



**Comune di
Montecosaro**



I Clubs Lions 2^a - Circoscrizione Zona B



**Comune di
Castelraimondo**



1° Tecno-Campus Sezione AID MACERATA

DAL 26 GIUGNO AL 02 LUGLIO 2011

“Esploratori di autonomia”

PREMESSA

Si parla di Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA), nel caso in cui un soggetto indenne da problemi di ordine cognitivo, neurologico, sensoriale, emotivo o sociale, presenti una difficoltà significativa in qualche settore specifico dell'apprendimento.

I Disturbi Specifici dell'Apprendimento si manifestano in ragazzi con un quoziente intellettivo nella norma, nonostante abbiano avuto normali opportunità educative e scolastiche.

Rientrano in tale categoria: la dislessia (difficoltà di lettura), la disgrafia (difficoltà nella produzione di testi scritti), la disortografia (ripetizione di errori ortografici, che si associa ai disturbi precedenti) e la discalculia (difficoltà a compiere semplici calcoli mentali).

Per gli alunni che presentano un Disturbo Specifico dell'Apprendimento (DSA) il percorso scolastico risulta molto spesso difficoltoso.

La mancata automatizzazione di processi di base (es. decodifica, calcolo, conoscenze ortografiche), caratteristica principale del DSA, fa sì che tali studenti sperimentino durante l'attività di studio un sovraccarico cognitivo che non consente loro di potersi concentrare esclusivamente sui contenuti e sulla costruzione della conoscenza.

Proprio per questo motivo, la sezione di Macerata dell'Associazione Italiana Dislessia (AID), promotore del Campus per l'autonomia informatica nell'anno 2011, ha ritenuto di fondamentale importanza organizzare un "Campus per l'Autonomia" con l'obiettivo di aiutare gli alunni a costruire un adeguato metodo di studio che si adatti al loro stile di apprendimento. Verranno privilegiati, quindi, l'applicazione di strategie metacognitive e l'utilizzo di strumenti compensativi previsti da specifiche circolari ministeriali e dalla più attuale legge n. 170 del 2010, tra i quali risultano essere di grande utilità programmi informatici che gestiscono la sintesi vocale e programmi di videoscrittura.

La costruzione di questo bagaglio di strategie permetterà allo studente di acquisire una certa autonomia nello studio, elemento fondamentale per la propria autostima soprattutto quando si fa riferimento alla scuola secondaria di primo e secondo grado.

Le attività proposte porteranno i ragazzi a sperimentare che studiare può essere un'esperienza piacevole e arricchente e che l'eccessivo sforzo a cui sono continuamente chiamati può essere ridimensionato se lo studio viene affrontato nel modo giusto.

In questa prima edizione del Tecno Campus dal titolo "Esploratori di autonomia", la sezione AID di Macerata ha voluto abbinare oltre alla sperimentazione di varie forme di autonomia nell'ambito dello studio, grazie all'ausilio della tecnologia, un'esperienza residenziale in cui i ragazzi avranno la possibilità di vivere un'avventura insieme a nuovi amici. Al tecno campus nulla viene lasciato al caso, anche i momenti di svago servono per conoscere i ragazzi. Crediamo che se si chiede ai ragazzi di "andare dentro" il gioco e "dentro" il loro modo di giocare, essi siano capaci di scoprire la filigrana nascosta dei loro comportamenti, della loro identità, della loro capacità di entrare in rapporto con gli altri.

DESTINATARI

Il progetto è rivolto a studenti dell'ultimo anno della scuola primaria e a studenti della scuola secondaria di primo grado che presentano Disturbo Specifico dell'Apprendimento e che desiderano iniziare un percorso verso l'autonomia nello studio. I candidati che intendono partecipare, presentando l'apposita richiesta, saranno scelti in base al grado di severità del disturbo e verrà data priorità a coloro che non hanno mai svolto una simile esperienza.

FINALITA'

La finalità che si propone il Campus per l'Autonomia è relativa alla capacità da parte dei ragazzi di imparare ad utilizzare il computer come strumento di lavoro, ma soprattutto di prendere maggiore coscienza del loro potenziale, per essere più ottimisti e disponibili ad affrontare le attività che la scuola richiede. Il nostro compito come educatori dovrà essere quindi, prima di tutto, "tirare fuori" dai ragazzi le loro capacità e risorse, piuttosto che "inculcare" nozioni o procedure. E' per questo che le principali finalità del Campus sono: far sperimentare ai ragazzi il successo in prove di tipo scolastico attraverso l'utilizzo di strumenti informatici e di strategie adeguate alle loro necessità; aumentare la motivazione e la fiducia in sé, grazie al successo sperimentato in autonomia e alla consapevolezza di avere degli strumenti che, se usati in maniera strategica, permettono di raggiungere obiettivi, altrimenti conseguiti con enorme fatica; favorire dinamiche di apprendimento collaborativo in cui ogni studente può svolgere il ruolo di "tutor" per aiutare gli altri mettendo in gioco le risorse personali e i propri punti forza.

Ulteriore aspetto fondamentale è il dialogo con le famiglie, inteso come coinvolgimento e supporto dei genitori nel percorso verso l'autonomia dei figli. Anche la famiglia, come i ragazzi e la scuola, deve essere protagonista di un cambiamento. È per questo che verrà dato spazio, tempo e energie al dialogo con i genitori.

OBIETTIVI SPECIFICI

Le attività presentate si propongono i seguenti obiettivi strategici:

- Presentazione di strategie alternative di lettura: integrazione delle informazioni acquisite attraverso diversi canali (visivo, uditivo, multimediale)
- Strategie per la ricerca di informazioni in rete, nel testo, nelle immagini
- Scrivere con il computer: strategie per strutturare e sviluppare un testo; mappe e immagini come guida alla composizione scritta
- Schemi e presentazioni al computer: articolazione di argomenti di studio per un'esposizione orale ben strutturata e documentata
- Il video, l'immagine, il role-playing come supporto e motivazione alla rielaborazione dei contenuti

METODOLOGIA E PERCORSO DIDATTICO

Le attività proposte al Campus sono principalmente compiti di tipo scolastico quali fare ricerche, studiare, ripetere, riassumere, produrre testi scritti, rispondere a domande di comprensione, eseguire problemi aritmetici, imparare ad utilizzare e a produrre in autonomia i vari tipi di mappe, riflettere e riconoscere l'importanza degli indici testuali, utilizzare i testi in formato pdf ecc.. Vengono dunque esercitate le abilità di scrittura, di esposizione orale, di lettura, le capacità e le strategie per la comprensione di testi e lo studio, in vista del raggiungimento dell'autonomia, intesa come "indipendenza, libertà di pensare e di agire". La lettura e la scrittura, infatti, non servono solo a scuola; sono anche un mezzo, ad esempio, per accedere ad informazioni di interesse personale e per comunicare.

Lo strumento informatico è da tempo riconosciuto come una necessità imprescindibile per consentire l'apprendimento agli alunni con Disturbo Specifico dell'Apprendimento. Tuttavia un utilizzo rigido dello strumento informatico ed una mancata attivazione di strategie rischiano di non dare alcun risultato, di rallentare e deludere ulteriormente le speranze di apprendere con minor fatica da parte degli alunni.

L'informatica e la multimedialità, oltre al ruolo compensativo, assumono una valenza di supporto trasversale a tutte le attività organizzative e comunicative che dominano oggi anche il mondo del lavoro e del tempo libero, diventando un'indispensabile porta di accesso alla società dell'informazione.

Per questo l'efficacia degli strumenti informatici si esplica al meglio solo se gli alunni sono guidati ad utilizzare un approccio attivo e consapevole, tramite l'adozione di strategie e stili di apprendimento utili a supportare le abilità di comprensione, di memoria e reperimento lessicale, di rielaborazione orale e scritta dei contenuti.

Le giornate si articoleranno secondo diverse tipologie di lezioni-laboratorio pratiche, con temi scientifici, geografici, narrativi strutturati in un percorso unitario di apprendimento per scoperta, vicino agli interessi dei ragazzi.

I materiali saranno proposti e fruiti in forma multimediale, approfonditi, visualizzati e riorganizzati in formati digitali. Verranno così valorizzati diversi stili cognitivi e la collaborazione in piccolo gruppo, affinché i bambini, in percorsi di apprendimento significativi, riescano a capire ed esprimere se stessi e i propri interessi.

Gli studenti saranno divisi in 3 gruppi formati da 5 ragazzi in base al loro livello di scolarità. Ogni gruppo sarà supervisionato nel corso delle attività di laboratorio da un singolo operatore.

Gli operatori si riuniranno per discutere, raccogliere e valutare il materiale prodotto e compilare delle tabelle di verifica delle singole attività secondo parametri ben definiti. Questo lavoro consentirà di tracciare con più precisione e puntualità il profilo di ogni ragazzo, evidenziando gli strumenti e accorgimenti che gli hanno permesso di essere più autonomo nello svolgimento di ogni attività proposta e quelli che più lo hanno motivato. In questo modo, inoltre, si può comprendere meglio le difficoltà di ciascun ragazzo e quindi di dargli suggerimenti e strategie specifiche e mirate durante l'incontro con i genitori.

STRUMENTI UTILIZZATI

- PC portatile, strumento di cui devono essere dotati i ragazzi (computer portatile con Windows XP o Windows Vista o Windows 7 e con connessione wi-fi per l'accesso ad internet)

- Strumenti a disposizione che saranno utilizzati:
 - Software di sintesi vocale italiana
 - Editor di testi per videoscrittura con correttore ortografico
 - Software per realizzare mappe e schemi
 - Libri e testi digitali
 - Rete Internet e servizi On-line per reperire informazioni e utilizzare servizi on-line (ad es. enciclopedie)

SEDE E TEMPI

Il Campus si svolgerà in modalità residenziale in un agriturismo/ country house in provincia di Macerata da domenica 26 giugno a sabato 2 luglio 2011.

La struttura è dotata di spazi all'aperto per il gioco e le attività sportive, come piscina, campo polivalente di calcetto e volley, gioco delle bocce. Il percorso educativo e di didattica informatica previsto si svolgerà all'interno della stessa Country House, che provvederà anche ai pasti. Nella stessa struttura, grazie alla connessione internet wi-fi e a software specifici per i DSA, verrà allestito un laboratorio informatico all'"aperto" immerso nel verde.

L'attività didattica si suddividerà in cinque giornate durante le quali saranno distribuite 5 ore di lezioni-laboratorio. L'ultima giornata del Campus prevederà un momento congiunto di restituzione collettiva per ragazzi e genitori.

Il coinvolgimento dei genitori è caratterizzato dalle seguenti fasi:

- la compilazione di una domanda di partecipazione in cui si analizzano anche gli aspetti motivazionali;
- un incontro informativo nella giornata di arrivo per la presentazione iniziale del Campus;
- un incontro per le famiglie alla fine dell'esperienza per comunicare l'andamento della settimana;
- l'invio di una relazione tecnica personalizzata, previsto prima dell'avvio del nuovo anno scolastico, per ogni partecipante, che i genitori potranno consegnare agli insegnanti di classe.
- una giornata formativa sull'utilizzo dell'informatica in ambito didattico, in programma nel mese di novembre, per supportare quanto realizzato dai ragazzi, per verificare le modalità operative degli strumenti compensativi utilizzati e per discutere eventuali dubbi e difficoltà.

ATTIVITA' LUDICO-RICREATIVE

Nel pomeriggio, a seguito delle attività didattiche, i ragazzi saranno coinvolti in attività che stimolino il confronto e che sono rivolte a favorire e creare un buon clima di gruppo. Lo staff della sezione AID di Macerata ha deciso di affidare l'animazione ad un gruppo di 5 ragazzi con DSA di età compresa fra i 16 e 17 anni; tutti hanno già esperienza in merito a giochi di squadra, colonie, campi scuola, gruppi scout ecc... Questi ragazzi, inoltre, potranno affiancare, come tutor, i partecipanti arricchendoli con la loro esperienza scolastica. Per il gruppo di animazione verrà preparata e supervisionata una *programmazione educativa*.

Le principali attività in programma sono:

- "In compagnia degli animali con giochi, arte e divertimento": progetto di attività assistita dagli animali. Il progetto impegnerà i ragazzi in tre incontri pomeridiani (durata di 2 ore ciascuno) e sarà svolto dallo staff dell'Associazione "Ippolandia" Onlus, presso la loro sede a Gagliole (MC).
- Escursione e visita guidata nella Valle dell'Elce dove sarà possibile visitare alcune grotte, percorrere una forra nonché visitare un giacimento fossilifero del giurassico.

- Caccia al tesoro, un modulo formativo di un paio d'ore, previsto per tutte le serate del campus e basato sul far partecipare i ragazzi in varie sfide, ogni sera diverse; il finale dell'evento si svolgerà il sabato mattina coinvolgendo anche i genitori.

- Giochi e nuoto in piscina.

TARIFFE

Il costo previsto, a carico di ogni partecipante, è di circa 350,00 € .

FIGURE PROFESSIONALI COINVOLTE

ENTE PROMOTORE AID sez. Macerata

con il patrocinio del comune di Castelraimondo, comune di Montecosaro e Contram

Responsabile Scientifico:

Prof. Giacomo Stella; Psicologo, psicolinguista, ricercatore e docente presso l'Università di Urbino e Professore Ordinario di Psicopatologia dello sviluppo, Università di Modena e Reggio-Emilia.

Coordinamento e segreteria organizzativa:

Rosalba D'Angelo; rappresentante territoriale AID sezione di Macerata, genitore socio AID

Lisetta Guglielmo; genitore socio AID

Coordinamento didattico:

Il laboratorio sarà condotto da psicologi ed insegnanti con ampia esperienza nell'utilizzo didattico di strumenti informatici per l'apprendimento dei ragazzi con DSA.

Clara Bravetti; insegnante, formatore AID , genitore socio AID

Roberta Riccioni; psicologa perfezionata in psicopatologia dell'apprendimento, socio tecnico AID

Elena Mazzoni; psicologa, socio tecnico AID

Operatori attività ludico-ricreative:

Dott.ssa M. Delmanowicz, Associazione "Ippolandia" Onlus Gagliole

Dott.ssa L. Cucculelli, Associazione "Ippolandia" Onlus Gagliole

Fondazione Oppelide di Gagliole presidente Paolo Paoletti

Gruppo animatore: Edoardo Marcantoni, Francesco Colonnelli, Gloria Marani, Licia Marani, Tania Marani

Con la collaborazione di:

