IMMAGINI PER APPRENDERE

Scuola Primaria -

Circolo Didattico "A. Costa" di Ferrara

Ins. Maria Antonietta Difonzo

e-mail: antoniettadifonzo@virgilio.it

Progetto didattico biennale

(anni scolastici 2002/'04)

Obiettivi

- ***Arricchimento della comunicazione (CAA)***
- ***Avvio all'apprendimento di lettura e scrittura***

Il progetto didattico è stato rivolto ad una alunna di 3° elementare, con ritardo cognitivo (quadro diagnostico di cromosomopatia), ipercinesia e disabilità motoria, disfasia grave e ritardo del linguaggio.

Capacità linguistiche e comunicative dell'alunna:

a) linguaggio spontaneo limitato a poche parole-frasi (espressioni verbali ripetitive, apprese per imitazione e usate adattandole alle diverse situazioni in risposta alle domande degli adulti)

b) presenza di dislalie e disfonia

c) gestualità espressiva, forte motivazione alla comunicazione

d) buona capacità di lettura delle immagini

La comunicazione della bambina con l'ambiente richiede la mediazione di un adulto "facilitatore" che :

- faccia la "traduzione simultanea" delle parole difficilmente comprensibili per i difetti di pronuncia e completi le frasi sulla base della propria conoscenza del contesto
- sia di supporto alla comunicazione con i pari e stimolo all'espressione di sé con domande

IPOTESI DI LAVORO

- superamento delle difficoltà verbali con utilizzo di immagini, concretizzate in "carte-parola"
- manipolazione dei singoli elementi per formare frasi e costruzione di un vocabolario visivo
- uso delle Nuove Tecnologie come strumento di facilitazione e motivazione

AUSILI e adeguamenti Hardware e Software

- **TOUCH SCREEN** (o schermo tattile, in alternativa al più difficile uso del mouse che richiede motricità fine e coordinazione oculo-manuale adeguate)
- **TASTIERA CON SCUDO** (per evitare la pressione di tasti indesiderati)
- **ACCESSO FACILITATO** (per rallentare ed evitare la ripetizione dei caratteri)

RUOLO delle NUOVE TECNOLOGIE
nel PROGETTO DIDATTICO

dell'ALUNNA ***della DOCENTE***

Computer come:

- **AUSILIO** (per consentire l'apprendimento della scrittura in presenza di disabilità cognitive e motorie)
- **COMUNICATORE** (per comunicare scelte e raccontare storie con linguaggio alternativo a quello verbale)
- **STRUMENTO INTEGRATORE** (per condividere giochi e attività didattiche con i compagni)

- **AUSILIO** e **TIPOGRAFIA** (per arricchire le proposte didattiche con immagini, suoni, animazioni… e per produrre materiali didattici efficaci)
- **ARCHIVIO** (di risorse didattiche: immagini, programmi, schede ed esercizi)
- **STRUMENTO DI RICERCA** (in INTERNET, di immagini, software didattico, esperienze…)

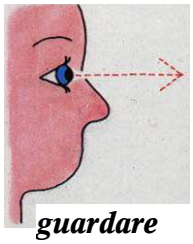
il PERCORSO DIDATTICO

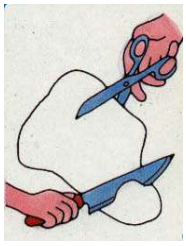
1.La scelta delle immagini

Con l'aiuto di una logopedista dell'equipe multidisciplinare dell'ASL, che conosce l'alunna e le sue difficoltà, si sceglie un repertorio di immagini con disegni molto semplici e chiari, suddivise in categorie (persone, oggetti, verbi, pronomi personali, aggettivi).

I verbi, in particolare, sono disegnati in modo da rendere visibile solo le mani, o comunque la parte del corpo interessata dall'azione, mai a figura intera, per focalizzare meglio l'attenzione.

bussare


guardare


tagliare

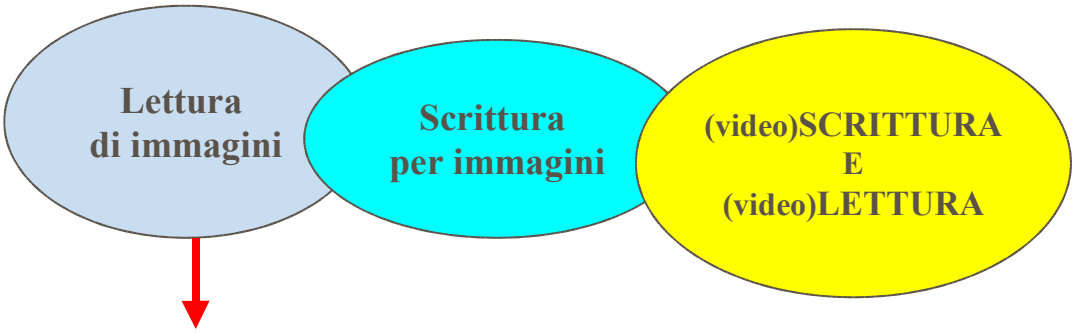
Scrivere/disegnare

Il significato delle immagini è spesso frutto di un accordo convenzionale con la bambina, espressione dei suoi vissuti psicologici: così il disegno di una figura maschile giovanile è "papà", quella femminile è "mamma", un'altra figura maschile ancor più giovane è "il maestro Carlo", e così via. Il legame delle immagini con le figure reali è tutto giocato sulla percezione emotiva del suo mondo affettivo.

Le immagini sono di tipo cartaceo, e sono acquisite con lo scanner dalla docente, per riprodurle in un formato prestabilito che sia facilmente manipolabile dalla bambina (cm, 6,5 X 8,5), e incollate su cartoncino per la produzione di "carte-parola" con cui giocare.

2. ITINERARIO DIDATTICO

Le attività didattiche proposte all'alunna si sono sviluppate secondo diverse tappe, non rigidamente sequenziali ma graduali per difficoltà linguistiche e operative.

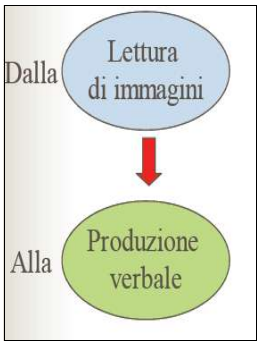


Lettura e giochi di costruzione di frasi con uso di immagini

Si comincia con la presentazione di carte-parola (nomi e verbi), da classificare inserendole in una scatola con due feritoie: la comprensione grammaticale è immediata, facilitata dal fatto che in classe i compagni stanno studiando l'articolo.

Infatti, i NOMI ***(chi? che cosa?)*** sono tutte quelle parole cui si può avvicinare un articolo, mentre i VERBI ***(cosa fa?)*** si possono rappresentare nel solito vecchio gioco dei mimi.

In questa attività di classificazione la bambina è bravissima, e si diverte molto, ma presto il gioco verrà abbandonato, perchè "troppo facile".



a) Attività di lettura e produzione di frasi minime (soggetto-predicato) per immagini. Si insiste perchè accanto il nome sia usato l'articolo appropriato: l'uso dell'articolo non è spontaneo e appare difficoltoso, deve essere oggetto di apprendimento.
Il verbo è sempre coniugato alla 3° persona singolare.

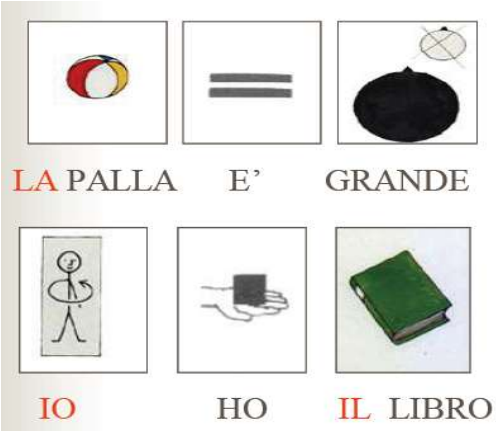
IL PAPA' LEGGE

IL PAPA' LEGGE IL LIBRO

b) Attività di completamento di frasi minime con un complemento oggetto adeguato.

c) <u>Ulteriore espansione della frase</u>

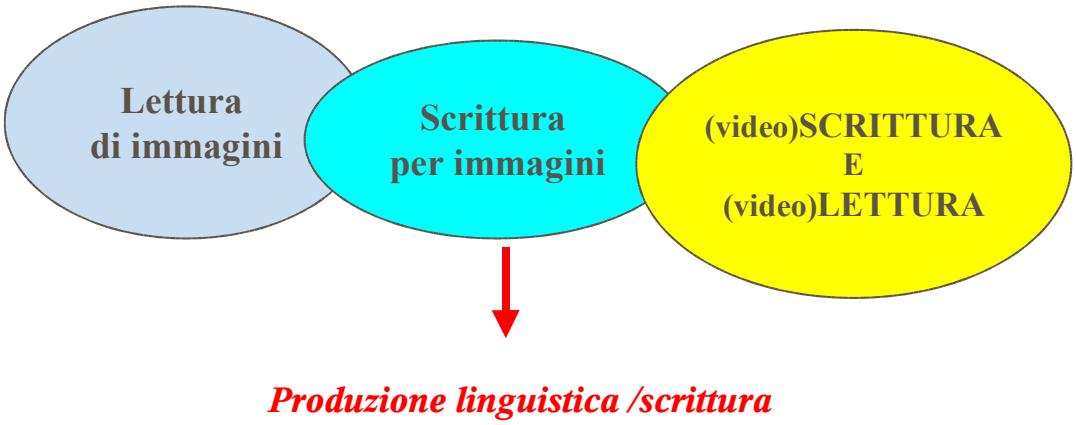
uso dell'AGGETTIVO, dei verbi ESSERE e AVERE



Al repertorio di immagini sono aggiunti alcuni simboli PCS

Tutte le attività di lettura sono effettuate con l'utilizzo delle carte-parola o con schede che utilizzano le medesime immagini.

Sotto ciascuna carta-parola è collocata la stringa linguistica a cura dell'adulto: l'attività di lettura è limitata alle sole immagini, ma si va facendo strada il riconoscimento degli articoli e quindi le prime attività di lettura di sillabe.



Produzione linguistica /scrittura

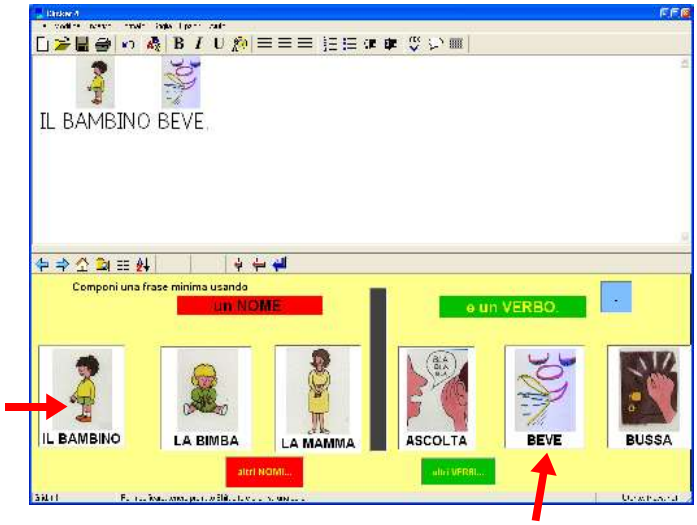
Con la stessa metodologia, cioè utilizzando le carte-parola e applicandole su una pagina di cartoncino con righe costituite da strisce di velcro incollate, la bambina compone frasi che poi verbalizza: l'ordine delle parole nella frase è spesso adeguato, eventuali inversioni o mancanze sono corrette su indicazione dell'adulto.

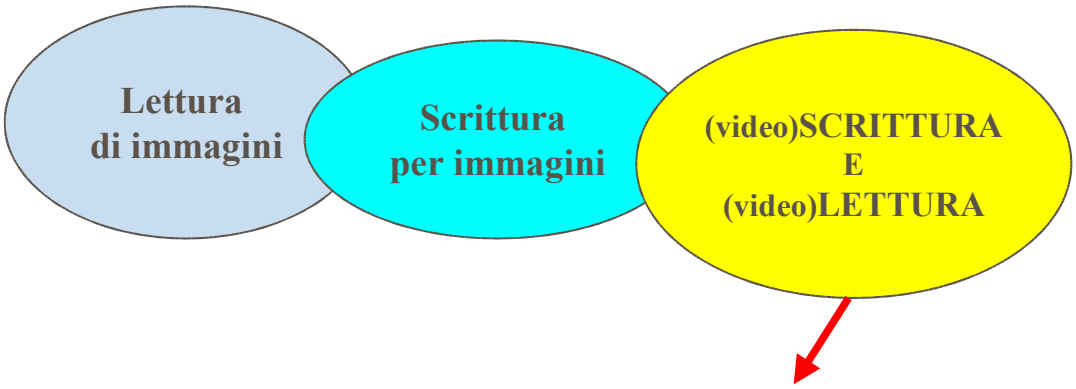
Il contenuto delle frasi varia gradualmente dal riferimento alle più concrete esperienze quotidiane alla ricostruzione di fiabe e storie lette/raccontate dall'adulto, drammatizzate o commentate nell'attività didattica in classe.

Si sperimenta un'attività di scrittura con il software Clicker 4: le frasi si scrivono semplicemente cliccando sulle immagini predisposte dall'insegnante.

Alle immagini sullo schermo è collegato il suono ottenuto dalla registrazione della pronuncia della parola (ognuna con il proprio articolo) da parte della bambina, per renderla più consapevole delle parti del discorso che compongono una frase.

Grazie a questo software la bambina scrive con grande facilità le proprie frasi, toccando le immagini nella giusta sequenza sul Touch Screen (con qualche difficoltà di tipo motorio dovuto allo scarso controllo del proprio gesto).





Approccio alla videoscrittura

e apprendimento della lettura

Le prime esperienze di videoscrittura relative a questo programma didattico di apprendimento per immagini sono il completamento della scrittura di "didascalie" delle carte collocate in apposite tabelle di Word.

Utilizzo di WORD per:

- indirizzare la percezione (gruppi di sillabe – la parola nella frase)….
- rafforzare i processi di attenzione e concentrazione…..

….. semplicemente evidenziando di volta in volta con il mouse!

Caratteristiche del software CLICKER 4

Clicker 4 è un software che permette di creare tabelle a video (GRIGLIE) con immagini e suoni, realizzando degli esercizi adatti ad ogni studente a seconda degli obiettivi indicati nel suo progetto didattico individualizzato.

Esso è adattabile anche alle disabilità motorie più severe grazie alla possibilità di scansione personalizzata e l'adattamento ai principali ausili alternativi a mouse e tastiera.

Con Clicker 4 si possono associare alle celle anche comandi (scrittura di testo, inserimento immagini, salvataggio, stampa ….) in un applicativo a propria scelta (generalmente, un programma di videoscrittura). Il software è collegato di default ad un proprio applicativo di videoscrittura (CLICKER WRITER) che ha anche la funzione molto utile della sintesi vocale.

Clicker 4 consente di associare diverse tabelle, realizzando una struttura ad albero che permette di accedere a diversi contenuti tra loro collegati (strutture ipertestuali).

Il materiale creato per l'alunna utilizzando le immagini del suo repertorio visivo ha proprio una struttura ad albero, per consentire la formazione di ogni frase ottenibile da una diversa combinazione degli elementi soggetto/verbo (per l'esercizio FRASE MINIMA) e dei diversi elementi soggetto/verbo/complemento o aggettivo (per gli altri esercizi).

La struttura ad albero è realizzata salvando con diverso nome ciascuna singola griglia a cui venga cambiato un elemento per volta.

Il materiale prodotto (una cartella denominata FORMAZIONE FRASI) ha accompagnato tutte le attività didattiche, orali o grafico-operative (compiute disegnando e incollando sul quaderno), e fa riferimento a racconti di vita quotidiana o ricostruzione di letture e racconti (es. i 3 porcellini).

Il software CLICKER 4 è distribuito da Leonardo Ausili: www.leonardoausili.com

L'utilizzo di questo software comporta molto lavoro di preparazione materiali da parte dei docenti: esiste in rete una comunità di docenti che produce griglie che è possibile scaricare gratuitamente

www.iocomunico.it (sito realizzato dalle insegnanti delle scuole medie di Prata e di Brugnera - Pordenone)