



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "SANTE GIUFFRIDA"

VIALE AFRICA 198, 95129, CATANIA

CODICE UNIVOCO UFFICIO UFEL28, COD. FISC. 93203350876

MAIL: CTIC8A600V@ISTRUZIONE.IT- PEC:CTIC8A600V@PEC.ISTRUZIONE.IT

PROGETTO

DIGITALIZZANDO INCLUSIVA....MENTE



DIGITALIZZANDO INCLUSIVA....MENTE



PREMESSA

Il potenziale delle nuove tecnologie per migliorare la qualità della vita, ridurre l'esclusione sociale e aumentare la partecipazione è riconosciuto a livello internazionale, nell'ambito della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità (UNCRPD), che impone ai firmatari «... di promuovere l'accesso delle persone con disabilità alle nuove tecnologie e ai sistemi di informazione e comunicazione, compreso Internet» (2006, articolo 9). L'obiettivo fondamentale dell'impiego delle nuove tecnologie nel settore dell'istruzione per alunni con bisogni speciali è quello di promuovere l'equità nelle opportunità educative: «l'uso delle nuove tecnologie non è fine a sé stesso; piuttosto è un mezzo per sostenere le opportunità di apprendimento degli individui» Queste opportunità sono in linea con l'invito da parte dell'Unione Europea (UE) per consentire «a tutti di imparare, ovunque, in qualsiasi momento, su qualsiasi dispositivo, con il sostegno di chiunque» (Commissione Europea, 2013a, p. 3). Le nuove tecnologie costituiscono quindi in tal senso uno strumento chiave per promuovere l'equità nelle opportunità educative, poiché il loro uso efficace esemplifica buone prassi di insegnamento e costituisce un valido sostegno dell'apprendimento.

In quest'ottica il progetto Digitalizzando Inclusiva...Mente considera l'accesso a nuove tecnologie per l'apprendimento un diritto di tutti gli alunni nessuno escluso e intende sfruttare le grandi potenzialità della tecnologia informatica come valido strumento per la metodologia didattica di alunni con BES, ampliando l'accesso e la partecipazione all'istruzione inclusiva e consentendo a tutti gli alunni di beneficiare delle opportunità educative- formative che le nuove tecnologie sono in grado di offrire. Il progetto si concentra sull'uso delle nuove tecnologie per creare ambienti di apprendimento altamente inclusivi a supporto delle

opportunità di apprendimento per tutti quegli alunni con o senza BES che potrebbero essere esclusi dalle opportunità educative. Le nuove tecnologie per l'inclusione comprendono l'uso sia della tecnologia convenzionale normalmente disponibile in commercio e alla portata di tutti, tablet e periferiche, LIM, telefoni cellulari, ecc, sia tecnologie assistive, che compensano particolari difficoltà o limiti di uno studente nell'accesso alle nuove tecnologie, come ausili di apprendimento, quali screen reader, tastiere alternative, dispositivi di comunicazione aumentativi e alternativi e altre applicazioni tecnologiche specializzate. Il progetto prevede quindi l'uso delle nuove tecnologie a sostegno dell'istruzione inclusiva con l'obiettivo di consentire esercitazioni interattive da utilizzare in vari contesti di apprendimento, riguardanti le autonomie, l'istruzione scolastica, la formazione e le attività ludico-ricreative. Ciò riguarda non soltanto le persone con disabilità sensoriale, attraverso l'utilizzo di ausili utili al superamento della concreta situazione di svantaggio, ma anche tutte le situazioni in cui siano presenti difficoltà eterogenee, di carattere relazionale, intellettuale e cognitivo. Sono infatti disponibili numerosi *software ad hoc*, con finalità di tipo facilitante, strutturati in modo molteplice e funzionale rispetto alle specificità, particolarmente utili nei contesti formativi, poiché consentono approcci e possibilità inedite alla didattica, offrendo opportunità multiple e rispondenti alle differenti esigenze. I dispositivi permettono di proporre attività didattiche con specifiche caratteristiche leggerezza, grafica, interattività, chiarezza, reattività e realismo, ingredienti ottimali per promuovere nei contesti di apprendimento la motivazione, la partecipazione, lo sviluppo dell'autostima, il coinvolgimento e il raggiungimento degli obiettivi didattici prefissati. Nel caso di bambini con autismo, inoltre, il tablet può essere un potente alleato degli insegnanti non soltanto all'interno di una strategia di rinforzo, che prevede il suo utilizzo per incrementare o diminuire la probabilità che un comportamento si manifesti in certe circostanze, ma anche come preziosissimo strumento di apprendimento. Le esperienze di apprendimento digitali consentono molteplici possibilità di adattamento delle attività, favorendo gli specifici processi di individualizzazione e personalizzazione al fine di concretizzare l'obiettivo del miglioramento generale della qualità del loro progetto di vita e garantire il loro diritto alla partecipazione, valorizzando ed implementando le opportunità apprenditive, abilitative ed inclusive realizzabili a scuola.

La tecnologia informatica, nel concreto costituisce un valido supporto alla metodologia didattica, grazie ai programmi interattivi, chiari reattivi e realistici che colgono l'interesse dell'alunno e al contempo offrono strumenti di supporto e facilitazione all'apprendimento. Le applicazioni sono intuitive e ripetitive e si concretizzano in procedure facilmente memorizzabili e interiorizzabili, i testi e le parole sono accompagnati da rinforzi visivi e uditivi a supporto

della comprensione, l'apprendimento è sostenuto dalla ripetitività di stimolazioni simili tra di loro e l'alto grado di interattività porta l'alunno a operare con tempi e capacità attentive sempre maggiori. Le attività didattiche attraverso gli strumenti digitali vengono presentate sotto forma di gioco, creando un contesto originale, accattivante e funzionale all'apprendimento evitando così le eccessive frustrazioni che derivano di fronte agli ostacoli e alle difficoltà, che gli alunni incontrano lungo il percorso di apprendimento, in quanto fornisce feedback puntuali e coerenti di fronte agli eventuali successi o errori che consistono solitamente in immagini, musiche, suoni o animazioni facilmente comprensibili, come l'espressione di un personaggio felice o triste. Le attività svolte mediante le applicazioni hanno pertanto funzione di presentazione, integrazione e completamento di unità di apprendimento, realizzate su argomenti specifici per ciascuna materia. Fondamentale a tal fine è il lavoro di ricerca che va di pari passo col lavoro di progettazione delle UDA, diretto alle scelte di App e attività da svolgere singolarmente e nel piccolo gruppo che più facilmente rispecchiavano il tipo di esercizi svolti in classe, che non necessitano della connessione internet perché funzionano anche offline e non contengono pubblicità, quindi possono essere usate senza rischi per gli alunni. I piani d'azione strategici del progetto prendono pienamente in considerazione i problemi di disponibilità, economicità e accessibilità, e considera fattori chiave: - la flessibilità per consentire di valutare e agire in base alle proprie esigenze di hardware e software per le nuove tecnologie; - la capacità di valutare le esigenze e i bisogni formativi degli alunni con disabilità, la capacità del corpo docente di produrre contenuti di apprendimento digitale realmente accessibili ai discendenti a cui sono diretti, la modalità in cui le nuove tecnologie vengono utilizzate come strumento per facilitare la comunicazione e la cooperazione e l'apprendimento all'interno del gruppo di discendenti, infine il fattore più significativo è l'impegno positivo di tutte le parti interessate nel settore della formazione per l'utilizzo delle nuove tecnologie a sostegno di tutti gli alunni, in diverse situazioni sociali e di apprendimento, formali e non formali, affinché acquisiscano le competenze necessarie per utilizzare le nuove tecnologie in modi diversi.

Al fine di costruire una società dell'informazione inclusiva, il progetto raccomanda lo sviluppo di approcci didattici finalizzati all'uso delle nuove tecnologie per la riduzione delle disuguaglianze nell'istruzione, quindi per apprendere in modi diversi piuttosto che semplicemente per imparare a usare le stesse in contesti diversi, **è necessario infatti per il successo formativo dello stesso comprenderne appieno il potenziale come strumento di apprendimento e far sì che a tutti gli alunni sia consentito utilizzare le nuove tecnologie per l'apprendimento**, ciò che fa la differenza è come lo studente viene sostenuto per sfruttarle nel modo più adatto a soddisfare le proprie esigenze individuali. e passare dall'utilizzo iniziale

delle nuove tecnologie ad un utilizzo a sostegno dell'apprendimento. Per fare ciò, è necessario che gli insegnanti identifichino nelle nuove tecnologie lo strumento efficace per personalizzare o individualizzare l'apprendimento, al fine di favorire strategie meta-cognitive e approcci di apprendimento attivo, che garantiscano l'utilizzo sicuro delle nuove tecnologie da parte dei discenti. Il progetto a tal riguardo si propone di garantire l'e-sicurezza dei discenti integrando aspetti legati all'utilizzo sicuro delle nuove tecnologie al più ampio insegnamento dell'alfabetizzazione emotiva, sociale e digitale in tutti gli studenti con e senza BES sin dalla più tenera età. Tutto ciò implica l'integrazione di strategie di apprendimento digitale con strategie efficaci di valutazione, pianificazione, al fine di agevolare e migliorare: l'insegnamento e l'apprendimento cooperativo, il peer-tutoring, la risoluzione collaborativa di problemi e l'organizzazione di gruppi eterogenei per le attività di apprendimento; fornire molteplici mezzi di rappresentazione per dare agli alunni diverse possibilità e modalità di acquisire informazioni e conoscenze; molteplici mezzi di espressione per dare agli studenti modalità alternative di dimostrare ciò che sanno; molteplici mezzi di impegno per ottenere l'interesse del discente, motivarlo a imparare e presentare sfide di apprendimento. Il progetto promuove l'uso delle nuove tecnologie come strumento per promuovere la più ampia inclusione sociale e promuovere il rispetto per le diversità, al contempo intende dimostrare che un uso efficace delle nuove tecnologie a sostegno dell'istruzione inclusiva per gli alunni con bisogni educativi speciali ha effetti positivi su tutti gli studenti.

OBIETTIVI OPERATIVI

Il progetto intende sviluppare competenze pratiche e civiche attraverso il raggiungimento di obiettivi operativi quali:

- stimolare la responsabilità sociale, sviluppando la conoscenza e il rispetto per l'ambiente;
- accrescere l'autostima e la capacità di interazione con l'ambiente circostante;
- promuovere la collaborazione e l'interazione sociale tra pari;
- migliorare la coordinazione oculo manuale

Obiettivi operativi declinati nelle diverse dimensioni:

Socializzazione/Interazione/Relazione:

- Seguire le regole del gruppo;
- Mettere in atto dinamiche relazionali corrette;
- Comprendere il valore della solidarietà e dell'aiuto reciproco;
- Ascoltare e avvalersi dell'esempio ai fini dell'apprendimento;
- Riuscire a collaborare con i compagni.

Dimensione Cognitiva, Neuropsicologica e dell'Apprendimento:

- Comprendere le consegne verbali e grafico-espressive;
- Applicare correttamente le tecniche suggerite;
- Usare la propria creatività;
- Sviluppare capacità di memoria
- Conoscere e riconoscere e saper usare le App, relative alle varie esperienze di apprendimento suddivise per aree/dimensioni e discipline, come strumento per imparare ad imparare.

Dimensione Comunicazione linguaggio

- Imparare a comunicare con l'uso di strumenti digitali
- Imparare parole nuove;
- Imparare a comunicare in modo funzionale.
- Imparare a comunicare con l'uso di icone/ del linguaggio intra-verbale/ con il comunicatore
- Ascoltare e ripetere parole con significato
- Comprendere il significato delle parole che indicano azioni.

Dimensione Autonomia/orientamento:

- Migliorare la motricità fine.
- Saper utilizzare strumenti digitali in modo autonomo.
- Saper utilizzare App ai fini didattici educativi e formativi.
- Sviluppare autonomie personali attraverso il gioco virtuale.
- Portare a termine un compito in modo progressivamente più autonomo.
- Imparare ad orientarsi nell'interfaccia grafica.
- Imparare l'orientamento e gli indicatori temporali e spaziali attraverso percorsi virtuali.

OBIETTIVI SPECIFICI

- Utilizzare una modalità di apprendimento attivo attraverso imparare-facendo;
- Utilizzare modalità di apprendimento imitativo
- Mettere in rapporto i bambini per comprendere la differenza tra reale e virtuale;
- Utilizzare le nuove tecnologie come strumento di apprendimento attivo.
- Potenziare le capacità di memoria
- Eseguire giochi didattici nel piccolo gruppo
- Collaborare con i compagni
- Attivare modalità relazionali positive, di condivisione e rispetto.

RISORSE UMANE DESTINATE AL PROGETTO

Il progetto coordinato e supervisionato dal GLI con la collaborazione degli insegnanti di sostegno, intende realizzare un percorso formativo flessibile e dinamico ricco di esperienze di apprendimento all'insegna della speciale normalità e della normale specialità. Le attività progettuali si intersecheranno con le progettazioni disciplinari della classe, verranno infatti svolte molte attività che coinvolgeranno a vario titolo diverse discipline: scienze, italiano, matematica, arte, musica, ed civica, storia e geografia.

FINALITÀ:

- conoscere e utilizzare nuove tecnologie : LIM, Tablet; cellulare, pc,
- condividere esperienze di apprendimento interattive;
- promuovere lo sviluppo di abilità laboratoriali interattive;

- diffondere e apprendere l'uso consapevole e sicuro delle nuove tecnologie
- promuovere lo sviluppo di relazioni positive;
- sviluppare la percezione sensoriale;
- migliorare abilità di coordinazione fino motoria;
- risolvere in maniera creativa problemi pratici;
- migliorare il pensiero logico;
- valorizzare il coinvolgimento degli alunni con bisogni educativi speciali e favorire la loro integrazione in esperienze di apprendimento per garantire pari opportunità;
- favorire lo sviluppo della pazienza e l'accettazione di svolgere anche compiti meno graditi
- vincere il senso di inadeguatezza e di frustrazione che a volte emerge confrontandosi con i compagni nella didattica;
- sviluppare e diffondere la cultura di un rispettoso delle diversità.

DESTINATARI:

Gli alunni con e senza BES della scuola primaria, dell'infanzia.

DIFFUSIONE DELLE ATTIVITÀ:

- realizzazione di un diario fotografico, o di ppt o di filmati delle diverse attività svolte;
- realizzazione di un calendario delle attività didattiche suddivise per dimensioni e discipline relative all'esperienza di apprendimento che si intende proporre.

FASI ORGANIZZATIVE

Le attività si svolgeranno durante l'intero anno scolastico in orario curriculare formando anche dei piccoli gruppi guidati dai docenti coinvolti, consentendo l'accesso e la partecipazione di ciascun alunno e di tutti in totale agio e sicurezza. Sull'Agenda della programmazione settimanalmente, verranno verbalizzati gli incontri e le attività. In classe, durante l'orario settimanale, verranno svolte attività complementari e trasversali, progressivamente saranno raccolti i materiali prodotti che costituiranno il filo conduttore di un unico percorso di continuità del progetto.

FASI DI ATTUAZIONE

Il team dei docenti, principali mediatori del processo di apprendimento devono inizialmente: valutare il percorso di apprendimento più adeguato ai discendi con BES in funzione dei diversi stili di apprendimento delle diverse attitudini cognitive, gestire in modo alternativo le attività del laboratorio informatico aula, favorire e potenziare gli apprendimenti e ad adottare i materiali e le strategie didattiche in relazione ai bisogni degli alunni. Scegliere gli strumenti tecnologici, mediatori didattici, attrezzature e ausili informatici, software e sussidi specifici più idonei alle esigenze dei discendi. In particolare, rispetto alla consapevolezza fonologica, presentare le parole al computer in maniera bimodale, attraverso il canale visivo e uditivo, rinforzare la corretta associazione grafema-fonema, usare la sintesi vocale per gli alunni che presentano maggiori difficoltà di lettura e al contempo promuovere l'implementazione del bagaglio lessicale, promuovere l'uso competente e consapevole di mediatori compensativi ai fini di un percorso volto al raggiungimento dell'autonomia. In un secondo momento entra in gioco l'insegnante facilitatore del processo di apprendimento che favorisce attraverso le nuove tecnologie, quali strumenti per l'apprendimento le performance e il grado di funzionamento dell'alunno con BES(modello Bio-psico-sociale). La sua azione di scaffolding (Bruner, Wood & Ross, 1976) nei processi di apprendimento, agendo nella zona di sviluppo prossimale, permette allo studente lo svolgimento di un compito non ancora interiorizzato ma potenzialmente raggiungibile, attraverso più forme di intervento.

Le modalità di intervento di scaffolding da parte del docente,(individuate da Bruner et al. 1976), segue i seguenti step:

- 1) Preparazione di esperienze di apprendimento propedeutiche al digitale e interattivo che si propongono Individuazione delle App più idonee al soddisfacimento dei bisogni formativi educativi e didattici dell'alunno a cui sono rivolti.
- 2.) reclutare il compito e intervenire sull'interesse rispetto al compito incoraggiando l'alunno;
- 3). ridurre il grado di libertà e facilitare il compito e ridurre le azioni di aiuto per raggiungere l'obiettivo;
- 4.) mantenere la direzione delle attività e sostenere un alto livello di motivazione e fornire i prompt necessari;
- 5) evidenziare gli aspetti cruciali, individuare le criticità e adottare modifiche nelle strategie e nel compito.

6) fornire dimostrazioni, mostrare esempi e o soluzioni sostenere a livello comunicativo, emotivo pedagogico e didattico, gli alunni alla luce degli interventi, delle azioni, delle strategie e degli strumenti adottati.

7) integrare la didattica digitale con momenti di istruzione diretta, esplicitandola con strategie inclusive e metacognitive, e momenti di modellamento guidato, orientato a ridursi al fine di rendere consapevole l'allievo delle modalità di apprendimento.

8) ricevuto il feedback dell'alunno il docente promuove l'acquisizione di nuove abilità e conoscenze o il consolidamento o il potenziamento di quanto appreso, oppure ricalibra il proprio intervento.

Gli alunni al contempo seguiranno un percorso formativo educativo su misura che mantiene i punti di contatto con la progettazione di classe, coadiuvato dall'uso di strumenti di apprendimento tecnologici e di App mediatori e facilitatori dell'apprendimento diversificate per obiettivi didattici educativi e formativi, che si possono dividere in quattro macro categorie:

- **App per lo sviluppo e/o il consolidamento delle abilità di base** - ossia giochi ed esercizi che vertono soprattutto sui prerequisiti: percezione, attenzione, discriminazione, riconoscimento di forme, colori e dimensioni, orientamento spaziale, orientamento temporale, memoria - e che implicano attività cognitive complesse come il ragionamento;

- **App che consentono di inventare, sviluppare la creatività e mettere in atto strategie di ragionamento** – quali i laboratori virtuali di grafica, musica, scrittura creativa, logica, ecc. - in cui rielaborare i risultati di esperienze reali e concrete;
- app propedeutiche ad attività e contenuti dei primi anni della scuola primaria, quali letto-scrittura, calcolo, elementi di scienze e tecnologia;

App per lo sviluppo e/o il consolidamento delle abilità che propongono attività ludiche volte a stimolare la percezione e la discriminazione dei colori, la denominazione e la discriminazione di forme, il riconoscimento di forme uguali, il confronto fra grandezze e oggetti, l'ordinamento e la corrispondenza fra oggetti.

App per manipolare la realtà e sviluppare la creatività: gli alunni grazie alla loro naturale curiosità si pongono interrogativi come «Che cosa succede se... si mischiano colori,

se si cambiano le dimensioni delle figure, se si modifica la velocità o se si cambia il ritmo di un brano musicale», ai quali cercano di trovare risposte provando direttamente, sperimentando quindi l'imparare facendo. Per questo tipo di attività sperimentale sono disponibili app che consentono di esplorare oggetti e funzioni, di manipolare contenuti, favorendo lo sviluppo della progettualità e dell'espressione creativa in vari ambiti. Nelle app, in cui si ritrovano gli stessi obiettivi presenti nelle progettazioni di classe e nei PEI o nei PDP, l'alunno esegue il compito con una modalità di interazione diretta, quasi senza mediazione, attraverso il movimento delle mani o di un dito ha la possibilità di indicare risposte, creare delle corrispondenze fra oggetti, prendere oggetti sullo schermo e metterli in ordine secondo il criterio richiesto. Come spiegato da Emma Baumgartner, «L'elemento di novità del tablet [...] è che un bambino può usare le dita e osservare gli effetti, ad ogni azione ha una risposta immediata. Si ha il principio, importante per lo sviluppo cognitivo, che Piaget ha definito 'il piacere di essere causa'. **L'alunno in una prima fase** impara che può produrre un effetto sul mondo, prendere decisioni e pianificare, scopre la sua autonomia. Imparerà in una **seconda fase** a comprendere quali: relazioni spaziali esistono tra gli oggetti, dal momento che la capacità di individuare la posizione di oggetti nello spazio e di muoversi all'interno di esso pone le basi della letto-scrittura e dello sviluppo del pensiero computazionale; quali relazioni temporali esistono tra gli eventi o semplici azioni di routine quotidiane. Le app rappresenteranno quindi le occasioni di gioco o di esercizio che sviluppano la capacità di comprendere le relazioni spaziali e temporali tra gli eventi. In questo caso le app che favoriscono questa competenza propongono soprattutto attività mirate al riordino di sequenze. Al contempo si promuoverà lo sviluppo di abilità cognitive come la memoria poiché tutte le App propongono ambienti ludici finalizzati alla memorizzazione di varia tipologia ed ambientazione. Nella **terza fase** vengono proposte Tecnologie Didattiche, attività che implicano capacità di ragionamento e riflessione raggiungibili una volta acquisite determinate conoscenze di base, come quelle rivolte alla percezione della relazione fra le parti e il tutto e alla classificazione e categorizzazione di oggetti. Nella **quarta fase** si potranno usare App per manipolare la realtà e sviluppare la creatività. Si tratta di ambienti: di scoperta di fenomeni fisici; di montaggio e costruzione di oggetti; per giocare con i colori o con le immagini; per fare ed ascoltare musica; per costruire o fruire storie illustrate e App dai contenuti disciplinari che propongono contesti ludici che espongono il bambino a contenuti propedeutici agli apprendimenti della scuola dell'infanzia e della scuola primaria, proponendo attività diversificate per familiarizzare con essi.

Nel caso dei numeri, si va, ad esempio, dal riconoscimento della forma in mezzo a tante altre forme all'abbinamento con la quantità corrispondente, alla loro scrittura alle quattro operazioni ecc Analogamente, nel caso delle lettere si tratta di familiarizzare con la forma, di riconoscerla, di scoprire oggetti i cui nomi iniziano con la lettera indicata, di riprodurla con il dito seguendo la traccia con l'obiettivo di scoprire l'intero alfabeto, oppure parole, frasi minime, testi di vario genere ecc Ci sono app che introducono ad elementi di scienze e tecnologia, offrendo ai bambini ambienti in cui sperimentare le proprietà fisiche degli oggetti, ad esempio dando la possibilità di utilizzare una piccola catapulta per colpire dei bersagli e scoprire che si ottengono traiettorie diverse variando la posizione del fulcro, app per l'alfabetizzazione in lingua straniera, in cui alle lettere è associato l'ascolto della pronuncia e la visione di oggetti e figure il cui nome inizia con quella lettera,. In conclusione in questa fase gli alunni possono utilizzare le nuove tecnologie come strumento per l'apprendimento, raggiungimento o consolidamento o potenziamento degli obiettivi disciplinari progettati. Seguono le fasi di verifica, valutazione, autovalutazione e documentazione, rendicontazione.

RISULTATI ATTESI:

- creare un ambiente di apprendimento permanente coinvolgente, accattivante e motivante;
- promuovere metodologie didattiche innovative e l'utilizzo delle TIC per aiutare gli alunni a migliorare il livello delle competenze di base,
- favorire l'apprendimento delle competenze chiave e di cittadinanza europee, in particolare "Competenza digitale" e "Imparare ad imparare".
- favorire "l'inclusione digitale, le competenze digitali e la fruizione di informazioni e servizi online tra studenti di contesti sociali svantaggiati o studenti BES;
- favorire una cultura aperta alle innovazioni;
- permettere lo sviluppo di una didattica collaborativa;
- permettere agli alunni con disabilità di diventare attori attivi nel processo di apprendimento;
- aprire un nuovo canale di comunicazione e formazione tra e verso gli alunni;
- facilitare la comunicazione;
- promuovere e sostenere l'innovazione per il miglioramento continuo della qualità dell'offerta formativa e dell'apprendimento;

- educare alla comunicazione digitale e ad un uso corretto e consapevole di Internet;

SPAZI

Aula- laboratorio di informatica-giardini-palestra.

MATERIALI E STRUMENTI

La costruzione di un ambiente altamente inclusivo e tecnologicamente attrezzato presuppone la predisposizione di materiali multimediali personalizzati e individualizzati su misura per gli alunni coinvolti, pecs, attività propedeutiche all'apprendimento digitale e all'uso delle tecnologie in sicurezza, di mappe concettuali, di file audio e video, istruzioni semplici, chiare e dirette che possano essere facilmente e interpretabili, strumenti per l'ascolto e la lettura, varie tipologie di test, utilizzo progressivamente sempre più autonomo di piattaforme digitali LIM, tablet, pc, software didattici, APP, cuffie, giochi didattici interattivi.

STRATEGIA

Dal punto di vista della strategia che consente di raggiungere l'obiettivo prefissato, sia quelle utilizzate per i software didattici quali : ambiente aperto, esercitazione, simulazione, gioco, sia la dimensione ludica che costituisce fattore essenziale per coinvolgere, stimolare e incoraggiare l'alunno a svolgere l'attività.

METODO

Attraverso il gioco si farà uso di molteplici linguaggi: verbale-iconico-fotografico-sensoriale manipolativo, finalizzati all'acquisizione di abilità e conoscenze che permettano all'alunno di costruire attivamente il proprio sapere attraverso esperienze virtuali : interagendo con l'interfaccia della LIM o del Tablet o del PC e poi in modo concreto riproponendo attività didattica che permettano la metacognizione di quanto appreso. È opportuno procedere con gradualità: dalle prime e semplici esperienze di esplorazione del mezzo tecnologico al suo uso come strumento per l'apprendimento attivo. Il metodo utilizzato sarà quello scientifico sperimentale.

METODOLOGIA

Il progetto è rivolto agli alunni con bisogni educativi speciali che possono essere affiancati dai compagni di scuola nelle veste di tutor, l'insegnante e o l'alunno tutor assolvono la funzione di mediatori didattici di facilitatori dell'apprendimento che conducono l'alunno all'esplorazione prima e alla conoscenza di applicazioni web, App, software didattici, intuitive e facili da usare che consentono di variare molto la didattica e anche di spezzare la monotonia della penna e del quaderno grazie alla tecnologia touchscreen che permette di interagire con l'interfaccia grafica attraverso l'utilizzo delle dita in maniera diretta ed immediata. Queste applicazioni risultano essere utilissime anche in termini di economia del materiale, dal momento che consentono di lavorare anche in assenza di flash cards, tabelloni o altri strumenti generalmente molto usati nella didattica speciale. Le attività nell'attuazione e realizzazione di questa esperienza sono molteplici e anche a livelli di competenza richiesti. Ognuno può partecipare e collaborare apportando il proprio personale e significativo contributo. **La metodologia** prevista è una metodologia attiva che promuove il learning by doing, l'apprendimento imitativo, il problem solving e il tutoring, la didattica digitale, alle quali si possono associare a seconda dei casi le metodologie ABA, il NET, la CAA, ma possono essere utilizzate anche altre metodologie di tipo inclusivo nel rispetto dei bisogni formativi degli alunni partecipanti. La natura del progetto è laboratoriale, poiché si tratta di un laboratorio interattivo che attraverso l'esperienza virtuale permette di svolgere attività di approfondimento di conoscenze e sviluppo, consolidamento e potenziamento di abilità e competenze pratiche, relazionali, comunicazionali e disciplinari.

CALENDARIO

Il progetto verrà attuato nell'anno scolastico 2022/2023 a partire dal mese disi concluderà nel mese di giugno.

VERIFICA E VALUTAZIONE

La valutazione è un processo che si svilupperà per tutto il percorso inizialmente attraverso le osservazioni sistematiche si porterà in essere una **valutazione diagnostica** che ci permetterà di conoscere i prerequisiti di base, lo stile di apprendimento dell'alunno, le aree

che necessitano maggiore attenzione formativa ed educativa. Successivamente oggetto dell'osservazione focalizzata finalizzata alla **valutazione sommativa** riguarderà soprattutto, la motivazione, l'interesse verso le attività didattiche, i progressi negli apprendimenti e nelle abilità, la capacità di collaborare, l'acquisizione di conoscenze specifiche e il saperle trasmettere a livello trasversale, la capacità di cogliere elementi essenziali propri delle attività, l'utilizzo consapevole e rispettoso delle tecnologie, dei materiali e dell'ambiente, le risposte date, gli interventi spontanei durante la conversazione guidata, la comprensione ed esecuzione delle indicazioni date nei giochi didattici; la partecipazione nei giochi interattivi di gruppo come il memory games; gli elaborati e le modalità di esecuzione dei compiti assegnati, progressi nelle aree e nelle discipline oggetto dell'intervento didattico educativo e formativo, la capacità di collaborare, la capacità di tollerare le frustrazioni inerenti nuovi compiti e nuove esperienze di apprendimento. Infine per una **valutazione finale** in particolare, si procederà con:

- osservazioni in itinere e si proporranno verifiche di vario genere sui diversi argomenti trattati;
- monitoraggio sul rispetto dei tempi, delle azioni programmate e dei prodotti attesi;
- sondaggio per il gradimento dell'attività proposta attraverso un questionario finale;
- autovalutazione;
- transfer delle conoscenze in altri contesti.

DEBRIEFING

Al termine delle attività, seduti in cerchio, si effettuerà un momento di debriefing (dopo-gioco) finalizzato al rilassamento e a promuovere la riflessione « metacognitiva e meta-emotiva » condividendo insieme difficoltà e problemi incontrati nel percorso realizzato, proposte di modifica, gradimento personale.

COMPITO DI REALTÀ

Allo scopo di verificare le abilità degli alunni in contesti operativi REALI o simili al reale, mettendo alla prova, realmente, le competenze cognitive e metacognitive che hanno acquisito. L'alunno nel piccolo gruppo e individualmente deve dimostrare cosa sa fare con quello che sa, attraverso l'esecuzione di attività, sia in un contesto virtuale che in un contesto reale e concreto nel piccolo gruppo con l'ausilio di prompt verbali e o fisici proporzionali alla situazione di gravità dell'alunno, riguardanti la routine quotidiana, le dimensioni o l'ambito disciplinare in cui si è effettuato l'intervento.

SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE

- Quale parte dell'attività ti è piaciuta di più? Quale di meno? Perché?
- Hai incontrato delle difficoltà?
- Cosa potresti fare per non averle più?
- Dai un voto da 1 a 10 all'attività svolta.

DOCUMENTAZIONE

La documentazione della realizzazione del progetto si esplicherà attraverso la creazione di una presentazione multimediale.

RENDICONDAZIONE

