

# E io pago...

Gioco didattico aperto sull'uso del denaro

© ing. Giuseppe Guarascio

Via Borrani 11 - 50012 Bagno a Ripoli (FI)

Tel. 055 633134 - E-Mail giuseppe.guarascio@tin.it

“E io pago...” è un software didattico, a metà strada fra il gioco e l'esercizio scolastico, che consente di apprendere l'uso del denaro.

Si rivolge a studenti in età scolare e a disabili con ritardo o difficoltà di apprendimento.

Realizzato in ambiente Windows, possiede un'interfaccia utente semplice e intuitiva e non richiede istruzione per l'apprendimento.

Il programma è aperto alle personalizzazioni per essere adattato alle necessità dell'alunno e seguirlo nell'evoluzione della sua situazione cognitiva. Il listino dei prodotti che il bambino può acquistare è preimpostato ed è suddiviso in quattro scaffali corrispondenti a quattro categorie di prodotti.

Il docente può personalizzare il listino cambiando il nome agli scaffali, aggiungendo nuovi prodotti e nuove immagini, anche fotografiche e aggiornando i prezzi per adeguarlo alla situazione reale dell'alunno.

I primi esercizi sono classici.

Un primo esercizio presenta le monete e le banconote raffigurandole a grandezza naturale, da ambo i lati, con indicazione del loro valore e suggerendo una serie di oggetti che potrebbero costituire un controvalore.

Un secondo esercizio chiede all'utente di disporre le monete e le banconote in ordine di valore crescente e decrescente.

Un terzo esercizio propone di cambiare le banconote usando valori di taglio più piccolo.

Gli esercizi successivi sono più interessanti perché coinvolgono il bambino in attività simulate come “fare la spesa”, “pagare”, “dare il resto” e “contare i soldi”.

Una zona del video rappresenta uno scaffale di un negozio dove sono disposti i vari oggetti del listino con le etichette del loro valore.

Per acquistare un oggetto lo si deve trascinare con il mouse (o selezionare con il mouse o la tastiera) in un'altra zona del video, che rappresenta il carrello della spesa.

Si possono acquistare virtualmente più oggetti da scaffali diversi. Un'opzione permette di

acquistare seguendo una lista della spesa scritta su un foglietto (post-it), generato casualmente dal computer o preparato dall'insegnante per un obiettivo preciso (ad esempio gli ingredienti della pizza).

Al momento di pagare, le zone del video cambiano di significato: una zona rappresenta il portafoglio, con le monete e le banconote allineate, e un'altra rappresenta la cassa. L'utente deve trascinare con il mouse sulla cassa (o selezionare) un numero di monete sufficiente per effettuare l'acquisto.

Un altro esercizio consente, in maniera analoga, di dare il resto.

L'attività di “pagare” o di “dare il resto” possono essere fatte senza passare per l'attività di “fare la spesa”. La cifra da pagare o di cui fare il resto è scelta casualmente dal computer. In questo modo l'alunno può esercitarsi innumerevoli volte.

L'esercizio “conta i soldi” visualizza una serie casuale di monete e banconote sparse sul piano e invita l'utente a digitare, in un tempo prefissato, l'importo corrispondente. Come opzioni si può scegliere il tempo di svolgimento per l'esercizio, se escludere la temporizzazione, il numero e il taglio delle monete che vengono presentate e la modalità di risposta (con o senza decimali, obbligatoria o meno, con conteggio degli errori).

Si possono impostare vari livelli di difficoltà: dal più elementare, in cui sono fornite continuamente tutte le informazioni necessarie e non sono richieste operazioni matematiche, al più complesso, dove i valori, i totali parziali, l'importo ancora da aggiungere o da sottrarre non sono visualizzati e le monete vengono presentate indifferentemente con una delle due facce.

E' in fase di realizzazione un semplice gioco interattivo, simile al Monopoli, da giocare contro il computer o con gli amici, che permette di verificare e consolidare le conoscenze acquisite.