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

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome e cognome: Natalia Motta Gruppo: A2**  **NOME DEL SOFTWARE :** MEMOBOOBY | |
| - Autore  -Argomento/Area disciplinare  - Destinatari  - Lingua  - Data di pubblicazione  - Editore e distributore | L’autore è MAC RASTER multimedia.  L’area disciplinare coinvolta è quella logico-matematica.  I destinatari sono i bambini della scuola dell’infanzia (3-6 anni).  Il software è in italiano. |
| **Caratteristiche tecniche:**  - sistema operativo  - Strumentazione/dispositivi richiesti | Sono necessari un computer con mouse e casse audio. |
| **Interfaccia:**  **-** aspetto grafico  - navigabilità  - link o bottoni  - fruibilità del testo  - elementi multimediali presenti  - altro | L’aspetto grafico è monotono, sono utilizzate per le tessere del gioco immagini semplici e stereotipate, con una ristretta gamma di colori poco vivaci. Il suono è disturbante e ripetitivo. I due link presenti sono quelli di uscita dal gioco e di ritorno all’interfaccia iniziale, indicati con due simboli ben evidenti posti ai due angoli in basso della schermata. Il software ha una buona rapidità di risposta ai comandi. |
| **Il Contesto:**  - materie coinvolte  - Interdisciplinarità  - Interculturalità  - Autonomia dell'utente nell'interazione | Inserendosi nell’area logico-matematica, la materia predominante è la matematica. Ci si potrebbe collegare però anche ad altri ambiti, creando interdisciplinarità, se si sceglie di invitare i bambini a riconoscere e nominare correttamente i nomi degli animali raffigurati. |
| **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…) | Attraverso l’utilizzo del software è possibile stimolare la concentrazione e la memoria visiva. Il bambino ha inoltre la possibilità di sperimentare la corrispondenza biunivova, per cui a una determinata tessera corrisponde solo e soltanto la tessera uguale. Le figure sulle tessere rappresentano degli animali, i bambini imparano a riconoscerli e nominarli. Si potrebbe collegare alla teoria del cognitivismo che studia i processi di immagazzinamento delle informazioni nella memoria.  Potrebbe essere utilizzato con i bambini con DSA in quanto sfrutta il canale visivo e uditivo. |
| **Applicazioni nella didattica** | Nella scuola dell’infanzia potrebbe essere utilizzato proprio per il suo fine ultimo ovvero la stimolazione della concentrazione e della memoria visiva. Inoltre se utilizzato in una didattica attiva che prevede il lavoro di gruppo potrebbe dimostrarsi utile per il rispetto di regole e turni. |
| **Aspetti positivi:**  **Aspetti negativi:** | Si tratta di un programma intuitivo che non richiede necessariamente la presenza dell’adulto, infatti il software permette di cliccare due tessere soltanto alla volta, definendo una delle regole principali del gioco.  Un aspetto negativo a mio avviso è che non c’è un feedback positivo stimolante (come un suono, una faccina che ride…) quando il bambino trova due tessere uguali. |
| **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 meta cognitiva |  |  | 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 |  |  |  | |