

Relazione finale di Ungaro Libera
DOL, CLASSE E1
Tutor: Antonella Dabusti
Anno Accademico 2007-2008
Modulo di Progettazione I
Progetto: Dall'Alfabeto alla Favola

**Scuola Media Statale "Salvo D'acquisto",
Scuola secondaria di I grado
Cesano Maderno
Plesso di via S. Marco, 88
smsdacquisto@cesano.com**



1. Contenuti, tempi, luoghi, fasi, modalità, strumenti e protagonisti

Il progetto “Dall’alfabeto alla Favola” ha interessato la classe I[^]G della Scuola Media “Salvo D’acquisto” di Cesano Maderno.

Il progetto è stato costruito prendendo in considerazione le particolari esigenze dell’alunno disabile, che d’ora in poi chiameremo A, inserito in questa classe. A. è affetto da ritardo mentale grave, causato da una anomalia del cromosoma 9. All’inizio del progetto A. riconosceva e leggeva solo le lettere dell’alfabeto in stampatello maiuscolo. A. ha difficoltà a leggere e a comprendere parole più lunghe di due sillabe, perché la lettura è sillabata e la lentezza nella lettura delle parole ne ostacola la comprensione. Le difficoltà cognitive, oltre che di lettura e di comprensione dei testi non consentono ad A. di utilizzare gli stessi testi usati dai compagni di classe. Si è perciò pensato ad un progetto che permettesse ad A. di rafforzare e sviluppare le abilità già presenti, e, allo stesso tempo, di partecipare alle attività della classe. La scelta è caduta perciò sulla favola, che rientrava nel programma di Italiano che avrebbero affrontato i suoi compagni, e sullo strumento del computer quale mezzo per rafforzare le abilità di letto-scrittura già presenti.

Il percorso didattico ha previsto dei momenti di lavoro e di studio individuale con la presenza dell’insegnante di sostegno e momenti in cui gli alunni hanno potuto collaborare per realizzare una narrazione multimediale.

Il lavoro individuale è stato essenzialmente volto a presentare il mezzo informatico ad A. e a provvedere ad una sua alfabetizzazione informatica. Nei momenti di studio individuale (che si sono svolti sia nell’aula che nell’aula di sostegno) sono stati svolti una serie di esercizi che avevano lo scopo di rafforzare e/o sviluppare le abilità già presenti.

Il lavoro di gruppo ha invece riguardato la creazione di una narrazione multimediale, realizzata partendo dal testo di una delle favole che sarebbero state lette e analizzate in classe. La narrazione multimediale è stata realizzata con l’ausilio del software “Il mio audiolibro” scaricabile gratuitamente dal sito:

<http://www.lacartellabella.com/Tecnoinclusion/Ilmiolibro.htm>

Per realizzare la prima fase del progetto, quella basata sul lavoro individuale dell’alunno con handicap, è stato necessario molto tempo. L’insegnante di sostegno era presente in classe per 18 ore, e questo ha consentito di proporre all’alunno le attività del progetto nei momenti più adeguati ai livelli di attenzione e di concentrazione dell’alunno.

Le attività sono cominciate agli inizi di ottobre e sono proseguite fino a dicembre.

Nel periodo compreso tra le prime due settimane di ottobre sono stati proposti all’alunno esercizi per sviluppare la motricità fine. L’alunno è stato incoraggiato a completare percorsi e labirinti, ad usare strumenti diversi, quali forbici e colla e a manipolare plastilina. Seguendo il metodo FOL, (fonologico-ortografico-lessicale), sono stati proposti esercizi di prescrittura con l’intento di migliorare il controllo dei movimenti necessari alla scrittura, comunque già acquisita dall’alunno. I miglioramenti si sono effettivamente verificati ed in breve è stato possibile introdurre anche alcune lettere in stampatello minuscolo. Nell’aula di sostegno sono stati poi proposti ed utilizzati alcuni giochi (come puzzles e parolieri) per stimolare il riconoscimento di



lettere, sillabe e parole. In seguito sono stati proposti giochi simili, ma da svolgere al computer, presente nell'aula di sostegno. I giochi proposti sono stati scaricati dal sito:

http://www.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/presenta.html

Tra i vari giochi didattici proposti, uno dei più idonei alle esigenze dell'alunno si è rivelato il programma "Turbolettore", scaricabile gratuitamente dal sito dell'IRRE della regione Lombardia: <http://old.irrelombardia.it/cdp/lapsus/turbo.htm>

Il progetto prevedeva inizialmente che la narrazione da realizzare con il gruppo dei compagni di classe avrebbe dovuto riguardare una fiaba, ma ci sono stati dei cambiamenti in itinere. Si è cercato infatti di proporre all'alunno l'ascolto di fiabe. A. ha mostrato di gradire l'attività, ma aveva difficoltà a mantenere a lungo la concentrazione. Viste le difficoltà di concentrazione dell'alunno e si è preferito lavorare su testi di favole, più brevi e comunque oggetto della programmazione didattica della classe. Alcune favole sono state lette e trascritte utilizzando Word. L'uso del software "Raccontami una storia"

(<http://www.lacartellabella.com/fiabe/raccontami.htm>) non si è invece rivelato particolarmente idoneo a rispondere alle esigenze dell'alunno.

L'alunno aveva ed ha anche adesso una certa difficoltà nell'uso del mouse, motivo per cui, nel corso della realizzazione del percorso didattico qui descritto, si è pensato di presentare il progetto alla scuola snodo per i progetti sull'handicap.

(<http://www.brianzasnodohandicap.it/portal/>), l'idea era quella di ottenere un finanziamento per poter fornire l'aula di sostegno di strumentazioni adeguate, come ad esempio un mouse ergonomico che permettesse all'alunno di accedere più facilmente a tutte le funzionalità dei programmi che stava imparando ad usare. Il progetto presentato allo snodo riprendeva quello qui presentato e prevedeva ulteriori sviluppi nel secondo quadrimestre. Come l'introduzione dello stampatello minuscolo. In realtà lo stampatello minuscolo è stato introdotto già a partire dal primo quadrimestre.

La seconda fase del progetto ha avuto inizio alla metà di novembre ed è proseguita per tutto il mese di dicembre. In questa seconda fase si è lavorato anche nel laboratorio multimediale della scuola. L'insegnante di sostegno aveva accesso al laboratorio multimediale il venerdì. Nelle ore in cui la classe aveva lezione di italiano e storia. D'accordo con l'insegnante di lettere della classe, l'insegnante di sostegno e, a turno, un piccolo gruppo di alunni della classe I[^]G si sono recati nel laboratorio multimediale.

Durante il primo incontro il gruppo ha scelto la favola che sarebbe stata utilizzata per realizzare la narrazione multimediale. La scelta è caduta sulla favola della lepre e della tartaruga, che gli alunni avevano già letto e analizzato in classe con l'insegnante di lettere.

Subito dopo si è proceduto a cercare di familiarizzare gli alunni con il programma "Il mio audiolibro", il software che si era scelto di usare e che è scaricabile gratuitamente dal sito : <http://www.lacartellabella.com/Tecnoinclusion/Ilmiolibro.htm>

Nel secondo incontro la favola è stata suddivisa in sequenze e per ciascuna sequenza è stata stabilita dai ragazzi l'immagine che avrebbe dovuto accompagnarla. Le immagini avrebbero poi dovuto essere realizzate dagli stessi alunni e in seguito avrebbero dovuto essere digitalizzate e inserite nella narrazione.

Nel terzo incontro gli alunni hanno cominciato a scrivere il testo della favola nei file testo del programma. Per fare questo gli alunni (in gruppo di 4) erano seduti davanti allo stesso computer



e dettavano a turno il testo da inserire nel programma. Anche l'alunno disabile ha scritto sotto dettatura. Si è scelto di scrivere in stampatello maiuscolo proprio perché l'alunno non riconosce ancora i caratteri in stampatello minuscolo.

Gran parte del testo è stata scritta al computer nell'aula di sostegno, questo per la maggiore facilità di accesso rispetto al laboratorio. La flessibilità maggiore nella possibilità di accesso all'aula di sostegno ha consentito il rispetto dei tempi dell'alunno disabile. I disegni sono stati realizzati a casa dagli alunni della 1^G. Tutti, tranne il disegno realizzato in classe dall'alunno disabile, che ha usato, come modello, il disegno di una sua compagna di classe.

I disegni sono poi stati digitalizzati e inseriti nel software, dopo essere stati adattati alle dimensioni in pixel richieste dal programma.

2. Numero di classi coinvolte, di insegnanti, di ragazzi che hanno partecipato alla sperimentazione

Hanno partecipato al progetto gli alunni della classe 1^G e gli insegnanti di sostegno, di italiano e di musica.

3. Vantaggi e svantaggi

I vantaggi di un progetto di questo genere sono dati dalla possibilità di coinvolgere più ambiti disciplinari contemporaneamente. Gli svantaggi maggiori sono dati dalla difficoltà di coordinare i diversi ambiti in tempi ristretti. Nel complesso, l'uso del computer è stata una novità apprezzata dall'alunno e che non solo ha consentito di realizzare un'esperienza di cooperative learning in cui l'alunno disabile ha potuto lavorare al fianco dei suoi compagni di classe, ma permetterà anche, in un secondo momento di adoperare altri software utili a facilitare l'apprendimento di altri contenuti.

4. Eventuali difficoltà incontrate, sia tecniche che metodologico – didattiche

I primi tentativi di far utilizzare dei software didattici all'alunno diversamente abile hanno dato dei risultati piuttosto sconfortanti: l'alunno rifiutava di avvicinarsi al computer e, quando finalmente ha accettato di sedersi davanti al computer, se ne è allontanato piuttosto rapidamente, scoraggiato dalla difficoltà incontrata nell'uso del mouse.

Nei giorni successivi si è tentato più volte di riproporre l'uso del computer, e con altri programmi. Anche in questo caso, però, i risultati sono stati scarsi. L'alunno rifiutava persino di usare la tastiera, pur riuscendo a riconoscere le lettere in stampatello maiuscolo.

L'atteggiamento di rifiuto nei confronti del computer è cambiato quando all'alunno è stata proposta un'attività per lui abituale (quella del dettato) da svolgere però con la videoscrittura. All'alunno disabile è stata data la consegna di trascrivere il testo di un libro che sembrava interessarlo particolarmente, perché parlava di animali domestici, uno dei suoi argomenti preferiti. Ha cominciato ad usare la tastiera del computer (In questo caso si è usato un editor di testo molto più diffuso, quale Word) e ha mostrato grande interesse per l'attività, chiedendo



ripetutamente all'insegnante di sostegno se avrebbero trascritto tutto il testo del libro con quel programma.

Un altro passo fondamentale per riuscire a introdurre l'uso del pc nelle attività quotidiane è stato l'intervento di un compagno di classe che ha collaborato con l'alunno disabile per un compito molto semplice: scrivere i nomi di tutti i compagni di classe. Durante le ore di educazione artistica gli alunni avevano realizzato un autoritratto e tutti gli autoritratti erano stati appesi in fila su una parete della classe. I due alunni avevano avuto il compito di scrivere al computer i nomi dei compagni che poi sarebbero stati stampati e attaccati in fondo a ciascun autoritratto.

L'attività ha gratificato molto l'alunno disabile. Da quel momento è stato possibile inserire l'uso del computer tra le attività quotidiane. Nei giorni successivi, in particolare è stato possibile riproporre i giochi per la discriminazione delle lettere che all'inizio l'alunno aveva rifiutato e l'alunno si è lasciato finalmente guidare nell'uso del mouse.

5. Abilità acquisite dagli insegnanti e dagli alunni

L'insegnante di sostegno, che è anche la corsista che ha progettato l'intervento didattico qui presentato, può affermare di aver acquisito una maggiore conoscenza dell'alunno diversamente abile e dei rinforzi positivi che è possibile adoperare con l'alunno. Altre abilità acquisite sono l'uso di alcuni programmi di grafica come Paint, Photoshop e Gimp usati per modificare le immagini inserite nella narrazione.

Gli alunni hanno fatto esperienza di come raggiungere un obiettivo insieme ai compagni, mettendo insieme le diverse abilità per realizzare un prodotto frutto del lavoro comune. Questa esperienza, particolarmente positiva, porta ad un rafforzamento delle abilità sociali. Gli alunni del gruppo, per decidere come suddividere il lavoro, scegliere la favola e le immagini da associare alle diverse sequenze, hanno dovuto confrontarsi tra di loro sulle loro opinioni e motivarle.

L'acquisizione delle abilità sociali è uno degli obiettivi del cooperative learning e in questo caso, considerando anche la presenza di un alunno disabile nella classe, questa acquisizione è stata di particolare rilevanza.

6. Modalità di relazione osservate tra alunno e docente

La modalità di relazione tra alunno e docente nella prima fase di lavoro è stata caratterizzata da una forte presenza del docente che ha introdotto l'uso del computer e ha cercato di insegnare direttamente all'alunno disabile l'uso delle funzioni fondamentali del mouse e della tastiera. Nella seconda fase del lavoro, il ruolo centrale è stato assunto dagli alunni stessi che hanno condotto le attività necessarie alla realizzazione della narrazione in quasi totale autonomia, scegliendo la favola, decidendo la suddivisione in sequenze e i disegni che avrebbero dovuto accompagnare ciascuna sequenza. Il ruolo dell'insegnante di sostegno in questo caso è stato semplicemente quello di illustrare agli alunni il funzionamento del software. Sempre in questa seconda fase sono stati proprio gli alunni ad avere un ruolo fondamentale di tutoring nei confronti dell'alunno disabile, che ha lavorato con loro, scrivendo al computer sotto la loro dettatura.



7. Modalità di relazione osservate tra alunno ed alunno

Nell'ambito del lavoro cooperativo le modalità di relazione sono sicuramente diverse da quelle che si realizzano nel corso di lezioni frontali. Gli alunni sono portati a sviluppare una maggiore consapevolezza dell'importanza del contributo di ciascun membro del gruppo per la buona riuscita del lavoro. In questo caso l'idea che ha cementato gli sforzi dei ragazzi che di volta in volta si sono riuniti per realizzare la narrazione multimediale è stata l'idea che il frutto del loro lavoro sarebbe stato inserito e pubblicato in un sito web. Questo non ha creato un clima competitivo tra i ragazzi, al contrario ciascuno ha potuto proporre le proprie idee e discuterle con i compagni.

Il fatto che poi, per motivi di tempo, non sia stato possibile inserire le musiche che gli alunni avevano proposto, non è significativo tanto quanto il fatto che gli alunni hanno effettivamente collaborato e discusso della possibilità di realizzare le musiche con gli strumenti musicali a loro disposizione. L'entusiasmo per il progetto è stato sicuramente più evidente nella fase di progettazione del lavoro (quando gli alunni si sono confrontati su come sarebbe stato meglio organizzare e suddividere i compiti), e nella fase di realizzazione del prodotto finale. Nelle fasi intermedie, che poggiavano maggiormente sulla responsabilità individuale, si è rischiato di veder molto rallentato il lavoro, ma, una volta ricordato agli alunni che per realizzare la narrazione serviva il contributo di tutti, gli alunni sono tornati ad impegnarsi nuovamente. I disegni sono stati realizzati con una certa cura.

L'idea di inserire dei file musicali nella narrazione, non è stata comunque del tutto abbandonata e potrebbe essere oggetto di un altro percorso didattico nel II quadrimestre.

8. Valutazione delle tecnologie e del materiale usato

I materiali qui valutati sono i software didattici utilizzati durante il progetto. Le valutazioni sono espresse in base alle particolari esigenze dell'alunno disabile e/o della funzionalità del software all'interno del progetto didattico presentato.



	Ricchezza/correttezza /interesse dei contenuti	Funzionalità didattica	Facilità d'accesso e fruizione
Software: "Scuola gnomi" http://www.iprase.tn.it/prodotti/software_didattico/giochi/presenta.html	<p>Si tratta di un insieme di giochi didattici che permettono di esercitarsi sulla discriminazione dei grafemi, gruppi consonantici e sull'ordine alfabetico. Nell'insieme è assolutamente valido e motivante. Il software è stato progettato per l'utilizzo da parte di bambini dell'età di circa sei anni, ma si adatta perfettamente alle esigenze di alunni anche molto più grandi che hanno problemi di apprendimento più o meno gravi.</p>	<p>La principale funzionalità didattica di questo programma consiste nel rafforzare in modo divertente le abilità apprese in un contesto didattico più formale.</p>	<p>Si tratta di un software gratuito. Fondamentale per l'uso di questo programma è l'uso del mouse. Se l'alunno dovesse avere problemi con l'uso del mouse bisognerebbe avere la possibilità di disporre di mouse adeguati alle specifiche esigenze motorie, soprattutto se si tratta di studenti diversamente abili. In rete è possibile inoltre reperire software didattici gratuiti che preparano l'alunno all'uso del mouse.</p>
Software: "Raccontami una storia" http://www.lacartellabella.com/fiabe/raccontami.htm	<p>Questo software può essere utilizzato in diversi modi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Come un editor di testo semplice e divertente in cui è possibile inserire delle piccole immagini che rappresentano personaggi della storia. • Come editor di testo ancora più semplice, nel quale è possibile scrivere una storia ispirandosi all'immagine che il software stesso propone di volta in volta. • Come programma per costruire una storia seguendo i suggerimenti dati dal software. 	<p>La funzionalità didattica di questo software è legata alla possibilità di far sì che gli alunni sperimentino la possibilità di creare delle storie dopo averne lette. Nel caso di A. la richiesta era al di là delle sue possibilità. L'utilizzo ce ne poteva fare era solo quello di editor di testo, particolarmente divertente per la presenza delle immagini.</p>	<p>Il software è gratuito. È di utilizzo facile e intuitivo. Per farlo funzionare è necessario usare il mouse, ma si usa in modo prevalente la tastiera.</p>
Software: "Turbolettore" http://old.irrelombardi.a.it/cdp/lapsus/turbo.htm	<p>Il programma propone esercizi in cui si può graduare la velocità di riconoscimento di sillabe, parole non parole e frasi. I livelli di difficoltà previsti sono tre: semplice, normale e veloce. All'interno di ciascun livello è inoltre possibile stabilire il tempo di permanenza della sillaba, della parola o della frase sullo schermo. Una volta letta la sillaba, la parola o la frase, bisogna scriverla in un riquadro e chiedere conferma della correttezza di ciò che si è scritto.</p>	<p>La proposta riguarda in particolare i bambini in cui sono presenti difficoltà nella letto-scrittura. Nel corso della fase di lavoro individuale del progetto è stato uno dei software più utili e che l'alunno ha mostrato di gradire di più.</p>	<p>Il software è gratuito. Una volta avviato, il software è di facile utilizzo. Prevalde anche in questo caso l'uso della tastiera.</p>
Software: "Il mio audiolibro" http://www.lacartellabella.com/Tecnoinclusion/Ilmiolibro.htm	<p>Il software consente di realizzare una narrazione multimediale. Il risultato finale è una animazione in Flash che consente di visualizzare l'immagine di un libro aperto sullo schermo. Nella pagina sulla sinistra compaiono le immagini, in quella sulla destra il testo. Per ogni coppia di pagine è possibile inserire un file audio. Inoltre è possibile inserire un file audio che sia riprodotto per tutta la durata della narrazione.</p>	<p>La principale funzionalità didattica è quella di poter creare delle presentazioni multimediali che abbiano l'aspetto di un libro vero e proprio. Questo programma può essere usato, ad esempio, per illustrare i risultati di una ricerca, per creare un album fotografico o per creare narrazioni multimediali.</p>	<p>Il programma è gratuito. Si tratta di un programma dall'utilizzo un po' più complesso rispetto ai precedenti. L'uso del programma da parte degli alunni può costituire di per sé oggetto di insegnamento. E' adatto ad essere utilizzato in contesti di apprendimento cooperativo.</p>

9. Valutazione dell'esperienza

Progettare questa esperienza didattica ha significato sperimentare modalità nuove di insegnamento, legate all'uso delle nuove tecnologie. La fase di ricerca di materiali e software da usare è stata ispirata dalla necessità di reperire strumenti per la didattica che fossero adeguati al livello di sviluppo cognitivo dell'alunno diversamente abile. In questa fase ho usufruito della banca dati di valutazione del software didattico dell'INDIRE. L'idea, (suggerita da uno dei moduli del primo anno di corso DOL) di poter usare software gratuiti e giochi didattici rispondeva perfettamente a due esigenze: la necessità di avere a disposizione del materiale che non costasse alla scuola e che al tempo stesso fosse adeguato al livello di sviluppo cognitivo dell'alunno. I programmi gratuiti reperibili in rete sono moltissimi e la sola fase di ricerca dei materiali è stata per me una occasione di arricchimento professionale.

Nella fase di realizzazione, poi, non è contato soltanto il lavoro personale di progettazione, ma la necessità di discutere con il dirigente e i colleghi dell'opportunità del progetto e delle modalità di realizzazione. Adoperare le nuove tecnologie nella didattica può significare un incremento della quantità di modalità di presentazione dei contenuti, di modalità di insegnamento e apprendimento. L'entusiasmo del singolo docente però si scontra talvolta con difficoltà oggettive all'interno di un sistema scolastico che (a volte per carenza di risorse economiche) fa fatica a considerare fondamentale la media education. Spesso i laboratori non sono sufficienti o non sono sufficientemente grandi. Talvolta, in situazioni particolari, ci sarebbe bisogno di garantire un accesso flessibile per gli studenti disabili o di fornire le aule di sostegno con strumenti adeguati che consentano anche agli alunni diversamente abili di avere accesso alle nuove tecnologie. Realizzare questo progetto ha significato per me anche cercare di rimuovere gli ostacoli e le barriere più o meno visibili che ne avrebbero impedito la realizzazione. In questo passaggio è stata fondamentale la collaborazione dei colleghi del consiglio di classe.

Nella fase di realizzazione comprendere quali fossero le difficoltà degli alunni di fronte ad un mezzo nuovo ha significato escogitare i modi per aiutarli a superarle. Purtroppo la richiesta di un finanziamento alla scuola snodo per un mouse ergonomico non è andata a buon fine. Ma anche la fase di ricerca di ausili informatici per disabili è stata un'occasione di crescita professionale. Ho potuto rendermi conto che alcune tecnologie per ora ritenute "esclusive", come il touchscreen, sarebbero in realtà fondamentali per consentire l'accesso alle nuove tecnologie a persone diversamente abili. Nel complesso valuto positivamente l'esperienza che mi è stato possibile realizzare dal momento che mi ha arricchita professionalmente e ha posto le basi per uno sviluppo positivo della relazione didattica con la classe e l'alunno disabile.



10. Valutazione dell'esperienza da parte dei ragazzi

Gli alunni hanno valutato positivamente questa esperienza didattica, anche se avrebbero voluto che fosse meno frammentata. Dal momento che questa esperienza ha interessato gli alunni, probabilmente avrà un seguito nel secondo quadrimestre.

11. Indicazioni circa una eventuale prosecuzione dell'esperienza

Nel secondo quadrimestre l'alunno disabile continuerà ad usare il pc, e saranno introdotti degli altri software per il rinforzo delle abilità di calcolo. Se possibile si cercherà di riprendere anche l'uso del software "Il mio Audiolibro", magari per "raccontare" una fiaba, così da seguire lo sviluppo del programma di italiano seguito dalla classe.

