

Utente:  
Password:

## Vi racconto le avventure di orso Orsotto

Rosalba Grasso - Angela Galluzzo

**Descrizione:** Il progetto è stato ideato per un alunno di nove anni, che presenta ?Deficit cognitivo con disturbo del linguaggio e instabilità psicomotoria?, inserito in una seconda classe di scuola primaria. Il bambino timido e impacciato nella comunicazione, non riesce a manifestare adeguatamente emozioni e sentimenti e a porsi in relazione comunicativa con i compagni del gruppo-classe. Si esprime essenzialmente per manifestare bisogni primari, utilizzando comunemente la parola-frase. Il patrimonio lessicale è povero e infantile; le parole spesso risultano incomprensibili per notevoli difetti di linguaggio.

Comprende messaggi molto semplici, legati al vissuto esperienziale e risponde positivamente a consegne elementari e immediate. Non sopporta le frustrazioni e per svolgere una qualunque attività didattica ha bisogno di una figura costante di riferimento che lo guidi e lo rassicuri sia sul piano affettivo che cognitivo. Accettato ed amato dai compagni, assume un ruolo gregario, tende ad isolarsi e il rapporto con gli altri bambini avviene solo se mediato dall'adulto. Alcuni alunni del gruppo classe, inoltre, presentano difficoltà di apprendimento, che richiedono interventi individualizzati e personalizzati.

**Area/e disciplinare/i:**

linguistico-comunicativo-espressiva

**Livello scolastico:**

classe terza

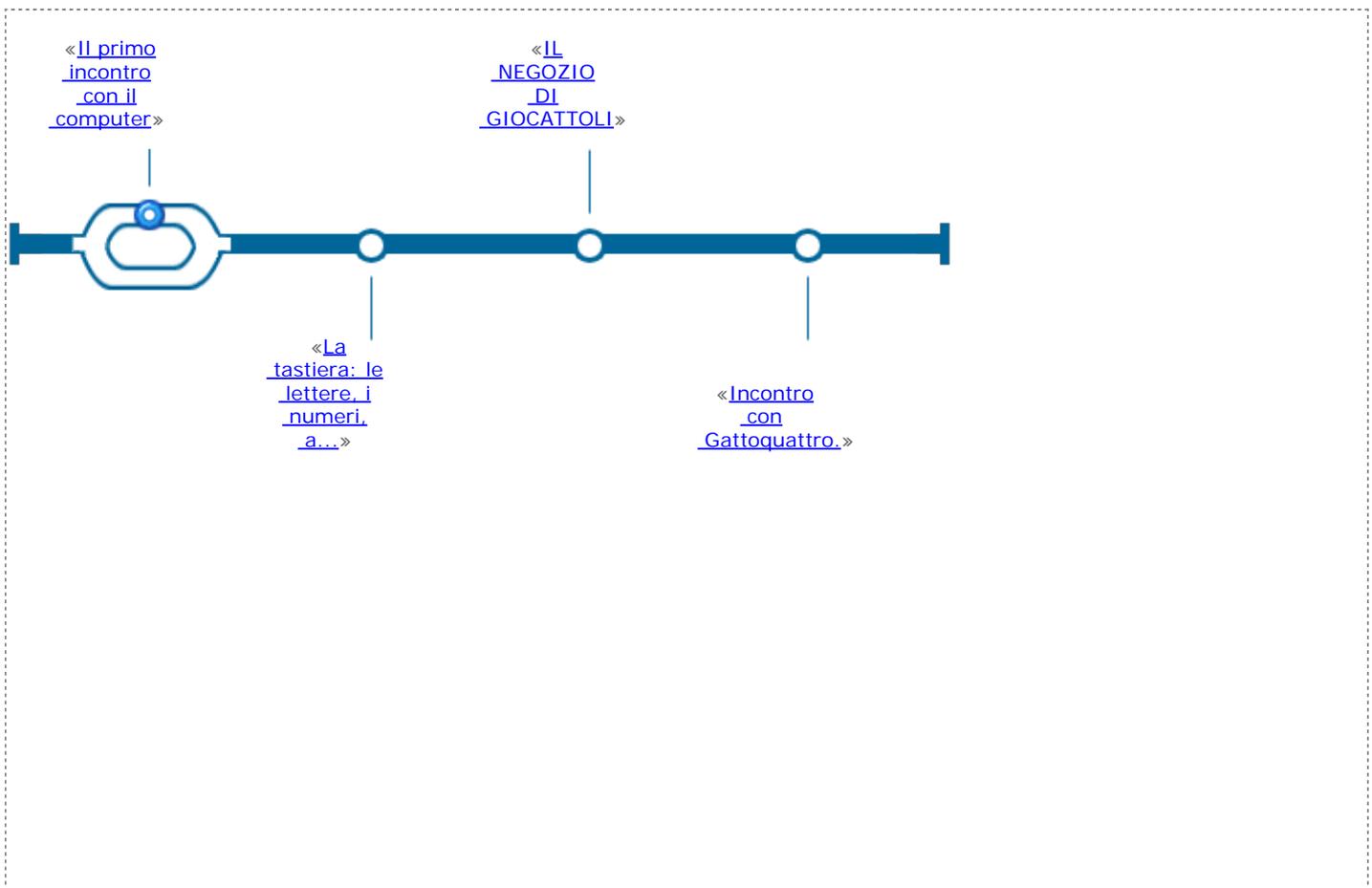
**Età:** 9 anni

**Tipo disabilità:** Ritardo mentale

● L'ipotesi ● Obiettivi formativi ● I contenuti

● L'organizzazione ● Focus integrazione ● Esperienza

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/scheda percorso



## Vi racconto le avventure di orso Orsotto

Rosalba Grasso - Angela Galluzzo

Utente:  
Password:

**Descrizione:** Il progetto è stato ideato per un alunno di nove anni, che presenta "Deficit cognitivo con disturbo del linguaggio e instabilità psicomotoria", inserito in una seconda classe di scuola primaria. Il bambino timido e impacciato nella comunicazione, non riesce a manifestare adeguatamente emozioni e sentimenti e a porsi in relazione comunicativa con i compagni del gruppo-classe. Si esprime essenzialmente per manifestare bisogni primari, utilizzando comunemente la parola-frase. Il patrimonio lessicale è povero e infantile; le parole spesso risultano incomprensibili per notevoli difetti di linguaggio.

Comprende messaggi molto semplici, legati al vissuto esperienziale e risponde positivamente a consegne elementari e immediate. Non sopporta le frustrazioni e per svolgere una qualunque attività didattica ha bisogno di una figura costante di riferimento che lo guidi e lo rassicuri sia sul piano affettivo che cognitivo. Accettato ed amato dai compagni, assume un ruolo gregario, tende ad isolarsi e il rapporto con gli altri bambini avviene solo se mediato dall'adulto. Alcuni alunni del gruppo classe, inoltre, presentano difficoltà di apprendimento, che richiedono interventi individualizzati e personalizzati.

**Area/e disciplinare/i:**

linguistico-comunicativo-espressiva

**Livello scolastico:**

classe terza

**Età:** 9 anni

**Tipo disabilità:** Ritardo mentale

- L'ipotesi
- Obiettivi formativi
- I contenuti
- L'organizzazione
- Focus integrazione
- Esperienza

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-lista percorsi/scheda percorso

[Mappa percorso](#)

### L'ipotesi

La scuola spesso offre "stili e modelli culturali" non sempre coincidenti con quelli posseduti dagli studenti e il suo errore sta nel non riconoscere che essi continuano ad essere presenti anche nell'ambiente scolastico, condizionando pesantemente il processo di insegnamento/apprendimento. Le variabili in gioco sono riconducibili da un lato alle caratteristiche individuali (di tipo cognitivo, affettivo e culturale) che ogni bambino ha costruito fuori della scuola e dall'altro alla qualità dell'intervento scolastico in relazione alle caratteristiche individuali.

Tutti sappiamo che sviluppo cognitivo, sviluppo affettivo e socio-relazionale procedono, nel bambino di pari passo e che solo un'armonica integrazione di queste linee di sviluppo, può favorire un processo di crescita e di adattamento alla realtà.

Per stabilire valide relazioni, il bambino, non solo deve possedere strumenti cognitivi adeguati, ma soprattutto, essere capace di trasformarli in mezzi espressivi e comunicativi. Saper utilizzare tutte le potenzialità cognitive e socio-relazionali, dipende anche dalle risposte che l'ambiente dà ai tentativi, confermandolo o meno sull'efficacia dei suoi atti comunicativi; è importante sottolineare che sulla rinuncia e la sfiducia il bambino può sviluppare problematiche relazionali che da sole, o insieme a deficit cognitivi già esistenti, possono creare blocchi emotivi tali, da rendere difficile il processo di apprendimento.

Un percorso educativo dovrà considerare, quindi, tutti gli aspetti implicati e la loro reciproca interdipendenza.

Per quanto esposto, la nostra ipotesi progettuale parte proprio dai bisogni, dalle potenzialità, abilità, e competenze dei nostri alunni, fa leva sulle loro motivazioni e attraverso il "fare concreto" e la didattica ludica, li mette nelle condizioni di scoprire, conoscere, costruire, elaborare, la "realtà", rendendoli protagonisti (sia individualmente, che collettivamente) del loro processo di crescita affettiva, cognitiva, sociale.

I criteri metodologici, hanno lo scopo di far nascere, in ogni bambino il "piacere di apprendere", ogni abilità da acquisire è vista non in sé e per sé ma sempre riguardo all'obiettivo finale dell'"imparare a fare" e "comunicare" con gli altri, a "cavarsela" da solo" e quindi a scegliere in funzione delle proprie capacità o delle specifiche difficoltà.

L'ipotesi

Quanto detto, vale a maggior ragione, per l'alunno "diversamente abile", nel cammino verso l'autonomia, deve imparare "facendo" e "comunicando" (socializzazione). e in questo modo rinforzerà la sua autostima.

Da qui l'esigenza di costruire un unico percorso educativo-didattico, flessibile e innovativo, efficace per tutti, ma finalizzato soprattutto a favorire la massima integrazione dell'alunno diversamente abile come soggetto attivo e produttivo nel gruppo classe.

Presupposto fondamentale per consentire la partecipazione attiva di tutti gli alunni e particolarmente l'alunno diversamente abile, è la creazione di un clima ludico-affettivo-gratificante, in cui essi stessi si sentano protagonisti del processo apprendimento/insegnamento in una ricca trama di dinamiche relazionali.

In considerazione delle difficoltà specifiche del bambino ("deficit cognitivo con disturbo del linguaggio e instabilità psicomotoria"). ma anche di quelle più generali della classe l'area disciplinare prescelta è quella "linguistico-comunicativo-espressiva, che consentirà agli alunni di acquisire e/o consolidare e/o potenziare le abilità e le competenze linguistiche verbali e non verbali, con ricadute positive in tutti gli ambiti disciplinari.

Il progetto, pertanto, prevede: attività multimediali, attività motorie, e attività linguistico-comunicativo-espressive, che offriranno molteplici stimoli e rafforzandosi tra loro consentiranno agli alunni di crescere sia sul piano cognitivo che affettivo-emotivo-relazionale.

In particolare esse dovranno consentire:

- lo sviluppo comunicativo, nella sua possibilità di comprendere la realtà, mediante l'elaborazione, l'espressione e la verbalizzazione di emozioni, sentimenti, idee, fantasie, progetti;
- lo sviluppo del gioco come modalità di sperimentazione, interazione e partecipazione;
- lo sviluppo grafico come processo di rielaborazione dei contenuti del mondo interno ed esterno;
- lo sviluppo del pensiero come capacità di rielaborazione dell'esperienza e di proposta partecipata.

Le diverse attività proposte, dovranno essere realizzate sia con il gruppo-classe per favorire la socializzazione e l'autonomia dei bambini, sia con i piccoli gruppi, anche se sono previsti interventi individualizzati per il recupero tempestivo di carenze e lacune emerse durante lo svolgimento delle stesse.

Per le grandi varietà di stimoli che offrono in campo educativo, gli strumenti multimediali, con la produzione in contemporanea sia di immagini che di suoni, il progetto prevede l'uso del computer e di un software accessibile, per produrre nuove occasioni e contesti stimolanti per l'apprendimento.

La scelta del software educativo " il primo incontro con la matematica", anche se ad una prima lettura può sembrare non inerente all'area disciplinare prescelta per il nostro progetto, è stata dettata da una serie di motivi che brevemente esponiamo:

1. I personaggi protagonisti di questo cd-rom sono presentati sotto forma di cartone animato, modalità giocosa molto amata dai bambini, che si presta molto bene per veicolare in forma ludica i contenuti concettuali previsti dai nostri obiettivi. >
2. I personaggi principali (l'orso Orsotto, il cane Bausette, il gatto Gattoquattro ecc...) fanno parte del mondo animale, affettivamente ed emotivamente gradito ai bambini e ciò produce il loro coinvolgimento motivazionale nei confronti dell'apprendimento.
3. La risoluzione di esercizi-gioco sulle relazioni spaziali, le dimensioni, la discriminazione percettiva, le associazioni, le sequenze logiche, ecc...conduce all'acquisizione di prerequisiti indispensabili per la letto-scrittura sia da parte degli alunni che non hanno raggiunto questa competenza, sia da parte di tutti gli altri che la devono consolidare o potenziare.
4. La stretta relazione tra immagini e linguaggio verbale rende piacevole il gioco e nello stesso tempo favorisce l'interazione tra memoria visiva e memoria uditiva, in un rinforzo reciproco, potenziando globalmente la memorizzazione alla base del corretto sviluppo del linguaggio orale, della lettura e della scrittura.
5. La chiarezza e i colori delle immagini uniti al linguaggio verbale semplice e accattivante riescono ad interessare i bambini, senza stancarli, stimolando le loro percezioni uditive e visive negli aspetti di analisi, attenzione, memoria.
6. I tempi attenti, in genere brevi si allungano anche per la presenza delle animazioni. Sono stimolate simultaneamente le diverse abilità sensoriali con un rinforzo reciproco e l'ampliamento delle conoscenze e quindi del vocabolario.
7. La storia " le avventure di Orsotto alla ricerca del regalo scomparso... " suddivisa in capitoli, ricca di imprevisti e sorprese, suscita curiosità e interesse nei bambini e divertendoli li motiva verso l'apprendimento.
8. I dialoghi tra i vari personaggi appaiono anche in forma scritta (stampato maiuscolo) nelle nuvolette (tipo fumetti), in modo che i bambini possano allenarsi nella lettura.
9. È possibile stampare alcune videate (per colorarle) sia all'interno dei giochi, sia

aprendo la cartella"stampa-immagini. Le fotocopie potranno essere colorate sia utilizzando gli strumenti grafici del programma Paint di Windows", sia le varie tecniche pittoriche tradizionali. (pastelli, tempere, ecc. ...).

10. Il programma, nella risoluzione degli esercizi, in caso di errore, tende ad evitare il senso di frustrazione consequenziale, invitando il bambino a ripetere l'esperienza sottoforma di "aiuto"; in caso di successo lo ringrazia gratificandolo e aumentandone l'autostima.
11. Il s.w. presenta le"avventure di Orsotto alla ricerca del regalo scomparso... " ripartite in diversi capitoli di un grande libro collocato nel menu iniziale e offre il vantaggio di poter utilizzare, un capitolo alla volta, consentendo di concludere interamente le unità programmate.
12. Il s.w. grazie alla presenza di semplici pulsanti e aiuti, è utile per introdurre gradualmente i bambini all'uso autonomo del computer.

Questo software per i motivi suddetti e per le svariate possibilità che offre, sarà il nucleo principale attorno al quale ruoteranno tutte le attività, per il raggiungimento degli obiettivi formativi.

Alla fine del progetto per valorizzare gli alunni e per rendere significativa questa "esperienza di apprendimento" nel tempo, ogni alunno creerà, con la raccolta del materiale da lui elaborato, un libro-quaderno dal titolo: "le avventure di orso Orsotto".

## Vi racconto le avventure di orso Orsotto

Rosalba Grasso - Angela Galluzzo

Utente:

Password:

**Descrizione:** Il progetto è stato ideato per un alunno di nove anni, che presenta ?Deficit cognitivo con disturbo del linguaggio e instabilità psicomotoria?, inserito in una seconda classe di scuola primaria. Il bambino timido e impacciato nella comunicazione, non riesce a manifestare adeguatamente emozioni e sentimenti e a porsi in relazione comunicativa con i compagni del gruppo-classe. Si esprime essenzialmente per manifestare bisogni primari, utilizzando comunemente la parola-frase. Il patrimonio lessicale è povero e infantile; le parole spesso risultano incomprensibili per notevoli difetti di linguaggio.

Comprende messaggi molto semplici, legati al vissuto esperienziale e risponde positivamente a consegne elementari e immediate. Non sopporta le frustrazioni e per svolgere una qualunque attività didattica ha bisogno di una figura costante di riferimento che lo guidi e lo rassicuri sia sul piano affettivo che cognitivo. Accettato ed amato dai compagni, assume un ruolo gregario, tende ad isolarsi e il rapporto con gli altri bambini avviene solo se mediato dall'adulto. Alcuni alunni del gruppo classe, inoltre, presentano difficoltà di apprendimento, che richiedono interventi individualizzati e personalizzati.

**Area/e disciplinare/i:**

linguistico-comunicativo-espressiva

**Livello scolare:**

classe terza

**Età:** 9 anni

**Tipo disabilità:** Ritardo mentale

● L'ipotesi ● Obiettivi formativi ● I contenuti

● L'organizzazione ● Focus integrazione ● Esperienza

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/scheda percorso

[Mappa percorso](#)

### Obiettivi formativi

- Sviluppare le capacità di attenzione, concentrazione, percezione, memorizzazione
- Potenziare e consolidare le abilità di base.
- Sviluppare la conoscenza del corpo e l'organizzazione spazio-temporale
- Migliorare la motricità fine.
- Utilizzare la lingua orale come strumento per esprimere la propria esperienza affettivo - emotiva e fattuale.
- Percepire la lingua come strumento comunicativo per mettersi in relazione con gli altri.
- Saper intervenire nelle diverse conversazioni rispettando le fondamentali regole di partecipazione.
- Saper comunicare esperienze ed emozioni personali attraverso il disegno e/o la scrittura di semplici parole o frasi.
- Imparare a comprendere il significato di semplici testi letti o raccontati dall'insegnante individuandone gli elementi essenziali (personaggi, luoghi, tempi).
- Sviluppare l'espressione creativa e la capacità comunicativa del linguaggio non verbale.
- Saper esplorare ambienti vissuti e stabilire relazioni significative tra sé e gli altri
- Acquisire la capacità di risolvere facili problemi pratici.
- Acquisire fiducia nelle proprie capacità.
- Imparare a portare a termine consegne date.
- Saper instaurare con se stesso e con gli altri relazioni positive.
- Riconoscere l'appartenenza al gruppo.
- Imparare a collaborare con i compagni in modo positivo ed autonomo nella realizzazione di un'attività comune.
- Partecipare ai giochi collettivi rispettando le regole.
- Acquisire le procedure fondamentali per l'utilizzo del p.c. e del s.w."il primo incontro con la matematica".

Obiettivi formativi

## Vi racconto le avventure di orso Orsotto

Rosalba Grasso - Angela Galluzzo

Utente:  
Password:

**Descrizione:** Il progetto è stato ideato per un alunno di nove anni, che presenta ?Deficit cognitivo con disturbo del linguaggio e instabilità psicomotoria?, inserito in una seconda classe di scuola primaria. Il bambino timido e impacciato nella comunicazione, non riesce a manifestare adeguatamente emozioni e sentimenti e a porsi in relazione comunicativa con i compagni del gruppo-classe. Si esprime essenzialmente per manifestare bisogni primari, utilizzando comunemente la parola-frase. Il patrimonio lessicale è povero e infantile; le parole spesso risultano incomprensibili per notevoli difetti di linguaggio.

Comprende messaggi molto semplici, legati al vissuto esperienziale e risponde positivamente a consegne elementari e immediate. Non sopporta le frustrazioni e per svolgere una qualunque attività didattica ha bisogno di una figura costante di riferimento che lo guidi e lo rassicuri sia sul piano affettivo che cognitivo. Accettato ed amato dai compagni, assume un ruolo gregario, tende ad isolarsi e il rapporto con gli altri bambini avviene solo se mediato dall'adulto. Alcuni alunni del gruppo classe, inoltre, presentano difficoltà di apprendimento, che richiedono interventi individualizzati e personalizzati.

**Area/e disciplinare/i:**

linguistico-comunicativo-espressiva

**Livello scolastico:**

classe terza

**Età:** 9 anni

**Tipo disabilità:** Ritardo mentale

● L'ipotesi ● Obiettivi formativi ● I contenuti

● L'organizzazione ● Focus integrazione ● Esperienza

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/scheda percorso

[Mappa percorso](#)

### I contenuti

- Bisogni, esperienze, emozioni dell'alunno nella realtà scolastica.
- Richieste e consegne del docente nella realtà scolastica.
- Le regole per parlare e per ascoltare.
- Ascolto di letture di racconti, fiabe, favole, poesie, filastrocche; conversazioni guidate, drammatizzazioni;
- I linguaggi non verbali.
- Lettura e/o completamento di immagini in sequenza.
- Arricchimento con nuovi termini del vocabolario lessicale.
- Il sé e gli altri
- La comunicazione interpersonale.
- La collaborazione nello svolgimento di un'attività comune.
- Lo spazio e le sue caratteristiche (aperto/chiuso, ecc...).>

Contenuti

## Vi racconto le avventure di orso Orsotto

Rosalba Grasso - Angela Galluzzo

Utente:  
Password:

**Descrizione:** Il progetto è stato ideato per un alunno di nove anni, che presenta ?Deficit cognitivo con disturbo del linguaggio e instabilità psicomotoria?, inserito in una seconda classe di scuola primaria. Il bambino timido e impacciato nella comunicazione, non riesce a manifestare adeguatamente emozioni e sentimenti e a porsi in relazione comunicativa con i compagni del gruppo-classe. Si esprime essenzialmente per manifestare bisogni primari, utilizzando comunemente la parola-frase. Il patrimonio lessicale è povero e infantile; le parole spesso risultano incomprensibili per notevoli difetti di linguaggio.

Comprende messaggi molto semplici, legati al vissuto esperienziale e risponde positivamente a consegne elementari e immediate. Non sopporta le frustrazioni e per svolgere una qualunque attività didattica ha bisogno di una figura costante di riferimento che lo guidi e lo rassicuri sia sul piano affettivo che cognitivo. Accettato ed amato dai compagni, assume un ruolo gregario, tende ad isolarsi e il rapporto con gli altri bambini avviene solo se mediato dall'adulto. Alcuni alunni del gruppo classe, inoltre, presentano difficoltà di apprendimento, che richiedono interventi individualizzati e personalizzati.

**Area/e disciplinare/i:**

linguistico-comunicativo-espressiva

**Livello scolastico:**

classe terza

**Età:** 9 anni

**Tipo disabilità:** Ritardo mentale

● L'ipotesi ● Obiettivi formativi ● I contenuti

● L'organizzazione ● Focus integrazione ● Esperienza

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/scheda percorso

[Mappa percorso](#)

Esperienza

Esperienza

## Vi racconto le avventure di orso Orsotto

Rosalba Grasso - Angela Galluzzo

Utente:  
Password:

**Descrizione:** Il progetto è stato ideato per un alunno di nove anni, che presenta "Deficit cognitivo con disturbo del linguaggio e instabilità psicomotoria", inserito in una seconda classe di scuola primaria. Il bambino timido e impacciato nella comunicazione, non riesce a manifestare adeguatamente emozioni e sentimenti e a porsi in relazione comunicativa con i compagni del gruppo-classe. Si esprime essenzialmente per manifestare bisogni primari, utilizzando comunemente la parola-frase. Il patrimonio lessicale è povero e infantile; le parole spesso risultano incomprensibili per notevoli difetti di linguaggio.

Comprende messaggi molto semplici, legati al vissuto esperienziale e risponde positivamente a consegne elementari e immediate. Non sopporta le frustrazioni e per svolgere una qualunque attività didattica ha bisogno di una figura costante di riferimento che lo guidi e lo rassicuri sia sul piano affettivo che cognitivo. Accettato ed amato dai compagni, assume un ruolo gregario, tende ad isolarsi e il rapporto con gli altri bambini avviene solo se mediato dall'adulto. Alcuni alunni del gruppo classe, inoltre, presentano difficoltà di apprendimento, che richiedono interventi individualizzati e personalizzati.

**Area/e disciplinare/i:**

linguistico-comunicativo-espressiva

**Livello scolastico:**

classe terza

**Età:** 9 anni

**Tipo disabilità:** Ritardo mentale

● L'ipotesi ● Obiettivi formativi ● I contenuti

● L'organizzazione ● Focus integrazione ● Esperienza

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-lista percorsi/scheda percorso

[Mappa percorso](#)

### Focus integrazione

Nella scuola di oggi, il bambino con handicap assume una posizione di centralità nel senso che, insieme ai suoi coetanei, è stimolato ad una partecipazione consapevole e produttiva, pur nei limiti delle sue possibilità e abilità. (valorizzazione della "pluralità delle intelligenze").

In questo processo di costruzione collettiva, l'alunno "diversamente abile", con difficoltà d'apprendimento (e non solo lui ...), non solo deve riportare alla memoria le conoscenze pregresse che gli servono in quel momento e in quel caso specifico, non solo deve saper riutilizzare abilità acquisite precedentemente, ma deve rielaborare il tutto in modo nuovo e diverso, procedendo così a nuove acquisizioni che rappresentano un'effettiva crescita affettivo-cognitiva conseguita all'interno di un'attività individuale e collettiva.

In questa ottica, la nostra ipotesi progettuale, focalizzando l'attenzione sul "deficit cognitivo, i disturbi del linguaggio, l'instabilità psicomotoria" e le difficoltà relazionali, dell'alunno, crea all'interno delle attività multimediali un "ruolo su misura" adatto a lui, facendolo diventare, il "narratore privilegiato", delle avventure di un simpatico orso di nome Orsotto. mediante l'uso di un s.w. specifico, il server e le periferiche).

Questo ruolo permette al nostro bambino di "raccontare e di raccontarsi" ( alla fine di ogni avventura è prevista una **sua** sintesi verbale, a cui farà seguito una **sua** drammatizzazione con i compagni e infine una **sua** elaborazione grafico-pittorica ) rendendolo così attore principale del suo processo di apprendimento, ma anche stimolatore e facilitatore di quello dei compagni.

Le attività da noi proposte, richiedono la partecipazione attiva "dell'alunno e degli alunni" e si realizzano attraverso l'uso e la codificazione e decodificazione di linguaggi diversi (grafico-pittorico-plastico, linguistico-espressivo, logico-matematico, multimediale).

In particolare esse si articolano basandosi sui seguenti aspetti:

- ogni attività è strettamente interconnessa alla precedente ed alla successiva .
- ogni contenuto prevede un momento di analisi e uno di composizione creativa.

Focus integrazione

- l'esperienza concreta è sempre il punto di partenza.
  - l'attività individuale è sempre concepita come un momento all'interno di un lavoro collettivo.
  - ogni contenuto da apprendere viene sottoposto alla riflessione e alla discussione collettiva
  - ogni competenza individuale(anche quelle residue del bambino"diversamente abile") viene rifunzionalizzata nel contesto operativo, garantendo la motivazione e la partecipazione attiva di ogni alunno.
  - Il dare e ricevere aiuto in ogni gruppo(omogeneo, eterogeneo) fa da "collante"nei rapporti interpersonali.
- 

## Vi racconto le avventure di orso Orsotto

Rosalba Grasso - Angela Galluzzo

Utente:  
Password:

**Descrizione:** Il progetto è stato ideato per un alunno di nove anni, che presenta "Deficit cognitivo con disturbo del linguaggio e instabilità psicomotoria", inserito in una seconda classe di scuola primaria. Il bambino timido e impacciato nella comunicazione, non riesce a manifestare adeguatamente emozioni e sentimenti e a porsi in relazione comunicativa con i compagni del gruppo-classe. Si esprime essenzialmente per manifestare bisogni primari, utilizzando comunemente la parola-frase. Il patrimonio lessicale è povero e infantile; le parole spesso risultano incomprensibili per notevoli difetti di linguaggio.

Comprende messaggi molto semplici, legati al vissuto esperienziale e risponde positivamente a consegne elementari e immediate. Non sopporta le frustrazioni e per svolgere una qualunque attività didattica ha bisogno di una figura costante di riferimento che lo guidi e lo rassicuri sia sul piano affettivo che cognitivo. Accettato ed amato dai compagni, assume un ruolo gregario, tende ad isolarsi e il rapporto con gli altri bambini avviene solo se mediato dall'adulto. Alcuni alunni del gruppo classe, inoltre, presentano difficoltà di apprendimento, che richiedono interventi individualizzati e personalizzati.

**Area/e disciplinare/i:**

linguistico-comunicativo-espressiva

**Livello scolastico:**

classe terza

**Età:** 9 anni

**Tipo disabilità:** Ritardo mentale

- L'ipotesi
- Obiettivi formativi
- I contenuti
- L'organizzazione
- Focus integrazione
- Esperienza

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/scheda percorso

[Mappa percorso](#)

### La metodologia

Qualunque progetto, educativo-didattico, a nostro avviso, trova la sua "ragione di esistere" solo se considera, come "asse portante" la scelta metodologica operata dai docenti.

In tal senso, il nostro ruolo assume la funzione di mediatore, creando opportunità di apprendimento che richiedono lo sforzo e l'impegno da parte di tutti in un rapporto di sostegno reciproco (cooperazione) che ha la funzione di consentire a ciascuno di portare avanti il proprio pensiero (pluralità delle intelligenze e degli stili cognitivi)

In questo assetto comunicativo del gruppo, ognuno (e particolarmente l'alunno diversamente abile) è posto nelle condizioni di esprimere liberamente se stesso, ma soprattutto il proprio modo di "costruire la realtà".

In questa ottica, noi insegnanti diventiamo membri effettivi del gruppo, per questo la relazione è di tipo simmetrico in quanto tutti siamo coinvolti nello stesso impegno di ricerca (ricerca-azione, coinvolgimento degli attori) per la soluzione di un problema e/o di un compito.

Ciò è reso possibile dall'ascolto attento dell'altro, dove il nuovo si aggancia al già conosciuto ed i compiti richiesti sono adeguati alle modalità di funzionamento delle diverse intelligenze.

## Le strategie

Dopo l'analisi della situazione di partenza e l'individuazione dei punti forti e deboli del gruppo-classe, abbiamo previsto diversi assetti d'apprendimento:

- Assetto duale
- piccoli gruppi eterogenei ed omogenei
- Laboratorio multimediale
- laboratorio motorio
- laboratorio grafico-pittorico-

Organizzazione

Relativamente alle strategie abbiamo prescelto: peer tutoring, cooperazione, apprendimento per modellamento, strategia interattiva multimediale mediante l'utilizzo di supporti informatici.

L'organizzazione di attività laboratoriali, in cui ognuno impari a partecipare responsabilmente, collaborando con gli altri per il raggiungimento di un obiettivo comune, o l'attuazione di strategie didattiche quali quella del peer tutoring, in cui i bambini più dotati, insegnano a quelli in difficoltà, sono modalità utili per creare condizioni favorevoli all'apprendimento; il che vuol dire non solo creare rapporti interpersonali corretti che facilitino la comunicazione e portino alla maturazione di un adeguato "equilibrio affettivo e sociale" e alla costruzione di una "positiva" immagine di sé", ma vuol dire anche utilizzare in concreto le relazioni sociali nell'attività d'insegnamento apprendimento.

La didattica laboratoriale si affianca ad altre proposte metodologiche con l'intento di offrire un ventaglio di possibilità, di "spazi conoscitivi", di occasioni in cui il fare occupa la posizione centrale. I laboratori scelti per i nostri alunni sono in direzione della "differenziazione personalizzata", per consentire a molti di loro il consolidamento e/o l'approfondimento dei livelli di conoscenze e di competenze linguistico-comunicativo-espressive possedute, per permettere a pochi altri l'acquisizione di prerequisiti indispensabili per la letto-scrittura, sempre e comunque, in ogni caso, attraverso il loro coinvolgimento a livello motivazionale.

Ogni attività laboratoriale prevista dal percorso si articolerà in tre fasi, strettamente interconnesse tra loro, che si svilupperanno nella stessa giornata e nei diversi ambienti scolastici quali: aula multimediale, aula adibita a palestra, la classe. Tutte le attività avranno inizio nell'aula multimediale e si concluderanno nella classe.

#### L'itinerario Metodologico

Creazione di un clima emotivamente liberatorio; predisposizione di situazioni stimolanti; creazione di occasioni di verbalizzazione; uso di tecniche di occasioni di stimolazione verbale; conversazione spontanea e guidata; occasioni di ascolto di produzione linguistica (fiabe, canti, poesie, filastrocche); attività motorie con istruzioni (gestuali, verbali, canore ecc); attività di manipolazione, grafico-pittorico-piastiche e verbalizzazione; attività di drammatizzazione spontanea e recitazione; attività di verbalizzazione attraverso il racconto di esperienze di gruppo e personali; attività di vita pratica; giochi per la conoscenza dello schema corporeo, giochi di ruolo, giochi per indovinare le azioni da compiere, giochi per eseguire istruzioni, giochi per la socializzazione. Attività informatiche mediante l'uso di software specifico.

#### Gli strumenti

Il computer e il software il "primo incontro con la matematica"; sussidi audiovisivi; strumenti sonori; illustrazioni e materiale per le tecniche di serie logiche; materiale per le tecniche di stimolazione dell'attenzione (osservazione, esplorazione, descrizione dell'oggetto e del suo funzionamento); dell'ideazione (frasi e storie da completare); della costruzione di una rima; della ricerca di: denotazioni e connotazioni; somiglianze e differenze; inclusioni ed esclusioni; associazione di parole; libri; immagini; quaderni; quadernoni; schede strutturate; pongo; plastilina; das; colla; forbici; pennarelli; tempere; pennelli; pastelli; carta, e materiale vario per le attività grafico-pittorico-piastiche; nastri adesivi, corde, blocchi, cerchi, palloni, sussidi e attrezzature, per la motricità e tutto il materiale didattico in dotazione della scuola.

#### I tempi

Il progetto inizierà alla fine di settembre o inizio ottobre e si concluderà entro la fine di dicembre. E' rivolto agli alunni che a settembre frequenteranno la classe terza, sez. B. e contempla la compresenza dell'insegnante di classe e di sostegno.

L'organizzazione temporale dell'iter didattico prevede tempi di realizzazione delle attività e tempi di verifica.

Il calendario delle attività, prevede due incontri settimanali, della durata di circa quattro ore ciascuno, da effettuare sia in classe, che negli altri spazi laboratoriali.

Percorso:

[Vi racconto le avventure di orso Orsotto](#)

## Il primo incontro con il computer



Attività personalizzata

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/[scheda percorso](#)/attività

### Descrizione

### Obiettivi specifici di apprendimento

### Strumenti e risorse

### Modalità di lavoro

### Accessibilità

### strumenti / personalizzazione

### Documentazione

### Criteri di valutazione

### Esperienza

### Descrizione:

Vi racconto le avventure di Orso Orsotto.

1°) Primo incontro col computer.

Descrizione.

Aula multimediale (prima fase)

Per iniziare il nostro percorso è necessario che tutti gli alunni, sappiano eseguire correttamente i procedimenti di accensione e di spegnimento del computer e adoperare il mouse, quindi spiegheremo praticamente come si fa, perché si fa e inviteremo i bambini divisi in piccoli gruppi, a sperimentare direttamente sul computer ciò che ci hanno visto fare. In questa prima fase è molto probabile che alcuni di loro possano sbagliare e che abbiano difficoltà a gestire il mouse. Per evitare l' "ansia da prestazione" negli alunni, che potrebbero vivere questo primo approccio con lo strumento, più come una loro "incapacità" che non una loro "scoperta", li rassicureremo dicendo che il mouse è un "topolino furbo e dispettoso" che vuole giocare con i bambini e si diverte un mondo a sfuggire dalle loro manine" e che se lo vorranno catturare, dovranno giocare tante volte ed imparare ad essere più furbi di lui.

Aula adibita a palestra (seconda fase)

Nella seconda fase di questa attività, chiederemo ai bambini di giocare ad "acchiappare" e di interpretare a turno i ruoli di topolino e del cacciatore. Diremo loro che le regole da rispettare, pena l'esclusione dal gioco, saranno due:

1. indossare un cartoncino (provvisto alle estremità di due fili di rafia) da annodare dietro il collo, su cui sono scritti rispettivamente i termini "topolino" e "cacciatore";
2. saper attendere pazientemente il proprio turno .

Alla fine del gioco, seduti in cerchio chiederemo agli alunni di raccontarci la loro esperienza e la differenza delle emozioni provate a seconda del ruolo interpretato. Concluderemo questa seconda fase con una riflessione e discussione collettiva, che permetterà ai bambini di rendersi conto che anche nel gioco vi è un fine da raggiungere (nel nostro caso acchiappare un compagno) ma per ottenerlo bisogna tentare più volte e che ogni bambino utilizza tempi e strategie diverse ma tutte funzionali allo scopo. Faremo notare, inoltre, che ciascuno di noi a seconda delle circostanze e di ruoli che vive, prova emozioni e sentimenti diversi .

Aula - classe (terza fase)

Nella terza fase scriveremo alla lavagna, i nuovi termini "topolino" e

“mouse”, per renderli familiari e inviteremo i bambini disposti in piccoli gruppi eterogenei, a disegnare liberamente l'esperienza vissuta sia nell'aula multimediale che in palestra.

Alla fine dell'attività gli alunni conserveranno i disegni nelle loro carpette personali.



Percorso:

[Vi racconto le avventure di orso Orsotto](#)

## La tastiera: le lettere, i numeri, alcuni tasti/funzioni



Attività principale

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/[scheda percorso](#)/attività

### Descrizione

Obiettivi specifici di apprendimento

Strumenti e risorse

Modalità di lavoro

Accessibilità

strumenti / personalizzazione

Documentazione

Criteri di valutazione

Esperienza

### Descrizione:

2°) La tastiera: le lettere, i numeri, alcuni tasti/funzioni.

Descrizione: Aula multimediale (prima fase)

Dopo aver verificato che gli alunni sapranno eseguire correttamente le procedure di accensione e di spegnimento del computer, mostreremo brevemente le parti principali del PC e delle periferiche di uso più comune.

Faremo vedere, che la tastiera oltre alle lettere e ai numeri, possiede altri tasti contrassegnati da simboli con funzioni diverse e faremo scoprire loro il relativo uso. Lasciemo "esplorare" liberamente la tastiera invitandoli a scrivere i loro nomi, i nomi dei genitori, dei compagni, la loro età e tutte le parole e frasi che desiderano. L'alunno "diversamente abile" "aiutato" da un compagno-tutor, parteciperà all'attività scrivendo il proprio nome e le vocali che conosce.

Aula adibita a palestra (seconda fase)

Proporremo ai bambini il gioco delle belle statuine che consiste nel mimare le azioni che precedentemente avevano effettuato nella sala informatica improvvisandosi, segretari, giornalisti ecc.

Faremo iniziare il gioco all'alunno diversamente abile che dovrà scegliere, fra i compagni, colui o colei che meglio interpreterà il personaggio.

Il gioco continuerà fino a quando tutti i bambini si sceglieranno tra loro. Alla fine seguirà una discussione collettiva sull'importanza del PC nella vita di ogni giorno.

3° fase (aula classe)

Nella terza fase scriveremo alla lavagna i nuovi termini tastiera, monitor e computer per renderli familiari e inviteremo i bambini disposti in piccoli gruppi eterogenei, a disegnare e/o scrivere liberamente l'esperienza vissuta.

Alla fine dell'attività gli alunni conserveranno gli elaborati nelle loro cartelle personali.

Percorso:

[Vi racconto le avventure di orso Orsotto](#)

## IL NEGOZIO DI GIOCATTOLI



Attività principale

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/[scheda percorso](#)/attività

### Descrizione

**Obiettivi specifici di apprendimento**

**Strumenti e risorse**

**Modalità di lavoro**

**Accessibilità**

**strumenti / personalizzazione**

**Documentazione**

**Criteri di valutazione**

**Esperienza**

### Descrizione:

Descrizione: Aula multimediale (prima fase)

Dopo aver verificato che gli alunni hanno appreso i contenuti delle attività precedenti, mostreremo loro il CD-ROM "il primo incontro con la matematica".

Spiegheremo che il CD-ROM è un disco sul quale sono stati memorizzati dei dati e che per leggerlo bisognerà inserirlo nel lettore CD, eseguendo una semplice procedura. Dopo averla fatta sperimentare praticamente, diremo loro che il nostro Cd-ROM contiene due libri con i quali potremo divertirli; il primo comprende una serie di divertenti giochi (esercizi sui prerequisiti logici) da fare insieme ad Orsotto ed ai suoi amici; mentre il secondo racchiude il racconto di "Orsotto e il regalo scomparso", suddiviso in sedici capitoli (attività sulla risoluzione di problemi di logica). Orsotto il protagonista dei giochi e delle divertenti avventure, è un simpatico orso che, invitato alla festa di compleanno della sua amica Lina, dovrà recuperare il regalo che le aveva comprato, nascostogli da gatto Gattoquattro, geloso per non essere stato invitato.

Chiariremo, che per conoscere le avventure di Orsotto, avremo bisogno dell'aiuto di un bambino, che coadiuvato a turno da un compagno (tutor) avrà il ruolo di "narratore".

Procederemo, quindi ad un sorteggio "pilotato" (tutti i bigliettini conterranno solo il nome dell'alunno diversamente abile) e dopo esserci complimentati con il "fortunato", gli spiegheremo che da quel momento in poi, lui avrà una grande "responsabilità", dovrà raccontare ai compagni alla fine di ogni capitolo del libro virtuale, il contenuto dell'avventura vissuta da Orsotto ma allo stesso tempo lo tranquillizzeremo, dicendo che in caso di dimenticanza, non dovrà preoccuparsi affatto, perché potrà richiedere l'aiuto del compagno che di volta in volta lo affiancherà (tutor).

Si procederà, quindi alla prima attività prevista dal primo capitolo intitolata "il negozio dei giocattoli" e al primo esercizio di gioco intitolato "la colazione di Orsotto".

Aula adibita a palestra (seconda fase)

Nella seconda fase di questa attività chiederemo ai bambini suddivisi in piccoli in piccoli gruppi, di drammatizzare l'avventura di Orsotto nel negozio dei giocattoli; e successivamente col gioco delle belle statuine, di mimare le azioni che normalmente compiono la mattina mentre si preparano la prima colazione. Faremo iniziare il gioco all'alunno diversamente abile che dovrà scegliere, fra i compagni, colui o colei che meglio mimerà le azioni. Il gioco continuerà fino a quando tutti i bambini si sceglieranno tra loro. Termineremo la serie dei giochi, con un gioco individuale in cui ciascun bambino seguendo le istruzioni delle docenti

(sinistra e destra) dovrà cercare oggetti, e consegnarli alle stesse. Alla fine seguirà una discussione collettiva sui giocattoli e le feste di compleanno e una breve indagine sugli alimenti preferiti dagli alunni.

### 3° fase (aula- classe)

Nella terza fase scriveremo alla lavagna i nuovi termini CD-ROM; orso Orsotto; giocattoli, per renderli familiari e inviteremo i bambini disposti in piccoli gruppi eterogenei, a disegnare o a colorare le fotocopie di alcune videate e/o scrivere liberamente l'esperienza vissuta. Successivamente consegneremo agli alunni delle schede con esercizi sui prerequisiti presentati (sinistra-destra) per la verifica immediata). Alla fine di questa esperienza, chiederemo loro di aiutarci a cercare su giornali, libri, riviste, immagini di giocattoli e di alimenti per prima colazione preferiti dai bambini, per la realizzazione futura di cartelloni con cui abbellire la nostra aula. Terminata l'attività, gli alunni conserveranno gli elaborati nelle loro cartette personali.

Percorso:

[Vi racconto le avventure di orso Orsotto](#)

## Incontro con Gattoquattro.



Attività principale

Ora ti trovi in: [Home](#)/Consultazione-[lista percorsi](#)/[scheda percorso](#)/attività

### Descrizione

**Obiettivi specifici di apprendimento**

**Strumenti e risorse**

**Modalità di lavoro**

**Accessibilità**

**strumenti / personalizzazione**

**Documentazione**

**Criteri di valutazione**

**Esperienza**

### Descrizione:

Aula multimediale (prima fase)

Dopo aver verificato che gli alunni e in particolare l'alunno "diversamente abile", ricordano e sono in grado di raccontare la prima avventura di orso Orsotto, si procederà a sviluppare la seconda attività, prevista dal secondo capitolo intitolata "Incontro con Gattoquattro" per poi procedere al secondo esercizio gioco intitolato "Orsotto va a nanna".

Aula adibita a palestra (seconda fase).

Nella seconda fase di questa attività chiederemo ai bambini, suddivisi in piccoli gruppi, di drammatizzare l'avventura di Orsotto dal titolo "Incontro con Gattoquattro". Successivamente li coinvolgeremo col gioco delle "belle statue", con il compito di mimare le azioni che normalmente compiono la sera prima di addormentarsi. Si procederà, quindi, seguendo le stesse modalità descritte nelle attività precedenti.