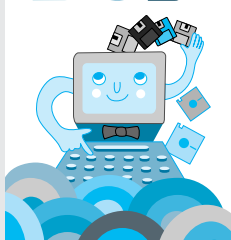


BSD



Con gli occhi di un bambino

Recentemente mi è capitato di “frequentare” alcuni siti web americani dedicati al software didattico, ed ho trovato particolarmente interessante un’iniziativa nuova, una raccolta di recensioni dei programmi fatte dai bambini che li hanno utilizzati. I bambini possiedono una particolare sensibilità nel cogliere aspetti della realtà che spesso noi non vediamo neppure, “guardare con gli occhi di un bambino” ha sicuramente un significato più ampio di “vedere”. Se il software è destinato ai bambini perché non possono essere loro a giudicarlo? Perché non osservare le loro scelte? La vetrina di questo numero ospita due dei software preferiti da Galia, mia figlia ed Elena, una sua amica.

*A cura di Lucia Ferlino, Galia ed Elena
ITD-CNR, Genova*

IL GIOCO DELLA LOGICA

Editore: Broderbund

Distributore: Leader Distribuzione SpA,
via Adua 22, 21045 Gazzada Schianno
(Va) tel. 0332/874111, fax
0332/870890 <http://www.leaderspa.it>

Data di pubblicazione: 1996

Costo: Lit. 51.600

Composto da: un CD-ROM, note d'uso

Requisiti tecnici: PC IBM o comp
486DX o sup., 8 Mb di Ram, 2 Mb li-
beri su Hard disk per Windows 3.1 (3
Mb liberi su Hard disk per Windows
95), lettore CD-ROM, scheda grafica
SVGA a 256 colori, scheda audio.

Il gioco della Logica,
scelto da Elena, 10 anni.
Il gioco della Logica è uno dei software che Elena propone volentieri ai suoi coetanei e ai bambini più piccoli, ai quali spiega come giocare.

Non molto tempo fa gli Zoombini vivevano felici in un'isola; sebbene tutti avessero un aspetto diverso, queste differenze non significavano nulla per loro, finché un

giorno arrivarono i Bloat e ben presto si presero ogni cosa. Gli Zoombini decisero di scappare verso una terra lontana, attraverso un territorio pieno di ostacoli, per superare i quali necessitavano di aiuto. Ecco dunque Elena che recluta gli Zoombi-

ni per iniziare il viaggio ed una nuova avventura (figura 1). Lungo un sentiero devono attraversare dei ponti sospesi sopra le Montagne, che diventano allergiche ad una o più delle loro caratteristiche (figura 2); per poterli fare passare tutti bisogna scoprire che cosa produce l'allergia.

Superato il pericolo delle montagne, gli Zoombini devono entrare nelle caverne di pietra; anche in questo caso esistono delle regole che vincolano il passaggio che si dovranno scoprire nel corso del gioco.

Superato un pericolo eccone subito un altro all'orizzonte: il gioco è un susseguirsi di ostacoli (superabili attivando di volta in volta strategie di problem solving) che mettono in difficoltà gli Zoombini ed i piccoli giocatori.

Pensato per i bambini della scuola elementare (sono previsti quattro livelli di difficoltà), propone un'avventura in cui vengo-

Figura 1 e 2
Il gioco della logica.



no messe alla prova le abilità logiche (comparazione, raggruppamento, ordinamento e correlazioni causa - effetto) dei piccoli giocatori. Alla base di questo software sta l'idea di un gioco con obiettivi educativi; il programma non dice ai bambini che cosa devono fare, ma dà loro la libertà di riuscire

a capire autonomamente ogni rompicapo e trovarne la soluzione; questo processo di risoluzione delle situazioni problematiche è parte del processo matematico, ovvero organizzare le informazioni in modo significativo, ragionare sui tentativi e fare delle prove in modo sistematico.

LA GIOSTRA DEI NUMERI

Editore: Iona Software Ltd.

Distributore: Gensoft,
via del Lavoro 20, 44100 Ferrara,
tel. 0532/786911, fax 0532/786999,
<http://www.gensoftonline.com>,

E-mail: gensoft@gensoftonline.com

Data di pubblicazione: 1997

Composto da: un CD-ROM, note d'uso

Costo: Lit. 99.900

Requisiti tecnici:

PC IBM o comp 486DX o sup.,
Windows 3.1, Windows 95, 8 Mb di
Ram, 5 Mb liberi su Hard disk, let-
tore CD-ROM, scheda grafica,
SVGA a 256 colori, scheda audio;
Apple Macintosh 68040, System
7.0.1 o sup, 8 Mb di Ram, monitor
13", 256 colori, lettore CD-Rom.

La giostra dei numeri,
scelto da Galia, 6 anni.

Galia, che da poco ha iniziato a familiarizzare con la matematica, ha scelto, in più occasioni, tra gli scaffali della biblioteca, La giostra dei numeri (figura 3).

Alla base del software l'idea che i bambini riescono ad imparare meglio e con maggiore fiducia quando possono collegare leggi astratte della matematica ad oggetti concreti della loro esperienza quotidiana.

Usando la metafora del luna park, il programma offre cinque occasioni di apprendimento dei

fondamenti della matematica.

Con la *Giostra taxi* Galia si diverte ad ordinare, classificare e raggruppare oggetti, può sviluppare il ragionamento logico e deduttivo, risolve semplici problemi con i numeri.

Con i *Clowns* del circo, facendoli arrampicare in tutte le direzioni esegue semplici sottrazioni, addizioni, divisioni e moltiplicazioni (figura 4).

Mentre utilizza le *Figure colorate* crea e confronta forme e figure, sperimentando il concetto di similitudine.

La *Banda delle bolle*, che risulta essere l'attività più gradita, le permette di scoprire tramite le bolle che rappresentano le unità, le decine e le centinaia, il valore delle cifre a seconda della posizione che occupano.

Con *La fabbrica delle risatine*, infine, riesce a determinare se un dato numero è maggiore, minore o uguale ad un secondo numero, determina il valore delle cifre a seconda della loro posizione in un numero, comprende che un numero rappresenta una data quantità di oggetti.

Una doppia modalità di fruizione (Esplora, Domanda e risposta) consente di sperimentare due distinte modalità di apprendimento, una libera, dettata dalla curiosità, l'altra più direttiva, guidata dal programma. Pensato per i bambini del primo ciclo della scuola elementare, il suo uso può essere esteso anche a bambini più grandi, che presentano difficoltà di calcolo; il programma prevede una serie di livelli di difficoltà, corrispondenti ad altrettanti argomenti. La possibilità di attivare una scansione manuale consente di fornire input con un singolo clic ad utenti con esigenze (motorie) particolari.

Figura 3 e 4

La giostra dei numeri.

