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

**Nome e cognome: Gruppo:**

 **NOME DEL SOFTWARE :**

|  |  |
| --- | --- |
| - Autore-Argomento/Area disciplinare - Destinatari- Lingua- Data di pubblicazione- Editore e distributore | Vladimir LapinOperazioni matematiche con numeri interi da una a tre cifre /area scientifico-matematico-tecnologica in particolare matematicaAlunni scuola primaria, utile anche per alunni scuola secondaria di primo grado (per ripasso operazioni o per bambini con DSA)Italiano2002IPRASE |
| **Caratteristiche tecniche:**- sistema operativo- Strumentazione/dispositivi richiesti | **Qualsiasi sistema operativo****Pc, tastiera** |
| **Interfaccia:****-** aspetto grafico- navigabilità- link o bottoni- fruibilità del testo- elementi multimediali presenti- altro | **Schermata iniziale troppo “piena di parole”; il programma si apre esattamente sulle istruzioni, personalmente avrei messo un’immagine (tipo copertina) di presentazione dalla quale, mediante un bottone si accedeva alle istruzioni.****Le istruzioni sono abbastanza corpose se si decide di far utilizzare il programma in una classe prima di scuola primaria, discutibile per i bambini la notazione 1=una cifra, 11=due cifre, 111=tre cifre; schermate successive più chiare****Semplice, intuitiva****Semplici, intuitivi, ma dal punto di vista grafico e dei colori forse poco accattivanti****Vi è testo solo nelle istruzioni iniziali e nel commento una volta terminato il puzzle (bravo!)*** **avrei inserito un bottone che permetta una volta terminato il puzzle di stamparlo come disegno bianco per poter permettere al bambino di poter avere con sé un risultato concreto e continuare l’attività**
 |
| **Il Contesto:**- materie coinvolte- Interdisciplinarità- Interculturalità- Autonomia dell'utente nell'interazione | **Matematica****Assente****A parte le istruzioni iniziali, il programma poi è basato su operazioni numeriche, il chè ne consente l’utilizzo anche ad alunni con competenze della lingua italiana limitate****L’utente può interagire da solo senza necessità di grandi interventi da parte dell’adulto** |
| **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…) | **Operazioni****Può essere utilizzato anche da DSA (eventualmente abbassando il numero di cifre dei numeri coinvolti nelle operazioni )****cognitivismo** |
| **Applicazioni nella didattica** | **Il programma può essere utilizzato in ambito matematico (in più classi di scuola primaria, partendo dal secondo quadrimestre/termine classe prima, quando i bambini conoscono i numeri fino a 20 e i concetti di addizione e sottrazione, a classi più alte per le moltiplicazioni e divisioni e per numeri con più cifre).** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 | 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 |   |   |

 |

COMMENTO MIO FINALE: il programma è strutturato in maniera da essere utilizzabile nel corso degli anni scolastici, vi apporterei però alcune modifiche:

* possibilità di scegliere una sola operazione per volta, due per volta, tre o quattro (il programma consente tre scelte: addizione e sottrazione, moltiplicazione e divisione o tutte e 4 le operazioni insieme)
* il puzzle è costruito sempre sullo stesso disegno. Fatto una volta non vi è più l’effetto sorpresa, la voglia di scoprire il disegno che apparirà. Avrei creato un insieme di disegni che si aprono sotto il puzzle alternandosi
* introdurrei la possibilità di stampare il disegno in bianco e nero (immagine album da colorare)

Considero positiva l’animazione dell’immagine al termine del puzzle

Rifletterei un attimo sulla possibilità a fronte di un errore di non scoprire ulteriori caselle ma di non oscurarne una già scoperta. Nelle classi basse la scelta del software potrebbe rendere troppo lungo il gioco facendo velocemente calare motivazione ed interesse nei bambini. Nelle classi alte ciò potrebbe invece essere visto come una sfida maggiore.