

Περίπτωση	Scratch για όλους: Scratch4Ανικανότητα
<b>Εισαγωγή</b>	Οι ψηφιακές τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται στη διδασκαλία σε άτομα με ειδικές ανάγκες είναι πλέον πραγματικότητα στα ιταλικά σχολεία. Έχουν διπλή σημασία: πρώτον, αναφέρονται στη βοήθεια που προσφέρει η ΤΠΕ στη γνωστική ανάπτυξη των μαθητών με αναπηρία και διαδραματίζει το ρόλο του διευκολυντή της μάθησης, και δεύτερον είναι η δυνατότητα αντιστάθμισης κάποιων επικοινωνιακών, κινητικών και γνωστικών αναπηριών.
<b>Type of institution involved</b>	A.E.I, Fossano
<b>Τίτλος της μεθοδολογίας που χρησιμοποιήθηκε</b>	Προγραμματισμός
<b>Τύπος του Εκπαιδευτή</b>	Εξωτερικός εκπαιδευτής
<b>Εργαλείο/-α που χρησιμοποιήθηκε-αν</b>	Για αρκετό καιρό τώρα αποδεικνύεται ότι οι τεχνολογίες που εφαρμόζονται στον τομέα της αναπηρίας αντιπροσωπεύουν ένα αντισταθμιστικό πλεονέκτημα για ορισμένους τύπους διαταραχών: Οι ερευνητές της DSchola υποστηρίζουν ότι ο προγραμματισμός μπορεί να είναι όχι μόνο μια αντισταθμιστική αλλά και ένα εναλλακτικό εργαλείο για τη μεταφορά διαφορετικών εννοιών. Το Scratch βοηθά στην απλοποίηση των διαδικασιών και στην ανάπτυξη της προσοχής, της ανάλυσης και της δημιουργικής λύσης σε προβλήματα. Μέσω ενός διαφορετικού, εγκάρσιου χώρου δράσης, που δεν παρέχει απαραίτητα την τυπική απάντηση στην ερώτηση, η κωδικοποίηση μπορεί να γίνει ένα εργαλείο για τη συνεργατική κατασκευή γνώσης.
<b>Προκλήσεις, μυστικά επιτυχίας, παράγοντες που αποτέλεσαν κίνητρο</b>	Με αυτές τις προϋποθέσεις, το έργο, που απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς υποστήριξης, εκπαιδευτικούς ενηλίκων και λογοθεραπευτές στοχεύει να εκπαιδεύσει μια ομάδα ανθρώπων που εργάζονται καθημερινά και βρίσκονται σε επαφή με παιδιά με αναπηρίες διαφόρων ειδών και θέλουν να κατανοήσουν τη χρήση του Scratch και της κωδικοποίησης ως εργαλείου πληροφορικής, για την αντιμετώπιση και την αποκατάσταση συγκεκριμένων μαθησιακών διαταραχών, προτείνοντας μια έρευνα στηριγμένη σε αποδεικτικά στοιχεία που βασίζονται στη μάθηση.
<b>Διδάγματα και προτάσεις βελτίωσης</b>	Η ιδέα πίσω από τα projects που συλλέγονται είναι να παράσχουν μοντέλα, στα οποία πρέπει να αναφέρονται όταν

	δημιουργούνται νέα εξατομικευμένα projects με βάση την πειθαρχία και τα χαρακτηριστικά του μαθητή. Αυτό το έργο προσπαθεί να απλοποιήσει το τεχνικό μέρος του προγραμματισμού, ώστε να μην τρομάξει τους εκπαιδευτικούς και να τους επιτρέψει, ακόμη και τους μαθητές, να μπορούν να επαναλάβουν / τροποποιήσουν τον κώδικα αυτόνομα χωρίς να αντιμετωπίσουν προβλήματα προγραμματισμού που θα οδηγούσαν στην εγκατάλειψη της εργασίας.
<b>Χώρα</b>	Ιταλία
<b>Όνομα του Οργανισμού/ Εκπαιδευτικού κέντρου</b>	Ένωση DSchola

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



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

*Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής στην παραγωγή της παρούσας έκδοσης δεν συνιστά αποδοχή του περιεχομένου, το οποίο αντικατοπτρίζει αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών, και η Επιτροπή δεν μπορεί να αναλάβει την ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν*