**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 LapinArea matematica, le quattro operazioni ( +, -, x, : )Bambini delle classi terze e quarteItaliana2002IPRASE |
| **Caratteristiche tecniche:**- sistema operativo- Strumentazione/dispositivi richiesti |  WindowsComputer, 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 grassettoLa 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) ComprensibiliTesto chiaro e fruibileImmagini animate Personaggio animato che dà i feedback |
| **Il Contesto:**- materie coinvolte- Interdisciplinarità- Interculturalità- Autonomia dell'utente nell'interazione | MatematicapocaNon presenteIl 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 operazioniSi 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 |   |

 |