

SOFTWARE PER ESERCITAZIONE

COME E' STRUTTURATO

Le interfacce sono friendly e composte da elementi comuni ad ogni programma pur nella diversità degli obiettivi. Essi caratterizzano uno stile che rende subito riconoscibili i programmi appartenenti al **software di Cesare**.

Schermata di introduzione

Si accede al programma mediante un'unica schermata strutturata con semplicità:

1. nella prima fascia è riportato l'obiettivo ed il tipo di attività presentata dal programma
2. nella seconda fascia sono riportati (generalmente in numero di tre) i sottobiettivi visualizzabili con un clic sinistro
3. nella terza fascia a sinistra è visualizzato un riquadro di misure costanti con una immagine specifica per ogni programma; a destra alcuni pulsanti pari al numero dei livelli di difficoltà previsti ed il pulsante di uscita
4. nella quarta fascia, in calce alla schermata, è riportata la dicitura «Il software di Cesare» la dicitura comune a tutti i programmi pubblicati sul sito ed attestante la provenienza del software.



Il sottobiiettivo di default è quello visualizzato nell'interfaccia.

Dopo aver eventualmente cambiato il sottobiiettivo e cliccato sul pulsante corrispondente al livello di difficoltà, si accede alla seconda interfaccia.

Schermata di esecuzione

All'interno dei vari esercizi proposti (anche se molto diversi tra loro) il bambino ritrova sempre moti elementi costanti.

1. Nella prima fascia sono richiamati alcuni elementi già presenti nella schermata di introduzione e riproposti a conferma della scelta operata:
 - l'obiettivo indicato nella barra del titolo
 - il sottobiiettivo
 - il livello di difficoltà
2. Nella seconda fascia, la fascia interattiva, sono visualizzati
 - la striscia con l'esercizio da risolvere quasi sempre con item presentati singolarmente
 - la striscia con la valutazione della risposta (esatto / errato) legata ad un rinforzo sonoro positivo ed i pulsanti per l'interattività
 - = pulsante «Visualizza...» pulsante «Verifica»
 - = altri pulsanti a seconda dell'esercizio proposto.
 - un riquadro costantemente visibile e riportante i dati elaborati
 - = con il numero degli esercizi eseguiti
 - = il tempo impiegato per l'item corrente
 - = il tempo impiegato per tutti gli item
 - un riquadro visibile in contesto di errore che permette
 - =l'autocorrezione fino ad un massimo di tre volte
 - =la correzione facoltativa o obbligatoria del computer dopo tre tentativi vani
3. Nella terza fascia, in calce all'interfaccia, viene riportata

- una istruzione contestuale che risolve in dubbi in fase esecutiva

ESERCIZI SULLE ADDIZIONI.1

File

Operazione con numero massimo da 10 a 30
Calcolo del risultato o di un termine secondo casualità

18 + 6 = 25

Errato

TASTIERINO

1	2	3
4	5	6
7	8	9
0	00	000
Cancella		

AIUTO

Ti aiuto ?

No Si

ELABORAZIONE

Oper.	Risp. Esatte	Risp. Errate	Tempo parziale	Tempo totale
1		1	7	13

Clicca sul pulsante Si o sul pulsante No

Considerazione didattica

Interfacce costruite con i criteri sopraindicati sono rassicuranti per gli alunni che realmente possono procedere in modo autonomo e quindi gratificante.