

# Le risorse open source per la didattica inclusiva

Giovanni P. Caruso  
*(Istituto Tecnologie Didattiche – CNR, Genova)*

***Futura Genova, Aprile 2019***





# Risorse didattiche aperte (OER)

Le risorse didattiche aperte includono:

- *contenuti didattici*: corsi completi, moduli, unità didattiche, collezioni e pubblicazioni.
- *strumenti*: software per la creazione, la distribuzione, l'utilizzo e il miglioramento di contenuti didattici aperti, inclusi ricerca e organizzazione di contenuti, sistemi per la gestione dei contenuti e dell'apprendimento, strumenti per lo sviluppo di contenuti e comunità di apprendimento online.
- *risorse per l'operatività*: licenze per la proprietà intellettuale per la promozione dell'editoria aperta di materiali, principi di progettazione e localizzazione dei contenuti.



# Risorse didattiche aperte (OER) /2

La normativa italiana prevede l'uso di tali risorse, come specificato nell'allegato al D.M. 781/2013, prevedendo espressamente l'uso di "contenuti acquisiti indipendentemente o reperibili in rete o prodotti attraverso il lavoro individuale o collaborativo dei docenti, eventualmente anche attraverso il coinvolgimento dei discenti. Un ruolo particolarmente importante hanno in questo campo le risorse educative aperte (Open Educational Resources - OER), delle quali si intende promuovere l'uso e la produzione."



# Di cosa parliamo?

- di consapevolezza degli strumenti che usiamo
- delle opportunità che alcuni strumenti ci offrono per costruire contenuti
- di dialogo tra sistemi e linguaggi differenti
- di risorse usabili anche senza connessione internet
- di banche dati utili per trovare risorse validate per la didattica

Domanda

Quali sono le  
reali esigenze  
“informatiche”  
di un docente  
a scuola?

*“Le persone sono assolutamente aperte nei confronti delle novità, la cosa importante è che le cose nuove siano assolutamente identiche a quelle vecchie.”*

**(Charles F. Kettering)**



# Risorse digitali a scuola: ancora un problema?

La disponibilità all'uso delle risorse digitali a scuola sempre più spesso si scontra contro l'**ostacolo** rappresentato dai **costi** per l'acquisto di più licenze necessarie per attrezzare un **laboratorio**.

In alcuni casi tale reticenza all'acquisto è motivata anche dal fatto che i **software didattici**, non venendo aggiornati “parallelamente” ai sistemi operativi, diventano “**obsoleti**” e nel giro di poco tempo possono presentare problemi di compatibilità.

In alcuni casi **i costi degli ausili rappresentano una barriera** che richiede l'impegno delle istituzioni (ASL, Comuni, ecc.) per poter essere affrontata dalle famiglie.

# La pirateria non è la risposta

SI

Comportamenti  
legittimi



NO

Legittimare  
comportamenti  
sbagliati



La risposta sta  
nel  
Software Libero  
/ OpenSource  
(FLOSS)

# Quali di questi sw sono liberi?

- Skype
- Microsoft Office
- LibreOffice
- Whatsapp
- Windows 10
- Mozilla Firefox
- Google Chrome

# Cosa si intende con software proprietario?



Il software viene di norma rilasciato con un **accordo di licenza** che trasferisce agli utenti la possibilità di effettuare con esso determinate operazioni.

Di norma l'accordo di licenza è definito "copyright" e **limita le possibilità d'impiego che l'utente può fare con quel software**. Inoltre limita la copia (se non per backup), le modalità d'uso e il trasferimento ad altri della licenza stessa.

*"[...] Fatto salvo ove diversamente richiesto o limitato dalla normativa vigente, la riproduzione, la distribuzione, la modifica, la ritrasmissione o la pubblicazione del materiale soggetto a copyright è severamente vietata in assenza della previa espressa autorizzazione scritta da parte del proprietario del copyright o della licenza."*

<http://www8.hp.com/it/it/terms-of-use.html#18>

# Licenza e cittadinanza



In alcuni casi **essere cittadini di stati soggetti ad embargo** può essere un limite nell'uso della risorsa

*“Cittadini stranieri: “[...] Una licenza statunitense per l'esportazione può essere necessaria prima di cedere determinati tipi di software o tecnologia a un cittadino straniero se:*

- *l'esportazione del software o la tecnologia è controllata*
- *l'individuo è un cittadino di uno o più dei seguenti Paesi: Cuba, Iran, Nord Corea, Sudan e Siria.”*

<https://www.mcafee.com/it/about/export-compliance.aspx>



# I rischi del software proprietario

Perseguibilità legale in caso di copia non autorizzata (es. A. Posonov  
[http://www.repubblica.it/2006/09/sezioni/scienza\\_e\\_tecnologia/microsoft4/microsoft-posonov/microsoft-posonov.html](http://www.repubblica.it/2006/09/sezioni/scienza_e_tecnologia/microsoft4/microsoft-posonov/microsoft-posonov.html))

**Le applicazioni proprietarie sono soggette alle scelte dell'azienda / dello sviluppatore che le produce. Nel tempo l'azienda può decidere di non supportare più determinati sistemi operativi\***, interrompere la produzione del software, **introdurre al suo interno funzionalità a pagamento non previste nell'accordo iniziale**. (\*. "Office 2019 sarà l'ultima versione e non funzionerà su Windows 7 e 8.1" <https://www.zeusnews.it/n.php?c=26135> ).

Non è possibile conoscere (a priori) il codice sorgente del software e **l'utente è costretto ad un "atto di fede"** circa la bontà dello strumento che sta usando (es. che non raccoglierà dati personali e li invierà al produttore o a terzi che non contiene software malevoli o pericolosi).

**Il software proprietario è quindi una black box (a volte anche per i suoi creatori!!!)**

# Alcuni esempi



**Windows 10 monitora l'attività svolta a computer dagli utenti e invia dei report a Microsoft**

<https://www.wired.it/gadget/computer/2015/08/14/windows-10-dati-privacy/>

e

<http://punto-informatico.it/4422101/PI/News/windows-10-piu-trasparenza-sulla-telemetria.aspx>

**Alcuni vecchi modelli di iPhone vengono rallentati “artificialmente”** da Apple per ridurre il consumo di batteria, ma gli utenti non vengono avvertiti:

<https://www.zeusnews.it/n.php?c=25991>

HP ha venduto diversi modelli di **portatili contenenti un software che registra i dati digitati dagli utenti** (es. password, codici c. credito, bancari.)

<http://punto-informatico.it/4417264/PI/News/hp-vizio-dei-keylogger.aspx>

**Fbi, Cia e Nsa: Non usate gli smartphone di Huawei e Zte. La Cina li usa per spiarvi.** <https://www.zeusnews.it/n.php?c=26176>

# Software libero/OpenSource (FLOSS)



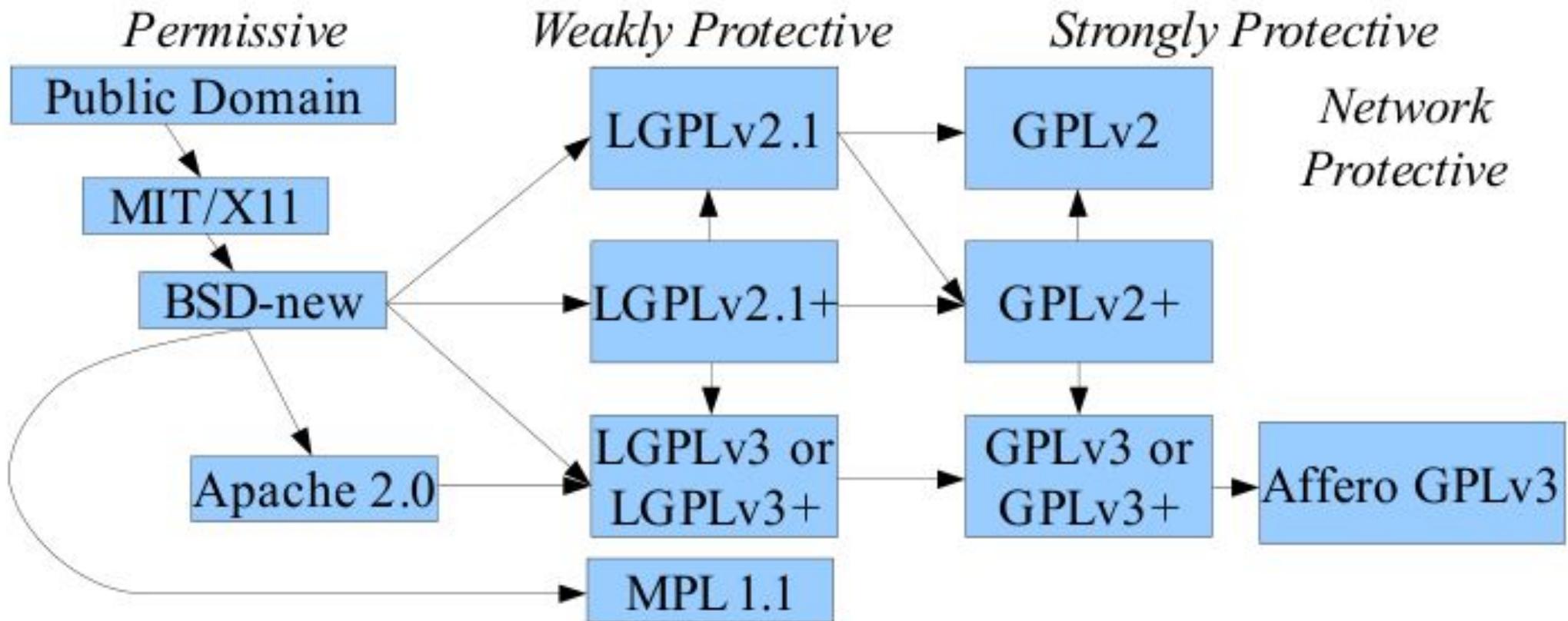
Un programma è software libero se gli utenti del programma godono delle **quattro libertà fondamentali**:

1. **Libertà di eseguire il programma** come si desidera, per qualsiasi scopo (libertà 0).
2. **Libertà di studiare come funziona** il programma e di modificarlo in modo da adattarlo alle proprie necessità (libertà 1).
3. **Libertà di ridistribuire copie** in modo da aiutare il prossimo (libertà 2).
4. **Libertà di migliorare il programma** e distribuirne pubblicamente i miglioramenti apportati (e le versioni modificate in genere), in modo tale che tutta la comunità ne tragga beneficio (libertà 3). L'accesso al codice sorgente ne è un prerequisito (1 e 3).

# Alcune licenze libere



**Free as in Freedom**





# Strumenti liberi per la didattica: So.Di.Linux

- Il sw libero permette di creare contesti didattici flessibili e personalizzabili, secondo le proprie esigenze
- ITD, da oltre 15 anni, promuove l'uso del sw libero con So.Di.Linux (Software Didattico per Linux), uno strumento:
  - pensato con gli insegnanti per far conoscere e usare il sw libero (didattico e non) nella didattica
  - fruibile a tutti i livelli scolari (dalla scuola dell'infanzia all'università)
  - accessibile ed utilizzabile da tutti (sulla base dei principi del design for all)

# GNU/Linux?



- è un sistema operativo libero, alternativo a Windows e Mac Os (il suo simbolo è il pinguino Tux)
- molti lo conoscono (e lo usano) con il nome di “Android”
- è sviluppato da una comunità mondiale e diffusa che ogni giorno lavora per migliorarlo e per offrire supporto
- non richiede un antivirus
- può essere adattato per esigenze differenti (dall’ambito professionale a quello domestico)
- funziona sia offline che online



# GNU/Linux nella vita di tutti i giorni



Può essere usato su un computer anche “obsoleto” secondo quattro modalità:

1. installato come unico sistema operativo
2. installato come “coinquilino” di Windows e Mac (Dual boot)
3. installato dentro una Virtual Machine (modalità “matrioska”)
4. avviato da chiavetta usb / lettore DVD (modalità live)



# GNU/Linux o So.Di.Linux?



So.Di.Linux = **S**oftware **D**idattico per **L**inux

Un progetto di ricerca CNR-ITD del 2003:

- inizio ricognizione del sw didattico;
- sperimentazione in classe
- disseminazione dei risultati
- disseminazione dei prodotti (SoDiLinux CD e DVD)
- Sovvenzionato da AICA dal 2003 al 2008



# So.Di.Linux è un'occasione per...



- **conoscere software adatti a favorire i processi di inclusione che spesso non si conoscono** e che funzionano su più piattaforme
- **disporre di un sistema per le aule e i laboratori che contiene software **mantenuto ed aggiornato** scelto, validato, documentato e integrato da ITD che svolge da anni attività di ricerca sui **temi del software didattico e dell'inclusione** ed è (in Italia) uno dei principali punti di riferimento su queste tematiche**
- **rimuovere le barriere dettate dai costi delle licenze e della manutenzione**
- **costruire nuovi contesti senza rischi per la propria o altrui libertà**



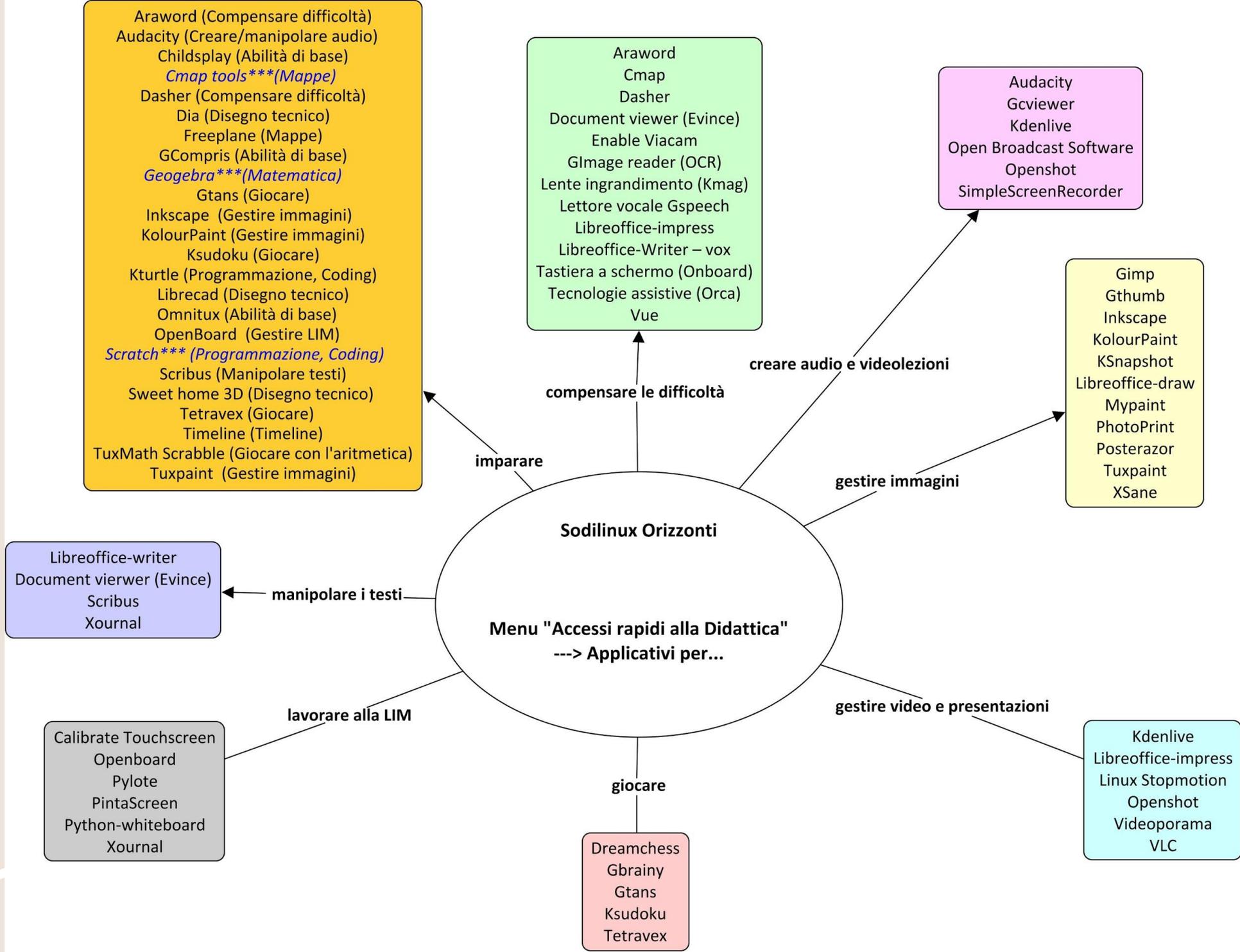
# Criteri di scelta dei sw inclusi

- Versione disponibile **anche per Windows e Mac**
- **Interfaccia intuitiva** sia in italiano e (in subordine) anche in lingua straniera
- **Formato dati** interoperabile con Windows o Mac Os
- Poter **stampare** il lavoro realizzato
- **Sito** di riferimento **aggiornato**
- **Tutorial e manuali** on-line
- **Versione aggiornata** all'attuale distribuzione Linux Mint/Ubuntu



# Software per la didattica

- Applicativi per:
  - Imparare
  - Compensare le difficoltà
  - Creare audio e video lezioni
  - Gestire immagini
  - Gestire video e presentazioni
  - Giocare
  - Lavorare alla LIM
  - Manipolare testi



\*\*\*Software NON open source. Da installare previa accettazione delle condizioni stabilite dagli sviluppatori

# Un esempio di SW specifico “Arasuite”

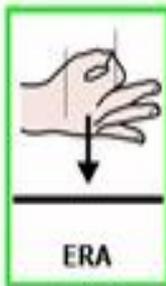


Un software per la comunicazione aumentativa (CAA) adatto a compensare difficoltà nell'uso dei canali comunicativi tradizionali (es. disturbo dello spettro autistico, studente straniero che non parla la lingua)

- ARASAAC progetto finanziato dal Governo di Aragona
  - pittogrammi liberi (tranne per uso commerciale) sono diventati uno standard europeo de facto
- Araword software libero basato sui simboli ARASAAC
  - multilingua
  - multiplatforma (GNU Linux/Windows/Mac/Android)
  - possibile aggiungere i propri pittogrammi (non standard)



CAPERUCITA



ERA



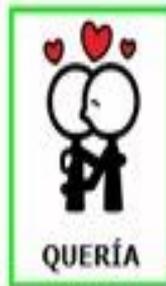
UNA



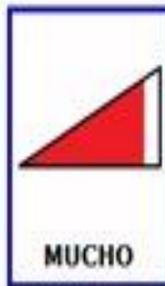
NIÑA



QUE



QUERÍA



MUCHO



A



SU



ABUELITA,



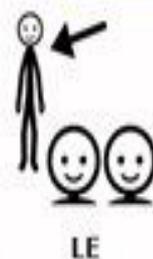
Y



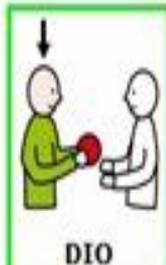
LA



MADRE



LE



DIO



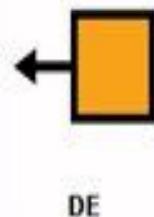
UNA



CESTA



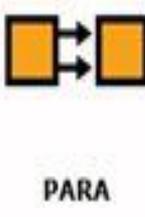
LLENA



DE



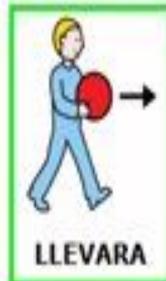
COMIDA



PARA



QUE



LLEVARA



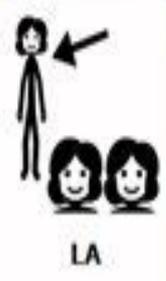
LA



MERIENDA



A



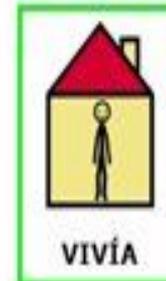
LA



ABUELITA,



QUE



VIVÍA



EN



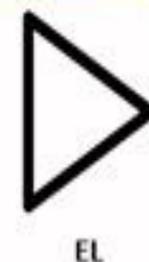
UNA



CASA



EN



EL



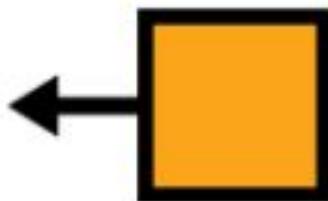
BOSQUE.



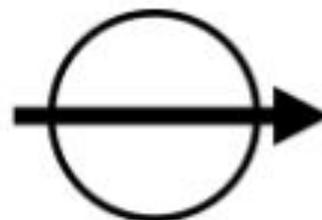
oggi



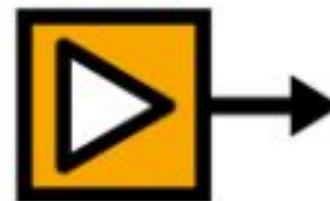
lavoriamo



insieme



grazie



al



software



libero

# Da Arasuite ad Arasuite ITA

- Sviluppato dall'OpenLab di Asti
- Modificato (poiché FLOSS) aggiungendo sintesi vocale ed esportazione in pdf
- Il primo software italiano per la CAA che "parla", grazie ad un finanziamento del MIUR



community



italiana



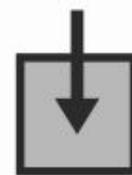
per



la



comunicazione aumentativa



in



formato



aperto

Per fare cosa?

A dark blue, solid-colored shape that starts as a thin line at the bottom left and expands diagonally upwards and to the right, filling the bottom right portion of the slide.

Es. insegnare la  
lingua ad uno  
studente  
straniero



Es. sviluppare la  
capacità  
comunicativa



# Sussidiario per immagini

Progetto approvato dal MIUR e portato avanti dal CTS di Novara per realizzare un sussidiario con la CAA entro Dicembre 2018:

- **Supervisionati** M.Grazia Migliazza logopedista del don Gnocchi.
- **Coordinati** da F. Fusillo e da S. Mondelli.
- **Coadiuvati** da Oscar Pastrone, programmatore-ideatore
- **Grazie alla partecipazione di una cinquantina di insegnanti della scuola dell'obbligo.**

## Argomenti validati e coordinati

Aperto al contributo di chi desidera inserire argomenti e utilizzarlo in classe o nella preparazione di argomenti per i ragazzini che hanno in carico, in modo che il sussidiario cresca negli argomenti anche declinati in modo molto diverso.

è possibile creare e accedere via web alle pagine e scaricare gli argomenti che interessano.

<http://www.sussidiarioperimmagini.it/>

# Araword -> SIMCAA

SIMCAA è una applicazione web per la CAA con le seguenti caratteristiche :

- essere multiplatforma
- poter essere utilizzato con qualsiasi device: Personal Computer, tablet, portatile, smartphone (quindi poter accedere da scuola , casa, nel tempo libero ai file generati nel proprio profilo);
- avere una sintesi vocale regolabile in velocità, personalizzabile, che legge a scansione o per intero il testo e legge quello che vuoi, anche parti di frase;
- poter creare un proprio database con pittogrammi personali;
- poter salvare esportare in PDF, stampare condividere e scaricare i file;
- poter impaginare le tavole in CAA con titolo, sottotitolo, immagini a corredo ecc. quindi creare e-book in CAA.
- realizzato da Oscar Pastrone e dall'OpenLab di Asti
- Esempio

Araword -> SIMCAA

<http://www.simcaa.it/presentazione>





- Per ciascun sw didattico una scheda tratta dal servizio di documentazione SD2 (<https://sd2.itd.cnr.it>)
- Descrizione, Sommario, Materie, Livello scolastico, Strategia didattica, Lingua, Prerequisiti, Immagini di esempio, Link per il download ecc.

Esse di quadro



# Strumenti per l'accessibilità

In So.Di.Linux abbiamo raccolto diversi software utili per alunni con disabilità

- Lettore di schermo (Orca e gSpeech)
- Ingranditori
- configurazione dei dispositivi di input come mouse e tastiera
- Gestione semplificata del click
- login accessibile
- Supporto a dispositivi come touch screen (es. AUXILIA), barre braille, tavolette grafiche, lim



# Le versioni di SoDiLinux

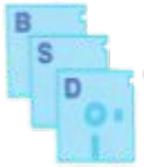
- 2003 – 2005: SoDiLinux CD (1, 2 e 3 - Knoppix)
- 2006: SoDiLinux DVD (Knoppix)
- 2007: SoDiLinux for all DVD (Ubuntu 7.04)
- 2008: ZoomLinux DVD (Ubuntu 7.04)
- 2009: So.Di.Linux 6x3, So.Di.Linux 6x2 (Ubuntu 8.04)
- 2011/12: So.Di.Linux@cts.vr (Ubuntu 10.04)
- 2013: So.Di.Linux 8 DVD (Wiildos 4.0 – Ubuntu 12.04)
- 2014: So.Di.Linux@cts.vr-2014 (Linux Mint Mate 16 /32 bit)
- 2015: SoDiLinux @ CTS 2015 (Linux Mint Mate 17 per 32 e 64 bit)

**2017: SoDiLinux Orizzonti (Linux Mint Mate 18.2 per 32 e 64 bit)**



# Timeline dal 1985 ad oggi...

dal 1985   dal 1999   2003   2004   2005   2006   2007   2008   2009   2011   2015   **2017**



# Aspetti tecnici

- **Linux Mint Mate 18.2 LTS**  
(Basata su Ubuntu 16.04.2)
- Kernel 4.8
- Dimensione ISO download: 3,2 Gbyte
- Architetture: **32 e 64 bit**
- **Wine** per Emulazione dei programmi Windows
- **Repository compatibile sia per Linux Mint che per Ubuntu Mate 16.04**
- **SoDiLinux Upgrade:** tool per semplificare l'upgrade del sistema
- **SoDiLinux Extra:** tool per **semplificare l'installazione di software proprietari** (Google Earth, Adobe Air, Scratch ecc.)
- **Menu SoDiLinux** per semplificare l'accesso ai software didattici in funzione dell'esigenza educativa

# Requisiti

Lo spazio disco occupato in fase di installazione è di circa 8 Gbyte.

La versione per architetture x86 a 64 bit supporta sia BIOS che UEFI (presente in tutti i computer dal 2007 in poi).

La versione per architetture x86 a 32 bit supporta solo sistemi con BIOS.

## Requisiti minimi

- Processore dual core
- Memoria RAM: 1 GByte
- Spazio su disco: 15-20 Gbyte
- Risoluzione schermo: 1024x768 (se si usano risoluzioni inferiori premere il tasto ALT sulla tastiera per spostare le finestre con il mouse se più grandi della risoluzione dello schermo)

## Requisiti consigliati

- Processore multicore (I3 o superiori)
- Memoria RAM: 2 GByte o superiore
- Spazio su disco: 40 Gbyte o superiori
- Risoluzione schermo: 1280x960 (o superiori)



# E i programmi per Windows?

- Buona parte dei programmi di Windows può funzionare sotto GNU/Linux in due modi:
  - **Wine:** un “traduttore” che permette di installare ed usare buona parte dei sw per Windows
    - con Adobe Air è possibile usare molti dei cd/dvd educativi delle principali case editrici di contenuti didattici
  - **Virtual Machine:** programmi che permettono di installare un sistema operativo dentro ad un computer emulato dal nostro PC. Si possono riutilizzare le vecchie licenze dei computer in dismissione per poter usare i vecchi sw acquistati e che non funzionerebbero più (per Windows 98, 2000 ecc..)



# Per scaricare e usare So.Di.Linux

1. Iscrivarsi ed accedere con username e password sul sito:  
<https://sodilinux.itd.cnr.it/>
2. Cliccare sul menu “La collana SoDiLinux” => “Sodilinux Orizzonti”
3. Dalla pagina principale scaricare la versione a 64 bit (computer recenti e mac) o 32 bit (computer più vecchi)
4. Creare un dvd o un pen drive usb avviabile con SoDiLinux (fare riferimento alla sezione “Faq & Tutorial” sul sito) <https://sodilinux.itd.cnr.it/course/view.php?id=5>
5. Avviare il computer da dvd o pen drive  
<https://sites.google.com/view/sodilinuxorizzonti-howto/amministrare-il-sistema>

# Risorse online



<https://sodilinux.itd.cnr.it>  
CD e DVD - ML -  
Manualistica - Repository  
- Form di contatto

Blog con spunti per attività con  
So.Di.Linux (e non solo)

<https://www.fusillo-francesco.it/>

Giovanni P. Caruso

[caruso@itd.cnr.it](mailto:caruso@itd.cnr.it)

Lucia Ferlino

[ferlino@itd.cnr.it](mailto:ferlino@itd.cnr.it)

<https://sodilinux.itd.cnr.it/>



/sodilinux



# Esse di quadro



Servizio per la documentazione e l'orientamento sul software didattico e altre risorse digitali per l'apprendimento.

Realizzato dall'Istituto Tecnologie Didattiche del Consiglio Nazionale delle Ricerche, in collaborazione con MIUR e INDIRE.

- **Banca dati** delle risorse didattiche digitali (sw didattico, apps, videolezioni, selezioni di siti di particolare interesse), interrogabile a più livelli di ricerca
- **Approfondimenti** metodologici relativi all'uso didattico delle risorse digitali (percorsi didattici, analisi di settore, esperienze e spunti di riflessione)
- **Formazione** raccolta di proposte formative svolte per l'aggiornamento dei docenti sui temi Tecnologie e inclusione, ma non solo... [www.essediquadro.it](http://www.essediquadro.it) o <https://sd2.itd.cnr.it/>

Esse di quadro  
formazione



## FORMAZIONE QUALIFICATA E CERTIFICATA SUI TEMI TECNOLOGIE E INCLUSIONE

Realizzata dall'Istituto Tecnologie Didattiche del Consiglio Nazionale delle Ricerche, o in collaborazione con il CTS di Genova, il Liceo Classico e Linguistico C. Colombo di Genova, nell'ambito di progetti approvati dal MIUR o dall'USR Liguria.



# I corsi aperti /1

I **corsi aperti** attualmente disponibili sono i seguenti:

- **Azioni didattiche inclusive - parte 1 (SD2)**: 12 moduli sul tema "Tecnologie e Inclusione" per un totale di 25 ore di formazione [è stato realizzato da ITD]
- **“Tecnologie e Inclusione parte 1”**: 12 moduli sul tema "Tecnologie e Inclusione" per un totale di 25 ore di formazione [è stato realizzato da ITD]
- **“Tecnologie e Inclusione parte 2”**: 12 moduli sul tema "Tecnologie e Inclusione" per un totale di 25 ore di formazione [è stato realizzato da ITD]
- **“Inclusione: il valore della differenza”**: 10 moduli sul tema "Integrazione e Inclusione" per un totale di 20 ore di formazione [realizzato da ITD in collaborazione con il Centro Territoriale di Supporto (CTS-MIUR) di Genova]
- **“Se faccio capisco, se capisco posso fare meglio”**: 8 moduli sul tema "Integrazione e Inclusione" per un totale di 16 ore di formazione [realizzato da ITD in collaborazione con il Centro Territoriale di Supporto (CTS-MIUR) di Genova]

# I corsi aperti /2

- **“Formalmente - Formare la mente liberamente”**: 15 moduli sul tema "Integrazione e Inclusione" per un totale di 30 ore di formazione [realizzato da ITD in collaborazione con il Centro Territoriale di Supporto (CTS-MIUR) di Genova]
- **“DSA: non si finisce mai di imparare”**: 7 moduli sul tema "DSA Disturbi specifici dell'apprendimento" per un totale di 14 ore di formazione [realizzato da ITD in collaborazione con il Liceo Classico Colombo di Genova].
- **“Scuola 3.0: proposte e suggerimenti per una didattica inclusiva”**: 7 moduli sulle tematiche di “Integrazione e Inclusione” per un totale di 14 ore di formazione [realizzato da ITD in collaborazione con il Centro Territoriale di Supporto (CTS-MIUR) di Matera]
- **“Tecnologie e Inclusione”**: 25 moduli sul tema "Tecnologie e Inclusione" per un totale di 50 ore di formazione [è stato realizzato da ITD]
- **“Percorsi formativi a tema”**: Questo corso è articolato in una serie di percorsi guidati per chi vuole approfondire dei temi specifici (DSA, Didattica della matematica inclusiva, disabilità della vista, disabilità dell'udito, strumenti e risorse per l'inclusione, progetti, metodi, esperienze, idee per una scuola inclusiva). I contenuti sono una selezione dei moduli che affrontano lo stesso argomento,

## I corsi aperti /3

Alcuni corsi aperti possono essere “frequentati” anche **senza necessità di iscriversi alla piattaforma.**

L’iscrizione è **obbligatoria per coloro che desiderano ottenere una certificazione** delle ore svolte (e che necessariamente devono sostenere una prova) sotto forma di “certificato” o di “open badge”.

I corsi sono **anche all’interno del catalogo di S.O.F.I.A. (MIUR)** <http://www.istruzione.it/pdggf/>

# I corsi riservati

Alcuni corsi sono riservati ad un'utenza determinata da una convenzione o da una collaborazione con ITD

- **Formazione neo-immessi a.s. 18/19 Ambiti GE1-GE2-GE3**": realizzato da ITD in convenzione con le scuole polo della formazione Ambiti GE1, GE2, GE3
- **Progetto Design for Inclusion - IC Vico - De Carolis (TA)**": realizzato da ITD in convenzione con l'IC Vico - De Carolis (TA), nell'ambito del progetto "Design for Inclusion: Modelli progettuali per una didattica personalizzata", promosso dall'ICS "Vico – De Carolis" di Taranto – sede del CTS per la provincia di Taranto – in risposta all'Avviso MIUR D.D.54 del 24.01.2018 e D.M.851 Art.21 c.1/2017 Didattica Personalizzata
- **Pensiero computazionale e Scratch**": realizzato da ITD nell'ambito del progetto "Computo ergo sum" con l'IC Sampierdarena (GE)
- **Progetto "MettiAMO in rete l'inclusione" - IC Viola(TA)**: realizzato da ITD in convenzione con l'ICS "C.G.Viola" di Taranto nell'ambito del progetto "MettiAMO in rete l'inclusione", in risposta all'Avviso MIUR D.D. 1078, 21.10.2016 – Art. 1 D.M. 667/2016 - Inclusione e disabilità

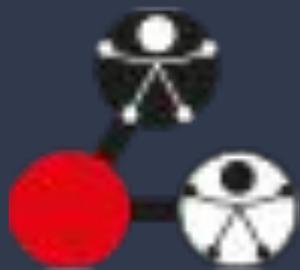
# Essediquadro Formazione

*L'Istituto Tecnologie Didattiche del Consiglio Nazionale delle Ricerche, in quanto istituto pubblico di ricerca è soggetto qualificato (e di per sé accreditato) per la formazione del personale della scuola, ai sensi della DIRETTIVA ACCREDITAMENTO ENTI DI FORMAZIONE Prot. N. 170 -21/03/2016 che disciplina le modalità di accreditamento, di qualificazione e di riconoscimento dei corsi dei soggetti che offrono formazione per lo sviluppo delle competenze del personale del comparto scuola, certificando ed assicurando la qualità delle iniziative formative, come si legge nell'ART.1 Comma 5.*

L'ACCESSO AI CORSI È **LIBERO E GRATUITO**

<https://sd2.itd.cnr.it/corsiformazione/>

# SHAREHAB: Share Rehabilitation Resources



SHAREHAB è il **progetto per un social che aiuta la riabilitazione dei bambini ipovedenti**, creando una community che mette in rete esperienze di terapeuti, ortottisti, genitori di bambini ipovedenti, sviluppatori di app per dispositivi mobili. Nasce dalle buone pratiche.

Raccoglie “link” a materiali informatici (app, video) **non espressamente pensati per la riabilitazione ma comunque idonei a bambini fino a sei anni**, ne studia l’usabilità con i bambini ipovedenti e li classifica, rispetto alla finalità di esercizi di riabilitazione visiva...

In SHAREHAB è  
possibile trovare...

- **Un motore di ricerca** di app catalogate in base:
  - alla situazione visiva
  - alla fascia d'età
  - al tipo di dispositivo
- **Un social network** per mettere in rete famiglie, operatori del settore, riabilitatori ecc.
  - Una volta iscritti, gli utenti hanno la possibilità di:
    - esprimere il gradimento di una app
    - lasciare uno o più commenti a riguardo
    - segnalare nuove app

## CON LE ORECCHIE DI LUPO

Indietro



Scaricabile da



Per approfondire



Versione provata: a pagamento

Dalle esperienze condotte, l'app è risultata utilizzabile con: Vista fragile, Ipvisione lieve, Ipvisione media

Che cosa propone: Ambiente aperto

Scopri la storia illustrata e interattiva, a ritmo di musica! #STORIE

### Indicazioni per i professionisti

Per questi obiettivi riabilitativi

- Svago

### Indicazioni d'uso

L'app permette di unirsi a Lupo mentre usa le sue orecchie per **esplorare i suoni di tutti i giorni**, che prendono vita in modo divertente e interattivo per aiutare il bambino a sviluppare competenze chiave per l'associazione sonora.

Ogni scena è illustrata con ritagli di carta e progettata per mantenere l'attenzione del bambino con **interazioni tattili e suoni curiosi** come il ronzio delle api, il cinguettio degli uccelli, il gocciolare dell'acqua, il fruscio delle foglie, il trapestio dei passi, i clacson delle auto, il rombare dei razzi, il suono di alcuni strumenti musicali e molto altro ancora.

**Il valore aggiunto dell'app per eventuale uso a scopo di stimolazione visiva**

#### IMMAGINI

Disegni nitidi, semplici, con contorni ben evidenziati, ambientazioni poco confusive.

#### INTERFACCIA

Pochi elementi, ben distribuiti, chiarezza dell'organizzazione dello spazio

## Commenti

Inserisci qui il tuo commento...

Commenta

Redazione

Utilizzata come esempio per il concorso #STRABUZZAGLIOCCHI per il tipo di schermata semplice e la grafica ad alta visibilità

*Commento inserito il: 18/12/2017 17:06:17*

Redazione

Sarebbe bello poter disporre di altre storie simili.

*Commento inserito il: 26/09/2017 09:17:56*

Fabiana

Bella storia, piace al mio bimbo.

*Commento inserito il: 25/08/2017 09:49:35*

Redazione

Bello come tipo di immagini

*Commento inserito il: 23/08/2017 14:04:48*

4 commenti

Visualizzazione con vista grande,

Ipovisione lieve, Ipovisione media

**Che cosa propone:** Ambiente aperto  
R richiede comprensione linguistica.

**Per quale età:** da 3 a 6 anni

**Occhio allo schermo! Il bambino interagisce con elementi:**

- Statici
- Grandi
- Poco numerosi (2)
- A colori



Voto community: 5



Totale: 5 voti

Il tuo voto è importante



Vota!

ambientazioni poco contrastive.

**INTERFACCIA** Pochi elementi, ben distribuiti, chiarezza dell'organizzazione dello spazio.

Si usa in orizzontale.

**INTERAZIONE** Tap (singolo tocco con il dito).

Feedback sonoro.

4 commenti



# SHAREHAB



SHAREHAB è realizzato da Istituto David Chiossone ONLUS: [www.chiossone.it](http://www.chiossone.it) con la collaborazione scientifica dell'Istituto Tecnologie Didattiche del CNR Genova (<https://www.itd.cnr.it>) con il contributo di Fondazione Vodafone Italia (Digital For Social).

**Sito:**

**<https://www.sharehab.it/>**

Grazie per  
l'attenzione