

Article	Scratch pour tous: Scratch4Disability
Introduction	Les technologies numériques utilisées pour enseigner aux personnes handicapées sont désormais une réalité dans les écoles italiennes. Ils ont un double sens: le premier concerne l'aide que les TIC apportent au développement cognitif des élèves handicapés jouant un rôle de facilitateur d'apprentissage, le second est la possibilité de compenser certains handicaps communicatifs, moteurs et cognitifs.
Type d'institution impliquée	Institut d'enseignement supérieur, Fossano
Titre de la méthodologie utilisée	Codage
Type d'éducateur	Éducateurs externes
Outil / outils utilisés Trello	Depuis quelque temps, il est apparu que les technologies appliquées au domaine du handicap représentent un avantage compensatoire pour certains types de perturbations: les chercheurs de DSchola soutiennent que le codage peut être non seulement un outil compensatoire mais aussi un outil alternatif pour véhiculer différents concepts. L'abstraction visuelle de Scratch aide à simplifier les procédures et à développer l'attention, l'analyse et la solution créative des problèmes. À travers un espace d'action transversal différent, qui ne fournit pas nécessairement la réponse standard à la question, le codage peut devenir un outil de construction collaborative de connaissances.
Principaux défis, principaux succès et facteurs favorables	Avec ces locaux, le projet, destiné à accompagner les enseignants, les éducateurs et les orthophonistes, vise à former un groupe de personnes qui travaillent chaque jour au contact d'enfants handicapés de toutes natures qui veulent expérimenter l'utilisation de Scratch et du codage comme outil informatique. pour la rééducation et la récupération de troubles d'apprentissage spécifiques, en proposant une recherche basée sur l'apprentissage fondé sur des preuves (Evidence Based Learning).
Leçons apprises et recommandations	l'idée derrière les projets collectés est de fournir des modèles auxquels se référer lors de la création de nouveaux projets

	personnalisés en fonction de la discipline rencontrée et des caractéristiques de l'étudiant. Ce projet tente de simplifier la partie technique du codage afin de ne pas effrayer les enseignants et leur permettre, et même les étudiants, de pouvoir répéter / modifier le code de manière autonome sans se heurter à des problèmes de programmation qui conduiraient à l'abandon du travail.
Pays	Italie
Nom de l'établissement / centre d'éducation	Association DSchola

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



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

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient