

Oggetto	Scratch for all: Scratch4Disability
Introduzione	Le tecnologie digitali utilizzate nell'insegnamento con persone con disabilità sono ormai una realtà nelle scuole italiane. Hanno un doppio significato: il primo riguarda l'aiuto che le TIC apportano nello sviluppo cognitivo di studenti con disabilità svolgendo un ruolo di facilitatori dell'apprendimento, il secondo riguarda la possibilità di compensare alcune disabilità comunicative, motorie e cognitive.
Tipologia di istituzione coinvolta	Istituto di istruzione superiore, Fossano
Nome della metodologia utilizzata	Coding
Tipologia di educatore	Educatori esterni
Strumento/strumenti utilizzati	Da tempo è emerso che le tecnologie applicate al campo della disabilità rappresentano una possibilità per compensare alcune tipologie di disturbo: i ricercatori di DSchola sostengono che il coding possa essere non solo uno strumento di compensazione ma anche uno strumento alternativo per veicolare concetti diversi. L'astrazione visiva di Scratch aiuta a semplificare le procedure e a sviluppare la capacità di attenzione, di analisi e di fornire soluzioni creative ai problemi. Attraverso uno spazio d'azione diverso e trasversale, che non fornisce necessariamente la risposta standard alla domanda, il coding può diventare uno strumento per ampliare in modo collaborativo la conoscenza.
Sfide principali, successi chiave e fattori abilitanti	Con queste premesse il progetto, con l'obiettivo di supportare insegnanti, educatori e logopedisti, si propone di formare un gruppo di persone che lavorano ogni giorno a contatto con bambini con disabilità di vario genere che

	vogliono sperimentare l'utilizzo di Scratch e del coding come strumento informatico per la riabilitazione e il recupero di specifici disturbi dell'apprendimento, proponendo una ricerca basata sull'Evidence Based Learning (“apprendimento basato sull’evidenza”).
Lezioni apprese e raccomandazioni	L'idea alla base dei progetti raccolti è quella di fornire modelli a cui fare riferimento quando si creano nuovi progetti personalizzati in base alla disciplina affrontata e alle caratteristiche dello studente. Questo progetto cerca di semplificare la parte tecnica del coding per non scoraggiare i docenti e permettere a loro e agli studenti di poter ripetere / modificare i codici in autonomia senza incorrere in problemi di programmazione che porterebbero all'abbandono del lavoro.
Paese	Italia
Nome dell'istituzione/centro educativo	Associazione DSchola

SOURCE

<http://www.vallauri.edu/public/ita/pagina.asp?pagina=Scratch4All>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.