

# **Tecnologie informatiche e software didattici a supporto della inclusione scolastica**

## LO STUDENTE CON DIFFICOLTA'

La C.M. del MIUR del 27 Dicembre del 2012 individua tre grandi sotto-categorie: **quella della disabilità**; **quella dei disturbi evolutivi specifici** e quella dello svantaggio socioeconomico, linguistico, culturale

La prima categoria prevede la certificazione, l'insegnante di sostegno ed un percorso formalizzato attraverso il PEI per ottenere il **successo formativo**

La seconda categoria prevede la certificazione, non prevede un docente di sostegno ma un percorso formalizzato attraverso il PDP per ottenere il **successo formativo**

La terza categoria prevede un eventuale percorso formalizzato attraverso il PDP per ottenere il **successo formativo**

Le leggi di riforma della scuola (es. L. n.107/2015) prevedono il **successo formativo** per tutti gli studenti e suggeriscono dimensioni organizzative e didattiche flessibili volte alla personalizzazione.

- ❑ Affinchè l'alunno possa raggiungere il pieno sviluppo e dunque il successo formativo le scuole devono attivare tutte le opportune forme di flessibilità
- ❑ Le Linee Guida per i DSA individuano strumenti compensativi e dispensativi per la personalizzazione e il raggiungimento del successo formativo
- ❑ La personalizzazione degli apprendimenti rientra nella normale pratica quotidiana degli insegnanti.
- ❑ Scegliere quali strumenti compensativi e misure dispensative e modalità di personalizzazione da utilizzare a scuola per gli studenti in difficoltà è importante
- ❑ E' possibile utilizzare per tutti strumenti compensativi e misure dispensative se favoriscono il raggiungimento degli obiettivi

## INCLUSIONE E TECNOLOGIE - QUALI VANTAGGI?

- Le tecnologie facilitano i differenti stili di apprendimento:
- Le tecnologie favoriscono un coinvolgimento attivo; possono aumentare nello studente attenzione e motivazione;
- Le tecnologie innescano dinamiche cooperative e di competitività;
- Le tecnologie facilitano la trasferibilità di contenuti e materiali;
- Le tecnologie permettono l'adattamento dei materiali e dei percorsi di apprendimento;
- Le tecnologie permettono di tenere traccia del percorso (memoria e salvataggio di file, documenti, immagini), di rielaborare idee e contenuti;
- Le tecnologie consentono la rappresentazione di prodotti multimediali (Power Point o siti web);
- Le tecnologie permettono la condivisione di materiali per costruire insieme le conoscenze.

- Le tecnologie possono: migliorare i livelli di autonomia e di comunicazione; facilitare le relazioni all'interno dell'ambiente scolastico; risolvere le difficoltà legate all'apprendimento scolastico.
- Le tecnologie possono essere utilizzate in tutte le situazioni di fragilità, quindi per tutti gli/le alunni/e con Bisogni Educativi Speciali.
- Le tecnologie possono compensare specifiche disabilità , supplire funzioni assenti, recuperare quelle ridotte, ridurre specifiche disabilità.
- Il mezzo informatico può dissolvere le barriere di esclusione e di differenziazione che potrebbero crearsi riguardo agli studenti con disabilità
- Le tecnologie aiutano a creare un **ambiente di apprendimento** inclusivo

## AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

Secondo l'esperto di metodi e tecnologie educativi Antonio Calvani, l'ambiente di apprendimento è *“un luogo in cui coloro che apprendono possono lavorare aiutandosi reciprocamente, avvalendosi di una varietà di risorse e strumenti informativi, di attività di apprendimento guidato o di problem solving”*.

Gli ambienti possono:

- *offrire rappresentazioni multiple della realtà;*
- *evidenziare le relazioni e fornire così rappresentazioni che si modellano sulla complessità del reale;*
- *focalizzare sulla produzione e non sulla riproduzione.*

Lo **snodo decisivo**, come ben si evince da questa definizione, è la **formazione** quale processo che scaturisce non più da un'unica fonte e da uno specifico luogo a ciò deputato, ma dalla confluenza e interazione di apporti diversi, localizzati in sistemi differenti, con linguaggi, stili di pensiero e modalità di comunicazione eterogenei.

Dunque un ambiente di apprendimento fa riferimento a un insieme di situazioni e attività educative che coinvolgono docenti, alunni, spazio, tempi e attività.

Lavorare per “ambienti di apprendimento” implica per il docente, inoltre, una ristrutturazione e una riorganizzazione delle proprie pratiche didattiche.

La costruzione di un’ambiente di apprendimento richiede attenzione non solo all’ambiente fisico, all’organizzazione degli spazi scolastici, ma anche agli strumenti e alle metodologie didattiche che caratterizzano l’ambiente-scuola.

## AMBIENTI DI APPRENDIMENTO, TECNOLOGIE ED INCLUSIVITÀ

Le tecnologie informatiche possono aiutarci a costruire ambienti di apprendimento inclusivi poiché

- Agiscono sugli stili cognitivi
- Compensano le disabilità fisiche
- Consentono una creazione dello spazio dove nessuno si senta escluso
- Caratterizzano le metodologie didattiche nei tempi e nei livelli così che ognuno possa personalizzare i propri apprendimenti
- Aiutano a costruire gli apprendimenti a lavorare insieme favorendo la socializzazione e la relazione

...a proposito di spazio....  
**AMBIENTI DI APPRENDIMENTO INCLUSIVI ( INDIRE)**

*L'organizzazione dello spazio favorisce i processi di apprendimento inclusivi* Le ricerche che si sono succedute nel tempo hanno maturato l'idea che l'attenzione non vada rivolta al singolo soggetto fragile, ma a tutti gli alunni nella loro individualità La possibilità di sviluppare una didattica di tipo innovativo è legata a doppio filo alla definizione di **nuovi ambienti maggiormente centrati sullo studente**. Sono ormai molti infatti i **documenti** che sottolineano come l'ambiente interagisca sulla qualità dei processi di apprendimento, dalle linee guida per l'edilizia scolastica alle indicazioni per il curriculum, fino ai documenti di orientamento culturale emanati da organismi a livello nazionale e internazionale

Progettare lo spazio scolastico significa innanzitutto pensare alle diverse situazioni didattiche che è possibile scegliere. *L'aula intesa come il luogo dove avviene la trasmissione di conoscenze è di per sé una condizione nella quale spesso l'aspetto relazionale, è un altro elemento indispensabile come lo sviluppo cognitivo. Quindi per ottenere un ambiente di apprendimento inclusivo è necessario considerare che "Il concetto di diversità in ogni sua accezione richiede un ambiente sicuro e arricchente, che rifletta le differenze individuali di ogni studente nei bisogni formativi e nelle altre situazioni educative". ( "Fare didattica in spazi flessibili" s cura di Leonardo Tosi )* **Le tecnologie informatiche favoriscono pertanto la realizzazione di un ambiente di apprendimento inclusivo rispondendo ai bisogni ed alle differenti modalità di apprendimento degli studenti.**

## AMBIENTI DI APPRENDIMENTO DIGITALI

da Manifesto di Avanguardie Educative

L'utilizzo ragionato delle risorse e degli strumenti digitali potenzia, arricchisce e integra l'attività didattica, "muove" la classe, motiva e coinvolge gli studenti, stimola la partecipazione e l'apprendimento attivo, contribuisce allo sviluppo delle competenze trasversali.

<http://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/le-idee>

## METODOLOGIE DIDATTICHE PER UN AMBIENTE DI APPRENDIMENTO DIGITALE ED INCLUSIVO

- **DDI**
- **Lezione segmentata**
- **Digital Storytelling**
- **Spaced Learning**

# LA DIDATTICA DIGITALE INTEGRATA

E' la **modalità didattica che integra momenti di insegnamento a distanza** (svolti su piattaforme digitali) **ad attività svolte in presenza**, in classe o in altri ambienti della scuola. Un mix di stili, un fluido scorrere di conoscenza tra l'aula fisica e l'aula virtuale.

## **Il contesto**

### *Aula virtuale*

Piattaforme e didattiche online

Strumenti digitali

Comunicazione sincrona (webconferencing)

Asincrona (piattaforme)

### *Aula reale*

Banchi e arredi

Strumenti digitali

Comunicazione sincrona

## **Fra i due ambienti**

Alternanza

Comunicazione

Interazione

Collaborazione

## LINEE GUIDA DDI

La progettazione della didattica in modalità digitale deve tenere conto del **contesto** e assicurare la sostenibilità delle attività proposte **e un generale livello di inclusività**, evitando che i contenuti e le metodologie siano la mera trasposizione di quanto solitamente viene svolto in presenza.

### Cosa prevede la DDI

- creazione di repository scolastiche, ove non già esistenti e disponibili sulle piattaforme multimediali in uso, che siano esplicitamente dedicate alla conservazione di attività o video-lezioni svolte e tenute dal docente*
- metodologie come ad esempio la didattica breve, l'apprendimento cooperativo, la flipped classroom, il debate fondate sulla costruzione attiva e partecipata del sapere da parte degli alunni che consentono di presentare proposte didattiche che puntano alla costruzione di competenze disciplinari e trasversali, oltre che all'acquisizione di abilità e conoscenze.*

## LA LEZIONE SEGMENTATA

### I principi della lezione segmentata

Il modello di trasferimento delle informazioni di una lezione tradizionale presuppone che il cervello registri informazioni “a flusso costante” mentre la ricerca mostra che esso gestisce le informazioni riducendone in blocchi significativi, chunks, che chiamiamo categorie (Joan Middendorf e Alan Kalish 1996)

CHUNKING - 081127882 – 081 127 882

L'efficacia del chunking nella memorizzazione ha suggerito l'uso della segmentazione anche per la progettazione didattica

*DANY MAKNOUZ - LA LEZIONE SEGMENTATA – ZANICHELLI - 2021*

# La lezione segmentata



## Fase introduttiva

Il docente può iniziare la lezione scegliendo presentazioni multimediali mappe e anticipatori grafici che potenzino la comunicazione visuale oppure di partire dalle preconoscenze degli studenti attraverso brainstorming o test formativi interattivi

( Google Drive, Dropbox, Google slide, Prezi online, Open board, BooktabZ, Padlet, Linoit, Thinglink, Coogle, AnswerGarden)

## Fase rielaborativa

Si può effettuare con le **attività di retrieval** ( *ricercare nella memoria conoscenze ed esperienze o informazioni apprese in passato anziché ripassarle rileggendo o ascoltando una spiegazione aggiuntiva*) dove il digitale costituisce un supporto aggiuntivo e integrativo oppure di **gamification** utilizzo di giochi didattici per stimolare il coinvolgimento degli studenti flashcard o giochi enigmistici digitali

**Produzione creativa** che consente compiti di apprendimento innovativi come infografica digitale, video trailer, registrazione di un'intervista ecc.

(Infogr.am, Nearpod, Quizlet, Learning Apps, Flippity)

## Fase di restituzione

Prevede da parte degli studenti una riflessione ed una condivisione dei lavori degli studenti quindi una revisione dei contenuti per correggere e rispondere ai dubbi anche attraverso uno stralcio di testo o immagine

## Fase conclusiva

La fase conclusiva prevede il feedback con attività formative brevi come questionari automatici strumenti di sondaggio e bacheche virtuali

## ESEMPI DI LEZIONE SEGMENTATA

<https://insegnareindigitale.zanichelli.it/35-tracce-di-lezioni-segmentate>

## DIGITAL STORYTELLING

Il **Digital Storytelling** ovvero la Narrazione realizzata con strumenti digitali (web apps, webware) consiste nell'organizzare contenuti selezionati dal web in un sistema coerente, retto da una struttura narrativa, in modo da ottenere un racconto costituito da molteplici elementi di vario formato (video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.)

Questa metodologia possiede:

il **fascino** fabulatorio delle storie

la **ricchezza** e **varietà** di stimoli e significati derivanti dall'alta densità informativa e dall'amalgama di codici, formati, eventi, personaggi, informazioni, che interagiscono tra loro attraverso molteplici percorsi e diverse relazioni analogiche.

**Lo storytelling nella didattica permette di proporre agli studenti contenuti per l'apprendimento creando storie** attraverso applicazioni web a tale scopo dedicate.

Offre un accesso più semplice a concetti astratti e complessi

Il meccanismo narrativo, supportato da elementi multimediali genera:

- ❖ *processi ermeneutico – interpretativi* e correlazioni concettuali significative; motivazione all’impegno
- ❖ *veicola messaggi significativi e di forte impatto*, strutturati secondo una logica di causa – effetto;
- ❖ altre storie, secondo il meccanismo della inter-testualità, *favorendo lo scambio collaborativo delle conoscenze*, il confronto dialogico, lo spirito critico e la ricerca di *nuove interpretazioni e punti di vista su un problema* e/o tema;
- ❖ la networked knowledge (**conoscenza connettiva**) e la combinatorial creativity (**creatività combinatoria**)

ALBERTO PIAN – E-LEARNING – DIDATTICA A DISTANZA – PEDAGOGIA E DIDATTICA – VERSIONE E-PUB – 2020

<https://www.robertosconocchini.it/digital-storytelling/7718-knightlab-diversi-strumenti-per-lo-storytelling.html>

## TIPOLOGIE DI DIGITAL STORYTELLING

- ❖ Storytelling e timeline
- ❖ Storymapping
- ❖ Transmedia storytelling
- ❖ Visual storytelling
- ❖ Video storytelling

<https://insegnantiduepuntozero.wordpress.com/2015/02/18/digital-storytelling-cose-come-utilizzarlo-nella-didattica-con-quali-strumenti-si-realizza/>

## SPACED LEARNING – APPRENDIMENTO INTERVALLATO

Lo «Spaced learning» è una particolare articolazione del tempo-lezione che prevede tre momenti di input e due intervalli.

Nel **1° input** l'insegnante dà le informazioni che aiuteranno gli studenti durante la lezione. La durata dell'input non è predeterminata.

A questo primo momento segue **un intervallo di 10'**, durante i quali non deve esser fatto *nessun riferimento* al contenuto della lezione.

Nel **2° input** l'insegnante rivisita il contenuto della prima sessione cambiando il modo di presentarlo (ad es. usando esempi differenti tra loro e/o connotati da elevata interattività).

Nel secondo intervallo si applicano i principi del primo, *con un tempo di riposo/relax di 10'*. Nell'intervallo l'attività sarà una declinazione della precedente. Anche in questo momento *l'attività non sarà correlata al contenuto della lezione*.

Nel **3° input** l'insegnante rimane sul contenuto della prima sessione, ma propone attività centrate sullo studente: i ragazzi dovranno dimostrare di aver acquisito il contenuto condiviso nei primi input, applicando le conoscenze in contesti di esercitazione o situazioni-problema.

*Il docente verifica infine la comprensione del contenuto della lezione da parte degli studenti.*

Video. Un'attività di Biologia svolta secondo le modalità dello Spaced Learning (presso la «Monkseaton High School» a Whitley Bay, in Inghilterra).

<https://bit.ly/2sVa1DZ>

<https://www.slideshare.net/icsvestone/apprendimento-intervallato>

## GAMIFICATION

La *Gamification* è trasversale alle metodologie precedentemente presentate per la creazione di ambienti d apprendimento inclusivi e si definisce mediante queste caratteristiche :

- La gamification **è un'attività**, una prassi, un processo, comporta il fare qualcosa.
- La gamification **utilizza il game design** e tecniche prese a prestito dai giochi.
- Viene applicata in **contesti non ludici**.
- In alcune definizioni si parla di “**motivare le persone** a raggiungere i loro **obiettivi**”.

*La gamification favorisce: partecipazione, condivisione, socializzazione, problem solving, intraprendenza, inclusione.*

*<https://www.marcotorella.com/2018/08/17/le-migliori-10-app-di-gamification-per-la-scuola/>*

# APP UTILI ALL'INCLUSIONE

## LE DISABILITA' SENSORIALI

Le disabilità sensoriali riguardano principalmente alunni/e non vedenti e ipovedenti, ipoacusici e non udenti, alunni con disabilità motorie.

### GLI ALUNNI/E NON VEDENTI e IPOVEDENTI

*riconoscimento e sintesi vocale:*

**Screen reader** permette alle persone non vedenti di utilizzare il pc.

Riconosce e legge i testi e le parti grafiche che caratterizzano l'ambiente Windows, quali le icone, le finestre di dialogo, i pulsanti, i menu e altri controlli, trasferendo le informazioni presenti sullo schermo alla sintesi vocale o alle periferiche braille supportate (in base alle esigenze dell'alunno/a). Non solo lettura di testi, ma anche le applicazioni di Windows, la navigazione in rete e la posta elettronica.

Premendo il pulsante di lettura è possibile ascoltare parole, testi completi, solo alcune righe e i menu di navigazione.

**CD, libri parlanti o audiolibri, e-reader:** strumenti che consentono la lettura autonoma di testi stampati e contengono un sistema per il riconoscimento dei testi e la sintesi vocale.

**TASTIERE SPECIFICHE:** per far conoscere la posizione delle lettere sulla tastiera. Per imparare la digitazione meccanica dei testi è disponibile l'applicazione «**Tutore Dattilo**».

**Tastiera e barra braille:** è una speciale tastiera che contiene pulsanti corrispondenti ai caratteri alla base dell'alfabeto braille e altri pulsanti che permettono diverse funzioni

**Stampante braille:** utilizzando un programma di conversione del testo, questa macchina consente la stampa direttamente in braille.

**Per gli alunni/e ipovedenti possono essere utili anche questi strumenti**

- ❖ ingrandimento di caratteri, evidenziazioni e uso dei colori;
- ❖ aumento dello spessore del cursore per facilitare l'individuazione della posizione del cursore in un testo;
- ❖ utilizzo di caratteri nitidi e ben marcati: Arial , Tahoma, Verdana

**Video-ingranditori:** permettono di ingrandire testi e immagini fino a 70 volte la normale grandezza e li visualizzano su monitor da 20" a colori.

Molto facile da utilizzare, include molte funzioni che aiutano e facilitano l'alunno/a nelle attività come leggere, scrivere o osservare oggetti.

È possibile regolare l'altezza e inclinare lo schermo.

## STUDENTESSE E STUDENTI IPOACUSICI

Le nuove tecnologie e la Lingua dei Segni sono i mezzi fondamentali per abbattere le barriere comunicative.

Per individuare gli strumenti corretti da proporre a questi studenti bisogna tener conto molte variabili : l'epoca di comparsa, il grado di ipoacusia, il tipo di protesizzazione, la precocità della diagnosi, il modello di intervento riabilitativo o la presenza di genitori e conviventi sordi.

### ALCUNI STRUMENTI:

- ▶ uso di immagini, animazioni e sottotitoli
- ▶ lezioni multimediali
- ▶ vocabolari multimediali
- ▶ editor testuali con immagini
- ▶ per chi utilizza la LIS sono disponibili dizionari italiano – LIS
- ▶ software specifici

## STUDENTI CON DISABILITÀ MOTORIA

Possono presentare una molteplicità di deficit (incapacità di compiere determinati movimenti, difficoltà di coordinazione oculo-manuale, scarsa velocità del movimento e scarsa forza muscolare). È necessario scegliere e mettere in atto accorgimenti sempre personalizzati e specifici della situazione dell'alunno/a.

Tecnologie specifiche per tali disabilità possono essere :

**TASTIERE:** esistono diverse tipologie a seconda del grado di disabilità motoria (per esempio: tastiere ridotte, tastiere ingrandite)

**Tastiere Didakeys:** una tastiera “facilitata”, con tasti di grandi dimensioni (2x2 cm) dotata delle lettere accentate oltre che dei principali tasti «funzione». Si collega al PC attraverso USB. Si può utilizzare in “parallelo” alla tastiera normale facilitando attività didattiche di sostegno.

## SISTEMI DI PUNTAMENTO

**Optima Trackball:** un mouse con trackball – il movimento di una sfera posta al di sopra del mouse produce movimenti del cursore sullo schermo estremamente robusta, pensata per chi ha problematiche motorie che impediscono il movimento fine della mano e conseguentemente l'utilizzo di mouse convenzionali.

**Optima Joystick:** un joystick che richiede una leggera forza di attivazione per operare in tutte le direzioni del mouse; è caratterizzato da precisione ed affidabilità. Attraverso il movimento di una leva nelle diverse direzioni è possibile il controllo del cursore sullo schermo; l'impugnatura della leva può variare a seconda dei bisogni dell'alunno/a.

## LA DISABILITA' INTELLETTIVA

In generale, la tecnologia può diventare un valido supporto per il raggiungimento di buoni livelli di autonomia e integrazione scolastica.

Dopo aver stabilito il bisogno e l'obiettivo, si può scegliere il software e l'applicazione migliore per l'alunno/a con disabilità intellettiva

# GOOGLE

- ❖ **SINTESI VOCALE IN DOCUMENTI DRIVE**
- ❖ **STRUMENTO DI TRADUZIONE IN DOCUMENTI DRIVE**
- ❖ **RISORSE AGGIUNTIVE LUCID CHART**
- ❖ **GOOGLE EARTH**

## COGGLE

E' un'**applicazione web** per realizzare mappe concettuali e diagrammi. Estremamente **semplice** da utilizzare, consente di realizzare mappe molto gradevoli graficamente e in modo molto rapido. La **registrazione** è possibile solo mediante il proprio **profilo Google**, questo semplifica la procedura di accesso a Coggle, non è necessario effettuare alcuna registrazione o ricordare user name e password, naturalmente bisogna possedere un account Google.

Coggle può essere utilizzato per i seguenti scopi:

- illustrare un argomento scomponendolo nei suoi elementi
- prendere appunti in forma di mappa
- realizzare una sessione di brainstorming online
- sviluppare e organizzare idee collaborativamente
- sintetizzare un argomento graficamente
- condividere conoscenze, schemi, appunti, etc.

## HELPERBIRD

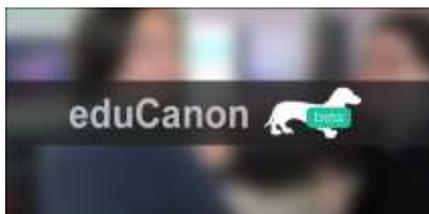
Helperbird, un'estensione Chrome che sostituisce tutti i tipi di fonts di un sito web con OpenDyslexic, un carattere appositamente progettato per facilitare la lettura dei dislessici. Il suo funzionamento è davvero semplice. Una volta scaricata e installata l'estensione, dovrete solo attivarla per sostituire il font del sito web che state visitando con OpenDyslexic.

## APP DI PRESENTAZIONE

### EDUCANON

<http://www.slideshare.net/mastrogiu/guida-a-edu-canon>

E' un servizio gratuito per la creazione di "lezioni capovolte", l'assegnazione di attività e il monitoraggio dei progressi dei vostri studenti. EduCanon permette agli insegnanti di creare lezioni utilizzando video YouTube e Vimeo, di creare domande relative ai video, quindi di assegnare compiti agli studenti. Per creare una lezione occorre identificare un argomento e un obiettivo ed operare la ricerca su YouTube e Vimeo all'interno del sito. Una volta trovato un video adatto si possono costruire domande a scelta multipla su tutta la timeline del video. È possibile creare molte attività da assegnare agli studenti in qualsiasi momento.



### ED PUZZLE

Ed Puzzle è una piattaforma gratuita che consente di creare lezioni multimediali utilizzando i video in modo interattivo come strumenti per l'apprendimento.

<https://edpuzzle.com/>

**POWTOON** è un' applicazione web (web-based) che permette di realizzare presentazioni e video con l'aiuto di simpatiche animazioni senza dover scaricare ed installare nulla.

### **MENTIMENTER**

è una applicazione freemium che consente di realizzare domande e sondaggi, sottoporli a un pubblico e visualizzare le risposte in tempo reale.

### **NEARPOD**

Carica e crea qualsiasi dei tuoi PowerPoint, Presentazioni Google preferiti e, qualsiasi video interattivo. Carica video direttamente da YouTube e rende le lezioni interattive.

## TIMELINE

### TIKI TOKI TIMELINE

Tiki-Toki, infatti, altro non è che una recente **applicazione online** che, **previa sottoscrizione di un account**, consente di **creare bellissime timeline inserendovi testi, immagini e video e visionandone poi i vari dettagli mediante la visualizzazione di apposite finestre popup** che lasciano però inalterato il design del servizio in modo tale da poterlo ammirare in tutto il suo splendore.

### TIMETOAST

E' l'applicazione per creare in maniera veloce e senza troppi oggetti interattivi una linea del tempo. Dopo essersi registrati gratuitamente sarà sufficiente infatti inserire le date che ci interessano e aggiungere eventuali commenti scritti o immagini per poter visualizzare il tutto in stile classico timeline o come elenco cronologico. Una volta ultimato il lavoro si potrà condividere il tutto o incorporare la linea del tempo con il codice embed.

Roberta Cadenazzi



## APP DI VALUTAZIONE

### QUIZLET

Crea semplici strumenti per l'apprendimento che ti consentono di studiare qualsiasi argomento. Inizia subito a utilizzare flashcard, giochi e vari strumenti educativi: è tutto gratuito.

### KAHOOT

Kahoot è un servizio web 2.0 che consente di realizzare dei **quiz** e che la classe intera affronta giocando in aula. Ispirato alla pedagogia digitale basata sul gioco è una **piattaforma di blended learning**, di tipo collaborativo, per la creazione e fruizione da parte della classe di test.

## APP PER MAPPE CONCETTUALI

### C-MAP

Cmap Tools è un software intuitivo, che può essere utilizzato facilmente anche da chi non possiede particolari abilità informatiche perchè gli strumenti base per la realizzazione delle mappe sono facilissimi, ma nello stesso tempo potenti in quanto permettono, grazie a numerose funzionalità, non solo la costruzione di mappe in modo collaborativo, anche a distanza, grazie anche a molti server sparsi nel mondo e gratuitamente dedicati a funzioni di supporto, ma consente anche di mettere in evidenza il processo di costruzione delle mappe.



The image shows a screenshot of the Cmap website. At the top left is the Cmap logo, and at the top right is the IHMC logo. The main content area features a photograph of a laptop on a wooden desk. The laptop screen displays a complex concept map with various nodes and connecting lines. A red 'Downloads' button is overlaid on the bottom right of the laptop image. Below the image, there is a text block that reads: 'Cmap software is a result of research conducted at the Florida Institute for Human & Machine Cognition (IHMC). It empowers users to construct, navigate, share and criticize knowledge models represented as concept maps.'

## POPPLET

Aiuta gli studenti a imparare visivamente e in modo creativo, con una maggiore ritenzione. Diventa operativo in pochi secondi. Semplice per un bambino ma robusto per un liceale. E' visivo e può essere utilizzato in qualsiasi lingua. Possiede funzionalità di collaborazione in tempo reale, aiuta gli studenti a lavorare insieme sui progetti e rende la condivisione del lavoro estremamente facile.

## MINDMEISTER

E' uno strumento di mappatura mentale online che consente di acquisire, sviluppare e condividere idee graficamente ed eseguire molte altre attività creative. MindMeister è completamente basato sul web e non è necessario scaricare o aggiornare nulla

<https://www.mindmeister.com/it>

## COSTRUZIONI DI ATTIVITÀ E UNITÀ DI LAVORO

**BLENDSPACE** è una web app che rende possibile creare lezioni in modo semplice e in breve tempo, raccogliendo e organizzando risorse in uno spazio virtuale e condividendole con i propri studenti.

**FLIPPITY** è un interessante ed originale strumento online che permette di trasformare facilmente fogli di calcolo, modelli e template di Google in flashcard e giochi didattici interattivi.

**LEARNINGAPPS** è un'applicazione molto intuitiva che permette di creare accattivanti moduli interattivi per facilitare i processi di apprendimento.

**THINGLINK** è un servizio che permette d'inserire dei tag (annotazioni) interattivi in qualsiasi immagine

**WORDWALL** Crea attività personalizzate per la tua classe. Quiz, giochi di parole e di abbinamento, e molto altro.

**ISSUU** è un servizio web che permette di caricare documenti digitali per la visualizzazione realistica, e la loro modifica. Si integra con i siti di reti sociali per permettere la promozione del materiale caricato

## SINTETIZZATORI VOCALI E AUDIO

### AUDACITY

è un editor di file audio. Il programma di base permette registrazione, riproduzione, modifica e mixaggio di un file audio. Una serie di operazioni aggiuntive sono possibili grazie a plugin già inclusi, con i quali è possibile intervenire su diversi parametri tra cui il volume, la velocità, l'intonazione, il formato in cui i file vengono salvati, la compressione e la normalizzazione.

Vari esempi di utilizzo possono essere: la digitalizzazione in tracce separate di vecchi supporti analogici come dischi in vinile o musicassette, la registrazione di varie parti strumentali e il mixaggio in un'unica traccia, la rimozione di rumore di fondo dalle registrazioni.

### SCREEN CAST O MATIC

è una web application di utilizzo immediato (disponibile anche come software per Windows e Mac) che ci permette di registrare tutto ciò che succede sul nostro schermo, registrando anche l'audio che viene dal nostro microfono ed aiuta chi guarda a seguire le varie operazioni che si susseguono sottolineando i passaggi del mouse ed i suoi click nelle varie parti della finestra

### PODOMATIC

Registra, pubblica, distribuisce subito sul Web nuovi podcast gratuitamente.

### SPEAK READER

È un'app che legge i libri mentre fa lampeggiare quella parola sullo schermo allo stesso tempo così quando si ascolta e si legge qualcosa insieme sarà più facile capirlo rapidamente.

## NATURAL READER

Potente sintesi vocale da utilizzare a casa, al lavoro o in viaggio. Si possono caricare testo e documenti o convertirli in mp3 per ascoltarli ovunque e in qualsiasi momento.

## VIDEO

### VIMEO

Su Vimeo si può essere spettatori passivi recandosi semplicemente sul sito e cliccando su Watch per guardare le creazioni indipendenti caricate, oppure esserne autori, iscrivendosi e scegliendo tra le 3 formule disponibili e cominciando a caricare i video creati e prodotti.

### YOUTUBE

E' una piattaforma web 2.0, fondata il 14 febbraio 2005, che consente la condivisione e visualizzazione in rete di contenuti multimediali

## GRID 3

è un software per la comunicazione aumentativa. È utile agli alunni con compromissione del linguaggio per comunicare. Può essere utilizzato con puntamento oculare, attraverso sensori esterni o tramite touch. È facile da personalizzare e consente anche l'utilizzo di invio e ricezione e-mail e social media. Prevede un insieme di celle e griglie con precisi contenuti e funzione. Le griglie hanno diversi livelli di alfabetizzazione. La griglia «Symbol talker» per esempio permette l'apprendimento delle prime nozioni di CAA fino ad una completa alfabetizzazione. Le griglie più avanzate sono costruite con il vocabolario base che viene utilizzato nelle conversazioni di tutti i giorni.

## VARIE

**CAMSCANNER** facendo una foto a qualsiasi tipo di documento, CamScanner automaticamente corregge l'immagine aumentandone la definizione e la trasforma in un file pdf.

**WETRANSFER** WeTransfer è un browser per la navigazione in Internet anche per smartphone capace di inviare file fino a 2GB in pochi minuti.

**LEGGI PER ME** LeggiXme è un progetto di software gratuito per supportare nello studio, con l'aiuto della sintesi vocale, alunni e studenti con DSA. I programmi ormai non prevedono più installazione, e non per le "voci" gratuite della Microsoft Speech Platform 11.0.

**TACHISTOSCOPIO** Il tachistoscopio è uno strumento utile per strutturare e migliorare la capacità, la velocità e la correttezza della lettura, utilizzabile in presenza di dislessia o di altri disturbi che coinvolgono e complicano la capacità di leggere: è uno strumento utile nei percorsi riabilitativi, per esempio in ambito logopedico, ma anche in generale per esercitare e potenziare la capacità di leggere. Il tachistoscopio espone chi lo usa a stimoli visivi di durata breve e variabile: nel caso dei disturbi che coinvolgono la lettura, si usa per proporre esercizi di visualizzazione di liste di parole, per migliorare il riconoscimento visivo e la lettura veloce e globale della parola come unità, a “colpo d’occhio”, senza ricorrere alla lettura fonologica che procede lettera per lettera.

[http://www.buonaidea.it/servizi\\_tachistoscopio.aspx](http://www.buonaidea.it/servizi_tachistoscopio.aspx)

Roberta Cadezzani

**GRAMMAPUZZLE:** risorsa gratuita per l'analisi grammaticale. Prevede esercizi di vario tipo su articoli, nomi, aggettivi, avverbi, verbi.

**MATHCAMP:** proposta di lezioni digitali per la scuola, con esercitazioni online.

## LINK DI RISORSE UTILI

<https://www.disabili.com/prodotti/speciali-prodotti-a-ausili/app-disabili/app-gratis>

<https://www.centroleonardo-psicologia.net/blog-centroleonardo/app-e-siti-utili-per-studenti-dislessici-che-vogliono-imparare-l-inglese.html>

<https://www.centroleonardo-psicologia.net/news/novita/221-le-migliori-app-per-dsa.html>

<https://sostegnobes.com/tachistocopio/>

<https://visualstories.com/?app=pwa>

<https://tempdsa.iprase.tn.it/>

[https://www.iprase.tn.it/web/guest/pubblicazioni-dettaglio/-/asset\\_publisher/7sljBGdygB6h/content/tecnologie-digitali-e-dsa/20178?redirect=/web/guest/pubblicazioni?p\\_p\\_id=pubblicazionisearch\\_WAR\\_pubblicazionisearch10&p\\_p\\_lifecycle=0&p\\_p\\_state=normal&p\\_p\\_mode=view&p\\_p\\_col\\_id=column-3&p\\_p\\_col\\_count=1](https://www.iprase.tn.it/web/guest/pubblicazioni-dettaglio/-/asset_publisher/7sljBGdygB6h/content/tecnologie-digitali-e-dsa/20178?redirect=/web/guest/pubblicazioni?p_p_id=pubblicazionisearch_WAR_pubblicazionisearch10&p_p_lifecycle=0&p_p_state=normal&p_p_mode=view&p_p_col_id=column-3&p_p_col_count=1)

<https://sostegnobes.com/software-speciali/>

<https://www.ictoti.edu.it/pagine/programmi-per-una-didattica-inclusiva>