 		X	2.1	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Sottrazioni
	SOTTRAZIONI ENTRO 99 <ul style="list-style-type: none"> •Con le palline / con lunghi e unità / con l'abaco / con tabelle / con il cartoncino / con solo numeri •Togliere solo unità o decine •Sottrazioni con e senza cambio 		X	2.1	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Sottrazioni






MOLTIPLICAZIONI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	MOLTIPLICAZIONI 1 <ul style="list-style-type: none"> •schieramenti •reticoli •tabella •addizioni ripetute •moltiplicazioni 		X	2.6	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Moltiplicazioni
	MOLTIPLICAZIONI 2 <ul style="list-style-type: none"> •puzzle •tabelle •numeri quadrati 		X	2.6	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Moltiplicazioni
	MOLTIPLICAZIONI 3 <ul style="list-style-type: none"> •Multipli di •Trova gli intrusi •Schieramenti •Reticoli •Moltiplicazioni 		X	2.6	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Moltiplicazioni
	PROBLEMINI MOLTIPLICAZIONI <ul style="list-style-type: none"> •Tabelline tramite immagini 		X	2.1	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Moltiplicazioni
	MOLTIPLICAZIONI PER COMBINAZIONE <ul style="list-style-type: none"> •due cifre per una cifra •tre cifre per una cifra •due cifre per due cifre •tre cifre per due cifre 				<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Moltiplicazioni •Moltiplicazioni per combinazione
	MOLTIPLICAZIONE ARABA <ul style="list-style-type: none"> •due cifre per una cifra •tre cifre per una cifra •due cifre per due cifre •tre cifre per due cifre •tre cifre per tre cifre 				<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Moltiplicazioni •Moltiplicazione araba

TABELLINE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	IL CAVALIERE DELLA TAVOLA QUADRATA <ul style="list-style-type: none"> •Attività varie sulle tabelline •Sono presenti un gioco (abbastanza lungo da giocare integralmente) e attività esercitative richiamabili singolarmente 		X		<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Moltiplicazioni •Tabelline



TABELLINE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERAZIONI PROGRESSIVE • Numerazioni progressive varie				<ul style="list-style-type: none"> • Matematica • Operazioni • Moltiplicazioni • Tabelline • Numerazioni progressive
	NUMERAZIONI REGRESSIVE • Numerazioni regressive varie				<ul style="list-style-type: none"> • Matematica • Operazioni • Moltiplicazioni • Tabelline • Numerazioni regressive
	FAI CANESTRO • Trova il risultato delle tabelline				<ul style="list-style-type: none"> • Matematica • Operazioni • Moltiplicazioni • Tabelline • Fai canestro
	MULTIPLI DI..... • Riconosci i multipli				<ul style="list-style-type: none"> • Matematica • Operazioni • Moltiplicazioni • Tabelline • Multipli di....
	PRENDI LA TABELLINA • Riconoscere l'operazione che dà un determinato risultato				<ul style="list-style-type: none"> • Matematica • Operazioni • Moltiplicazioni • Tabelline • Prendi la tabellina
	LABIRINTO TABELLINE • Numerazione progressiva • numerazione regressiva • è possibile impostare la numerazione da utilizzare				<ul style="list-style-type: none"> • Matematica • Operazioni • Moltiplicazioni • Tabelline • Labirinti tabelline


DIVISIONI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	FATE E MAGHI - 1° • divisione per contenenza • raggruppamenti: i gruppi vengono visualizzati uno ad uno	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> • Matematica • Operazioni • Divisioni • Fate e maghi

DIVISIONI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	FATE E MAGHI – 2° •divisione per contenenza •raggruppamenti: i gruppi sono tutti visibili	X	X	2.0	•Matematica •Operazioni •Divisioni •Fate e maghi
	FATE E MAGHI – 3° •divisione per contenenza •raggruppamenti: i gruppi sono tutti visibili e vanno registrati gruppi/unità	X	X	2.0	•Matematica •Operazioni •Divisioni •Fate e maghi
	FATE E MAGHI – 4° •divisione per contenenza •raggruppamenti: i gruppi sono tutti visibili e vanno registrate le divisioni	X	X	2.0	•Matematica •Operazioni •Divisioni •Fate e maghi
	FATE E MAGHI – 5° •divisione per contenenza •divisioni con la numerazione	X	X	2.0	•Matematica •Operazioni •Divisioni •Fate e maghi
	FATE E MAGHI – 6° •divisione per partizione •riempire i gruppi	X	X	2.0	•Matematica •Operazioni •Divisioni •Fate e maghi
	FATE E MAGHI – 7° •divisione per partizione •riempire i gruppi e registrare la divisione	X	X	2.0	•Matematica •Operazioni •Divisioni •Fate e maghi
	FATE E MAGHI – 8° •divisione per partizione •divisioni tramite la numerazione	X	X	2.0	•Matematica •Operazioni •Divisioni •Fate e maghi
	DIVISIONI SULLA LINEA DEI NUMERI •Divisioni sulla linea dei numeri con e senza resto		X	1.0	•Matematica •Operazioni •Divisioni






DIVISIONI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	DIVISIONI SOLO CON I NUMERI •Dividendo di due cifre - divisore di una cifra		X	1.0	•Matematica •Operazioni •Divisioni
	DIVIDENDO A PIÙ CIFRE - 1° •utilizzo dei BAM		X	1.0	•Matematica •Operazioni •Divisioni •Dividendo a più cifre
	DIVIDENDO A PIÙ CIFRE - 2° •BAM •linea dei numeri •solo numeri		X	1.0	•Matematica •Operazioni •Divisioni •Dividendo a più cifre
	DIVIDENDO A PIÙ CIFRE - 3° •BAM •linea dei numeri •solo numeri		X	1.0	•Matematica •Operazioni •Divisioni •Dividendo a più cifre
	DIVISORE CON DUE CIFRE - 1° •linea dei numeri		X	1.0	•Matematica •Operazioni •Divisioni •Divisore con 2 cifre
	DIVISORE CON DUE CIFRE - 2° •costruzione e utilizzo tabelle dei multipli		X	1.0	•Matematica •Operazioni •Divisioni •Divisore con 2 cifre
	DIVISORE CON DUE CIFRE - 3° •solo con i numeri		X	1.0	•Matematica •Operazioni •Divisioni •Divisore con 2 cifre
	DIVISORE CON DUE CIFRE - 4° •divisioni libere con le varie strategie		X	1.0	•Matematica •Operazioni •Divisioni •Divisore con 2 cifre


CALCOLO RAPIDO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	CALCOLO RAPIDO <ul style="list-style-type: none"> •Addizioni e sottrazioni entro il 10 •È possibile utilizzare come aiuto la linea dei numeri oppure l'animazione delle mani 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Calcolo rapido
	CATENE DI ADDIZIONI <ul style="list-style-type: none"> •eseguire catene di addizioni con campi numerici diversi 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Calcolo rapido
	CATENE DI SOTTRAZIONI <ul style="list-style-type: none"> •eseguire catene di sottrazioni con campi numerici diversi 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Calcolo rapido
	INSERISCI GLI OPERATORI <ul style="list-style-type: none"> •inserire gli operatori in catene di numeri 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Operazioni •Calcolo rapido




REGOLI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	REGOLI 1 <ul style="list-style-type: none"> •disegna liberamente •colora i disegni utilizzando i regoli •riconosci il regolo •unisci i due regoli •trova il regolo che manca •gli amici del 10 •addizioni entro il 10 				<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Regoli
	REGOLI 2 <ul style="list-style-type: none"> •5 + •quanto è stato aggiunto •sottrazioni entro 10 •togli sempre 5 •quanto è stato tolto •addizioni e sottrazioni entro 10 •10 + 				<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Regoli

REGOLI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	REGOLI 3 <ul style="list-style-type: none"> •addizioni entro 20 – addendi di una cifra •addizioni entro 20 •quanto è stato aggiunto? •togli sempre 5 •togli sempre 10 •sottrazioni entro 20 				<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Numeri •Seconda pagina •Regoli



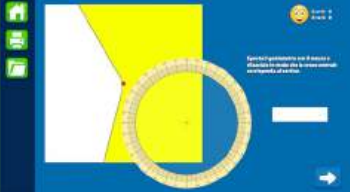
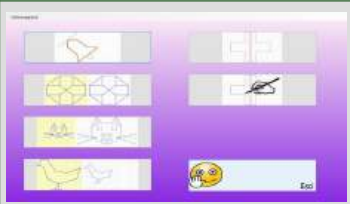
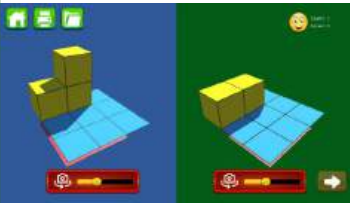
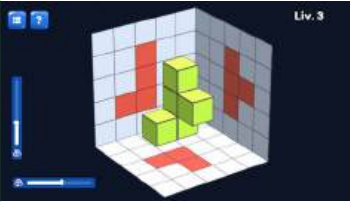
PROBLEMI

VARI PROBLEMI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	PROBLEMINI <ul style="list-style-type: none"> •Numerosi problemini con aiuto grafico su addizione e •sottrazione (entro 10 e entro 20) 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Problemi
	PROBLEMI SULLA LINEA DEI NUMERI <ul style="list-style-type: none"> •Problemini relativi a confronto dei numeri, ordinamento, addizione e sottrazione (entro 10, entro 20 e entro 99) 	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Problemi
	PALLINE <ul style="list-style-type: none"> •Comprendere i dati •di più / di meno •Calcola •Entro 10 e entro 20 	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Problemi
	PESCIOLINI <ul style="list-style-type: none"> •Comprendere i dati •di più / di meno •Calcola •Entro 10 e entro 20 	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Problemi
	LEGGI I PROBLEMI <ul style="list-style-type: none"> •trovare la definizione che indica il tutto •uso di insiemi •uso di barre •comprensione del testo •problemi senza numeri 	X	X	2.2	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Problemi


VARI PROBLEMI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	PROBLEMI DI ENRICO <ul style="list-style-type: none"> •Viaggio in camper •Altezza di un triangolo •Travasando una damigiana •Tre amici e i giochi •In una scuderia •Altezza dei gradini •Quanto dolce spetta •Quanti litri di benzina •Hotel Bellavista 				<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Problemi •Problemi di Enrico




EURO E COMPRAVENDITA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	EURO – 1 <ul style="list-style-type: none"> •ordine crescente - centesimi •forma la cifra - centesimi •ordine crescente - monete •forma la cifra – fino a 5 € – fino a 10 € •resto per 1 €, 2 €, 5 €, 10 € 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Euro
	EURO – 2 <ul style="list-style-type: none"> •gioco del cambio - 1 euro – 2 euro – 5 euro •completa il cambio – 1 euro – 2 euro – 5 euro •calcola il valore - centesimi •calcola il valore – fino a 2 euro – fino a 5 euro 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Euro
	EURO – 3 <ul style="list-style-type: none"> •Forma la cifra – fino a 20€ / fino a 50€ •resto per 20 € •gioco del cambio – 10 euro – 20 euro •completa il cambio – 10 euro – 20 euro •calcola il valore – fino a 10 euro – fino a 20 euro 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Euro
	EURO – 4 <ul style="list-style-type: none"> •resto per 50 € / 100 € •gioco del cambio – 50 euro / 100 euro •completa il cambio – 50 euro /100 euro •Forma la cifra – fino a 100€ •calcola il valore – fino a 50 / 100 euro 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Euro
	EURO – 5 <ul style="list-style-type: none"> •posso acquistarlo? (uno / due articoli uguali e diversi) •quanto costano? (due articoli uguali e diversi) •quanto costano? (tre/quattro articoli) •quanto costa uno solo? (articoli uguali) •quanto costa uno solo? (due / tre articoli) 		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Euro

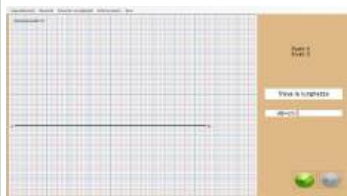

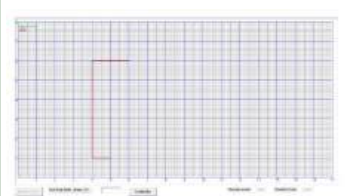
GEOMETRIA

VARI GEOMETRIA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	DOVE SONO LE CASELLE? <ul style="list-style-type: none"> •Cliccare su quadrati corrispondenti a quelli colorati di grigio •È possibile impostare il numero di caselle visualizzare le coordinate •Attività con quadrati ruotati diversamente 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria
	ROTAZIONI <ul style="list-style-type: none"> •Disporre le immagini secondo rotazione in senso orario o antiorario 				<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria
	ANGOLI <ul style="list-style-type: none"> •Disegnare gli angoli •><= •Catalogare gli angoli •Angoli complementari e supplementari •Goniometro 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria
	DISEGNI A QUADRETTI <ul style="list-style-type: none"> •disegni liberi •copia il disegno •ingrandisci •riduci •disegna il simmetrico 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria
	CUBETTI MAGNETICI <ul style="list-style-type: none"> •Disporre i cubetti come nell'esempio •griglie di 3, 4 e 5 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria
	PROIEZIONI ORTOGONALI <ul style="list-style-type: none"> •Clicca nelle celle sulle pareti dove verrebbero proiettate ombre perpendicolari. 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Seconda pagina

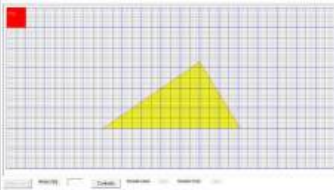
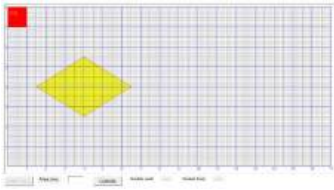
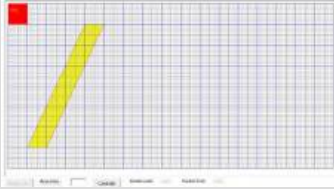
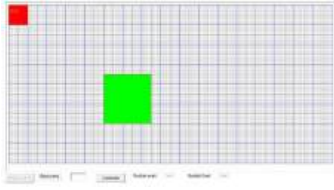

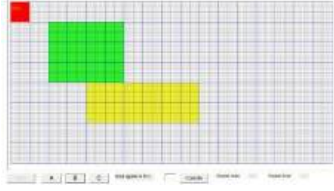
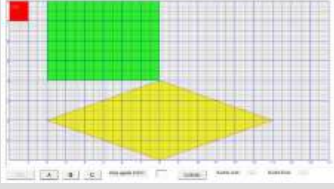
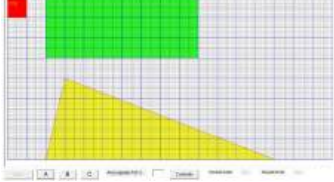
SIMMETRIA

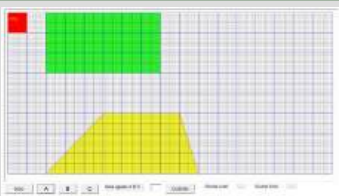
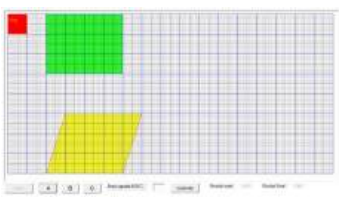
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	FARFALLE 1 <ul style="list-style-type: none"> •Abbinare le parti simmetriche 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Simmetrie


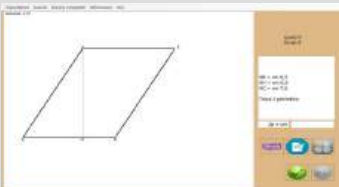

SIMMETRIA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	FARFALLE 2 •Abbinare le parti simmetriche			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Simmetrie
	FIORI •Abbinare le parti simmetriche			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Simmetrie
	DISEGNA CON GLI SPECCHI •Disegnare: la parte/le parti simmetriche verranno generate automaticamente			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Simmetrie
	SIMMETRIA •Posizionare le immagini simmetriche		X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Simmetrie

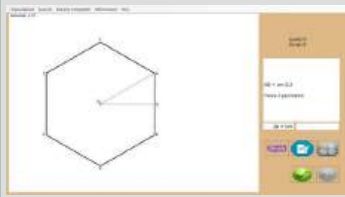
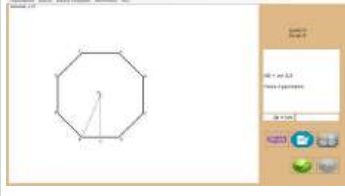
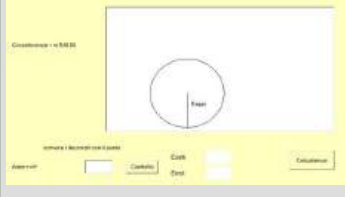
CARTA MILLIMETRATA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	SEGMENTI: TROVARE LA LUNGHEZZA- 1 <ul style="list-style-type: none"> •lunghezza al cm •lunghezza ai 5 mm •lunghezza al mm 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Carta millimetrata
	SEGMENTI: TROVARE LA LUNGHEZZA- 2 <ul style="list-style-type: none"> •composta da 2 segmenti: trovare la lunghezza •lunghezza al cm •lunghezza ai 5 mm •un segmento con lunghezza al mm •lunghezza al mm 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Carta millimetrata
	SEGMENTI: TROVARE LA LUNGHEZZA- 3 <ul style="list-style-type: none"> •composta da 3 segmenti: trovare la lunghezza •lunghezza al cm •lunghezza ai 5 mm •un segmento con lunghezza al mm •lunghezza al mm 				<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Carta millimetrata

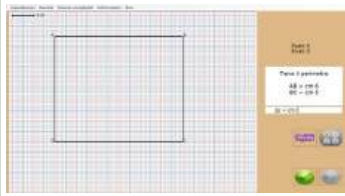
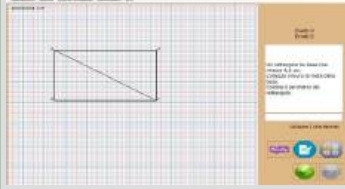
CARTA MILLIMETRATA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	SEGMENTI: TROVARE LA LUNGHEZZA- 4 <ul style="list-style-type: none"> • composta da 4 segmenti: trovare la lunghezza • lunghezza al cm • lunghezza ai 5 mm • un segmento con lunghezza al mm • lunghezza al mm 				<ul style="list-style-type: none"> • Matematica • Geometria • Carta millimetrata
	PERIMETRO RETTANGOLO <ul style="list-style-type: none"> • lunghezza al cm • lunghezza ai 5 mm • due lati con lunghezza al mm • lunghezza al mm 				<ul style="list-style-type: none"> • Matematica • Geometria • Carta millimetrata
	PERIMETRO QUADRATO <ul style="list-style-type: none"> • lunghezza al cm • lunghezza ai 5 mm • lunghezza al mm Perimetro quadrato • lunghezza al cm • lunghezza ai 5 mm • lunghezza al mm 				<ul style="list-style-type: none"> • Matematica • Geometria • Carta millimetrata
	PERIMETRO POLIGONO <ul style="list-style-type: none"> • lunghezza al cm • lunghezza ai 5 mm • lunghezza al mm 				<ul style="list-style-type: none"> • Matematica • Geometria • Carta millimetrata
	TROVA L'AREA — MISURE INTERE <ul style="list-style-type: none"> • Trovare l'area • Lati di misura intera rispetto al cm 				<ul style="list-style-type: none"> • Matematica • Geometria • Carta millimetrata
	TROVA L'AREA — UN LATO DECIMALE <ul style="list-style-type: none"> • Trovare l'area • Trovare l'area • un lato intero e uno decimale. 				<ul style="list-style-type: none"> • Matematica • Geometria • Carta millimetrata • seconda pagina
	TROVA L'AREA — LATI DECIMALI <ul style="list-style-type: none"> • Trovare l'area • lati decimali 				<ul style="list-style-type: none"> • Matematica • Geometria • Carta millimetrata • seconda pagina
	TRIANGOLI 1 <ul style="list-style-type: none"> • Trovare l'area • base intera altezza intera area intera • base intera altezza intera area decimale • È possibile utilizzare la calcolatrice 				<ul style="list-style-type: none"> • Matematica • Geometria • Carta millimetrata • seconda pagina

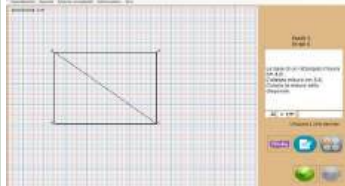
CARTA MILLIMETRATA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TRIANGOLI 2 •Trovare l'area •base intera altezza decimale •base decimale altezza decimale •È possibile utilizzare la calcolatrice				•Matematica •Geometria •Carta millimetrata •seconda pagina
	ROMBO •Trovare l'area •base intera altezza decimale				•Matematica •Geometria •Carta millimetrata •seconda pagina
	PARALLELOGRAMMA •Trovare l'area				•Matematica •Geometria •Carta millimetrata •seconda pagina
	QUADRATO 1 •Trovare l'area				•Matematica •Geometria •Carta millimetrata •seconda pagina
	QUADRATO 2 •Trovare l'area •lati decimali				•Matematica •Geometria •Carta millimetrata •Terza pagina
	RETTANGOLI EQUIESTESI •Riconoscere il rettangolo che ha la stessa area				•Matematica •Geometria •Carta millimetrata •Terza pagina
	EQUIESTENSIONE 1 •Riconoscere il triangolo che ha la stessa area del rettangolo				•Matematica •Geometria •Carta millimetrata •Terza pagina
	EQUIESTENSIONE 2 •Riconoscere il trapezio che ha la stessa area del rettangolo				•Matematica •Geometria •Carta millimetrata •Terza pagina

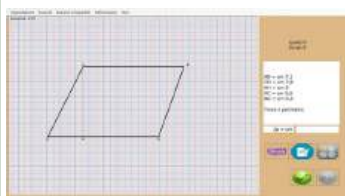
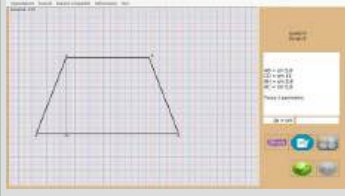
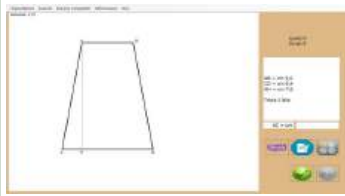
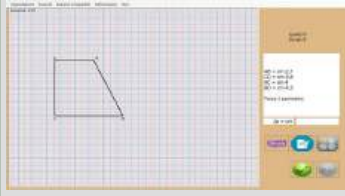
CARTA MILLIMETRATA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	EQUIESTENSIONE 3 •Riconoscere il parallelogramma che ha la stessa area del rettangolo				•Matematica •Geometria •Carta millimetrata •Terza pagina
	EQUIESTENSIONE 4 •Riconoscere il rombo che ha la stessa area del rettangolo				•Matematica •Geometria •Carta millimetrata •Terza pagina

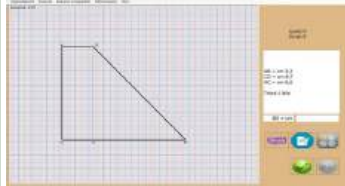
POLIGONI E CERCHIO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	QUADRATO •trova il perimetro / l'area •nota il perimetro trova il lato •nota l'area trova il lato •nota il perimetro trova l'area •nota l'area trova il perimetro •perimetro, area e inversi •nota il lato trova la diagonale •nota la diagonale trova il lato / il perimetro / l'area •diagonale e inversi •vari		X	1.0	•Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio
	PARALLELOGRAMMA •trova il perimetro •trova l'area •trova il perimetro o l'area •conoscendo perimetro e lato, trovare la base •conoscendo perimetro e base, trovare il lato •conoscendo area e altezza, trovare la base •conoscendo area e base, trovare l'altezza •varie		X	1.0	•Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio
	PENTAGONO •conoscendo il lato, trova il perimetro •conoscendo il perimetro, trova il lato •conoscendo il lato, trova l'apotema / l'area •conoscendo l'apotema, trova il lato / il perimetro / l'area •conoscendo il perimetro, trova l'apotema / l'area •varie		X	1.0	•Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Seconda pagina

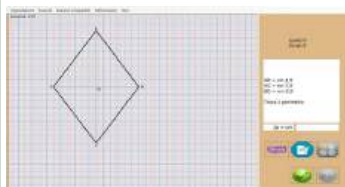
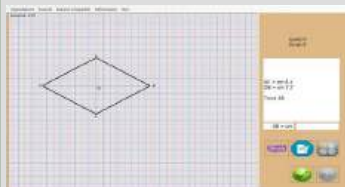
POLIGONI E CERCHIO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	ESAGONO <ul style="list-style-type: none"> •conoscendo il lato, trova il perimetro •conoscendo il perimetro, trova il lato •conoscendo il lato, trova l'apotema / l'area •conoscendo l'apotema, trova il lato / il perimetro / l'area •conoscendo il perimetro, trova l'apotema / l'area •varie 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Seconda pagina
	OTTAGONO <ul style="list-style-type: none"> •conoscendo il lato, trova il perimetro •conoscendo il perimetro, trova il lato •conoscendo il lato, trova l'apotema / l'area •conoscendo l'apotema, trova il lato / il perimetro / l'area •conoscendo il perimetro, trova l'apotema / l'area •varie 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Seconda pagina
	CERCHIO <ul style="list-style-type: none"> •trova la circonferenza •dalla circonferenza al raggio •trova l'area •nota l'area trova il raggio •nota la circonferenza trova l'area •nota all'area trova la circonferenza 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Seconda pagina

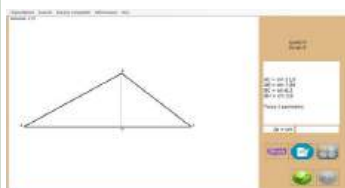
RETTANGOLO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	RETTANGOLI - 1 <ul style="list-style-type: none"> •è possibile optare o meno per usare <ol style="list-style-type: none"> 1. la carta millimetrata 2. Blockly per impostare l'algoritmo risolutivo 3. la calcolatrice •trova il perimetro •vari sul calcolo perimetro e lati •trova l'area e inversi •vari sul calcolo di area e lati 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Rettangoli
	RETTANGOLI - 2 <ul style="list-style-type: none"> •è possibile programmare l'algoritmo di soluzione con Blockly •è possibile utilizzare la calcolatrice •utilizzo di doppio e metà •utilizzo di frazioni 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Rettangoli

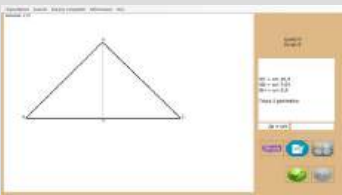
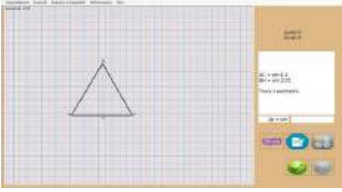
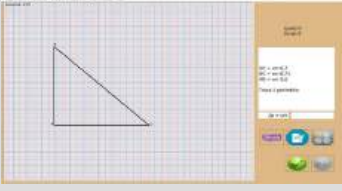
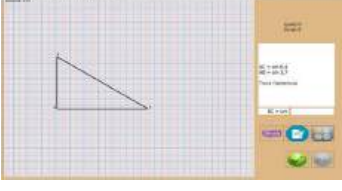
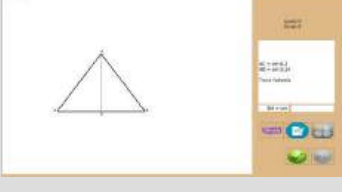
RETTANGOLO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	RETTANGOLI 3 <ul style="list-style-type: none"> •è possibile programmare l'algoritmo di soluzione con •Blockly •è possibile utilizzare la calcolatrice •trova la diagonale •conoscendo la diagonale e la base, trova l'altezza •conoscendo la diagonale e l'altezza, trova la base •vari sul calcolo diagonale e lati •problemi vari 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Rettangoli

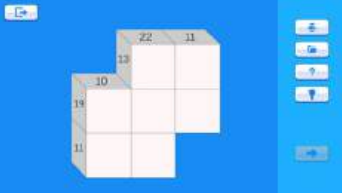
TRAPEZIO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TRAPEZIO - 1 (TRAPEZIO SCALENO) <ul style="list-style-type: none"> •trova il perimetro / l'area •noto il perimetro e tre lati, trovare il quarto lato •nota l'area e le basi, trovare l'altezza •trova la misura mancante •problemi 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Trapezio
	TRAPEZIO - 2 (TRAPEZIO ISOSCELE) <ul style="list-style-type: none"> •trova il perimetro / l'area •noto il perimetro e le due basi trovare il lato obliquo •nota l'area e le basi, trovare l'altezza •conoscendo perimetro, altezza e una base trovare l'altra base •conoscendo area, altezza e una base trovare l'altra base •vari 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Trapezio
	TRAPEZIO - 3 (TRAPEZIO ISOSCELE) <ul style="list-style-type: none"> •conoscendo basi e altezza a trovare il lato obliquo / il perimetro •conoscendo le basi il lato obliquo <ul style="list-style-type: none"> •trova l'altezza •trova l'area •varie •conoscendo basi e altezza trovare la diagonale •conoscendo basi e diagonale a trovare l'altezza •problemi 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Trapezio
	TRAPEZIO - 4 (TRAPEZIO RETTANGOLO) <ul style="list-style-type: none"> •trova il perimetro •trova l'area •trova il perimetro o l'area •conoscendo l'area e le basi, trovare l'altezza •conoscendo area, altezza e una base trovare l'altra base •vari 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Trapezio


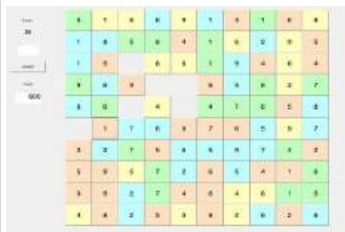


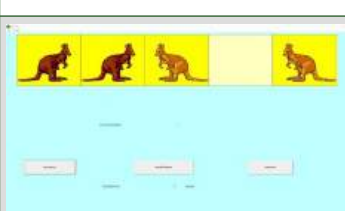
TRAPEZIO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TRAPEZIO - 5 (TRAPEZIO RETTANGOLO) <ul style="list-style-type: none"> •conoscendo basi e altezza, trova il lato obliquo / il perimetro •conoscendo basi e lato, trova l'altezza / l'area •varie •trova la diagonale minore •trova la diagonale maggiore •conoscendo le diagonali e una base, trova l'altezza / trova l'area •varie 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Trapezio


ROMBO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	ROMBO - 1 <ul style="list-style-type: none"> •trova il perimetro •trova l'area •noto il perimetro trova il lato •nota l'area ed una diagonale trova l'altra diagonale •note le due diagonali trova il lato / il perimetro •noto il lato e una diagonale trova l'altra diagonale / l'area •noto il perimetro ed una diagonale trova l'altra diagonale / l'area 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Rombo
	ROMBO - 2 <ul style="list-style-type: none"> •conoscendo le diagonali, trova il lato / il perimetro •conoscendo il lato e una diagonale, trova l'altra diagonale •conoscendo il perimetro e una diagonale, trova l'altra diagonale •conoscendo area ed una diagonale, trova il lato / il perimetro •varie 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Seconda pagina •Rombo


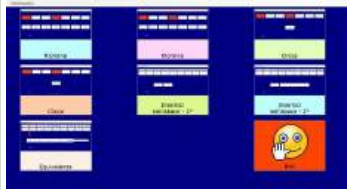




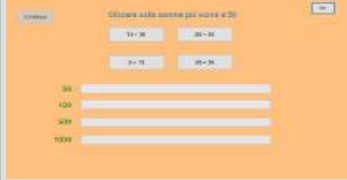
TRIANGOLO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TRIANGOLO - 1 (TRIANGOLO SCALENO) <ul style="list-style-type: none"> •trova il perimetro •trova l'area •trova il perimetro o l'area •trova un lato •trova la base •trova l'altezza •varie 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Triangolo

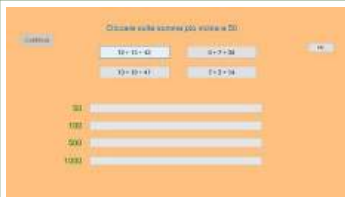
TRIANGOLO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TRIANGOLO – 2 (TRIANGOLO ISOSCELE) <ul style="list-style-type: none"> •trova il perimetro •trova l'area •trova il perimetro o l'area •trova un lato •trova la base •trova l'altezza •varie 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Triangolo
	TRIANGOLO – 3 (TRIANGOLO EQUILATERO) <ul style="list-style-type: none"> •trova il perimetro •trova l'area •trova il perimetro o l'area •trova il lato •trova la base •trova l'altezza •varie 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Triangolo
	TRIANGOLO – 4 (TRIANGOLO RETTANGOLO) <ul style="list-style-type: none"> •trova il perimetro •trova l'area •trova il perimetro o l'area •trova il lato •trova la base •trova l'altezza •varie 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Triangolo
	TRIANGOLO – 5 (TRIANGOLO RETTANGOLO) <ul style="list-style-type: none"> •trova l'ipotenusa •trova l'altezza •trova la base •trova la misura che manca •trova il perimetro •trova l'area •varie 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Triangolo
	TRIANGOLO – 6 (TRIANGOLO ISOSCELE) <ul style="list-style-type: none"> •conoscendo base e lato, trova l'altezza •conoscendo base e lato, trova l'area •conoscendo base e altezza, trova il lato •conoscendo base e altezza, trova il perimetro •conoscendo lato e altezza, trova la base •conoscendo lato e altezza, trova l'area •varie 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Geometria •Poligoni e cerchio •Triangolo


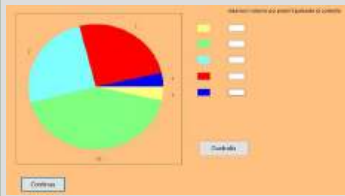

GIOCHI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	KAKURO <ul style="list-style-type: none"> •Inserire nella griglia i numeri da 1 a 9 in modo che la somma corrisponda ai numeri inseriti nelle caselle grigie •I numeri non possono essere ripetuti nelle righe / colonne 		X	1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Giochi


GIOCHI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	GIOCHI CON I DADI <ul style="list-style-type: none"> •Fino a 30 – Un dado entro 5 •Fino a 30 – Avanti e indietro •Fino a 30 – Due dadi •Fino a 90 – Dado a 10 facce •Fino a 90 – due dadi 			2.5	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Giochi
	CRUCI-NUMERO <ul style="list-style-type: none"> •realizzare cruciverba di operazioni •sono presenti più livelli •possibilità di stampa del cruciverba 				<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Giochi
	BLOCCHI <ul style="list-style-type: none"> •Comporre il numero obiettivo (vari livelli) 				<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Giochi
	CLICCA NUMERO <ul style="list-style-type: none"> •Comporre rapidamente il numero •entro 10 •entro 20 •tabelline 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Giochi
	GIOCO DEL TRIS <ul style="list-style-type: none"> •Gioco del Tris (addizioni / Sottrazioni / moltiplicazioni con vari campi numerici / numeri positivi e negativi) •Gioco a coppia: viene proposto a turno il numero-risultato: cliccare •Obiettivo del gioco: colorare tre caselle adiacenti 				<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Giochi
	SALTARELLO <ul style="list-style-type: none"> •Obiettivo del gioco: invertire la posizione dei canguri 				<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Giochi

SISTEMA METRICO DECIMALE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	MISURE DI LUNGHEZZA <ul style="list-style-type: none"> •riordinare/sistemare marche e nomi •inserire nell'abaco •equivalenze 		X	2.5	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Seconda pagina •Sistema metrico decimale

SISTEMA METRICO DECIMALE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	MISURE DI CAPACITÀ <ul style="list-style-type: none"> •riordinare/sistemare marche e nomi •inserire nell'abaco •equivalenze 		X	2.5	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Seconda pagina •Sistema metrico decimale
	MISURE DI MASSA - DAL KG AL MG <ul style="list-style-type: none"> •riordinare/sistemare marche e nomi •inserire nell'abaco •equivalenze 		X	2.5	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Seconda pagina •Sistema metrico decimale
	MISURE DI MASSA - DAL MG AL G <ul style="list-style-type: none"> •riordinare/sistemare marche e nomi •inserire nell'abaco •equivalenze 		X	2.5	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Seconda pagina •Sistema metrico decimale
	MISURE DI MASSA <ul style="list-style-type: none"> •riordinare/sistemare marche e nomi •inserire nell'abaco •equivalenze 		X	2.5	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Seconda pagina •Sistema metrico decimale
	BILANCIA <ul style="list-style-type: none"> •Pesare sulla bilancia ed inserire il peso esatto rispettando la marca (Kg, hg e g) 		X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Seconda pagina •Sistema metrico decimale
LA STIMA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	STIMA SULLA LINEA <ul style="list-style-type: none"> •Individuare la posizione di un numero •campi numerici diversi 			1.2	<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Seconda pagina •La stima
	4 SOMME - DUE ADDENDI <ul style="list-style-type: none"> •stimare risultati delle somme 				<ul style="list-style-type: none"> •Matematica •Seconda pagina •La stima

LA STIMA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	4 SOMME – TRE ADDENDI •stimare risultati delle somme				•Matematica •Seconda pagina •La stima




GRAFICI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	GRAFICI A BARRE •leggi il valore (entro 10) •leggi il valore (entro 20) •inserisci la legenda (entro 10) •inserisci la legenda (entro 20) •colora le barre (entro 10) •colora le barre (entro 20)				•Matematica •Seconda pagina •Grafici •Grafici a •barre
	GRAFICI A TORTA •leggi il valore (entro 10) •leggi il valore (entro 20) •inserisci la legenda (entro 10) •inserisci la legenda (entro 20)				•Matematica •Seconda pagina •Grafici •Grafici a •torta
	GRAFICO I PUNTI •leggi il valore (entro 10) •leggi il valore (entro 20) •inserisci la legenda (entro 10) •inserisci la legenda (entro 20) •colora le barre (entro 10) •colora le barre (entro 20)				•Matematica •Seconda pagina •Grafici •Grafici a •punti


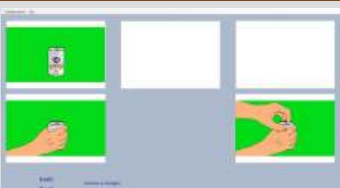
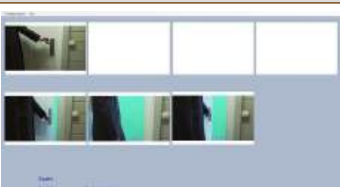
OPERAZIONI ALGEBRICHE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	OPERAZIONI ALGEBRICHE •Somme e moltiplicazioni algebriche				•Matematica •Seconda pagina •Operazioni algebriche

AREA ANTROPOLOGICA


VARI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	ITALIA <ul style="list-style-type: none"> •imparare i nomi delle regioni •ricostruisci l'Italia / colora le regioni •capoluoghi di regione •abbina regioni e capoluoghi •imparare i nomi delle città •città del nord / centro / sud / tutta Italia •puzzle •immagini delle città 			3.0	•Area antropologica
	ATLANTE <ul style="list-style-type: none"> •Europa, Asia, Africa, Nord America, Sud America, Oceania, Unione Europea •Puzzle, Trova lo stato, Che stato è?, Abbina le capitali, Trova le capitali, Bandiere 			3.0	•Area antropologica
	SEGNALI STRADALI	X		3.0	•Area antropologica

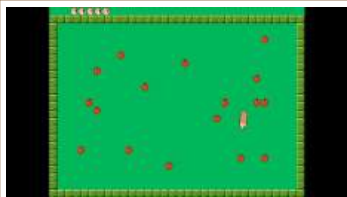


IL TEMPO




VARI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	OROLOGIO <ul style="list-style-type: none"> •solo ore •ora e mezz'ora •quarti d'ora •5 minuti •tutti i minuti •orologi analogico e digitale 	X	X	3.0	•Area antropologica •Il tempo
	GIORNI E MESI <ul style="list-style-type: none"> •riordina i giorni della settimana •ciclo dei giorni della settimana •riordina in mesi dell'anno •ciclo dei mesi dell'anno •l'agenda 			2.0	•Area antropologica •Il tempo
	LINEA DEL TEMPO <ul style="list-style-type: none"> •Costruire linee del tempo •Indicazioni nel video (Informazioni / Indicazioni d'uso) 	X		2.0	•Area antropologica •Il tempo




ORDINE TEMPORALE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	BRACCIO DI FERRO <ul style="list-style-type: none"> • Visualizzare brevissimi clip video e riorganizzare in sequenza le immagini • 3 / 4 / 5 immagini 			2.5	<ul style="list-style-type: none"> • Area antropologica • Il tempo • Ordine temporale
	DAFFY DUCK <ul style="list-style-type: none"> • Visualizzare brevissimi clip video e riorganizzare in sequenza le immagini • 3 / 4 / 5 / 6 immagini 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> • Area antropologica • Il tempo • Ordine temporale
	CARTOON <ul style="list-style-type: none"> • Visualizzare brevissimi clip video e riorganizzare in sequenza le immagini • 3 / 4 / 5 / 6 immagini 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> • Area antropologica • Il tempo • Ordine temporale
	ORDINE TEMPORALE 3° <ul style="list-style-type: none"> • Riorganizzare in sequenza le immagini (l'animazione è il feedback dopo l'esatto riordinamento) • 3 / 4 / 5 immagini 			3.0	<ul style="list-style-type: none"> • Area antropologica • Il tempo • Ordine temporale
	ORDINE TEMPORALE 4° <ul style="list-style-type: none"> • Riorganizzare in sequenza le immagini (l'animazione è il feedback dopo l'esatto riordinamento) • 3 / 4 / 5 immagini 			3.0	<ul style="list-style-type: none"> • Area antropologica • Il tempo • Ordine temporale
	L'ORDINE DELLE FRASI <ul style="list-style-type: none"> • sequenze di tre / quattro / cinque frasi 	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> • Area antropologica • Il tempo • Ordine temporale





LO SPAZIO


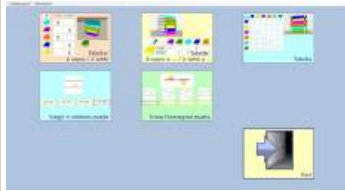
VARI SPAZIO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	LA COCCINELLA <ul style="list-style-type: none"> • Percorsi utilizzando le frecce 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> • Area antropologica





VARI SPAZIO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	IL BRUCO • Percorsi utilizzando le frecce			1.0	• Area antropologica
	DAVANTI /DIETRO - PELUCHE • Chi c'è davanti? • Chi c'è dietro? • Chi c'è davanti/dietro? • E' davanti - è dietro • vero o falso • trova l'immagine esatta • Chi è davanti/ dietro a tutti? • Chi è proprio davanti/dietro? • Tabelle varie • sistema le palline			3.0	• Area antropologica • Lo spazio
	DAVANTI /DIETRO - AUTOMOBILI • Chi c'è davanti? • Chi c'è dietro? • Chi c'è davanti/dietro? • E' davanti - è dietro • vero o falso • trova l'immagine esatta • Chi è davanti/ dietro a tutti? • Chi è proprio davanti/dietro? • Tabelle varie			3.0	• Area antropologica • Lo spazio


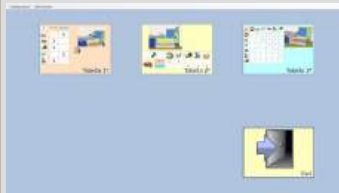
DESTRA - SINISTRA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	DRAGHI • Attività didattiche sui concetti topologici destra e sinistra.			1.0	• Area antropologica • Lo spazio • Destra Sinistra
	LE MIE MANI • Attività didattiche sui concetti topologici destra e sinistra.			1.0	• Area antropologica • Lo spazio • Destra Sinistra
	I MIEI PIEDI • Attività didattiche sui concetti topologici destra e sinistra.			1.0	• Area antropologica • Lo spazio • Destra Sinistra

DESTRA - SINISTRA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	IN PALESTRA <ul style="list-style-type: none"> •Gioco del modello •Chi ha sbagliato? •Indovina chi...? •Tabelle 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Area antropologica •Lo spazio •Destra Sinistra
	NEL LABIRINTO <p>Attività di orientamento in un percorso</p> <ul style="list-style-type: none"> •utilizzando il joystick virtuale •utilizzando i blocchi di codice 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Area antropologica •Lo spazio •Destra Sinistra
	A DESTRA... A SINISTRA ... <p>Attività sull'uso di destra sinistra in relazione a chi guarda.</p>			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Area antropologica •Lo spazio •Destra Sinistra

DENTRO - FUORI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	DENTRO FUORI – 1° <ul style="list-style-type: none"> •Quale è dentro? •Quale è fuori? •Quale è dentro/fuori •E' dentro/fuori •vero o falso •tabelle 	X		2.6	<ul style="list-style-type: none"> •Area antropologica •Lo spazio •Dentro e fuori
	DENTRO FUORI – 2° <ul style="list-style-type: none"> •Quale è dentro? •Quale è fuori? •Quale è dentro/fuori •E' dentro/fuori •vero o falso •tabelle 	X		2.6	<ul style="list-style-type: none"> •Area antropologica •Lo spazio •Dentro e fuori
	DENTRO FUORI – 3° <ul style="list-style-type: none"> •Dentro nel rosso / dentro nel blu •Vero e falso •Tabelle 	X		2.6	<ul style="list-style-type: none"> •Area antropologica •Lo spazio •Dentro e fuori
	DENTRO FUORI – 4° <ul style="list-style-type: none"> •Dentro nel rosso / dentro nel blu (insiemi intersecanti) •Vero e falso •Tabelle 	X		2.6	<ul style="list-style-type: none"> •Area antropologica •Lo spazio •Dentro e fuori



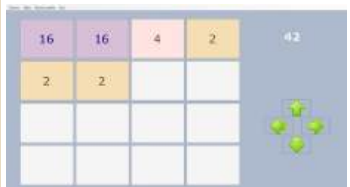

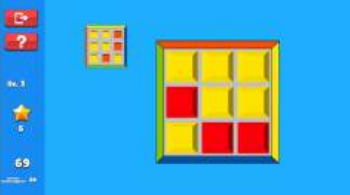


SOPRA - SOTTO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	SOPRA SOTTO – 1 <ul style="list-style-type: none"> •Quale è sopra/sotto •È sopra – è sotto •vero o falso •trova l'immagine esatta 	X		2.6	<ul style="list-style-type: none"> •Area antropologica •Lo spazio •Sopra Sotto
	SOPRA SOTTO – 2 <ul style="list-style-type: none"> •Quale è sopra/sotto a tutti? •Quale è sopra / sotto a ...? •E' sopra / è sotto •Vero o falso •Tabella 	X		2.6	<ul style="list-style-type: none"> •Area antropologica •Lo spazio •Sopra Sotto
	SOPRA SOTTO – 3 <ul style="list-style-type: none"> •Tabelle e utilizzo di simboli 	X		2.6	<ul style="list-style-type: none"> •Area antropologica •Lo spazio •Sopra Sotto

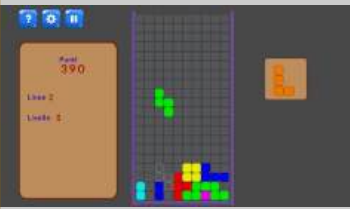
IN ALTO – IN BASSO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	PALLONCINI – 1 <ul style="list-style-type: none"> •Quale è in alto/in basso? •E' in alto / in basso •vero o falso 	X		2.6	<ul style="list-style-type: none"> •Area antropologica •Lo spazio •In alto – In basso
	PALLONCINI – 2 <ul style="list-style-type: none"> •Quale è più in alto /più in basso di tutti? •Chi è appena più in alto /appena più in basso di? •E' più in alto / è più in basso •Vero o falso •Tabella 	X		2.6	<ul style="list-style-type: none"> •Area antropologica •Lo spazio •In alto – In basso
	PALLONCINI – 3 <ul style="list-style-type: none"> •Tabelle e utilizzo di simboli 	X		2.6	<ul style="list-style-type: none"> •Area antropologica •Lo spazio •In alto – In basso
	IN ALTO IN BASSO – 1 <ul style="list-style-type: none"> •Quale è in alto/in basso? •È in alto / in basso •vero o falso 	X		2.6	<ul style="list-style-type: none"> •Area antropologica •Lo spazio •In alto – In basso





IN ALTO – IN BASSO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	IN ALTO IN BASSO – 2 <ul style="list-style-type: none"> •Quale è più in alto /più in basso di tutti? •Chi è appena più in alto /appena più in basso di? •E' più in alto / è più in basso •Vero o falso •Tabella 	X		2.6	<ul style="list-style-type: none"> •Area antropologica •Lo spazio •In alto – In basso
	IN ALTO IN BASSO – 3 <ul style="list-style-type: none"> •Tabelle e utilizzo di simboli 	X		2.6	<ul style="list-style-type: none"> •Area antropologica •Lo spazio •In alto – In basso

VARI


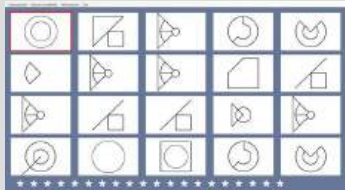

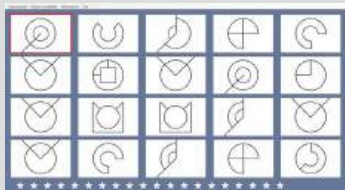
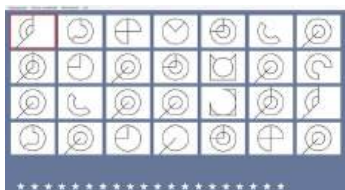



VARI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	FORZA 4 •gioco per due persone			1.0	•Vari
	Labirinti Spostarsi utilizzando t tasti freccia		X	3.0	•Vari
	ABBINAMENTI LOGICI •Abbinare tra loro immagini (tra 3,4,5 alternative)			2.0	•Vari
	MESCOLA I COLORI •Mescolare tra i loro i sei colori forniti per realizzarne altri e colorare i disegni. •È possibile salvare e recuperare i colori realizzati.			1.0	•Vari •Seconda pagina
	COLORISSIMI •Puzzle di colori (tre livelli di difficoltà)			1.0	•Vari •Seconda pagina
	APE E FIORI •Cliccare sulle celle per realizzare il percorso			1.0	•Vari •Seconda pagina
	IN GARAGE •Leggere le frasi e sistemare le automobili seguendo le informazioni	X	X	2.5	•Vari •Seconda pagina
	SUDOKU •Sudoku con varie facilitazioni e livelli			2.0	•Vari •Seconda pagina



VARI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	PARCHEGGIO <ul style="list-style-type: none"> •Porta l'auto fuori dal garage 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Seconda pagina
	FACCE BUFTE <ul style="list-style-type: none"> •realizzare liberamente facce •ricorda la faccia •copia la faccia •identikit 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Seconda pagina
	2048 <ul style="list-style-type: none"> •Abbinare i numeri uguali utilizzando le frecce cursore 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Terza pagina
	CREA PERSONAGGI <ul style="list-style-type: none"> •Creare personaggi modificando i parametri 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Terza pagina
	CLICCA CUBETTI <ul style="list-style-type: none"> •Riprodurre la posizione dei cubetti della griglia modello (le griglie dopo i primi due livelli sono ruotate in modo diverso) 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Terza pagina
	DISEGNI ANIMATI <ul style="list-style-type: none"> •Sperimenta cosa succederebbe se i tuoi disegni venissero trasformati in oggetti fisici reali. Disegna sullo schermo: mentre disegni la scena rimane bloccata. Quando rilasci il mouse la scena si anima: gli oggetti occupano uno spazio, hanno un peso e rispondono alla legge di gravità. 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Terza pagina
	AMICI <ul style="list-style-type: none"> •Attività con le immagini di persone conosciute (vanno inserite proprie immagini) •Riconoscere, abbinare, puzzle 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Vari



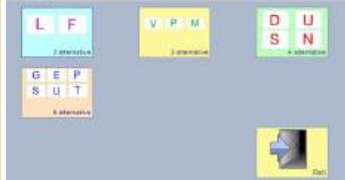
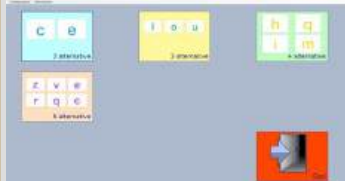

VARI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TETRIS <ul style="list-style-type: none"> tetris finalizzato a "giocare con i tetramini" senza che il gioco diventi mai troppo difficile. Il tetris non cambia velocità con il proseguire del gioco; la velocità può essere impostata (anche durante il gioco). È possibile optare anche per la visibilità o meno del profilo del tetramino in basso e della griglia quadrata. 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> Vari Terza pagina








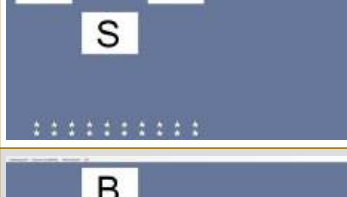
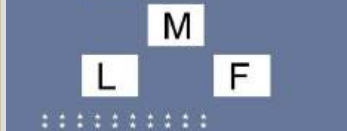
PUZZLE E OSSERVAZIONE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	PUZZLE <ul style="list-style-type: none"> Puzzle classico, a trascinamento e a scambio È possibile inserire le proprie immagini 			4.0	<ul style="list-style-type: none"> Vari Puzzle e osservazione
	MINIPUZZLE <ul style="list-style-type: none"> Puzzle con pochissime tessere (massimo 6) da trascinare su ombra dell'immagine da ricostruire. Al termine di ogni puzzle breve clip video 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> Vari Puzzle e osservazione
	GIOCA CON LE IMMAGINI <ul style="list-style-type: none"> Ombre: trascinare l'immagine sulla sua ombra. ncastri: trascinare l'immagine nell'incastro / abbinare le due immagini che si completano Due parti: abbinare le due parti di un'immagine tagliata in orizzontale - verticale – diagonale Rotazioni: riconoscere l'immagine orientata come il modello Alfabetiere: abbinare l'immagine con l'iniziale del suo nome (maiuscolo / minuscolo – stampato / corsivo) utilizzare le impostazioni per scegliere il numero di celle da utilizzare e il tipo di immagini. 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> Vari Puzzle e osservazione
	TANGRAM <ul style="list-style-type: none"> Gioco del tangram sia libero che con modelli facilitati 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> Vari Puzzle e osservazione

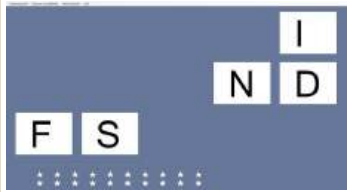
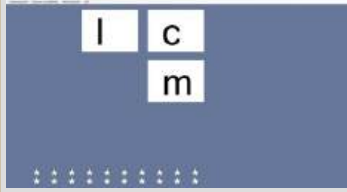
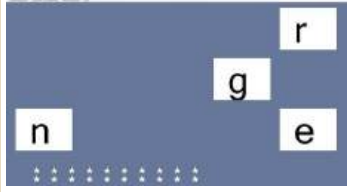
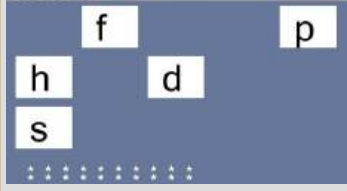


ATTENZIONE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TROVA LE DIFFERENZE <ul style="list-style-type: none"> •trovare cosa manca nella seconda immagine •trovare la differenza tra due immagini •trovare differenze tra due immagini 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Attenzione
	TROVA I DISEGNI UGUALI - 1 <ul style="list-style-type: none"> •Premere spazio quando la cornice rossa evidenzia l'immagine del modello 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Attenzione •Trova i disegni uguali
	TROVA I DISEGNI UGUALI - 2 <ul style="list-style-type: none"> •Premere spazio quando la cornice rossa evidenzia l'immagine del modello 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Attenzione •Trova i disegni uguali
	TROVA I DISEGNI UGUALI - 3 <ul style="list-style-type: none"> •Premere spazio quando la cornice rossa evidenzia l'immagine del modello 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Attenzione •Trova i disegni uguali
	TROVA I DISEGNI UGUALI - 4 <ul style="list-style-type: none"> •Premere spazio quando la cornice rossa evidenzia l'immagine del modello 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Attenzione •Trova i disegni uguali
	TROVA I DISEGNI UGUALI - 5 <ul style="list-style-type: none"> •Premere spazio quando la cornice rossa evidenzia l'immagine del modello 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Attenzione •Trova i disegni uguali
	TROVA I DISEGNI UGUALI - 6 <ul style="list-style-type: none"> •Premere spazio quando la cornice rossa evidenzia l'immagine del modello 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Attenzione •Trova i disegni uguali
	TROVA I DISEGNI UGUALI - 7 <ul style="list-style-type: none"> •Premere spazio quando la cornice rossa evidenzia l'immagine del modello 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Attenzione •Trova i disegni uguali •Seconda pagina



ATTENZIONE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TROVA I DISEGNI UGUALI - 8 •Premere spazio quando la cornice rossa evidenzia l'immagine del modello		X	1.5	•Vari •Attenzione •Trova i disegni uguali •Seconda pagina
	TROVA I DISEGNI UGUALI - 9 •Premere spazio quando la cornice rossa evidenzia l'immagine del modello		X	1.5	•Vari •Attenzione •Trova i disegni uguali •Seconda pagina
	TROVA I DISEGNI UGUALI - 10 •Premere spazio quando la cornice rossa evidenzia l'immagine del modello		X	1.5	•Vari •Attenzione •Trova i disegni uguali •Seconda pagina
	TROVA I DISEGNI UGUALI - 11 •Premere spazio quando la cornice rossa evidenzia l'immagine del modello		X	1.5	•Vari •Attenzione •Trova i disegni uguali •Seconda pagina
	TROVA I DISEGNI UGUALI - 12 •Premere spazio quando la cornice rossa evidenzia l'immagine del modello		X	1.5	•Vari •Attenzione •Trova i disegni uguali •Seconda pagina
	TROVA LE LETTERE UGUALI - 1 •Premere spazio quando la cornice rossa evidenzia la lettera del modello		X	1.5	•Vari •Attenzione •Trova le lettere uguali
	TROVA LE LETTERE UGUALI - 2 •Premere spazio quando la cornice rossa evidenzia la lettera del modello		X	1.5	•Vari •Attenzione •Trova le lettere uguali
	TROVA LE LETTERE UGUALI - 3 •Premere spazio quando la cornice rossa evidenzia la lettera del modello		X	1.5	•Vari •Attenzione •Trova le lettere uguali




ATTENZIONE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TROVA LE LETTERE UGUALI - 4 •Premere spazio quando la cornice rossa evidenzia la lettera del modello		X	1.5	•Vari •Attenzione •Trova le lettere uguali
	ATTIVITÀ DI ATTENZIONE •Varie attività che chiedono di reagire quando viene visualizzato un determinato elemento.		X	2.0	•Vari •Attenzione •Trova le lettere uguali



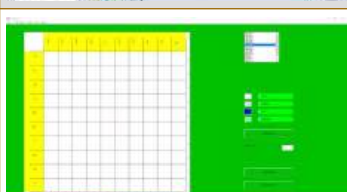
MEMORIA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	MEMORY •Immagini immagini / Immagini e testo / Testo e testo •Possibilità di inserire registrazioni vocali e suoni •Possibilità di utilizzare carte scoperte •Possibilità di realizzare memory personalizzati			4.0	•Vari •Giochi di memoria
	MEMORIA 1 •Ricordare l'elemento visto		X	1.5	•Vari •Giochi di memoria •Memoria
	MEMORIA 2 •Ricordare l'elemento visto		X	1.5	•Vari •Giochi di memoria •Memoria
	MEMORIA 3 •Ricordare l'elemento visto		X	1.5	•Vari •Giochi di memoria •Memoria
	GIOCO DEL KIM CON IMMAGINI - 1° •Vengono visualizzate tre immagini che vanno poi riconosciute in un insieme di 15. •Nell'insieme di 15 le immagini mantengono la stessa posizione (quindi può essere memorizzata la posizione, anche se non l'immagine).		X	1.5	•Vari •Giochi di memoria •Gioco del Kim con immagini


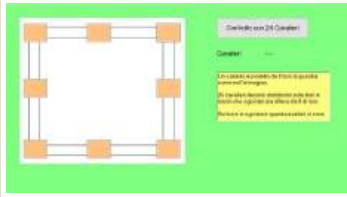

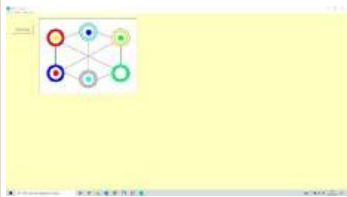
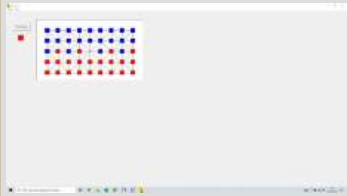



	<p>GIOCO DEL KIM CON IMMAGINI - 2°</p> <ul style="list-style-type: none"> •Vengono visualizzate tre immagini che vanno poi riconosciute in un insieme di 15. •Nell'insieme di 15 le immagini non mantengono la loro posizione. 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Giochi di memoria •Gioco del Kim con immagini
	<p>GIOCO DEL KIM CON IMMAGINI - 3°</p> <ul style="list-style-type: none"> •Vengono visualizzate quattro immagini che vanno poi riconosciute in un insieme di 15. •Nell'insieme di 15 le immagini non mantengono la loro posizione. 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Giochi di memoria •Gioco del Kim con immagini
	<p>GIOCO DEL KIM CON IMMAGINI - 4°</p> <ul style="list-style-type: none"> •Vengono visualizzate cinque immagini che vanno poi riconosciute in un insieme di 15. •Nell'insieme di 15 le immagini non mantengono la loro posizione. 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Giochi di memoria •Gioco del Kim con immagini
	<p>GIOCO DEL KIM CON IMMAGINI - 5°</p> <ul style="list-style-type: none"> •Tre immagini, più complesse da memorizzare delle precedenti (sono tutte abitazioni). •Nell'insieme di 15 le immagini non mantengono la loro posizione. 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Giochi di memoria •Gioco del Kim con immagini
	<p>GIOCO DEL KIM CON IMMAGINI - 6°</p> <ul style="list-style-type: none"> •Abitazioni, con quattro immagini da riconoscere. 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Giochi di memoria •Gioco del Kim con immagini
	<p>GIOCO DEL KIM CON IMMAGINI - 7°</p> <ul style="list-style-type: none"> •Disegni geometrici, con tre immagini da riconoscere. 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Giochi di memoria •Gioco del Kim con immagini
	<p>GIOCO DEL KIM CON IMMAGINI - 8°</p> <ul style="list-style-type: none"> •Disegni geometrici, con quattro immagini da riconoscere. 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Giochi di memoria •Gioco del Kim con immagini
	<p>GIOCO DEL KIM CON LETTERE - 1°</p> <ul style="list-style-type: none"> •Vengono mostrate tre immagini (è possibile impostare il tempo). Riconoscere le tre immagini tra altre. 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Giochi di memoria •Gioco del Kim con lettere
	<p>GIOCO DEL KIM CON LETTERE - 2°</p> <ul style="list-style-type: none"> •Vengono mostrate quattro immagini (è possibile impostare il tempo). Riconoscere le quattro immagini tra altre. 		X	1.5	<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Giochi di memoria •Gioco del Kim con lettere

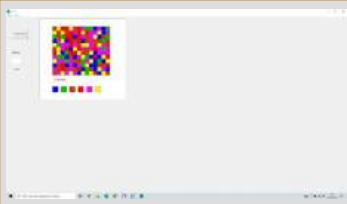



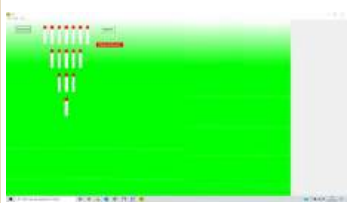
	GIOCO DEL KIM CON LETTERE - 3° •Vengono mostrate cinque immagini (è possibile impostare il tempo). Riconoscere le cinque immagini tra altre.		X	1.5	•Vari •Giochi di memoria •Gioco del Kim con lettere
	GIOCO DEL KIM CON LETTERE - 4° •Vengono mostrate tre immagini (è possibile impostare il tempo). Riconoscere le tre immagini tra altre.		X	1.5	•Vari •Giochi di memoria •Gioco del Kim con lettere
	GIOCO DEL KIM CON LETTERE - 5° •Vengono mostrate quattro immagini (è possibile impostare il tempo). Riconoscere le quattro immagini tra altre.		X	1.5	•Vari •Giochi di memoria •Gioco del Kim con lettere
	GIOCO DEL KIM CON LETTERE - 6° •Vengono mostrate cinque immagini (è possibile impostare il tempo). Riconoscere le cinque immagini tra altre.		X	1.5	•Vari •Giochi di memoria •Gioco del Kim con lettere
	GUFOCALCOLA •Memoria di lavoro: ascoltare e memorizzare le indicazioni per inserire le cifre. Il numero di cifre da inserire può essere personalizzato			1.0	•Vari •Giochi di memoria
	TOPINO GOLOSO •Ricorda cosa piace al topino •Metti in bocca al topino quello che gli piace e getta il resto nel cestino			1.0	•Vari •Giochi di memoria

Suoni					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	SUONI •ascolta •ascolta tra 6 •riconosci tra 2, 3, 4, 6 •ordina			2.1	•Vari •Suoni
	ACUTO O GRAVE? •ordinamenti •abbinamenti di suoni •la scala			2.0	•Vari •Suoni








SUONI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	FORTE O DEBOLE? <ul style="list-style-type: none"> ordinamenti abbinamenti di suoni la scala 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> Vari Suoni
	LUNGO O BREVE? <ul style="list-style-type: none"> ordinamenti 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> Vari Suoni
	STRUMENTI <ul style="list-style-type: none"> ascolta ascolta tra 6 riconosci tra 2, 3, 4, 6 ordina 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> Vari Suoni
	RITMI SONORI <ul style="list-style-type: none"> Ritmi a 3, 4, 5 e 6 Ascolta Karaoke muto Immagine esatta Abbina 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> Vari Suoni


GIOCHI DI ENRICO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	SALTO DEL CAVALLO <ul style="list-style-type: none"> Spostare il cavallo in modo da colorare il più caselle possibile 				<ul style="list-style-type: none"> Vari Seconda pagina Giochi di Enrico
	DAMIGIANE <ul style="list-style-type: none"> Trasversare per distribuire le quantità 				<ul style="list-style-type: none"> Vari Seconda pagina Giochi di Enrico
	CRUCIPIXEL <ul style="list-style-type: none"> Realizzare il disegno seguendo lo schema (i numeri a lato della griglia indicano quante caselle sono colorate nella riga/colonna) 				<ul style="list-style-type: none"> Vari Seconda pagina Giochi di Enrico




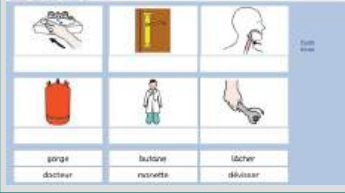


GIOCHI DI ENRICO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TRE SCATOLE <ul style="list-style-type: none"> •Trasvasare i sassolini da una scatola all'altra in modo che ogni scatola ne contenga 8 (indicazioni all'interno del programma) 				<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Seconda pagina •Giochi di Enrico
	CAVALIERI <ul style="list-style-type: none"> •Un castello è protetto da 8 torri di guardia. •24 cavalieri devono distribuirsi sulle torri in modo che ogni lato sia difeso da 9 di loro. 				<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Seconda pagina •Giochi di Enrico
	SOLITARIO <ul style="list-style-type: none"> •Posizionare più carte possibili sulla griglia. •Ogni carta adiacente deve avere o lo stesso valore ma di segno diverso, oppure medesimo segno ed un valore 'vicino' (il 7 può toccare il 6 e l'8, l'asso può toccare il 2 e il re). 				<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Seconda pagina •Giochi di Enrico
	PALLINE <ul style="list-style-type: none"> •Le caselle sono unite tra loro da strade. •Rimettere le palline nelle caselle dello stesso colore. •Sono presenti più schemi. 				<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Seconda pagina •Giochi di Enrico
	FANORONONA <ul style="list-style-type: none"> •Gioco di coppia •Indicazioni all'interno del gioco stesso 				<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Seconda pagina •Giochi di Enrico
	BATTAGLIA NAVALE <ul style="list-style-type: none"> •è possibile giocare in due, oppure con il computer 				<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Seconda pagina •Giochi di Enrico •Seconda pagina
	7 REGINE <ul style="list-style-type: none"> •Disporre le regine sulla scacchiera in modo che non siano sulla stessa riga/colonna/diagonale di altre regine •sono presenti più livelli 				<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Seconda pagina •Giochi di Enrico •Seconda pagina
	CRIPTO-FRASE <ul style="list-style-type: none"> •Indovinare la frase crittografata (senza schema, ma con possibilità di richiedere aiuto) 				<ul style="list-style-type: none"> •Vari •Seconda pagina •Giochi di Enrico •Terza pagina



GIOCHI DI ENRICO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	VIRUS •Scopo del gioco è “propagare il virus” (colorare il maggior numero di celle con lo stesso colore).				•Vari •Seconda pagina •Giochi di Enrico •Seconda pagina
	SUPERNUMERIX •colorare le celle (indicazioni all’interno del gioco)				•Vari •Seconda pagina •Giochi di Enrico •Seconda pagina
	VIE •Inserire i numeri da 0 a 7 in modo che due numeri consecutivi non siano collegati da una linea				•Vari •Seconda pagina •Giochi di Enrico •Seconda pagina
	LINGOTTI •Pesa i lingotti per scoprire quale è falso				•Vari •Seconda pagina •Giochi di Enrico •Seconda pagina
	NIM •Si gioca con 16 fiammiferi disposti su 4 file: le file comprendono 7, 5, 3 e 1 fiammiferi. Ad ogni mossa un giocatore può prendere quanti fiammiferi vuole, ma sempre e solo da una fila. Vince chi costringe l’avversario a prendere l’ultimo fiammifero.				•Vari •Seconda pagina •Giochi di Enrico •Seconda pagina





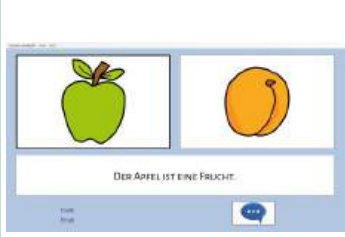
LINGUA2

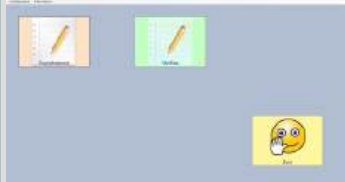


INGLESE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	SCRIVI IMMAGINI BASE <ul style="list-style-type: none"> •Elaboratore di testo con inserimento automatico di immagini e lettura sincronizzata tramite sintesi vocale 	X	X	3.0	•Lingua 2 •Inglese
	SCRIVI IMMAGINI 2 <ul style="list-style-type: none"> •Alcuni strumenti in più rispetto al precedente, tra cui la correzione degli errori ortografici nel testo 	X	X	3.0	•Lingua 2 •Inglese
	CROSSWORD <ul style="list-style-type: none"> •Parole crociate con definizioni a immagini •è possibile realizzare/caricare liste di parole personalizzate •presente aiuto con sintesi vocale e testuale 	X	X	2.5	•Lingua 2 •Inglese
	ABBINA <ul style="list-style-type: none"> •Abbinare parola / immagine •è possibile realizzare liste di parole personalizzate 	X	X	2.0	•Lingua 2 •Inglese
	IMMAGINI E PAROLE <ul style="list-style-type: none"> •ascolta la parola (o la frase) abbinata all'immagine •riconosci l'immagine •scegli tra due immagini quella corrispondente alla parola (o alla frase) •è possibile utilizzare parole oppure frasi (personalizzabili) 	X	X	3.5	•Lingua 2 •Inglese
	CLOZE <ul style="list-style-type: none"> •Testi bucati •è possibile realizzare propri testi bucati •è possibile impostare la sintesi vocale 	X	X	4.0	•Lingua 2 •Inglese
	CRUCIPUZZLE <ul style="list-style-type: none"> •schema di 25, 49, 100 e 144 caselle •è possibile utilizzare liste personalizzate cliccando sull'immagine è possibile ascoltare il nome dell'immagine 	X	X	3.0	•Lingua 2 •Inglese





INGLESE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	LEGGI TESTO E IMMAGINI <ul style="list-style-type: none"> • Barra di strumenti che permette di leggere testo copiato da altre applicazioni, oppure di leggere testi da immagini tramite OCR (immagini presenti sul computer oppure screenshot realizzati utilizzando il programma stesso) • è possibile visualizzare una finestra di testo per la lettura sincronizzata 	X		2.0	<ul style="list-style-type: none"> • Lingua 2 • Inglese


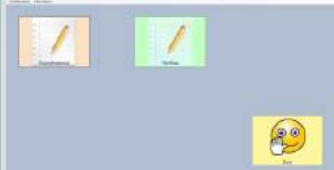


FRANCESE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	SCRIVI IMMAGINI BASE <ul style="list-style-type: none"> • Elaboratore di testo con inserimento automatico di immagini e lettura sincronizzata tramite sintesi vocale 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> • Lingua 2 • Francese
	SCRIVI IMMAGINI 2 <ul style="list-style-type: none"> • Alcuni strumenti in più rispetto al precedente, tra cui la correzione degli errori ortografici nel testo 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> • Lingua 2 • Francese
	CROSSWORD <ul style="list-style-type: none"> • Parole crociate con definizioni a immagini • è possibile realizzare/caricare liste di parole personalizzate • presente aiuto con sintesi vocale e testuale 	X	X	2.5	<ul style="list-style-type: none"> • Lingua 2 • Francese
	ABBINA <ul style="list-style-type: none"> • Abbinare parola / immagine • è possibile realizzare liste di parole personalizzate 	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> • Lingua 2 • Francese
	IMMAGINI E PAROLE <ul style="list-style-type: none"> • ascolta la parola (o la frase) abbinata all'immagine • riconosci l'immagine • scegli tra due immagini quella corrispondente alla parola (o alla frase) • è possibile utilizzare parole oppure frasi (personalizzabili) 	X	X	3.5	<ul style="list-style-type: none"> • Lingua 2 • Francese
	CLOZE <ul style="list-style-type: none"> • Testi bucati • è possibile realizzare propri testi bucati • è possibile impostare la sintesi vocale 	X	X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> • Lingua 2 • Francese

FRANCESE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	CRUCIPUZZLE <ul style="list-style-type: none"> • schema di 25, 49, 100 e 144 caselle • è possibile utilizzare liste personalizzate cliccando sull'immagine è possibile ascoltare il nome dell'immagine 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua 2 •Francese
	LEGGI TESTO E IMMAGINI <ul style="list-style-type: none"> • Barra di strumenti che permette di leggere testo copiato da altre applicazioni, oppure di leggere testi da immagini tramite OCR (immagini presenti sul computer oppure screenshot realizzati utilizzando il programma stesso) • è possibile visualizzare una finestra di testo per la lettura sincronizzata 	X		2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua 2 •Francese

TEDESCO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	SCRIVI/IMMAGINI BASE <ul style="list-style-type: none"> •Elaboratore di testo con inserimento automatico di immagini e lettura sincronizzata tramite sintesi vocale 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua 2 •Tedesco
	SCRIVI/IMMAGINI 2 <ul style="list-style-type: none"> •Alcuni strumenti in più rispetto al precedente, tra cui la correzione degli errori ortografici nel testo 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua 2 •Tedesco
	CROSSWORD <ul style="list-style-type: none"> •Parole crociate con definizioni a immagini •è possibile realizzare/caricare liste di parole personalizzate •presente aiuto con sintesi vocale e testuale 	X	X	2.5	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua 2 •Tedesco
	ABBINA <ul style="list-style-type: none"> •Abbinare parola / immagine •è possibile realizzare liste di parole personalizzate 	X	X	2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua 2 •Tedesco
	IMMAGINI E PAROLE <ul style="list-style-type: none"> •ascolta la parola (o la frase) abbinata all'immagine •riconosci l'immagine •scegli tra due immagini quella corrispondente alla parola (o alla frase) •è possibile utilizzare parole oppure frasi (personalizzabili) 	X	X	3.5	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua 2 •Tedesco








TEDESCO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	CLOZE <ul style="list-style-type: none"> •Testi bucati •è possibile realizzare propri testi bucati •è possibile impostare la sintesi vocale 	X	X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua 2 •Tedesco
	CRUCIPUZZLE <ul style="list-style-type: none"> •schema di 25, 49, 100 e 144 caselle •è possibile utilizzare liste personalizzate cliccando sull'immagine è possibile ascoltare il nome dell'immagine 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua 2 •Tedesco
	LEGGI TESTO E IMMAGINI <ul style="list-style-type: none"> •Barra di strumenti che permette di leggere testo copiato da altre applicazioni, oppure di leggere testi da immagini tramite OCR (immagini presenti sul computer oppure screenshot realizzati utilizzando il programma stesso) •è possibile visualizzare una finestra di testo per la lettura sincronizzata 	X		2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua 2 •Tedesco





SPAGNOLO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	SCRIVI IMMAGINI BASE <ul style="list-style-type: none"> •Elaboratore di testo con inserimento automatico di immagini e lettura sincronizzata tramite sintesi vocale 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua 2 •Spagnolo
	SCRIVI IMMAGINI 2 <ul style="list-style-type: none"> •Alcuni strumenti in più rispetto al precedente, tra cui la correzione degli errori ortografici nel testo 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua 2 •Spagnolo
	CROSSWORD <ul style="list-style-type: none"> •Parole crociate con definizioni a immagini •è possibile realizzare/caricare liste di parole personalizzate •presente aiuto con sintesi vocale e testuale 	X	X	2.5	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua 2 •Spagnolo
	ABBINA <ul style="list-style-type: none"> •Abbinare parola / immagine •è possibile realizzare liste di parole personalizzate 	X	X	2.5	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua 2 •Spagnolo


SPAGNOLO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	IMMAGINI E PAROLE <ul style="list-style-type: none"> •ascolta la parola (o la frase) abbinata all'immagine •riconosci l'immagine •scegli tra due immagini quella corrispondente alla parola (o alla frase) •è possibile utilizzare parole oppure frasi (personalizzabili) 	X	X	3.5	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua 2 •Spagnolo
	CLOZE <ul style="list-style-type: none"> •Testi bucati •è possibile realizzare propri testi bucati •è possibile impostare la sintesi vocale 	X	X	4.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua 2 •Spagnolo
	CRUCIPUZZLE <ul style="list-style-type: none"> •schema di 25, 49, 100 e 144 caselle •è possibile utilizzare liste personalizzate •cliccando sull'immagine è possibile ascoltare il nome dell'immagine 	X	X	3.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua 2 •Spagnolo
	LEGGI TESTO E IMMAGINI <ul style="list-style-type: none"> •Barra di strumenti che permette di leggere testo copiato da altre applicazioni, oppure di leggere testi da immagini tramite OCR (immagini presenti sul computer oppure screenshot realizzati utilizzando il programma stesso) •è possibile visualizzare una finestra di testo per la lettura sincronizzata 	X		2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lingua 2 •Spagnolo


CODING


Per l'utilizzo di Blockly consiglio il testo "[Attività di coding nella scuola primaria](#)".


BLOCKLY: BETTA CONIGLIETTA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TROVA LE CAROTE <ul style="list-style-type: none"> •1 ... 9 •raggiungere (e mangiare) la carota 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Betta Coniglietta
	QUALE CAROTA? <ul style="list-style-type: none"> •1 ... 6 •sono presenti più carote: scegliere quale mangiare 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Betta Coniglietta
	MASSIMO ... BLOCCHI - 1° <ul style="list-style-type: none"> •1 ... 6 •scegliere la carota che si può mangiare con il massimo di un numero di blocchi 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Betta Coniglietta
	<ul style="list-style-type: none"> •Riordina i blocchi - 1° •1 ... 6 •i blocchi sono già presenti nell'area di lavoro. •vanno riordinati per realizzare il diagramma di flusso. 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Betta Coniglietta
	OTTIMIZZA IL CODICE <ul style="list-style-type: none"> •1 ... 6 •il diagramma di flusso è già presente, ma vi •sono istruzioni inutili. Eliminarle. 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Betta Coniglietta
	TANTI PASSI <ul style="list-style-type: none"> •1 ... 4 •inserita una nuova istruzione che permette di calcolare il numero dei passi. 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Betta Coniglietta
	MASSIMO ... BLOCCHI - 2° <ul style="list-style-type: none"> •1 ... 5 •è possibile fare più passi con un'unica istruzione. •scegliere la carota che si può mangiare con il massimo di un numero di blocchi 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Betta Coniglietta


BLOCKLY: BETTA CONIGLIETTA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	RIORDINA I BLOCCHI - 2° <ul style="list-style-type: none"> •1 ... 7 •è possibile fare più passi con un'unica istruzione. •i blocchi sono già presenti nell'area di lavoro. •Vanno riordinati per realizzare il diagramma di flusso. 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Betta Coniglietta
	USA ... BLOCCHI <ul style="list-style-type: none"> •1 ... 4 •raggiungi una carota utilizzando tutti i blocchi presenti sulla scrivania 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Betta Coniglietta
	BETTA TORNA A CASA <ul style="list-style-type: none"> •1 ... 12 •Realizzare il percorso 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Betta Coniglietta
	BETTA SBAGLIA STRADA: AIUTALA! <ul style="list-style-type: none"> •1 – 2 : I blocchi sono già sistemati, ma sono presenti errori nelle variabili - Correggere gli errori 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Betta Coniglietta

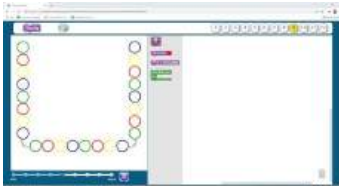
BLOCKLY: MILLY					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	MILLY <ul style="list-style-type: none"> •1 ... 4 •Aiuta Milly a raccogliere i fiori (sequenze lineari) 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Milly


BLOCKLY: RANOCCHIA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	AIUTA RANOCCHIA A RAGGIUNGERE LA NINFEA <ul style="list-style-type: none"> •1 : Una sola rotazione -partenza da sud •2 : Partenza da est •3 : partenza da ovest •4 : Partenza da nord •5 ... 12 : labirinti vari 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Ranocchia





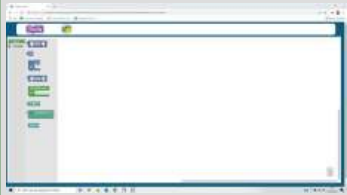
BLOCKLY: RANOCCHIA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	ALTRI STAGNI <ul style="list-style-type: none"> •1 : ruotare una o più volte (rotazioni di 60°) – la distanza è sempre di un passo •2 : ruotare – la distanza è sempre di un passo •3 – 4 – 5 : I passi sono anche più di uno •si ruota solo una volta (impostando il numero di volte) •6 ... 12 : Può essere necessario ruotare più volte (impostando il numero di volte) 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Ranocchia


BLOCKLY: APE LOGICA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	RIPETI FINO AL FIORE <ul style="list-style-type: none"> •1 ... 4 •Utilizzare il blocco 'ripeti' 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Ape logica
	AVANTI E INDIETRO <ul style="list-style-type: none"> •1 ...3 •viene introdotta la variabile avanti e indietro 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Ape logica

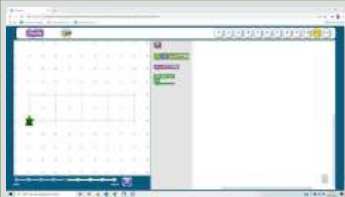
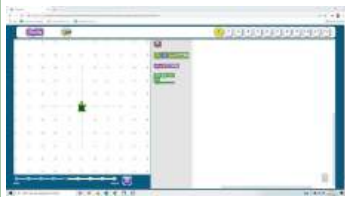


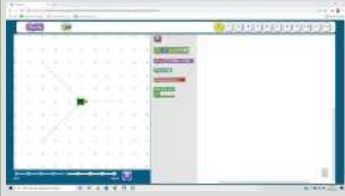
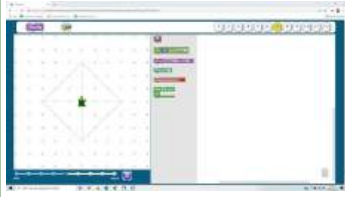
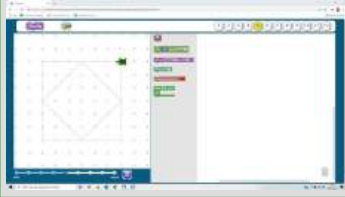

BLOCKLY: STRADE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	STRADE <ul style="list-style-type: none"> •1 ... 4 •condurre l'automobile in garage •I cicli (ripeti) – ripetere numero di volte 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Strade


COLLANE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	COLLANE <ul style="list-style-type: none"> •1 : Colorare le collane . I cicli (ripeti) – ripetere fino al termine •2 ...5 : Colorare le collane . I cicli (ripeti) – ripetere numero di volte 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Collane


MISSIONE SPAZIALE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	MISSIONE SPAZIALE •1 ... 3 •Impostare la direzione (angoli)				•Coding •Blockly •Missione spaziale


PROBLEMI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	PROBLEMI 1 •Addizioni e sottrazioni				•Coding •Blockly •Problemi
	PROBLEMI 2 •Moltiplicazioni				•Coding •Blockly •Problemi
	PROBLEMI 3 •Problemi a più operazioni				•Coding •Blockly •Problemi
	PROBLEMI 4 •Euro e costi •Problemi a più operazioni				•Coding •Blockly •Problemi
	PROBLEMI LIBERI				•Coding •Blockly •Problemi


TARTARUGA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	RIPETI 1° •Riprodurre il disegno proposto				•Coding •Blockly •Tartaruga

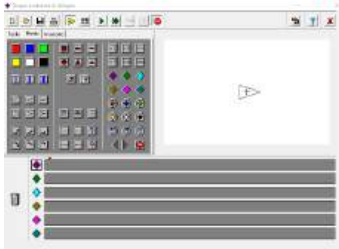
TARTARUGA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	RIPETI 2° •Riprodurre il disegno proposto				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Tartaruga
	RIPETI 3° •Riprodurre il disegno proposto				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Tartaruga
	PENNA SU - PENNA GIÙ				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Tartaruga
	COLORI				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Tartaruga
	ANGOLI DI 45° - 1				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Tartaruga
	ANGOLI DI 45° - 2				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Tartaruga
	ANGOLI DI 45° - 3				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Tartaruga
	ANGOLI DI 45° - 4				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Tartaruga

TARTARUGA					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TARTARUGA LIBERA				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Blockly •Tartaruga

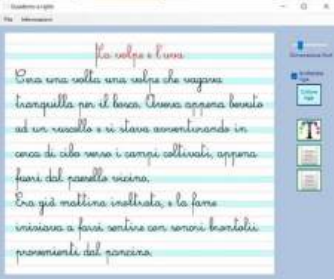






BLOCCHI LOGICI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	BLOCCHI LOGICI				<ul style="list-style-type: none"> •Coding

GIOCA CON IL CODICE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	GIOCA CON IL CODICE				<ul style="list-style-type: none"> •Coding



CODING NEL MAGAZZINO					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	CODING NEL MAGAZZINO				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Coding nel magazzino

DRAPE					
		<i>Sintesi vocale</i>	<i>Stampa report</i>	<i>Versione</i>	<i>Percorso</i>
	<p>DRAPE</p> <ul style="list-style-type: none"> •Drape è un programma decisamente “datato” (è del 1998): la limitazione è la dimensione (800x600), che rende la finestra molto piccola su schermi con risoluzioni alte. •Rimane però, a mio parere, un ottimo strumento per alcune attività di coding. •Nella pagina del programma sono disponibili indicazioni d’uso ed esempi di attività. 				<ul style="list-style-type: none"> •Coding •Drape

LIM LINGUA ITALIANA

VARI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	QUADERNO A RIGHE <ul style="list-style-type: none"> • Programma che permette la scrittura su un foglio a righe simile a quello utilizzato nelle classi prima e seconda. 			2.0	•Lim lingua
	FANTASIA DI PAROLE <ul style="list-style-type: none"> • Comporre parole / frasi utilizzando i cartellini • Impostare le sillabe da utilizzare 			2.9	•Lim lingua
	PAROLE CROCIATE 1 <ul style="list-style-type: none"> • Parole crociate con definizioni a immagini • è possibile realizzare/caricare liste di parole personalizzate • presente aiuto con sintesi vocale e testuale • è possibile attivare / disattivare il controllo degli errori 			2.0	•Lim lingua
	PAROLE CROCIATE 2 <ul style="list-style-type: none"> • Parole crociate con definizioni a immagini • è possibile definire le lettere da utilizzare • presente aiuto con sintesi vocale • è possibile attivare / disattivare il controllo degli errori 			1.5	•Lim lingua
	ABBINA <ul style="list-style-type: none"> • Abbinare le parole con l'immagine • E' possibile selezionare le lettere da utilizzare 			1.0	•Lim lingua
	VOCALI <ul style="list-style-type: none"> • Abbinare iniziale e immagine 			1.0	•Lim lingua
	PAROLA ESATTA <ul style="list-style-type: none"> • Abbinare parola e immagine • E' possibile selezionare le lettere da utilizzare 			1.0	•Lim lingua

VARI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	SCRIVI LE PAROLE <ul style="list-style-type: none"> •Comporre la parola con le lettere •È possibile definire le lettere da utilizzare 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim lingua •Seconda pagina
	MEMORY <ul style="list-style-type: none"> •Abbinare parola e immagine •E' possibile selezionare le lettere da utilizzare 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim lingua •Seconda pagina
	CRUCIPUZZLE <ul style="list-style-type: none"> •Crucipuzzle 5 x 5 •Crucipuzzle 7 x 7 •Crucipuzzle 10 x 10 •Crucipuzzle 12 x 12 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim lingua •Seconda pagina •Crucipuzzle
	ANAGRAMMA <ul style="list-style-type: none"> •Ricostruire la parola •E' possibile selezionare le lettere da utilizzare 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim lingua •Seconda pagina
	IMMAGINI INIZIALI <ul style="list-style-type: none"> •Ricostruire la parola utilizzando le iniziali delle immagini visualizzate •E' possibile selezionare le lettere da utilizzare 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim lingua

INIZIA PER					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	INIZIA PER <ul style="list-style-type: none"> •Trascinare le immagini rispetto alla vocale / sillaba iniziale •Vocali - M - R - L - F - S 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim lingua •Inizia per ...
	INIZIA PER <ul style="list-style-type: none"> •Trascinare le immagini rispetto alla sillaba iniziale •N - D - T - P - V - B 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim lingua •Inizia per •Seconda pagina



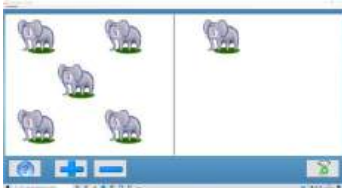

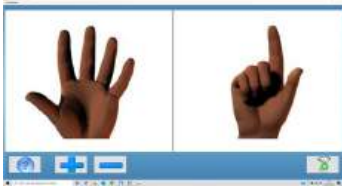





INIZIA PER					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	INIZIA PER •Trascinare le immagini rispetto alla sillaba iniziale •Z - C dolce – C duro - G dolce – G duro -			1.0	•Lim lingua •Inizia per •Terza pagina


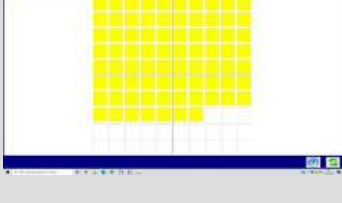
TABELLE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TABELLA ARTICOLI •Tabella a doppia entrata			1.0	•Lim lingua •Seconda pagina
	TABELLA FRASI •Tabella a doppia entrata			1.0	•Lim lingua •Seconda pagina

LIM MATEMATICA

ENTRO 10					
		<i>Sintesi vocale</i>	<i>Stampa report</i>	<i>Versione</i>	<i>Percorso</i>
	QUANTITÀ <ul style="list-style-type: none"> •riconoscere velocemente la quantità: le figure sono disposte sempre nello stesso modo, in due gruppi da 5. •è possibile sia generare casualmente i numeri da leggere che procedereaggiungendo/togliendo 1 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim matematica •Entro il 10
	QUANTITÀ 2 <ul style="list-style-type: none"> •riconoscere velocemente la quantità: le figure sono disposte sempre nello stesso modo, in due gruppi da 5. •è possibile: <ul style="list-style-type: none"> •generare casualmente i numeri •procedere aggiungendo/togliendo 1 •cliccare direttamente sulle celle per colorarla / decolorarle 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim matematica •Entro il 10
	MANI <ul style="list-style-type: none"> •riconoscere velocemente la quantità espressa con le dita •è possibile sia generare casualmente i numeri che procedere aggiungendo/togliendo 1 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim matematica •Entro il 10
	FOGLIO TRASPARENTE <ul style="list-style-type: none"> •conteggi progressivi e regressivi •Dov'è il numero?: nascondere i numeri e formare la quantità spostando il foglio trasparente •Quanti numeri sono nascosti?: eliminare la trasparenza, formare la quantità e indovinare quanti sono i numeri nascosti •Addizioni e sottrazioni: spostare il foglio trasparente verso destra/sinistra per eseguire le operazioni •Addizioni e sottrazioni con il numero 5 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim matematica •Entro il 10

ENTRO 20					
		<i>Sintesi vocale</i>	<i>Stampa report</i>	<i>Versione</i>	<i>Percorso</i>
	QUANTITÀ <ul style="list-style-type: none"> •riconoscere velocemente la quantità: le figure sono disposte sempre nello stesso modo, in gruppi da 5. •aggiungere/togliere 10 •è possibile sia generare casualmente i numeri che procedere aggiungendo/togliendo 1 - 10 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim matematica •Entro il 20

ENTRO 20					
		<i>Sintesi vocale</i>	<i>Stampa report</i>	<i>Versione</i>	<i>Percorso</i>
	QUANTITÀ 2 <ul style="list-style-type: none"> •riconoscere velocemente la quantità: le figure sono disposte sempre nello stesso modo, in gruppi da 5. •aggiungere/togliere 10 •è possibile sia generare casualmente i numeri che procedere aggiungendo/togliendo 1 - 10 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim matematica •Entro il 20
	FOGLIO TRASPARENTE <ul style="list-style-type: none"> •conteggi progressivi e regressivi •Dov'è il numero?: nascondere i numeri e formare la quantità spostando il foglio trasparente •Quanti numeri sono nascosti?: eliminare la trasparenza, formare la quantità e indovinare quanti sono i numeri nascosti •Addizioni e sottrazioni: spostare il foglio trasparente verso destra/sinistra per eseguire le operazioni •Addizioni e sottrazioni con i numeri 5 e 10 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim matematica •Entro il 20
	NUMERI IN LETTERE <ul style="list-style-type: none"> •spostare le etichette per formare il numero; cliccando sulla freccia si alterna la scritta nell'etichetta(es. dieci – dici - dicia) 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim matematica •Entro il 20

ENTRO 99					
		<i>Sintesi vocale</i>	<i>Stampa report</i>	<i>Versione</i>	<i>Percorso</i>
	QUANTITÀ <ul style="list-style-type: none"> •riconoscere velocemente la quantità •è possibile sia generare casualmente i numeriche procedere aggiungendo/togliendo 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim matematica •Entro il 99
	TABELLA <ul style="list-style-type: none"> •generare automaticamente i numeri o costruirli cliccando sulle celle •Costruire il numero •Quanto manca a 100? •aggiungere/togliere sempre 10 -5 •de-selezionando 'costruisci automaticamente il numero' è possibile utilizzare due colori per eseguire addizioni e sottrazioni 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim matematica •Entro il 99


ENTRO 99					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI IN LETTERE <ul style="list-style-type: none"> •spostare le etichette per formare il numero; cliccando sulla freccia si alterna la scritta nell'etichetta(es. dieci – dici - dicia) 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim matematica •Entro il 99

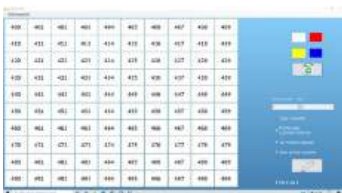
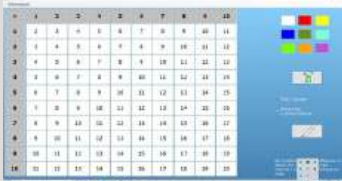


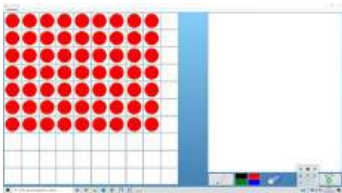

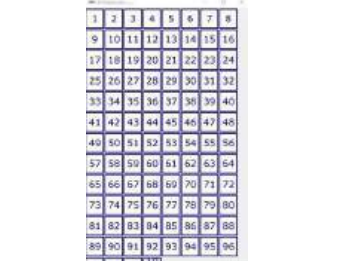

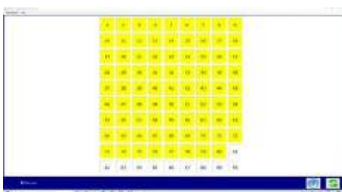
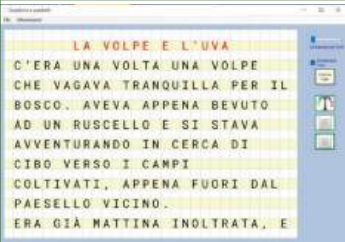

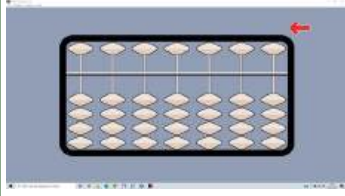


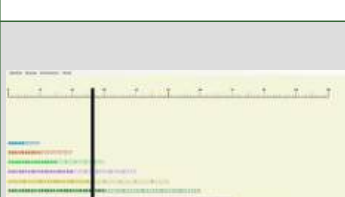




TABELLE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TABELLA DEI NUMERI DA 0 A 999 <ul style="list-style-type: none"> •Dov'è il numero?: trovare velocemente un numero e colorarlo •Che numero è?: nascondere alcuni numeri utilizzando la matita – indovinare il numero •I numeri corrispondenti: leggere numeri in riga / colonna •– colorare un numero e trovare i numeri corrispondenti nelle tabelle successive (36 – 136 – 236) •Trova i numeri: trovare i numeri nelle tabelle con visualizzati solo prima riga e colonna •percorsi di numeri: disegnare percorsi (nella tabella con solo riga-colonna) indovinando i numeri prima di scoprirli •Addizioni e sottrazioni spostandosi nella tabella •colorare i multipli di 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim matematica •Tabelle
	TABELLA ADDIZIONI <ul style="list-style-type: none"> •Completa la tabella: nascondere alcuni numeri – completare la tabella e ricercare le regolarità •Colorare i numeri uguali •con un doppio clic modificare i numeri caporiga o capocolonna: ipotizzare la regola con la quale cambieranno i numeri nella tabella (ad es. se invece di 5 scrivo 15, tutti i numeri aumentano di 10) 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim matematica •Tabelle
	TABELLA SOTTRAZIONI <ul style="list-style-type: none"> •Completa la tabella: nascondere alcuni numeri – completare la tabella e ricercare le regolarità •Colorare i numeri uguali •on un doppio clic modificare i numeri caporiga o capocolonna: •ipotizzare la regola con la quale cambieranno i numeri nella tabella (ad es. se invece di 5 scrivo 15 sul caporiga cosa succede? Se lo faccio sul capocolonna?) 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> •Lim matematica •Tabelle



TABELLE					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	TABELLA MOLTIPLICAZIONI <ul style="list-style-type: none"> • Completa la tabella: nascondere alcuni numeri – completare la tabella e ricercare le regolarità • Colorare i numeri uguali • Con un doppio clic modificare i numeri caporiga o capocolonna: alcune osservazioni sui numeri decimali (x 0,1, x 0,5, ...) 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> • Lim matematica • Tabelle


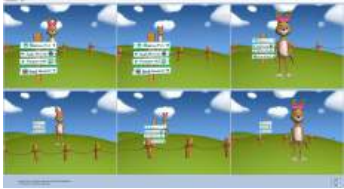
MOLTIPLICAZIONI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	SCHIERAMENTI			1.0	<ul style="list-style-type: none"> • Lim matematica • Moltiplicazioni
	ADDIZIONI RIPETUTE			1.0	<ul style="list-style-type: none"> • Lim matematica • Moltiplicazioni
	SCHIERARE PER <ul style="list-style-type: none"> • Ridimensionando la finestra è possibile schierare i numeri in modo diverso (per 3, 4, 5,...). Cliccando su un numero è possibile evidenziarlo • Ipotesi di attività: • eseguire espressioni – es: $(8 \times 4) + 4$ • visualizzare le divisioni – es: $36 : 8$ 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> • Lim matematica • Moltiplicazioni • Tabelle moltiplicazioni
	TABELLA MOLTIPLICAZIONI DEL <ul style="list-style-type: none"> • tabelle del 2, 3, 4, 5, 6 • eseguire espressioni – es: $(7 \times 3) + 1$ • visualizzare le divisioni (con e senza resto), utilizzando o meno i numeri 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> • Lim matematica • Moltiplicazioni • Tabelle moltiplicazioni
	TABELLA MOLTIPLICAZIONI DEL <ul style="list-style-type: none"> • tabelle del 7, 8 e 9 • Ipotesi di attività: • eseguire espressioni – es: $(7 \times 3) + 1$ • visualizzare le divisioni (con e senza resto), utilizzando o meno i numeri 			1.0	<ul style="list-style-type: none"> • Lim matematica • Moltiplicazioni • Tabelle moltiplicazioni • Seconda pagina

STRUMENTI VARI					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	QUADERNO A QUADRETTI <ul style="list-style-type: none"> •Programma che permette la scrittura su un foglio a quadretti. 			2.0	•Lim matematica
	ABACO <ul style="list-style-type: none"> •2 aste •3 aste •4 aste •6 aste 			1.0	•Lim matematica •Strumenti vari
	SOROBAN <ul style="list-style-type: none"> •è possibile impostare numeri interi oppure decimali 			1.0	•Lim matematica •Strumenti vari
	BILANCIA DEI NUMERI <ul style="list-style-type: none"> •inserire i numeri sui un piatti 			1.0	•Lim matematica •Strumenti vari
	LINEA DEI NUMERI <ul style="list-style-type: none"> •possibilità di impostare numero celle, numero di partenza, step •numeri positivi e negativi •numeri interi o decimali •È possibile dimensionare la finestra della linea dei numeri; questa rimane in primo piano 			1.0	•Lim matematica •Strumenti vari
	REGOLO DELLE TABELLINE <ul style="list-style-type: none"> •strumento visuale per calcolare tabelline ed eseguire divisioni •è possibile stampare lo strumento per l'alunno 			1.0	•Lim matematica •Strumenti vari
	CREA PROBLEMINI <ul style="list-style-type: none"> •Situazioni diverse •i pulsanti di scelta sono di vari colori, per rendere evidente al docente la struttura •rosa: si possono semplicemente aggiungere e trascinare immagini •azzurro: gli oggetti possono essere modificati (si modificano con un doppio clic) 			1.0	•Lim matematica •Seconda pagina





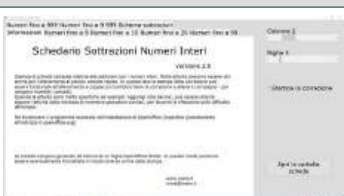


SISTEMA METRICO DECIMALE					
		<i>Sintesi vocale</i>	<i>Stampa report</i>	<i>Versione</i>	<i>Percorso</i>
	EQUIVALENZE MISURE DI LUNGHEZZA •Strumento per facilitare l'esecuzione di equivalenze			1.0	•Lim matematica •tema metrico decimale
	EQUIVALENZE MISURE DI PESO/MASSA •Strumento per facilitare l'esecuzione di equivalenze •è possibile visualizzare o meno i sottomultipli del grammo			1.0	•Lim matematica •Sistema metrico decimale
	EQUIVALENZE MISURE DI CAPACITÀ •Strumento per facilitare l'esecuzione di equivalenze			1.0	•Lim matematica •Sistema metrico decimale

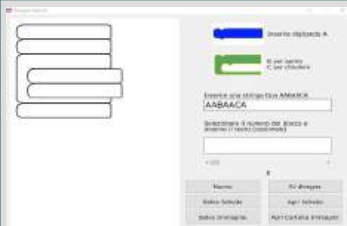


LIM ANTROPOLOGIA

IL TEMPO					
		<i>Sintesi vocale</i>	<i>Stampa report</i>	<i>Versione</i>	<i>Percorso</i>
	OROLOGIO • Orologio libero (l'ultimo pulsante)			3.0	• Lim antropologia • Il tempo
	LINEA DEL TEMPO - ANNO • Semplice linea del tempo di un anno, con divisione per mesi. E' possibile inserire testi e immagini			1.0	• Lim antropologia • Il tempo

RAPPORTI SPAZIALI					
		<i>Sintesi vocale</i>	<i>Stampa report</i>	<i>Versione</i>	<i>Percorso</i>
	DAVANTI DIETRO - 2° • con comandi vocali			1.0	• Lim antropologia • Rapporti spaziali
	DAVANTI DIETRO - 3° • Visualizzare / nascondere immagini • La consegna va proposta dal docente			1.0	• Lim antropologia • Rapporti spaziali

SCHEDARIO CARTACEO

ENTRO 10					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	NUMERI ENTRO 10 <ul style="list-style-type: none"> •Generazione schede a stampa •Possono essere impostate come campo numerico entro 5, entro 9, entro 10 			1.0	•Schedario cartaceo
	NUMERI ENTRO 20 <ul style="list-style-type: none"> •Generazione schede a stampa 			1.0	•Schedario cartaceo
	NUMERI ENTRO 99 <ul style="list-style-type: none"> •Generazione schede a stampa 			1.0	•Schedario cartaceo
	SCHEDARIO ADDIZIONI NUMERI INTERI <ul style="list-style-type: none"> •Generazione schede a stampa 			2.0	•Schedario cartaceo
	SCHEDARIO SOTTRAZIONI NUMERI INTERI <ul style="list-style-type: none"> •Generazione schede a stampa 			2.0	•Schedario cartaceo
	SCHEDARIO NUMERI DECIMALI <ul style="list-style-type: none"> •Generazione schede a stampa 			2.0	•Schedario cartaceo
	SCHEDARIO MOLTIPLICAZIONI <ul style="list-style-type: none"> •Generazione schede a stampa 			2.0	•Schedario cartaceo •Seconda pagina

ENTRO 10					
		Sintesi vocale	Stampa report	Versione	Percorso
	BLOCCHI CODING <ul style="list-style-type: none"> •Disegnare lo schema dei blocchi per attività di coding unplugged •opzionalmente, inserire testo •Generazione schede a stampa 				<ul style="list-style-type: none"> •Schedario cartaceo •Seconda pagina
	SCHEDARIO ESPRESSIONI <ul style="list-style-type: none"> •Generazione schede a stampa 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Schedario cartaceo •Seconda pagina
	FOGLI DI QUADERNO <ul style="list-style-type: none"> •Software per realizzare immagini fogli facilitati, sia per la stampa che per la LIM 			2.0	<ul style="list-style-type: none"> •Schedario cartaceo •Seconda pagina