



Mediatori didattici per l'inclusione scolastica: Esperienze nella Scuola

Prof. Luca Fanucci

Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione:
Università di Pisa

Tel. +39 050 2217 668, Fax. +39 050 2217522
Email: luca.fanucci@unipi.it

Sommario

Un Progetto di Informatica nella Scuola dell'Infanzia: Un esempio di collaborazione Scuola - Famiglia, a.s. 2002-2003, Scuola "G. Rodari" - Circolo Didattico di Montecatini Terme

La Storia di Cappuccetto Rosso: CD-ROM interattivo e multimediale, ovvero un'esperienza di integrazione scolastica tramite l'uso dell'Informatica nella Scuola Elementare, a.s. 2003-2004, Scuola "P. Casciani" - Montecatini Terme

Sound of Comics: Laboratorio Lingua Inglese, a.s. 2006-2007, Scuola "P. Casciani" - Montecatini Terme

Un Progetto di Informatica nella Scuola dell'Infanzia

Un esempio di collaborazione
Scuola – Famiglia

Scuola "G. Rodari" – Circolo Didattico di Montecatini Terme

Anno Scolastico 2002-2003

Antonella Grilli, Magda Severi, Luca Fanucci

Sommario

- Tommaso e la sua sezione
- I docenti
- Il progetto
- Gli ausili tecnologici
- I programmi software
- Cosa ha imparato Tommaso
- Conclusioni

Presentato nella sezione delle buone prassi nella scuola dell'Infanzia
al **IV Convegno Internazionale Erickson** – Rimini - 14-16 Novembre, 2003

Selezionato da IRRE Toscana per essere inserito nel database nazionale delle buone prassi
progetto INDIRE/GOLD 2004

Tommaso

Nasce alla 29-ma settimana il 3-7-1997

La diagnosi: PCI - Tetraparesi Spastica

Tommaso è affetto da una grave disabilità motoria non libero di partecipare alle attività proposte in quanto necessitava costantemente della **mediazione di un adulto**, in particolare per: spostarsi, mangiare, usufruire dei servizi igienici e realizzare elaborati convenzionali (disegni, pitture, etc.).

La sezione di Tommaso

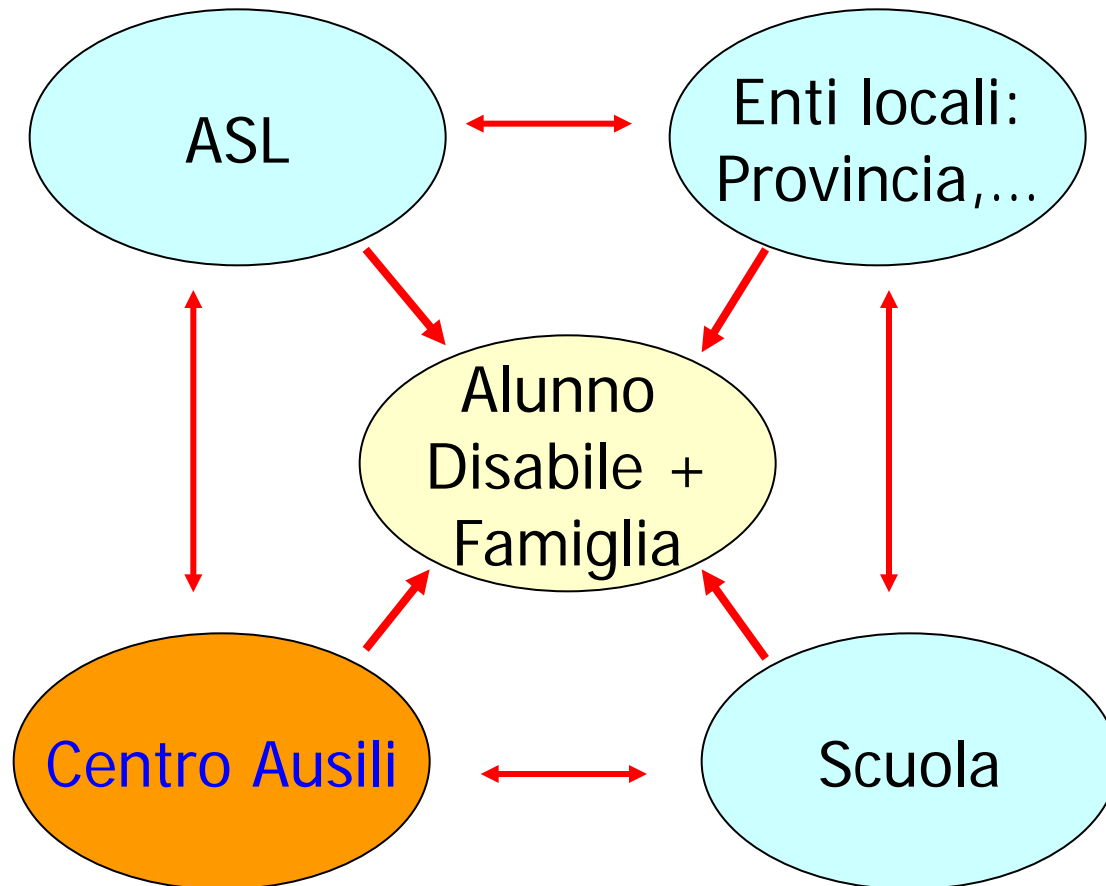
Nella sezione di Tommaso ci sono 26 bambini.

Fra Tommaso e la classe vi è un rapporto sereno e di complicità.

Tommaso predilige i compagni che sanno rispettare i suoi tempi (poco più della metà della sezione).

Tommaso ha verso i compagni un atteggiamento di protezione e di sensibilità riuscendo ad intuire subito (anche negli adulti) il loro umore.

Ausili tecnologici: Chi ha fatto la richiesta ?



Nessuno !

Il Team delle insegnanti ... un po' di storia

Le insegnanti di sostegno chissà perché... non riescono ad avere una **CONTINUITA'** con i bambini ed infatti:

1 anno (a.s. 2000-2001)

Insegnante A specializzata con "grosse difficoltà" di integrazione" con le insegnanti curricolari

2 anno (a.s. 2001-2002)

Insegnante B appena specializzata con tanta voglia di mettere in pratica la sua professionalità. Lascia dopo 188 giorni per motivi di salute ...subentra Insegnante C alla prima esperienza di scuola.

3 anno (a.s. 2002-2003)

Insegnante D non specializzata, alla prima esperienza sul sostegno, ma con tanta voglia di imparare e di mettersi in gioco.

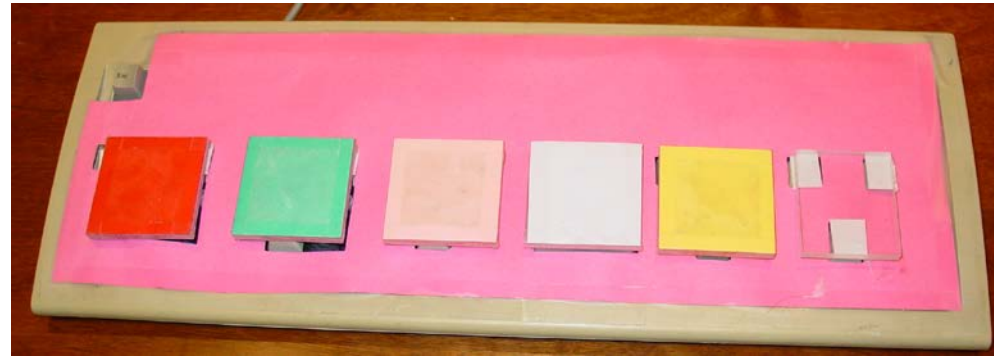
Il Team delle insegnanti ... un po' di storia

In un modo o nell'altro le insegnanti curricolari (stabili nei 3 anni), le 4 insegnanti di "sostegno" e le 3 assistenti di base che si sono alternate hanno dato un loro contributo MA sono stati i 188 giorni di insegnante B a dare una svolta fondamentale al percorso di integrazione scolastica di Tommaso poi realizzato brillantemente dall'insegnante D

L'inizio... settembre 2001

Tommaso inizia a scoprire per gioco il mondo del computer in famiglia

..... mentre

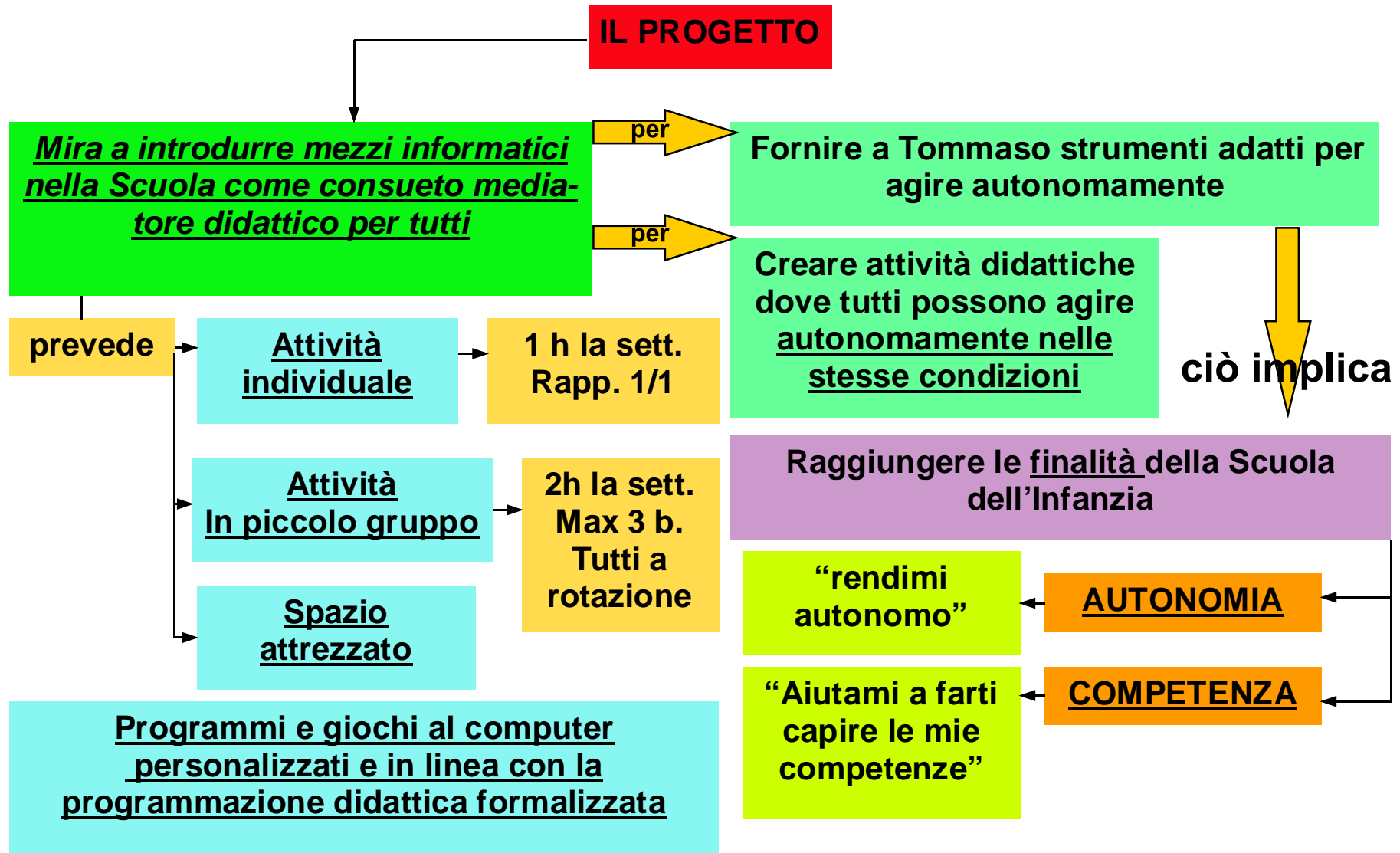


Insegnante B, sempre per gioco, usa in classe il suo portatile nella sezione

le due realtà si incontrano e **si interrogano** sulla possibilità di utilizzare **mediatori informatici** nella **programmazione didattica**



Nasce l'idea di un progetto di Informatica



Il primo problema ...

... Gli Operatori Sanitari sul territorio esprimono forti dubbi sulla validità/utilità del Progetto

... Famiglia-Scuola, non convinti delle motivazioni addotte, sentono l'esigenza di un confronto con altri Centri Specializzati

... La famiglia scopre l'esistenza dei Centri Ausili !!

L'osservazione presso il Centro Ausili

... Viene confermata la **validità del Progetto** e attraverso 5 osservazioni nel periodo novembre 2001 - aprile 2002 vengono identificate le modalita' operative e gli ausili hardware/software per rispondere ai bisogni di Tommaso

... Si creano quindi i **presupposti teorici e pratici** per far partire il progetto

... Si passa all'**acquisto del materiale** hardware e software e ad Ottobre 2002 tutto e' pronto **Il progetto parte !!**

Gli ausili proposti (1/3)

MONITOR TOUCH SCREEN

ottobre – novembre



- ❑ difficoltà legate alla non possibilità di programmare l'entità della pressione
- ❑ difficoltà a mantenere la pressione con continuità per il trascinamento
- ❑ difficoltà a esplorare una ampia regione dello schermo

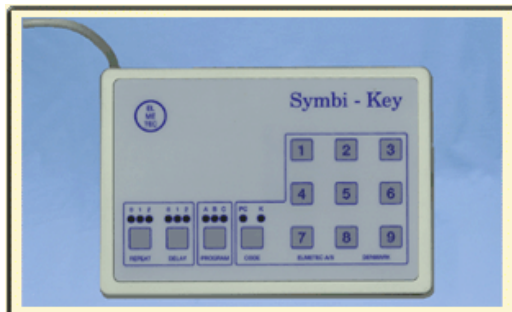
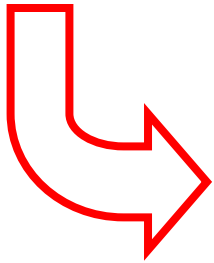
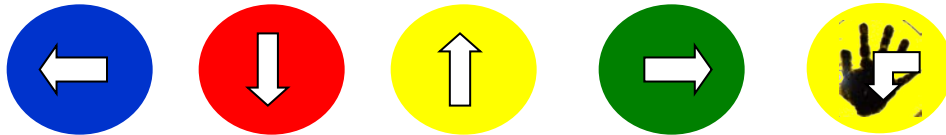
Gli ausili proposti (2/3)

PULSANTONI BIG BUDDY

+ SYMBI KEY

novembre - maggio

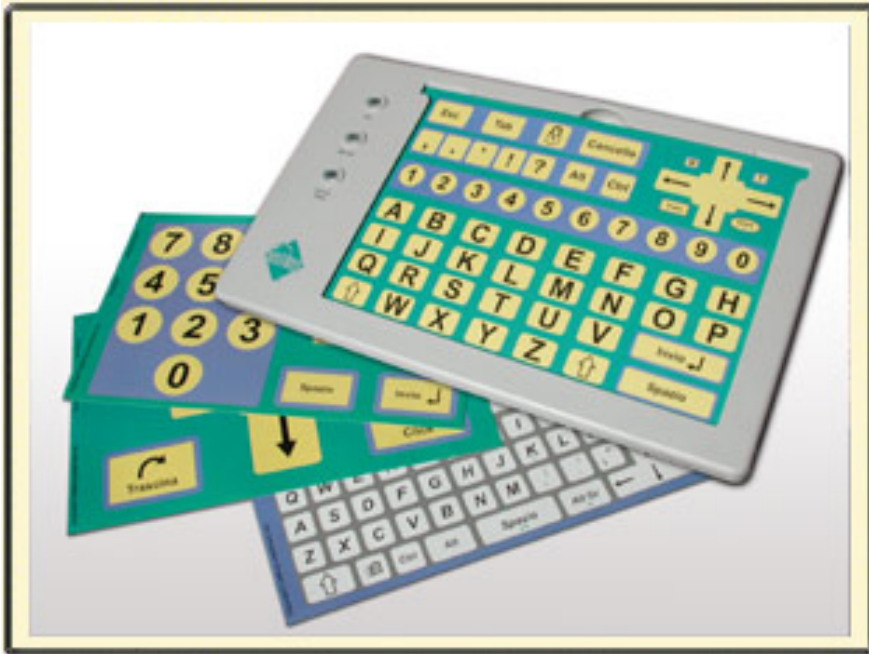
□ difficoltà nella gestione
orizzontale dei pulsantoni
(area troppo ampia)



Gli ausili proposti (3/3)

TASTIERA INTELLIKEYS

maggio - giugno



❑ su ulteriore indicazione del Centro Ausili - osservazione del febbraio 2003

❑ per avviarlo gradualmente alla conoscenza del materiale alfabetico e di scrittura spontanea per legare forma grafico-visiva e forma sonora delle parole

Le tempistiche ...

Il progetto si è sviluppato per tutta la durata dell'anno scolastico 2002 - 2003 anche grazie alle insegnanti curricolari che hanno adeguato la loro programmazione di classe dando spazio alle attività previste dal progetto stesso;

Tommaso ha lavorato per due volte alla settimana con un piccolo gruppo di TRE bambini (a girare sulla classe) compreso lui;

Una volta alla settimana era prevista una verifica di ciò che sapeva fare da solo;

Tommaso ha molto spesso aiutato i compagni a giocare dando loro spiegazioni chiare e precise: questo ha aumentato la sua autostima (anch'io posso fare qualcosa da solo) ; Ma ha anche permesso ai compagni di conoscere Tommaso come risorsa.

I programmi (1/3)

I giochi adottati durante l'anno hanno permesso di sviluppare (come potenziamento alle attività in classe) i prerequisiti necessari per affrontare la scuola elementare; Per farlo è stato necessario utilizzare **software già in commercio** ma anche **sviluppati appositamente** per Tommaso e la classe:

-I 3 ORSI, programma specifico creato da **Insegnante B**, ispirato alla storia che i bambini avevano sentito l'anno precedente.



I programmi (2/3)

-Giochi didattici trovati in commercio (specifici e non) che Tommaso ed i bambini gradivano molto



Edizioni Erickson

- programmi realizzati dall'insegnante Ivana Sacchi opportunamente modificati per l'uso con i PULSANTONI;



Software Didattico
Gratuito



I programmi (3/3)

- programma specifico "Pinocchio", grazie alla collaborazione Scuola-Famiglia, per portare avanti il "Progetto Lettura" previsto nella programmazione di classe;



- programma di elaborazione testo standard che con l'uso della tastiera Intellikeys ha permesso ai bambini e anche a Tommaso di scrivere qualcosa di semplice da stampare per poter conservare i propri elaborati nel tempo.

Insegnante D: la testimonianza (1/3)

“

Abbiamo imparato ad **avere fiducia** nelle abilità e nelle capacità di qualunque bambino.

Malgrado la carenza di risorse, esperienza, mezzi, formazione, ecc. abbiamo imparato che affrontando con **responsabilità, capacità di ascolto, di mediazione**, e soprattutto **umiltà e voglia di migliorarsi** ... e' possibile comunque fare qualcosa (malgrado tutto)

.....

A chi ha molto o tutto, l'aggiunta di qualcosa sembra un niente, ma a chi ha poco o nulla lo stesso "qualcosa" sembra parecchio

”

Insegnante D: la testimonianza (2/3)

“

Abbiamo imparato che spesso è necessario **chiedere** specialmente per chi come me **non ha avuto una preparazione specifica**;

Occorre quindi **“mettersi in gioco”**, essere pronti ad accogliere suggerimenti di chi ha più esperienza, e soprattutto aprirsi alla disponibilità di vedere gli ausili informatici non come **“mostri di cui aver paura”** né come **“onnipotenti”**, ma viverli come **“strumenti per l'autonomia, strumenti per la relazione”**, attraverso i quali è possibile semplificare ed accompagnare chi, come Tommaso, ne ha bisogno per raggiungere la maggiore autonomia possibile nel proprio ambito familiare, scolastico, lavorativo/sociale.

”

Insegnante D: la testimonianza (3/3)

“

Abbiamo imparato che è indispensabile un buon rapporto Scuola-Famiglia per trovare strategie comuni.

Abbiamo imparato che è necessario da entrambe le parti un attento ascolto delle necessità e delle priorità in un clima di collaborazione ma soprattutto di stima reciproci.

”

Cosa ha imparato Tommaso ...(1/2)

Tommaso ha imparato che **ci sono cose che lui può fare** e che gli permettono di essere lui stesso (attraverso il computer può svolgere quelle attività gratificanti che con altri mezzi non avrebbe potuto fare)

Ha lavorato in piccoli gruppi e questo ha facilitato **l'inserimento nella classe** non limitandolo ai soli due o tre compagni.

Cosa ha imparato Tommaso ...(2/2)

Si è sentito **più libero** perché poteva giocare da solo, senza che l'adulto lo aiutasse o lo seguisse continuamente (per disegnare o colorare l'insegnante doveva guidare e sorreggere la sua mano).

Tommaso ha avuto l'opportunità di essere guidato alla scoperta di un ausilio che, attraverso il gioco, lo ha portato a padroneggiare **nuove abilità** fino a quel momento sconosciute.

Conclusioni

Auguro a tutte le insegnanti di essere

- entusiaste, responsabili e coraggiose come l'insegnante B che nell'interesse del bambino non si è fermata al primo NO degli operatori sanitari, ma insieme alla famiglia ha portato avanti un progetto in cui credeva
- umili e con tanta voglia di imparare come l'insegnante D che pur non avendo una preparazione specifica si è messa in gioco per sperimentare un percorso nuovo insieme a Tommaso e la sua classe



CD-ROM interattivo e multimediale, ovvero un'esperienza di integrazione scolastica tramite l'uso dell'Informatica nella Scuola Elementare.

Classe 1a - Scuola "P. Casciani" - Montecatini Terme

Anno Scolastico 2003-2004

**Emi Giusti, Elisa Donati, Debora Peroni,
Paola Zecchi, Chiara Luzzati, Luca Fanucci**

Sommario

- Finalità e contesto dell'esperienza
- Obiettivi didattici
- Struttura del CD-ROM
- Risultati dell'esperienza
- Condizioni di trasferibilità
- Ringraziamenti
- Demo

Presentato ad Handimatica 2004 – Bologna - 25 Novembre, 2004

Selezionato da IRRE Toscana per essere inserito nel database delle buone prassi

progetto INDIRE/GOLD 2004: <http://gold.indire.it/nuovo/gen/show-s.php?ObjectID=BDP-GOLD00000000001C125E>

Finalità

Questo CD- ROM interdisciplinare e interattivo nasce dall'esigenza di favorire la **piena integrazione scolastica** di tutti i bambini all'interno della classe ed avviare la classe **all'uso di tecnologie informatiche**

In particolare, nella classe 1a elementare della scuola "P. Casciani", composta da 26 alunni, è presente un bambino con grave disabilità motoria: egli segue la programmazione didattica anche e soprattutto attraverso l'uso di un **computer** dotato di **tastiera e mouse specifici**, dislocato su un **apposito banco** all'interno dell'aula che gli consente di scrivere le esperienze effettuate nel contesto scolastico.

Il banco speciale in classe



Ausili adottati



Concezione del progetto

Fra le attività dell'a.s. 2003-2004, era previsto anche un lavoro di ascolto, lettura e comprensione di una favola – inclusivo di una serie di esercizi di carattere interdisciplinare.

Il tutto si sarebbe svolto in modo individuale e su cartaceo, ovviamente con una partecipazione solo limitata da parte del bambino disabile.

Si è pensato pertanto di sviluppare quel tipo di lavoro su CD, per svolgerlo poi tutti insieme in classe sfruttando il computer del bambino disabile, con la modalità dei piccoli gruppi.

Obiettivi didattici sviluppati nel CD

Il lavoro è didatticamente adatto al **II quadrimestre** delle **prime classi elementari** e agli **inizi delle seconde**.

La **dimensione dei caratteri**, la **grafica** e i **testi**, la **realizzazione delle azioni tramite mouse** tengono conto anche delle esigenze di soggetti con disabilità motorie gravi, i quali possono pertanto svolgere il suddetto lavoro tramite gli ausili specifici per l'emulazione del mouse (Joystick with Pad - Tash).

Ecco gli obiettivi didattici perseguiti, settore per settore:

Obiettivi didattici sviluppati nel CD

- ITALIANO:

- o ascoltare un racconto, mantenendo viva attenzione ed interesse;
- o riferire la storia ascoltata, secondo la sua struttura logico-temporale;
- o leggere e comprendere testi supportati da immagini;
- o leggere intuitivamente parole descritte in un contesto iconografico;
- o riconoscere, da una serie disordinata, i grafemi corrispondenti all'immagine proposta, per comporre le relative parole.

Obiettivi didattici sviluppati nel CD

- Area LOGICO-MATEMATICA:

- o riconoscere somiglianze e differenze tra due figure simili, e contarle;
- o associare ad una quantità la cifra numerica corrispondente;
- o classificare un oggetto ed inserirlo nell'insieme di appartenenza (persone, animali, cose);
- o contare in senso progressivo e regressivo.

- STORIA:

- o riordinare due o più eventi in successione temporale e verbalizzarli usando correttamente gli indicatori temporali.

Obiettivi didattici sviluppati nel CD

- SCIENZE

- o distinguere fra essere viventi e non (persone, animali, cose);
- o distinguere fra animali del bosco e non.

- IMMAGINE

- o esplorare immagini utilizzando correttamente le capacità visive;
- o colorare, usando il mouse, elementi del racconto.

- ABILITÀ PROPEDEUTICHE ALL'APPRENDIMENTO:

- o memoria visiva e memoria uditivo-verbale;
- o attenzione;
- o orientamento spazio-temporale;
- o capacità di ragionamento logico.



La storia di
Cappuccetto Rosso



Gioca e impara con
Cappuccetto Rosso



Stampa le scene della
storia di Cappuccetto Rosso

esei

Descrizione dell'esperienza ...

Le insegnanti hanno suddiviso la classe in **tre sottogruppi** che, in momenti diversi, hanno usato il computer sperimentando in prima persona il senso di **autoefficacia** sul mezzo informatico, usando a turno gli ausili del bambino diversamente abile: un mouse speciale (Joystick Pad - Tash) ed una tastiera speciale (Intellikeys™).

Il bambino disabile ha, in tale occasione, **"socializzato"** gli ausili che usava in modo **"esclusivo"** e, gradatamente, ha imparato ad **"aspettare il suo turno"** per l'uso del computer, superando un atteggiamento di tipo egocentrico che mostrava all'inizio dell'a.s..

Tutti hanno poi "stampato" l'esito della loro prestazione e si sono mostrati molto soddisfatti.

Descrizione dell'esperienza ...

Il computer, poi, si è rivelato un utile sussidio per abituare i piccoli alunni a frenare gli atteggiamenti immaturi del "TUTTO E SUBITO" costringendoli alle attese per l'elaborazione del prodotto finale (stampa in bianco e nero e a colori). L'uso del mezzo informatico ha costretto i piccoli utenti a livelli superiori di attenzione nel maneggiare joystick e tastiera.

L'esperienza del computer ha modificato sicuramente l'atteggiamento dell'alunno diversamente abile che quando vedeva gli altri alunni usare il "suo" computer, le prime volte diceva: "Ora si spegne il computer !" ed ha accresciuto il suo livello personale di "autostima", consentendo un'esperienza positiva di "autoefficacia" sul mezzo informatico.

Descrizione dell'esperienza ...

Ci preme, da ultimo, sottolineare come l'uso del computer, spesso accusato di **isolare** eccessivamente l'alunno, abbia altresì prodotto l'effetto opposto: un'attività individuale è divenuta un momento di crescita e di cooperazione per **tutti** gli alunni, producendo anche l'effetto di avviarli all'uso di tecnologie informatiche.

Nel predisporre le unità didattiche le insegnanti hanno pensato di utilizzare il computer come **"ausilio"**, quindi in una fase successiva e postuma all'**esperienza diretta** di ascolto del racconto e come, **sussidio specifico**, per la rielaborazione della stessa, non come **"surrogato"** di essa.

Elementi chiave per la trasferibilità

- ❑ Programmare l'attività didattica tenendo conto delle esigenze di **tutti i bambini** del gruppo classe;
- ❑ Individuare, rendere disponibili (ed eventualmente aggiornare) gli **ausili tecnologici** per il bambino disabile (dal banco, al computer, ai dispositivi di input speciali);
- ❑ **Manutenzione** degli ausili durante il corso dell'a.s.
- ❑ Predisporre dei **mediatori didattici dedicati** nel caso non ne esistano di disponibili in commercio. Questo richiede personale con professionalità, esperienza e soprattutto tempo.

Elementi chiave per la trasferibilità

In un'epoca di **scarsità di risorse** e di continui tagli, soprattutto nella scuola e nel sociale, è sempre più indispensabile sfruttare tutte le **sinergie possibili** fra Famiglia - Scuola - Enti territoriali - ASL al fine di dare **risposte adeguate** e soprattutto **tempestive** a questi nostri bambini, soprattutto a quelli più svantaggiati

Ringraziamenti

Un grazie speciale all'autore

Chiara Luzzati

che ha realizzato grafica, testi ed audio del CD

Che poi ha trasformato in un prodotto della Erickson
(<http://www.erickson.it>):





SOUNDS of COMICS

Laboratorio Lingua Inglese

Emma Felli, Luca Fanucci, Paola Zecchi

**Classe III - Plesso P.Casciani
Direzione Didattica Montecatini Terme (PT)**

Sommario

- Il contesto
- Obiettivi didattici
- La programmazione
- Le metodologie
- I prodotti informatici realizzati
- Condizioni di trasferibilità
- Ringraziamenti

Presentato ad **Handimatica 2006** – Bologna - 2 Dicembre, 2006

Selezionato da **HandiTecno** per essere inserito nel database delle buone prassi:

http://handitecno.indire.it/content/index.php?action=readBancheDati&id=52&subact=buonePratiche&id_cnt=4756

Luca Fanucci – TIC – Corso di Specializzazione per il Sostegno – 2014/2015 – Università di Pisa

il Contesto

La Classe

Classe III° elementare della Scuola Primaria Paolo Casciani, organizzata a tempo pieno.

Essa è composta da 24 bambini, di cui 13 maschi e 11 bambine.

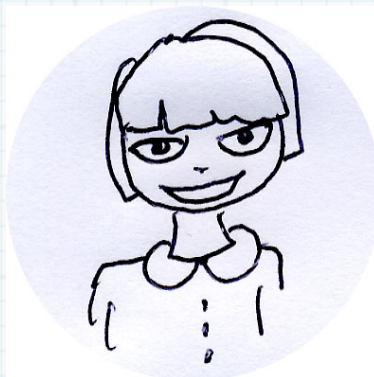
Gruppo di Laboratorio

Il gruppo di laboratorio è composto da 7 alunni, di cui 4 femmine e 3 maschi





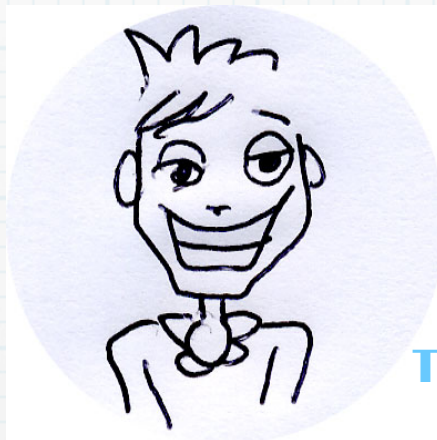
Lorenzo



Angelica

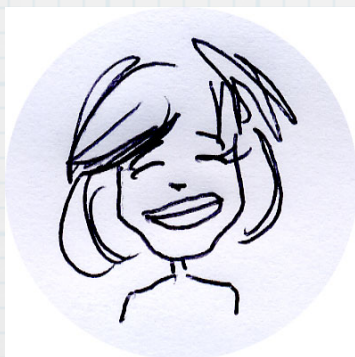


Irene



Tommaso

Carolina



Laura



Gerald



Analisi della situazione 1/3



Lorenzo

Lorenzo è il classico bambino 'terremoto' non si ferma mai e ..catturare la sua attenzione è talvolta un'impresa non da poco, durante il laboratorio, però, si è mostrato interessato e partecipe.. e più disponibile all'ascolto.



Tommaso

Tommaso è un bambino allegro e pronto a condividere momenti di svago con i compagni, in particolar modo durante questo laboratorio si è divertito ad ascoltare i vari suoni dei comics e a cantare con i compagni la canzone The Lion Sleeps Tonight in versione Karaoke



Irene

Irene, timida e riservata si è confrontata con i compagni partecipando in maniera costruttiva al lavoro. Ha contribuito a creare un clima sereno e collaborativo stimolando il lavoro di gruppo

Analisi della situazione 2/3



Laura

Laura, sensibile e talvolta permalosa, ha trovato nel piccolo gruppo del laboratorio, la spinta giusta per aprirsi e condividere serenamente un'esperienza nuova e diversa.



Gerald

Gerald è timidissimo e chiuso, tuttavia si è un pò sbloccato soprattutto nelle attività di dialogo dell'intervista ed ha gradito molto l'esperienza multimediale.

Analisi della situazione 3/3



Carolina

Carolina è una bambina allegra e disponibile che ha vissuto questa esperienza con tanta verve e partecipazione trasmettendo la sua energia motivante e il suo interesse a tutto il gruppo.



Angelica

Angelica è una bambina gentile ed aperta è stata particolarmente vicina a Tommaso aiutandolo nei compiti più difficili ed instaurando con lui un rapporto di complicità nel lavoro svolto.

... in particolare

Tommaso

Tommaso è affetto da paralisi cerebrale infantile che gli determina importanti problemi motori sia agli arti superiori che inferiori, ed è inserito in una classe di 24 bambini.

Nella stesura di un programma di lavoro che coinvolgesse Tommaso si è reso necessario la **"traduzione" in software interattivi** delle varie fasi (lezioni) del Laboratorio di Inglese, incentrato sulle **sonorità dei fumetti**

- come spunto per l'**apprendimento-gioco** della Lingua Inglese
- come pretesto per un primo **semplice dialogo**

In classe Tommaso lavora con il computer utilizzando un joystick come emulatore di mouse.







le Scelte

Scelte didattiche,
programmazione e
metodologie

la Premessa

Partenza

Handicap motorio di un alunno

Un compito da svolgere:

Immaginare storie da rappresentare in formato cartaceo, collegarle a suoni onomatopeici e trasformarle in supporti informatici legati a verbi/suoni della Lingua Inglese

Un prodotto atteso

ipertesto e/o cd rom multimediale

Tematica interdisciplinare affrontata:

" I fumetti e i suoni: l'apprendimento della Lingua Inglese mediante i moderni supporti informatici e l'ausilio della **tecnica laboratoriale"**

Itinerario di lavoro individuato:

Produzione materiale da fumetti, fotografie personali e idee di storie sviluppate in una fase precedente a quella laboratoriale

Trasformazione materiale da cartaceo a elettronico: inserimento di tutto il materiale su computer in formato scrittura (file.doc) e immagine (file.jpeg oppure file.gif)

Collegamenti ipertestuali con la collaborazione di tutors competenti nell'area informatica.

Realizzazione software che sviluppi l'ipertesto



disegni degli alunni
di
V° AeV° B
Scuola
G. Pascoli



disegni degli alunni del Laboratorio
Scuola
P. Casciani



le Scelte

Scelte didattiche,
programmazione e
metodologie

Scelte didattiche

Si è scelto il **Laboratorio** sui fumetti per la sua valenza interdisciplinare e pratico-ludica che senza particolare sforzo attira l'attenzione - e di conseguenza, la partecipazione - dei bambini; non è da trascurare inoltre l'aspetto di coesione e di integrazione del gruppo.

Si è scelto il **Computer** per l'attuazione di questo laboratorio per tre motivi principali:

- la rappresentazione grafica dei fumetti con l'utilizzo dello strumento "nuvoletta-fumetto" è facilmente fruibile, accattivante e gradito ai bambini, sia per la natura divertente del fumetto stesso, sia per l'intuitività che lo strumento personal computer sfrutta come accesso o input
- l'interattività dello strumento personal computer accresce la capacità del bambino di rimanere concentrato e la sua natura multitasking trova nel bambino un "compagno di gioco" dall'energia inesauribile
- la presenza nel gruppo di laboratorio di un bambino portatore di handicap motorio è stato infine il fattore determinante nella scelta del supporto informatico. L'utilizzo esclusivo dei mediatori didattici tradizionali (quali ad esempio carta e penna) non avrebbe permesso una partecipazione attiva del gruppo di Laboratorio nella sua completezza.



le Scelte

Scelte didattiche,
programmazione e metodologie

Programmazione

oggetto cognitivo

Il dialogo come strada maestra per l'apprendimento di una L2. In esso emergono ritmo e intonazione ed espressioni per produrre semplici interazioni che **si realizzano nel fumetto**

obiettivi specifici

Sperimentare l'espressione attraverso il fumetto per capirne il ritmo e l'intonazione, per rilevarne sentimenti ed emozioni

conoscenze e abilità (COMPETENZE)

Interpretare i suoni onomatopeici dei fumetti, recitarne il testo interpretando emozioni e stati d'animo

Indicatori di apprendimento

Abbina immagini e suoni che descrivono stati d'animo

A partire da situazioni rappresentate con disegni e realizzando brevi dialoghi, comprendere e acquisire espressioni utili per semplici interazioni

conoscenze e abilità (COMPETENZE)

Acquisire lessico ed espressioni interattive ascoltando e analizzando dialoghi fra amici, in esercizi commerciali e a scuola

Indicatori di apprendimento

Usa espressioni adatte in un contesto di semplice interazione

obiettivi formativi



le Scelte

Scelte didattiche,
programmazione e metodologie

Metodologie

Organizzazione del Gruppo

Gruppo all'interno della stessa Classe :

Un gruppo di 7 bambini che hanno scelto il Laboratorio di Inglese

Arredo essenziale:

All'interno della stessa classe, dotata di un PC, con monitor LCD ad ampio angolo di visione orizzontale (per permettere anche attività di piccolo gruppo), connesso ad una stampante, si è svolta la totalità delle ore di Laboratorio

Disposizione degli arredi e degli spazi:

Banchi disposti a ferro di cavallo per permettere sia all'insegnante di Inglese che all'insegnante di sostegno di recarsi agevolmente presso le postazioni dei ragazzi e allo stesso tempo per favorire lo scambio interattivo fra gli alunni stessi

Per ogni argomento è stato preparato un cd-rom contenente un programma relativo alle varie fasi della lezione. L'argomento della lezione è stato presentato a tutto il gruppo del Laboratorio tramite il computer. Gli esercizi di consolidamento ed espansione sono stati svolti in modo individuale: da Tommaso su computer (con successiva stampa) e dal resto del gruppo su supporto cartaceo.



le Scelte

Scelte didattiche,
programmazione e
metodologie

Organizzazione dell'orario nelle scansioni del Laboratorio

CONTENUTI ATTIVITA'	TEMPI	MATERIALI
INTERPRETAZIONI DEI SUONI ONOMATOPEICI DEI FUMETTI	3 ORE	RIPRODUZIONE E REGISTRAZIONE, LETTURA DI SUONI E RUMORI, FOTOCOPIE
LE EMOZIONI E GLI STATI D'ANIMO NEI FUMETTI	4 ORE	LETTURA A VOCE ALTA; DRAMMATIZZAZIONE, MIME, DISEGNI , FOTOCOPIE
DIALOGHI FRA AMICI	4 ORE	QUESTIONS AND ANSWERS. <i>WORK IN PAIRS</i> , MIME , DIALOGUES, FOTOCOPIE, DISEGNI
DIALOGHI NEI NEGOZI	2 ORE	"LET'S PRETEND WE ARE" (IN A TOY SHOP. IN A BOOK SHOP, MORE) - FOTOCOPIE, DISEGNI
IN CLASSE	2 ORE	DRAMMATIZZAZIONE DEI DIALOGHI PIU' COMUNI IN CLASSE

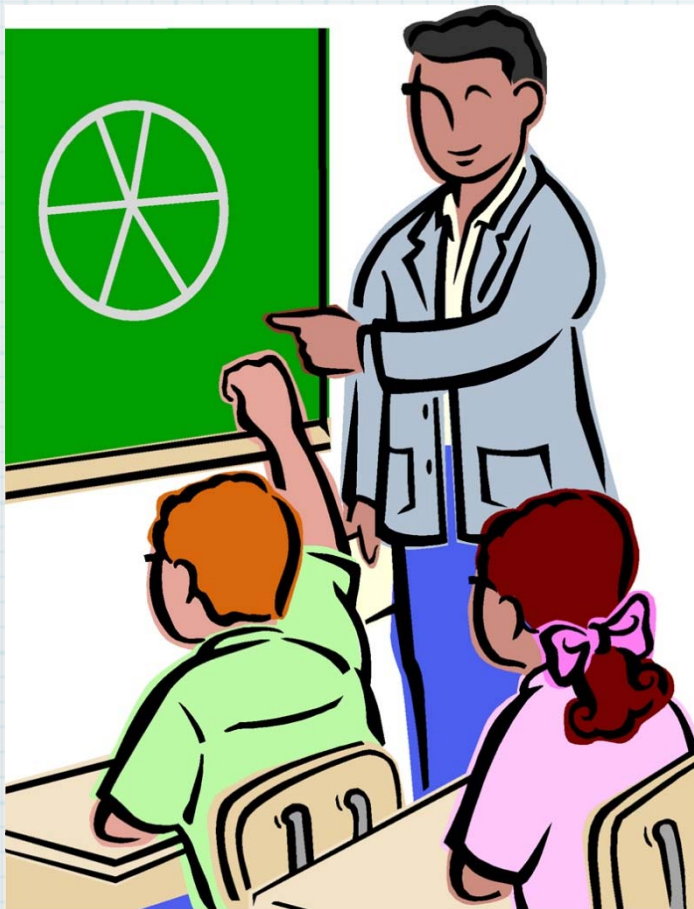
Totale Ore: 15



le Scelte

Scelte didattiche,
programmazione e
metodologie

Il primo incontro

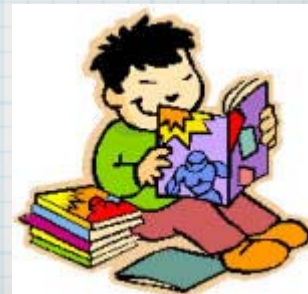


Nella prima lezione, avvenuta in data 8 Febbraio 2006 i bambini hanno avuto modo di leggere e scorrere velocemente i volumi di fumetti portati da me per scoprire tutte quelle "paroline" che accompagnano i suoni. Per aumentare la loro curiosità abbiamo fatto un gioco di ricerca e sottolineatura in cui sarebbe stato premiato chi avesse trovato più parole-suono.

Nonostante tutti loro avessero avuto modo di conoscere e leggere i fumetti precedentemente, nessuno aveva prestato attenzione alle parole onomatopeiche nè tantomeno sapeva che tali suoni corrispondessero a verbi veri e propri del lessico Inglese.

Con grande allegria hanno ripetuto a voce alta questi suoni riproducendo anche la scenetta da cui erano stati estrapolati.

Tutto il gruppo si è divertito trasformando questa occasione di apprendimento in un'ora di allegra confusione.





le Scelte

Scelte didattiche,
programmazione e metodologie

1. Interpretazione dei suoni onomatopeici dei fumetti

RIPRODUZIONE E REGISTRAZIONE, LETTURA DI SUONI E RUMORI

Nelle tre ore legate a questo primo argomento i bambini scoprono i suoni onomatopeici (bang, gulp, ecc.) attraverso la prima lezione di "SOUNDS OF COMICS" (SOC 1). Ad ogni voce è legato un suono che viene attivato cliccando sul pulsante rosso che riproduce una cassetta musicale. L'esercizio finale consiste poi nel legare i diversi suoni ai loro nomi: Tommaso sul computer potrà ascoltare e poi con il joystick unire contenuti e figure per permettere all'insegnante di verificarne l'apprendimento, mentre gli altri bambini effettueranno l'esercizio su identiche fotocopie stampate direttamente da SOC1.



Esercizio Cartellina SOC1

contenuto all'interno del Cd-Rom

2. Le emozioni e gli stati d'animo nei fumetti

DRAMMATIZZAZIONE, MIME, DISEGNI, FOTOCOPIE

Nelle quattro lezioni legate al secondo argomento del laboratorio vengono introdotti i fumetti veri e propri (baloons) che vengono associati ai vari stati d'animo riprodotti. I bambini mimano situazioni analoghe a quelle illustrate e collegano i suoni alle immagini dei fumetti. Per verificare l'apprendimento dei suoni-verbo i bambini ripetono la stessa frase con toni diversi



Esercizio Cartellina SOC2

contenuto all'interno del Cd-Rom



le Scelte

Scelte didattiche,
programmazione e metodologie

3. Dialoghi tra amici

DOMANDE E RISPOSTE, DIALOGHI, FOTOCOPIE E DISEGNI

Nelle quattro ore legate all'argomento "feelings" - sentimenti, i bambini devono collegare le faccine rappresentanti stati d'animo ai vari tipi di fumetti in cui gli stati d'animo stessi sono trascritti. Nel gioco del Polipo, collegano i tre fumetti contenenti frasi che esprimono stati d'animo alle tre espressioni facciali di Mr Polipo. Con la stessa metodologia i bambini proseguono ad abbinare le figure alle vignette con testi.



Esercizio Cartellina SOC3

contenuto all'interno del Cd-Rom

4. Dialoghi nei negozi

"FACCIAMO FINTA DI ESSERE.." (let's pretend we are) - FOTOCOPIE, DISEGNI

I bambini fanno finta di trovarsi rispettivamente al PARCO, in un BAR, in un CAMPO DA GIOCO e durante una partita di CALCIO. In questi ambiti leggono e ascoltano da un'audiocassetta i dialoghi legati all'ambiente scelto dal menù interattivo e praticano la pronuncia leggendo, mimando e interpretando ognuno un personaggio del dialogo.



Esercizio Cartellina SOC4

contenuto all'interno del Cd-Rom



le Scelte

Scelte didattiche,
programmazione e metodologie

5. In classe (parte finale)

REVISIONE DELL'INTERO LABORATORIO

Revisione dell'intero laboratorio - stavolta per tutti sul PC - con l'obiettivo di essere capaci di collegare i fumetti alle frasi con i verbi e i suoni onomatopeici imparati durante il Laboratorio. L'esercizio riassuntivo presenta scritte interattive che reagiscono ai comandi del mouse, per cui se l'associazione risulta errata, la frase-link si sposta in fondo alla pagina, indicando l'errore.



Esercizio Cartellina SOC5
contenuto all'interno del Cd-Rom

6. Intervista

DRAMMATIZZAZIONE FINALE E CANTO CORALE

Nell'ultima parte del laboratorio i bambini hanno riprodotto insieme a me una scenetta in Inglese facilmente verificabile durante una comune mattinata di scuola, ovvero una piccola intervista sui gusti di ogni bambino in fatto di merenda. Alla fine dell'intervista viene suonata la canzone THE LION SLEEPS TONIGHT con il Karaoke. Le parole in Inglese che appaiono sul computer vengono seguite dall'intero gruppo di laboratorio.



Cartellina Intervista
contenuto all'interno del Cd-Rom

Materiali **impiegati**



Materiali necessari

Fumetti, materiale fotografico personale

Strumenti e tecnologie

Cd-ROM (portare materiale da casa al laboratorio informatico) - Macchina fotografica - Pc/Mac (per la rielaborazione con Word, Power Point e Photoshop)

Joystick



Joystick - caratteristiche

- Windows compatibile
- Collegabile tramite porta **Usb** o **Ps/2**
- Non necessita alimentazione
- 4 o 8 direzioni possibili del cursore, programmabile dall'utente
- Velocità regolabile tramite driver
- Cursore con accelerazione
- Tasti provvisti di scudo
- Tasti standard: **Left Click, Right Click**
- Tasti speciali: **Doppio Click e Trascinamento**
- Led di segnalazione per le funzioni speciali
- Velcro posteriore per fissaggio sicuro
- Collegabile a sensori singoli e multipli tramite minijack e connettore a 9 piedini
- Dimensioni: 189 x 134 x 85 mm³

Bibliografia

"Nuove esperienze di Lingua Inglese"

a cura di Giuseppe Lisciani

ed. Lisciani Scuola

Webografia

"Attività di apprendimento vicino al mondo dei bambini: i giochi, le canzoni, le storie, le attività di drammatizzazione"

di Glenn Alessi & Patricia Taylor

www.puntoedu.it

"Corso di Inglese per bambini"

di Bina Battistella Fraquelli

www.amicopc.com

"Approccio lessicale nell'e-learning"

di John Sinclair, 2004

www.puntoeduniforma.com

Ringraziamenti

Grafica **Juanita De Paola**

Tutti i bambini del laboratorio

Angelica, Carolina. Gerald, Irene

Laura, Lorenzo, Tommaso

Tutti **gli alunni** che hanno collaborato con disegni ed il loro entusiasmo, in particolare:

Classe V° A - Classe V° B

Scuola G.Pascoli, a.d. 2005 - 2006

Centro Ausili Tecnologici della Regione Emilia Romagna con sede a Bologna, (www.ausilioteca.org.) per la progettazione del banco di Tommaso

Dipartimento di Ingegneria dell'Informazione dell'Università di Pisa per la progettazione e realizzazione del joystick di Tommaso che funziona da emulatore di mouse



Esperienza *approvata* al primo bando *Tecno-Inclusion* (del 20 giugno 2006).

Per cui tutto il materiale sviluppato è disponibile sul sito <http://handitecno.indire.it>



SOUNDS of COMICS

Grazie - Thank you