QualiSOFT didattico

www.qualisoft.org

REALIZZARE SOFTWARE DIDATTICO DI QUALITA' DI LIBERO UTILIZZO: UNA PROPOSTA

ORIGINE giugno **2004**

CHI **alcuni programmatori** docenti della scuola elem., **esperti** di ausili informatici per le persone disabili;

COSA **Un seminario** di studio organizzato da l'AREE onlus - *Associazione Regionale Età Evolutiva - di Cagliari*

PER concordare "**Un protocollo per i realizzatori di software didattico di libero utilizzo**".

Legge 4/2004 gennaio 2004

Walter Casamenti insegnante progetto Marconi USP Bologna, Progetto Qualisoft

QualiSOFT didattico

www.qualisoft.org

Realizzare software didattico di qualità di libero utilizzo con l'obiettivo di:

rispondere alle esigenze di tutti gli alunni della classe: eccellenze, alunni bravi, sufficienti, con difficoltà nell'apprendimento e situazioni di disabilità.

→ Software di qualità, personalizzabile, flessibile, accessibile ed usabile.

↓

Programmare con progetto, coinvolgendo gli esperti

I principali ***indici di QUALISOFT***:

- utilizzo di software con **ausili di input e output;**
- comprensibilità **dell'interfaccia grafica**;
- consistenza e **coerenza** tra contenuti, loro presentazione e obiettivi didattici e/o disciplinari;
- **chiarezza** degli obiettivi di apprendimento;
- coerenza delle **strategie didattiche**;
- presentazione graduale delle **difficoltà**;
- presenza di **aiuti e rinforzi mirati**, coerenti con la teoria di apprendimento scelta.

Requisiti IRRINUNCIABILI di progettazione

A. chiarezza dell'obiettivo didattico

B. individuazione delle caratteristiche del/degli utilizzatori
bambino, adulto, esigenze speciali …

C. scelta della/delle strategie didattiche da impiegare
gioco, esercitazione, problem solving, esplorazione, …

D. coerenza tra modalità di svolgimento delle attività, contenuti specifici e obiettivi di apprendimento

E. scelta consapevole di criteri di correzione, di rinforzo e di aiuto

F. apporto di competenze appartenenti a diversi settori professionali

II - Requisiti di usabilità

INTERFACCIA GRAFICA

G. occupare l'intero schermo con la finestra di programma in modo che non siano visibili finestre sottostanti

H. impedire che il programma modifichi autonomamente la risoluzione corrente

I. programmare prevedendo una risoluzione di 800X600 pixel

J. Adattamento automatico di tutti gli oggetti a risoluzioni superiori

K. utilizzare una interfaccia grafica semplice, con pochi elementi ben visibili e soltanto quelli necessari per l'attività

L. organizzare con cura la disposizione degli elementi nella schermata secondo aree logiche: *ad es. l'area dell'attività, quella dei rinforzi, quella dei controlli del programma*

MODALITÀ OPERATIVA

M. realizzare uno **schema di funzionamento semplice**, logicamente coerente

N. mantenere lo **stesso schema operativo** all'interno di un blocco di esercizi

O. utilizzare anche **suoni** come feedback sulle azioni e gli eventi

DOCUMENTAZIONE

P. accompagnare il programma con informazioni chiare e semplici su:

- *autori / traduttori*
- *versione e/o data*
- *condizioni d'uso consentite 1*
- *breve descrizione del software*
- *obiettivo didattico*
- *indicazione grafica dei tipi di accessibilità previsti in relazione alle disabilità*
- *caratteristiche tecniche*

1 ad es.: "Questo software può essere copiato, distribuito ed utilizzato liberamente. Se ne esclude la decompilazione e qualsiasi utilizzo a scopo di lucro. E' invece ammessa la modifica di tutti gli archivi esterni."

caratteristiche RACCOMANDABILI

I - Elementi di flessibilità

1) **archivi aperti** per nuovi contenuti *(testo, grafica, audio)*

2) **più livelli di difficoltà** nelle attività, possibilmente con indicazione degli obiettivi specifici di ogni livello

3) **generazione/presentazione casuale degli item** dell'esercizio o dell'attività

4) **regolabilità dei parametri** (ad es.: tempo, velocità, n° item, ...)

II - Elementi di interattività

5) **multimedialità:** associazione di materiale testuale con elementi audio, immagini o video, nella presentazione dell'attività

6) presenza di feedback sugli esiti delle risposte e dell'attività:
   - *per le risposte positive: segnalazione, possibilmente motivante (esterna o interna all'esercizio)*
   - *per le risposte negative: definizione numero massimo di errori permessi, a cui possono seguire a) correzione dell'errore b) presentazione dell'aiuto c) passaggio ad un livello inferiore*
   - *alla conclusione dell'attività: risposta positiva finale (esterna o interna all'esercizio)*

7) presenza di modalità d'aiuto evolute; ad es.: rinforzo informativo, ristrutturazione dell'ambiente–stimolo

III - Elementi di accessibilità

INPUT

8) predisposizione di alternative alla gestione via mouse, ad esempio:

- *tasti freccia,*
- *scansione (automatica e manuale; gestita con i tasti: spazio e invio)*
- *tasti funzione o combinazioni di tasti (scorciatoie da tastiera)*

OUTPUT

9) possibilità di mantenere inalterate le impostazioni di sistema dell'aspetto dello schermo

10) possibilità di scelta di un colore uniforme per lo sfondo

11) possibilità di scelta delle caratteristiche del font, (tipo, dimensione, colore, stile); maiuscolo / minuscolo

12) possibilità di scelta tra colore e b/n nella presentazione di immagini

13) possibilità di disabilitare il puntatore del programma per quello di sistema

14) possibilità di attivazione/disattivazione dell'audio

15) utilizzo di file audio registrati di buona qualità

16) possibilità di regolazione del tipo di voce e velocità della sintesi vocale

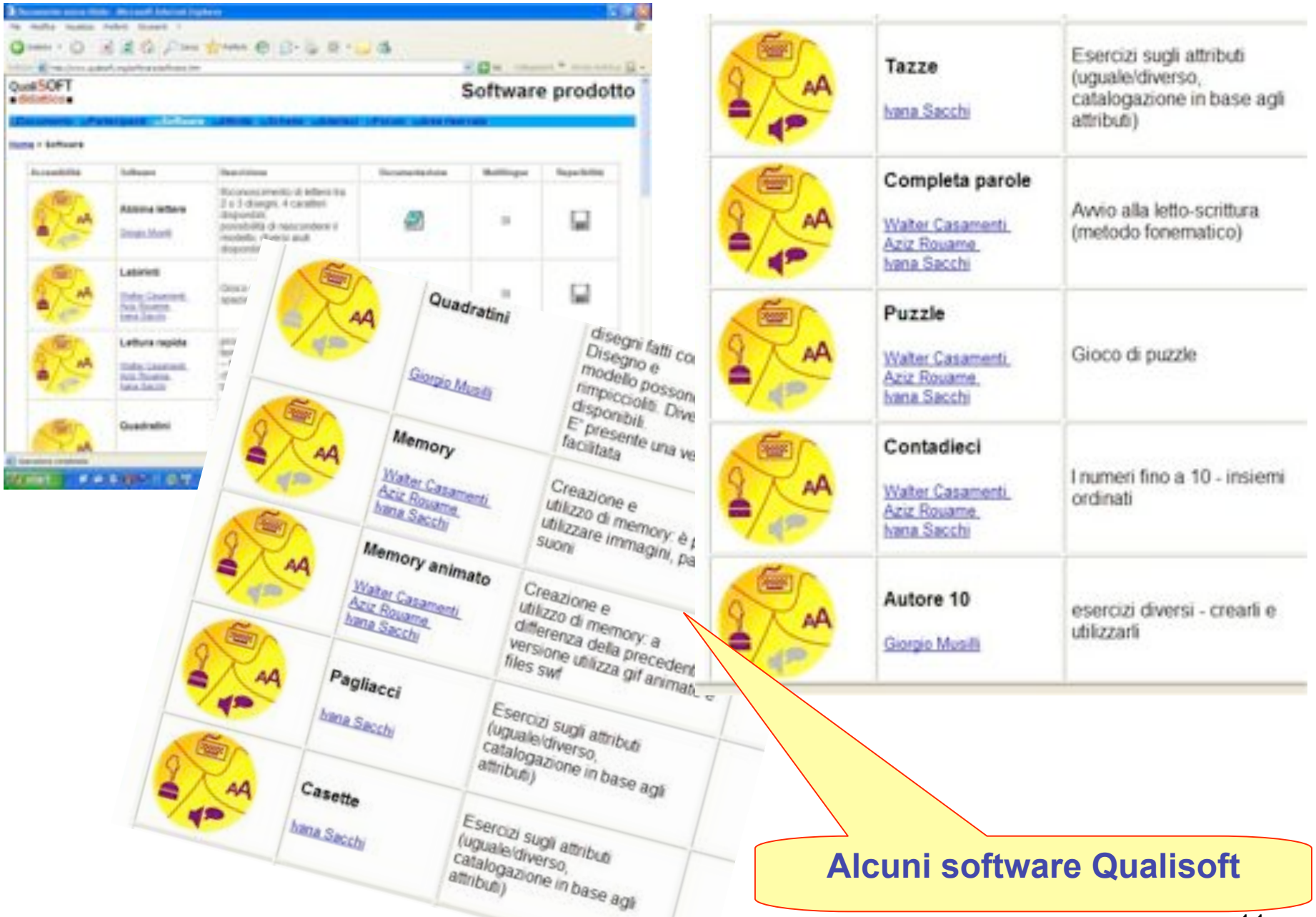
USABILITÀ

17) possibilità di supporto di **altre lingue** con la modificazione dei vari elementi del sw: *menu, bottoni, archivi, audio*

18) semplicità di gestione degli archivi; ad es.: riconoscimento automatico degli archivi inseriti (*testo, grafica, audio)*

19) possibilità di **stampa degli esercizi-attività** e del **registro** delle attività svolte.

Qualisoft - Home page - Microsoft Internet Explorer
http://www.qualisoft.org/
Il SITO
www.qualisoft.org
QualiSOFT
didattico
Realizzare software didattico di qualità e di libero utilizzo
Documento
Partecipanti
Software realizzato
Attività
Schede
Accessibilità
Webmaster
Area riservata
Aderisci
FORUM
SOFT, costituitosi in seguito al seminario di studio denominato "Un protocollo per i realizzatori di software didattico di libero utilizzo", è formato da alcuni programmatori con esperienze nella realizzazione di software didattico gratuito, le persone disabili, i quali apportano competenze di tipo riabilitativo, formativo, psicopedagogico, tecnologico.
Nasce dall'esigenza di confrontarsi sulle modalità di progettazione, sviluppo ed uso del software nell'educazione scolastica.
In particolare l'attenzione è rivolta alla qualità didattica e alla personalizzazione del software didattico, con l'obiettivo di rispondere alle esigenze di tutti gli alunni: dalle situazioni di eccellenza a quelle di difficoltà nell'apprendimento, soprattutto se correlate alla presenza di disabilità.
I partecipanti al seminario sono impegnati ad applicare alle proprie attività le indicazioni di questo documento, a diffonderle ed arricchirle anche attraverso la discussione con persone coinvolte nel settore educativo/didattico e nel settore specialistico e della ricerca.
Il metodo di lavoro concordato è il confronto reciproco nello spirito di piena
start

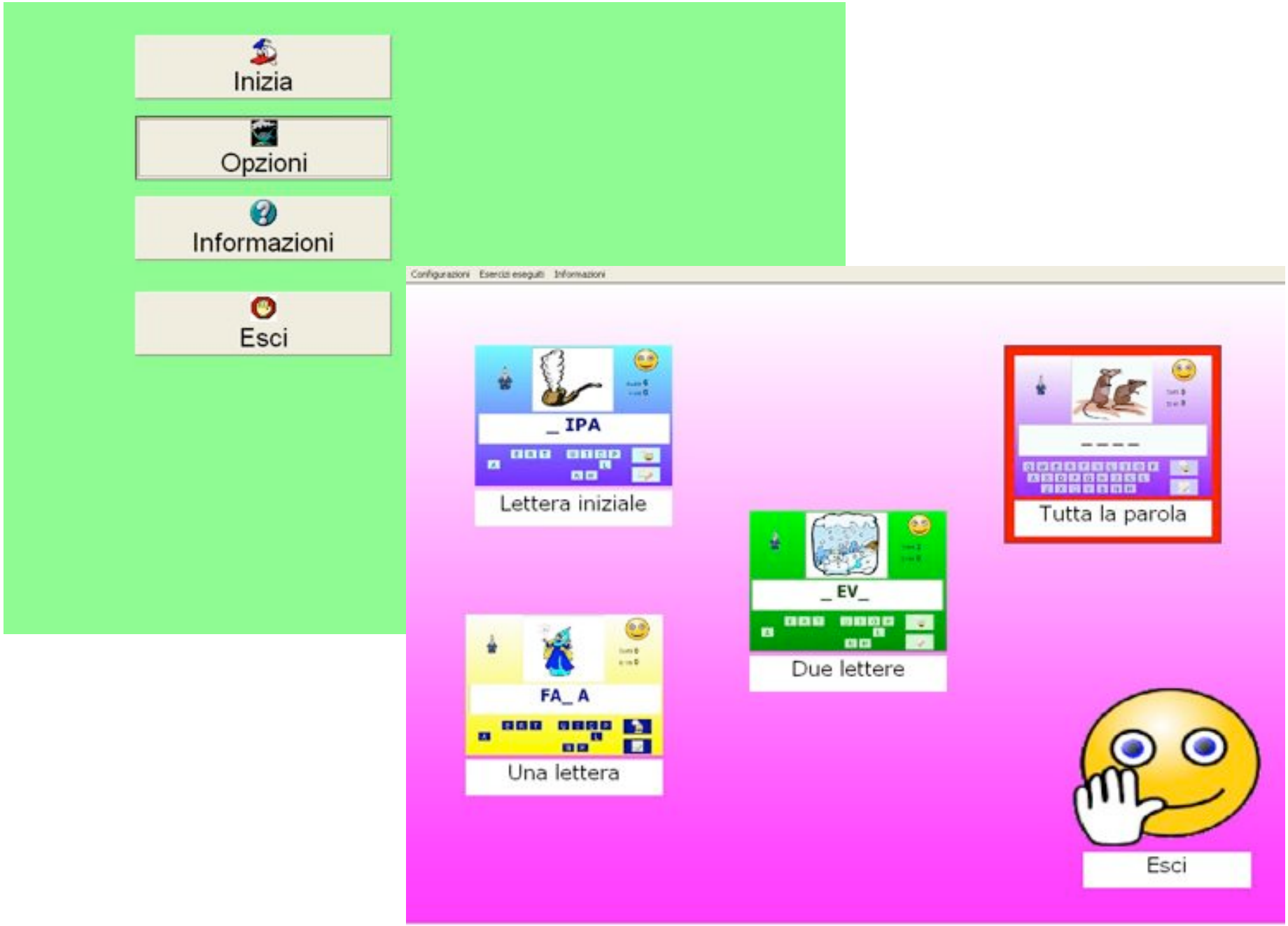


Alcuni software Qualisoft

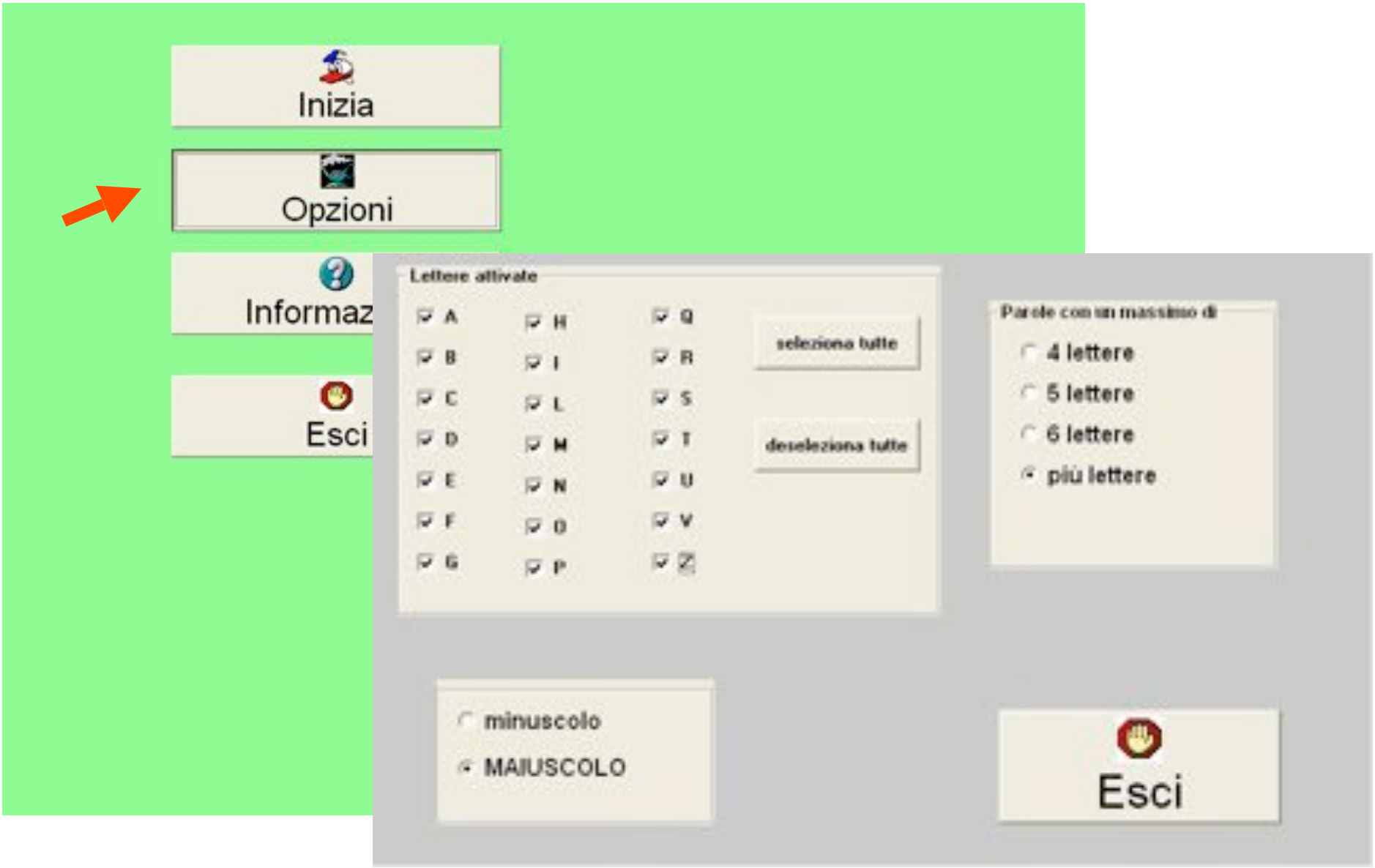
COMPLETA

COMPLETA LE PAROLE

12/11/2006



Walter Casamenti insegnante progetto Marconi USP Bologna, Progetto Qualisoft


Inizia
Opzioni
Informaz
Esci
Lettere attivate
A
B
C
D
E
F
G
H
I
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
seleziona tutte
deseleziona tutte
Parole con un massimo di
4 lettere
5 lettere
6 lettere
più lettere
minuscolo
MAIUSCOLO
Esci

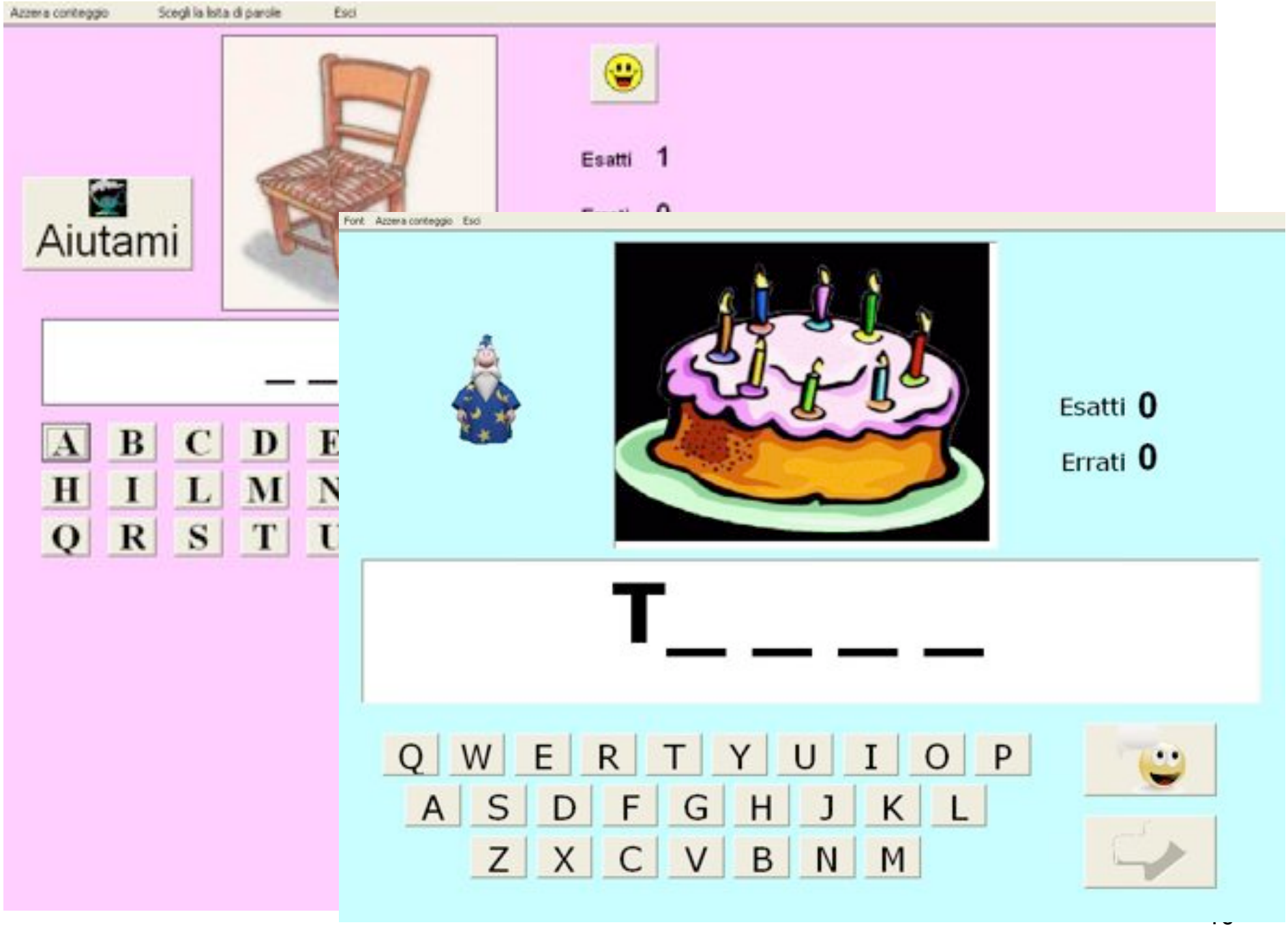
Configurazioni Esercizi eseguiti Informazioni

Menu

Scelte didattiche | Fonts e Colori | Voce e Suoni | Modalità di input

- (•) Mouse o tastiera
- ( ) Usa cursore di sistema
- ( ) Scansione manuale - spazio e invio
- ( ) Scansione automatica - spazio
- ( ) Tastiera HelpiKeys

Colore bottone selezionato



Walter Casamenti insegnante progetto Marconi USP Bologna, Progetto Qualisoft

ADDIZIONI IN COLONNA
Opzioni(F2) Valutazione (F3) Autore (F4)
VER 2.9
COLORE SFONDO
Bianco
Grigio
Giallo
Arancio
Fucsia
Pervinca
Azzurro
Verde
Nocciola
Nero
Rosso
BEEP
Attivato
Disattivato
Sito dell'autore:
http://www.ilsoftwaredicesare.it
Email:
cesare@ilsoftwaredicesare.it
Chiudi
Impostazioni predefinite
Memorizza nuove impostazioni
Esci

Abbina Lettere 1.42

2 LETTERE | 3 LETTERE

ABBINA LETTERE 1.42 | OPZIONI | ABOUT | ESCI

AZZERA IL CONTEGGIO

Opzioni

Abbina Lettere 1.42 About

QualiSOFT didattico

www.didattica.org

ABBINA LETTERE

Versione: 1.42 Data: 18/10/2004

Autore: Giorgio Musilli. Si ringraziano: Walter Casamenti, Silvia Dini, Massimo Guerreschi, Giuditta Marchetti, Ivana Sacchi.

Descrizione: Riconoscimento di lettere tra 2 o 3 disegni; caratteri disponibili: stampato maiuscolo; stampato minuscolo; corsivo maiuscolo; corsivo minuscolo; e' possibile nascondere il modello; diversi aiuti disponibili

Obiettivo didattico: Riconoscimento di lettere

Accessibilita': Scansione automatica (BARRA SPAZIATRICE); scansione manuale (BARRA SPAZIATRICE - INVIO); variazione colore sfondo; hotkeys (F1=About; F2=Opzioni; F3=Livello; F4=Azzera il conteggio; F5=Lingua; F6=Aiuto; F10=Esci)

Caratteristiche tecniche: Windows 95/98/ME/XP

Licenza d'uso: Freeware. Il software puo' essere copiato, distribuito e usato liberamente. Se ne esclude la decompilazione e qualsiasi utilizzo a scopo di lucro. E' invece possibile aggiungere nuovi archivi.

Ok

start

Oggi

QualiSOFT didattico

NOI

- realizzando nuovi software
  (Ivana Sacchi, Cesare Agazzi, Nicola De Filippo, Andrea Floris, Giorgio Musilli)
  - *non udenti*
  - *attenzione all'autismo*

ALTRI PROGRAMMATORI fanno riferimento a Qualisoft: *Giuseppe Bettati, Katia Dusi, Ulisse Quadri, Giovanni Pisciella…*

INSEGNANTI, EDUCATORI, LOGO, GENITORI…

- utilizzano / sperimentano…
- ci segnalano errori e miglioramenti,
- ci inviano nuovi archivi (raro)