**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 |   |   |   |

 |