

Laboratorio corso ADA: “Progettazione di percorsi didattici multimediali per i diversi tipi di disabilità” (AC2)

Eleonora Brambilla
Matricola 742143

NOME SOFTWARE	INDIRIZZO WEB	MATERIA	CLASSE	DESCRIZIONE	GIUDIZIO
Corpo umano	http://maestrasabry.it/software-didattici.html	Scienze	IV – Scuola primaria	Il software ha una schermata con lo sfondo dell' <i>Uomo vitruviano</i> di Leonado da Vinci sul quale troviamo alcuni pulsanti riferiti a diversi apparati (apparato circolatorio, locomotore, ecc) e il pulsanti di uscita dal software. Se clicco su un pulsante appare una seconda schermata con una domanda riferita al tema scelto, con due possibilità di risposta. Per rispondere alla domanda è necessario cliccare sul pulsante corretto; se la risposta è giusta il software registra un punto e alla fine delle domande proposte appare un'icona con il punteggio ottenuto.	Al primo sguardo il software mi è sembrato simpatico, per la grafica (lo sfondo con <i>L'uomo vitruviano</i> di Leonardo da Vinci è una scelta azzeccata a mio parere perchè unisce lo studio del corpo umano all'arte) e per la struttura simile a un gioco-quiz. In realtà provando a utilizzare il software mi sono accorta che è un po' povero: ci sono solo 4 domande per ogni apparato, l'uso che se può fare è limitato e una volta utilizzato non può essere riproposto. Avrebbe potuto essere più stimolante se ci fossero state più domande per ogni apparato corporeo oppure se ci fosse stata la possibilità di crearne di nuove.
Mr Green & friends	http://maestrasabry.it/software-didattici.html	Educazione ambientale	I-II – Scuola primaria	Il software propone una schermata che descrive come differenziare i diversi rifiuti. È poi possibile accedere alla parte di gioco. Il gioco consiste nel buttare i rifiuti nel contenitore adatto per	Ho apprezzato molto questo software, perché ha una parte teorica (che può essere utilizzata per conoscere meglio l'argomento oppure come ripasso di ciò che è stato già appreso) e una parte

				<p>la raccolta differenziata: su una griglia posso spostare uno <i>smile</i>, con i pulsanti posizionati sulla destra della schermata, per raggiungere il rifiuto. Una volta raggiunto clicco sul pulsante "prendi" (sempre sulla destra) e mi muovo nuovamente con i pulsanti direzionali verso il contenitore in cui buttare il rifiuto. Una volta raggiunto clicco sul pulsante sulla destra "posa". Se è il contenitore corretto appare un'icona con un complimento.</p>	<p>strutturata sotto forma di gioco. Unica nota negativa: ho notato che se porti il rifiuto nel contenitore giusto, c'è un complimento, altrimenti non succede niente. Potrebbe essere invece interessante poter vedere un'icona che illustri perché è stata fatta una scelta sbagliata. In ogni caso ritengo questo software una buona occasione per consolidare gli apprendimenti, quindi potrebbe essere proposto a conclusione di un percorso sulla raccolta differenziata.</p>
Le tabelline del polpo	http://vbscuola.it/	Matematica	II – Scuola primaria	<p>Sulla schermata principale appare il disegno di un polpo e di due isole e una scritta che indica le indicazioni per utilizzare il software: "Sono il polpo Mangia Tabelline: cattura solo i pesci nemici della mia tabellina. Otterrai un punto per ogni pesce giusto catturato, ti sarà tolto un punto se catturerai un pesciolino sbagliato!" Se clicco sulla freccia posso seguire le indicazioni del polpo: posso trascinare l'immagine del polpo per catturare i pesci che attraversano la schermata (= mare): in alto un'icona calcola il punteggio ottenuto.</p>	<p>L'idea di fondo è interessante e l'ho scelto proprio perché mi sembrava un'ottima proposta per far giocare i bambini con le tabelline, motivandoli nello studio. A mio parere il software è molto semplice e adatto per i bambini che stanno imparando le tabelline.</p>
Costruisci una fiaba	http://vbscuola.it/	Italiano	III – Scuola	<p>Nella schermata iniziale troviamo un disegno di sfondo di due</p>	<p>Mi è piaciuto molto! Non c'è un giusto e uno sbagliato, quindi</p>

			<p>primaria</p> <p>bambini e il titolo del software e quattro pulsanti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Obiettivi 2. Istruzioni 3. Autori 4. Gioca. Cliccando su ques'ultimo pulsante è possibile iniziare la costruzione della fiaba. <p>Appare inizialmente una schermata che spiega la struttura della fiaba e poi cliccando su “vuoi provare anche tu?” è possibile accedere a un'altra schermata che rappresenta un libro chiuso dove l'utente è invitato a scrivere il proprio nome e il titolo della fiaba. La schermata successiva permette di creare la storia: sulla destra troviamo un riquadro destinato alle immagini (che si possono scegliere tra quelle proposte sotto al riquadro), sulla sinistra in un altro riquadro è possibile scrivere la fiaba, seguendo le indicazioni poste sopra i due riquadri (ad esempio “Scegli un ambiente e un personaggio e descrivilo”, “Ora entra in scena l'eroe”). È possibile cancellare, cliccando sul pulsante corretto e una volta completata la pagina, passare a quella successiva. La schermata finale permette di scegliere se rileggere la fiaba, salvarla, stamparla,</p>	<p>permette a ciascun bambino di poter costruire liberamente la sua fiaba, scegliendo le immagini tra quelle proposte e scrivendo il testo. Inoltre la grafica ricorda molto un libro di fiabe quindi il bambino ha come l'impressione di averne scritto uno proprio!</p> <p>In generale il software è fatto molto bene e curato nei dettagli. È chiaro e semplice.</p>
--	--	--	---	---

				tornare indietro per modificarla o tornare alla pagina iniziale (in questo caso un'icona ricorda di salvare la fiaba).	
Crea linee del tempo	http://vbscuola.it/	Storia	Dalla III primaria	La schermata iniziale si presenta come quella del software "Costruisci una fiaba". Cliccando sul pulsante "Gioca" appare una schermata in cui l'utente è invitato a scrivere una data nei riquadri sulla destra e sulla sinistra l'evento corrispondente a quella data. È in seguito possibile stampare quanto scritto oppure cliccare su un pulsante che porta a una schermata di riepilogo di quanto scritto: sono inseriti tutte le date scritte, con a fianco un pulsante blu. Cliccando sul pulsante appare nel riquadro centrale la data scelta e l'evento ad essa associato che avevamo scritto precedentemente.	Questo software è a mio parere molto utile per studiare e potrebbe essere utilizzato per un lavoro a gruppi, ad esempio per sistematizzare quanto studiato. In particolare aiuta a comprendere lo scorrere del tempo e la successione degli eventi.
Euro 1	http://www.ivana.it/sj/	Matematica	III – Scuola primaria	Nella schermata iniziale troviamo diverse icone corrispondenti alle attività proposte, con i relativi titoli: cliccando su uno di essi è possibile accedere al gioco. Tutte le attività hanno come base l'utilizzo dell'euro, per questo sono riportate le immagini delle banconote e delle monete. Sulla schermata di ogni gioco troviamo le istruzioni (ad esempio "Metti in	Euro 1 è un software molto ricco e interessante. Mi ha colpito soprattutto perchè permette di potenziare diverse abilità, tenendo come base l'utilizzo dell'euro: permette quindi di imparare a destreggiarsi con l'uso della moneta ma porta anche all'acquisizione di concetti matematici come calcolare i resti, mettere in ordine crescente.

				ordine crescente”) e posso giocare utilizzando il mouse (ad esempio, riferendomi al gioco descritto prima, nella parte superiore della schermata troviamo dei quadrati bianchi, nella parte inferiore delle monete: cliccando sulle monete le posso trascinare e posizionare nel quadrato corretto)	Questo software inoltre permette di sviluppare il pensiero divergente: ad esempio una richiesta potrebbe essere di formare 2.20 € con le monete: non c'è un'unica risposta corretta, posso scegliere una moneta da 2€ e una da 20 cent ma anche due monete da 1€ e due da 10 cent ecc.
Dizionario inglese-italiano	http://www.softwaredidattico.org/inglese.htm	Inglese	IV-V – Scuola primaria	La schermata principale prevede tre parti: nel primo riquadro inserisco la parola da tradurre, in quello a fianco scelgo la lingua (italiano, inglese, inglese-italiano) e in quella sotto appaiono i diversi significati. Non sono presenti immagini ma i diversi riquadri hanno colori differenti.	Mi è piaciuta l'idea di fare un software con dizionario italiano-inglese. Non è però immediato come usarlo: ad esempio ho fatto fatica a capire come inserire i termini di ricerca (ad esempio termine da cercare in italiano, poi cliccare su inglese, infine scegliere il significato a cui mi riferivo nella barra inferiore). Sicuramente l'insegnante deve guidare gli alunni nell'utilizzo di questo software, in modo che poi essi siano in grado di utilizzarlo come supporto allo studio della lingua straniera.
Gioca con lo spazio e con il tempo	http://vbscuola.it/	Campo di esperienza “La conoscenza del mondo”	5 anni – Scuola dell'infanzia	La schermata iniziale è uguale a quella di “Costruisci una fiaba”: cliccando su gioca mi appare una nuova schermata che mi permette di scegliere tra due opzioni: - gioca con lo spazio: la schermata di gioco prevede un recinto con alcuni animali all'esterno. In alto sono scritte le	A mio parere è un buon software da proporre ai bambini di 5 anni per verificare se hanno appreso alcuni concetti di spazio e tempo (ad esempio sopra e sotto, dentro e fuori). Il software è simpatico per la grafica e immediato. È positivo il fatto che quando clicco sull'oggetto, posso sentire una

				<p>indicazioni (metti dentro il recinto il gallo, la mucca, ecc.). cliccando sul personaggio e trascinando la figura una voce ripete le indicazioni (ad esempio se trascino la mucca la voce guida mi ripeterà "portami dentro") che appaiono scritte in un riquadro in basso. Una volta posizionato, nel riquadro appare se la mia scelta è corretta o meno. Quando ho completato correttamente posso passare ai livelli successivi (sopra e sotto, avanti e dietro, destra sinistra). Completati tutti i livelli ho la possibilità di stampare le parole dello spazio.</p> <p>- gioca con il tempo: in questa parte viene chiesto di mettere in ordine le immagini proposte, in sequenza temporale (ad esempio prima il gelato intero, dopo il gelato sciolto), posizionandole negli appositi riquadri. Anche in questo caso appaiono le icone "No!" oppure "Benissimo" in base alla scelta. I livelli sono sempre più complessi: prima sequenze prima-dopo, poi riordinare la storia di Cappuccetto Rosso, poi i giorni della settimana, i mesi, le stagioni. Infine è possibile stampare le parole del tempo.</p>	<p>registrazione che ripete la richiesta: questo è molto utile per permettere ai bambini che non sanno ancora leggere di utilizzare il software in autonomia. Inoltre ai bambini viene data la possibilità di capire se la loro risposta è giusta o sbagliata in base al suono che sentono quando eseguono la richiesta. Come insegnante proporrei ai bambini di utilizzare questo software in piccoli gruppi, in modo che possa diventare un'occasione non solo per consolidare le competenze acquisite ma anche un momento di cooperative learning.</p>
Caccia ai verbi	http://vbscuola.it/download/glandi/spazio_t	Italiano	IV – Scuola	La schermata iniziale è anche in questo caso come quella di	Mi è piaciuto molto questo software. Ho evidenziato diversi

	empo.swf		primaria	<p>“Costruisci una fiaba”: i personaggi guida sono sempre due elfi, Elspet e Jos. Prima di iniziare il gioco mi viene chiesto di scrivere il mio nome e cliccare sul pulsante blu. Il primo livello consiste nel scegliere tra le buste proposte quelle che contengono i verbi essere al passato remoto e cliccarle sopra di esse. Un contatore, in alto a sinistra, segna le risposte corrette e quelle errate. Di fianco un altro contatore segna il tempo impiegato per realizzare il gioco. Sono presenti tre mele: se clicco su di esse ottengo un aiuto (1 mela = 1 aiuto). Una volta completato il livello, passo a quello successivo. Nella schermata finale appare un giudizio in base ai verbi trovati e agli errori effettuati.</p>	<p>punti positivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suoni diversi in base se la risposta del bambino è giusta o sbagliata. In questo modo il bambino può riconoscere subito l'errore e cercare la soluzione corretta. - Mele = aiuto. Presuppone la possibilità di non-sapere, ma allo stesso tempo indica un aiuto, quindi la possibilità di rispondere in modo corretto. - Viene calcolato il tempo impiegato: l'alunno in questo modo può autovalutarsi (non deve però diventare una gara, con il rischio di sbagliare per la fretta). <p>L'ho apprezzato perchè mi è sembrato un modo divertente per imparare i verbi, che spesso vengono studiati con malavoglia e difficoltà dagli alunni.</p>
Pifferaio magico	Http://try.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi	Campo di esperienza “Linguaggi, creatività, espressione”	Scuola dell'infanzia	<p>Nella schermata iniziale appare un pifferaio che chiede ai bambini di aiutarlo a liberare la città dai topi, indovinando i suoni che produce. Si può scegliere il livello (facile/difficile) e una volta cliccato il pulsante “Suona”, si potrà sentire il suono di uno strumento, che deve essere riconosciuto in base alla sua famiglia di appartenenza (idofoni, cordofoni, membranofoni, elettrofon, aerofoni). Dopo aver scelto,</p>	<p>Il software è molto semplice e lo proporrei ai bambini come un gioco, da utilizzare anche in autonomia. Rispondere correttamente non è semplice, anche perchè prima deve essere fatta una riflessione sui diversi tipi di strumenti musicali. È comunque un esercizio di ascolto e di riconoscimento dei suoni.</p>

				appare un'icona che indica se la risposta è corretta oppure no. Prima di rispondere è possibile riascoltare il suono.	
--	--	--	--	---	--