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

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome e cognome: Attinà Barbara**  **NOME DEL SOFTWARE : “ IL LUPO E LA LEPRE”** | |
| - Autore  -Argomento/Area disciplinare  - Destinatari  - Lingua  - Data di pubblicazione  - Editore e distributore | Vladimir Lapin  Area matematica, le quattro operazioni ( +, -, x, : )  Bambini delle classi terze e quarte  Italiana  2002  IPRASE |
| **Caratteristiche tecniche:**  - sistema operativo  - Strumentazione/dispositivi richiesti | Windows  Computer, mouse, schermo e tastiera |
| **Interfaccia:**  **-** aspetto grafico  - navigabilità  - link o bottoni  - fruibilità del testo  - elementi multimediali presenti  - altro | Colorato, scritto in stampato minuscolo e in grassetto  La difficoltà varia a seconda del livello che si sceglie di svolgere; questo varia a seconda della velocità con cui bisogna risolvere le operazioni ( velocità lenta, media o veloce)  Comprensibili  Testo chiaro e fruibile  Immagini animate  Personaggio animato che dà i feedback |
| **Il Contesto:**  - materie coinvolte  - Interdisciplinarità  - Interculturalità  - Autonomia dell'utente nell'interazione | Matematica  poca  Non presente  Il programma stimola l’autonomia del bambino |
| **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…) | Conoscenze matematiche, in particolare sviluppa il calcolo mentale rapido attraverso la risoluzione delle 4 operazioni  Si con l’utilizzo di strumenti compensativi e velocità lenta o media.  Metodologie costruttive, attive con rinforzi positivi e negativi |
| **Applicazioni nella didattica** | Questo softwar si può inserire alla fine di un percorso volto all’insegnamento delle 4 operazioni (somma, sottrazione, moltiplicazione e divisione) |
| **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 |  | |