

Zadeva	Scratch za vse: Scratch4Disability
Uvod	Uporaba digitalne tehnologije pri učenju otrok s posebnimi potrebami je v italijanskih šolah postala resničnost. Ima pa tudi drugo plat: prvi pomislek je pomoč, ki jo IKT ponuja kognitivnemu razvoju otrok s posebnimi potrebami, drugi pa je možnost kompenzacije za katero izmed komunikacijskih, motoričnih in kognitivnih nezmožnosti.
Vrsta ustanove	Inštitut za visoko šolstvo, Fossano
Metodologija	Kodiranje
Izobraževalec	Zunanji izobraževalci
Uporabljena orodja	Že nekaj časa se kaže, da uporaba tehnologije na področju posebnih potreb predstavlja kompenzacijsko prednost za nekatere motnje: raziskovalci iz DSchola trdijo, da je kodiranje lahko kompenzacijsko pa tudi alternativno orodje za prikaz različnih pojmov. Vizualna abstrakcija Scratcha pomaga poenostaviti procese, razviti pozornosti, analizo in domiselno reševanje težav. S pomočjo drugačnega in prečnega akcijskega prostora, ki ni nujno standardni odgovor na vprašanje, lahko kodiranje postane orodje za skupno izgradnjo znanja.
Glavni izzivi, ključni dejavniki uspeha	Projekt je namenjen učiteljem pomočnikom, izobraževalcem in logopedom za usposabljanje skupin ljudi, ki so vsakodnevno v stiku z otroci z različnimi posebnimi potrebami in ki želijo uporabiti orodje Scratch za kodiranje ter rehabilitacijo in odpravo različnih učnih motenj.
Zaključki in priporočila	Zamisel projekta je bila, da bi zagotovili modele za referenco pri ustvarjanju novih projektov po meri, ki temeljijo na disciplini in značilnostih dijaka. Projekt skuša poenostaviti tehnični vidik kodiranja, da ne bi prestrašili učiteljev, ter njim in dijakom dovoliti, da samostojno ponovijo / spremenijo kodo, ne da bi pri tem naleteli na težave in zato opustili delo.
Država	Italija
Ime ustanove/izobraževalnega centra	Zveza DSchola



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

Podpora Evropske komisije za pripravo te publikacije ne pomeni potrditve vsebine, ki izraža le mnenja avtorjev, in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih vsebuje.