

I software prescolari: laboratorio



• 1

App e software: le aree di intervento -1

- Memoria e attenzione, abilità cognitive di base e avanzate (es. comprensione dei nessi di causa-effetto, astrazione, problem solving)
- Motricità fine, coordinamento oculo-manuale, abilità visuo-spaziali
- Linguaggio espressivo e recettivo

• 2

App e software: le aree di intervento - 2

- Abilità relazionali e sociali (es. turn-taking)
- Abilità emotive (es. riconoscimento emozioni)
- Altri apprendimenti pre-scolari (pre-grafismo, pre-lettura ecc.)

• 3

Caso studio:Durham ipad project

- Progetto del distretto scolastico di Dhuram (UK) iniziato nel 2012
- Finalizzato a indagare l'impatto dell'uso dei tablet e delle app in bambini con un ampio range di disabilità e disturbi dell'apprendimento
- Realizzato in collaborazione con un'impresa sociale (iApps) che ha sviluppato l'app «Special Words», un programma per lo sviluppo delle abilità di linguaggio, di comunicazione e di lettura basata sull'individuazione di corrispondenze tra parole e figure

• 4

App Special words



<https://www.youtube.com/watch?v=qeIFyBScF4>

• 5

Durham ipad project: la sperimentazione

- Ha coinvolto 6 diverse scuole per la durata di un anno scolastico per un totale di 13 bambini tra i 3 e i 7 anni
- I bambini coinvolti nella sperimentazione presentavano: disturbi del linguaggio e dell'eloquio, deficit cognitivi, difficoltà di tipo linguistico
- L'app è stata usata per 15' al giorno

• 6

Pre-test

- Per avere dei dati sulla baseline dei bambini è stata effettuata una valutazione preliminare, identica a quella effettuata alla fine della sperimentazione
- L'assessment ha previsto lo svolgimento delle 4 attività dell'app e sulla somministrazione di una check list incentrata sulle abilità di motricità fine, sulla concentrazione, sulla motivazione all'apprendimento

• 7

Risultati post-test -1

Linguaggio e lettura > associazione figura/figura

- **Stazionari** > 10 bambini (77%)
- **Migliorati** > 3 bambini (23%)
- **Regrediti** > 0 bambini (0%)

* Tutti e 10 i bambini rimasti con lo stesso punteggio erano in grado di eseguire il compito nella fase di pre-test

• 8

Risultati post-test- 2

Linguaggio e lettura > associazione parola/parola

- **Stazionari** > 5 bambini (38,5%)
- **Migliorati** > 8 bambini (61,5%)
- **Regrediti** > 0 bambini (0%)

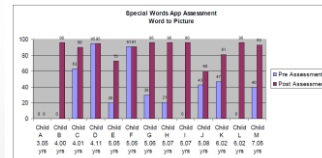
* 3 dei 5 bambini rimasti con lo stesso punteggio erano in grado di eseguire il compito nella fase di pre-test

• 9

Risultati post-test - 3

Linguaggio e lettura > associazione parola/figura

- **Stazionari** > 3 bambini (23%)
- **Migliorati** > 10 bambini (77%)
- **Regrediti** > 0 bambini (0%)

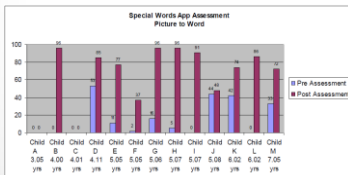


• 10

Risultati post-test - 4

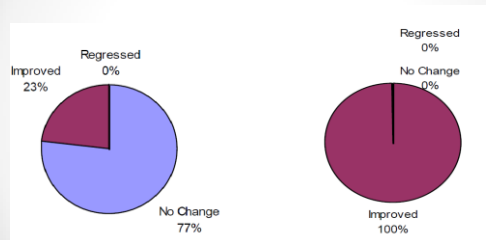
Linguaggio e lettura > associazione figura/parola

- **Stazionari** > 2 bambini (15%)
- **Migliorati** > 11 bambini (85%)
- **Regrediti** > 0 bambini (0%)



• 11

Risultati post-test: motricità fine

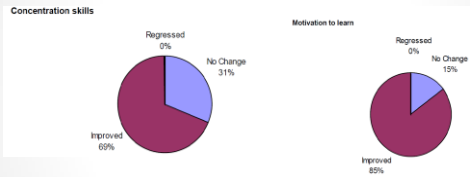


Motricità fine generale (es. afferrare piccoli oggetti, impugnare penna, sfogliare pagine)

Motricità fine - movimenti ipad (es. isolare dito indice, pinch)

• 12

Risultati post-test: concentrazione e motivazione



• 13

Software pre-scolari: lavorare sulle abilità di base

- Causa-effetto
- Memoria e attenzione
- Ordinamento, seriazione, classificazione

• 14

I software causa-effetto

- Si rivolgono a bambini molto piccoli, con un funzionamento cognitivo elementare e/o gravi compromissioni motorie e comunicative
- Si basano su una richiesta minima (dare un comando con mouse, tastiera o sensori o con il tocco delle dita) e permettono di esplorare le relazioni di causa ed effetto
- Utilizzano una metodologia di tipo esplorativo e il metodo "senza errori"

• 15

I software causa-effetto

Sono esempi di software causa-effetto:

- I programmi che permettono di far scorrere delle immagini o delle animazioni in sequenza
- I programmi che permettono di comporre un'immagine attraverso attivazioni successive di un comando
- Le app che forniscono un feedback visivo, sonoro o tattile alle attività di sfioramento e di tapping

I software causa-effetto si prestano ad essere utilizzati come avvio all'uso del computer o del tablet per scopi educativi o riabilitativi e come strumento di addestramento all'uso di periferiche standard e non

• 16

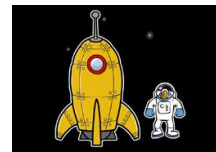
Software causa-effetto: esempi



Software Leaps and Bounds Granada Learning; Software Happenings Laramera

• 17

Software causa-effetto: esempi



Software prescolari a scansione helpkidzlearn

<http://www.helpkidzlearn.com/early-years>

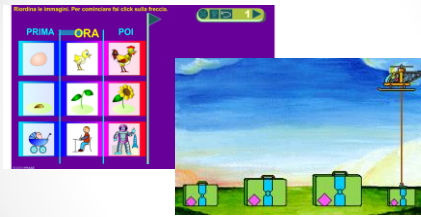
• 18

competenze cognitive di base

- ❑ Attività di classificazione (per colore, forma, dimensione) e di individuazione di corrispondenze (uguale/diverso)
- ❑ Attività di ordinamento logico - temporale (prima/dopo, sequenze)
- ❑ Attività di seriazione di oggetti (grande/piccolo, lungo/corto, largo/ stretto ecc.)
- ❑ Riconoscimento dell'intruso

● 25

Software di ordinamento, seriazione, classificazione: esempi



Software prescolare (IPRASE T.A.A.); Metti a posto (Ansatis)

● 26

Software per lo sviluppo della motricità fine e del coordinamento oculo-manuale

- ❑ Giochi per uso del mouse: puntare, cliccare, trascinare
- ❑ Attività grafiche, colorare, disegnare, cancellare
- ❑ Giochi di tiro al bersaglio

● 27

Software per lo sviluppo della motricità fine e del coordinamento oculo-manuale

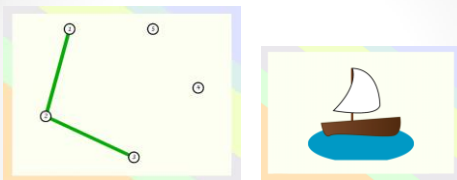


Catch me (Laramera); TuxPaint

[video](#)

● 28

Software per lo sviluppo della motricità fine e del coordinamento oculo-manuale



App "Seguimi" - Didapp

● 29

Software per le abilità visuo-spaziali

- ❑ Sono programmi utilizzabili con bambini con un vasto range di difficoltà (cognitive, motorie, visive)
- ❑ Sono esempi di attività per lo sviluppo delle abilità visuo-spaziali i labirinti, i puzzle, i tangram, il completamento di immagini

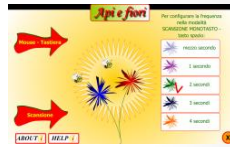
● 30

Software per le abilità visuo-spaziali: esempi



Alla festa con Tina (Erickson)

[Video](#)

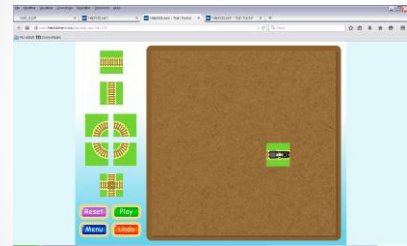


Api e fiori (Ivana.it)

• 31

Software per le abilità visuo-spaziali: esempi

-2



Train Traker Helpkidzlearn

• 32

Software per lo sviluppo delle competenze emotive e relazionali

- ❑ Possono rivolgersi, oltre che a bambini in età prescolare con difficoltà cognitive a-specifiche, a soggetti con diagnosi di DGS
- ❑ Nel caso dei programmi specifici per lo spettro autistico la tipologia di contenuto è correlata alle teorie e ai metodi che fanno da sfondo allo sviluppo del programma (es. teoria della Mente di Baron Cohen, ABA)

• 33

Software per lo sviluppo delle competenze emotive e relazionali: esempi



Autismo e competenze cognitivo-emotive
Erickson

• 34

Autismo e competenze cognitive

- ❑ E' un programma basato sulla Teoria della Mente
- ❑ Presenta attività di test e di training
- ❑ Permette di individuare le aree sulle quali è necessario lavorare e di misurare i progressi dell'alunno

• 35

Autismo e competenze cognitive: attività

- ❑ Riconoscimento di emozioni in visi schematici
- ❑ Identificazione delle emozioni causate da situazioni, desideri e opinioni
- ❑ Comprensione della falsa credenza di 1° e 2° ordine
- ❑ Comprensione della mente dallo sguardo

• 36

Programmi per lavorare sul linguaggio

Possono essere indirizzati a bambini con diverse tipologie di difficoltà (es. disturbi del linguaggio espressivo e/o ricettivo, difficoltà fono-articolatorie)

Esempi:

- Software per il potenziamento lessicale
- Software di discriminazione fonologica
- Software per favorire le abilità fono-articolatorie

• 37

Software con esercizi di pre-lettura

- Riconoscimento lettera iniziale
- Riconoscimento globale parole
- Completamento parole (lettera mancante)
- Fusione e scomposizione sillabe di parole semplici
- Copiatura di parole

• 38