

SCHEDA PROGETTO

Denominazione progetto: Io sono DigitAbile

Referente: Prof.ssa Calisesi Claudia

Ausili richiesti: 1) accessibilità ad un Pc a LCD con connessione Internet; 2) una stampante; 3) usabilità di software didattici ad hoc di matematica e italiano

Descrizione:

- Utilizzare il computer per compiere semplici azioni a livello informatico: 1) accendere e spegnere in modo corretto la macchina; 2) utilizzare mouse/touchpad e tastiera per dare alcuni semplici comandi al computer;
- Portare avanti il laboratorio di scrittura (Writing Workshop), attività condivisa dalla classe, su temi di interessi personali utilizzando l'applicativo di Word per redigere testi autobiografici, sfruttando alcune funzioni specifiche: 1) selezionare una parola, una porzione di testo o tutto il testo; 2) selezionare il tipo di font e la sua dimensione; 3) evidenziare parole-chiave; 4) tagliare, copiare e incollare parti di testo; 5) salvare i file di lavoro sul desktop o in una cartella specifica; 6) entrare e uscire dall'applicativo);
- Utilizzare il Pc come strumento multimediale per l'apprendimento (visione di documentari didattico-formativi) e i momenti ludico-ricreativi (giochi interattivi, visione di cartoni animati, ascolto di canzoni) compiendo alcune semplici azioni: 1) accedere ad Internet e collegarsi ad un sito e/o ad una piattaforma Web (es. Youtube); 2) scrivere parole-chiave, con il supporto dell'adulto, per cercare informazioni utili;
- Utilizzare in maniera corretta la stampante collegandola al Pc e sfruttando alcune semplici impostazioni (numero copie, stampare l'intero documento o solo alcune pagine);
- Selezionare software didattici ad hoc, uno per matematica e uno per italiano, strutturati in modo funzionale rispetto ai bisogni dell'alunno sul piano operativo e cognitivo, in modo da poterli utilizzare in maniera alternata alle schede operative in cartaceo. Tali software dovranno presentare contenuti compatibili con gli argomenti selezionati nel PEI dell'alunno per le due discipline:
 - ✓ Contenuti di matematica: 1) quantità (numeri entro il 20) e collegamento; 2) segni operativi + e -; 3) risoluzione di semplici problemi guidati illustrati con addizione e sottrazione; 4) ordinare una serie di numeri in senso crescente e/o decrescente; 5) indicare il numero precedente e/o successivo a quello dato; 6) confrontare usando i segni $>$, $<$, $=$ con il supporto grafico; 7)

familiarizzare con gli euro (banconote da 5, 10 e 20 €; monete da 1 e 2 €): scrivere le quantità di denaro date e/o indicare quali banconote e monete hanno il valore maggiore (max tre opzioni);

- ✓ Contenuti di italiano: 1) esercizi linguistici misti con il supporto di immagini, incentrati sul rafforzamento delle abilità ortografiche e sulla discriminazione dei suoni vocalici e consonantici; 2) lettura di brevi testi elementari illustrati con esercizi di comprensione (scelta multipla con risposte scritte e/o immagini, V/F, completamento di frasi, riordinare sequenze illustrate, disegni).

Obiettivi didattico-formativi:

- Potenziare le abilità di base, tenendo conto del livello di apprendimento raggiunto nelle discipline curriculari di italiano e matematica
- Realizzare un contesto educativo appropriato in grado di promuovere la motivazione, la partecipazione e l'interazione
- Sfruttare le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie per aiutare l'alunno a mantenere la giusta attenzione durante lo svolgimento delle attività
- Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer (hardware) e le azioni che si possono compiere con esso
- Sperimentare l'uso diretto del computer, permettendo all'alunno di interagire con la macchina secondo le proprie risorse, i propri ritmi e tempi di apprendimento
- Valorizzare l'operatività (il saper fare) dell'alunno
- Sensibilizzare l'alunno verso un rispetto e un utilizzo sempre più consapevoli degli strumenti tecnologici

Classi-sezioni coinvolte nel progetto: un alunno certificato di terza media

Modalità di attuazione: le attività saranno svolte fuori dalla classe, in un'aula multifunzionale strutturata per interventi didattici individualizzati

Tempi di attuazione: training per l'intero anno scolastico

Criteri, tempi e modi di verifica: seguendo una programmazione personalizzata e con la supervisione dell'insegnante di sostegno, l'alunno svolgerà una serie di attività didattiche rispondenti ai suoi bisogni sul piano operativo, alternandole a momenti ludico-ricreativi sfruttando le risorse tecnologiche in maniera responsabile. Tali attività si svolgeranno in orario scolastico con regolarità e in maniera pianificata.

L'insegnante di sostegno verificherà i risultati in itinere, tenendo conto del livello di partenza, delle reali capacità del ragazzo, delle potenzialità da valorizzare, dei progressi raggiunti, dell'impegno e della partecipazione.

Presentazione dei risultati: Periodicamente l'alunno presenterà alla classe i risultati delle attività relative al Writing Workshop e agli esercizi interattivi di matematica e italiano contenuti nei software scelti ad hoc, in modo da creare un canale inclusivo con il gruppo classe, che potrà coinvolgerlo con semplici domande e fornire un feedback sulla percezione e sul gradimento delle attività svolte.

Prof.ssa Calisesi Claudia