

I.N.D.I.R.E.

<http://www.indire.it/software>

Via Buonarroti, 10 - 50122 Firenze

Tel. 055-2380408 Fax 055-2380511

Gentile Docente,

La ringraziamo per il contributo che ha accettato di fornire alla Commissione di valutazione del software didattico dell'INDIRE. La Sua valutazione verrà ad integrarsi con quella degli esperti designati da INDIRE. Le chiediamo di applicare con una classe (o gruppo di suoi alunni) il software in questione e di restituirci (**entro 2 mesi**) un giudizio sintetico, relativo alle seguenti 3 dimensioni:

usabilità pratica (il software può essere anche bellissimo, ma se richiede piattaforme complicate, oppure funziona male, chiaramente esso non serve);

validità didattica (il software valorizza dimensioni o funzioni cognitive di particolare importanza per l'area di cui si occupa? Si avvale di tecniche non utilizzabili in altro modo? È ben integrabile nel curriculum, anche se solo in alcune sezioni o parti?)

motivazione suscitata nell'alunno (il software origina interesse, motivazione negli alunni?, come viene accolto...?).

La modalità della sperimentazione rimane del tutto a sua scelta, in relazione alla tipologia del software, alla sua integrabilità nel curriculum, ecc... Essa può dunque variare anche da un periodo molto breve (persino una mezz'ora) sino a varie ore di applicazione in giornate diverse, ecc....

Il **giudizio complessivo**, a giustificazione del punteggio attribuito, sarà dunque costituito da spiegazioni dettagliate riferite alle tre voci della valutazione (interfaccia, validità didattica, motivazione), nonché a quelle relative all'uso didattico (base per discussioni, materiale per ricerche, ecc.).

Il giudizio espresso dalla scuola verrà pubblicato, accompagnato dal nome della scuola stessa, sulla scheda riferita al software in oggetto nella banca dati visibile sul sito dell'INDIRE, all'indirizzo: www.indire.it/software. Il giudizio della scuola sarà affiancato da quello degli esperti.

Un eventuale giudizio negativo che portasse all'esclusione del software in esame non verrà invece reso pubblico, ma potrà essere richiesto dall'editore a giustificazione della mancata attribuzione del bollino di qualità.

La preghiamo di restituirci compilata la scheda presente:

SCHEDA PER IL DOCENTE:

ISTITUTO **Comprensivo Don Milani di Latina**

SOFTWARE: **Ambiente on line Baby Training** <http://www.babytraining.it/>

Livello di età degli alunni: **5 anni**

Num. degli alunni coinvolti: **28 bambine/i (14 bambine e 14 bambini)**

Durata dell'applicazione: **sett. 2006 nov. 2006**

Disposizione degli alunni (numero dei computer, num. alunni per computer)

Nella classe sono presenti sei computer (tre hanno connessione ad internet e tre no). Generalmente c'è un minimo di due bambine/i per postazione ad un massimo di 4.

Modalità di presentazione del software:

- **Libera esplorazione**
- **Intervento dell'adulto, solo quando richiesto da bambine/i (generalmente di rado e solo per l'inserimento della password)**

Dopo una prima visione/navigazione bambine/i sono stati lasciati liberi di scegliere di accedere ai diversi software e/o ambienti on line, questo vuol dire che hanno autonomamente scelto se restare in ambiente Baby Training o di andare "altrove". Si è notato che a fronte di un iniziale interesse per Baby Training, ne è seguito un abbandono di giochi molto semplici e ripetitivi. Bambine/i hanno trovato più interessante l'esplorazione degli spazi di Baby Training ad accesso non vincolato da password, per es:

<http://www.babytraining.it/giochi/cartoline.aspx>

<http://www.babytraining.it/giochi/festeggiamo.aspx>

<http://www.babytraining.it/sfondo.aspx>

+ sezioni dedicate alle varie segnalazioni riportate nella home page

Bambine/i hanno gradito molto la grafica e trovato agevole la navigazione all'interno degli spazi proposti in Home Page

Uso del sw da parte della scuola:

- **come base per discussioni e/o lavoro di gruppo**
- **X per un primo approccio al tema**
- **per agire sulla motivazione**
- **come strumento di consultazione e/o approfondimento tematico**
- **X come strumento di rinforzo/esercitazione/verifica**
- **come strumento di autoapprendimento**
- **per sviluppare curiosità e/o un atteggiamento esplorativo**
- **come strumento per facilitare l'approccio interdisciplinare**
- **come strumento per attività collaborative**
- **per attività di simulazione**
- **altro**

Attribuisca un punteggio, secondo una scala 1-5, a ciascuna delle tre variabili sotto indicate:

1= molto bassa; 2= modesta; 3= discreta; 4= buona; 5= ottima

1) interfaccia più o meno amichevole, intuitiva= 4

2) validità didattica= 2/3 (*)

3) motivazione suscitata nell'alunno= 2/3 (*)

Giudizio complessivo (aggiungere una pagina se lo spazio non è sufficiente):

Questo tipo di ambiente può andar bene per bambine/i che muovono i primissimi passi con le tecnologie; può anche essere utile per genitori che -insieme ai propri figli- desiderano entrare relazione con un ambiente protetto ed allo stesso tempo ludico.

(*) Sicuramente il giudizio espresso è strettamente legato al gruppo di bambine/i cui è stata proposta l'esperienza i quali scelgono preferibilmente giochi (off ed on line) che consentono maggiore partecipazione personale, costruzione e creatività'. La nostra proposta è quella di affiancare e/o inserire nuovi giochi che favoriscono la *creazione* – costruzione di storie, di ambienti.

Commenti particolari espressi dagli alunni:

Alcune bambine (Francesca C. e Francesca R.) hanno ricercato tra i giochi una storia, racconti. Quando non l'hanno trovata, hanno provato ad inventarne una.