

BRAINWAVES

GUIDA DIDATTICA PER PROFESSORI



Cofinanziato
dall'Unione europea



Cofinanziato
dall'Unione europea

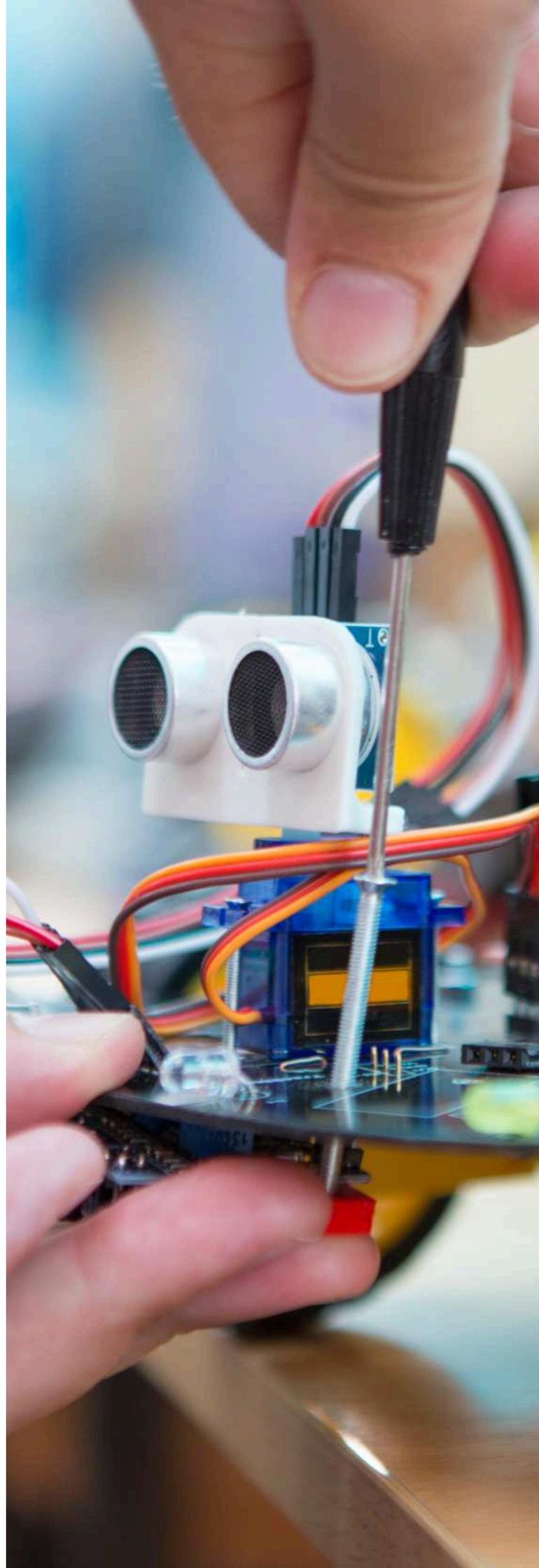


Copyright Foto:
Open Source Images from Canva.

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili. Progetto :Brain Waves
Numero: 2023-1-DK01-KA220-SCH-000155554



This document is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)



INDICE



1

1. INTRODUZIONE A QUESTO MANUALE

2

2. METODOLOGIA BRAIN WAVES

2.1. DOVE NASCE IL PROGETTO

2.2. OBIETTIVI

2.3. LA METODOLOGIA DEL SERVICE-LEARNING

2.4. IMPATTO

3

3. ESPLORIAMO LA MATERIA

3.1. DEFINIZIONE DI DISABILITÀ

3.2. I TIPI DI DISABILITÀ PIÙ COMUNI

4

4. MAPPA CONCETTUALE

5

5. FASI NELLA CREAZIONE DEL PRODOTTO DIGITALE

6

6. MATRICE DEL PROGETTO

7

7. ATTIVITÀ

8

8. APPRENDIMENTO POSITIVO

8.1 PARTECIPAZIONE DELLE PERSONE CON DISABILITÀ

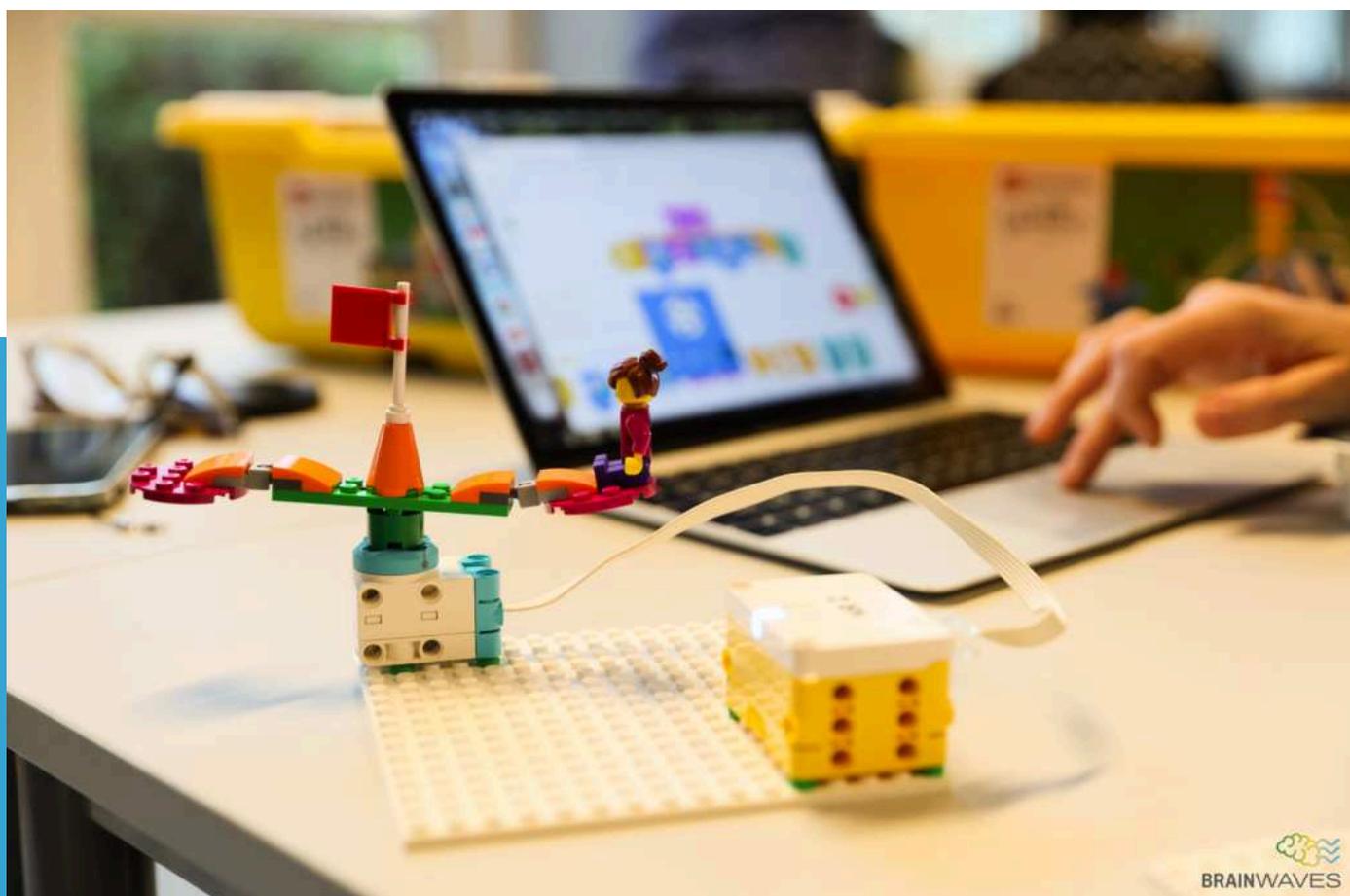
8.2 COINVOLGIMENTO DELLA FAMIGLIA E DELLA COMUNITÀ

9

9. VALUTAZIONE

10

10. ALLEGATI



INTRODUZIONE A QUESTO MANUALE



1 /



1. INTRODUZIONE A QUESTO MANUALE

Il progetto Brain Waves, cofinanziato dal programma Erasmus+, è una collaborazione tra organizzazioni educative e sociali provenienti da Danimarca, Spagna, Irlanda e Italia.

Il progetto si propone di avvicinare gli studenti alla strategia di apprendimento attraverso il “*service learning*” nei loro corsi di programmazione e tecnologie. Questo metodo li stimola a mettere in pratica le conoscenze acquisite, sviluppando prodotti digitali che rendano la tecnologia più accessibile alle persone con disabilità.

Brain Waves punta a coniugare il servizio alla comunità con gli studi accademici, permettendo agli studenti l'opportunità di affinare le loro competenze pratiche e di avere un impatto positivo sulla vita e sull'inclusione delle persone con disabilità tramite soluzioni tecnologiche.

Il cuore del progetto è l'impegno a trasmettere agli studenti i valori di rispetto, tolleranza e accettazione della diversità, fondamentali per formare cittadini globali consapevoli e responsabili.

L'iniziativa prospera grazie alla collaborazione internazionale, favorendo lo scambio e la comprensione interculturale. Nel corso di due anni, gli sforzi collettivi di studenti ed esperti provenienti dalle varie istituzioni partecipanti sono e saranno determinanti nella modellazione del progetto.



Korup Skole, una scuola pubblica a Odense, Danimarca.



- **ASPACE SEVILLA**, un'associazione per persone con paralisi cerebrale con sede a Siviglia, Spagna.



- **Forum for Education and Development**, un'istituzione educativa con sede a Siviglia, Spagna.



- **I & F Education and Development**, nota per la sua esperienza in progetti educativi e giovanili, con sede a Dublino, Irlanda.



- **Base 3**, un'impresa sociale che supporta progetti di innovazione sociale, con sede in Umbria, Italia.



La collaborazione ha prodotto una guida didattica completa che fornisce agli insegnanti indicazioni dettagliate su come integrare il progetto BRAIN WAVES nel loro curriculum. La guida include gli obiettivi del progetto, i passaggi operativi, le attività consigliate e le risorse necessarie.

In aggiunta, la guida arricchisce l'esperienza educativa offrendo risorse pedagogiche e esempi pratici di attività, assicurando così una gestione efficace e di successo del progetto in aula.

Scopri di più:



PROJECT WEBSITE:
WWW.BRAINWAVESPROJECT.EU





METODOLOGIA BRAIN WAVES





2. METODOLOGIA BRAIN WAVES

Questo manuale fornisce un'introduzione completa al progetto Brain Waves, progettato specificamente per gli insegnanti da utilizzare in aula. Il documento È ideato per semplificare l'inserimento e l'integrazione del progetto negli ambienti educativi. All'interno, spiegheremo la natura del progetto Brain Waves, metteremo in luce i vantaggi di includerlo nelle attività didattiche con gli studenti, presenteremo gli obiettivi che ci proponiamo di raggiungere e descriveremo la metodologia consigliata per conseguire tali obiettivi.

2.1 DOVE NASCE IL PROGETTO

Questo progetto si basa sulla convinzione che gli studenti possano essere educati a utilizzare la tecnologia in modo responsabile, sviluppando al contempo competenze digitali essenziali per il presente e il futuro. Nel mondo moderno, la competenza digitale non è solo utile, ma indispensabile. Brain Waves è dedicato a migliorare le abilità digitali e imprenditoriali degli studenti, incoraggiandoli a creare un impatto sociale positivo. Questo, a sua volta, contribuisce a promuovere una cultura nelle scuole e nelle comunità che valorizza il rispetto e la tolleranza delle differenze individuali. Attraverso il lavoro di squadra e la collaborazione su progetti volti a rendere la tecnologia più accessibile alle persone con disabilità, gli studenti acquisiscono una comprensione delle diverse disabilità, sviluppando così una profonda empatia e comprensione per le esperienze e le esigenze degli altri. Questa iniziativa si propone di infondere nei giovani valori di rispetto e tolleranza, fornendo loro le attitudini e le competenze necessarie per contribuire a una società più giusta e comprensiva – un passo verso un mondo migliore.

2.2 OBIETTIVI



Migliorare le competenze digitali e l'alfabetizzazione digitale degli studenti



Aumentare la consapevolezza degli studenti riguardo alle esigenze delle persone con disabilità



Sviluppare competenze chiave tra gli studenti, come la comunicazione, il lavoro di squadra e il problem solving



Promuovere la consapevolezza e l'integrazione del "Service Learning" come strumento chiave da utilizzare in aula.



2.3 LA METODOLOGIA DEL SERVICE-LEARNING

Il progetto si basa sulla "**Metodologia del Service Learning**", un approccio esperienziale che integra il servizio alla comunità con l'istruzione accademica.

In questo contesto, gli studenti sono incoraggiati a riflettere sulle loro esperienze personali e a collegarle ai loro studi accademici e all'impegno verso la comunità. Questo metodo non solo arricchisce l'esperienza di apprendimento, ma sviluppa anche un senso di responsabilità civica e favorisce la creazione di legami comunitari. L'iniziativa inizia offrendo agli studenti una comprensione delle diverse disabilità o, per progetti con un focus più individuale, delle specifiche esigenze di una persona con disabilità. I gruppi di studenti applicano poi le competenze tecniche apprese in aula per creare un'applicazione o un'attività che renda la tecnologia più accessibile alle persone con disabilità.

Questo modello non solo promuove lo sviluppo dell'iniziativa e delle competenze imprenditoriali negli studenti, ma migliora anche la loro capacità di lavorare efficacemente in team, preparandoli così per gli ambienti professionali futuri.



In sostanza, Brain Waves promuove un'educazione basata sui valori, incoraggiando gli studenti a diventare innovatori digitali con una forte consapevolezza sociale. Attraverso l'uso delle loro competenze tecniche per il bene della società, il progetto contribuisce a creare un mondo più inclusivo e diversificato.



2.4 IMPATTO

BRAIN WAVES ha il potenziale per generare un impatto significativo in diverse dimensioni, creando esperienze di impatto sociale positivo in vari settori:

RIGUARDO:



STUDENTI

Affrontando sfide reali e partecipando a progetti collaborativi, gli studenti possono rafforzare le loro competenze nella risoluzione dei problemi, nel lavoro di squadra, nella comunicazione e nell'applicazione delle conoscenze in situazioni concrete. BRAIN WAVES arricchisce l'apprendimento degli studenti offrendo esperienze pratiche e significative che integrano e completano la loro formazione accademica.

RIGUARDO:



CULTURA
SCOLASTICA

Questo progetto promuove valori come l'empatia, il rispetto, la solidarietà e la responsabilità civica, contribuendo così a migliorare la cultura scolastica. BRAIN WAVES punta a favorire la partecipazione attiva delle persone con disabilità all'interno delle scuole e a coinvolgere le famiglie degli studenti, estendendo così il suo impatto a un contesto scolastico più ampio.

RIGUARDO:



PERSONE CON
DISABILITÀ

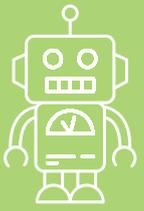
I progetti sviluppati possono essere condivisi per l'uso da parte delle persone con disabilità, migliorando il loro accesso e utilizzo della tecnologia e offrendo soluzioni personalizzate in base alle esigenze specifiche.





ESPLORIAMO LA MATERIA





3. ESPLORIAMO LA MATERIA

In questa sezione, offriamo informazioni fondamentali per lo sviluppo del nostro progetto. Presentiamo una classificazione dei principali tipi di disabilità, organizzata per categorie. Forniamo anche un vocabolario consigliato di termini chiave per riferirsi correttamente alle persone con disabilità. Inoltre, includiamo link a siti web utili per ulteriori approfondimenti, dove è possibile trovare video esplicativi sull'argomento.

3.1 DEFINIZIONE DI DISABILITÀ

Qui sono presentate diverse definizioni del termine e le numerose categorie riconosciute a livello internazionale. Queste categorie sono state stabilite sulla base di vari fattori considerati per differenziare i diversi tipi di disabilità.

In questa sede, utilizzeremo la classificazione fornita dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, che ha sviluppato uno strumento chiamato Classificazione Internazionale del Funzionamento, destinato a raccogliere e standardizzare la terminologia e che ci offre una suddivisione delle persone con disabilità in quattro principali categorie.

Secondo l'OMS, le persone con disabilità sono quelle che presentano limitazioni fisiche, mentali, intellettuali o sensoriali di lunga durata che possono ostacolare la loro partecipazione completa ed efficace nella società su una base di parità con gli altri.

Secondo il [Report Mondiale sulla Disabilità](#), circa il 15% della popolazione ha una disabilità.

L'OMS classifica i tipi di disabilità in base all'area del corpo colpita. Riconosce inoltre che la disabilità non è determinata solo dalla condizione di salute di una persona, ma è anche influenzata da fattori sociali e ambientali.



IDEA CHIAVE: UNA PERSONA È CONSIDERATA PERSONA CON DISABILITÀ QUANDO UNA CONDIZIONE LIMITA O IMPEDISCE LA SUA CAPACITÀ DI VIVERE IN MODO AUTONOMO.



3.2 I TIPI DI DISABILITÀ PIÙ COMUNI

1

DISABILITÀ FISICA O MOTORIA

La disabilità fisica o motoria si verifica quando c'è una perdita della funzione motoria, sia parziale che totale, che compromette la capacità di una persona di muoversi in modo funzionale, ostacolando la persona nello svolgimento delle attività quotidiane. Questa condizione può avere origine da problemi di salute o da disturbi che colpiscono il sistema muscolo-scheletrico e neuromuscolare.

Il grado e l'estensione della disabilità possono variare e possono interessare una o più parti del corpo. Tra le limitazioni più comuni vi sono le difficoltà nel camminare, le restrizioni nella mobilità e l'impossibilità di utilizzare pienamente alcune parti del corpo.

Questo tipo di disabilità implica la presenza di limitazioni in uno dei sensi, causando difficoltà nella percezione delle informazioni provenienti dall'ambiente. La disabilità sensoriale può includere, a sua volta:

-  • **Disabilità visiva:** Limitazioni nella vista, che vanno dalla parziale alla totale cecità. Influisce sulla capacità di leggere o muoversi in sicurezza.
-  • **Disabilità uditiva:** Difficoltà nell'udire i suoni fino alla completa sordità. Compromette la capacità di comunicare verbalmente.
-  • **Disabilità olfattiva:** Coinvolge la perdita del senso dell'olfatto, con un possibile impatto sulla percezione dell'ambiente e sulla sicurezza di chi ne è affetto.
-  • **Disabilità del gusto:** La perdita del senso del gusto può causare complicazioni nutrizionali.

2

DISABILITÀ SENSORIALE

3

DISABILITÀ INTELLETTIVA

La disabilità intellettiva è una condizione che comporta limitazioni nelle capacità quotidiane necessarie per affrontare le situazioni della vita. Questa condizione può essere gestita più agevolmente se l'ambiente circostante è adeguatamente progettato per supportare la persona. Le principali conseguenze includono difficoltà nell'apprendimento, ritardi nello sviluppo del linguaggio e delle abilità motorie, e problematiche nelle competenze sociali e comunicative. Le persone con disabilità intellettiva incontrano maggiori difficoltà nell'apprendere, comprendere e comunicare.





PSYCHIATRIC DISABILITY

Questo tipo di disabilità riguarda i problemi di salute mentale che possono influire sul benessere emotivo e sociale delle persone.

La disabilità psicologica comporta difficoltà nel funzionamento mentale ed emotivo delle persone e può influenzare la loro capacità di gestire le emozioni o le relazioni interpersonali.

Come accennato in precedenza, questa classificazione è stata standardizzata per coprire un ampio ventaglio di disturbi, raggruppandoli in quattro categorie principali. Considerata la complessità nel determinare in quale categoria classificare alcuni dei disturbi più comuni, come l'autismo, l'ADHD (Disturbo da Deficit di Attenzione e Iperattività) o la paralisi cerebrale, offriamo una classificazione complementare. Questa è suddivisa in 10 tipi di disabilità e include riferimenti alle condizioni più prevalenti nella società.

- **Disabilità fisica:** Include condizioni che influiscono sulla mobilità e sul funzionamento fisico, come paralisi, amputazioni, spina bifida e lesioni del midollo spinale.
- **Disabilità visiva:** Riguarda la perdita totale o parziale della vista, che può variare dalla cecità totale a una visione ridotta.
- **Disabilità uditiva:** Si riferisce alla perdita totale o parziale dell'udito, che può variare dalla sordità completa a una perdita uditiva parziale.
- **Disabilità intellettiva:** È caratterizzata da limitazioni nel funzionamento intellettuale e adattivo, che possono influire su abilità di apprendimento, ragionamento e comunicazione. Questo potrebbe includere la sindrome di Down o la sindrome di Rett.
- **Disabilità dello sviluppo:** Comprende una varietà di condizioni che influenzano lo sviluppo fisico, cognitivo, emotivo o sociale, come l'autismo e la sindrome di Asperger.
- **Disabilità del linguaggio e della comunicazione:** Coinvolge difficoltà nella produzione o comprensione del linguaggio, come balbuzie, afasia o dislessia.
- **Disabilità psicosociale:** Si riferisce a disabilità che influenzano la salute mentale ed emotiva, come depressione, ansia e disturbo bipolare.
- **Disabilità dell'apprendimento:** Riguarda difficoltà nel processo di apprendimento accademico, come dislessia e disturbo da deficit di attenzione e iperattività (ADHD).
- **Disabilità cognitiva:** Include problemi con le funzioni cognitive, come memoria, attenzione e elaborazione delle informazioni, come nel caso della demenza o dell'Alzheimer.
- **Disabilità multiple:** Alcune persone possono sperimentare disabilità multiple che influenzano diverse aree della loro vita, richiedendo un approccio olistico al supporto, come nella paralisi cerebrale o nella SLA.



IDEA CHIAVE: : QUESTE CLASSIFICAZIONI NON HANNO LO SCOPO DI ETICHETTARE LE PERSONE. SONO DESTINATE A FORNIRE UN QUADRO DI RIFERIMENTO PER AIUTARE A COMPRENDERE I SOGGETTI AFFETTI E DESCRIVERE LE LIMITAZIONI CHE POTREBBERO INCONTRARE.



CONSIGLI SULLA TERMINOLOGIA DA UTILIZZARE

Il modo in cui parliamo, scriviamo o comunichiamo può influenzare il modo in cui le nostre idee o progetti vengono percepiti. Il linguaggio non è mai neutro e dobbiamo usarlo per influenzare positivamente gli altri.

Il modo in cui ci riferiamo alle persone con disabilità in aula può avere effetti diversi sugli studenti, quindi ecco alcune raccomandazioni riguardo alla terminologia e allo stile di comunicazione da utilizzare:



Persone con disabilità

Utilizzeremo sempre questo termine prima della parola "disabilità", per trasmettere l'idea che la priorità è la dignità e i diritti individuali di ciascuna persona, al di sopra delle circostanze o dei disturbi che hanno causato la loro disabilità.

Descrizioni personali in termini positivi

Quando descriviamo una persona, dovremmo cercare di concentrarci sulle sue competenze e capacità, evitando una visione clinica in cui si menzionano solo le sue limitazioni o disabilità. Possiamo descrivere una persona includendo le sue caratteristiche personali, interessi e hobby, e non solo le sue condizioni, difficoltà o disturbi.

Uso di immagini o fotografie:

Quando forniamo immagini nel nostro lavoro o nelle descrizioni, è preferibile trasmettere concetti positivi e evitare quelli che si concentrano sulle difficoltà o che riflettono dramma o sensazionalismo.



Per ribadire la nostra raccomandazione sull'uso di questi termini, forniamo informazioni sui concetti da evitare che potrebbero veicolare un'immagine negativa di una persona con disabilità:

 **Evitare termini negativi:** Parole che etichettano e violano la dignità della persona, come Disabile, Invalidi o Handicappati. Questi termini non mettono in risalto la persona, riducendo il loro valore e dignità.

 **Evitare descrizioni negative della persona:** Focalizzarsi sulle loro difficoltà, su ciò che non possono fare o sui loro disturbi o problemi di salute è spesso un modo in cui vengono descritte le persone con disabilità. Questo approccio contribuisce a creare un'immagine sociale negativa che ostacola la loro inclusione e partecipazione nella società.

 **Evitare descrizioni esagerate:** Ricorrere al sensazionalismo o all'esagerazione, anche se con l'intento di esprimere concetti positivi, può avere un effetto contrario, sminuendo i meriti reali e distorcendo la valutazione.

SCOPRI DI PIÙ:



[Disabilità: Introduzione](#)



[Diversi tipi di disabilità](#)



[Unione dell'uguaglianza: Strategia per i diritti delle persone con disabilità 2021-2030](#)



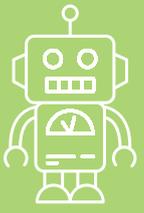
[Persone con disabilità](#)





MAPPA CONCETTUALE





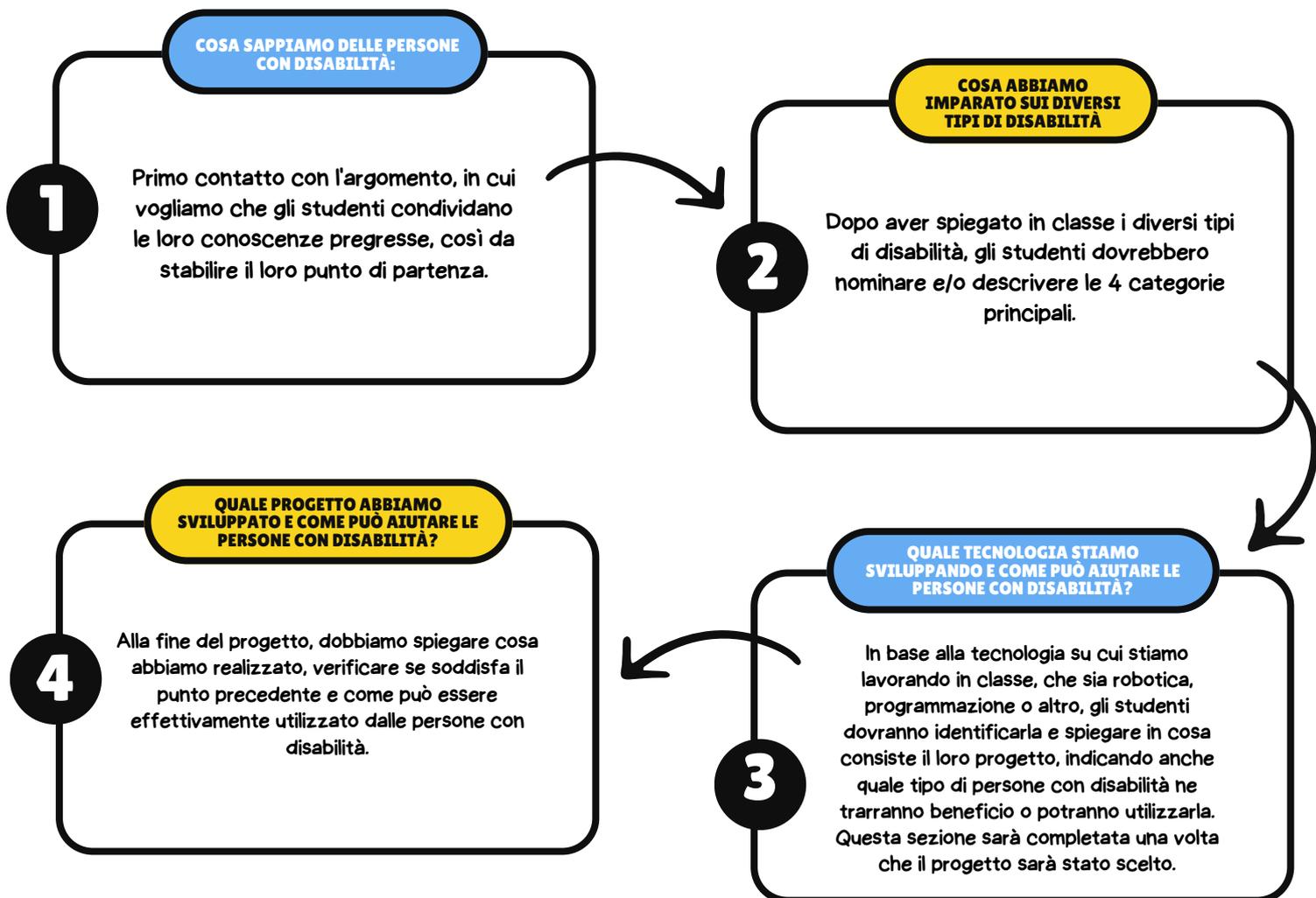
4. MAPPA CONCETTUALE



La creazione di una mappa concettuale ci permetterà di organizzare e rappresentare visivamente il contenuto del nostro progetto, aiutando gli studenti a strutturare meglio il loro apprendimento.

In questa guida, presenteremo un esempio sviluppato per Brain Waves, che parte dalle conoscenze pregresse degli studenti riguardo alle persone con disabilità. Poi, quando utilizzeremo gli strumenti tecnologici, verificheremo se le attività che sviluppiamo rispondono alle esigenze delle persone con disabilità, in termini di accesso e utilizzo della tecnologia.

La mappa concettuale proposta per questo progetto includerà le seguenti sezioni:



Il nostro consiglio è che ogni progetto abbia la propria mappa concettuale, anche se è possibile svilupparne una più ampia che mostri tutti i progetti creati. Raccomandiamo inoltre che le informazioni e le descrizioni siano concise e, se possibile, includano un'immagine dei progetti realizzati da ciascun team o gruppo di studenti.

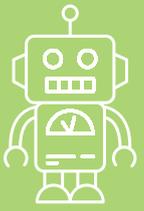
Scopri la mappa concettuale nella sezione Allegati





5. FASI NELLA CREAZIONE DEL PRODOTTO DIGITALE





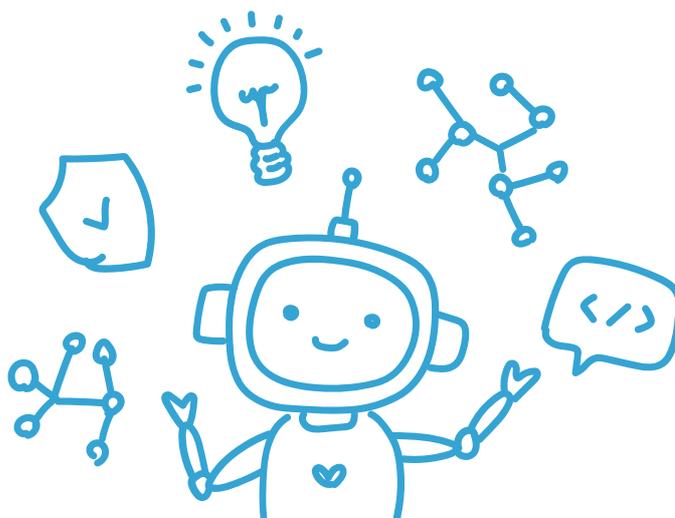
5. FASI NELLA CREAZIONE DEL PRODOTTO DIGITALE

In questa sezione, presentiamo la nostra proposta didattica, progettata con cura per garantire l'esecuzione efficace del nostro progetto.

Il nostro progetto è suddiviso in diverse fasi, progettate strategicamente per migliorare il processo di apprendimento. Di seguito, delineiamo le **linee guida** strategiche essenziali per massimizzare l'esperienza educativa:

- Inizia motivando gli studenti partendo dalle loro conoscenze pregresse e utilizza questo come punto di partenza per la prima fase del progetto.
- Incoraggia il lavoro di squadra svolgendo tutte le attività in gruppo per favorire la collaborazione.
- Crea una mappa concettuale per ogni team, così che possano visualizzare chiaramente la strategia di apprendimento proposta mentre proseguono nelle diverse fasi del progetto.
- Incoraggia gli studenti a essere creativi nel trovare soluzioni e progettare attività.
- Dedica tempo per una riflessione finale, durante la quale i gruppi valutano se le ipotesi del loro progetto sono state rispettate, utilizzando la mappa concettuale come riferimento, e presentano le loro conclusioni.
- Coinvolgi le famiglie nei risultati per sottolineare l'idea del service learning e per aumentare la soddisfazione degli studenti per il lavoro svolto.
- Utilizza dinamiche di gruppo nelle fasi iniziali per promuovere l'empatia verso le persone con disabilità, utilizzando esempi specifici o qualsiasi altra attività che gli insegnanti considerino rilevante.

Queste linee guida sono progettate per arricchire il processo educativo rendendo l'apprendimento più interattivo, riflessivo e orientato al servizio della comunità.



Conoscenze di base e valutazione iniziale degli studenti

FASE 1

DI COSA SI TRATTA?

Si tratta della **fase iniziale** in cui spiegheremo il progetto agli studenti e verificheremo le loro conoscenze pregresse sulla disabilità, il contatto che hanno avuto finora con persone con disabilità e la loro percezione iniziale di come la tecnologia possa aiutare le persone con disabilità e come possano partecipare a questo processo.

ATTIVITÀ PROPOSTE

Prima di tutto, spiegheremo l'obiettivo del progetto Brain Waves e la metodologia che utilizzeremo per realizzarlo. Per fare ciò, possiamo utilizzare il documento di presentazione (nell'appendice) e il **video** del progetto realizzato da ASPACE SEVILLA, che inseriremo nella sezione delle risorse utilizzate.

Essendo un progetto *Erasmus+*, questa è un'ottima opportunità per arricchire l'esperienza educativa integrando concetti aggiuntivi. Si consiglia di incoraggiare gli studenti a condividere le loro conoscenze personali e le esperienze sui paesi coinvolti nel progetto. Invita gli studenti a presentarsi e a riflettere su eventuali connessioni personali che potrebbero avere con uno dei paesi partner (se hanno mai visitato il paese, quale è il loro paese preferito, eventuali esperienze culturali legate a quel paese o se conoscono fatti interessanti al riguardo).

Successivamente, presenteremo la **mappa concettuale del progetto**, spiegando come la utilizzeremo per visualizzare le conoscenze iniziali, gli apprendimenti che acquisiremo durante il progetto e come applicheremo ciò che abbiamo appreso. Inoltre, faremo una panoramica degli strumenti tecnologici che utilizzeremo, come *Scratch*, *Lego*, *Makey Makey*, *Bee-Bots* e altri, illustrando la loro importanza non solo per l'apprendimento della tecnologia, ma anche per il suo uso responsabile a beneficio delle persone con disabilità.

Motiviamo gli studenti mettendo in evidenza l'importanza del loro lavoro, che potrebbe avere un **impatto diretto** su una persona specifica, che sia un membro della scuola, di un'altra organizzazione o un gruppo più ampio di persone con disabilità, poiché i progetti saranno condivisi sul sito web del progetto BRAIN WAVES. Successivamente, poniamo domande generali per esplorare le loro percezioni ed **esperienze precedenti con le persone con disabilità**: quante ne conoscono, quali esperienze hanno avuto, cosa pensano che le persone con disabilità possano o non possano fare, se utilizzano tecnologie e come credono che queste possano aiutarle. L'obiettivo di questo dialogo è **sensibilizzare** gli studenti e creare una base riflessiva sulle capacità e le esigenze delle persone con disabilità, sottolineando l'importanza di un uso inclusivo della tecnologia. Le risposte degli studenti verranno integrate nella mappa concettuale generale della classe.

Dopo l'introduzione iniziale, suddivideremo gli studenti in gruppi di lavoro. Ogni gruppo riceverà un cartellone e vari materiali per creare la propria mappa concettuale e completare insieme il questionario iniziale del progetto. Questo approccio promuove la collaborazione fin dalle prime fasi e permette agli studenti di riflettere e consolidare le loro conoscenze e aspettative riguardo al progetto.

Alla fine di questa fase, forniremo a ciascun gruppo un documento di presentazione del progetto. Questo documento è destinato a essere portato a casa e presentato alle famiglie, con l'obiettivo di coinvolgerle nel processo di apprendimento fin dall'inizio. Questa strategia mira ad estendere l'impatto educativo al di fuori dell'aula, promuovendo il dialogo e il coinvolgimento delle famiglie nel progetto Erasmus+ e nel percorso educativo degli studenti.



DINAMICHE DI GRUPPO	<p>Alla fine della seconda sessione, implementeremo una dinamica di gruppo focalizzata sulla comprensione delle esperienze delle persone con disabilità visiva. In ciascun gruppo, uno studente sarà bendato con un fazzoletto o materiale simile. Questo studente, seduto di fronte a un altro compagno, dovrà identificare il suo partner toccando solo una parte del corpo, come capelli, mani o viso. Gli altri membri del gruppo scelgono poi un oggetto della classe e lo posizionano davanti allo studente bendato per essere identificato al tatto. I partecipanti si alternano affinché tutti vivano l'esperienza dell'esercizio.</p> <p>Le attività possono essere adattate. Ad esempio, è possibile modificare l'esercizio per includere movimenti nell'aula bendati, provare uscire dall'aula o andare in un'altra parte della scuola, sempre garantendo la sicurezza degli studenti.</p> <p>Alla conclusione dell'esercizio, il professore radunerà la classe per una discussione. L'insegnante chiederà agli studenti come si sono sentiti durante l'attività, se hanno trovato l'esercizio facile o difficile, e li inviterà a riflettere su come potrebbe essere la vita quotidiana di una persona con disabilità visiva. Questa discussione servirà a promuovere l'empatia e a riconoscere le competenze che le persone non vedenti sviluppano per orientarsi nel loro ambiente.</p>
RISORSE NECESSARIE	<p>Presentazione del progetto agli studenti <u>Presentazione video</u> Mappa concettuale per gruppi di lavoro Questionario di valutazione iniziale Spiegazione del progetto alle famiglie Materiali per le dinamiche di gruppo. Fazzoletti o qualcosa per coprire gli occhi degli alunni.</p>
SESSIONI	<p>2 sessioni. 1 per il lavoro di gruppo e la presentazione del progetto e un altro per la divisione in gruppi di lavoro, l'elaborazione della mappa concettuale del gruppo, l'elaborazione del questionario e le dinamiche di gruppo.</p>



Conoscere le diverse disabilità

FASE 2

DI COSA SI TRATTA?

Un approccio teorico alla disabilità in cui ci proponiamo di spiegare agli studenti i diversi tipi di disabilità, suddivisi in base alle conseguenze che hanno sulle persone.

ATTIVITÀ PROPOSTE

Per avvicinare il tema della disabilità agli alunni e facilitare la loro comprensione, utilizzeremo le informazioni riportate nella sezione 3 di questa guida come riferimento principale. Si consiglia di arricchire queste informazioni con la visione di un video o la lettura di una storia selezionata dagli insegnanti, tenendo conto della disponibilità dei materiali nella lingua adeguata per ogni contesto europeo. In particolare, raccomandiamo la storia *"Por 4 esquinitas de nada"* di Jérôme Ruillier, che è disponibile in diverse lingue e rappresenta una risorsa didattica preziosa.

Gli insegnanti possono presentare e narrare questa storia agli alunni, invitandoli a esprimere le loro interpretazioni e riflessioni sul racconto. In aggiunta, suggeriamo di utilizzare altri video interessanti, disponibili in varie lingue, per stimolare la discussione. Anche se non forniamo titoli specifici a causa della varietà dei contesti linguistici in Europa, incoraggiamo gli insegnanti a scegliere le risorse che ritengono più appropriate e accessibili nella loro lingua. L'obiettivo è arricchire l'apprendimento e promuovere una discussione costruttiva sulla disabilità e sull'inclusione.

-  [The Present - CGI Awarded short film \(2014\)](#)
-  [El Cazo de Lorenzo. Cortometraje animado sobre la discapacidad.](#)

Dopo aver spiegato e appreso le diverse categorie di disabilità, procederemo a scriverle sulla mappa concettuale generale della classe, specificamente nella seconda casella prevista. Questo passaggio è cruciale per visualizzare e consolidare le conoscenze acquisite sulla classificazione delle disabilità. Nel caso delle mappe concettuali di ciascun team, queste verranno ulteriormente completate collegando le informazioni presenti nella seconda casella con quelle della terza casella. Questa integrazione garantirà che i concetti menzionati siano correlati e ben compresi dagli studenti, facilitando una comprensione più approfondita e applicata dell'argomento.

Per concludere la sessione, proponiamo una sessione dinamica, attiva e riflessiva: le diverse squadre esploreranno la scuola per identificare le barriere o le difficoltà che le persone con disabilità potrebbero incontrare. Questa attività non solo promuove l'empatia e la consapevolezza dell'accessibilità, ma anche il lavoro di squadra e l'osservazione critica dell'ambiente. I risultati di questa esplorazione saranno poi condivisi con i compagni, arricchendo l'apprendimento collettivo.

La durata di questa attività può essere adattata a seconda delle necessità, limitando l'esplorazione a un'area specifica della scuola, fissando un tempo specifico per il suo completamento o concentrandosi sull'identificazione di un numero specifico di barriere, ad esempio tre. Questa flessibilità permette di adattare le dinamiche alle condizioni specifiche della scuola e al tempo disponibile, garantendo un'esperienza educativa significativa e pratica.



DINAMICHE DI GRUPPO	Camminare per l'edificio scolastico e identificare le barriere
RISORSE NECESSARIE	Materiale teorico presentato nel capitolo 3 Video o storie in lingua locale o racconto di Jérôme Ruillier
SESSIONI	1 o 2 sessioni, a seconda del numero di materiali che si desidera utilizzare e del tempo che si desidera dedicare alle dinamiche di gruppo. Si consiglia di concentrarsi sull'apprendimento e di dedicare due sessioni a questo aspetto.



Conoscere una persona con disabilità

DI COSA SI TRATTA?	Per sviluppare efficacemente il progetto selezionato, è essenziale raccogliere informazioni dettagliate sulla persona con disabilità al centro del progetto, concentrandosi in particolare sui suoi gusti, hobby ed esperienze con la tecnologia. Questo processo consentirà di progettare una soluzione o un prodotto non solo accessibile e utile, ma anche personalizzato e significativo per la persona coinvolta.
ATTIVITÀ	<p>Se il progetto può essere rivolto a una persona specifica con disabilità, anziché a un gruppo o a una categoria di persone con disabilità, dedicheremo del tempo a conoscerla meglio. Raccoglieremo informazioni sulla sua personalità, i suoi gusti, i suoi hobby, le sue esigenze e le sue capacità. Queste informazioni saranno fondamentali per sviluppare l'applicazione o l'attività su misura per questa persona.</p> <p>Per raccogliere queste informazioni, gli alunni inizieranno preparando un copione per un'intervista, che costituirà l'attività principale di questa fase. L'intervista ci permetterà di ottenere una comprensione approfondita della persona, garantendo che il progetto risponda in modo specifico ai suoi bisogni e desideri. Diremo loro che l'obiettivo è conoscere meglio la persona alla fine del processo e che dovranno lavorare su 10 domande, che dovranno concordare tra i membri del team o della classe.</p> <p>Li lasceremo liberi di scrivere il loro copione, anche se, a seconda dell'esperienza del gruppo e dei criteri dell'insegnante, potremo fornire loro alcune linee guida o categorie in cui raggruppare le 10 domande, come ad esempio personalità, gusti, attività quotidiane o esperienza con la tecnologia. Una volta sviluppate con cura le domande, il metodo per porle dipenderà direttamente dalla situazione e dalla disponibilità della persona con disabilità scelta per il progetto. Le opzioni sono varie e possono essere adattate a ogni caso specifico:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Intervista personale: Se la persona con disabilità è un membro della scuola o vive nelle vicinanze, un'intervista faccia a faccia sarebbe l'ideale. Questo approccio consente una comunicazione diretta e la possibilità di osservare eventuali reazioni non verbali che potrebbero essere rilevanti per il progetto.2. Videochiamata: Per le persone che sono fisicamente inaccessibili a causa della distanza o di restrizioni sanitarie, le videochiamate offrono un'alternativa pratica. Questa modalità consente un'interazione visiva e audio in tempo reale, facilitando un dialogo fluido e personale.3. Intermediazione da parte di professionisti: Nei casi in cui la persona con disabilità non sia in grado di comunicare direttamente a causa di specifiche limitazioni, o se semplicemente è preferibile, le domande possono essere rivolte a professionisti del centro o dell'istituzione a cui la persona appartiene. Questi possono essere terapisti, educatori o assistenti che conoscono bene la persona e possono fornire risposte dettagliate e accurate. <p>Ognuno di questi metodi ha i propri vantaggi e può essere scelto in base al comfort e alle preferenze della persona con disabilità, nonché alle possibilità logistiche del team di progetto. È importante garantire che il processo sia rispettoso, inclusivo e progettato per raccogliere le informazioni necessarie nel modo più efficace e sensibile possibile.</p>
RISORSE NECESSARIE:	Testo dell'intervista condotta dagli studenti
SESSIONI	1 sessione



DI COSA SI TRATTA?	<p>Questa fase viene svolta in parallelo con il processo di apprendimento della tecnologia su cui gli studenti stanno lavorando in classe. L'insegnante, a seconda della tecnologia, sceglierà il momento ideale per svilupparla che consisterà nella scelta del progetto, nella definizione del lavoro da svolgere e delle persone con disabilità a cui sarà rivolto. Verrà scelta una categoria o un gruppo di persone con disabilità, a meno che non si tratti di un progetto adattato a una persona specifica.</p>
ATTIVITÀ PROPOSTE	<p>Dopo aver acquisito le conoscenze tecnologiche necessarie, gli studenti si organizzeranno in gruppi per selezionare e definire i loro progetti. Questa sessione sarà dedicata alla discussione e gli studenti saranno invitati a:</p> <ul style="list-style-type: none">- Decidere il tipo di progetto da sviluppare.- Decidere a quali persone con disabilità sarà rivolto il progetto.- Definire gli obiettivi che vogliono raggiungere con il progetto. <p>L'insegnante avrà un ruolo attivo in questo processo, fornendo orientamento ed esempi di progetti precedenti come riferimento per chiarire gli obiettivi di apprendimento e di implementazione. Questi esempi serviranno a ispirare e guidare gli studenti nel loro processo creativo e decisionale.</p> <p>Ogni team presenterà prima la propria idea all'insegnante e poi documenterà la decisione nelle caselle 2 e 3 della mappa concettuale del team. Questo non solo facilita l'organizzazione delle idee, ma garantisce anche che tutti i membri del team siano allineati con gli obiettivi del progetto.</p> <p>Se gli studenti trovano difficile decidere o generare idee, saranno incoraggiati a riflettere e discutere tra una sessione e l'altra, dando loro tempo extra per consolidare le loro proposte. Questa flessibilità è pensata per promuovere la collaborazione e l'impegno nel progetto, oltre a consentire un'esplorazione più approfondita delle possibilità.</p> <p>Nella sessione successiva, i team finalizzeranno le loro idee e le presenteranno alla classe, spiegando il concetto del loro progetto, la sua rilevanza e come potrebbe beneficiare le persone con disabilità selezionate. Dopo ogni presentazione, l'insegnante incoraggerà una riflessione sulle sfide affrontate durante il processo decisionale e di collaborazione, promuovendo così un apprendimento più profondo sul lavoro di squadra e sulla risoluzione dei conflitti.</p>
RISORSE NECESSARIE	<p>Mappa concettuale Esempi di schede attività Sarà inoltre possibile cercare informazioni e idee sul web.</p>
SESSIONI	<p>2 sessioni: una dedicata allo sviluppo dell'idea e una alla presentazione dell'idea al resto della classe</p>



DI COSA SI TRATTA?	Questo è il processo di creazione e sviluppo delle soluzioni proposte nella fase precedente.
<p>ATTIVITÀ PROPOSTE</p> <p>In questa fase del progetto, l'approccio diventa più tecnico, con l'insegnante che guida l'applicazione pratica degli strumenti tecnologici studiati in classe. Tuttavia, anche in questa fase più tecnica, il progetto continua a dare grande importanza ai valori fondamentali di consapevolezza e inclusione, che rimangono al centro dell'intero processo. Questo viene realizzato attraverso diverse azioni durante lo sviluppo del progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificazione e definizione dei bisogni: Si parte dall'identificazione e spiegazione del bisogno specifico dietro ogni soluzione proposta. Gli studenti discutono il motivo delle loro scelte e come queste rispondano concretamente ai bisogni del gruppo target. • Preparazione e familiarizzazione con il gruppo target: Durante lo sviluppo delle soluzioni, gli studenti acquisiscono una maggiore familiarità con le persone per cui stanno progettando, comprendendo meglio le loro sfide e necessità. Questo processo aiuta gli studenti a connettersi con il pubblico target in modo più personale e significativo. <p>Il ruolo dell'insegnante è fondamentale per assicurare che i progetti siano sviluppati tenendo conto delle caratteristiche e delle esigenze delle persone con disabilità che saranno i destinatari finali. Questo richiede un elevato grado di empatia e comprensione, poiché è essenziale mettersi nei panni delle persone con disabilità per garantire che le soluzioni siano realmente utili e accessibili.</p> <p>Per facilitare la comprensione e l'applicazione di questi principi, si possono utilizzare come riferimento le schede attività o gli esempi presentati nella sezione 7. Questi esempi non solo illustrano l'aspetto pratico di questa fase, ma servono anche a ispirare gli studenti a pensare in modo innovativo ed empatico nei loro progetti.</p> <p>Questo approccio integrato garantisce che, nonostante la fase sia orientata agli aspetti tecnici, i valori di consapevolezza, empatia e inclusione rimangano centrali. Così facendo, si rafforza il concetto di apprendimento orientato al servizio e l'importanza di progettare con e per le persone con disabilità.</p>	
RISORSE NECESSARIE	Materiale teorico specifico per la materia da insegnare Esempi di schede attività
SESSIONI	A discrezione del personale docente, in base al tipo di materia insegnata.



Presentazione del progetto

FASE 5

DI COSA SI TRATTA?	Presentazione del lavoro svolto
ATTIVITÀ PROPOSTE	<p>Alla conclusione del progetto, proponiamo tre attività per condividere e diffondere i risultati ottenuti:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Presentazione agli altri studenti: Alla fine del progetto e dopo aver completato l'ultima sezione della mappa concettuale, che dettaglia il progetto e verifica che corrisponda alla visione originale, ogni squadra presenterà il proprio lavoro e la mappa concettuale al resto della classe. L'insegnante farà domande sul processo creativo, sulle dinamiche del lavoro di squadra e sulle lezioni apprese sulle persone con disabilità durante il progetto.2. Presentazione alla famiglia e alla comunità: Si suggerisce di organizzare un incontro con le famiglie in modo che l'insegnante possa presentare il progetto e gli studenti possano fare la stessa presentazione che hanno fatto ai loro compagni di classe. In alternativa, si può realizzare un video di tutti i progetti e delle riflessioni degli studenti e condividerlo con le famiglie, se è più conveniente.3. Consegna del progetto alla persona con disabilità o a un'istituzione correlata: Questa attività è facoltativa e dipende dal fatto che il progetto sia stato concepito per una specifica persona con disabilità. In questo caso, il progetto verrà consegnato direttamente alla persona, spiegandole come funziona e come può beneficiare della tecnologia sviluppata. Se il progetto è rivolto a un gruppo più ampio, si potrebbe contattare un'organizzazione che rappresenta le persone con disabilità in questione per presentare loro il lavoro. Esiste anche la possibilità di inserire i progetti nel sito web del progetto Erasmus+, che richiede ai team di inviare i loro lavori a un indirizzo specifico. <p>Queste attività non servono solo a condividere i risultati e gli apprendimenti del progetto, ma anche a promuovere l'inclusione, a sensibilizzare sulla disabilità e a rafforzare l'importanza di lavorare insieme e di servire la comunità.</p>
RISORSE NECESSARIE	Raccomandiamo la realizzazione di un video informativo sul lavoro svolto.
SESSIONI	Le presentazioni potrebbero durare tra le 2 e le 3 sessioni, poiché includeranno una presentazione in aula, una presentazione alle famiglie e la realizzazione di un video informativo.
DINAMICHE DI GRUPPO	Raccomandiamo la realizzazione di un video informativo che documenti il lavoro svolto.



DI COSA SI TRATTA?	Come misurare l'impatto del progetto
<p>Organizzeremo un'assemblea in aula con tutti gli alunni per condividere le nostre emozioni e riflessioni su ciò che abbiamo appreso durante il progetto. Rivedremo insieme la mappa concettuale generale della classe, che includerà i nomi dei progetti realizzati, e completeremo il questionario finale del progetto.</p> <p>Sarebbe utile che ogni alunno confrontasse le risposte date nel questionario iniziale e in quello finale, oppure che l'insegnante effettuasse questa valutazione, per osservare come sono cambiate le loro impressioni e conoscenze riguardo alle persone con disabilità e al loro accesso e utilizzo della tecnologia durante il progetto.</p> <p>Concluderemo con alcune dinamiche di gruppo, che prevedono la stampa dell'alfabeto in lingua dei segni. Gli alunni potranno esercitarsi a fare lo spelling del loro nome o del nome del loro progetto, oppure partecipare a un gioco dell'impiccato, in cui, invece di nominare la lettera, dovranno fare lo spelling in lingua dei segni.</p>	
DINAMICHE DI GRUPPO	Linguaggio di segni
RISORSE NECESSARIE	Questionario di valutazione finale Mappa concettuale della classe
SESSIONI	1 Sessione



FASI	FASE 1	FASE 2	FASE 3	FASE 4	FASE 5	FASE 6
num. sessioni	2	2	1	VARIABILE	2	1
DURATA STIMATA	La durata può variare a seconda della materia o dello strumento tecnologico utilizzato, con una stima complessiva di circa 12 sessioni o lezioni. È consigliabile pianificare almeno 10 sessioni/lezioni.					





6. MATRICE DEL PROGETTO



Fase 1. Esperienza con le persone con disabilità

Contenuto

Gli studenti ascolteranno una presentazione da parte di un insegnante riguardo al progetto e al suo scopo. In questa fase, verranno mostrati dei filmati per supportare la comprensione degli studenti. Gli studenti incontreranno un partner del progetto che parlerà dell'atletica per persone con disabilità. Una persona accoglierà e guiderà gli studenti attraverso esercizi di atletica che dovranno eseguire come se fossero una persona con disabilità. Questo potrebbe includere, ad esempio, il blindball, dove gli studenti vengono bendati e devono giocare a pallone con una campanella all'interno.

Studenti, insegnanti e partner dovrebbero partecipare a un dialogo aperto riguardo al progetto. Deve esserci spazio per domande e curiosità sui compiti specifici che gli studenti dovranno svolgere, sulle nuove conoscenze acquisite riguardo alle persone con disabilità e sulle associazioni e i pensieri che possono sorgere in ciascuno studente, stimolando curiosità e meraviglia.

Conoscenze

Gli studenti apprenderanno le diverse disabilità. Attraverso conversazioni, filmati e presentazioni, impareranno cosa significa essere non vedenti, non udenti o avere una disabilità agli arti. Approfondiranno la vita quotidiana delle persone con disabilità e vivranno un'esperienza diretta di cosa significhi avere una disabilità. Affronteranno anche la questione etica di sostenere e aiutare le persone con disabilità a essere partecipanti uguali, piuttosto che privarle della partecipazione.

Abilità

Gli studenti dovrebbero avere una comprensione iniziale di come possa apparire la vita quotidiana di una persona con disabilità. Gli studenti dovranno lavorare insieme in diversi esercizi e impegnarsi in discussioni e dialoghi con i compagni di classe sull'argomento.

Educazione

Gli studenti dovrebbero acquisire una comprensione iniziale di come possa essere la vita quotidiana di una persona con disabilità. Dovranno collaborare in vari esercizi e partecipare attivamente a discussioni e dialoghi con i compagni di classe sull'argomento.



Fase 2. Comprensione della tecnologia a livello infantile

Contenuto

Gli studenti dovrebbero essere introdotti alle seguenti tecnologie: Makey Makey, Lego e Scratch dal loro insegnante. Gli studenti avranno l'opportunità di provare queste tecnologie e mettere alla prova le competenze già acquisite in ciascun campo tecnologico.

Conoscenze

Introduzione alle seguenti tecnologie: Makey Makey, Lego e Scratch. Gli studenti devono acquisire esperienza con le diverse tecnologie e familiarizzare con i programmi e i processi necessari per lavorare con esse in modo autonomo. Gli studenti guarderanno un film che illustra gli aspetti a cui prestare attenzione quando si lavora con la tecnologia.

Abilità

Gli studenti dovrebbero sviluppare una comprensione iniziale del fatto che il loro lavoro con la tecnologia richiede un'adeguata chiarificazione e approfondimento per raggiungere i risultati desiderati nel progetto.

Educazione

Esperienze con i processi di errore nella codifica, ad esempio, quando non si è sufficientemente chiari o dettagliati.



Fase 3. Risoluzione dei problemi tramite piattaforme tecnologiche

Contenuto

Gli studenti applicheranno le conoscenze acquisite nelle Fasi 1 e 2 per costruire, progettare, programmare o creare uno dei progetti guidati. Il lavoro si svolge in gruppi più piccoli, formati in base alla collaborazione e alla sintonia tra i membri. Per ciascuna tecnologia, vengono forniti dei modelli (template) che gli studenti utilizzeranno come base per lavorare con la tecnologia scelta. Ogni modello rappresenta un bisogno o un problema specifico da risolvere. Gli studenti partiranno da un bisogno o problema relativo a una persona con disabilità, che dovranno analizzare e affrontare nel loro progetto.

I modelli sono progettati per supportare gli studenti nell'utilizzo delle tecnologie a seconda delle loro competenze e delle esigenze specifiche. Gli studenti che necessitano di ulteriore supporto e/o guida possono lavorare con un modello strettamente strutturato, mentre altri studenti, che hanno maggiore autonomia, possono utilizzare un framework più aperto che consente di integrare il loro sapere e le loro esperienze nel modello/progetto.

Conoscenze

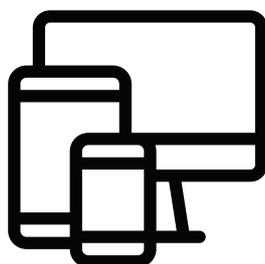
Gli studenti utilizzano le conoscenze acquisite durante i precedenti corsi di tecnologia, le recenti presentazioni sulle tecnologie e le informazioni riguardanti le persone con disabilità per orientare il loro lavoro con i modelli strutturati.

Abilità

Gli studenti applicano le conoscenze acquisite attraverso l'apprendimento precedente e sono pronti a espandere e approfondire la loro comprensione delle tecnologie.

Educazione

Iniziano a comprendere il potenziale impatto della tecnologia sulle persone con e senza disabilità.



Fase 4. Lezioni apprese e possibile sviluppo di nuovi progetti

Contenuto

Gli studenti lavorano sui loro progetti per un numero specifico di lezioni nel corso di una settimana. I gruppi acquisiscono esperienza attraverso l'uso dei modelli. Impareranno dai loro errori, formulando nuove ipotesi e soluzioni ai problemi emersi. Rivedranno il loro lavoro e potrebbero sviluppare ulteriormente il loro modello.

Come accennato in precedenza, gli studenti provengono da background diversi. Pertanto, alcuni saranno in grado di formulare autonomamente un problema e una soluzione per soddisfare le esigenze di una persona con disabilità. Altri studenti, invece, trarranno maggiore beneficio da un quadro di riferimento e da una guida, e pertanto si svilupperanno meglio lavorando con i modelli guidati dall'insegnante.

Conoscenze

Gli studenti applicano le loro conoscenze e competenze riguardanti le disabilità e la tecnologia per affrontare problemi e trovare soluzioni per le persone con disabilità. I partecipanti acquisiscono continuamente maggiore esperienza nella metodologia basata sui progetti, diventando più sicuri nell'esecuzione dei diversi modelli. Cominciano a trasferire le proprie idee e riflessioni in nuovi progetti concreti che possono essere sviluppati utilizzando una delle tre tecnologie.

Abilità

Gli studenti possono utilizzare le idee derivanti dalle proprie esperienze per creare nuovi problemi da affrontare. Possono selezionare e ordinare le loro idee, scegliendo i problemi su cui possono lavorare meglio in base alle loro conoscenze e competenze.

Educazione

Esperienza e accettazione di come funzionano i processi. Gli errori e le nuove esperienze contribuiscono a plasmare e sviluppare ciascun studente.



Fase 5. Valutazione della tecnologia

Contenuto

Gli studenti continuano a lavorare sui loro progetti, sia quelli guidati che quelli meno strutturati. Sperimentano, acquisiscono esperienza, ricevono feedback e sviluppano nuove idee per soluzioni o modifiche ai loro progetti. Rivedono e testano le regolazioni effettuate.

Conoscenze

Gli studenti accumulano progressivamente una maggiore esperienza con la metodologia basata sui progetti. Lavorano con un approccio orientato alla risoluzione dei problemi e acquisiscono continuamente nuove informazioni grazie alle loro scelte nel progetto. Approfondiscono e riesaminano le loro decisioni.

Abilità

Apprendimento continuo riguardo ai problemi scelti, alle tecnologie e ai dilemmi etici relativi alle persone con disabilità.

Educazione

Comprensione e accettazione del funzionamento dei processi. Gli errori e le nuove esperienze aiutano a formare e sviluppare ciascun studente.



Fase 6. Presentazione e condivisione delle conoscenze

Contenuto

Gli studenti presentano i loro progetti ai compagni di classe, agli insegnanti e, se possibile, ad altri interlocutori rilevanti. Questa presentazione avviene indipendentemente dal fatto che gli studenti stiano utilizzando un modello guidato o abbiano creato un problema autonomo da affrontare.

Gli studenti sono consapevoli che il progetto potrebbe non essere completato o che il problema potrebbe non essere risolto. Tuttavia, hanno accumulato esperienza e conoscenze preziose durante il processo, che possono condividere con i compagni. Questo scambio può generare nuove idee o approcci che gli studenti potranno applicare ai loro progetti, con la possibilità di trovare soluzioni ulteriori.

Conoscenze

Gli studenti condividono le loro conoscenze tra loro e contribuiscono ai progetti degli altri.

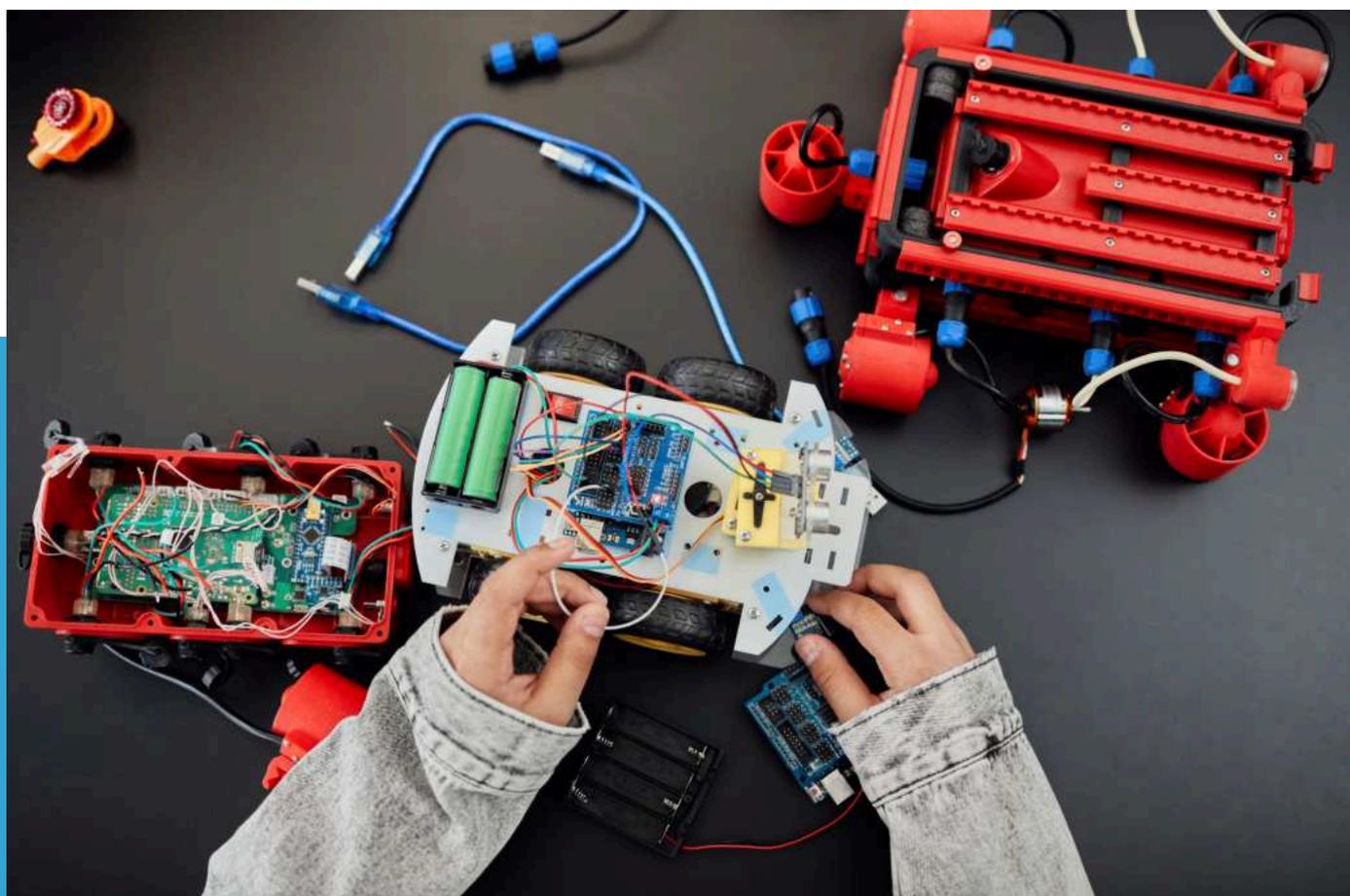
Abilità

Presentare e spiegare un progetto basato sull'utilizzo delle tecnologie, risolvendo problemi e apportando aggiustamenti continui.

Educazione

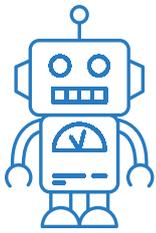
Esperienza con le presentazioni. Comprensione del funzionamento dei processi. Gli errori e le nuove esperienze contribuiscono a sviluppare le conoscenze di ciascun studente.





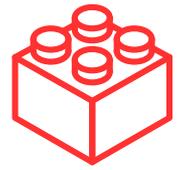
7. ATTIVITÀ





TEMPLATE PER ATTIVITÀ DEGLI STUDENTI

NOME DELL'ATTIVITÀ: GUIDA PER CREARE UN PROGRAMMA VISIVO DELLA ROUTINE GIORNALIERA CON SCRATCH



Età/livello educativo dei partecipanti: 8/9 anni

Quali competenze o conoscenze dovrebbero sviluppare gli studenti?

- Gli studenti impareranno a organizzare compiti e attività in un ordine sequenziale, riflettendo le loro routine quotidiane. Questo aiuta a sviluppare la comprensione della gestione del tempo e del concetto di programma.
- Gli studenti svilupperanno competenze di base nella programmazione, come la manipolazione degli sprite, la gestione degli eventi e la codifica basata su blocchi.
- Durante l'attività, gli studenti affronteranno sfide e ostacoli che richiedono abilità di problem-solving per essere superati.
- Utilizzando il programma visivo per guidare le loro routine quotidiane, gli studenti svilupperanno autonomia e competenze di auto-gestione.

Durata dell'attività: 1h

Obiettivi di apprendimento:

Uno degli aspetti più difficili per le persone con autismo è la gestione del tempo e l'organizzazione dei compiti. Molti studenti con autismo traggono beneficio dall'avere un programma visivo strutturato che li aiuti a orientarsi nelle loro routine quotidiane. Tuttavia, i programmi visivi tradizionali potrebbero non essere sempre facilmente accessibili o personalizzabili.



Materiali necessari

- Computer o tablet con accesso a Internet e Scratch installato (Scratch può essere anche utilizzato online).
- Account Scratch (opzionale, ma consigliato per salvare e condividere i progetti).
- Immagini o icone che rappresentano diverse attività quotidiane (ad es. svegliarsi, lavarsi i denti, fare colazione, andare a scuola, ecc.).
- Scratch Cat o altri sprite per la programmazione.



Descrizione della disabilità

Il disturbo dello spettro autistico (ASD) è un disturbo neuroevolutivo caratterizzato da difficoltà nell'interazione sociale, nella comunicazione e da comportamenti ripetitivi. Le persone con autismo possono avere difficoltà a comprendere e interpretare i segnali sociali, il che può influire sulla loro capacità di gestire le routine quotidiane e i compiti. Inoltre, possono manifestare sensibilità o preferenze sensoriali, come la sensibilità a determinati suoni, texture o stimoli visivi.

Preparazione dell'attività

- Prepara lo spazio: Assicurati che lo spazio di lavoro sia privo di distrazioni e disordine per minimizzare il sovraccarico sensoriale.
- Fornisci un'area di seduta tranquilla e confortevole con un'illuminazione adeguata.
- Prepara un computer o tablet con Scratch installato e pronto all'uso.
- Prepara eventuali materiali aggiuntivi necessari per l'attività.
- Ingrandisci il testo e i pulsanti per una visibilità più facile, se necessario.
- Semplifica l'interfaccia nascondendo funzioni o menu non necessari.
- Familiarizza lo studente con l'interfaccia di Scratch e le sue funzionalità di base prima di iniziare l'attività.

Sviluppo dell'attività

Spiega allo studente il concetto di programma visivo, sottolineando il suo ruolo nell'aiutare a organizzare la giornata. Apri una discussione sul perché avere una rappresentazione visiva dei compiti può essere vantaggioso.



Preparazione (10 MINUTI): Insieme allo studente, crea un elenco delle loro attività e routine quotidiane. Gli studenti possono raccogliere queste informazioni durante l'intervista che faranno con lo studente con disabilità. Incoraggiali a pensare sia alle routine dei giorni feriali che a quelle del fine settimana.



Creazione del programma visivo (30-40 MINUTI): Apri Scratch e avvia un nuovo progetto. Utilizza la libreria degli sprite o carica immagini/icone personalizzate per rappresentare ciascuna attività emersa durante la sessione di brainstorming. Disponi gli sprite sulla scena di Scratch per creare un programma visivo sequenziale, che rispecchi la routine quotidiana dello studente. Aggiungi etichette di testo o fumetti per fornire informazioni o istruzioni aggiuntive per ciascuna attività. Usa i blocchi di Scratch per programmare funzionalità interattive, come il clic su uno sprite per ascoltare istruzioni audio o per segnare i compiti completati.



Personalizzazione (10-15 MINUTI): Permetti allo studente di personalizzare il proprio programma visivo scegliendo colori, caratteri e immagini di sfondo che trovano più gradevoli. Incoraggiali ad aggiungere eventuali caratteristiche o funzionalità aggiuntive che pensano possano migliorare la loro esperienza.



Test (10 MINUTI): Testa il programma visivo con lo studente, guidandoli attraverso ogni passaggio della loro routine quotidiana. Incoraggiali a fornire feedback sull'usabilità e sull'efficacia del programma. Apporta eventuali aggiustamenti necessari in base al loro input.



Implementazione (5 MINUTI): Una volta finalizzato il programma visivo, mostra allo studente come salvarlo e accedervi sul loro computer o tablet. Incoraggiali a utilizzare il programma visivo quotidianamente come strumento per organizzare le loro routine e promuovere l'indipendenza.

Supporto:

- Affiancare gli studenti con e senza disabilità per lavorare insieme alla creazione dei loro programmi visivi con Scratch
- Incoraggiarli a sostenersi a vicenda, condividere idee e collaborare nella progettazione e personalizzazione dei loro programmi.
- Incoraggiare gli studenti scambiarsi conoscenze su come utilizzare Scratch e navigare nel programma visivo. Gli studenti senza disabilità possono supportare i loro compagni fornendo spiegazioni, dimostrazioni e assistenza nella risoluzione dei problemi.
- Incoraggiare gli studenti ad ascoltare le prospettive degli altri, fare domande e collaborare per trovare soluzioni creative.

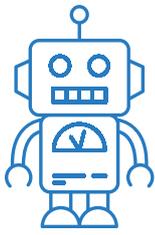
Idee per modificare l'attività a seconda dei diversi livelli di abilità e tipi di disabilità.

- Nota: È essenziale considerare le preferenze e le esigenze individuali dello studente quando si progetta il programma visivo. Inoltre, potrebbe essere necessario fornire supporto continuo e rinforzo per aiutare lo studente a utilizzare efficacemente il programma nella vita quotidiana.
- Fornire dispositivi di input alternativi, come tastiere adattate, interruttori o schermi tattili, per gli studenti con mobilità o destrezza limitata.
- Integrare comandi vocali o controlli basati su gesti per gli studenti che potrebbero avere difficoltà nell'uso dei dispositivi di input tradizionali.
- Offrire opzioni per regolare il volume, la velocità e l'intensità dei suoni e delle animazioni all'interno del progetto Scratch.
- Offrire modalità alternative di comunicazione, come supporti visivi, dispositivi di comunicazione aumentativa e alternativa (CAA) o linguaggio dei segni, per gli studenti con disturbi della comunicazione.



Risorse aggiuntive

- [Scratch per Educatori](#)
- https://www.youtube.com/results?search_query=scratch+tutorial



TEMPLATE PER ATTIVITÀ DEGLI STUDENTI

NOME DELL'ATTIVITÀ: CREAZIONE DI UN GIOCO DI SEPARAZIONE DEI RIFIUTI CON SCRATCH PER SUPPORTARE GLI STUDENTI CON DISABILITÀ NELLA RACCOLTA DIFFERENZIATA.

Età/livello educativo dei partecipanti: 7/8 anni

Quali competenze o conoscenze dovrebbero sviluppare gli studenti?

- Comprendere la separazione dei rifiuti
- Competenze di base nella programmazione

Durata dell'attività: 1h

Obiettivi di apprendimento:

Gli studenti saranno in grado di identificare e classificare i diversi tipi di rifiuti.



Materiali necessari

- Scratch
- Laptop



Descrizione della disabilità

Studenti con disabilità intellettiva

Preparazione dell'attività

- Spazio accessibile: aula o area di lavoro organizzata in modo da permettere un facile accesso.
- Regola la dimensione del font e il contrasto dei colori per rendere il testo e le immagini più leggibili per gli studenti con disabilità visive.
- Presentazione PowerPoint per illustrare l'attività e Scratch.

Sviluppo dell'attività

Introduzione:

Dopo aver introdotto l'importanza della raccolta differenziata, poni domande per coinvolgere gli studenti, come ad esempio: "Chi sa cosa può essere riciclato?" o "Qualcuno può spiegarmi perché il compostaggio è importante?"

Poi, chiedi agli studenti di immaginare un compagno di nome Alex che ha l'autismo. Alex non comunica con le parole, ma è molto bravo a capire le immagini. Questo significa che possiamo aiutare Alex a comunicare utilizzando le immagini.



Questo tipo di comunicazione è chiamato "tabella di comunicazione" e aiuta Alex a condividere i suoi pensieri e bisogni con tutti intorno a lui.



Design (10 MINUTI): Dedica del tempo agli studenti per fare brainstorming sulle idee per l'interfaccia visiva e discutere su come implementare il gioco di raccolta differenziata in Scratch. Gli studenti possono raccogliere queste informazioni durante l'intervista con lo studente con disabilità. Fornisci indicazioni e supporto se necessario.



Programmazione (30-45 minuti): Gli studenti iniziano a programmare il progetto Scratch basato sul loro design e piano. Dovranno creare l'interfaccia visiva, programmare gli elementi interattivi e testare la funzionalità. Il progetto includerà:

- diversi elementi per i rifiuti
- contenitori per la raccolta differenziata dei rifiuti
- script che permettono di smistare gli oggetti trascinandoli e rilasciandoli o con un altro metodo interattivo



Test (15-20 minuti): Una volta completata la programmazione, gli studenti testano il gioco di smistamento dei rifiuti in Scratch per assicurarsi che funzioni come previsto.



Discussione (10-15 minuti): Concludi l'attività con una sessione di riflessione in cui gli studenti condividono le loro esperienze, discutono ciò che hanno imparato e forniscono feedback sul processo.

Supporto:

- Fornire supporto individualizzato agli studenti secondo necessità, offrendo assistenza con i compiti di programmazione, la navigazione in Scratch o l'uso di tecnologie assistive.
- Promuovere la collaborazione tra studenti con e senza disabilità.

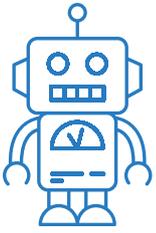
Idee per modificare l'attività a seconda dei diversi livelli di abilità e tipi di disabilità.

L'attività può essere adattata per soddisfare diversi livelli di abilità e tipi di disabilità offrendo opzioni flessibili per la partecipazione. A seconda delle preferenze e delle capacità dell'individuo, possono scegliere il metodo che meglio si adatta a loro.



Risorse aggiuntive

<https://scratch.mit.edu/>



TEMPLATE PER ATTIVITÀ DEGLI STUDENTI

NAME DELL'ATTIVITÀ: SCOPRIRE E MOSTRARE LE PROPRIE EMOZIONI ATTRAVERSO I LEGO

Età/livello educativo dei partecipanti: 8 years old /2nd primary

Quali competenze o conoscenze dovrebbero sviluppare gli studenti?

- Per spiegare le loro emozioni usando i LEGO
- Per migliorare la creatività e le capacità di risoluzione dei problemi
- Per stimolare i sensi visivi e uditivi, promuovendo l'integrazione e la consapevolezza sensoriale

Durata dell'attività: 1h

Obiettivi di apprendimento:

- Aiutare lo studente a identificare ed esprimere le proprie emozioni tramite LEGO
- Per incoraggiare l'espressione emotiva attraverso un mezzo non verbale, che può essere più facile per alcuni individui con autismo.
- Per promuovere la creatività e l'immaginazione.
- Per migliorare le abilità motorie fini attraverso la manipolazione dei mattoncini LEGO.
- Fornire un'attività strutturata che può aiutare a ridurre l'ansia e favorire la concentrazione..



Materiali necessari

- [LEGO Spike essential](#)
- Carte delle emozioni



Descrizione della disabilità

Studenti con disabilità intellettiva/ autismo

Preparazione dell'attività

È fondamentale creare un ambiente di supporto durante l'attività, permettendo allo studente di esprimersi liberamente senza pressioni. Inoltre, adatta l'attività secondo le preferenze e le capacità dello studente.





Introduzione (5 minuti): Introduci il concetto di emozioni utilizzando ausili visivi o spiegazioni semplici. Mostra allo studente le carte delle emozioni e discuti brevemente ciascuna emozione.



Preparazione (10 minuti): Prepara il set LEGO Spike Essential e collegalo al computer o al tablet con l'app Spike Prime. Familiarizza lo studente con i diversi componenti del set e come funzionano insieme.



Selezione delle carte delle emozioni (5 minuti): Disponi le carte delle emozioni e chiedi allo studente di sceglierne una che rappresenti come si sente in quel momento.

Fase di programmazione (20-25 minuti):



- Guida lo studente nell'uso dell'app Spike Prime per creare un programma che attivi luci LED e suoni specifici in base all'emozione scelta. Ad esempio, se lo studente seleziona la carta "felice", può programmare le luci LED per brillare di un giallo brillante e riprodurre una melodia allegra. Se seleziona la carta "triste", le luci potrebbero diventare blu e riprodurre una melodia dolce.



Test e regolazioni (10 minuti): Permetti allo studente di testare il loro programma e fare aggiustamenti necessari per assicurarsi che le luci e i suoni rappresentino accuratamente l'emozione scelta.



Esplorazione sensoriale (10 minuti): Incoraggia lo studente a esplorare l'esperienza sensoriale creata dal loro programma. Possono osservare come cambiano i colori delle luci e come i suoni evocano emozioni diverse.



Riflessione (10 minuti): Dopo l'esplorazione sensoriale, facilita una discussione con lo studente riguardo alla loro esperienza. Chiedi loro di riflettere su come le luci e i suoni li hanno fatti sentire e se hanno rappresentato accuratamente l'emozione scelta.

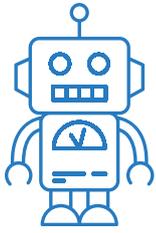
Idee per modificare l'attività a seconda dei diversi livelli di abilità e tipi di disabilità.

Fornisci supporto e incoraggiamento allo studente durante tutta l'attività, specialmente durante la fase di programmazione. Adatta la complessità dei compiti di programmazione in base al livello di abilità dello studente e alla sua familiarità con l'app Spike Prime.



Risorse aggiuntive

<https://scratch.mit.edu/>



TEMPLATE PER ATTIVITÀ DEGLI STUDENTI

NOME DELL'ATTIVITÀ: CREA UN SIMULATORE DI RUBINETTO CHE AIUTI GLI STUDENTI CON DISABILITÀ A DISTINGUERE TRA ACQUA CALDA E FREDDA TRAMITE FEEDBACK VISIVO E Uditivo.

Età/livello educativo dei partecipanti: 7/8 anni

Quali competenze o conoscenze dovrebbero sviluppare gli studenti?

- Imparando a distinguere tra acqua calda e fredda in un ambiente simulato, gli studenti con disabilità acquisiscono conoscenze pratiche che possono contribuire alle loro abilità di vita indipendente.
- Competenze nella risoluzione dei problemi
- Gli studenti acquisiranno competenze nell'uso di Scratch per creare simulazioni interattive.

Durata dell'attività: 1h

Obiettivi di apprendimento:

- Gli studenti svilupperanno competenze nella percezione sensoriale
- Abilità di collaborazione e lavoro di squadra.



Materiali necessari

- simulatore di rubinetto
- Laptop



Descrizione della disabilità

Studenti con disabilità intellettiva/ autismo

Preparazione dell'attività

Spazio accessibile: aula o ambiente di lavoro organizzato in modo da garantire un facile accesso.

Regolare la dimensione del testo e il contrasto dei colori per rendere il testo e le immagini più leggibili per gli studenti con disabilità visive.

Sviluppo dell'attività

Fornire una panoramica di Scratch e dimostrare come accedere al Simulatore di Rubinetti di Scratch.





Design (15-20 minuti): Dare agli studenti il tempo di pensare a idee per l'interfaccia visiva e discutere su come implementare i meccanismi di feedback per l'acqua calda e fredda. Incoraggiarli a considerare le caratteristiche di accessibilità e come il simulatore possa adattarsi agli studenti con disabilità.



Programmazione (30-45 minuti): Gli studenti iniziano a programmare il progetto Scratch basato sul loro design e pianificazione. Dovranno creare l'interfaccia visiva, programmare gli elementi interattivi (come le manopole e i feedback) e testare la funzionalità del simulatore.

Suggerimento: Gli studenti potrebbero aggiungere feedback sonori per ogni manopola. Ad esempio, quando uno studente seleziona la manopola dell'acqua calda, potrebbe essere emesso un suono che suggerisce calore, come il suono di un bollitore che bolle. Al contrario, quando viene selezionata la manopola dell'acqua fredda, potrebbe essere emesso un suono che suggerisce freschezza, come il suono dell'acqua che scorre da un ruscello. Inoltre, gli studenti potrebbero programmare l'interfaccia in modo che, quando uno studente seleziona la manopola dell'acqua calda, la grafica del rubinetto diventi rossa o emetta una luce rossa. Allo stesso modo, quando viene selezionata la manopola dell'acqua fredda, il rubinetto diventa blu o emette una luce blu.



Test (15-20 minuti): Una volta completata la programmazione, gli studenti testano il Simulatore del Rubinetto in Scratch per assicurarsi che funzioni come previsto.



Discussione (10-15 minuti): Concludere l'attività con una sessione di riflessione in cui gli studenti condividono le loro esperienze, discutono ciò che hanno appreso e forniscono feedback sul processo.

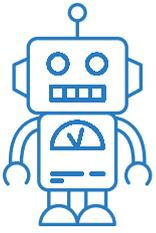
Idee per modificare l'attività a seconda dei diversi livelli di abilità e tipi di disabilità.

L'attività può essere adattata a diversi livelli di abilità e tipi di disabilità, offrendo opzioni flessibili per la partecipazione. A seconda delle preferenze e delle capacità individuali, ciascuno può scegliere il metodo che meglio si adatta alle proprie esigenze.



Risorse aggiuntive

<https://scratch.mit.edu/>



TEMPLATE PER ATTIVITÀ DEGLI STUDENTI

NOME DELL'ATTIVITÀ: COMUNICAZIONE CON I SUONI

Età/livello educativo dei partecipanti: 6 years old / 1st year of primary school

Quali competenze o conoscenze dovrebbero sviluppare gli studenti?

- Scienza
- Tecnologia
- Ingegnere
- Matematica
- Comunicazione linguistica

Durata dell'attività: 45-90 minutes

Obiettivi di apprendimento:

- Progettate e costruite dispositivi per comunicare.
- Invia i tuoi progetti



Materiali necessari

Dispositivo con applicazione Lego SPIKE



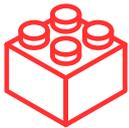
Descrizione della disabilità

Persone con disabilità visiva.

Preparazione dell' attività

T materiali saranno disposti sul tavolo e gli studenti riceveranno il supporto della persona di riferimento che avvicinerà i materiali per analizzarli.





Verrà fornita una spiegazione su cosa sia la disabilità visiva. L'insegnante chiederà quali adattamenti una persona con questa disabilità potrebbe avere a casa, nel proprio telefono cellulare e nella vita quotidiana. Gli studenti saranno invitati a fare un brainstorming di idee.



Presentazione del caso di una persona non vedente. Maria compra il suo primo telefono cellulare. Cosa dovrà fare quando il padre o la madre la chiamano? E a casa, quando è sola e suona il postino?



Gli studenti si divideranno in gruppi di 2 o 3 e faranno un brainstorming per 10 minuti su cosa vogliono costruire o programmare per il caso di Maria. Una volta definita l'idea, inizieranno a programmare per circa 25 minuti.



Pianificare alcuni modi per utilizzare un suono come codice.



Progettazione e costruzione di un dispositivo che emette suoni



Ogni gruppo presenterà il proprio lavoro.

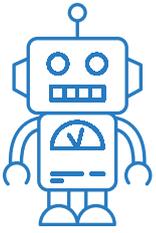
Supporto:

Incoraggia gli studenti a partecipare alla discussione e al brainstorming.



Risorse aggiuntive

<https://education.lego.com/es-es/lessons/spike-essential-science-see-it-hear-it-build-it/spikeessential-communicate-with-light-and-sound/>



TEMPLATE PER ATTIVITÀ DEGLI STUDENTI

NOME DELL'ATTIVITÀ: COMUNICARE CON LUCE E SUONI I

Età/livello educativo dei partecipanti: 6 anni/ scuola elementare

Quali competenze o conoscenze dovrebbero sviluppare gli studenti?

Tecnologia
Comunicazione linguistica
Matematica

Durata dell'attività: 45-90 minuti

Obiettivi di apprendimento:

Progettare e costruire i dispositivi per comunicare



Materiali necessari

Set SPIKE
Dispositivo con l'app Lego SPIKE



Descrizione della disabilità

Disabilità motoria. Triplegia, che colpisce un arto superiore e gli arti inferiori. Presenta movimenti ripetitivi e incontrollabili.

Preparazione dell'attività

Per l'uso del computer, la tastiera, dotata di una copertura protettiva, sarà fissata al tavolo con del velcro. Il mouse dovrà attivare le funzioni di accesso ai tasti del mouse e utilizzare il tastierino numerico per spostare il cursore. Inoltre, è possibile utilizzare anche un mouse a sfera.

Sviluppo dell'attività

Introduzione: Verrà fornita una spiegazione su cosa sia l'ipoacusia. L'insegnante chiederà quali adattamenti potrebbero essere necessari per una persona con questa disabilità, sia a casa, nell'utilizzo de telefono cellulare, sia nella vita quotidiana. Gli studenti saranno invitati a partecipare a una sessione di brainstorming per generare idee.





Presentazione di uno studio di caso di una persona con problemi di udito: Maria compra il suo primo telefono cellulare. Cosa dovrebbe fare quando il padre o la madre la chiamano? E a casa, quando è sola e suona il postino?



Gli studenti si divideranno in gruppi di 2 o 3 e faranno un brainstorming per 10 minuti su cosa vogliono costruire o programmare per il caso di Maria. Una volta definita l'idea, inizieranno a programmare per circa 25 minuti.



Pianifica alcuni modi per utilizzare le luci come codice.



Progetta e costruisci un dispositivo che emetta luce.



Ogni gruppo presenterà il proprio lavoro.

Supporto

Incoraggiare l'individuo a impegnarsi in discussioni e brainstorming con i compagni. Supporto nel processo di programmazione e nel mettere a portata di mano gli strumenti necessari.

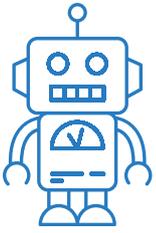
Idee per modificare l'attività a seconda dei diversi livelli di abilità e tipi di disabilità.

Spiegate che nella vita di tutti i giorni si usano i codici luminosi per i semafori, i fari del porto, ecc.



Risorse aggiuntive

[Comunicare con luce e suoni](#)



TEMPLATE PER ATTIVITÀ DEGLI STUDENTI

NOME DELL'ATTIVITÀ: COMUNICAZIONE CON LE LUCI II

Età/livello educativo dei partecipanti: 6 anni, scuola elementare

Quali competenze o conoscenze dovrebbero sviluppare gli studenti?

Tecnologia
Comunicazione Linguistica
Matematica

Durata dell'attività: 45-90 minuti

Obiettivi di apprendimento:

Progettare e costruire dispositivi per comunicare e presentare i vostri progetti.



Materiali necessari

Set SPIKE
Device with Lego SPIKE app



Descrizione della disabilità

Disabilità uditiva
Il bambino ha 6 anni, ha un deficit uditivo moderato e ha un apparecchio acustico.

Preparazione dell'attività

L'aula sarà dotata di un sistema FM per migliorare l'ascolto. È importante monitorare e controllare i livelli di rumore nell'ambiente. Lo studente dovrebbe essere posizionato vicino all'insegnante per facilitare la comunicazione. Se necessario, si possono creare schede di supporto visivo per agevolare l'apprendimento. Inoltre, nel software verranno adattate le impostazioni di accessibilità per l'udito, selezionando l'opzione per visualizzare avvisi sonori con indicatori visivi.

Sviluppo dell'attività

Introduzione: Verrà fornita una spiegazione su cosa sia l'ipoacusia. L'insegnante chiederà quali adattamenti potrebbero essere necessari per una persona con questa disabilità, sia a casa, sul telefono cellulare, sia nella vita quotidiana. Gli studenti saranno invitati a fare un brainstorming per generare idee





Presentazione di un caso studio di una persona con problemi di udito: Maria compra il suo primo telefono cellulare. Cosa dovrà fare quando la chiamano il padre o la madre? E a casa, quando è sola e suona il postino?



Gli studenti si divideranno in gruppi di 2 o 3 e faranno un brainstorming per 10 minuti su cosa vogliono costruire o programmare per il caso di Maria. Una volta definita l'idea, inizieranno a programmare per circa 25 minuti



Pianifica alcuni modi per utilizzare le luci come codice.



Progetta e costruisci un dispositivo che emetta luce.



Presentazione di ciascun lavoro da parte dei gruppi.

Supporto:

Incoraggia lo studente a partecipare alla discussione e al brainstorming con i suoi coetanei. Fornisci supporto durante il processo di programmazione e assicurati che gli strumenti necessari siano disponibili

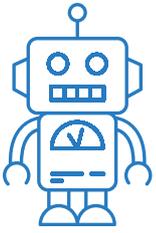
Idee per modificare l'attività a seconda dei diversi livelli di abilità e tipi di disabilità.

Se lo studente ha una disabilità intellettiva, spiega che nella vita quotidiana le persone utilizzano codici luminosi per i semafori, i fari dei porti, ecc.



Risorse aggiuntive

[Comunicare con luce e suoni](#)



TEMPLATE PER ATTIVITÀ DEGLI STUDENTI

NOME DELL'ATTIVITÀ: ESPRIMERE LE EMOZIONI

Età/livello educativo dei partecipanti: 12 anni / 5° anno della scuola primaria

Quali competenze o conoscenze dovrebbero sviluppare gli studenti?

- Programmare le interazioni
- Eseguire azioni specifiche
- Abilità creative

Durata dell'attività: 1 ora

Obiettivi di apprendimento:

- Progettare una lavagna delle emozioni
- Incoraggiare l'espressione emotiva
- Migliorare le abilità sociali
- Promuovere la creatività



Materiali necessari

Scratch



Descrizione della disabilità

Persone con disabilità fisiche e intellettuali.

Preparazione dell'attività

Deve garantire che la persona abbia a portata di mano tutto ciò che deve essere utilizzato, dagli oggetti materiali come la scrivania e il computer, agli oggetti che contengono Scratch.

Sviluppo dell'attività

Introduzione Iniziamo parlando di sentimenti ed emozioni. Parleremo di come vengono espressi quotidianamente, se abbiamo difficoltà a esprimerli, se li consideriamo importanti e come li esprimiamo agli altri.





Gruppo di classe: 15 minuti. Presentazione di un caso pratico di una persona dell'ASPACE di Siviglia che ha difficoltà a esprimere le proprie emozioni e sentimenti. Per collaborare con la persona presentata, verrà creata una lavagna delle emozioni, in modo che lo studente possa esprimere ciò che prova. Successivamente, si svolgerà una sessione di brainstorming sulle emozioni e sui sentimenti. Da questo brainstorming sarà possibile selezionare le emozioni e i sentimenti che appariranno sulle lavagne create.



Piccoli gruppi (3-4 persone): 45 minuti

Si formeranno dei gruppi che selezioneranno le emozioni e i sentimenti che vogliono apparire sulla loro lavagna.

Cercheremo emoticon o immagini che si riferiscano al sentimento/emozione e inizieremo a progettare e programmare la lavagna delle emozioni.

*Se una classe non è sufficiente per completare il compito, è possibile dividerlo in due sessioni e la seconda sessione può essere utilizzata per presentare ai compagni ciò che è stato creato.

Supporto:

I turni saranno rispettati e tutti gli studenti in aula saranno agevolati a parlare e a partecipare al brainstorming.

I gruppi di lavoro collaborano tra loro, se richiesto da un gruppo, e si aiutano reciprocamente.

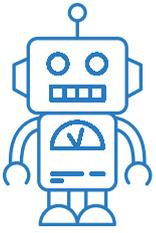
Idee per modificare l'attività a seconda dei diversi livelli di abilità e tipi di disabilità.

I temi trattati possono spaziare da sentimenti ed emozioni più generali, come felicità, tristezza... a sentimenti ed emozioni più complessi, come incertezza, preoccupazione, interesse... Possono essere illustrati anche diversi casi di studio e le schede possono essere personalizzate in base alla persona con disabilità che si presenta.



Risorse aggiuntive

- [IDENTIFICAZIONE, ESPRESSIONE E REGOLAZIONE DELLE EMOZIONI CON SCRATCH](#)
- [Progetti STEAM. Colori ed emozioni con Scratch](#)
- [https://https://scratch.mit.edu/projects/111567571/scratch.mit.edu/projects/111567571/](https://scratch.mit.edu/projects/111567571/scratch.mit.edu/projects/111567571/)



TEMPLATE PER ATTIVITÀ DEGLI STUDENTI

NOME DELL'ATTIVITÀ: **DIARIO DI COMUNICAZIONE**

Età/livello educativo dei partecipanti: 12anni

Quali competenze o conoscenze dovrebbero sviluppare gli studenti?

- Scienza
- Tecnologia
- Ingegnere
- Matematica

Durata dell'attività: 120 minuti circa (può essere suddiviso in 2 lezioni)

Obiettivi di apprendimento:

- Progettare e costruire dispositivi per comunicare con persone con diversità funzionali.
- Inviare i vostri progetti



Materiali necessari

Scratch



Descrizione della disabilità

Persone con disabilità intellettiva

Preparazione dell' attività

Collocare la persona con disabilità vicino ai suoi coetanei in modo che possa interagire e dare supporto quando necessario, così come l'insegnante deve prestare attenzione alle sue richieste.

Preparazione di una presentazione visiva per spiegare l'attività.

Sviluppo dell' attività

Introduzione Verrà spiegata l'importanza della comunicazione nella nostra vita quotidiana. Comunicazione verbale, non verbale (linguaggio dei segni), scritta, visiva (ausili visivi come i pittogrammi). Si farà riferimento a diversi tipi di disabilità e si aprirà un dibattito sul modo in cui ciascuno di essi può comunicare. Ad esempio, le persone sorde o quelle che non hanno una comunicazione orale.





Intera classe, 10 minuti. Presentazione di un caso pratico di una persona con autismo che non comunica oralmente, anche se è in grado di interpretare le immagini. Dovremo quindi preparare una lavagna di comunicazione per lui/lei in modo che possa comunicare nella sua vita quotidiana. Per rendere il tutto più visivo, inserire esempi di immagini di lavagne di comunicazione e video di un SAAC.



Si dividono in gruppi di 2 o 3 e fanno un brainstorming di 15 minuti su ciò che vogliono costruire o programmare per il caso di studio. Dovranno scegliere quali sono le parole più frequenti e quali andranno sulla loro lavagna di comunicazione. Fate una ricerca sul vocabolario di base. Una volta elaborata l'idea che vogliono realizzare, inizieranno a programmare per 45 minuti.



Progettazione del sistema di comunicazione alternativa e aumentativa. Risolvere i dubbi.



Presentazione di ogni lavoro in gruppo.

Supporto:

Incoraggiare l'individuo a impegnarsi in discussioni e brainstorming con i compagni. Supporto nel processo di programmazione.

Idee per modificare l'attività a seconda dei diversi livelli di abilità e tipi di disabilità.

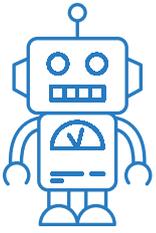
Preparare un tabellone delle routine delle attività della vita quotidiana. Un programma che sia visivo.



Risorse aggiuntive

- Sistemi di comunicazione alternativa ed aumentativa
- Max e Proloquo2Go - è veramente diventata la sua voce
- Usare Dispositivi di Comunicazione Aumentativa ed Alternativa (AAC) per il nostro bambino autistico di 7 anni





TEMPLATE PER ATTIVITÀ DEGLI STUDENTI

NOME DELL'ATTIVITÀ: CREAZIONE DI INTERRUTTORI

Età/livello educativo dei partecipanti: 8 anni / 2a primaria

Quali competenze o conoscenze dovrebbero sviluppare gli studenti?

- Scienza e tecnologia
- Ingegnere
- Matematica
- Comunicazione linguistica

Durata dell'attività: 90 minuti

Obiettivi di apprendimento:

- Progettate e costruite un dispositivo.
- Inviare i vostri progetti



Materiali necessari

Makey makey
Cartone
Matita
Elastici
Clip
Raccoglitore in ottone



Descrizione della disabilità

Persone con disabilità motoria

Preparazione dell'attività

Ampio spazio per gli spostamenti. Materiale accessibile sempre disponibile e a portata di mano. Tavolo da lavoro adattato.

Sviluppo dell'attività

Introduzione Funzionalità dell'interruttore. E come possiamo realizzarne uno fatto in casa in modo originale con i materiali a nostra disposizione.





Avete già le conoscenze di base sul funzionamento del makey makey. Su questa base lavoreremo su come realizzare un interruttore. 1 ora



Disegnato. Disegnare l'interruttore e assicurarsi che ci sia molta grafite, in quanto è elettricamente conduttiva. Quando i due disegni si toccano, si crea un circuito conduttivo chiuso che consente il passaggio degli elettroni. In questo modo il circuito diventa un circuito chiuso o completo. Quando i disegni si separano, il circuito è aperto e non consente più il passaggio degli elettroni.



Con clips. Quando i due fermagli si toccano, il circuito è chiuso e completo! Quando si separano i fermagli, il circuito si riapre.



Graffetta. Infilare due raccoglitori di ottone in un piccolo pezzo di cartone. Posizionare una graffetta su un elemento di fissaggio e piegarla in modo che non tocchi l'altro elemento di fissaggio. Tenere lo spazio sul fermaglio e la terra sull'altro. Quando si preme la graffetta contro il secondo fermaglio, si chiude l'anello e si completa il circuito. Presentazione di ogni lavoro in gruppo.

Supporto:

Avranno bisogno di aiuto per raccogliere il materiale in modo da ritrovarlo sempre nella stessa posizione in cui l'hanno lasciato. È possibile lavorare a coppie, facilitando la collaborazione tra i compagni.

Idee per modificare l'attività a seconda dei diversi livelli di abilità e tipi di disabilità.

A seconda dello studente che svolgerà l'attività, questo verrà eseguito nel modo più semplice per lui o lei, disegnando, con le graffette o con un pulsante a forma di graffetta.



Risorse aggiuntive

- [Lezione 1 di Maker Class: creazione e progettazione di interruttori](#)



APPRENDIMENTO POSITIVO

8/





8. APPRENDIMENTO POSITIVO

8.1. PARTECIPAZIONE DELLE PERSONE CON DISABILITÀ

Il progetto Brain Waves mira non solo a fornire agli studenti competenze tecnologiche pratiche e ad accrescere la loro autostima e fiducia in se stessi, ma anche ad aumentare la consapevolezza delle capacità e dei bisogni delle persone con disabilità e a promuovere un ambiente scolastico inclusivo. Il progetto pone l'accento sulla partecipazione attiva delle persone con disabilità allo sviluppo dei progetti, che può essere ottenuta in due modi complementari:



a. Soluzioni individuali - apprendimento centrato sulla persona:

Questo approccio prevede la scelta di una persona con disabilità come fulcro del progetto. Il processo include una conoscenza preliminare di questa persona, al fine di elaborare un progetto che risponda alle sue preferenze ed esigenze specifiche. Questa modalità consente di consegnare la soluzione direttamente alla persona e di seguirla, compresa una valutazione finale. Questo approccio non solo è vantaggioso per i discenti, fornendo loro un'esperienza pratica e significativa, ma può anche avere un impatto positivo sull'autostima della persona con disabilità, motivare il suo interesse per la tecnologia ed espandere la sua rete sociale.



b. Soluzioni di gruppo - basate sulla categoria:

Questa opzione prevede la selezione di una categoria di disabilità che è stata studiata in classe e l'elaborazione di un progetto che soddisfi le esigenze generali di quel gruppo. Questo approccio può essere più flessibile da implementare in contesti educativi, in quanto semplifica il processo di ricerca preliminare. Gli studenti avranno l'opportunità di approfondire la loro comprensione delle persone appartenenti alla categoria scelta e di sviluppare soluzioni per migliorare il loro accesso alla tecnologia e il loro utilizzo. Per aumentare l'impatto e la motivazione, i progetti potrebbero essere pubblicati su siti web accessibili alle persone con disabilità.

Qualunque sia l'approccio, i progetti possono essere promossi e condivisi attraverso il sito web della scuola o il progetto Brain Waves per favorire una maggiore visibilità e diffusione. Nel processo di sviluppo del progetto, è fondamentale che gli studenti con disabilità non siano visti solo come beneficiari, ma abbiano anche l'opportunità di partecipare attivamente a tutte le fasi del progetto. Questo rafforza l'inclusione e l'uguaglianza all'interno dell'ambiente educativo.

La scelta tra lo sviluppo di soluzioni individuali o di gruppo, così come il grado di coinvolgimento degli studenti con disabilità nella creazione di questi progetti, dipenderà dalle caratteristiche specifiche degli studenti, dalle capacità e dai partenariati delle scuole e dalle decisioni degli insegnanti. Questo approccio flessibile garantisce che il progetto Brain Waves possa essere adattato a una varietà di contesti educativi, massimizzando il suo impatto positivo sia sugli studenti che sulla comunità in generale.





8.2 COINVOLGIMENTO DELLA FAMIGLIA E DELLA COMUNITÀ

Il coinvolgimento delle famiglie e della comunità è parte integrante del progetto Brain Waves, che rafforza il legame tra scuola e casa, creando un senso di comunità e arricchendo l'esperienza educativa degli studenti. Ciò contribuisce non solo al loro successo scolastico, ma anche al loro sviluppo personale e sociale. Ecco alcune strategie per incoraggiare questa partecipazione:

01

Comunicare l'inizio del progetto: Gli alunni portano a casa un documento introduttivo che fornisce alle famiglie una panoramica e le prime informazioni sul progetto. Questo serve a informare e a generare interesse e sostegno fin dall'inizio.

02

Mappa concettuale a casa: La mappa concettuale sviluppata in gruppo può essere fatta girare tra i membri del team per essere portata a casa. Questo permette a ogni studente di condividere e spiegare i progressi e gli obiettivi del progetto ai propri familiari, incoraggiando così il dialogo e la partecipazione della famiglia al processo educativo.

03

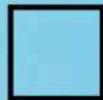
Presentazione del lavoro: Alla fine del progetto, si può organizzare un evento a scuola in cui gli studenti presentano il loro lavoro alle famiglie e ai compagni. In alternativa, si può produrre un video che riassume il progetto e il lavoro svolto per coloro che non possono partecipare di persona alla presentazione. Questo approccio consente di condividere i risultati ottenuti dagli studenti con un pubblico più ampio, aumentando il loro senso di realizzazione e riconoscimento.

05

Pubblicare soluzioni tecnologiche: Infine, gli studenti e le loro famiglie sono incoraggiati a visitare i siti web in cui sono ospitati i progetti per vedere il lavoro pubblicato e capire come sia disponibile a beneficio di persone al di fuori della comunità educativa. Questo non solo dimostra l'impatto pratico del progetto, ma promuove anche l'orgoglio e la soddisfazione degli studenti e delle loro famiglie.

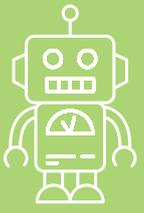
L'attuazione di queste strategie rafforza la collaborazione tra studenti, famiglie e comunità educativa e promuove un ambiente di apprendimento inclusivo e partecipativo. Il coinvolgimento attivo delle famiglie nel progetto educativo è fondamentale per rafforzare l'importanza del service learning e della consapevolezza della disabilità, contribuendo così a una società più inclusiva ed empatica.





VALUTAZIONE





9. VALUTAZIONE

L'uso di questionari all'inizio e alla fine del progetto Brain Waves è una strategia preziosa per valutare l'impatto del progetto sulla percezione e sulla comprensione delle persone con disabilità e sul loro accesso alla tecnologia. Questo approccio consente di misurare i cambiamenti negli atteggiamenti, nelle conoscenze e nella comprensione degli studenti nel corso del progetto, fornendo un quadro chiaro dell'apprendimento e dello sviluppo personale raggiunto.

STRUTTURA DEL QUESTIONARIO

- 1 Domande su disabilità e tecnologia:** Le domande iniziali si concentreranno sulla valutazione delle conoscenze pregresse degli studenti sulle persone con disabilità e sul loro rapporto con la tecnologia. Ripetendo queste domande alla fine del progetto, si potranno misurare efficacemente eventuali cambiamenti o sviluppi nella comprensione e nella percezione degli studenti.
- 2 Domande sulla metodologia e sull'utilità dell'apprendimento:** La seconda parte del questionario si concentrerà sulla valutazione della metodologia utilizzata nel progetto e su come gli studenti percepiscono l'utilità dell'apprendimento acquisito. Questa sezione cerca di raccogliere opinioni sull'efficacia dell'approccio di service-learning e sull'impatto del progetto sullo sviluppo di competenze pratiche e tecnologiche.

- 3 Formato del questionario:** Per facilitare l'analisi e garantire risposte chiare, il questionario sarà a risposta chiusa, limitato a 10 domande. Tuttavia, sarà inclusa una sezione finale per i commenti e le osservazioni, che consentirà agli studenti di esprimere liberamente qualsiasi ulteriore opinione o suggerimento sul progetto.





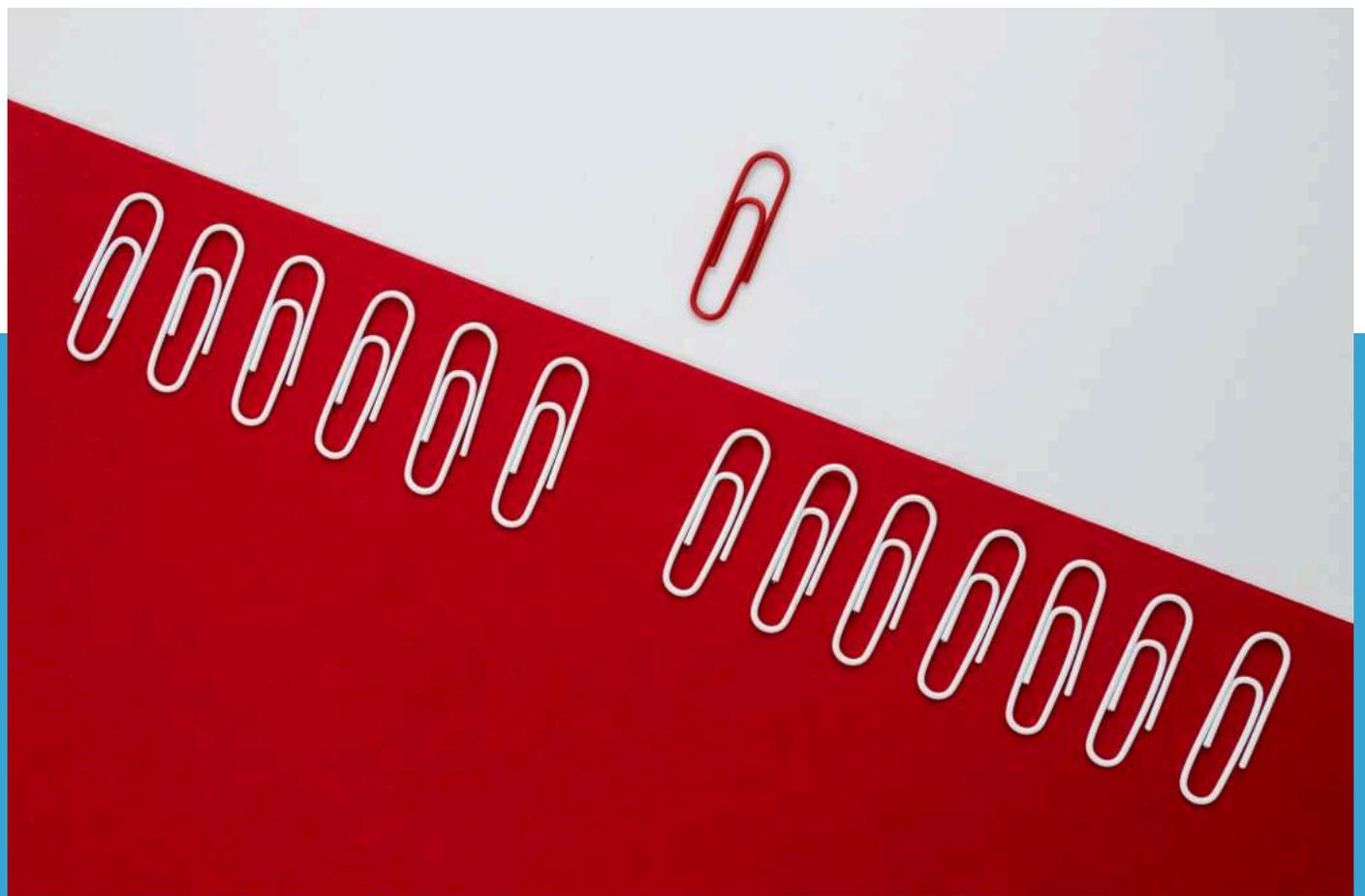
OBIETTIVI DEI QUESTIONARI

- 1 Valutare l'impatto educativo:** Raccogliere dati oggettivi sulla soddisfazione degli studenti per il progetto e l'apprendimento ottenuto.
- 2 Misurare i cambiamenti nelle percezioni:** Valutare l'evoluzione della comprensione degli studenti nei confronti delle persone con disabilità e dell'uso della tecnologia.
- 3 Raccolta di feedback sulla metodologia:** Ottenere un feedback diretto dagli studenti sulla metodologia di service-learning utilizzata e sulla sua utilità.



Analizzando le risposte dei questionari, il gruppo di insegnanti potrà ottenere preziose informazioni sull'efficacia del progetto Brain Waves, individuando aree di successo e opportunità di miglioramento. Ciò consentirà di adeguare le future iterazioni del progetto per massimizzare il suo impatto educativo e sociale, contribuendo così allo sviluppo olistico degli studenti e promuovendo una maggiore inclusione e comprensione delle persone con disabilità.

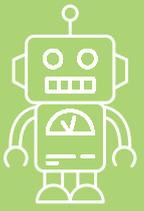




ALLEGATI

10/





10. ALLEGATI



PRESENTAZIONE DEL PROGETTO PER GLI STUDENTI



PRESENTAZIONE DEL PROGETTO PER LE FAMIGLIE



MODELLO MAPPA CONCETTUALE



COMUNICAZIONE DEL PROGETTO E GUIDA SULLO STILE



QUESTIONARIO DI VALUTAZIONE INIZIALE



QUESTIONARIO DI VALUTAZIONE FINALE





Cofinanziato
dall'Unione europea

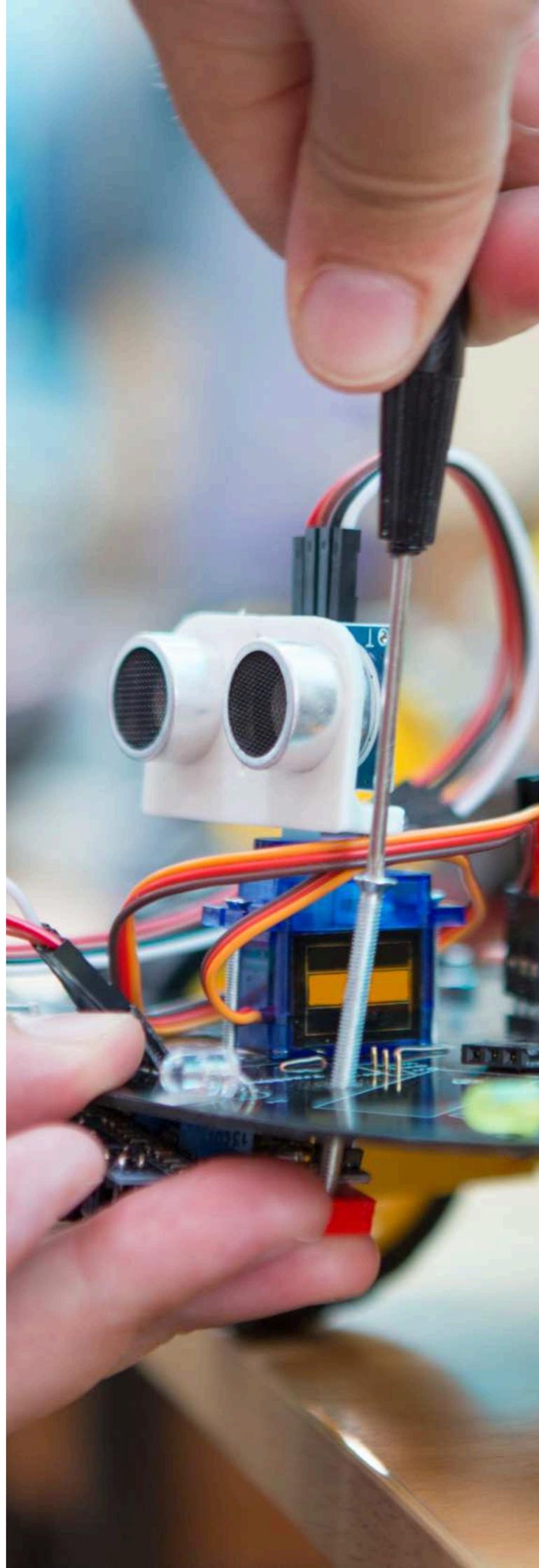


Copyright Foto:
Open Source Images from Canva.

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili. Progetto :Brain Waves
Numero: 2023-1-DK01-KA220-SCH-000155554



This document is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)



BRAIN WAVES PROJECT



BRAINWAVES

AIUTIAMO LE PERSONE, MIGLIORIAMO LA SOCIETA'

Il progetto ha l'obiettivo di favorire l'uso della tecnologia da parte delle persone con disabilità, creando applicazioni basate sulle loro esigenze (PEOPLE-CENTRED DESIGN).

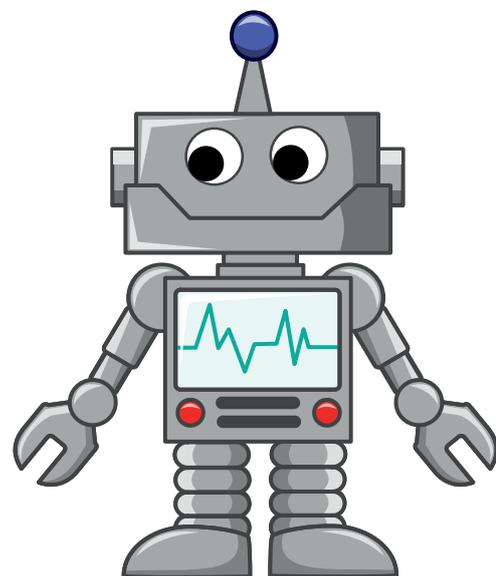
COME? Progettare soluzioni individuali, basate sulle capacità e sugli interessi della persona con disabilità, per consentirle di accedere alla tecnologia e di imparare a usarla.



Creare prodotti che soddisfino le esigenze individuali, ottenendo così una maggiore soddisfazione e una migliore esperienza d'uso.

- Perché le persone con disabilità possano migliorare la loro partecipazione alla società attraverso l'uso della tecnologia, utilizzandola per comunicare, imparare, socializzare o divertirsi.
- Perché, sebbene la tecnologia sia molto presente nella nostra vita quotidiana, a volte non è accessibile alle persone con disabilità e, poiché ogni persona con disabilità è diversa, la cosa migliore da fare è creare una soluzione adatta a ciascuna di esse.
- Perché con l'aiuto della tecnologia, le persone con disabilità possano migliorare le proprie capacità e siano quindi in grado di acquisire indipendenza e di partecipare alla società.

PERCHE'?



La tecnologia può promuovere la partecipazione sociale delle persone con disabilità



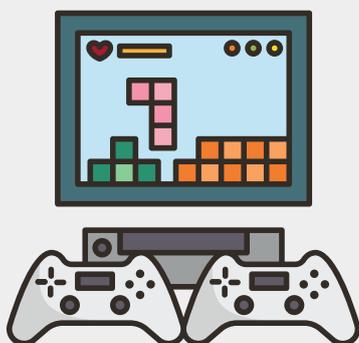


PROGETTO BRAIN WAVES

Questo progetto sarà sviluppato da studenti che lavorano nelle materie di programmazione, robotica o tecnologia, cooperando in gruppo e contribuendo con le loro conoscenze alla progettazione della soluzione.



COME?



- Capendo le esigenze della persona con disabilità.
- Esplorando le preferenze, le abilità e gli stimoli della persona.
- Collaborando con i colleghi di un team di lavoro per fornire assistenza.
- Creando un prodotto su misura per le loro esigenze.
- Consegnando il prodotto finale

Gli studenti supporteranno le persone che, a causa della loro disabilità hanno difficoltà ad accedere alla tecnologia, per cui il programma, il gioco o la soluzione da loro creati serviranno a migliorare il loro utilizzo e il loro apprendimento.

CHI?



TEA



PROGETTO BRAIN WAVES: RISULTATI



BRAINWAVES

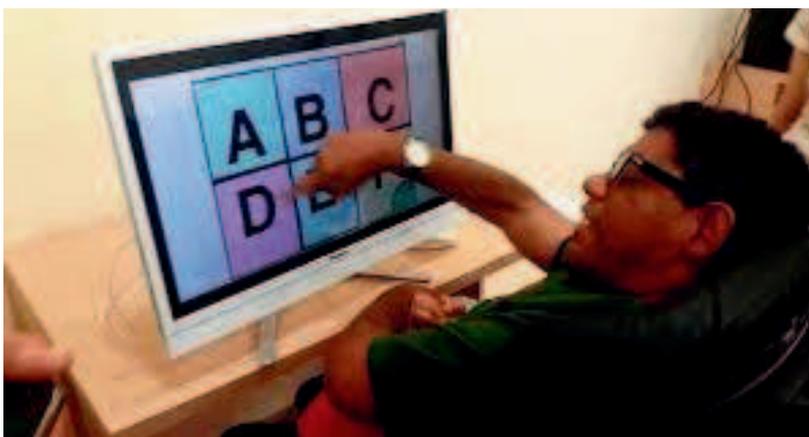
A LIVELLO INDIVIDUALE, OTTERREMO I SEGUENTI RISULTATI:

- ✓ Implementare una soluzione tecnologica su misura per le persone con disabilità, per aiutarle a imparare a utilizzare la tecnologia in modo efficace.
- ✓ Migliorare l'impegno sociale ampliando le loro cerchie sociali e presentando loro nuove persone.
- ✓ Aumentare la consapevolezza culturale attraverso la collaborazione con studenti di vari Paesi europei.
- ✓ Aumentare l'autostima, la felicità e il senso di importanza partecipando attivamente a un progetto in cui hanno un ruolo centrale.

A LIVELLO SOCIALE, COSTRUIBUIREMO A:

- ✓ Educare gli studenti di diverse scuole sull'impatto positivo della tecnologia sulla vita delle persone e dimostrare come le loro competenze di programmazione e informatica possano essere utilizzate per migliorare la qualità della vita degli altri.

IL LAVORO



IL RISULTATO

PARTECIPANTI AL PROGETTO BRAIN WAVES





PROGETTO BRAIN WAVES



Il progetto Brain Waves è un progetto Erasmus+ che mira a offrire agli studenti una strategia di apprendimento chiamata "Service Learning" da applicare nell'insegnamento di compiti di programmazione e nuove tecnologie.

Brain Waves cerca di realizzare un'efficace integrazione tra servizio alla comunità e apprendimento accademico.

Lavorando in gruppo, gli studenti dovranno pianificare come affrontare lo sviluppo di un'attività nell'area del coding, della tecnologia o della robotica attraverso la quale facilitare l'uso di questo strumento da parte delle persone con disabilità.



CON QUESTO PROGETTO GLI STUDENTI SI IMPEGNERANNO A:

- Progettare una soluzione tecnologica per le persone con disabilità per incoraggiarle a imparare a usare la tecnologia.
- Lavorare in gruppo con gli altri compagni di classe fino a raggiungere il risultato finale.
- Imparare a conoscere le esigenze delle persone con disabilità e mettersi nei loro panni per poter affrontare la soluzione tecnologica che svilupperemo.
- Migliorare la propria autostima creando un senso di valore e di importanza per essere stati protagonisti di un'attività che permette di aiutare altre persone.

IN QUESTO MODO PROMUOVIAMO:

Educazione ai valori e contribuiamo a ispirare una nuova generazione di creatori digitali che utilizzano le loro competenze per migliorare la società.





BRAINWAVES

MAPPA CONCETTUALE

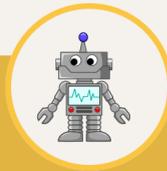
COME LA TECNOLOGIA PUÒ AIUTARE PERSONE CON DISABILITÀ'



CONOSCI QUALCUNO CON
DISABILITÀ?



COSA ABBIAMO IMPARATO
DALLE PERSONE CON
DISABILITÀ?



COME PUÒ LA TECNOLOGIA
AIUTARE PERSONE CON
DISABILITÀ?



CHE PROGETTO ABBIAMO
SVILUPPATO E COME
ABBIAMO AIUTATO GLI ALTRI?

B R A I N W A V E S



Cofinanziato
dall'Unione europea



BRAINWAVES

Comunicazione del progetto e guida sullo stile

PROGETTO BRAIN WAVES





La necessità di una comunicazione responsabile

La comunicazione svolge un ruolo molto importante nella società odierna: oggi disponiamo di un'ampia varietà di fonti di informazione e di un accesso molto rapido a qualsiasi argomento di nostro interesse.

In questa società dell'informazione, però, non è importante solo l'accesso rapido, ma anche il modo in cui lo affrontiamo.

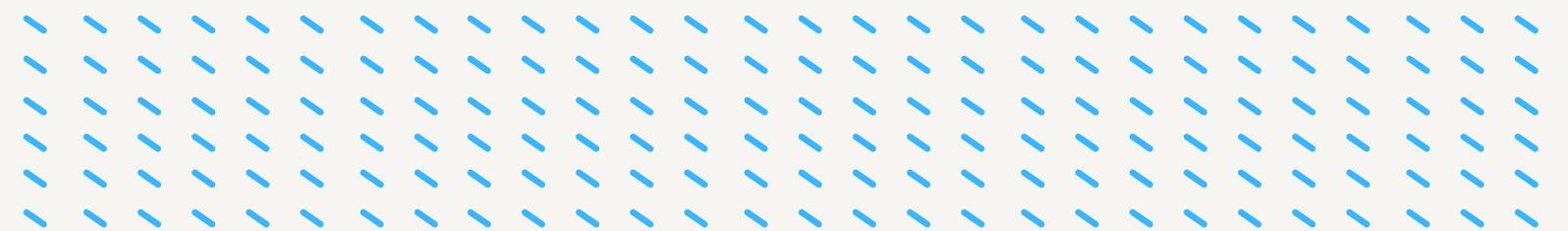
Il modo in cui parliamo, scriviamo o comunichiamo può influenzare il modo in cui le nostre idee o i nostri progetti vengono percepiti; il linguaggio non è mai innocente e dobbiamo usarlo per influenzare positivamente gli altri attraverso di esso.

Ecco perché dobbiamo riflettere, in questo caso specifico, sul modo in cui vogliamo riferirci alle persone con disabilità e, soprattutto, sull'effetto che vogliamo trasmettere con le nostre parole.

La Strategia europea per i diritti delle persone con disabilità 2021-2030 sostiene la difesa dei loro diritti per promuovere la loro partecipazione sociale come cittadini a pieno titolo.

Pertanto, BRIAN WAVES, progetto Europeo si propone di sensibilizzare ed educare ai valori, utilizzando un linguaggio in linea e adeguato all'immagine che vogliamo trasmettere delle persone con disabilità.

Con questo documento intendiamo fornire una serie di linee guida affinché tutte le persone e gli enti che sono coinvolti in BRAIN WAVES possano trasmettere un approccio responsabile alle persone con disabilità, utilizzando un linguaggio che promuova sentimenti di solidarietà e rispetto e si possa, con questo, diffondere un messaggio che favorisca la loro partecipazione alla società.



Considerazioni

Nel fornire una serie di raccomandazioni per i contenuti informativi sulle persone con disabilità che produciamo in questo progetto, dobbiamo tenere conto dei seguenti fattori:



IL LINGUAGGIO, EVITANDO TERMINI O ESPRESSIONI TECNICAMENTE SCORRETTI O CHE POSSANO OFFENDERE LA SENSIBILITÀ DEL GRUPPO



L'IMMAGINE, EVITANDO UNA VISIONE CARITATEVOLE, COMPASSIONEVOLLE O STEREOTIPATA



CONTENUTI, ADATTANDOLI ALLA REALTÀ DELLE PERSONE CON DISABILITÀ (SEMPRE NEL RISPETTO E NELLA PROMOZIONE DELLE LORO CAPACITÀ) E AL RIGORE DELL'INFORMAZIONE.

Parole chiave

PERSONA CON DISABILITÀ: Utilizzeremo sempre questo termine, con il quale ci riferiamo alle persone che hanno una disabilità, non ai disabili. Con questa piccola sfumatura, quella di anteporre la parola “persona” alla parola “disabilità” ogni volta che ci riferiamo alla disabilità, diamo priorità alla dignità e ai diritti della persona. Questo termine è anche quello contemplato dalla Convenzione internazionale delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità e dalla Strategia europea per i diritti delle persone con disabilità.

UTILIZZARE TERMINI COME PARTECIPAZIONE SOCIALE O INCLUSIONE SOCIALE: Usare il termine “inclusione” invece di “integrazione”. Inclusione è più che integrazione. Implica capacità di risposta, reciprocità. “Integrazione” suggerisce che è la persona con disabilità a doversi sforzare di esserlo, mentre ‘inclusione’ è un termine dinamico che implica che entrambe le parti, la persona con disabilità e la società, agiscano per creare un ambiente in cui tutti si adattino e si sviluppino.

DESCRIVERE UNA PERSONA IN TERMINI POSITIVI: Dovremmo cercare di concentrarci sulle sue abilità e capacità e non dare una visione clinica in cui menzioniamo solo le sue limitazioni o menomazioni. Possiamo descrivere una persona includendo le sue caratteristiche personali, i suoi gusti e le sue preferenze e non solo le sue condizioni, difficoltà o disturbi principali.

UTILIZZARE UN'IMMAGINE REALE E POSITIVA: Quando utilizziamo immagini nei nostri lavori o nelle nostre descrizioni, è importante trasmettere concetti positivi ed evitare quelli che si concentrano sulle loro difficoltà o addirittura sul dramma o sul sensazionalismo.



Termini da evitare

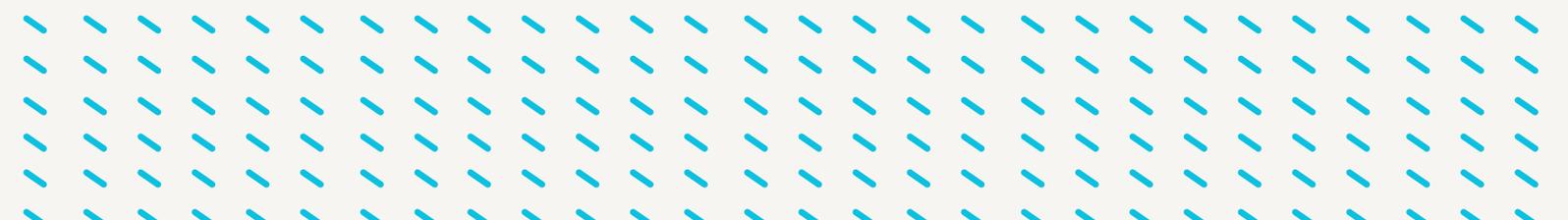
TERMINI PEGGIORATIVI O CONCEZIONI NEGATIVE: Parole che etichettano e violano la dignità della persona, come *Disabile* o *Handicappato*, questi termini non mettono al centro la persona e ne riducono il valore e la dignità.

TERMINI CONFUSI O COMPLESSI: Espressioni come *Diversità Funzionale*, *Diverse Abilità* o *Persone Speciali*, che, pur non volendo porre l'accento su menomazioni o difficoltà, non pongono l'attenzione sulla persona, come sosteniamo in questo documento, e possono anche creare una certa confusione tra la popolazione, essendo più opportuno utilizzare termini più diffusi che possano facilitare la comprensione del messaggio.

DESCRIZIONI NEGATIVE DELLA PERSONA: concentrarsi sulle loro difficoltà, su ciò che non possono fare o sui loro disturbi o problemi di salute è spesso un modo in cui le persone con disabilità vengono descritte e, in questo modo, si crea un'immagine sociale negativa che ostacola la loro inclusione sociale.

DESCRIZIONI ESAGERATE: Non è nemmeno consigliabile utilizzare un'immagine eroica della persona con disabilità. Le persone con disabilità possono avere gli stessi obiettivi del resto della popolazione e possono essere degne di rilievo, ma se esageriamo nella presentazione di questi risultati si rischia di cadere nel sensazionalismo.





GLOSSARIO DEI TERMINI

RACCOMANDAZIONI

- **PERSONA CON DISABILITÀ**
- **PERSONA IN SITUAZIONE DI DIPENDENZA**
- **PERSONA CON DISABILITÀ**
- **PERSONA CON PARALISI CEREBRALE**
- **PERSONA CHE UTILIZZA UNA SEDIA A ROTELLE**
- **PERSONA CON DISABILITÀ VISIVA**

TERMINI DA EVITARE

- **DISABILI**
- **AFFETTO DA DISABILITÀ**
- **PERSONA SULLA SEDIA A ROTELLE**
- **CIECHI**
- **PAZIENTE**
- **DIPENDENTE**

Questionario iniziale sulla disabilità e sull'accesso alla tecnologia

Nome dello/a studente: _____

Corso : _____

Data: _____

Si prega di rispondere alle seguenti domande barrando l'opzione che si ritiene corretta:

1. Cos'è la disabilità?

- Avere una malattia
- Una limitazione del corpo o della mente che rende necessario un aiuto supplementare per svolgere alcune attività.
- Non lo so.

2. Quali tipi di disabilità conosci? (puoi barrare più di un'opzione)

- Disabilità fisica
- Disabilità sensoriale
- Disabilità intellettiva
- Disabilità mentale
- Tutte le precedenti.
- Non lo so.

3. Cos'è la tecnologia?

- Qualcosa che usiamo per giocare.
- Qualcosa che ci aiuti a imparare.
- Una cosa che facciamo a scuola.
- Non lo so.

4. Come pensi che la tecnologia possa aiutare le persone con disabilità?

- Fornendo loro strumenti per aiutarli a comunicare.
- Aiutarli a muoversi.
- Consentendo loro di apprendere e di eseguire compiti.
- Tutte le precedenti
- Non lo so.

5. Hai mai utilizzato tecnologie che aiutano le persone con disabilità (ad esempio, software di dettatura o di lettura del testo)?

- Sì.

No.

6. Pensi che sia importante che tutti abbiano accesso alla tecnologia?

Sì, perché può aiutare le persone a fare molte cose diverse.

No, perché la tecnologia non è necessaria.

Non lo so.

7. Ti piacerebbe saperne di più su come la tecnologia può aiutare le persone con disabilità?

Sì.

No.

Non lo so.

8. Pensi che la scuola possa contribuire a migliorare l'accesso alla tecnologia per le persone con disabilità?

Sì.

No.

Non lo so.

9. Pensi di poter contribuire a migliorare l'accesso alla tecnologia per le persone con disabilità?

Sì.

No.

Non lo so.

10. Vorresti che ciò che impari in classe contribuisse a migliorare la vita di altre persone?

Sì.

No.

Non lo so.

OSSERVAZIONI O COMMENTI

Questionario finale di valutazione

Nome dello studente: _____

Livello: _____

Data: _____

Rispondi alle seguenti domande barrando la risposta che pensi sia corretta:

1.	Cos'è la disabilità? <input type="checkbox"/> Avere una malattia <input type="checkbox"/> Una limitazione del corpo o della mente che rende necessario un aiuto supplementare per svolgere alcune attività. <input type="checkbox"/> Non lo so.
2.	Quali tipi di disabilità conosci? (Può barrare più di un'opzione) <input type="checkbox"/> Disabilità fisica <input type="checkbox"/> Disabilità sensoriale <input type="checkbox"/> Disabilità intellettiva. <input type="checkbox"/> Disabilità psichica <input type="checkbox"/> Tutte le precedenti. <input type="checkbox"/> Non lo so.
3.	Cos'è la tecnologia? <input type="checkbox"/> Qualcosa che usiamo per giocare <input type="checkbox"/> Qualcosa che ci aiuta ad imparare <input type="checkbox"/> Una cosa che facciamo a scuola <input type="checkbox"/> Non lo so
4.	Come pensi che la tecnologia possa aiutare le persone con disabilità? <input type="checkbox"/> Fornendo loro strumenti che possano aiutarli nella comunicazione. <input type="checkbox"/> Aiutandole nella mobilità <input type="checkbox"/> Consentendo loro di apprendere e di eseguire compiti <input type="checkbox"/> Tutte le precedenti <input type="checkbox"/> Non lo so.
5.	Hai mai usato una tecnologia che aiuta le persone con disabilità? (ad esempio, software di lettura o dettatura)?

- Sì.
- No.

6. Pensi che sia importante che tutti abbiano accesso alla tecnologia?

- Sì, perché può aiutare le persone a fare molte cose diverse.
- No, perché la tecnologia non è necessaria.
- Non lo so.

7. Questo progetto ti ha permesso di conoscere meglio le persone con disabilità?

- Sì.
- No.
- Non lo so

8. Pensi che con il vostro progetto abbiate contribuito a promuovere l'accesso alla tecnologia per le persone con disabilità?

- Sì.
- No.
- Non lo so

9. Pensi che ciò che hai imparato in classe possa contribuire a migliorare la vita di altre persone?

- Sì.
- No.
- Non lo so

10. Valuta da 1 a 10 la tua soddisfazione o felicità per ciò che hai imparato in questo progetto.

- | | |
|----------------------------|-----------------------------|
| <input type="checkbox"/> 1 | <input type="checkbox"/> 6 |
| <input type="checkbox"/> 2 | <input type="checkbox"/> 7 |
| <input type="checkbox"/> 3 | <input type="checkbox"/> 8 |
| <input type="checkbox"/> 4 | <input type="checkbox"/> 9 |
| <input type="checkbox"/> 5 | <input type="checkbox"/> 10 |

OSSERVAZIONI O COMMENTI