

Claudia Munaro - Margherita Manzardo

AUTISMO

e APPLICAZIONI TECNOLOGICHE

QUADERNO OPERATIVO

Prefazione di **Lucio Cottini**

con **VIDEOTUTORIAL**
per l'utilizzo delle applicazioni



Claudia Munaro - Margherita Manzardo

AUTISMO

e APPLICAZIONI TECNOLOGICHE

QUADERNO OPERATIVO

Prefazione di **Lucio Cottini**

con **VIDEOTUTORIAL**
per l'utilizzo delle applicazioni

Prefazione di Lucio Cottini.....	5
Introduzione	

SEZIONE 1 - COME PROCEDERE NELLA SCELTA DELLE TECNOLOGIE PER UNA DIDATTICA INCLUSIVA: I PRINCIPI GUIDA METODOLOGICI

Capitolo 1. Le tecnologie a supporto della didattica per gli allievi con autismo	9
1.1 Il quadro di riferimento: dalla DAD (Didattica A Distanza) alla DDI (Didattica Digitale Integrata), alla DIT (Didattica Inclusiva con le Tecnologie)	10
1.2 Principi e valori dell'inclusione a scuola: l'importanza dell'UDL e delle tecnologie per una didattica adattiva	12
1.3 I bisogni degli allievi con autismo nel contesto scolastico	13
1.4 L'importanza dell'osservazione per impostare percorsi didattici personalizzati	14
1.5 Individuazione dei prerequisiti dell'allievo con autismo per un'adeguata pianificazione delle attività con le tecnologie	14
Capitolo 2. Metodologie e strategie per una didattica adattiva	16
2.1 Approcci metacognitivi	17
<i>Brainstorming</i>	17
<i>Problem solving</i>	17
<i>Role playing</i>	17
<i>Circle time</i>	17
2.2 Approcci espressivi	17
<i>Scrittura creativa</i>	17
<i>Flipped classroom</i>	18
<i>Storytelling</i>	18
<i>Lettura animata</i>	18
2.3 Approcci cooperativi	18
<i>Co-teaching</i>	18
<i>Micro learning</i>	18
<i>Jigsaw classroom</i>	19
<i>Cooperative learning</i>	19
<i>Didattica laboratoriale</i>	19
2.4 Approcci di aiuto	19
<i>Collaborazione a coppia</i>	19
<i>Peer tutoring</i>	19
<i>Service learning</i>	19
2.5 Strategie efficaci per includere allievi con autismo nella progettazione di classe.....	20
<i>La strutturazione per organizzare ambienti di apprendimento inclusivi</i>	20
<i>I supporti visivi e uditivi per facilitare e compensare</i>	20

SEZIONE 2 - CHE COSA SCEGLIERE A LIVELLO DIDATTICO E TECNOLOGICO

Capitolo 3. I parametri della scelta a livello didattico	23
3.1 Complessità tecnologica degli applicativi software	23
3.2 Ordine di scuola a cui rivolgere l'esperienza	23
3.3 Tipologia di attività	24
3.4 Tempi di realizzazione	24
3.5 Modalità di verifica e di valutazione degli apprendimenti	24
Capitolo 4. I parametri della scelta a livello tecnologico	27
4.1 Le funzioni del Modello 5 C	27
Chiarire per presentare	27
Collegare per condividere	27
Comprendere per rielaborare	27
Consolidare per apprendere	28
Costruire per comunicare	28
4.2 Una proposta ragionata di soluzioni	29
4.3 Proposte di applicazioni tecnologiche	30
Bibliografia, sitografia, riferimenti normativi	32

SEZIONE 3 - UNITÀ DI APPRENDIMENTO CON LE TECNOLOGIE

Capitolo 5. Come sono strutturate le UdA	34
5.1. Le dimensioni di sviluppo	34
5.2. Le Unità di Apprendimento	36
Dimensione Socializzazione UdA 1-9	38
Dimensione Comunicazione UdA 10-18	74
Dimensione Autonomia UdA 19-28	110
Dimensione Apprendimento UdA 29-38	150
Gli applicativi software e gli strumenti hardware utilizzati nelle UdA	190

IL QUADERNO**Sezione 1 Come procedere nella scelta delle tecnologie per una didattica inclusiva**

Presenta gli elementi di "conoscenza" utili per predisporre una scuola e una classe in grado di accogliere tutti gli allievi, anche con autismo, nella logica dell'inclusione, illustrando le tecnologie, le metodologie e le strategie più efficaci.

Sezione 2 Che cosa scegliere a livello didattico e tecnologico

Il principio dell'inclusione viene concretizzato in azioni educativo-didattiche attraverso l'utilizzo di applicazioni selezionate per complessità tecnologica e funzioni.

Sezione 3 Unità di Apprendimento con le tecnologie

Contiene 38 Unità di Apprendimento organizzate in quattro dimensioni di intervento: socializzazione, comunicazione, autonomia e apprendimento. Le UdA sono articolate in scheda insegnante con materiali correlati e scheda allievo e sono rivolte a tutti gli ordini di scuola, dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di II grado.

**AMBIENTE**

- VIDEOTUTORIAL E SCHEDE DESCRITTIVE DEGLI APPLICATIVI SOFTWARE
- APPROFONDIMENTO: Strategie per una didattica adattiva

Codice univoco e istruzioni per lo scaricamento a p.192

Nel marzo del 2020 la quotidianità della scuola ha vissuto un momento di forte emergenza. L'irrompere nella scena di un virus con delle punte a forma di corona ha di fatto sconvolto il mondo, determinando un'emergenza che ha investito tutti i settori, gli ambienti e le persone che li popolano.

La scuola ha messo in campo procedure egregie attraverso la didattica a distanza, promossa soprattutto grazie ad una grande disponibilità degli insegnanti a cimentarsi con tecnologie che per molti non erano certo familiari.

Ma cosa è successo agli studenti con disabilità, specie a quelli con problematiche consistenti come gli allievi con disturbo dello spettro autistico?

Va messo in evidenza come, di fronte all'emergenza, non siano scattate in tutti i contesti quelle procedure di potenziamento della qualità della didattica inclusiva che sarebbero state necessarie. Certamente ci sono state situazioni, non certo sporadiche per fortuna, nelle quali la crisi ha stimolato azioni di risposta molto virtuose, anche se, in generale, gran parte dello sforzo nel periodo pandemico è stato sostenuto dagli insegnanti di sostegno e dagli educatori.

Alla luce di ciò mi sono chiesto se quella che consideriamo disponibilità all'accoglienza nella prospettiva dell'inclusione scolastica non sia soltanto, o principalmente, cultura dell'ospitalità, intesa come consenso alla presenza in ambienti comuni e alla partecipazione alle attività che in questi si svolgono, almeno nei periodi non emergenziali. Sì, perché l'ospitalità in tempi di crisi può venire sacrificata per dare spazio alle esigenze dei membri compiutamente riconosciuti come appartenenti alla comunità.

Per contro, come già sottolineato, in numerosi contesti la sfida legata al Covid-19 è stata raccolta con professionalità e tenacia per salvaguardare in tutti i modi le buone pratiche inclusive. In particolare, **durante il periodo pandemico moltissimi insegnanti hanno iniziato a connettersi fra loro**, tessendo reti di dialogo e di scambio per facilitare il passaggio di idee e di soluzioni che potessero affrontare le problematiche che si ponevano nelle classi mettendo a rischio i percorsi sviluppati nella prospettiva dell'inclusione.

Questo libro trae spunto da tale reciprocità virtuosa, sviluppata da un gruppo di docenti sparsi nel territorio italiano e afferenti alla rete di libera aggregazione Sportelli Autismo Italia, i quali hanno interagito con senso di corresponsabilità comunitaria per condividere buone prassi e per cercare di proporre soluzioni che si ispirassero al principio dell'accessibilità e dell'accomodamento ragionevole. Tutto ciò **attraverso esperienze curricolari educative e didattiche sostenute da strumenti tecnologici** a servizio di docenti e di allievi, in particolare quelli con condizioni ed esigenze molto particolari come nel caso dell'autismo.

Il risultato di questo sforzo e di questa interazione – sintetizzato nel presente Quaderno operativo curato da Claudia Munaro e Margherita Manzardo – appare davvero significativo e interessante, in quanto il supporto della tecnologia sostiene il perseguimento di finalità inclusive.

In questa prospettiva, le unità di apprendimento di cui si compone il volume propongono una serie di attività educative e disciplinari rivolte all'intero gruppo classe che accoglie allievi con esigenze particolari, caratterizzate da approcci del fare (con e per gli altri), da un uso mirato di strategie e di strumenti anche digitali utili a promuovere l'autonomia e l'autodeterminazione, quindi le unicità di ciascuno.

Un contributo originale e prezioso anche per la sua potenza generativa, capace di promuovere idee per altre applicazioni oltre a quelle presentate. Infatti, sono contenute proposte versatili di percorsi educativo-didattici inseribili in una progettazione annuale di Team/Consiglio di classe, che al contempo tengono presenti i valori della didattica per tutti, ma anche le specificità e le esigenze dell'allievo con autismo.

Buona lettura, quindi, e buon percorso sulla strada dell'inclusione.

Lucio Cottini
Università di Urbino Carlo Bo

Introduzione

A CHI È RIVOLTO IL QUADERNO OPERATIVO

Il *Quaderno operativo* si colloca all'interno della corrente di pensiero che sostiene l'importanza e il valore inclusivo degli strumenti e delle applicazioni digitali nella didattica rivolta alle classi che accolgono allievi con fragilità, con diagnosi e con disabilità, e nello specifico, con **autismo**.

La proposta è indirizzata a tutti i docenti che con corresponsabilità sono chiamati a condividere approcci, tecniche e strategie per accogliere le unicità di tutti gli allievi creando ambienti di apprendimento, anche digitali, che rispondano ai differenti bisogni educativi, per "accompagnare lo sviluppo delle potenzialità di ciascuno nel rispetto del diritto all'autodeterminazione [...] e all'**accomodamento ragionevole**, nella prospettiva della migliore qualità di vita" (D.lgs. 66/2017, art. 1 comma a).

A CHE COSA SERVE IL QUADERNO OPERATIVO

L'approccio seguito nell'utilizzo delle tecnologie e le attività didattiche proposte fanno di questo quaderno uno strumento utile per sostenere il docente su due fronti:

- acquisire le competenze digitali di base da trasmettere agli allievi;
- realizzare attività educative e didattiche utilizzando le 38 Unità di Apprendimento (UdA) del volume come materiale operativo pronto all'uso o come modello da adattare per progettare nuove attività.

In ogni UdA l'insegnante è guidato a fare riferimento alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, riconosciute a livello europeo come insieme di conoscenze, abilità, autonomia e responsabilità, che consentono alle persone "di partecipare pienamente alla società, presente e futura, e di gestire con successo le transizioni nel mercato del lavoro" (UE, 2018). Tra tali competenze, rientra anche la competenza digitale.

DEFINIZIONI



AUTISMO

L'**'autismo** è un disturbo organico caratterizzato da difficoltà comunicative e sociali e da un ristretto repertorio di interessi e attività. Questa è la definizione che ne danno i principali sistemi di classificazione diagnostica, come il DSM 5 (*Diagnostic and statistical manual of mental disorders*), che però lo definisce come "Disturbo dello spettro autistico".

Nel presente volume, per brevità e in linea con altra letteratura pedagogica italiana, adotteremo il termine "autismo" (Cottini e Vivanti, 2013).

ACCOMODAMENTO RAGIONEVOLE

L'**'accomodamento ragionevole** è un concetto descritto nell'articolo 5 della Convenzione ONU 2006 sui diritti delle persone con disabilità, che evidenzia la necessità di garantire alle stesse il godimento di tutti i diritti umani. L'accomodamento ragionevole presuppone, quindi, che la scuola valorizzi nella didattica tutti gli adattamenti e gli strumenti, tra questi anche digitali, utili a garantire il diritto di autodeterminazione degli allievi con disabilità.

In questi ultimi decenni, infatti, il mercato del lavoro richiede sempre più competenze collegate in modo pregnante con le tecnologie, necessarie ormai anche nella quotidianità e nelle relazioni sociali. Pertanto, l'acquisizione di abilità digitali diventa un obbligo formativo inderogabile per la scuola nei confronti dei suoi allievi, pure con fragilità, con diagnosi o disabilità, per lo sviluppo della propria identità e relazione con il mondo.

Inoltre le tecnologie risultano efficaci anche per sostenere una frequenza a scuola serena e costruttiva, limitando la dispersione scolastica, fenomeno in preoccupante aumento (PNRR 2021).

Il rischio di dispersione scolastica è stato in maggior misura evidenziato dal recente evento pandemico Covid-19, che ha portato alla luce la fragilità del sistema di istruzione e di formazione italiano in ambito digitale. Questo fenomeno emergenziale ha amplificato le disuguaglianze penalizzando principalmente le famiglie appartenenti a contesti svantaggiati e con figlie e figli con fragilità o disabilità, in particolare con autismo (Rapporto ISS COVID-19, n. 8/2020). Tale momento di grave disorientamento ha anche però accelerato nella scuola l'esigenza di pensare gli ambienti di apprendimento in forma ibrida, in presenza e online, che, pur con grande disomogeneità nei risultati, ha portato docenti e allievi a familiarizzare con nuovi approcci e strumenti promuovendo una didattica digitale per la classe, a distanza con la DAD (Didattica a Distanza) e in presenza con la DDI (Didattica Digitale Integrata).

Il *Quaderno operativo*, grazie all'approccio utilizzato e ai videotutorial che lo completano, si inserisce a pieno titolo nel processo di accompagnamento dei docenti all'acquisizione delle competenze digitali descritte nel documento europeo **Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu)** e vuole offrire al tempo stesso un contributo metodologico e operativo per sostenerli nel proprio processo di formazione e di apprendimento permanente personale che vada a favore degli allievi che ne beneficeranno.

APPROFONDIMENTO



Digital Competence Framework for Citizens (DigComp)

Il DigComp (Digital Competence Framework for Citizens) è un rapporto redatto dalla Commissione europea per indirizzare le politiche dei Paesi aderenti allo sviluppo delle competenze digitali di base attraverso la pianificazione di significative iniziative di istruzione digitale a sostegno del lavoro e per la vita. Nella recente e aggiornata versione del DigComp 2.2 del 2022, l'Unione Europea sostiene l'interconnessione dei 21 descrittori delle competenze digitali del modello concettuale di riferimento, con le 8 competenze chiave per l'apprendimento permanente (che vedremo più avanti) definite necessarie per

l'autodeterminazione personale, per l'adozione di uno stile di vita sano e sostenibile, per essere un cittadino attivo e responsabile dell'inclusione nella propria comunità e per l'occupabilità lavorativa. Il DigCompEdu (Quaderno europeo delle competenze digitali del personale scolastico), è il quadro di riferimento europeo per le Linee Guida DDI del Ministero dell'Istruzione (2020) e individua 6 aree di competenza digitale del docente, che, in pratica, prevedono l'utilizzo delle tecnologie per: comunicare, collaborare, condividere risorse, valutare, personalizzare e favorire l'esperienza digitale degli allievi.

CAPITOLO 4

I PARAMETRI DELLA SCELTA A LIVELLO TECNOLOGICO

A partire dai presupposti metodologici illustrati in precedenza, i 24 applicativi software presentati in questo *Quaderno operativo* sono stati scelti in base alle funzionalità, alle potenzialità educativo-didattiche e all'usabilità nei diversi ordini di scuola. Le proposte selezionate sono state quindi raggruppate in una "bussola" visiva e di accompagnamento, denominata **Modello 5 C**. Tale bussola classifica le soluzioni proposte in base a 5 macro tipologie di attività didattiche: Chiarire, Collegare, Comprendere, Consolidare e Costruire (**Fig. 7**).

Per ciascuna delle cinque azioni indicate il docente può, a sua necessità, sostituire o integrare le applicazioni con altre ritenute più funzionali alle attività del suo curriculum e/o all'evoluzione delle abilità tecnologiche maturate dalla classe e/o dal singolo allievo con autismo.

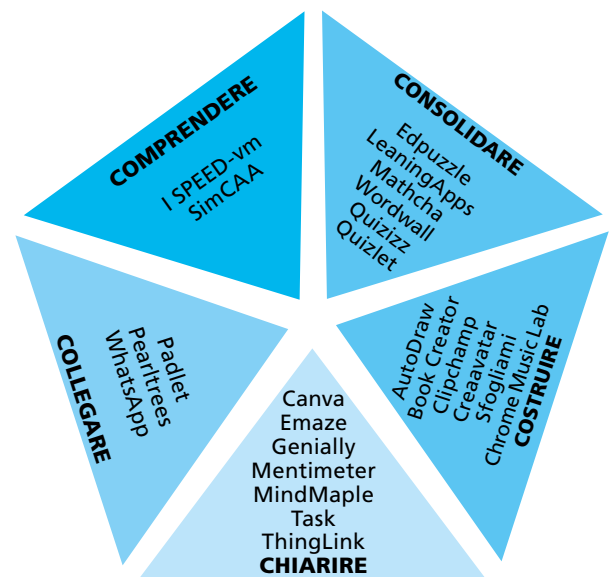


Figura 7
Modello 5 C dove sono raccolte le applicazioni in base alla loro funzione primaria.

4.1 Le funzioni del Modello 5 C

Chiarire per presentare

Con queste applicazioni, i docenti propongono attività didattiche nelle quali l'utilizzo degli applicativi consente loro di esemplificare, spiegare e visualizzare contenuti educativo-didattici, sfruttando diversi canali e forme di comunicazione (presentazioni, volantini, fumetti, sondaggi ecc.). Gli allievi possono, altresì, in autonomia o insieme ai docenti, creare schemi, mappe concettuali e mentali interattive anche a sostegno degli apprendimenti dell'allievo con autismo. Queste applicazioni consentono agli insegnanti, inoltre, di pianificare lezioni con inserimenti multimediali, di produrre videolezioni, di creare un video della successione delle slide e di creare immagini interattive da utilizzare in particolar modo nella scuola dell'infanzia, nella scuola primaria e per allievi con bisogni educativi specifici e/o complessi. Questo in linea con il terzo principio UDL (**Cap. 1.2**): *fornire molteplici mezzi di impegno e coinvolgimento*.

CHIARIRE
Canva Emaze Genially Mentimeter MindMaple Task ThingLink

Collegare per condividere

Le applicazioni descritte in questa sezione consentono al docente di promuovere l'interazione fra gli allievi, la comunicazione sincrona o asincrona (per esempio con l'applicazione Padlet) e la condivisione di materiali. Sostengono la compartecipazione di ciascuno alla costruzione e allo scambio di pensieri comuni, per esempio durante un brainstorming, con rappresentazioni visive. Permettono, in linea generale, di organizzare gli argomenti con varie tipologie di risorse (note, testi, immagini, video, link ecc.), da condividere con la classe, le famiglie e altre realtà scolastiche e consentono l'utilizzo di un'intelligenza collettiva e connettiva il cui prodotto finale è il risultato dell'azione di più attori.

COLLEGARE
Padlet Pearltrees WhatsApp

Comprendere per rielaborare

In quest'azione sono indicate come mero esempio due applicazioni che permettono al docente di supportare la comprensione e la rielaborazione

COMPRESOENDERE
I SPEED-vm SimCAA

individuale e di gruppo, nonché la comunicazione e l'organizzazione personale degli allievi con fragilità, con diagnosi o disabilità nelle dimensioni linguistico-comunicativa, relazionale e dell'autonomia. Infatti, per le loro caratteristiche queste applicazioni forniscono, in base al primo principio UDL, *molteplici mezzi di rappresentazione* delle informazioni, potenziano il canale visivo per accedere a contenuti comunicativi o di gestione del tempo e aiutano gli allievi con autismo e i loro compagni a entrare in connessione e in relazione tra di loro.

Consolidare per apprendere

Le applicazioni raccolte in quest'azione permettono ai docenti di creare esercizi e giochi didattici per rafforzare l'apprendimento e agli allievi di creare materiali da presentare ai compagni attivando quindi un processo metacognitivo che li rende protagonisti del loro apprendimento. Con queste applicazioni, partendo da modelli predefiniti, si possono creare esercizi interattivi (quiz, flash card, cruciverba, videogame, grafici, formule ecc.) per mantenere alti la motivazione e l'interesse, di autocorrezione, con tempi e punteggi definiti da pubblicare online. Si possono inoltre creare contenuti multimediali attraverso video interattivi.

CONSOLIDARE
Edpuzzle LeaningApps Mathcha Quizizz Quizlet Wordwall

Costruire per comunicare

Le applicazioni collegate a quest'azione permettono al docente di progettare e realizzare con la classe materiali di tipo diverso, anche in forma collaborativa (libri digitali, musiche, video, foto, disegni ecc.), particolarmente adatti per impostare un apprendimento di tipo socio-costruttivista. Attraverso queste applicazioni i docenti con i propri allievi possono creare e comunicare con video e immagini, progettare, per esempio, un giornalino di istituto o di classe, creare avatar personalizzati, trasformare un libro letto in un fumetto, trasporre un'opera letteraria, ma anche inventare nuove storie, ritmi e melodie, valorizzando quindi l'approccio sostenuto nel secondo principio UDL, fornire *molteplici mezzi di espressione*.

COSTRUIRE
AutoDraw Book Creator Chrome Music Lab Clipchamp Creaavatar Sfogliami

GLI APPLICATIVI SOFTWARE UTILIZZATI NELLE UDA

Nella tabella vengono riportati tutti gli applicativi software classificati per funzione o finalità e per i quali sono presenti i videotutorial o le schede descrittive.

Nel Quaderno sono stati adottati i termini applicazione o applicativo software in senso ampio per indicare tutte le risorse digitali utilizzate nelle UdA.

⚙ Scheda descrittiva ▶ Videotutorial

CHIARIRE	COLLEGARE	COMPRENDERE	CONSOLIDARE	COSTRUIRE
Canva ▶	Padlet ▶	SimCAA ▶	Edpuzzle ⚙	AutoDraw ⚙
Emaze ⚙	Pearltrees ⚙	I SPEED-vm ⚙	LeaningApps ▶	Book Creator ▶
Genially ▶	WhatsApp ⚙		Mathcha ▶	Chrome Music Lab ▶
Mentimeter ▶			Quizizz ▶	Clipchamp ⚙
MindMaple ▶			Quizlet ▶	Creaavatar ▶
Task ⚙			Wordwall ▶	Sfogliami ⚙
ThingLink ▶				

1 Fare musica insieme

SCUOLA DELL'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA CLASSE I

OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Rispettare turnazioni sonore con un compagno tutor ▶ Imparare a svolgere attività di musica d'insieme ▶ Integrare il linguaggio sonoro con il linguaggio corporeo 	
COMPETENZE EUROPEE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Competenza digitale ▶ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 	
A CHI CI RIVOLGIAMO	▶ Allievo a basso livello di funzionalità, classe, famiglie	
CHE COSA SERVE	▶ LIM, computer, tablet	
ALTRI MATERIALI	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Materiali e oggetti per produrre suoni: cucchiai o bottiglie di plastica o legumi... ▶ Strumenti musicali: tamburi o maracas o xilofono, battenti... 	
QUANDO E COME	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Periodo: libera scelta ▶ Frequenza: <ul style="list-style-type: none"> • per il bambino con autismo: prevediamo una fase propedeutica da personalizzare in base alle sue caratteristiche di funzionamento cognitivo, comunicativo e sociale • per l'attività di classe: almeno 4 incontri di 45 minuti con cadenza bisettimanale ▶ Come: attività di coppia, di classe 	
METODOLOGIE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Micro learning ▶ Peer tutoring 	
STRATEGIE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Strutturazione ▶ Supporti visivi ▶ Video modeling 	
APPLICATIVI SOFTWARE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Chrome Music Lab, per realizzare una partitura musicale e ritmica videotutorial online ▶ Clipchamp, per creare e editare un video scheda descrittiva online 	
VERIFICA	SOGGETTIVA	OGGETTIVA
	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Osservazioni dirette <input type="checkbox"/> Esposizione orale <input checked="" type="checkbox"/> Materiali prodotti <input type="checkbox"/> Riflessioni a risposta aperta 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Griglie osservative <input type="checkbox"/> Questionari <input type="checkbox"/> Test a scelta multipla <input type="checkbox"/> Test a completamento <input type="checkbox"/> Test vero-falso <input type="checkbox"/> Test corrispondenze o correlazioni
VALUTAZIONE	TIPOLOGIE	MODALITÀ
	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Autovalutazione <input checked="" type="checkbox"/> Formativa <input type="checkbox"/> Sommativa 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Individuale <input type="checkbox"/> Collegiale

DESCRIZIONE DELLA PROPOSTA DIDATTICA

L'attività prende spunto dalla conta tradizionale *Giro giro tondo* e propone delle **esperienze ludico-musicali di movimento** che offrono ai bambini della sezione/classe, in particolare al bambino con autismo, l'occasione di acquisire apprendimenti musicali e di diventare piccoli compositori in erba e allo stesso tempo di **sviluppare e implementare abilità cognitive, relazionali e sociali**.

Prima delle attività:

- ▶ selezioniamo dei brani a partire dagli interessi musicali del bambino con autismo;
- ▶ realizziamo la melodia della filastrocca *Giro giro tondo* con il programma Chrome Music Lab - "Song Maker";
- ▶ realizziamo un video modeling con la filastrocca cantata da alcuni compagni usando l'applicazione Clipchamp;
- ▶ stampiamo la **SCHEDA ALLIEVO Ritmo con il corpo** da consegnare ai bambini;
- ▶ valutiamo se far partecipare il bambino con autismo a esperienze che lo preparino all'attività che verrà svolta in classe, spiegandola con un linguaggio visivo più comprensibile.

Durante le attività:

- ▶ presentiamo sempre gli stimoli musicali insieme a quelli visivi per tutti i bambini;
- ▶ fotografiamo le fasi delle attività.

Ulteriori sviluppi:

- ▶ realizzazione di video modeling per anticipare al compagno con autismo nuove canzoni e ritmi;
- ▶ realizzazione a coppie di sequenze ritmiche da riprodurre prima con immagini e strumenti, poi con l'applicativo Chrome Music Lab.

ATTIVITÀ 1 – ESEGUIAMO RITMI

- ▶ Invitiamo il bambino con autismo a eseguire a turno insieme a un compagno che assume la funzione di tutor, dei ritmi liberi utilizzando gli oggetti, gli strumenti musicali oppure i gesti sonori che preferisce. Per scandire i tempi di turnazione possiamo usare timer visivo-sonori.
- ▶ Per ampliare l'esperienza ritmica, proponiamo al bambino l'ascolto di un brano musicale a lui gradito e invitiamolo – sempre a turnazione o insieme al compagno – a riprodurre con le mani (o con oggetti o strumenti musicali) il ritmo che lo caratterizza.
- ▶ Possiamo infine insegnare al bambino a utilizzare su computer o su tablet l'applicazione Chrome Music Lab "Ritmo", per creare e riascoltare con il compagno semplici ritmi musicali.

ATTIVITÀ 2 – E ORA MUSICA MAESTRO!

- ▶ Facciamo ascoltare al gruppo classe la melodia della filastrocca *Giro giro tondo* (**MATERIALE INSEGNANTE Giro giro tondo**), realizzata in precedenza con Chrome Music Lab (piano), e chiediamo di realizzare l'accompagnamento ritmico con i gesti sonori proposti da noi (per esempio battito di mani o battito sulle cosce).
- ▶ Mostriamo a tutti alla LIM l'accompagnamento ritmico 1 (**SCHEDA ALLIEVO Ritmo con il corpo**) e chiediamo ai bambini di riprodurlo con i gesti sonori rappresentati.
- ▶ Dividiamo la classe in gruppi e chiediamo di riprodurre l'accompagnamento ritmico 2 (**SCHEDA**

ALLIEVO Ritmo con il corpo): gruppo 1 battito mani e gruppo 2 battito cosce. In un secondo momento, proponiamo la stessa attività a coppie. Sosteniamo sempre gli allievi ad aiutarsi reciprocamente nello svolgimento dell'attività.

- ▶ Proponiamo alle coppie di inventarsi un nuovo accompagnamento ritmico, seguendo la proposta 3 della **SCHEDA ALLIEVO Ritmo con il corpo**.

ATTIVITÀ 3 – GIOCHIAMO CON LA FILASTROCCA

- ▶ Facciamo sedere tutti gli allievi della classe in semicerchio e insegniamo al bambino con autismo e ai suoi compagni i gesti che accompagneranno le tre strofe della filastrocca: braccia in alto, testa in basso, seduti a terra.
- ▶ Per facilitare la memorizzazione, utilizziamo i disegni proposti nel **MATERIALE INSEGNANTE Giro giro tondo** riprodotti alla LIM oppure ritagliati, ingranditi e cartonati.
- ▶ Proponiamo al bambino con autismo il video modeling con la filastrocca cantata da alcuni compagni come supporto tecnologico da visualizzare a piacere sia a scuola che a casa.
- ▶ Sosteniamo la memorizzazione graduale del testo di *Giro giro tondo* accompagnandolo con i relativi gesti e con il cerchio in movimento.
- ▶ Fotografiamo e documentiamo il percorso svolto, condividendo con le famiglie per favorire la loro partecipazione e collaborazione in eventuali incontri a distanza.

Giro giro tondo

Melodia *Giro giro tondo*

► Realizziamo la partitura utilizzando l'applicazione Chrome Music Lab "Song Maker".

Filastrocca *Giro giro tondo*

► Presentiamo alla LIM la filastrocca con le relative immagini per sostenere l'apprendimento della canzone.

GIRO GIRO TONDO, GUARDA IN ALTO IL CIELO,
PRENDI LE SUE STELLE, SONO LE PIÙ BELLE!

MANI IN ALTO



GIRO GIRO TONDO, GUARDA IN BASSO IL MARE,
SCOPRI LE SUE PERLE, SONO LE PIÙ BELLE!

TESTA ABBASSATA



GIRO GIRO TONDO, GIRA IN TONDO
IL MONDO, GIRA E NON SI FERMA,
TUTTI GIÙ PER TERRA!

SEDUTI A TERRA

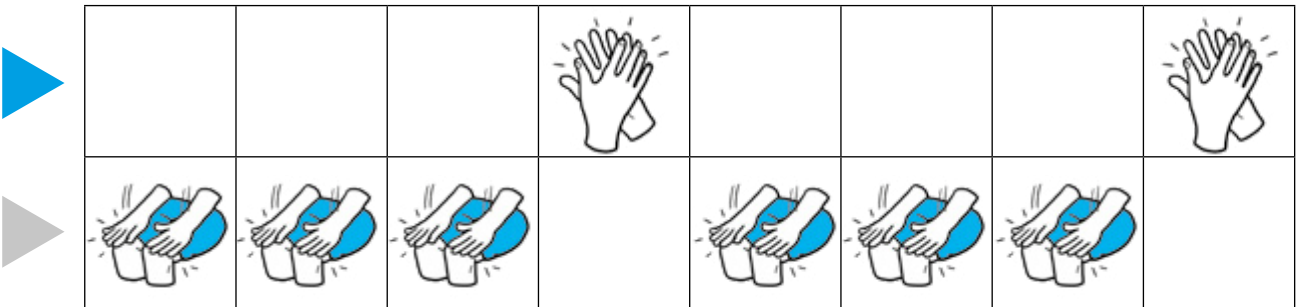


RITMO CON IL CORPO

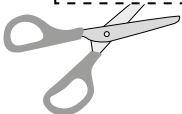
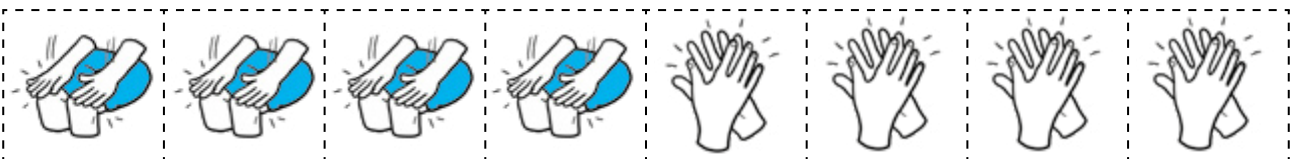
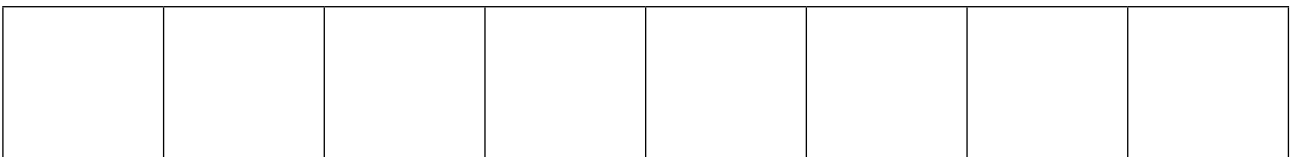
1 BATTI IL RITMO SEGUENDO LE IMMAGINI.



2 BATTI IL RITMO CON IL TUO COMPAGNO: SEGUI I GESTI DELLA TUA STRISCIA.



3 RITAGLIA E INCOLLA, INVENTA TU L'ORDINE DEI GESTI!



12 Raccontiamo le favole

SCUOLA PRIMARIA CLASSI II - III

OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Ascoltare e comprendere una favola ▶ Individuare le informazioni principali di un comunicato ▶ Rielaborare con creatività i contenuti appresi 	
COMPETENZE EUROPEE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Competenza alfabetica funzionale ▶ Competenza digitale ▶ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 	
A CHI CI RIVOLGIAMO	▶ Allievo a medio/alto livello di funzionalità, classe	
CHE COSA SERVE	▶ LIM, computer o tablet	
ALTRI MATERIALI	▶ Fogli bianchi, colori, quaderno	
QUANDO E COME	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Periodo: legato alla programmazione di classe ▶ Frequenza: 5 lezioni di 2 ore ciascuna ▶ Come: attività individuale, di classe, di coppia 	
METODOLOGIE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Storytelling ▶ Scrittura creativa ▶ Lettura animata ▶ Collaborazione a coppie ▶ Tutoring 	
STRATEGIE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Strutturazione ▶ Supporti visivi ▶ Calendarizzazione ▶ Sessioni personalizzate 	
APPLICATIVI SOFTWARE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ AutoDraw, per realizzare i disegni scheda descrittiva online ▶ LearningApps, per realizzare i giochi sulla favola videotutorial online ▶ Padlet, per la raccolta dei materiali videotutorial online 	
VERIFICA	SOGGETTIVA	OGGETTIVA
	<input type="checkbox"/> Osservazioni dirette <input type="checkbox"/> Esposizione orale <input checked="" type="checkbox"/> Materiali prodotti <input type="checkbox"/> Riflessioni a risposta aperta	<input type="checkbox"/> Griglie osservative <input type="checkbox"/> Questionari <input type="checkbox"/> Test a scelta multipla <input checked="" type="checkbox"/> Test a completamento <input type="checkbox"/> Test vero-falso <input type="checkbox"/> Test corrispondenze o correlazioni
VALUTAZIONE	TIPOLOGIE	MODALITÀ
	<input type="checkbox"/> Autovalutazione <input checked="" type="checkbox"/> Formativa <input type="checkbox"/> Sommativa	<input type="checkbox"/> Individuale <input checked="" type="checkbox"/> Collegiale

DESCRIZIONE DELLA PROPOSTA DIDATTICA

La **comprensione** di un testo costituisce un **obiettivo trasversale** da perseguire nella scuola primaria, funzionale all'apprendimento in tutte le discipline. Possiamo inserire questa proposta nella **programmazione di italiano**, creando collegamenti con arte e immagine. Utilizziamo, in questo caso, la tradizionale **favola *Il leone e il topolino*** proponendola attraverso **modalità comunicative diverse** in modo da favorire l'apprendimento di ciascuno.

Prima delle attività:

- ▶ predisponiamo le immagini delle sequenze della storia e un Padlet per la raccolta dei materiali;
- ▶ stampiamo il **MATERIALE INSEGNANTE *Il leone e il topolino*** e la **SCHEDA ALLIEVO *C'era una volta... la tua favola***, da utilizzare per le attività;
- ▶ creiamo i giochi con LearningApps;
- ▶ per l'allievo con autismo, se opportuno, prevediamo delle sessioni personalizzate per la conoscenza anticipata delle applicazioni LearningApps e AutoDraw.

Durante le attività:

- ▶ registriamo la lettura della favola;
- ▶ stampiamo i testi degli allievi.

Ulteriori sviluppi:

- ▶ adattamento del percorso ad altre letture;
- ▶ attivazione di peer tutoring in piccoli gruppi, per esempio nella fase grafo-pittorica e di produzione testuale;
- ▶ realizzazione di una semplice rappresentazione teatrale della favola.

ATTIVITÀ 1 – LA FAVOLA DI UN LEONE E DI UN TOPO

- ▶ Calendarizziamo con gli allievi le attività relative alla favola che li coinvolgerà nelle prossime cinque lezioni.
- ▶ Leggiamo loro la favola di Esopo *Il leone e il topolino*, registrando la lettura per poi caricarla su un Padlet predisposto.
- ▶ Durante l'ascolto proiettiamo alla LIM le immagini della storia (**MATERIALE INSEGNANTE *Il leone e il topolino***) in modo da facilitare la comprensione sia dell'allievo con autismo sia dei compagni.
- ▶ Con le stesse immagini che abbiamo proiettato, utilizzando l'applicazione LearningApps, creiamo un gioco in cui gli allievi devono riordinare le sequenze e svolgiamolo tutti insieme alla LIM. Se necessario, predisponiamo una sessione personalizzata per l'allievo con autismo per facilitarlo all'apprendimento delle funzionalità del gioco.

ATTIVITÀ 2 – LA FAVOLA ANIMATA

- ▶ In una seconda lezione, sempre con l'utilizzo della LIM, facciamo vedere agli allievi il cartone animato della favola disponibile sul web.
- ▶ Portiamo gli allievi nel laboratorio di informatica e facciamoli lavorare a coppie al pc, proponendo un altro gioco costruito con LearningApps. Prevediamo che l'allievo con autismo sia affiancato da un compagno tutor.

ATTIVITÀ 3 – DISEGNI, DISEGNI

- ▶ Chiediamo agli allievi di scegliere un momento della storia e di disegnarlo in modo semplice, con pochi particolari. Stendiamo con loro alla LIM un elenco dei personaggi e degli elementi dello sfondo che potranno essere presenti nel disegno.
- ▶ All'allievo con autismo, se opportuno, possiamo proporre di colorare una delle sequenze della storia già viste durante la lettura (**MATERIALE INSEGNANTE *Il leone e il topolino***): riproponendo il materiale già usato aiutiamo la memorizzazione e la comprensione.
- ▶ Riportiamo gli allievi in laboratorio per farli lavorare con AutoDraw. Lasciamoli sperimentare in un foglio di prova le opzioni offerte dall'applicazione. Quando hanno acquisito dimestichezza con il programma, chiediamo di riprodurre i loro disegni cartacei. Se necessario, affianchiamo un compagno tutor all'allievo con autismo.

ATTIVITÀ 4 – ORA SI SCRIVE

- ▶ Consegniamo agli allievi la scaletta (**SCHEDA ALLIEVO *C'era una volta... la tua favola***) sulla base della quale dovranno inventare una nuova favola e scriverla sul quaderno.
- ▶ Dopo la correzione degli elaborati, agli allievi facciamo ricopiare i racconti con un programma di videoscrittura. Se necessario, affianchiamo all'allievo con autismo un compagno tutor che lo aiuti a digitare il suo testo al pc.
- ▶ Salviamo i file di testo, stampiamoli e incolliamoli sui quaderni.

Il leone e il topolino

► Immagini delle sequenze della favola *Il leone e il topolino*.






C'ERA UNA VOLTA... LA TUA FAVOLA

1 Segui la scaletta per scrivere una nuova favola.

INTRODUZIONE	
Quando e dove accade la vicenda?	<hr/> <hr/> <hr/>
Chi sono i personaggi?	<hr/> <hr/> <hr/>
Quali sono le caratteristiche del primo personaggio?	<hr/> <hr/> <hr/>
Quali sono le caratteristiche del secondo personaggio?	<hr/> <hr/> <hr/>
Cosa fa all'inizio il primo personaggio?	<hr/> <hr/> <hr/>
SVILUPPO	
Come reagisce il secondo personaggio?	<hr/> <hr/> <hr/>
Cosa decide di fare?	<hr/> <hr/> <hr/>
In quale difficoltà si trova dopo?	<hr/> <hr/> <hr/>
CONCLUSIONE	
Come interviene il primo personaggio?	<hr/> <hr/> <hr/>
Qual è la morale della favola?	<hr/> <hr/> <hr/>

25 A servizio della mia comunità

SCUOLA SECONDARIA SECONDO GRADO CLASSI III - IV - V

OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Orientarsi nello spazio con supporti visivi e digitali ▶ Predisporre esperienze di PCTO legate alla propria comunità ▶ Assumere comportamenti adeguati al contesto e alle richieste 	
COMPETENZE EUROPEE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Competenza digitale ▶ Competenze di cittadinanza ▶ Competenza imprenditoriale 	
A CHI CI RIVOLGIAMO	▶ Allievo a medio/alto livello di funzionalità, classe, adulti della comunità, professionisti, enti locali e associazioni	
CHE COSA SERVE	▶ Computer o tablet, smartphone	
ALTRI MATERIALI	▶ Piantina della scuola e mappa topografica del quartiere, carrello supermercato per contenere i quotidiani	
QUANDO E COME	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Periodo: intero anno scolastico ▶ Frequenza: 2 ore settimanali calendarizzate con turnazione degli studenti a piccolo gruppo con la presenza continua dello studente con disabilità ▶ Come: attività individuale, di coppia, di classe 	
METODOLOGIE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Didattica laboratoriale ▶ Service learning ▶ Peer tutoring ▶ Problem solving 	
STRATEGIE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Strutturazione ▶ Supporti visivi ▶ Anticipazione ▶ Calendarizzazione 	
APPLICATIVI SOFTWARE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Genially, per costruire una documentazione multimediale interattiva  videotutorial online ▶ LearningApps, per creare giochi interattivi  videotutorial online ▶ ThingLink, per creare un percorso interattivo  videotutorial online 	
VERIFICA	SOGGETTIVA	OGGETTIVA
	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Osservazioni dirette <input type="checkbox"/> Esposizione orale <input type="checkbox"/> Materiali prodotti <input type="checkbox"/> Riflessioni a risposta aperta 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Griglie osservative <input checked="" type="checkbox"/> Questionari <input type="checkbox"/> Test a scelta multipla <input type="checkbox"/> Test a completamento <input type="checkbox"/> Test vero-falso <input type="checkbox"/> Test corrispondenze o correlazioni
VALUTAZIONE	TIPOLOGIE	MODALITÀ
	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Autovalutazione <input checked="" type="checkbox"/> Formativa <input checked="" type="checkbox"/> Sommativa 	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Individuale <input checked="" type="checkbox"/> Collegiale

DESCRIZIONE DELLA PROPOSTA DIDATTICA

Proponiamo un'esperienza di apprendimento in contesto reale da sviluppare con gli approcci metodologici service learning e peer tutoring. Progettiamo per l'allievo con autismo un'attività propedeutica, interna all'Istituto, di consegna quotidiani nelle classi, che crei i presupposti per un'esperienza di un Percorso per lo Sviluppo delle Competenze Trasversali (PCTO) in un'edicola di quartiere o in una struttura che accoglie gli anziani, con la mansione di consegna di quotidiani.

Prima delle attività:

- ▶ salviamo in un file la piantina dell'istituto scolastico e la mappa topografica del quartiere;
- ▶ costruiamo un modulo online da far compilare ai compagni tutor per la descrizione dei progressi o delle criticità evidenziati dall'allievo con autismo;
- ▶ stampiamo le **SCHEDA ALLIEVO Consegno i quotidiani nelle classi** e **Questionario di autovalutazione PCTO** per il ragazzo con autismo;
- ▶ formiamo la classe a supportare l'attività del compagno con autismo nell'attività propedeutica ai PCTO all'interno e all'esterno dell'istituto scolastico;
- ▶ per il progetto service learning, prendiamo accordi con gli enti locali e le associazioni interessate per la parte organizzativa, logistica e assicurativa.

Durante le attività:

- ▶ calendarizziamo la turnazione di un allievo tutor a supporto dell'attività del compagno con autismo nella consegna dei giornali nelle classi.

Ulteriori sviluppi:

- ▶ progettazione per lo studente con autismo di un successivo PCTO presso un'edicola del quartiere;
- ▶ estensione dell'esperienza di service ad altre attività a favore della comunità esterna all'istituto.

ATTIVITÀ 1 – UNA MAPPA LOGISTICA

- ▶ Anticipiamo agli studenti che saranno coinvolti nella creazione di due mappe interattive tramite l'applicazione ThingLink: una a sostegno dell'attività del compagno con autismo propedeutica a svolgere un PCTO presso un'edicola del quartiere e l'altra utile al progetto di service learning per la consegna dei giornali agli anziani ospitati all'interno di una struttura del loro quartiere.
- ▶ Dividiamo la classe in due gruppi e consegniamo a uno il file con la piantina della scuola e all'altro quello con la mappa topografica del quartiere, utili a pianificare i due percorsi da svolgere.
- ▶ Invitiamo i gruppi a elaborare tramite l'app ThingLink mappe specifiche che serviranno al compagno con autismo per orientarsi nei percorsi. Chiediamo al primo gruppo di studenti dove è presente lo studente con autismo supportato, se necessario, da un compagno tutor, di illustrare visivamente il percorso per la consegna dei quotidiani nelle classi dell'istituto. Invitiamo gli studenti a corredare la mappa di foto del contesto scolastico, coinvolgendo, se possibile, il compagno con autismo.
- ▶ Contemporaneamente, con la stessa logica, proponiamo al secondo gruppo di costruire delle mappe con i percorsi interattivi delle uscite per l'attività service learning - consegna riviste e giornali a persone anziane residenti in strutture di accoglienza - utilizzando la stessa applicazione.

ATTIVITÀ 2 – LA CONSEGNA DEI GIORNALI

- ▶ Aiutiamo lo studente con autismo a memorizzare la sequenza delle azioni disegnate nella **SCHEDA ALLIEVO Consegno i quotidiani nelle classi**.
- ▶ Coinvolgiamo gli studenti tutor ad accompagnare e a sostenere a turno il compagno con autismo nell'attività di consegna dei quotidiani nelle classi.
- ▶ Chiediamo ai tutor di descrivere i progressi o le criticità evidenziate dal compagno attraverso la compilazione di un modulo online.

ATTIVITÀ 3 – IL SERVICE CONSEGNA GIORNALI


- ▶ Condividiamo con la classe le modalità, i tempi e i comportamenti da mantenere durante l'attività di service.
- ▶ Invitiamo gli studenti a fotografare e a tener traccia dei loro vissuti e delle situazioni emerse durante il service per elaborare con Genially una presentazione finale dell'esperienza assieme al loro compagno. Coinvolgiamo nell'attività lo studente con autismo prevedendo il supporto di un compagno tutor.

ATTIVITÀ 4 – VALUTIAMO L'ESPERIENZA

- ▶ Proponiamo allo studente con autismo la **SCHEDA ALLIEVO Questionario di autovalutazione PCTO** da compilare come momento autovalutativo all'inizio, a metà percorso e alla fine dell'esperienza propedeutica al PCTO.
- ▶ Utilizziamo i dati rilevati nella suddetta scheda per sostenere in itinere l'attività metacognitiva dello studente rispetto alla sua esperienza e condividiamo i dati in sede collegiale per verificare con i colleghi se e come rimodulare il progetto.

CONSEGNO I QUOTIDIANI NELLE CLASSI

1 Numera da 1 a 9 le azioni per consegnare i quotidiani nelle classi della tua scuola.

 Busso alla porta della classe, per esempio: 3 AC.	<p style="text-align: center;">9</p> Mi avvio per i corridoi con il carrello vuoto per tornare all'aula di lavoro.	<p style="text-align: center;">_____</p> Consegno i quotidiani all'insegnante seduto alla cattedra.	<p style="text-align: center;">_____</p> Metto un'etichetta ai pacchetti con la denominazione della classe, per esempio: 3 AC.	<p style="text-align: center;">1</p> Sono in aula di lavoro. Smisto i quotidiani diversi suddividendoli in modo equo in pacchetti.
	<p style="text-align: center;">_____</p> Mi avvio per i corridoi con il carrello per raggiungere la classe 3 AC.	<p style="text-align: center;">_____</p> Saluto con la mano l'insegnante e gli studenti.	<p style="text-align: center;">_____</p> Avvolgo i pacchetti con l'elastico.	<p style="text-align: center;">_____</p> Metto i pacchetti dei quotidiani in un carrello.

2 Ritaglia le immagini delle sequenze e incollale nell'ordine giusto sul quaderno.



QUESTIONARIO DI AUTOVALUTAZIONE PCTO

1 Compila i riquadri della tabella.

STUDENTE	COGNOME _____	NOME _____
	CLASSE _____	SEZIONE _____

ATTIVITÀ LAVORATIVA	TITOLO ATTIVITÀ _____	HO FATTO UN BUON LAVORO	
	Descrivo in ordine temporale le attività svolte	Sì	Posso migliorare
	1.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	2.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	3.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	4.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	6.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	7.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	8.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Le attività che mi sono piaciute di più sono...

Le attività dove ho trovato maggiori difficoltà sono...

37 Il mondo degli animali in immagini

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Ascoltare e comprendere un testo scientifico ▶ Seguire e comprendere un video divulgativo ▶ Ricavare una mappa concettuale da un testo 	
COMPETENZE EUROPEE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Competenza digitale ▶ Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie ▶ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 	
A CHI CI RIVOLGIAMO	▶ Allievo a medio/alto livello di funzionalità, classe	
CHE COSA SERVE	▶ LIM, computer o tablet	
QUANDO E COME	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Periodo: in relazione alla programmazione didattica ▶ Frequenza: 6 lezioni di 2 ore ciascuna ▶ Come: attività individuale, di coppia, di classe 	
METODOLOGIE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Peer tutoring ▶ Collaborazione a coppie ▶ Brainstorming 	
STRATEGIE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Strutturazione ▶ Supporti visivi ▶ Calendarizzazione ▶ Sessioni personalizzate 	
APPLICATIVI SOFTWARE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ LearningApps, per creare i quiz di verifica videotutorial online ▶ MindMaple, per creare la mappa concettuale videotutorial online ▶ Quizlet, per realizzare giochi interattivi videotutorial online 	
VERIFICA	SOGGETTIVA	OGGETTIVA
	<input type="checkbox"/> Osservazione diretta <input type="checkbox"/> Esposizione orale <input checked="" type="checkbox"/> Materiali prodotti <input checked="" type="checkbox"/> Riflessioni a risposta aperta	<input type="checkbox"/> Griglie osservative <input type="checkbox"/> Questionari <input type="checkbox"/> Test a scelta multipla <input type="checkbox"/> Test a completamento <input type="checkbox"/> Test vero-falso <input type="checkbox"/> Test corrispondenze o correlazioni <input checked="" type="checkbox"/> Altro: punteggio nei giochi digitali
VALUTAZIONE	TIPOLOGIE	MODALITÀ
	<input type="checkbox"/> Autovalutazione <input type="checkbox"/> Formativa <input checked="" type="checkbox"/> Sommativa	<input checked="" type="checkbox"/> Individuale <input type="checkbox"/> Collegiale

DESCRIZIONE DELLA PROPOSTA DIDATTICA

Lo **studio del regno animale** è sempre intrinsecamente motivante per gli allievi. Si collega, infatti, alla loro esperienza e a prenoscenze costruite alla scuola primaria. Nel percorso adottiamo un **approccio multimodale** che proponga i contenuti attraverso linguaggi diversi, con particolare attenzione al canale visivo, nel rispetto delle caratteristiche di apprendimento di ciascuno e in particolare dell'allievo con autismo.

Prima delle attività:

- ▶ elaboriamo o recuperiamo dal libro digitale un testo sulla classificazione degli animali;
- ▶ individuamo in Internet immagini delle varie tipologie di animali;
- ▶ elaboriamo un elenco di link di siti web sicuri da fornire alla classe;
- ▶ creiamo il cruciverba con l'applicazione Quizlet;
- ▶ predisponiamo le prove di verifica con l'applicazione LearningApps.

Durante le attività:

- ▶ stampiamo la **SCHEDA ALLIEVO Mappa sugli animali** per l'allievo con autismo;
- ▶ utilizziamo la **SCHEDA ALLIEVO Flash card degli animali** per la realizzazione delle flash card.

Ulteriori sviluppi:

- ▶ adattamento del percorso ad altri argomenti di studio di scienze e di altre discipline;
- ▶ variazione dell'ordine delle attività.

ATTIVITÀ 1 - UN TESTO SUGLI ANIMALI

- ▶ Introduciamo l'argomento delle caratteristiche e classificazioni degli animali attraverso un brainstorming che ci permetta di verificare le prenoscenze degli allievi: questi contenuti, infatti, sono già stati proposti alla scuola primaria; risulta quindi necessario individuare i prerequisiti per modulare efficacemente la programmazione delle attività e stabilire il livello degli obiettivi da perseguire. Per stimolare la partecipazione degli allievi, presentiamo alla LIM immagini che raffigurano tipologie diverse di animali.
- ▶ Proponiamo agli allievi un testo contenente le informazioni che vogliamo trasmettere, proiettiamolo alla LIM e facciamolo leggere a un allievo. Per l'allievo con autismo possiamo produrre un elaborato corredato da immagini che rappresentino visivamente i concetti principali e proporlo in una sessione personalizzata.
- ▶ Per verificare la comprensione e l'acquisizione dei contenuti, proponiamo un cruciverba realizzato con l'applicazione Quizlet, in cui gli allievi devono inserire le parole riferite ai concetti principali. Proponiamo per tutti la risoluzione a coppie, in modalità peer tutoring ed effettuiamo una correzione collettiva.

ATTIVITÀ 2 - DAL TESTO ALLA MAPPA

- ▶ Riprendiamo il testo proposto e da esso ricaviamo una mappa concettuale. Facciamo utilizzare agli allievi l'applicazione MindMaple e organizziamo il lavoro a coppie: ogni coppia produce la sua mappa partendo dal testo. Per facilitare la successiva lettura della mappa, chiediamo agli allievi di corre-

darla di immagini scaricate da Internet usufruendo dei link di siti web sicuri da noi forniti.

- ▶ Per l'allievo con autismo utilizziamo la **SCHEDA ALLIEVO Mappa sugli animali** aggiungendo i facilitatori a cui è abituato (lettura audio, icone particolari, link a video/foto per approfondimenti) e condividiamo quest'ultima come patrimonio anche per tutta la classe.

ATTIVITÀ 3 - IMMAGINI E PAROLE

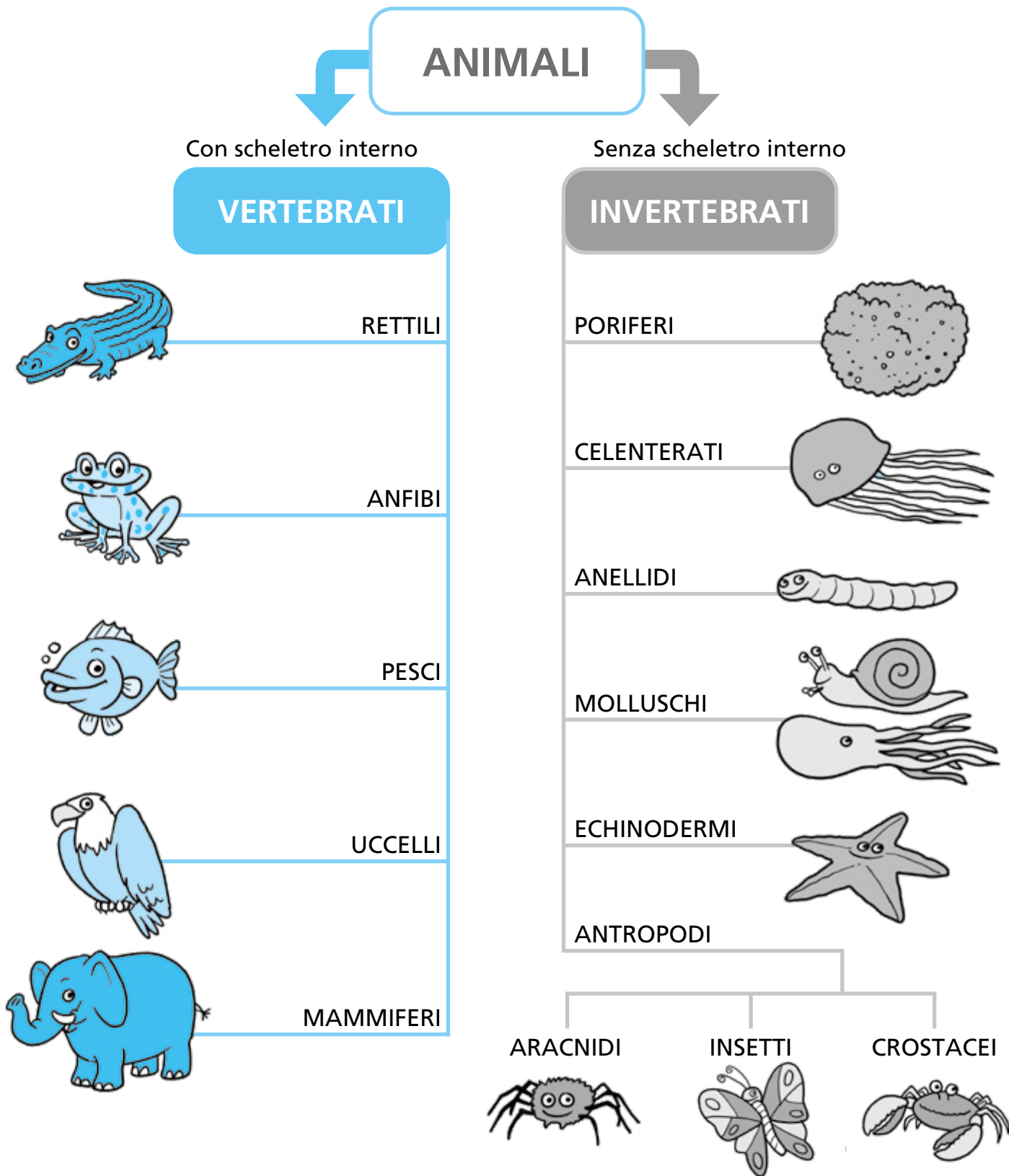
- ▶ Con l'allievo con autismo, in una sessione personalizzata, cerchiamo in Internet immagini relative agli animali o utilizziamo quelle della **SCHEDA ALLIEVO Flash card degli animali**. Utilizzando queste immagini e l'applicazione Quizlet, assieme all'allievo, creiamo delle flash card. Nella parte frontale inseriamo l'immagine e la domanda, nel retro la risposta: per esempio, "A che gruppo appartiene questo animale?" "Vertebrati".
- ▶ Calendarizziamo una lezione in cui l'allievo proporrà il gioco ai compagni di classe. In questo modo lo rendiamo protagonista del percorso di apprendimento e offriamo ai ragazzi un momento di ripasso in modalità ludica. Il link al gioco può essere condiviso in modo che i compagni utilizzino le flash card come strumento di studio.

ATTIVITÀ 4 - MI METTO ALLA PROVA

- ▶ Presentiamo le due versioni di verifica degli apprendimenti elaborati con l'applicazione LearningApps: un quiz a risposta aperta e un quiz a scelta multipla. Assegniamo a ciascun allievo la tipologia di verifica a lui idonea e, se necessario, l'uso della mappa concettuale precedentemente prodotta.

MAPPA SUGLI ANIMALI

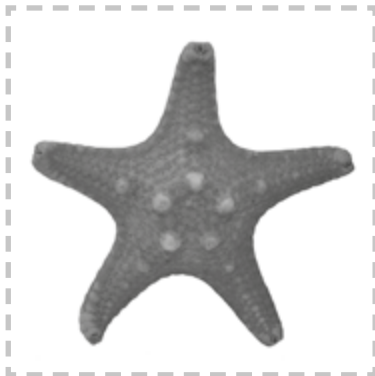
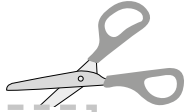
1 Utilizza questa mappa come guida per costruire la tua mappa degli animali.



Nome _____ Classe _____ Data _____



FLASH CARD DEGLI ANIMALI

1 Utilizza queste immagini per realizzare le flash card.



38 Apprendo con il digitale

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO CLASSI I - II

OBIETTIVI	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Incrementare e consolidare la capacità di collaborazione in un lavoro disciplinare ▶ Utilizzare gli strumenti digitali per svolgere attività didattiche ▶ Progettare attività di ripasso o recupero degli apprendimenti 	
COMPETENZE EUROPEE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Competenza alfabetica funzionale ▶ Competenza digitale ▶ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare 	
A CHI CI RIVOLGIAMO	▶ Allievo a medio/alto livello di funzionalità, classe, famiglia	
CHE COSA SERVE	▶ LIM, computer o tablet	
QUANDO E COME	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Periodo: intero anno scolastico ▶ Frequenza: legata ai periodi di assenza dello studente ▶ Come: attività individuale, di coppia, di classe 	
METODOLOGIE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Co-teaching ▶ Peer tutoring 	
STRATEGIE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Strutturazione ▶ Supporti visivi ▶ Calendarizzazione 	
APPLICATIVI SOFTWARE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Mathcha, per le attività matematiche  videotutorial online ▶ Mentimeter, per creare i sondaggi  videotutorial online 	
VERIFICA	SOGGETTIVA	OGGETTIVA
	<input type="checkbox"/> Osservazione diretta <input type="checkbox"/> Esposizione orale <input type="checkbox"/> Materiali prodotti <input checked="" type="checkbox"/> Riflessioni a risposta aperta	<input type="checkbox"/> Griglie osservative <input type="checkbox"/> Questionari <input checked="" type="checkbox"/> Test a scelta multipla <input type="checkbox"/> Test a completamento <input checked="" type="checkbox"/> Test vero-falso <input type="checkbox"/> Test corrispondenze o correlazioni
VALUTAZIONE	TIPOLOGIE	MODALITÀ
	<input type="checkbox"/> Autovalutazione <input type="checkbox"/> Formativa <input checked="" type="checkbox"/> Sommativa	<input type="checkbox"/> Individuale <input checked="" type="checkbox"/> Collegiale

DESCRIZIONE DELLA PROPOSTA DIDATTICA

In alcuni periodi, capita che gli studenti con autismo o altre fragilità si assentino da scuola per motivi non solo di salute, ma legati a difficoltà di tipo motivazionale, psicologico o situazionale. Posto che la **frequenza scolastica** in presenza va sempre sostenuta prioritariamente, ci sembra utile individuare delle modalità per coinvolgere lo studente nelle attività scolastiche anche da casa, quindi **a distanza**. A tal fine, dobbiamo curare in particolare il **rapporto con la famiglia** che sarà impegnata, almeno nelle fasi iniziali di apprendimento della modalità, a supportarlo nell'organizzazione e nella gestione del collegamento.

Prima delle attività:

- coinvolgiamo la famiglia nel progetto di accompagnamento a distanza dello studente con autismo.

Durante le attività:

- se necessario, formiamo lo studente con autismo all'uso di Mentimeter;
- forniamo allo studente con autismo la **SCHEDA ALLIEVO Colleghiamoci in videoconferenza**;
- organizziamo momenti di condivisione fra gli studenti utilizzando la **SCHEDA ALLIEVO Condividere a distanza**.

Ulteriori sviluppi:

- estensione della modalità di didattica a distanza ad altre discipline di indirizzo dell'allievo con autismo;
- organizzazione di incontri sincroni in orario pomeridiano per lo svolgimento dei compiti per casa;
- predisposizione di momenti di verifica con le medesime modalità.

ATTIVITÀ 1 - UN PO' DI ALLENAMENTO

- Attraverso una piattaforma di videoconferenza, organizziamo delle sessioni personalizzate a distanza con il nostro studente con autismo per abituarlo all'utilizzo del computer come strumento di comunicazione e condivisione. Coinvolgiamo la famiglia che lo supporterà nel collegamento finché non avrà acquisito una sufficiente autonomia.
- Durante questi collegamenti, introduciamo gradualmente la conoscenza di alcune funzionalità della piattaforma di videoconferenza, riassumendole anche in una scheda da usare come supporto visivo e da integrare con immagini adeguate alla piattaforma in uso (**SCHEDA ALLIEVO Colleghiamoci in videoconferenza**).
- Calendarizzati gli incontri, aumentiamone progressivamente la durata. Per rendere visibile il tempo del collegamento, utilizziamo un timer adatto al profilo dello studente e concordato con la famiglia. Il tempo stabilito dipende dalle capacità attentive dello studente e può prevedere anche una o più pause.

ATTIVITÀ 2 - RELAZIONIAMOCI A DISTANZA

- Sensibilizziamo la classe rispetto alla necessità di mantenere i contatti con il compagno con autismo anche nei periodi di assenza, affinché continui a sentirsi parte del gruppo classe e a consolidare le sue abilità sociali, oltre che le competenze disciplinari.
- Quando lo studente con autismo risulta in grado di sostenere un collegamento a distanza, organizziamo

mo delle sessioni in laboratorio di informatica con uno o più compagni, su argomenti o temi prestabiliti (**SCHEDA ALLIEVO Condividere a distanza**).

ATTIVITÀ 3 - PARTECIPARE ALLE ATTIVITÀ DI CLASSE

- Se possibile, organizziamo le sessioni di collegamento direttamente dalla classe con l'uso della LIM o di un pc dedicato coinvolgendo lo studente con autismo in attività di tipo formativo come il circle time, le assemblee di classe, i dibattiti. Lo studente con autismo può ascoltare gli interventi dei compagni, intervenire alzando la mano virtuale o usando la chat.
- Se si verifica la necessità di esprimere opinioni o prendere decisioni, facciamo utilizzare agli studenti l'applicazione Mentimeter, utile a creare sondaggi.

ATTIVITÀ 4 - MATEMATICA CON LE TECNOLOGIE

- Coinvolgiamo lo studente con autismo nelle attività didattiche prevedendo sempre l'uso di supporti visivi che ne illustrino le richieste e la trasmissione dei contenuti. Per esempio, per un'attività di matematica, chiediamo allo studente con autismo di condividere il suo schermo e facciamogli usare l'applicazione Mathcha, attraverso la quale può digitare e condividere con la classe i suoi esercizi, scrivendo operazioni, formule, diagrammi.

COLLEGHIAMOCI IN VIDEOCONFERENZA

- 1 Completa la tabella disegnando le immagini dei pulsanti o incollando le icone della piattaforma in uso in classe e usala per ricordarti quali funzioni puoi attivare durante il collegamento in videoconferenza.

	<p>MICROFONO SPENTO: se il microfono è sbarrato, non si sente la voce.</p> <p>MICROFONO ACCESO: se il microfono non è sbarrato, si sente la voce.</p>
	<p>TELECAMERA SPENTA: se la telecamera è sbarrata, non si vede la tua immagine.</p> <p>TELECAMERA ACCESA: se la telecamera non è sbarrata, si vede la tua immagine.</p>
	<p>CONDIVIDERE LO SCHERMO: clicca su questo pulsante per condividere con gli altri il tuo schermo; gli altri possono vedere quello che hai sullo schermo.</p>
	<p>EFFETTI VISIVI: clicca su questo pulsante per applicare effetti visivi, sfondi o altri disegni, alla tua immagine.</p>
	<p>REAZIONI: clicca qui per scegliere i simboli delle reazioni da utilizzare durante le conversazioni; per esempio, il pollice alzato per dire che sei d'accordo.</p>
	<p>MESSAGGIARE CON GLI ALTRI: con questo pulsante puoi aprire la chat per scrivere e ricevere messaggi.</p>
	<p>TERMINARE LA RIUNIONE: con questo pulsante puoi chiudere la videoconferenza.</p>

CONDIVIDERE A DISTANZA

- 1 Usiamo questa tabella come agenda per pianificare i nostri incontri a distanza con il compagno.

DATA - ORA	DURATA	ARGOMENTO	TUTOR	NOTE
Esempio mercoledì 14/12/2023 ore 8.50	15 minuti	leri ho fatto...	Alessandro	– Devo guardarlo negli occhi; – devo ricordarmi di chiedergli il prossimo appuntamento; – ...

GLI STRUMENTI HARDWARE E GLI APPLICATIVI SOFTWARE UTILIZZATI NELLE Uda

		STRUMENTI HARDWARE				APPLICATIVI SOFTWARE	
		LIM	Computer	Tablet	Smartphone	Videotutorial	Scheda descrittiva
DIMENSIONE SOCIALIZZAZIONE							
1	Fare musica insieme	✓	✓	✓		• Chrome Music Lab	• Clipchamp
2	Facciamo una videochiamata	✓			✓		• Clipchamp • WhatsApp
3	Il mio personaggio preferito	✓	✓			• Book Creator • Creaavatar • Mentimeter	
4	Mi conosco: le mie capacità e le mie emozioni		✓	✓	✓	• Canva • LearningApps • Padlet	
5	Impariamo a usare il computer	✓	✓			• LearningApps	
6	Uno spazio per raccontarci		✓			• Mentimeter • Padlet • Wordwall	
7	Difendiamo l'ambiente	✓	✓			• Chrome Music Lab • Genially • Padlet	
8	Facciamo teatro	✓	✓			• Mentimeter • Padlet	• Clipchamp
9	Inclusiva... mente insieme	✓	✓			• Canva • MindMaple • Padlet	• Sfogliami
DIMENSIONE COMUNICAZIONE							
10	Diversi modi per raccontare	✓	✓	✓	✓	• LearningApps	• AutoDraw • Clipchamp
11	Costruiamo un libro in CAA	✓	✓			• Book Creator • SimCAA • Wordwall	
12	Raccontiamo le favole	✓	✓	✓		• LearningApps • Padlet	• AutoDraw
13	Scambi fra "amici di tastiera"	✓	✓	✓	✓	• Book Creator • Canva • Creaavatar	• Clipchamp
14	Scopro il mio territorio	✓	✓	✓		• LearningApps • ThingLink	
15	La struttura di una fiaba	✓	✓	✓		• Book Creator • Mentimeter • Quizlet	
16	Comunicare con i simboli CAA		✓	✓		• Genially • SimCAA	
17	Il racconto epico	✓	✓	✓		• Book Creator • Genially	
18	Le emozioni attraverso l'arte	✓	✓	✓	✓	• Canva	• Emaze
DIMENSIONE AUTONOMIA							
19	Esperimenti musicali	✓		✓		• Chrome Music Lab	
20	Imparare le regole con il video modeling	✓	✓	✓	✓	• Mentimeter • SimCAA • Wordwall	• Clipchamp
21	Progettiamo un gioco interattivo	✓	✓	✓	✓	• LearningApps • Mentimeter	
22	Stare bene con gli altri	✓	✓	✓	✓	• Book Creator • Padlet	• AutoDraw
23	Verso l'autonomia digitale	✓	✓	✓		• Canva • MindMaple	
24	Mi alleno a essere autonomo		✓	✓	✓	• Genially	• Clipchamp • Task
25	A servizio della mia comunità		✓	✓	✓	• Genially • LearningApps • ThingLink	
26	Il giornalino scolastico online		✓				• Peartrees • Sfogliami
27	Sperimentazione di una professionalità a scuola: il bar		✓	✓	✓	• LearningApps • Padlet	• I SPEED-vm
28	Una conversazione efficace		✓		✓	• Book Creator • LearningApps	• Clipchamp
DIMENSIONE APPRENDIMENTO							
29	Routine per apprendere	✓		✓	✓	• Canva • Wordwall	• Clipchamp
30	Costruiamo una mappa	✓	✓			• Canva • LearningApps • MindMaple	
31	Il calendario inclusivo	✓	✓	✓		• Genially	
32	Studiare una regione	✓	✓	✓		• MindMaple	• Edpuzzle
33	Analizziamo i verbi	✓	✓	✓		• Canva • Wordwall	
34	Logicamente in coppia	✓	✓	✓		• Quizlet • Quizziz	
35	Saperi in gioco	✓	✓	✓		• Genially • Mentimeter	
36	A spasso tra i castelli	✓	✓	✓		• Padlet • Wordwall	
37	Il mondo degli animali in immagini	✓	✓	✓		• LearningApps • MindMaple • Quizlet	
38	Apprendo con il digitale	✓	✓	✓		• Mathcha • Mentimeter	

Le indicazioni del Piano Scuola 4.0 evidenziano l'obbligatorietà, da parte di scuole e insegnanti, di intraprendere piani di **innovazione didattica** basata sulle **tecnologie digitali**.

Da tempo la scuola si sta dotando di **mezzi e strumenti informatici** e di innovative **competenze tecnologiche** che possano essere di **supporto alla didattica inclusiva**, per integrare i processi di insegnamento ordinari con la tecnologia digitale.

Poter progettare attività educative e didattiche con supporti tecnologici offre ai docenti, agli educatori e alle figure che collaborano alla formazione dell'allievo, l'opportunità di costruire nuovi **percorsi di inclusione scolastica** e di promuovere esperienze significative di co-costruzione cognitiva, emotiva e relazionale.

Questo manuale è una guida concreta allo svolgimento delle attività didattiche in ottica inclusiva e contiene:

- **una sezione dedicata agli strumenti tecnologici e didattici: quali** scegliere e **come** utilizzarli al meglio per progettare e realizzare Unità di Apprendimento;
- **38 Unità di Apprendimento organizzate** in base a 4 dimensioni di intervento: **socializzazione, comunicazione, autonomia e apprendimento**. Ogni **UdA** è articolata in **scheda insegnante** con relativi materiali correlati e **scheda allievo** per lavorare direttamente in classe.

+ ESPANSIONI ONLINE

- **15 VIDEOTUTORIAL E 9 SCHEDE DESCRITTIVE** che guidano passo passo gli insegnanti all'utilizzo degli applicativi tecnologici indicati nelle UdA
- **approfondimenti sulle strategie didattiche** suggerite nel quaderno



Il *Quaderno operativo* è adatto a **tutti i gradi scolastici**, dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di I e II grado.



Claudia Munaro

Laureata in Psicologia, dottore in tecniche psicologiche, è Team Teach Intermediate Trainer, insegnante specializzata per le attività di sostegno alla scuola secondaria di I grado e Referente Inclusione dell'Ufficio VIII Ambito Territoriale di Vicenza dell'USR per il Veneto. Dal 2016 è fondatore e coordinatore del Gruppo nazionale di libera aggregazione Sportelli Autismo Italia – www.sportelliautismoitalia.it. Docente esperta individuata dal Ministero dell'Istruzione e formatrice sul territorio nazionale, ha all'attivo pubblicazioni e collaborazioni con varie case editrici, Agenzie educative e Università di Belluno, Padova,

Verona e Urbino, promuove e conduce gruppi di ricerca-azione interistituzionali e territoriali scolastici, tra cui lo Sportello Autismo, il Servizio Disturbi Comportamento, il Gruppo Interistituzionale Disturbi di Comportamento di Vicenza, il Tavolo Orientamento e PCTO Disabilità e il Tavolo InterAssociativo Sport e Inclusione per allievi con disabilità.



Margherita Manzardo

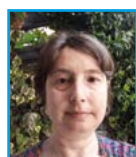
Laureata in Scienze della Formazione, ha un Master di primo livello in Didattica e psicopedagogia per alunni con disturbi dello spettro autistico. Ha collaborato con l'Università di Padova come tutor di laboratorio. È docente specializzata per le attività di sostegno presso la scuola primaria dove ha rivestito i ruoli di Funzione Strumentale e Coordinatore per l'Inclusione. Si è occupata nel proprio paese di percorsi di autonomia per giovani adulti con disabilità. Dal 2018 è docente individuata dall'Ufficio VIII Ambito Territoriale di Vicenza per implementare progetti educativi e sportivi a valenza provinciale promossi dallo Sportello Autismo e dal Servizio Disturbi Comportamento.

Con il contributo di:



Alessandro Ventura

Docente specializzato per le attività di sostegno alla scuola secondaria di I grado, dove ha ricoperto il ruolo di Funzione Strumentale e Coordinatore per l'Inclusione. Dal 2019 è docente individuato dall'Ufficio VIII Ambito Territoriale di Vicenza per il consolidamento e lo sviluppo del progetto di rete provinciale "Sportello Autismo - Servizio Disturbi Comportamento". Collabora come docente per il laboratorio delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione nei corsi di specializzazione per le attività di sostegno con le Università di Padova e di Verona.



Stefania Rovegjian

Laureata in Lettere e laureanda in Discipline psicosociali, ha un Master nei disturbi del neurosviluppo ed è esperta nei processi di apprendimento. È insegnante di scuola primaria e Funzione Strumentale per l'inclusione degli alunni con BES e DSA. Da anni si occupa di educazione alla lettura attivando specifici laboratori per gli alunni del suo Istituto. Dal 2021 è docente individuata dall'Ufficio VIII Ambito Territoriale di Vicenza per implementare progetti educativi e sportivi a valenza provinciale promossi dallo Sportello Autismo e dal Servizio Disturbi Comportamento.