**GRIGLIA DI VALUTAZIONE DELLA QUALITA’ DI UN SW DIDATTICO**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome e cognome: Silvia Piria Gruppo: 2**  **NOME DEL SOFTWARE :Scarabocchio** | |
| - Autore  -Argomento/Area disciplinare  - Destinatari - Lingua  - Data di pubblicazione  - Editore e distributore | - Sandro Sbroggiò  - Educazione all’immagine, ma, dato che si tratta della riproduzione di una lavagna, può essere trasversale a molte altre discipline  - Bambini dai 3 fino ai 13 anni  - Italiano  - 2011  - Sandro Sbroggiò |
| **Caratteristiche tecniche:**  - sistema operativo  - Strumentazione/dispositivi richiesti | **-** Windows  - Mouse, tastiera |
| **Interfaccia:**  **-** aspetto grafico  - navigabilità - link o bottoni  - fruibilità del testo  - elementi multimediali presenti - altro | - è comprensibile e intuitivo. Non è eccessivamente colorato  - ci si sposta con il mouse sulla lavagna comodamente  - ci sono 10 bottoni sulla parte inferiore della lavagna: i primi 5 rappresentano un gessetto di diversi colori, poi c’è un pallino che indica che il tratto è uguale in ogni direzione, una linea orizzontale per far capire che il tratto è sottile solo in orizzontale, una linea verticale per indicare che il segno è sottile solo in verticale, un cancellino rappresentato con un pallino più grosso e un salvagente per salvare il lavoro  - l’unico elemento testuale si trova nelle indicazioni (?) e spiega alcune funzionalità che altrimenti non sarebbero intuitive. Le spiegazioni sono chiare.  - non sono presenti elementi multimediali |
| **Il Contesto:**  - materie coinvolte  - Interdisciplinarità - Interculturalità  - Autonomia dell'utente nell'interazione | - educazione all’immagine, italiano, matematica (queste ultime legate alla scrittura)  - può essere utilizzato per qualunque disciplina, come una normale lavagna a muro  - non appaiono elementi di interculturalità  - il bambino, anche se piccolo, riesce a tracciare degli scarabocchi sulla lavagna autonomamente. L’unica cosa per cui serve un po’ di manualità con il computer e l’aiuto dell’adulto è per la lettura di alcune informazioni che si trovano nell’icona “?”. |
| **I Contenuti**  **-** conoscenze che aiuta a sviluppare  - possibilità di integrazione del DSA in aula  - Validità dei contenuti e delle metodologie (a quali th si può collegare, es. costruttivismo, comportamentismo, cognitivismo…) | - spessore di un tratto per realizzare disegni differenti  - penso che possa essere utilizzato dai bambini con disturbi specifici dell’apprendimento per es. disgrafia per migliorare la motricità fine nel momento in cui si impara a scrivere  - si può collegare alla teoria del costruttivismo se inserito all’interno di un’attività in cui l’alunno, attraverso le proprie scoperte e quelle dei compagni, riesce ad acquisire nuove consapevolezze sulla scrittura o sul disegno (anche legato alla prospettiva) |
| **Applicazioni nella didattica** | Si potrebbe inserire un’attività con il software in un percorso di educazione all’immagine in cui si stanno sperimentando in diversi tratti di oggetti quotidiani e materiali grafici (es. matita, pennarello, pastello a cera, pennello, …). Si ispirerebbe ai giochi che Bruno Munari faceva fare sui segni e le tracce. Per i bambini più piccoli potrebbe essere un gioco propedeutico alla realizzazione di disegni più approfonditi e realistici, o per agevolare la motricità fine propedeutica alla scrittura. |
| **Aspetti positivi:**  **Aspetti negativi:** | * È uno strumento funzionale alla realizzazione di disegni, secondo una modalità diversa rispetto al semplice uso di carta e matita, la grafica è accattivante e i bambini si potrebbero immedesimare nel mestiere dell’insegnante * Non è molto duttile, nel senso che la sua funzione è solo quella di tracciare i contorni dei disegni senza la possibilità di riempirli facilmente o di copiare altre immagini sul programma. È l’insegnante che deve riuscire ad adattare la sua attività al programma e non viceversa. |
| **Giudizio complessivo**   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **1 = insuff.** | **2 = scarso** | **3 =**  **suff.** | **4 = buono** | **5 = ottimo** | | |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **QUALITA’ TECNICA:** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Compatibilità rispetto agli standard |  |  | x |  |  | | Funzionalità/Accessibilità/Chiarezza d'uso |  |  |  |  | x | | Possibilità di salvare percorsi e di esportare |  |  |  | x |  | | Usabilità per il diversamente abile |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **QUALITA’ COMUNICATIVA:** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Comprensibilità dell'interfaccia |  |  |  | x |  | | Comprensibilità dei contenuti |  |  |  | x |  | | Motivazione/Coinvolgimento/Attrattività |  |  | x |  |  | | Qualità grafica |  |  |  | x |  | | Varietà e pertinenza simbolica |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **QUALITA’ COGNITIVA:** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Multidimensionalità degli aspetti cognitivi coinvolti |  | x |  |  |  | | Originalità e creatività |  | x |  |  |  | | Dimensione metacognitiva |  |  | x |  |  | | Dimensione ludico/fantastica |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **QUALITA’ DIDATTICA:** | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Integrabilità rispetto al curricolo |  | x |  |  |  | | Chiarezza degli obiettivi didattici formulati |  |  | x |  |  | | Adeguatezza dei contenuti agli obiettivi |  |  | x |  |  | | Qualità degli strumenti di verifica |  | x |  |  |  | |