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

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome e cognome: Loredana Felice Gruppo: A**  **NOME DEL SOFTWARE : Coccinella** | |
| - Autore  -Argomento/Area disciplinare  - Destinatari - Lingua  - Data di pubblicazione  - Editore e distributore | Aziz Ruome e Walter Casamenti;  Utilizzo in ambito logico-matematico; data gennaio 2003; scritto in italiano;  destinato ai bambini della scuola dell’infanzia |
| **Caratteristiche tecniche:**  - sistema operativo  - Strumentazione/dispositivi richiesti | Sistema operativo windows  La strumentazione richiesta è di facile reperibilità (una tastiera), però non subito si comprende quali tasti vanno utilizzati. |
| **Interfaccia:**  **-** aspetto grafico  - navigabilità - link o bottoni  - fruibilità del testo  - elementi multimediali presenti - altro | L’aspetto grafico è molto semplice, pochi colori e l’audio è pressoché assente, se non nel momento di completamento dell’esercizio o quando si commette un errore. Non è molto accattivante, perché si presenta come un gioco banale. Non è di facile comprensione per gli utenti a cui si rivolge il software, perché nella pagina iniziale vi sono delle scritte da leggere. Il gioco, non modifica troppi elementi da un livello all’altro, infatti, nel secondo e terzo livello il percorso segnato dalla coccinella scompare,questo, potrebbe causare qualche confusione I link presenti sono pochi e non chiari (sempre perché hanno delle scritte). Gli elementi multimediali sono pochi e non sempre funzionali, ad esempio il traguardo corrispondente con una immagine che ruota, e potrebbe essere scambiato per un “personaggio cattivo da cui scappare”. |
| **Il Contesto:**  - materie coinvolte  - Interdisciplinarità - Interculturalità  - Autonomia dell'utente nell'interazione | Matematica – geografia (concetti topologici, percorsi); non è presente alcun elemento interculturale, poiché la lingua utilizzata è quella in italiano, eccetto i link in alto a destra, scritti in inglese.  Il bambino può procedere autonomamente all’esercizio, eccetto per la fase iniziale, dove potrebbe essere necessario l’intervento dell’adulto per avviare il gioco. |
| **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…) | Non sono necessarie preconoscenze particolari. Semmai sono richieste abilità a livello motorio del braccio e del polso.  Potrebbe essere utilizzato da un bambino con DSA, però se utilizzato in un’ottica di cooperazione con qualche compagno, perché il software non permette un vero potenziamento delle abilità.  Rispetto alla sua validità, il software vuole essere inserito nell’ottica cognitivista, cercando un modo alternativo e aumentativo per sviluppare le abilità logiche spaziali. |
| **Applicazioni nella didattica** | Il software potrebbe essere utilizzato in una fase di incipit nella costruzione di percorsi. Infatti si presta nel momento in cui si volessero presentare i concetti topologici. In questo senso, la coccinella può rappresentare un personaggio che i bambini devono guidare per arrivare al traguardo, via via sempre più impegnativo. |
| **Aspetti positivi:**  **Aspetti negativi:** | Gli aspetti positivi, riguardano la possibilità dell’uso del software come incipit, data la sua semplicità.  Gli aspetti negativi, concernono l’eccessiva semplicità nei livelli; la poca chiarezza della funzione dei tasti, link e alcuni elementi multimediali (come l’immagine del traguardo, che potrebbe fuorviare). |
| **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 |  |  |  |  | |