

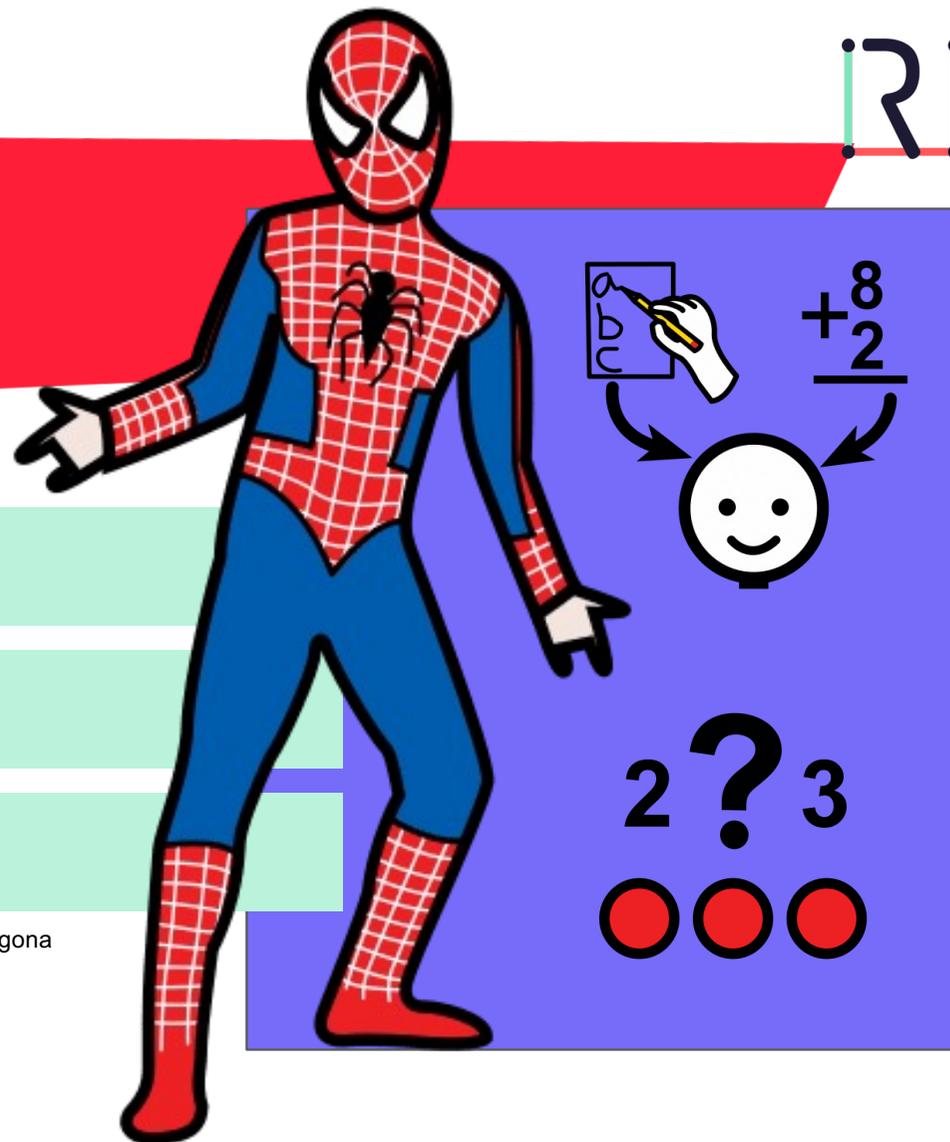
# CONTO DA "1 a 5"

I.C. ILARIA ALPI TORINO

Marina Bragato (Sostegno)

-

Autore Pittogrammi: Sergio Palao - Proprietà: Governo di Aragona  
Origine: ARASAAC (<https://arasaac.org>) - CC BY-NC-SA



# Presentazione attività



## Destinatari

Studenti della Scuola Secondaria di Primo Grado. In particolare, un allievo DVA insieme a un piccolo gruppo dei pari e/o tutor selezionato tra i compagni più affini. L'alunno richiede un affiancamento guidato e gradisce il lavoro in piccolo gruppo.

## Discipline coinvolte

- Matematica
- In generale la dimensione linguistica e della comunicazione

## Obiettivi di apprendimento

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- **ALUNNO DVA:** migliorare la **consapevolezza** del processo di apprendimento attraverso un **rinforzo** della **multi-modalità espressiva**, **acquisire nozioni numeriche** con maggiori livelli di attenzione e **coinvolgimento motivazionale**; sperimentare maggiore autonomia e senso di **autoefficacia**.
- **IL PICCOLO GRUPPO:** **gestire** in modo concreto **un progetto**, attraverso la **condivisione di attività pratiche**, **idee creative** e situazioni di **problem solving** in cui anche "l'errore"/il disorientamento fattuale diventano stimolo per un **apprendimento significativo**.
- Acquisire, in termini inclusivi, una maggiore **consapevolezza del ruolo - guida** sperimentando, in modo ludico, **l'integrazione operativa di doti personali, talento e reciprocità relazionale**.

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- **ALUNNO DVA:** un canale espressivo sinestetico e multi sensoriale con cui potenziare apprendimento, comunicazione, socialità, motricità fine ed, inoltre, processi metacognitivi.
- **IL PICCOLO GRUPPO:** il programma Scratch, il suo linguaggio, le sue risorse e potenzialità creative.
- Il **divertimento** della sperimentazione di attività creative sviluppate con **procedimenti di analisi - ricerca - organizzazione - montaggio / smontaggio - valutazione**.
- Il valore concreto dell'**inclusione** sperimentando l'apporto partecipativo e paritetico di tutti e la **conduzione consapevole del "gioco"**.

# Verifica



Racconta come **verificare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento** prefissati

## **VERIFICA OGGETTIVA : OSSERVAZIONE DEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO**

**Studente DVA:** l'osservazione del comportamento e del livello di apprendimento raggiunto costituirà il criterio di valutazione dell'attività didattica finalizzata a concretizzare un'esperienza formativa "significativa" da replicare adattando modalità, contenuti e tempistiche ai bisogni educativi dell'alunno in un'ottica di inclusione ludica e fattuale.

**Strumenti operativi :** griglia di osservazione sugli aspetti relativi alla comprensione-assimilazione, coinvolgimento emotivo, percezione di autonomia e autoefficacia, interscambio relazionale.

**Piccolo gruppo/Tutor(Peer):** l'osservazione delle interazioni con l'attività didattica costituirà il criterio di valutazione del coinvolgimento partecipativo degli studenti in termini di inclusione/operatività/scoperta della ricerca/opportunità di mettersi in gioco e suggerire-creare varianti "significative" all'attività precostituita avendone preventivamente appreso i meccanismi di funzionamento.

**Strumenti operativi :** griglia di osservazione sugli aspetti relativi alla gestione e creatività applicata al progetto (Progettualità), interesse e motivazione (Passion), cooperazione e inclusione (Peer), problem solving e sperimentazione (Play).

## **VERIFICA QUALITATIVA**

**Circle Time** per un confronto libero, aperto, scevro da giudizi.

# Scaletta



Racconta, passo dopo passo, come condurre l'attività didattica in classe, come traccia per l'erogazione e come stimolo per permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ:

3 ore

Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
10 minuti	<b>IMMAGINA</b> 1_ Il <b>tema della giornata "Fake news"</b> : il tema della giornata viene illustrato con <b>approccio ludico</b> per suscitare interesse e graduale focalizzazione sulla sperimentazione didattica (partire dal fatto singolare per trasformarlo in elemento "attraente" dell'unità didattica dedicata).	1a_Presentazione alla <b>LIM</b> del tema della giornata con <b>slides</b> preimpostate con <b>Canva</b> ed un <b>quiz</b> divertente. Contestuale impiego di <b>materiale CAA</b> di interfaccia con la multi-modalità espressiva dello studente. Focus sull'obiettivo didattico (utilizzo auletta informatica con postazioni fisse e/o di <b>pc</b> portatili disponibili a scuola in <b>aulette</b> disponibili).

# Scaletta



Racconta, passo dopo passo, come condurre l'attività didattica in classe, come traccia per l'erogazione e come stimolo per permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ:

3 ore

Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
30 minuti	<b>IMMAGINA</b> 2_Presentazione di Scratch. Viene sperimentato l'impiego del programma con un' <b>esercitazione svolta online e alla LIM in condivisione</b> con gli studenti passando in rassegna articolazione, funzioni e <b>obiettivi</b> dell'unità didattica dedicata " <b>Conto da 1 a 5</b> ".	2a_Presentazione di Scratch alla LIM con <b>pc</b> dotati di <b>connessione alla rete</b> , utilizzo di <b>Scratch Card</b> stampate e pinzate, utilizzo di <b>materiale personalizzato con CAA/EMOJI/GIF</b> , ricorso a tecnologie assistive per un approccio ravvicinato in chiave inclusiva ( <b>pc portatili</b> , disponibili a scuola in auletta dedicata, dotati di <b>touch screen</b> , <b>penna digitale</b> , <b>tastiera facilitata</b> e <b>materiale CAA</b> ).

# Scaletta



Racconta, passo dopo passo, come condurre l'attività didattica in classe, come traccia per l'erogazione e come stimolo per permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
60 minuti	<b>CREA</b> <b>Crea piccole varianti al progetto "Conto da 1 a 5" (Remix).</b> Il piccolo gruppo è invitato a creare individualmente delle <b>piccole varianti</b> al progetto Scratch, mentre l'insegnante affiancherà lo studente DVA per introdurlo alla pratica guidata di <b>esercizi ad alta valenza percettivo-sensoriale</b> (es. risposte interattive da tastiera, interazioni con la webcam, animazioni, creazioni con penna digitale ecc).	Utilizzo della <b>CAA</b> e della <b>multicanalità espressiva</b> dello studente. impiego di contestuali <b>animazioni preparate ad hoc</b> per l'alunno.  Utilizzo di <b>PC portatili connessi a Internet</b> e di <b>dotazioni assistive</b> di facilitazione in chiave inclusiva (n. 1 pc per ogni studente con accesso da proprio profilo previa registrazione al sito Scratch più un accesso dal profilo dell'insegnante per l'esercitazione guidata).
60 minuti	<b>CONDIVIDI</b> <b>Condividi l'erogazione dell'unità didattica dedicata e delle varianti creative (Remix).</b>	Stesse risorse del punto precedente.

## Scaletta



Racconta, passo dopo passo, come condurre l'attività didattica in classe, come traccia per l'erogazione e come stimolo per permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
60 minuti	<b>CONDIVIDI</b> Il piccolo gruppo è invitato a condividere con " <b>ruolo-guida</b> " lo svolgimento dell'unità di apprendimento impostata dall'insegnante e, successivamente, a manifestare osservazioni/commenti sulle varianti creative mediante la <b>presentazione in Galleria</b> .	
20 minuti	<b>RIFLETTI</b> <b>Circle Time</b> per la condivisione dell'esperienza con l'insegnante e la ricerca di suggestioni per future creazioni	In auletta disponibile.

# Preparazione



Racconta, passo dopo passo, come preparare l'attività didattica, cosa è necessario fare prima di iniziare ad erogare l'attività in classe.

## Durata complessiva:

6 ore

## Risorse:

Presentazione attività introduttiva, Scratch Cards, materiale CAA , Galleria, materiale Circle Time, programmazione curricolare, prenotazione spazi e attrezzature informatiche.

## Azioni:

- 1\_ Preparazione del TEMA della giornata e del materiale facilitato predisposto con **CANVA/Wordwall/Kahoot/ programmi di CAA**.
- 2\_ Stampare una selezione delle **Scratch Card** e del **materiale** facilitato (**CAA**).
- 3\_ Verificare la **programmazione curricolare** per individuare, in coordinamento con l'insegnante di materia, gli **orari compatibili** con lo svolgimento dell'unità didattica dedicata.
- 4\_ Preparare **materiale didattico e materiale vario** (cartoncini colorati, post-it colorati, pennarelli colorati, fili e fermagli/pinzettine colorate ecc) a supporto dell'attività di Circle Time finalizzata a cristallizzare i commenti e le idee più promettenti.
- 5\_ Predisporre ambiente di condivisione in **Galleria Scratch**

## Documentazione e Condivisione



**L'attività è stata predisposta ma non ancora sperimentata. Lo svolgimento dell'attività è stato posticipato al prossimo a.s.**

Nel caso tu abbia già sperimentato l'attività in classe, puoi utilizzare questa slide (o crearne una ad hoc) per documentare la tua esperienza. È arrivato il momento di raccontare e condividere l'esperienza fatta con la classe per essere di reciproco stimolo e invitare altri docenti a sperimentare il tuo progetto!

Usa colori, testi, foto, screenshot, immagini per valorizzare e condividere al meglio l'esperienza fatta.

**Attenzione:** non è possibile caricare immagini che raffigurino persone riconoscibili, i contenuti che non rispettano questa condizione verranno rimossi.

## Consigli

Indica qui idee, libri, siti web e app che consiglieresti per rendere l'attività incredibile.

- **Pillole di Mitchel Resnick**

## Licenza



Indica qui la licenza aperta da attribuire al documento, scegliendo e citando solo una delle seguenti:

L'utilizzo di materiale CAA derivato dalle risorse contenute nei cataloghi ARASAAC (pittogrammi, immagini, frasi, video) deve essere distribuito con la stessa Licenza Creative Commons BY-NC-SA e devono essere citati l'autore (Sergio Palao) e il suo proprietario (Governo di Aragona), la loro origine (ARASAAC) e la licenza sotto la quale è distribuito (Licenza Creative Commons BY-NC-SA).

- [CC BY-NC-SA](#)