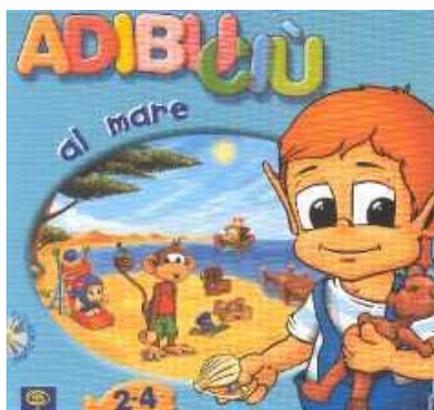


Giochi e valutazione del software

a cura di **Linda Giannini** - Istituto comprensivo Don Milani Latina



[consulta l'esperienza](#)





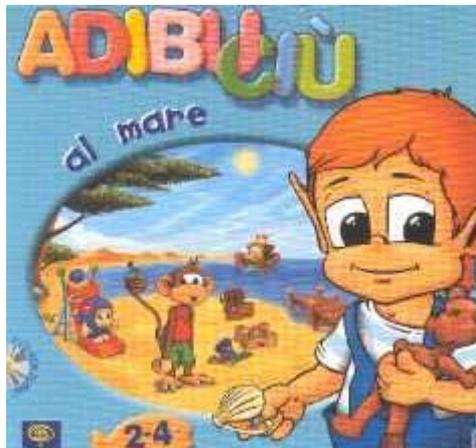
Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



Abbiamo proposto la nostra scuola per il progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali: "Valutazione del Software Didattico" ed il 29/11/2001 e' giunto un pacchetto da Firenze contenente un CD Roma....



una lettera per il dirigente scolastico,
una scheda per noi docenti ed una scheda per gli alunni della sezione G....
Col mese di Gennaio 2002 hanno avuto inizio i percorsi ... al mare...
con il cugino di ADIBU'



Start	Adibuciù	La tombola	Memory
Gli animali	Vola/non vola	Scheda alunni 🌐	Scheda docenti 🌐

[... e 11 VIDEO in Power Point...](#)

Qui di seguito vengono presentate solo alcune immagini
(senza video)



01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali 

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>





Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



Adibuciù guida con indicazioni "a voce"
le bambini ed i bambini.

Tra queste c'e':

- "Scegli un animale";
- "Sei un bambino o una bambina?"
- "scrivi il tuo nome"
- "Indica la tua data di nascita"



Davide:

Sto cercando sul calendario Marzo; sono un bambino, mi chiamo Davide, ho scelto l'elefante e sono nato il 3 Marzo 1996.



E poi, cosa succede?

Davide:

Quando ho messo tutto, confermo col pollice disegnato



Davide:

... e poi entro nella stanza dei giochi e scelgo un gioco.
Qui Giada prepara la spremuta con le arance.



Start	Adibuciù	La tombola	Memory
Gli animali	Vola/non vola	Scheda alunni 🌐	Scheda docenti 🌐

[... torna alla pagina iniziale...](#)



Qui di seguito vengono presentate solo alcune immagini
(senza video)

01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali 

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>
<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>





Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



CHE COSA E' ADIBUCIU'?

Federico: "E' un gioco, un disco per il computer."

Marco P.: "E' un gioco, sta dentro al computer."



QUALE GIOCO DI ADIBUCIU' TI PIACE DI PIU'? PERCHE'?

Davide: Mi piace quello della tartaruga che fa il percorso che deve andare dalla mamma.

Giacomo: Quello dello scrigno che prendi la forma giusta la metti lì e esce qualcosa...le stelle, le caramelle...

Marco T. : A me mi piace quello là dei pesci che devi mette i pezzi nel secchiello.

Riccardo: Lo scrigno perché mi piace. La musica pure, quella che sta dentro alla casa di Adibuciù, sta dentro ai giocattoli.

Gabriele: A me mi piace quello della barca che cammina.

Francesco: Quello dei pesci che li metti dentro al secchiello....mi piace perché c'è l'acqua.

Lorenzo: A me mi piace quello della tartaruga...perché si abbracciano.

Giulia: A me mi piace quello dei pesci che devi pescare i pesci o rossi e blu. Perché papà mi ha fatto pescare un pesce così grosso e poi lo abbiamo mangiato. Io l'ho mangiato tutto.

Caterina: A me mi piace quello dove ci sta la scimmia che sta seduta perché dice: "*Cliccare sulla scimmia in piedi!*"

Lucia: A me mi piace quello dei pesci...quello con la spugnetta che devi colorà i pesci.

Emanuela: Quello dei pesci...perché sì.

Isabella: Mi piace quello della tartaruga...

Lucilla: Mi piace quello dei pesci da mettere nel secchiello e poi quello dove c'è Adibuciù che canta.

Gianluca: Mi piace quello dello scrigno, poi quello della tartaruga che va a abbraccià la mamma, poi pure quello dei colori....tutti i giochi mae'!



Start	Adibuciù	La tombola	Memory
Gli animali	Vola/non vola	Scheda alunni 🌐	Scheda docenti 🌐

[... torna alla pagina iniziale...](#)

Qui di seguito vengono presentate solo alcune immagini
(senza video)

01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO
progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali 

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>
<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>





Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



Il software Adibuciù sollecita anche la realizzazione di giochi come :

La Tombola



- Gabriele: Ce mettemo l'animali.
- Gianluca: Devono essere diversi, se no facciamo tutti tombola!
- Marco P.: Ci posso attaccare il coccodrillo alla mia cartella?
- Martina M.: Lo prendo io, mae'!

Finalmente possiamo giocare a tombola.

Davide estrae l'animale e chi ha l'animale corrispondente in cartella, lo copre.



- Davide: Questo è...il delfino!
- Isabella: Non ce l'ho.
- Greta: Io ce l'ho, eccolo!
- Gabriele: No, non c'è!



- Gianluca: Me ne manca uno solo e poi faccio tombola!
- Emanuela: Anche io!
- Lucia: A me mi manca la pecora e la lumaca.



- Giada: Io il topo non ce l'ho.



- Giacomo: Guarda, mae', Federico ancora non ce l'ha nemmeno una!



- Riccardo:

TOMBOLA!!!



[Start](#)

[Adibuciù](#)

[La tombola](#)

[Memory](#)

[Gli animali](#)

[Vola/non vola](#)

[Scheda alunni](#) 🌐

[Scheda docenti](#) 🌐

[... torna alla pagina iniziale...](#)



Qui di seguito vengono presentate solo alcune immagini
(senza video)

[01](#)

[02](#)

[03](#)

[04](#)

[05](#)

[06](#)

[07](#)

[08](#)

[09](#)

[10](#)

[11](#)

[12](#)

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali 

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>
<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>





Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



Il software Adibuciù sollecita anche la realizzazione di giochi come il:



Sviluppo della memoria visiva e del pensiero logico.

- Organizzazione spaziale: in alto - in basso, ai lati - in mezzo - al centro, sopra - sotto.
- Organizzazione numerica: primo, secondo...ultimo



Con gli animali di ADIBUCIU' abbiamo costruito il gioco del memory.



Abbiamo incollato le immagini degli animali su dei cartoncini, lo stesso animale per due volte, perché per il gioco ci devono essere due animali uguali.

Poi abbiamo attaccato un nastrino ad ogni cartella e abbiamo colorato due maschere di tricheco che ci servivano per la storia...

LA STORIA DEI TRICHECHI.

C'erano due trichechi che erano rimasti imprigionati in una gabbia. Potevano essere liberati solo completando il gioco del memory. Su una parete della gabbia, infatti, c'erano delle cartelle coperte con l'immagine degli animali che avrebbero dovuto essere cercate e accoppiate, solo così si potevano girare. Per liberare i nostri amici trichechi, bisognava girare tutte le cartelle.





Ecco, questa è la gabbia in cui sono rinchiusi i due amici trichehchi. Le cartelle sono tutte coperte... chi riuscirà a scoprirle?



Ci prova per primo Gianluca, ma lui ha trovato il coccodrillo e il leone... Peccato! Non sono uguali. Però adesso sappiamo dove sono le cartelle sia del coccodrillo che del leone. Cerchiamo di ricordarlo...



Ci prova adesso Emanuela e trova la rana. Dove sarà nascosta l'altra rana? E' davvero fortunata! Riesce a trovare l'altra rana che sta SOTTO al SECONDO cartello.



Cosa scoprirà Davide? Davide prova a vedere cosa c'è sotto la TERZA cartella e trova il pinguino. Ma l'altro pinguino dove sarà? Provano a trovarlo Martina, Giada, Caterina, ma senza riuscirci. Alla fine lo trova Lucia, stava proprio VICINO!



Gabriele scopre un'altra cartella, ma non riesce a trovare quella uguale... Prova diverse volte, ma senza successo.



Francesco, che era molto attento a ricordare la posizione degli animali, trova immediatamente la coppia da scoprire. Bravo! Lui ha trovato il coccodrillo che aveva scoperto all'inizio Gianluca.



Ed ora tocca a Riccardo. Quale animale riuscirà a scoprire? Ce ne sono ancora molti e i trichehchi cominciano a stancarsi di stare rinchiusi... No, Riccardo non



Giorgia non riesce a ricordare dove stava l'altra pecora... l'aveva scoperta Riccardo, ma dove stava?

riesce ad indovinare dove potrebbe stare l'altro animale.



Alla fine fa un tentativo e ... eccola!
Era nella a SECONDA cartella



Isabella trova il gufo... però Lucia le ha suggerito dove stava l'altro gufo, perché era una delle cartelle che aveva scoperto prima Riccardo.



A Marco sono rimaste da scoprire solo le ultime due cartelle....così è facile, non ce ne sono più!
Devono per forza essere uguali!



Il gioco del memory è finito: finalmente i trichechi sono liberi di uscire!



[Start](#)

[Adibuciù](#)

[La tombola](#)

[Memory](#)

[Gli animali](#)

[Vola/non vola](#)

[Scheda alunni](#)

[Scheda docenti](#)

[... torna alla pagina iniziale...](#)



Qui di seguito vengono presentate solo alcune immagini
(senza video)

[01](#)

[02](#)

[03](#)

[04](#)

[05](#)

[06](#)

[07](#)

[08](#)

[09](#)

[10](#)

[11](#)

[12](#)

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO
progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali 

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>
<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>





Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



Il software Adibuciù sollecita anche la realizzazione di giochi come :

Gli animali di Adibuciù

- Progettare ed attuare efficaci strategie motorie.
- Eseguire percorsi motori di diversa difficoltà.
- Riconoscere ed operare su relazioni spaziali e topologiche.
- Organizzazione topologica: davanti, dietro; vicino, lontano, sopra, sotto.



Scegliamo l'animale che ci piace di più.



Augusto:



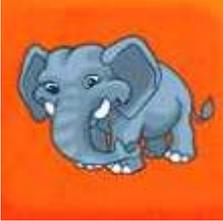
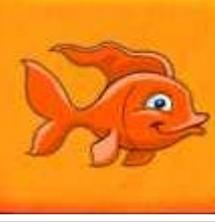
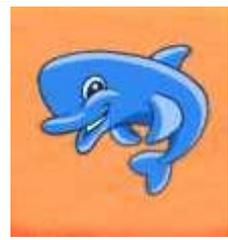
Caterina:



Christian:



Daiana:

<p>"Io prendo la pecora."</p>	<p>"La volpe...perché ha cinque zampe!"</p>	<p>"Il pulcino lo volevo io, mae'! Allora mi prendo il papero, perché è un po' come il pulcino. Ci somiglia!"</p>	<p>"Io prendo la lumaca, perché mi piace."</p>
			
<p> Davide: "Dunque...io scelgo... l'elefante, perché mi piace di più!"</p>	<p> Denise: "Io la farfalla perché vola e poi è di tanti colori."</p>	<p> Emanuela: " Io...questo." (Indica il riccio) Perché hai scelto il riccio? "...perché sì."</p>	<p> Federico: "Io scelgo la giraffa... perché non lo so."</p>
			
<p> Francesco: "Io scelgo la rana... perché salta."</p>	<p> Gabriele: "E mo' che prendo mae'? Ce so' rimasti pochi...va be', prendo il pesce, và!"</p>	<p> Giacomo: "Mi piace la tigre perché ha quattro zampe e poi è forte. Però qui la tigre non c'è e allora scelgo il cavallo."</p>	<p> Giada: "Cagnolino."</p>
			
<p> Gianluca: "Io prendo il coccodrillo perché c'ha i denti grandi."</p>	<p> Giorgia: "Io scelgo il pinguino, perché è bello!"</p>	<p> Giulia: "Il pulcino, perché io ce l'ho a casa, me l' ha prestato per un anno una signora."</p>	<p> Greta: "Io scelgo... il delfino perché è bello."</p>
			
<p> Isabella: "Io la tartaruga... perché sì."</p>	<p> Lorenzo: "Il gufo"</p>	<p> Lucia: "Io mi prendo lo scoiattolo, ha una bella coda, vedi?"</p>	<p> Lucilla: "La foca perché mi piace."</p>



Marco P.:
"Prendo l'orso perché...
perché...ha tante
zampe."
Quante ne ha? "Tre...
no, quattro."

Marco T. :
"Io prendo il
gatto."

Martina C. :
"Il pappagallo
perché è piccolo.
Ce l'ho uno a casa
io, sta dentro alla
gabbia e non la
apro se no
scappa...e non se
prende più, poi!"

Martina M.:
"Io scelgo
la capretta,
perché mi piace,
no?"



Riccardo:
"Io la mucca,
perché è carina."



Valeria:
"Il topo."

Anche
le maestre
scelgono
il loro
animale...



La maestra
Antonella sceglie
la coccinella
"Perché a me
piace molto il
colore rosso e poi
vola!"



La maestra **Linda**
sceglie il leone
perché lei è del
segno del Leone...
e poi il papero
l'hanno già scelto
e l'aquila non c'e'!



La maestra
Patrizia sceglie il
Panda, perché
"...è tenero!"

Attacchiamo l'animale che abbiamo scelto nella foto che c'è in classe...



Federico fa attaccare alla maestra Linda la giraffa sotto alla sua foto, così quando gioca con Adibuciù sa che deve scegliere la giraffa.



La maestra Linda prende la tartaruga di Isabella per attaccarla.



...poi attacca anche
la farfalla di Denise
e la lumaca di Daiana



Christian le dà il suo papero
e la maestra lo attacca.



[Start](#)

[Adibuciù](#)

[La tombola](#)

[Memory](#)

Gli animali

[Vola/non vola](#)

Scheda alunni 

Scheda docenti 

[... torna alla pagina iniziale...](#)



Qui di seguito vengono presentate solo alcune immagini
(senza video)

[01](#)

[02](#)

[03](#)

[04](#)

[05](#)

[06](#)

[07](#)

[08](#)

[09](#)

[10](#)

[11](#)

[12](#)

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO
progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali 

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>
<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>





Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



Il software Adibuciù sollecita anche la realizzazione di giochi come il:

VOLA O NON VOLA?

- Classificazioni di tipo binario con l'uso del connettivo logico "non".
- Identificare il simbolo di negazione **X**



Con gli animali di ADIBUCIU' abbiamo giocato al gioco del "Vola o non vola? Abbiamo segnato per terra due "strade" alla fine delle quali c'erano dei cartelli:



Ogni bambina/o sceglie un animale; se si tratta di un animale che vola, deve prendere la strada che porta al simbolo del gufo, se non vola, deve prendere la strada che porta al simbolo del gufo con la croce sopra, che vuol dire NON VOLA.



Davide sceglie la farfalla e si avvia per la "strada" che porta alla casa degli animali che volano, quindi va verso l'immagine del gufo senza il segno di negazione.



Gianluca ha scelto la giraffa...
e va nella strada dell'animale
che NON VOLA, il gufo con il segno **X**
che vuol dire NON.
Poi, uno alla volta, ogni bambino va al posto giusto.



Siamo proprio tanti!
Quali sono di più? Gli animali che volano o quelli che non volano?

- Marco T. : "Secondo me sono di più questi (Indica la foto di destra) però non si vedono tutti i bambini..."
- Denise: "Macchè, guarda che siamo di più da questa parte! (Indica la foto di sinistra) solo che sembriamo più piccoli."
- Davide: "Te lo dico io dove siamo di più. (Inizia a contare i bambini che si vedono nelle due foto, li conta correttamente, mentre gli altri si uniscono a lui nel contare)."
- Denise: " Sì, però qui (indica la foto di destra) ci stanno dei bambini che non si vedono, si vede solo la mano e i piedi, vicino a Giacomo, vedi?"



Il gioco continua....

Giada aiuta la maestra a mettere
sul petto di Emanuela il segno NON
e poi formiamo due file di bambini.

Come abbiamo stabilito di fare le file?

A distanza di tempo, i bambini e le bambine rievocano l'esperienza
e, guardando le foto, raccontano...





- Manuela: "Grandi e piccoli."
- Gianluca: "NO, lo vedi che ci sta da una parte Davide e da una parte Giorgia?"
- Lucia: "...E poi si dice oppure..."
Caterina: "Maschi e femmine."
- Martina M.: "Forse chi ha la tuta e chi non ha la tuta!"
- Lorenzo: "No, Denise c'ha la gonna, vedi?"
- Riccardo: "I capelli! Mi sa che è per i capelli corti e quelli lunghi!"
- Greta: "Io non me lo ricordo, mae'!"
- Marco T.: "Avevamo fatto una fila per il colore rosso, forse era quello!"
- Giacomo: "Ma no, qui il rosso ce l'hanno in tutte e due le file."
- Denise: "Non è che era il giallo?"
- Davide: "Boh...non me lo ricordo."
- Christian: "Forse era per le scarpe da ginnastica..."
- Federico: "Non lo so."

Nessuno riesce a ricordare il criterio che avevamo stabilito per formare le due file di bambini, ma nella discussione è stato possibile verificare il concetto della negazione.



Start	Adibuciù	La tombola	Memory
Gli animali	Vola/non vola	Scheda alunni 🌐	Scheda docenti 🌐

[... torna alla pagina iniziale...](#)

Qui di seguito vengono presentate solo alcune immagini
(senza video)

01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO
progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali 

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>
<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>



Scheda alunni

Istituto/Scuola:	Istituto Comprensivo "Don Milani" Scuola dell'Infanzia - Via Cilea 4 - 04100 Latina
Software:	Adibuciù al mare (2-4 anni)
Livello di età degli alunni:	3-4-5 anni
Numero alunni coinvolti:	Totale 26 <ul style="list-style-type: none">• 08 b. di 3 anni = 5 bambine e 3 bambini• 07 b. di 4 anni = 2 bambine e 5 bambini• 11 b. di 5 anni = 7 bambine (di cui 1 H) e 4 bambini

1) E' stato facile usare questo sw?

02 risposte = abbastanza facile (un bambino di 3 anni ed uno di 4 anni)

18 risposte = facile (3-4-5 anni)

06 risposte = facilissimo (bambine e bambine di 4 e 5 anni)

2) Ti sembra che questo sw ti sia servito per imparare qualche cosa di nuovo?

02 risposte = abbastanza (due bambini di 3 anni)

22 risposte = molte cose (bambini e bambine 3-4-5 anni)

02 risposte = molte cose e nuove abilità (due bambini di 5 anni)

3) Come hai trovato questo prodotto, interessante o noioso?

01 risposte = un po' noioso (1 bambino di 4 anni) (*)

02 risposte = abbastanza interessante (2 bambini di 5 anni)

23 risposte = interessante (bambini e bambine di 3-4-5 anni)

(*)

invitato a chiarire cosa intendeva per noioso Giacomo ha spiegato che si riferiva alla ripetitività di alcuni giochi

Scheda docente

Istituto/Scuola:	Istituto Comprensivo "Don Milani" Scuola dell'Infanzia - Via Cilea 4 - 04100 Latina
------------------	--

Software:	Adibuciù al mare (2-4 anni)
-----------	-----------------------------

Livello di età degli alunni:	3-4-5 anni
------------------------------	------------

Numero alunni coinvolti:	Totale 26 <ul style="list-style-type: none"> • 08 b. di 3 anni = 5 bambine e 3 bambini • 07 b. di 4 anni = 2 bambine e 5 bambini • 11 b. di 5 anni = 7 bambine (di cui 1 H) e 4 bambini
--------------------------	--

Durata dell'applicazione	Due mesi
--------------------------	----------

Disposizione degli alunni	n. computer	Un computer in classe
	n. alunni per computer	Da un minimo di uno ad un massimo di 8
		
	Modalità di presentazione del software 	<p>I bambini e le bambine giocano con il sw o singolarmente o a piccoli gruppi (a seconda dell'organizzazione che decidono di darsi di volta in volta). Quando scoprono, per es., qualche cosa di nuovo presentano la scoperta ai compagni che siedono poco distanti su tavolini e/o sedie. Poi si danno il cambio. Se il cambio non se lo danno da soli chiedono il nostro intervento: "Maestra, ma quando è che dici <<cambio>>?"</p> <p>Dal CD prendono vita spunti anche itinerari educativi didattici senza il computer (vedere documentazione on line) http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/ati07/0102/swbdp.htm</p>

Uso del sw da parte della scuola	
Come base per per discussione e/o lavori di gruppo	X
Per un primo approccio al tema	X
Per agire sulla motivazione	X
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	X
Come strumento per facilitare l'approccio interdisciplinare	
Come strumento per attività collaborative	X
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 = parziale; 4 = discreta; 5 = ottima

1. usabilità pratica, interfaccia più o meno amichevole, intuitiva	5
2. validità didattica	4
3. motivazione suscitata nell'alunno	5

Giudizio complessivo

1. **usabilità pratica, interfaccia più o meno amichevole, intuitiva:** Non abbiamo avuto difficoltà nell'installare il sw né abbiamo rilevato malfunzionamenti. I bambini e le bambine riescono a navigare nel sw autonomamente ed i più piccoli (treenni) attendono generalmente che il "gioco" venga avviato dai più grandi (quattrenni e cinquenni), poi procedono anche da soli. Il CD lo inseriamo noi (Patrizia ed io) nel lettore CD, ma solo per evitare che cada eventualmente in terra (rompendosi). Forse potrebbe essere prevista una strada più breve per uscire dal programma in quanto, a seconda di dove ci si trova, si deve ribadire almeno 3/4 volte che si intende abbandonare il gioco. Molti bambini richiedono il nostro aiuto quando devono scrivere per la prima volta nome e data di nascita <http://progetti.webscuola.tn.it/multilab/lati07/0102/swbdpstart.htm> Una volta inseriti i dati, però, procedono autonomamente.
2. **validità didattica:** Sicuramente il CD propone interessanti spunti didattici che coinvolgono agevolmente tutti e sei i cambi di esperienza. Potrebbe essere, però, previsto uno spazio aperto all'interno del CD dove i bambini e le bambine possano mettere in atto percorsi alternativi e creativi (qualche cosa come, ad. Es., il castello della fantasia. Uno spazio, cioè, dove poter animare in qualche modo Adibuciù dandogli itinerari e percorsi)
3. **motivazione suscitata nell'alunno:** solo un bambino su 26 ha trovato il sw ripetitivo; tra i sw presenti nel computer di scuola Adibuciù è il più richiesto.

Commenti particolari espressi dagli alunni

Entusiasmo



Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



Intervista per compilare la scheda di valutazione alunni



© Linda Giannini <calip@mbox.panservice.it> - <http://progetti.webscuola.tn.it/multilab/fati07/2>



Start	Adibuciù	La tombola	Memory
Gli animali	Vola/non vola	Scheda alunni 🎯	Scheda docenti 🎯

[... torna alla pagina iniziale...](#)

Qui di seguito vengono presentate solo alcune immagini
(senza video)

01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO
 progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali 

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>
<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>





Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



Intervista per compilare
la scheda di valutazione alunni



© Linda Giannini <calip@mbx.panservice.it> - http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/Mati07/ 3



Start	Adibuciù	La tombola	Memory
Gli animali	Vola/non vola	Scheda alunni	Scheda docenti

[... torna alla pagina iniziale...](#)

Qui di seguito vengono presentate solo alcune immagini
(senza video)




01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO
progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali 

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>
<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>





Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



Start	Adibuciù	La tombola	Memory
Gli animali	Volà/non volà	Scheda alunni	Scheda docenti

[... torna alla pagina iniziale...](#)

Qui di seguito vengono presentate solo alcune immagini
(senza video)

01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO
 progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>
<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>





Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



Start	Adibuciù	La tombola	Memory
Gli animali	Vola/non vola	Scheda alunni	Scheda docenti

[... torna alla pagina iniziale...](#)

Qui di seguito vengono presentate solo alcune immagini
(senza video)

01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO

progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>
<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>

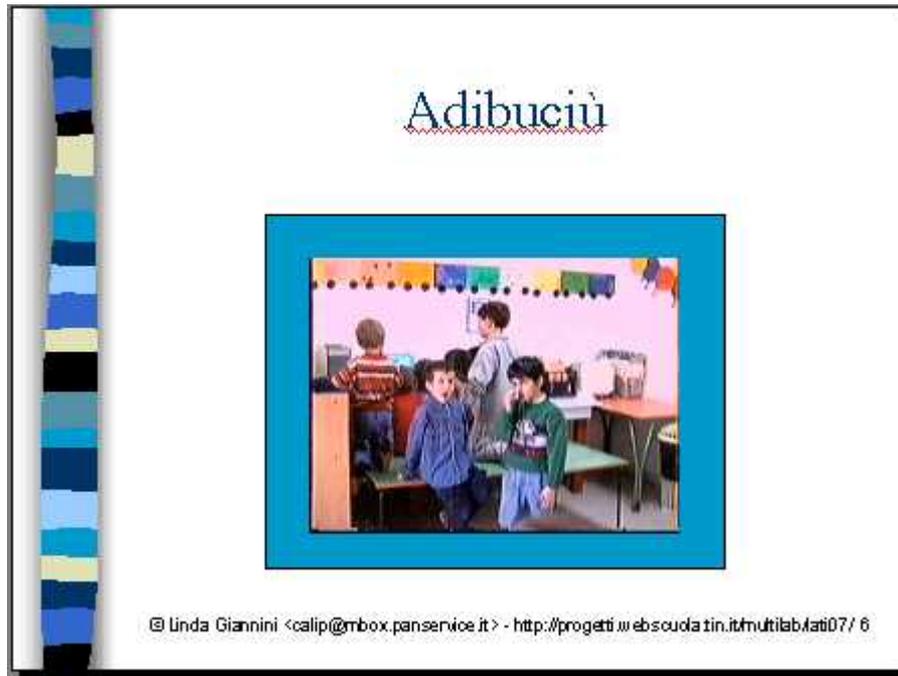




Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



Start	Adibuciù	La tombola	Memory
Gli animali	Vola/non vola	Scheda alunni 🌐	Scheda docenti 🌐

[... torna alla pagina iniziale...](#)

Qui di seguito vengono presentate solo alcune immagini
(senza video)

01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO
progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali 

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>
<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>





Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



Start	Adibuciù	La tombola	Memory
Gli animali	Volà/non volà	Scheda alunni	Scheda docenti

[... torna alla pagina iniziale...](#)

Qui di seguito vengono presentate solo alcune immagini
(senza video)

01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO
 progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>
<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>





Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



Start	Adibuciù	La tombola	Memory
Gli animali	Vola/non vola	Scheda alunni 🌐	Scheda docenti 🌐

[... torna alla pagina iniziale...](#)

Qui di seguito vengono presentate solo alcune immagini
(senza video)

01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO
 progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>
<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>





Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



Start	Adibuciù	La tombola	Memory
Gli animali	Vola/non vola	Scheda alunni	Scheda docenti

[... torna alla pagina iniziale...](#)

Qui di seguito vengono presentate solo alcune immagini
(senza video)

01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO
progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>
<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>





Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



Start	Adibuciù	La tombola	Memory
Gli animali	Vola/non vola	Scheda alunni	Scheda docenti

[... torna alla pagina iniziale...](#)

Qui di seguito vengono presentate solo alcune immagini
(senza video)

01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO
 progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>
<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>





Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



Start	Adibuciù	La tombola	Memory
Gli animali	Vola/non vola	Scheda alunni 🌐	Scheda docenti 🌐

[... torna alla pagina iniziale...](#)



01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO
 progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>
<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>





Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



Start	Adibuciù	La tombola	Memory
Gli animali	Vola/non vola	Scheda alunni	Scheda docenti

[... torna alla pagina iniziale...](#)

Qui di seguito vengono presentate solo alcune immagini
(senza video)

01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO
 progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>
<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>

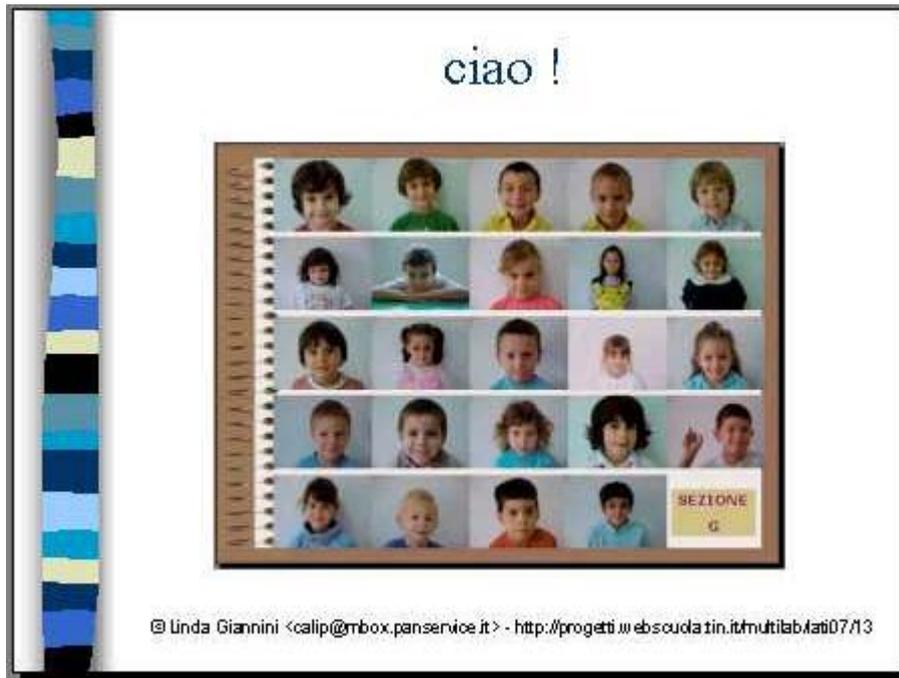




Software dalla BDP

INDIRE

ex Biblioteca di Documentazione Pedagogica di Firenze



Start	Adibuciù	La tombola	Memory
Gli animali	Vola/non vola	Scheda alunni 🌐	Scheda docenti 🌐

[... torna alla pagina iniziale...](#)



Qui di seguito vengono presentate solo alcune immagini
(senza video)

01	02	03	04
05	06	07	08
09	10	11	12

VALUTAZIONE DEL SOFTWARE DIDATTICO
progetto per la qualità educativa delle risorse multimediali 

<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/>
<http://progetti.webscuola.tin.it/multilab/lati07/0102/swbdp.htm>

