

Penso che compenso

Questo mese parliamo di...

VIDEOSCRITTURA

STRUMENTI COMPENSATIVI

ATTIVITÀ DI CLASSE

Gli strumenti compensativi sono una necessità nel percorso di molti alunni. Se per molto tempo ci si è interrogati sulla loro utilità nel percorso di apprendimento, siamo fortunatamente giunti alla conclusione che misure dispensative e strumenti compensativi sono "al servizio" dell'apprendimento, soprattutto per quegli alunni che presentano fragilità negli automatismi. L'utilizzo da parte dell'intero gruppo classe sostiene l'apprendimento di tutti, scongiura la logica di "strumenti speciali per persone speciali" e si offre come occasione di utilizzo corretto di strumentazioni che entreranno sempre più nei percorsi scolastici futuri degli alunni.



PER SAPERNE DI PIÙ

- Il software gratuito Dieci Dita è scaricabile all'indirizzo <http://www.subvedenti.it/index.php/risorse-scaricabili/10-dita/> e permette di apprendere il corretto uso della tastiera del computer.
- Ciambrone R., Fusacchia G. (2014). *I BES: come e cosa fare. Guida operativa per insegnanti e dirigenti*. Firenze: Giunti Scuola

OBIETTIVI PER FAVORIRE L'INCLUSIONE

- Utilizzare strumenti compensativi.
- Rispondere ai Bisogni Educativi Speciali.
- Avvicinare l'autismo ad alto funzionamento.

RACCORDI

- MATEMATICA
- INFORMATICA
- ITALIANO



disabilità

LA QUESTIONE DI FONDO

Per parecchio tempo il dibattito interno alla Scuola ha ruotato intorno all'utilità o meno degli strumenti compensativi e delle misure dispensative. Permettono di supportare l'apprendimento o si sostituiscono a esso? E ancora: vanno usati solo con alunni certificati o possono essere utilizzati da tutti? Come viene vissuto dal gruppo il fatto che qualcuno ha a disposizione alcuni strumenti e altri no? Dopo i contributi delle neuroscienze, dell'esperienza scolastica quotidiana, dell'analisi dei risultati, possiamo ragionevolmente concordare che gli strumenti compensativi sono sicuramente indispensabili ad alcuni alunni, a cui dobbiamo garantire l'accesso all'apprendimento e il successo scolastico, ma sono allo stesso tempo utili a tutta la classe perché titolare delle stesse esigenze formative. Già il nome di questi strumenti ne riconosce la funzione; nella "compensazione" si identifica la capacità di superare la difficoltà di acquisizione degli automatismi legati all'apprendimento, su tutti quelli dell'ambito matematico o della produzione linguistica. La didattica inclusiva, anche in questo caso, permette di utilizzare questi strumenti sia per la funzione di accesso all'apprendimento che per quella di sostegno dello stesso, inserendoli nella strumentazione d'aula.

LA PROGETTAZIONE

La consapevolezza degli stili di apprendimento, la conoscenza, la comprensione delle fragilità e dei funzionamenti individuali guidano la stesura della programmazione e della sua progettazione che, proprio per queste ragioni, tende a rispondere ai bisogni anticipatamente. Sta a noi scegliere il momento in cui introdurre l'utilizzo degli strumenti compensativi in classe e con quale modalità. Se riconosciamo a questi strumenti una reale efficacia, dobbiamo anche preoccuparci che chi ne usufruisce possa farlo nel modo più corretto ed efficace possibile.

I FRUITORI

I diretti interessati all'utilizzo degli strumenti, come detto precedentemente, sono quegli alunni che presentano fragilità legate ai Disturbi Specifici di Apprendimento, così come chi presenta un profilo cognitivo di tipo borderline o il funzionamento autistico di tipo lieve similmente a quello ad alto funzionamento. Il nostro interesse è quello di innalzare gli apprendimenti di tutti, anche solo sollecitando l'uso e il confronto dei diversi stili, in un circolo virtuoso di reciproco supporto. In questa puntata ci occuperemo di due strumenti che sono ben noti alla platea scolastica: calcola-

trice e computer, quest'ultimo in riferimento alla videoscrittura.

Se l'alunno a cui ci rivolgiamo presenta, per esempio, una disgrafia importante, dobbiamo porci come obiettivo quello di "abilitarlo" alla tastiera, rischiamo altrimenti che la funzionalità si perda in tempi brevi con una ricaduta negativa sia sulla produzione che nella percezione di sé.



©Tyler Olson - Fotolia

LA SCRITTURA A VIDEO

Il primo passo, generalmente coinvolgente, per abilitare all'utilizzo della tastiera, è utilizzare un "tutor dattilo" che può essere offerto come strumento a tutta la classe. Le ore dedicate all'alfabetizzazione informatica si offrono come spazio privilegiato, ma nulla vieta di inserire l'utilizzo di questo strumento anche nelle altre ore curricolari, soprattutto se nella classe è presente una postazione informatica che gli alunni possono utilizzare, magari nei momenti liberi tra un'attività e l'altra.

Dieci Dita è uno dei tutor più usati per la grafica semplice, colorata e accattivante, ma ne esistono anche molti altri reperibili dai siti dedicati al mondo della scuola. Questo tutor permette un apprendimento individualizzato sia nella tempistica di utilizzo (tiene infatti memoria dei fruitori) sia nell'ordine delle esercitazioni, e impegna l'intera classe nella stessa tipologia di attività. A questo si aggiunge l'autovalutazione che soggiace a tutto il percorso del software.

Di solito questa attività viene proposta in classe quarta, nella seconda parte dell'anno, per circa un'ora settimanale. L'attività può essere assegnata anche nei compiti a casa, stabilendo i tempi in riferimento al funzionamento individuale, agli accordi con le famiglie e gli eventuali operatori, nei casi previsti. Generalmente l'attività trova riscontri positivi da parte del gruppo classe che da subito può mettere in atto ciò che impara, intravedendone le potenzialità future. In quest'ottica operativa, diventa così una prassi che alcuni alunni utilizzino la videoscrittura anche durante l'esecuzione delle richieste scolastiche e, in particolare, chi la utilizza costantemente in maniera compensativa lo fa con un sempre minor sforzo di digitazione. **Se in classe abbiamo qualche alunno/a ipovedente**, l'abilitazione alla scrittura dattilografica diventa una necessità.

BOX 1

Abilitare per compensare, il foglio Word

La videoscrittura sarebbe un ulteriore (inutile e svilente) affaticamento senza aver prima cominciato a visualizzare la posizione delle lettere sulla tastiera che, con l'allenamento, diventa sempre più automatica e porta alla conoscenza delle potenzialità dei programmi di video scrittura: uno fra tutti il documento Word.

All'interno di una pagina Word, che si presenta bianca, possiamo accedere a una serie di funzionalità che agevolano la scrittura e l'edizione di un testo corretto; impostare l'autocompletamento di parole o il correttore ortografico, aiuta l'alunno nella produzione, sostenendo l'autoefficacia. Conoscere e utilizzare le funzioni legate alla formattazione (colore, dimensione, spaziatura, interlinea) offre la possibilità di "personalizzare" le produzioni individuali, come per esempio una ricerca su un argomento o la narrazione di un'avventura personale.

LA CALCOLATRICE

La regola di partire da situazioni concrete ed esperienziali rimane una regola aurea; ecco perché possiamo dar vita a un piccolo supermercato in classe, magari proprio nelle ore dedicate all'apprendimento matematico, per introdurre anche l'uso della calcolatrice.

Poniamo l'attenzione di tutti sulla figura del cassiere e dell'importanza del suo ruolo. Giungiamo insieme a identificare l'importanza di eseguire conteggi corretti, sia per il cliente che deve pagare sia per il proprietario dell'attività che riceve il denaro; identifichiamo in sintesi i tre "momenti delicati":

1. consegnare denaro per pagare;
2. ricevere il denaro del pagamento;
3. riconsegnare l'eventuale resto.

Per garantire che tutti possano partecipare da protagonisti all'esperienza, è conveniente suddividere la classe in gruppi di tre o quattro componenti: uno diventa il cassiere, due effettuano gli acquisti e uno interpreta il proprietario dell'attività che ha il compito di controllare alla fine che tutto si sia svolto correttamente.



©Tyler Olson - Fotolia

Se riusciamo anche a procurarci quei calcolatori con il nastro di carta su cui rimangono impressi i passaggi di calcolo, abbiamo a disposizione anche "lo scontrino" come verifica e garanzia per tutti i personaggi. Possiamo creare anche un "comitato di controllo" che esegue le stesse operazioni per verificare che il calcolatore "funzioni correttamente".

SOLO SOMME E SOTTRAZIONI?

■ Davanti alla prima situazione creata sicuramente appare chiara la velocità di esecuzione della somma per stabilire il dovuto e della sottrazione per dare il resto corretto, ma dopo le prime semplici prove possiamo incominciare a introdurre alcune variabili che ci permettano di conoscere l'utilizzo anche degli altri tasti funzione.

Immaginiamo per esempio di dover applicare uno sconto del 15% su alcuni prodotti. Per chi non ha difficoltà con i fatti numerici, stabilire il costo effettivo è solo una questione di tempo (tempo per il calcolo con carta e penna), ma per chi è rallentato o disorientato da una discalculia, diventa importante utilizzare lo strumento per eseguire i conteggi parziali, evidenziando così di averne compreso la procedura esecutiva alleggerita dalla "meccanica di conteggio".

Per chi ha compromissioni più importanti, può risultare utile imparare a utilizzare direttamente il tasto percentuale, ripetendo le istruzioni verbali della richiesta in una sorta di feedback auto-

regolativo. Possiamo creare situazioni che prevedano uno sconto ulteriore, raggiungendo un massimo di spesa, oppure in cui venga applicata una riduzione, per esempio di 2 euro, ogni volta che nel carrello compare un determinato prodotto. Domandiamo: "Come scopro l'ammontare corretto della spesa? A quanto ammonta in totale la riduzione di prezzo?".



LE SCHEDE

■ Nelle **schede 1 e 2** ci sono due proposte legate all'uso della calcolatrice. Il compito richiesto non è di tipo cognitivo, ma si pone l'obiettivo di verificare l'uso corretto dello strumento. Le schede possono essere proposte al singolo, al piccolo gruppo o al gruppo classe simultaneamente.

scarica le schede www.vitascolastica.it > Didattica



Scheda 1

CALCOLATRICI COLORATE

- USA LA CALCOLATRICE PER TROVARE IL RISULTATO DELLE OPERAZIONI. POI COLORA QUELLA CON IL RISULTATO CORRETTO.

$437 + 109 + 17 =$			
$1230 - 377 =$			
$313 \times 27 =$			
$444 : 12 =$			
$884 - 232 =$			

MONITORARE L'UTILIZZO CORRETTO DELLA CALCOLATRICE.

Scheda 2

AFFARI AL SUPERMERCATO

- LEGGI IL TESTO E, CON L'AIUTO DELLA CALCOLATRICE, TROVA LE RISPOSTE DEI TRE LIVELLI PROPOSTI.

LARA E ANNA FANNO LA SPESA INSIEME.
ANNA SPENDE 12 € IN DETERSIVI,
27 € IN ALIMENTI E 14 € IN CASALINGHI.
LARA SPENDE 21 € IN DETERSIVI,
7 € IN CASALINGHI E 21 € IN ALIMENTI.

LIVELLO 1: QUALE DELLE DUE AMICHE HA IL CONTO PIÙ BASSO IN CASSA?

LIVELLO 2: IN CASSA LARA MOSTRA UN BUONO SCONTO DEL VALORE DI 15 €. QUANTO SPENDE LARA DOPO AVER TOLTO IL VALORE DEL BUONO?

LIVELLO 3: SE SI SUPERANO I 50 EURO, IL SUPERMERCATO APPLICA UNO SCONTO PARI AL 10% DELLA SPESA.

CHI DELLE DUE USUFRUISCE DELLO SCONTO? PERCHÉ? A QUANTO AMMONTA IL CONTO DOPO AVER APPLICATO LO SCONTO?

SE VUOI, DISEGNA LE DUE AMICHE AL SUPERMERCATO SUL RETRO DELLA SCHEDA.

USARE CORRETTAMENTE LA CALCOLATRICE.