**SCHEDA B**

**Valutazione software didattici per alunni**

**dienneti.it**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **INFORMAZIONI GENERALI** | | |
| **Nome del gruppo:** | | “Simpatico” |
| **Cognomi e nomi** | | Toucro Erika, Tusa Lisa, Vultaggio Antonia, Zarbo Jlenia, Tuttolomondo Alessia. |
| **Nome Software** | | Trenino |
| **Autore** | | sconosciuto |
| **Provenienza** | | dienneti.it |
| **Costi** | | Freeware |
| **Caratteristiche tecniche** | | Compatibile con Windows 98, XP, 2010. |
| **usabilità pratica** | | Il software può essere copiato e utilizzato liberamente.  Per l’utilizzo è necessario istallare Adobe Flash Player. |
| **Qualità grafica** | | scarsa sufficiente buona ottima |
| **PRESENTAZIONE DEL SOFTWARE** | | |
| Il Trenino è un programma per bambini che vogliono esercitarsi nel calcolo di semplici operazioni. Attraverso l’eliminazione del vagone che non ha nulla a che fare con l'addizione proposta, l’alunno giungerà al risultato. Sulla motrice del trenino c'è infatti il risultato dell'addizione e sui vagoni ci sono 3 numeri: solo 2 di essi sono corretti, quindi ve n'è uno inutile e bisogna eliminarlo. Limite del gioco è l'addizione fino al 18. La grafica e il suono consentono al bambino di capire se ha svolto correttamente il calcolo. Il gioco, in tecnologia Flash, è visualizzabile nella finestra del browser | | |
| **CARATTERISTICHE DIDATTICHE** | | |
| **Disciplina coinvolta** | Matematica | |
| **Età dei destinatari** | 7-8 anni | |
| **Strategia didattica** | gioco | |
| **Prerequisiti** | Capacità di svolgere semplici calcoli aritmetici. | |
| **Lingua** | italiano | |
| **Usabilità anche per alunni con disabilità o BES (bisogni educativi speciali)** | Questo software agevola i bambini di lingua straniera poiché non necessita la conoscenza della lingua italiana. Consente inoltre di poter lavorare con bambini con basse capacità di attenzione perché permette di imparare attraverso il gioco. | |

**Compilare SOLO la tabella che interessa e cancellare l’altra**

|  |
| --- |
| **Perché il software è più di ‘successo’ per gli alunni?**  **L’uso del software scelto quali dei seguenti atteggiamenti valorizza? (segnare con una crocetta)** |
| **Il movimento (1)** |
| **La collaborazione (2)** |
| **La competizione** **(3)** |
| **Il ragionamento** |
| **L’autonomia nello studio (4)** |
| **La precisione (3)** |
| **La concentrazione (4)** |
| **L’espressione verbale (5)** |
| **La metacomprensione (4)** |
|  |
| **Valutazione complessiva del software** |
|  |

**Dimensioni**

1. **Movimento fisico**
2. **Relazione con i compagni**
3. **Approccio al compito**
4. **Competenza metacognitiva**
5. **Abilità cognitive di base**