Unione Europea
FONDI STRUTTURALI EUROPEI
PON 2014-2020
PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)
MIUR
Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

Formazione Team Digitale

Digitale per l'inclusione e l'integrazione

Ambito 6

Formatore: Prof.ssa Daniela Garau

Digitale per l'inclusione e l'integrazione

- L'Agenzia Europea per lo Sviluppo dell'Istruzione degli Alunni Disabili (dal 1° gennaio 2014 «Agenzia Europea per i Bisogni Educativi Speciali e l'Istruzione Inclusiva») è un'organizzazione indipendente ed autonoma, sostenuta dai paesi membri dell'Agenzia e dalle istituzioni europee (Commissione e Parlamento).

Digitale per l'inclusione e l'integrazione

- "L'obiettivo fondamentale dell'impiego delle Nuove Tecnologie nel settore dell'istruzione per alunni con disabilità è quello di **promuovere l'equità** nelle opportunità educative: <**l'uso delle tecnologie non è fine a sè stesso; piuttosto è un mezzo per sostenere le opportunità di apprendimento degli individui**> (Organizzazione delle Nazioni Unite per l'Educazione, la Scienza e la Cultura Institute for Information Technologies in Education e Agenzia Europea per lo Sviluppo dell'Istruzione degli Alunni Disabili, 2011)

Digitale per l'inclusione e l'integrazione

- Nel 2011, i paesi membri dell'Agenzia hanno proposto che le nuove tecnologie per l'inclusione (ICT4I) fossero argomento di indagine nel corso del 2012 e del 2013. I rappresentanti nazionali dell'Agenzia hanno convenuto che il progetto si sarebbe dovuto concentrare sull'uso delle nuove tecnologie a sostegno dell'inclusione in contesti educativi.
- Le conclusioni e gli esiti del Progetto possono essere scaricati da:
- https://www.european-agency.org/agency-projects/ict4i

Digitale per l'inclusione e l'integrazione

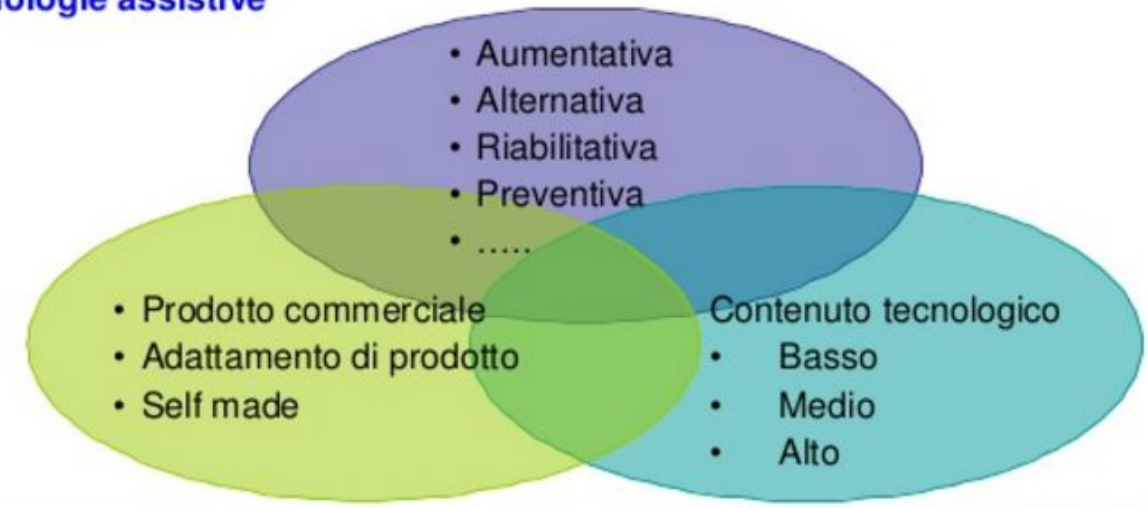
Le tecnologie a supporto delle persone con disabilità

- design for all: progettare dispositivi e ambienti adatti al maggior numero possibile di utenti (inclusi i disabili)

2 direzioni:

- tecnologie assistive: progettare dispositivi che consentano di superare barriere esistenti, estendendo opportunità e autonomia

Tecnologie assistive

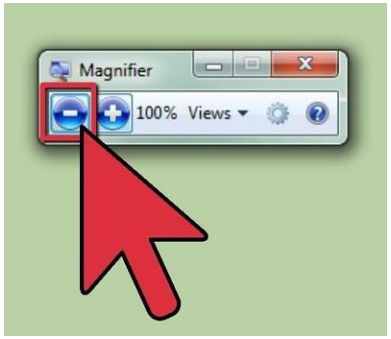


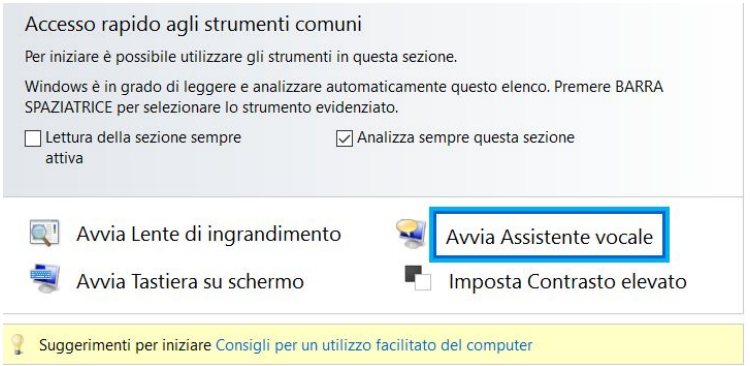
Fondazione ASPHI Onlus

www.asphi.it

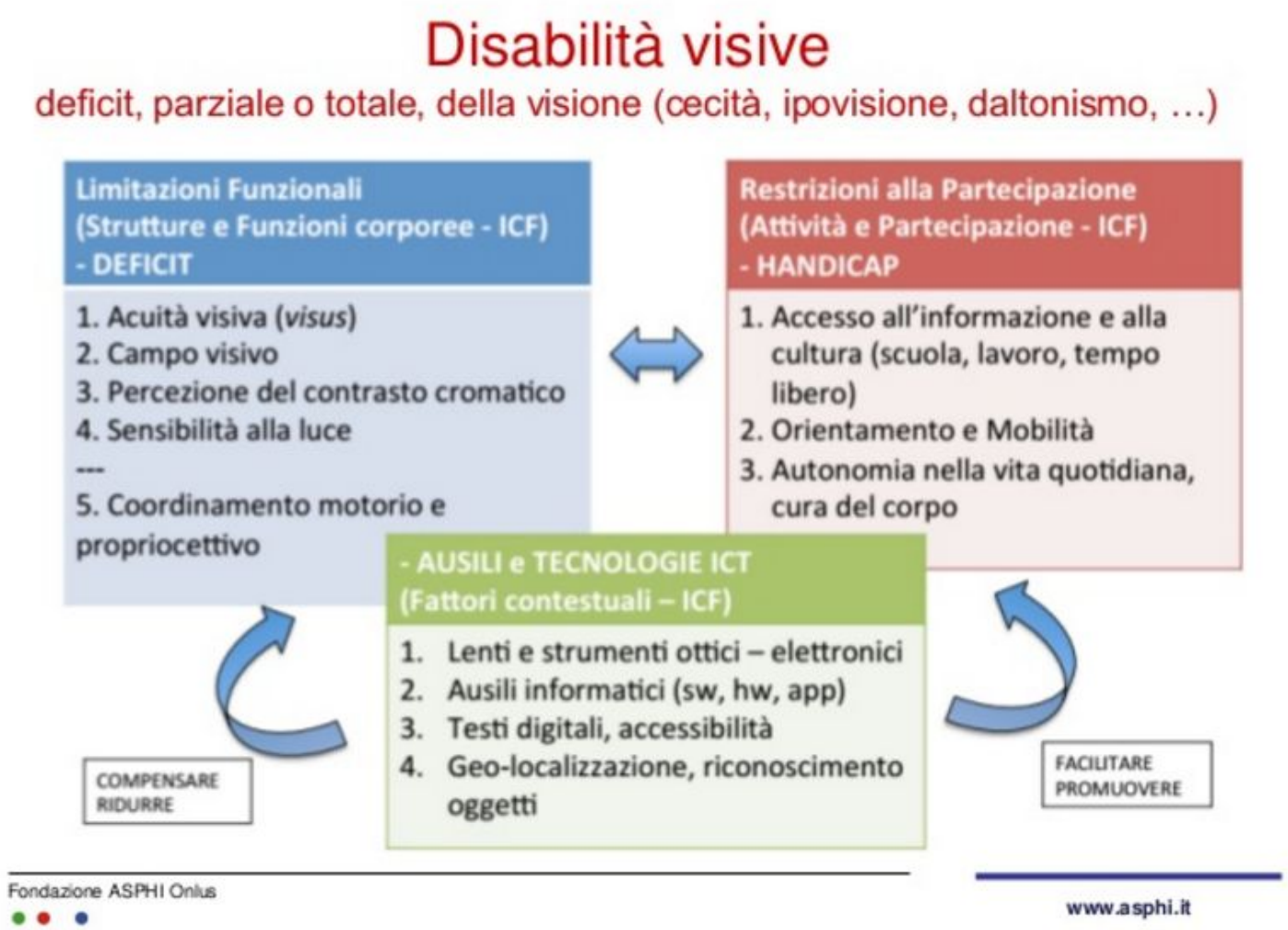
Digitale per l'inclusione e l'integrazione: Tecnologie Assistive

- La British Assistive Tecnology Association (BATA) dichiara che:
- <una Tecnologia Assistiva è qualsiasi attrezzatura, software, prodotto o servizio che sostiene, aumenta o migliora le capacità funzionali di individui di ogni età, soprattutto quelli con disabilità e consente loro di comunicare e imparare con maggiore facilità e vivere una vita più indipendente>.





Digitale per l'inclusione e l'integrazione



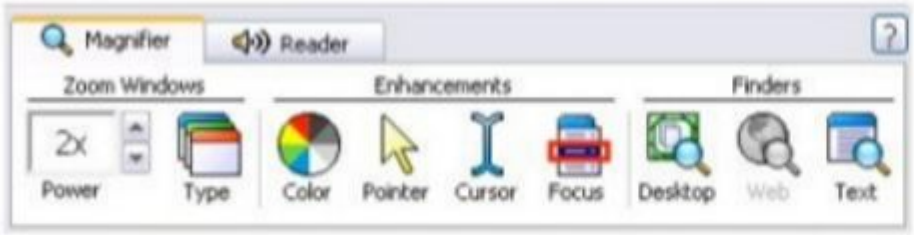
Digitale per l'inclusione e l'integrazione

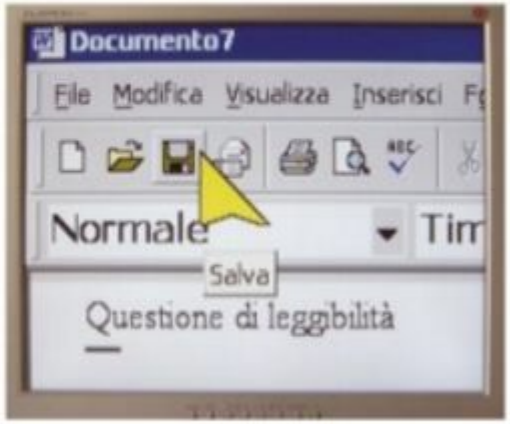
- Dattilobraille
- Tavoletta Braille
- Ingranditori di immagini
- Screen reader

Lettura Agevolata associazione onlus

Digitale per l'inclusione e l'integrazione

Strumenti software: ingrandimento porzioni video (effetto lente), scelta puntatore, colore, contrasto, ..





https://support.microsoft.com/it-it/help/257561/how-to-install-and-use-microsoft-magnifier

Digitale per l'inclusione e l'integrazione

Nel mondo delle app….

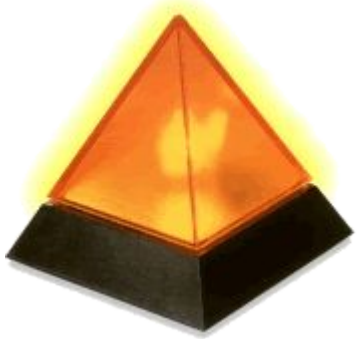
Riconoscimento oggetti comuni, QR code, RFID, scansione + OCR

geolocalizzazione,

orientamento

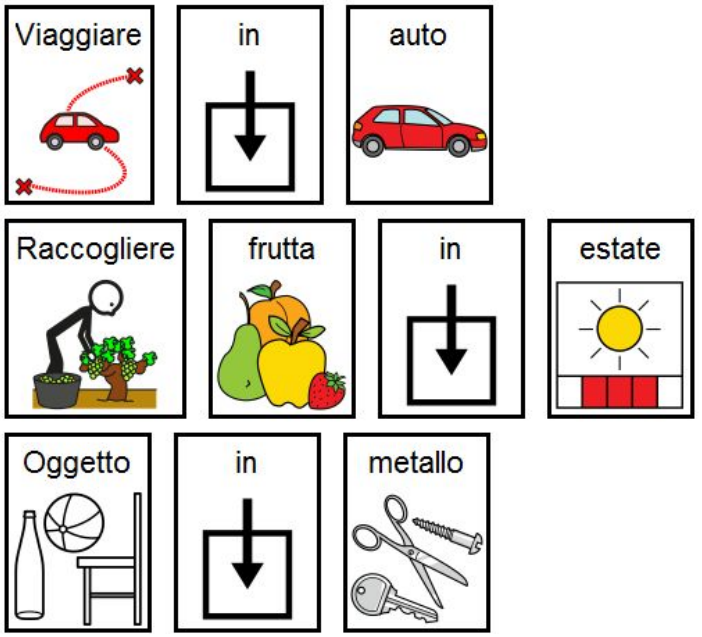
Digitale per l'inclusione e l'integrazione: Disabilità uditive

- Utilizzo della vista come canale alternativo:
- Sottotitolazione
- Riconoscimento vocale
- Avvisatori elettronici: luminoso e a vibrazione
- Sensori
- Lingua dei Segni



Digitale per l'inclusione e l'integrazione: CAA

- CAA Comunicazione Aumentativa Alternativa
- Comunicazione Aumentativa e Alternativa (C.A.A.) è il termine usato per descrivere tutte le modalità di comunicazione che possono **facilitare e migliorare la comunicazione di tutte le persone che hanno difficoltà ad utilizzare i più comuni canali comunicativi, soprattutto il linguaggio orale e la scrittura.**
- Si definisce **aumentativa** perché non sostituisce ma incrementa le possibilità comunicative naturali della persona.
- Si definisce **alternativa** perché utilizza modalità di comunicazione alternative e diverse da quelle tradizionali. Si tratta di un approccio che tende a creare opportunità di reale comunicazione anche attraverso tecniche, strategie e tecnologie e a coinvolgere la persona che utilizza la C.A.A. e tutto il suo ambiente di vita.



- Società internazionale per la comunicazione aumentativa alternativa – Sezione italiana http://www.isaacitaly.it/
- Progetto Io Tablet – ISA 1 La Spezia
- App ToBo https://www.youtube.com/watch?v=Ky0kH13OgmM&t=49s per IOS e Android
- App per il tablet
- Software Araword

App per audiolesi

- Pedius: (Android, gratuito) è una app che permette agli audiolesi di telefonare verso numeri fissi e cellulari. Basta scrivere un messaggio, inserire il numero di telefono, e quando la telefonata è avviata **una voce leggerà il messaggio al destinatario** dall'altra parte della cornetta, mentre ciò che dice l'interlocutore viene simultaneamente tradotto in testo sul dispositivo. In pratica l'utente scrive in una normale chat, e una voce artificiale **trasforma il testo in voce** tramite una tecnologia di sintesi vocale e di riconoscimento.
- **Parlami** (gratuito per Android, €0,89 per iOS) **trasforma in testo ciò che dice l'interlocutore**: il dispositivo registra attraverso il microfono e lo converte in un messaggio leggibile.
- **MovieReading** (gratuito su iOs, Android, Samsung Apps) questa app rende visibili sul proprio smartphone o tablet i **sottotitoli dei film al cinema** già dentro la sala, quindi si può seguire il film parola per parola. Costo medio per ogni pacchetto di sottotitoli (1,79 €). Oltre ai sottotitoli si può avere anche un audio commento.
- **Spread the Sign** scaricabile **gratuitamente** per iOS e Android tramite codice QR, è un dizionario di lingua dei segni in italiano inglese, francese… oltre a imparare la LIS è utile anche per quando si viaggia.

Digitale per l'inclusione e l'integrazione: UDL Progettazione Universale per l'Apprendimento

La Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità chiarisce la filosofia dell'Universal Design (UD), per progettare la didattica a supporto di un approccio inclusivo alle tecnologie. Per progettazione universale si intende:

"La progettazione di prodotti, strutture, programmi e servizi utilizzabili da tutte le persone, nella misura più estesa possibile, senza il bisogno di adattamenti o di progettazioni specializzate. La progettazione universale non esclude dispositivi di sostegno per particolari gruppi di persone con disabilità ove siano necessari." (Convenzione ONU, art. 2, anno 2006)

UDL: I principi

1) Equità – uso equo: utilizzabile da chiunque
2) Fessibilità – uso flessibile: si adatta a diverse abilità
3) Semplicità – uso semplice, intuitivo e facile da capire
4) Percettibilità dell'informazione – trasmettere le effettive informazioni sensoriali
5) Tolleranza all'errore – minimizzare i rschi e le azioni non volute
6) Contenimento dello sforzo fisico – utilizzo con minima fatica
7) Misure e spazi sufficienti – rendere lospazio idoneo per l'accesso e l'uso.

UDL per una progettazione e didattica che assicuri a tutti le stesse opportunità di apprendimento, attraverso strumenti e metodi pratici per la produzione di materiali e strumenti di valutazione flessibili, nonché adattabili alle necessità di qualsiasi persona.

"Occorre costruire un ambiente educativo capace di attivare contemporaneamente le dimensioni dell'uguaglianza (riuscendo a garantire a tutti il massimo di apprendimenti comuni) e quella della diversità (valorizzando le risorse e le motivazioni di ciascuno)" Luigi Guerra, Università di Bologna

Ogni scuola è chiamata a "elaborare una proposta di

Piano Annuale per l'Inclusività riferito a tutti gli alunni con BES, da redigere al termine di ogni anno scolastico"

1 febbraio 2017:

Individuare lo stile di apprendimento

Sito EPICT Intellitest

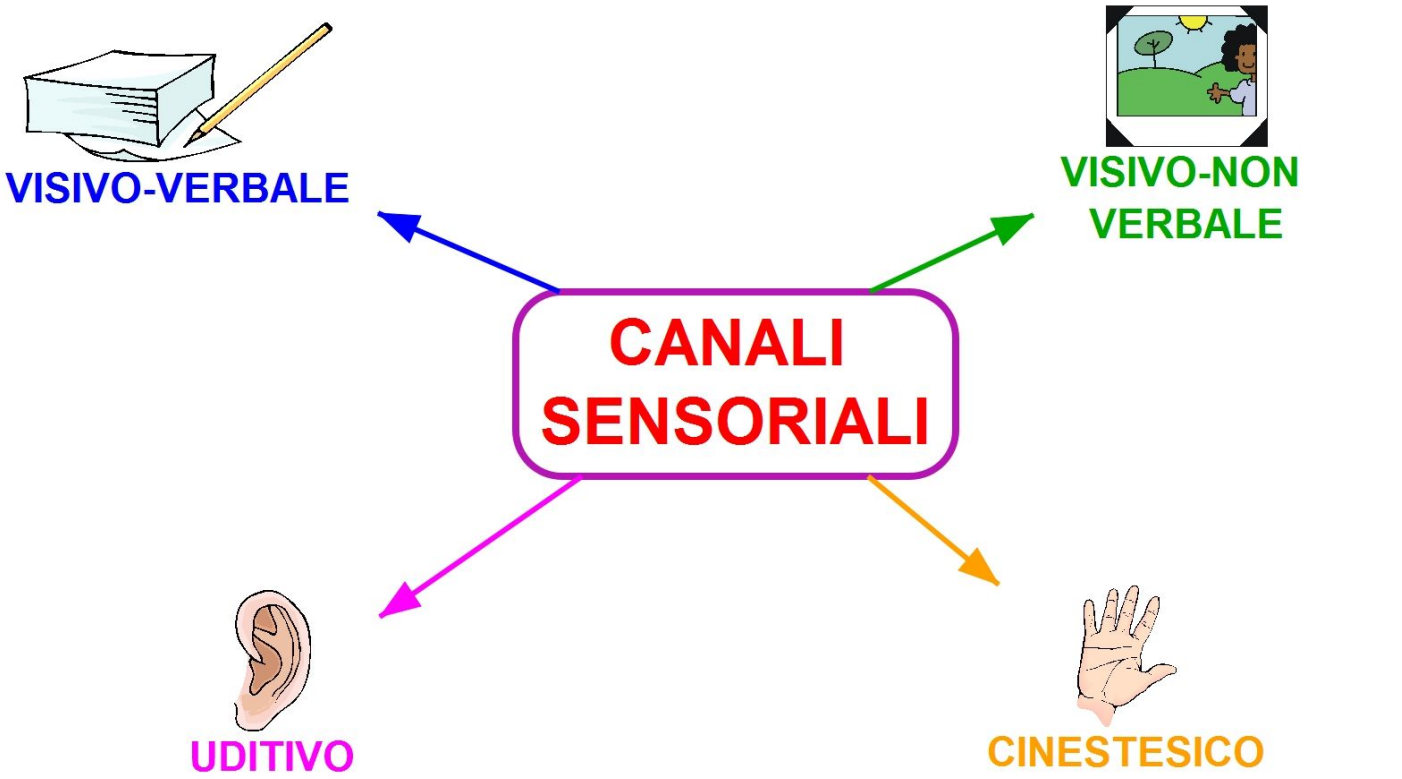
Questionario sugli Stili di apprendimento

Questionario sul Metodo di Studio QMS (Cornoldi et al, 2001) – item selezionati

Test di Kolbe

Test VAK – Visivo, Auditivo, Cinestetico

Stili di Apprendimento



www.anastasis.it

Strategie per lo stile VISIVO–VERBALE

- prendere appunti in classe e rileggerli a casa
- riassumere per iscritto quanto si è letto prendere nota delle istruzioni per i compiti e le lezioni
- accompagnare grafici e diagrammi con spiegazioni scritte in generale elencare per iscritto ciò che si desidera ricordare
- avere istruzioni o spiegazioni scritte

Strategie per lo stile VISIVO NON VERBALE

- usare disegni, mappe multimediali in cui inserire parole-chiave, immagini, grafici ecc.. per ricordare i termini e per riassumere il materiale da studiare
- usare il colore nel testo per evidenziare le parole-chiave e nelle mappe multimediali per differenziare i diversi contenuti e livelli gerarchici
- sfruttare gli indici testuali prima di leggere il capitolo di un libro creare immagini mentali di ciò che viene ascoltato o letto, utili per il recupero dei contenuti

Strategie per lo stile UDITIVO

- Prestare attenzione alle spiegazioni in classe
- Sfruttare il recupero e la verbalizzazione delle conoscenze pregresse su un dato argomento
- Richiedere spiegazioni orali agli insegnanti
- Registrare le lezioni a scuola, registrare la propria voce mentre si ripete a voce alta
- Trasformare le pagine del libro in formato audio per poi ascoltarle
- Usare la sintesi vocale per la lettura
- Utilizzare audiolibri per leggere i libri di narrativa
- Lavorare in coppia con un compagno

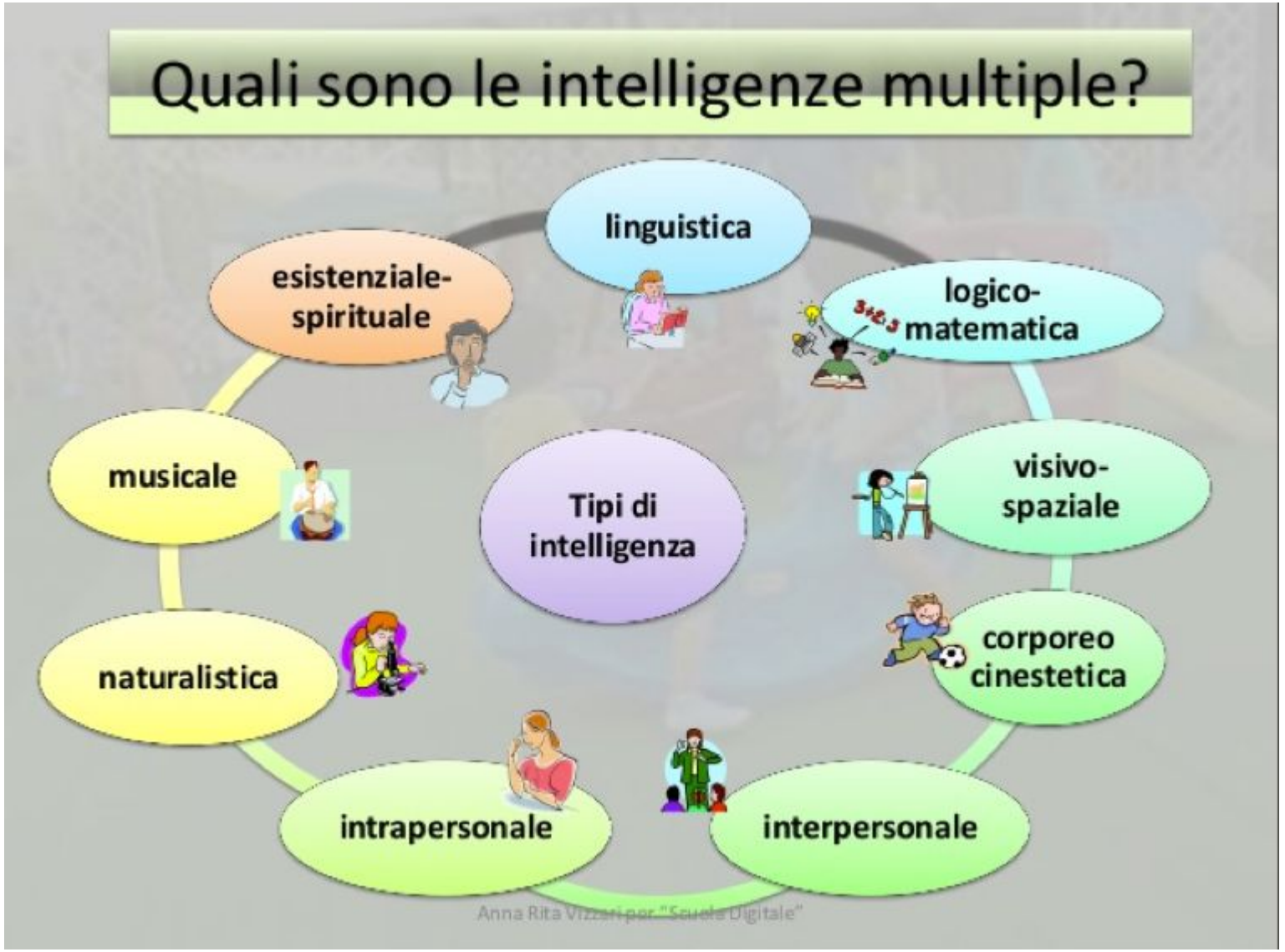
Strategie per lo stile CINESTESICO

- Fare prove nelle materie in cui è possibile trasformare in pratica ciò che si deve studiare
- Suddividere in maniera chiara i momenti di Studio da quelli di pausa
- Alternare momenti in cui si sta seduti a momenti in cui ci si alza
- Creare mappe, grafici, diagrammi di ciò che si studia

Tabella 2.3 – Rapporto tra stili di insegnamento, strategie impiegate e caratteristiche dell'alunno con DSA.

Stili di insegnamento	Esempi di strategie dell'insegnante	Alunno con DSA
VERBALE	• nelle spiegazioni usa le parole in modo preponderante e fa riferimenti al testo scritto • riferimenti al testo scritto per ricordare	• può sfruttare le spiegazioni orali attraverso il canale uditivo • è messo in difficoltà dai riferimenti al testo scritto
VISUALE	• nella spiegazione usa immagini, mappe concettuali, schemi, lavagna, cartelloni e fa riferimento a tutti gli aspetti iconici nel testo • fa riferimento alla pagina come fosse una fotografia e alle immagini per ricordare	• sfrutta tutti gli elementi iconici forniti dall'insegnante attraverso il canale visivo-non verbale
GLOBALE	• nelle spiegazioni si focalizza su un'idea generale dell'argomento, definisce la macrostruttura e le macrorelazioni	• una spiegazione globale gli permette di attivare le conoscenze pregresse per entrare nel contenuto con maggiore efficacia
ANALITICO	• nelle spiegazioni parte dai dettagli e per ogni singolo aspetto declina un elemento per volta	• può essere messo in difficoltà dal processare informazioni in serie • beneficia dell'uso di mappe concettuali per definire gli aspetti analitici di uno specifico contenuto
SISTEMATICO	• nella spiegazione segue in maniera dettagliata la scaletta degli argomenti elencandoli con cura	• può essere un valido aiuto nel caso di argomenti complessi che richiedono una chiara distinzione delle diverse tappe che compongono il compito
INTUITIVO	• nella spiegazione segue a linee generali la scaletta degli argomenti, che però modifica sulla base dei rimandi degli alunni	• può abituarsi al ragionamento intuitivo e imparare a sviluppare inferenze sugli argomenti da trattare

Ciceri e Cafaro pagina 23 del libro Come Leggere la Dislessia e i DSA (a cura di G. Stella e L. Grandi).


Quali sono le intelligenze multiple?
linguistica
logico-matematica
visivo-spaziale
corporeo cinestetica
interpersonale
intrapersonale
naturalistica
musicale
esistenziale-spirituale
Tipi di intelligenza
Anna Rita Vizzari per "Scuola Digitale"

1. **Intelligenza linguistica**: è l'abilità di usare efficacemente il linguaggio orale e scritto per spiegare, pensare, convincere e informare; le sue basi si pongono nella prima infanzia, ma può essere affinata e migliorata nel corso degli anni.

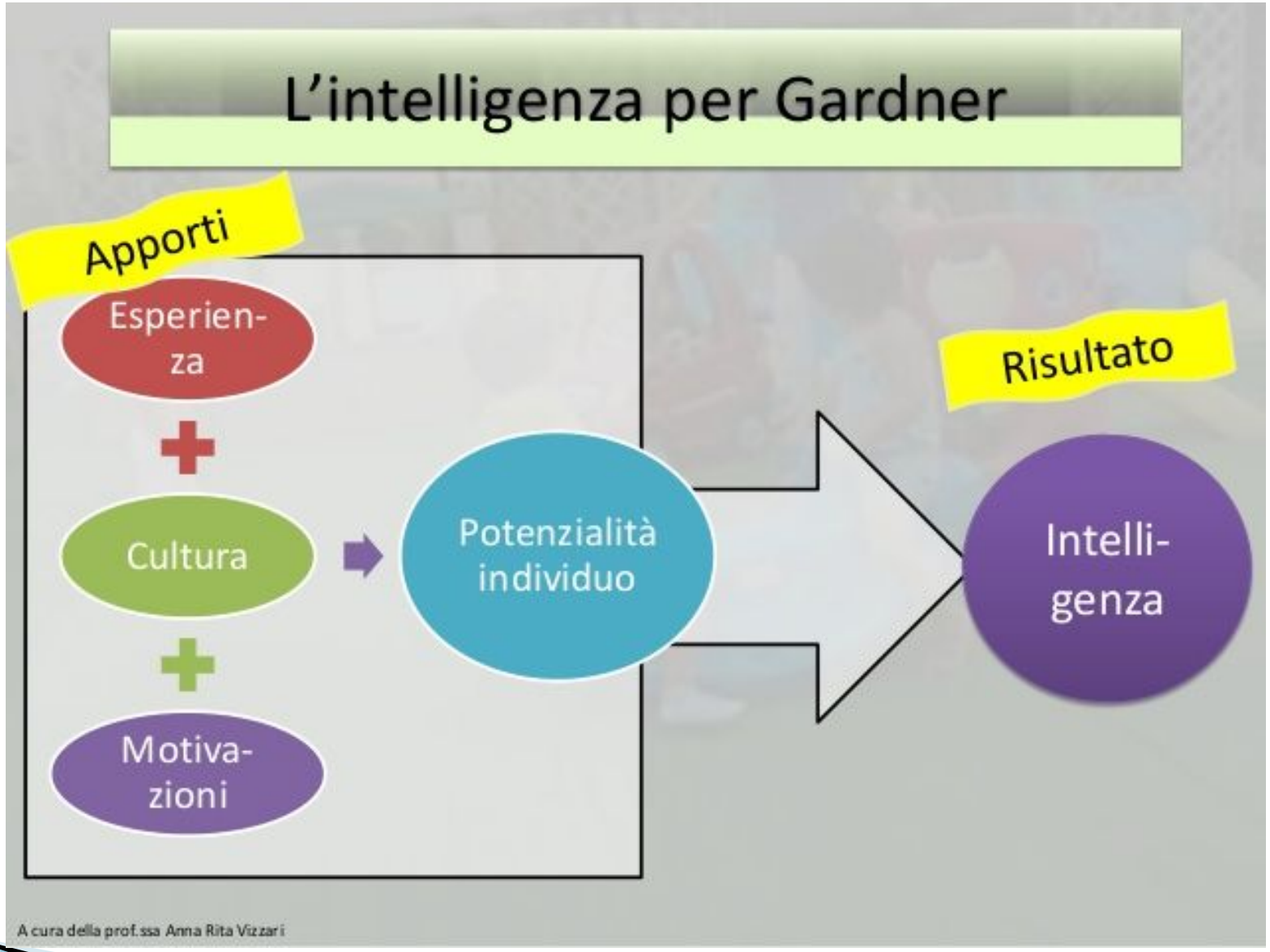
Adobe Voice: per creare video **da foto**, grafiche, musica e voci.

Story Kit: per creare uno storytelling (story-board con creazione di uno scenario, inserire gli attori e la registrazione audio. Inserire il titolo.

Puppet Pals: per creare storie digitali.Carica il testo e le immagini, personalizza il carattere, scgli la disposizione migliore, inserisci Balloon e fumetti, registra una narra-= zione o includi una colonna sonora, prepara la copertina. Usa più sensi per "leggere" il libro e condividi

Book creator: per creare un ebook inserendo il testo e le immagini. Condivisione in .pdf o epub

Adobe Voice


L’intelligenza per Gardner
Apporti
Esperien-za
Cultura
Motiva-zioni
Potenzialità individuo
Risultato
Intelli-genza
A cura della prof.ssa Anna Rita Vizzari

Intelligenza logico–matematica

è la capacità di riconoscere schemi lavorare con simboli astratti (numeri, figure geometriche, …) e di cogliere o trovare i nessi fra informazioni separate e distinte.

Mappe concettuali: cmap, Mind Maple, XMind, Simple Mind, Supermappe

Algebra Touch

Geogebra

Geometrypad

Aritmeticando

iMatematica

WolframAlpha: è uno dei servizi web più utilizzati dalle persone che hanno ca che fare con matematica, fisica, elettrotecnica e tantissimo altro.

Intelligenza visuo-spaziale

Intelligenza spaziale e visiva: è l'abilità di percepire visivamente il mondo e di reinterpretarlo; si sviluppa con l'età e con l'esperienza (pittori, architetti, meccanici, piloti, registi, giocatori di scacchi, chirurgi, navigatori). L'uso di mappe e di altre rappresentazioni grafiche sarà congeniale per questi alunni.

- Mappe concettuali: cmap, Mind Maple, XMind, Simple Mind, Supermappe
- Masterpiece – Osmo: Per disegnare tutto quello che vuoi. Prendi un'immagine, ricerca in rete oppure utilizza una delleimmagini della nostra galleria. Poi, utilizzando il supporto Osmo, metti un foglio di carta davanti al tuo iPad e incomincia a disegnare. Quando é fatto puoi salvare e condividere la tua creazione.
- **Paper:** per disegnare e colorare e creare oggetti. Prendere appunti e annotazioni su foto e schizzi.
- **Star Walk: Applicazione** che rende tutti piu' vicini alle bellezze dell'universo e all'astronomia.

Intelligenza corporeo–cinestetica:

capacità di usare il proprio corpo per esprimere idee o sentimenti, o per raggiungere obiettivi in campo sportivo o in altre attività e inizia a manifestarsi in età prescolare (attori, ballerini, atleti).

- Mappe mentali e concettuali
- Dexteria
- Pinch it
- Letter Reflex
- Frog Dissection
- Software per disegnare e dipingere

Intelligenza musicale

è l'abilità di percepire e produrre musica attraverso l'esecuzione e la composizione; questa intelligenza si sviluppa molto precocemente (fin dai primi mesi di vita) ma rimane attiva fino alla vecchiaia senza diminuire.

- **AutoRap** è un'applicazione che trasforma ogni persona in un rapper esperto pronto ad una sfida di rime con Fabri Fibra.
- **Songfy** permette di **creare canzoni di generi diverse**, non per forza Rap. Tutto quello che si deve fare è parlare al microfono e far lavorare l'app musicale.
- App con musica di Mozart per favorire la concentrazione in classe
- **Music Maker Jam:** creare le tue canzoni in poco tempo e con il massimo divertimento. È facilissimo: avvia la app, scegli tre stili musicali gratuiti e inizia subito a combinare i suoni.
  Scegli fra i tanti loop professionali e posizionali liberamente utilizzando fino a otto tracce. Modifica il tempo, la tonalità delle tue canzoni e aggiungi straordinari effetti in tempo reale. Crea un remix della tua musica agitando il tablet e lasciati ispirare per la jam session successiva.
- Garage Band: Interfaccia intuitiva per imparare, suonare, registrare e creare brani musicali da condividere ovunque. Fare musica da professionista non è mai stato così facile.

Intelligenza sociale (interpersonale)

consente di capire le persone, essere empatici e comunicare in modo convincente ed efficace; si manifesta e si inizia a sviluppare a partire dai 3–4 anni di età.

Capacità di lavorare cooperativamente in un piccolo gruppo e comunicare con linguaggi verbali e non.

Skype o Hangout per comunicare a distanza

Schoology: Per gestire la tua classe, creare e presentare le assegnazioni, partecipare a discussioni interattive, effettuare valutazioni, collabora con i vostri coetanei, e molto altro ancora!

Animoto (per Android e IOS): trasforma le tue foto e i tuoi video in piccoli kolossal digitali pieni di colore, movimento e musica.

iMovie per creare un video scegliendo i clip e poi aggiungere titoli, musiche ed effetti.

Magisto: per raccontare e fare storytelling

Flipagram: per creare e condividere in modo semplice

Adobe Voice per creare semplici video-storie in pochi minuti

Wiki a più mani

iBrainstorming: il docente coordina il brainstorming e ogni gruppo elabora spunti e suggerimenti

Padlet: bacheca virtuale per inserire testi, immagini, video…

Blogger: per un blog di classe

Intelligenza introspettiva (intrapersonale)

è la conoscenza di se stessi, delle proprie abilità, dei propri desideri e sentimenti unita alla capacità di agire su di essi e di valorizzare le proprie doti personali; consente inoltre di comprendere intenzioni. Personalità e desideri altrui, anche quando non sono apertamente manifestati; si rivela in modo più evidente a partire dall'adolescenza.

Diari con app:

Narrato: per creare diario in cui possiamo scrivere note, pubblicare foto, registrare la nostra posizione geografica, eccetera. è possibile collegare Narrato ai nostri social network (Facebook, Instagram, Twitter. E' gratis per iPhone e iPad

Rove memorizza i luoghi dove andiamo, quali foto scattiamo, quali video filmiamo. Persino quanti chilometri abbiamo percorso a piedi, in bicicletta o in aereo. Le iunformazioni sono private, è possibile condividerle

Heydey assomiglia parecchio a Rove, è disponibile per **iPhone** e per **Android** (gratis). Fa tutto da sola, è l'app perfetta per gli smemorati. Sul diario di Heyday è comunque possibile aggiungere annotazioni testuali, fotografie, ecc.

Intelligenza naturalistica

è l'abilità di riconoscere e classificare elementi dell'ambiente naturale, e si sviluppa fin dall'infanzia, grazie al grande interesse che i bambini hanno per il mondo della natura.

L'intelligenza naturalistica permette alle persone di distinguere, classificare e utilizzare le caratteristiche dell'ambiente esterno.

Essi amano e sanno come prendersi cura di piante e/o animali. Sono soliti usare tutti i sensi per entrare in contatto con la natura e apprezzarne i colori, i suoni, gli odori, i gusti e gli altri stimoli sensoriali.

Carl von Linneo, Jean–Baptiste Lamarck, Charles Darwin, Isaac Newton, Konrad Lorenz possono rappresentare esempi celebri in possesso di questo tipo di intelligenza.

Le persone con una forte intelligenza naturalistica amano lavorare come agricoltori, veterinari, chef, addestratori di animali, giardinieri.

Esempi dalla natura come modelli di problem solving. Categorizzazione e individuazione di similarità e differenze

iNaturalist: consente di registrare le osservazioni dal mondo naturale e contribuire a iNaturalist.org, un social network per i naturalisti

PlantNet: app che riconosce piante e fiori fotografando (per IOS e Android)

Intelligenza esistenziale–spirituale

è la capacità di autoriflessione

L'intelligenza esistenziale consiste nella capacità di utilizzare il ragionamento filosofico, di saper trattare la giustizia e di affrontare questioni religiose.

Platone, Kant, Gandhi, Martin Luther King, Matteo Ricci, Nelson Mandela, Madre Teresa di Calcutta sono rappresentanti celebri di questo tipo di intelligenza.

Sacerdoti, suore, volontari, insegnanti, educatori, avvocati, procuratori costituiscono le professioni principali a cui pensare per capire le tipiche abilità incluse nell'intelligenza esistenziale.

Le attività preferite di queste persone sono il dibattito, l'argomentazione, il ragionamento teorico, l'uso di astrazioni e la difesa dei principi.

- L'intelligenza umana, intesa come realtà complessa e multidimensionale in continuo divenire, [...] una potenzialità bio psicologica, influenzata da fattori esperienziali, culturali e motivazionali in continua evoluzione [...] che ha mille modi di esprimersi e diverse modalità di accesso alla conoscenza contemporaneamente presenti in ogni individuo, che aspettano solo di essere individuati ed espressi. (Howard Gardner)

Gli insegnanti potranno adottare:

- Didattica multidimensionale e multisensoriale per personalizzare gli apprendimenti per rafforzare i punti di debolezza facendo leva sui punti di forza del singolo alunno.
- Cooperative learning con gruppi eterogenei e assegnando i ruoli in base alle abilità
- lezioni variegate per includere ogni alunno
- Variare la tipologia di verifica per permettere a tutti gli alunni di esprimere il meglio di sè (Elaborati, test, grafici, esposizioni orali)

La **Teoria delle Intelligenze Multiple di Howard Gardner**, apre le porte a un radicale cambiamento nella concezione dell'intelligenza umana, spostando la nostra attenzione non più a determinare «quanto si è intelligenti», quanto piuttosto a scoprire il «come si è e si può essere intelligenti».

Per raggiungere un buon livello di inclusività è importante considerare le diverse forme di intelligenza così come espresse da Gardner e, di conseguenza, le differenze nel modo di apprendere che queste forme di intelligenza innescano.

Secondo Gardner l'educazione deve essere predisposta in modo da aiutare ogni allievo a valorizzare la sua forma di intelligenza e acquisire così il maggior numero di informazioni possibile.

SoDiLinux 2015 – Francesco Fusillo
in collaborazione con l'ITD del CNR e CTS- Verona

- includere i bisogni speciali nella programmazione delle azioni didattiche
– Adeguare l'interfaccia utente alle condizioni dei ragazzini

– Alfabetizzare i ragazzi ad un uso consapevole del mezzo informatico
– Insegnare a studiare con i nuovi mezzi della trasmissione dei saperi
– Governare e condividere con i ragazzi i percorsi cognitivi sui nuovi strumenti
– Operare sui percorsi della costruzione delle conoscenze prima che sulla fase esercitativa
– Imparare a maneggiare molte informazioni, a selezionarle, a reperire materiali

Autismo -

- **ARAWORD** Comunicare per immagini CAA (**ARAWORD** da aggiornare dopo l'installazione)

Piattaforma immagini presente anche su varie App.- per Android (talking Tab – Iziozi- Let me Talk)

Sordità -

Sodilinux permette di gestire la

- **La postazione Bifronte** connessa ad internet (per scrittura-sottotitolata e condivisione comunicativa)
  - **libreoffice – writer** scrivere e sentire
  - **Audacity** Controllare la modulazione di voce Digitalizzare il parlato , utile nella postazione (http://lab.webtips.it/riconoscimento-vocale-gratis)

Psicofisici

- **Tastiera a schermo programmabile e a scansione**
- **controllo del mouse** con diversi device e con tastierino direzionale
- **Writer** scrivere e ascoltare

  Inoltre Parco software educativo nel menù didattica e **giochi di intrattenimento**

DSA e BES

- **Lettore di schermo** - screen reader plurilingue mobile
- **Writer** scrivere ascoltando e poter registare audio lo scritto (con nuova funzione vox vox)
- **Impress** per creare presentazioni interattive
- **Cmapp tool** creare mappe
- **Evince o PDF exchange** Lettore PDF per i testi digitali
- **Audacity** creare appunti audio o lezioni
- **VLC** per vedere e fermare e catturare immagini da video di qualsiasi natura
- **Cattura schermo** – per catturare immagini o porzioni da qualsiasi fonte sullo schermo
- **Simple-screenrecorder** creare video-guide o video-esposizioni
- **Posterazor** creare cartelloni
- **Con Chromium** dettare al PC (servizio online http://lab.webtips.it/riconoscimento-vocale-gratis)
- **Calcolatrice**

Scuola a Distanza- e in ospedale

Governare il PC a distanza (software proprietario **teamwiever** da installare)sodilunux

- **Sklype** (da instalalre) per videoconferenza e dialogo
- **Simple scan** per scansionare e da inviare schede o ….via we

Tavolo interattivo

Sodilinux permette di pilotare monitor touch screen e adattare gli schermi alle necessità più differenti

Adattamento dello schermo – semplificazione dell'interfaccia

Easy–Dida 1.0
Applicativi per la didattica facile freeware e opensource

- software Opensource e freeware installabili e portabili
- videotutorial e webinar di Essediquadro rivolti agli insegnanti (con possibilità di attestato) per accompagnare il cambiamento di azione in classe
- in versione installabile e portabile (funzionano anche dalla chiavetta)
- compatibilità (i software funzionano da winXP a Windows 10 (32 2 64 bit) e sono scaricabili per MAC, e Linux ubuntu o sodilinux, wiildos e tutte le ubuntu derivate)
- inclusione (perchè posso distribuire ai ragazzi Easy Dida e farli lavorare assieme all'insegnante) in un setting cooperativo e circolare (vedi Opensankorè per la LIM portabile)

Easy Dida si propone di essere uno strumento per l'insegnante che introduce linguaggi diversi per una didattica multisensoriale e inclusiva afinchè tutti gli alunni possano lavorare insieme senza alcuna discriminazione (Don Milani)

video

LeggiXMe_FW40

Il Prof. Giuliano Serena insieme al Team di ITD CNR ha preparato gli “Strumenti compensativi low cost” in versione portable.

Alcuni programmi fanno parte di una raccolta organizzata dal dott. Enrico Angelo Emili con la collaborazione del prof Walter Casamenti e distribuita in una chiavetta dall'Università di Perugia.

- LeggiXMe sintesi vocale in Italiano, Inglese, Francese, Spagnolo e Tedesco
- CMap Tools e Mind Maple per creare le mappe
- MateXMe: calcolatrice, numeri primi, mcm, MCD ed equivalenze con sintesi vocale
- PDFXChangeViewer per studiare con i libri digitali
- Lingoes con un ottimo dizionario di inglese offline
- Pots per le basi della grammatica Inglese
- Google Chrome

software per l'apprendimento e la riabilitazione

impararegiocando

Piattaforma con software a pagamento:

WinABC disponibile anche come app per IOS iWinABC

Dislessia on line per la lettura temporizzata alternativa a WinABC

Vocabolacquario

Instant reader: per la lettura temporizzata (tachistoscopio)

App: Sillabando, Cerca Tutto Free!

Sitografia

- https://www.slideshare.net/LuciaGiammario/pnsd-animatore-digitaletem3-parte-2-as201617
- https://www.slideshare.net/latiranna/iimm-e-didattica-italiano
- http://sodilinux.itd.cnr.it/index.php/novita/13-presentazione-di-sodilinux-cts-2015-32-e-64-bit
- https://sites.google.com/site/leggixme/leggixme_usb
- http://www.dislessia-on-line.it/
- https://www.fusillo-francesco.it/