



# **ALLA SCOPERTA DI GECO**

# **Obiettivo principale:**

**creare le condizioni affinché i talenti dei bambini e delle bambine possano innanzitutto emergere e poi essere sviluppati.**

Stili di apprendimento

Apprendimento significativo

Stili di insegnamento

Progetto educativo adeguato



# **Stili di apprendimento**

**Lo stile di apprendimento è l'approccio all'apprendimento preferito di una persona, il suo modo tipico e stabile di percepire, elaborare, immagazzinare e recuperare le informazioni.**

# Visivo-verbale

Preferenza per la  
letto-scrittura

Si impara leggendo

## Strategie

- prendere appunti in classe per rileggerli a casa
- riassumere per iscritto quanto si è letto
- prendere nota delle istruzioni per compiti e lezioni,
- utilizzare i grafici con spiegazioni scritte
- elencare ciò che si deve fare per iscritto
- avere istruzioni e spiegazioni scritte

# Visivo-non verbale

Visual learning

Preferenza per immagini, disegni, fotografie, simboli, mappe concettuali, grafici e diagrammi.

## Strategie

- utilizzare disegni, mappe multimediali, immagini
- usare colori nel testo per evidenziare le parole chiave
- sfruttare gli indici testuali,
- creare immagini mentali di ciò che viene ascoltato o letto

# Uditivo

Privilegia l'ascolto,  
favorito dall'assistere ad  
una lezione, partecipare  
a discussioni e a lavori di  
gruppo con i compagni

# Strategie

- porre attenzione alle spiegazioni in classe
- registrarle per riascoltarle a casa
- trasformare le pagine di un libro in un formato audio
- usare la sintesi vocale per la lettura
- utilizzare audiolibri
- lavorare in coppia con un compagno

# Cinestesico

attività concrete, come fare l'esperienza diretta di un problema per comprendere ciò di cui si sta parlando

# Strategie

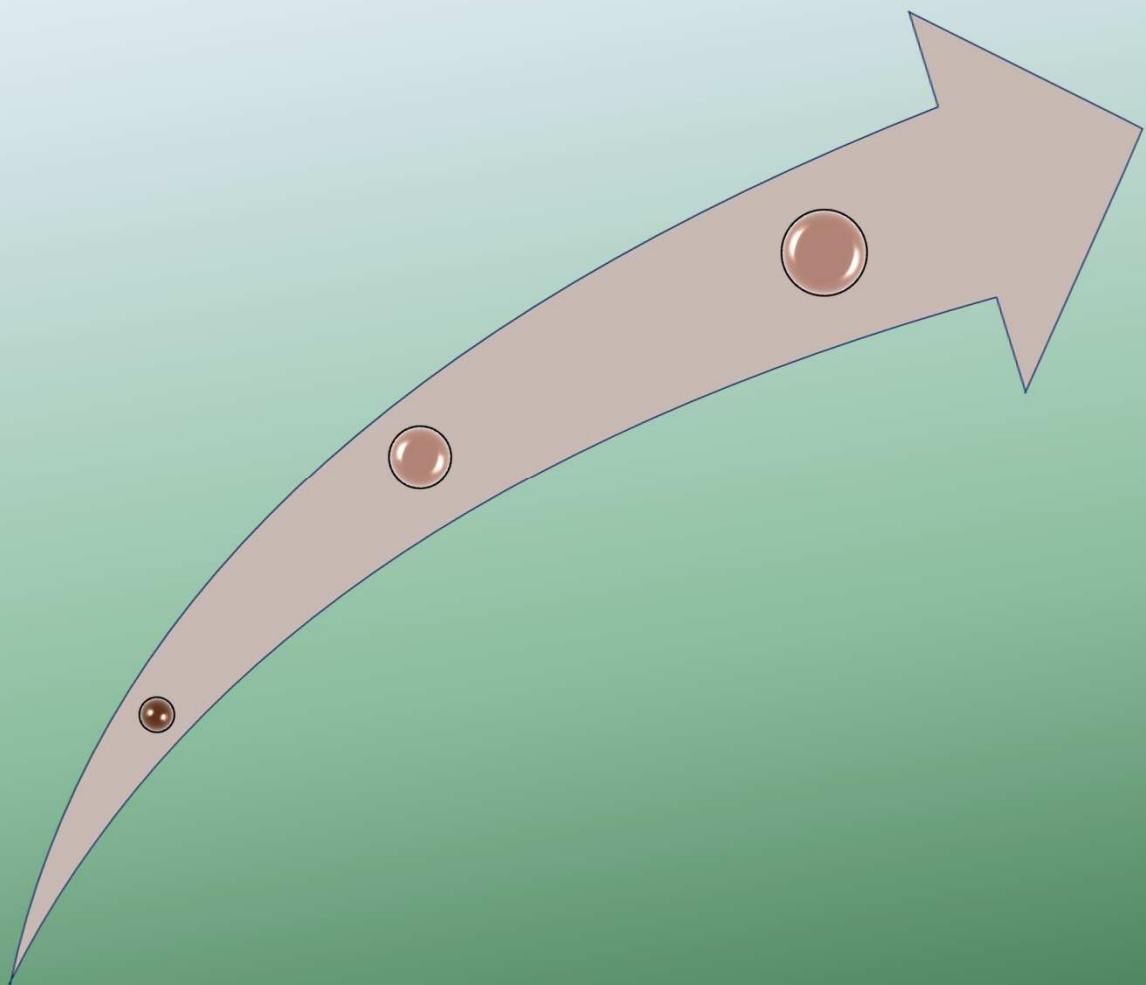
- fare delle prove pratiche in quelle materie in cui è possibile
- suddividere i momenti di studio da quelli di pausa
- alternare momenti in cui si sta seduti a momenti in cui ci si muove
- creare mappe, grafici, diagrammi di ciò che si studia.
- fare esempi concreti



# **Stili di insegnamento**

Ogni insegnante, spontaneamente, tende a riprodurre il proprio stile di apprendimento durante l'insegnamento, ciò causa discordanza tra il modo di insegnare del docente e il modo di apprendere dell'alunno.

La conoscenza degli stili, sia per i docenti che per gli studenti diventa perciò un aspetto rilevante per l'insegnamento e l'apprendimento e per le conseguenti le scelte didattiche.



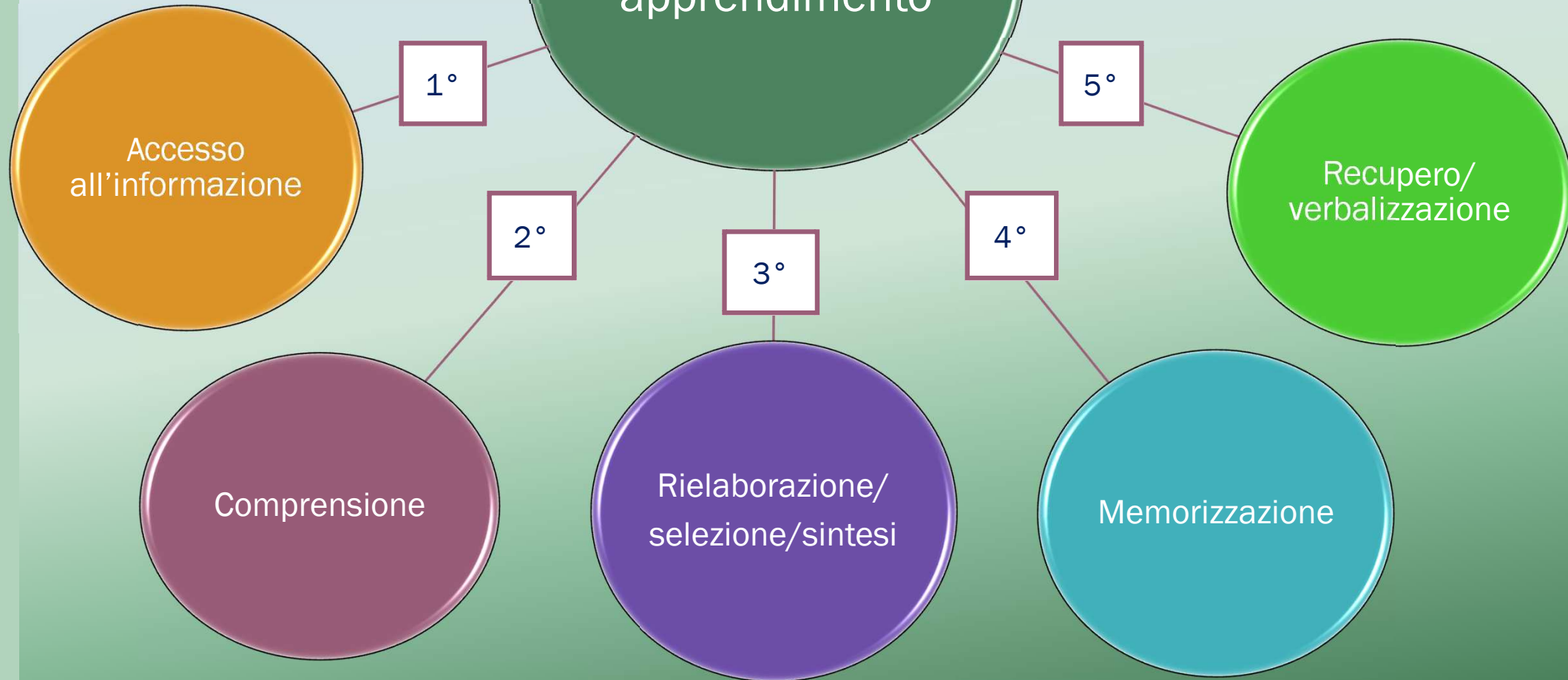
**Occorre sperimentare strategie diverse di insegnamento per facilitare l'apprendimento di tutti gli studenti.**

# Apprendimento significativo

Fine ultimo dell'insegnamento è un apprendimento significativo, ossia:

- Attivo e intenzionale
  - Costruttivo
  - Collaborativo
  - Riflessivo

# Processi di apprendimento



# Misure educative e didattiche di supporto

Legge 170 08 ottobre 2010

Art. 5.

b) l'introduzione di *strumenti compensativi*, compresi i mezzi di apprendimento alternativi e le tecnologie informatiche, nonché misure dispensative da alcune prestazioni non essenziali ai fini della qualità dei concetti da apprendere;

## Scelte metodologiche

- facilitare la classificazione, l'ordinamento e l'organizzazione sequenziale delle informazioni
- migliorare correttezza ortografica nella produzione di testi
- permettere l'accesso a informazioni stimolando i collegamenti
- permettere la gestione orale delle informazioni, per esempio con la sintesi vocale

Attraverso la compensazione si:

- *Educa all'autonomia*
- **Aumenta la motivazione**
- **Aumenta la fiducia in sé stessi**

Tutto 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.

**Strumento compensativo versatile**

**GECO**

**Software per l'apprendimento e la didattica inclusiva**

**Piattaforma con 4 ambienti comunicanti tra loro.**

**Ha una funzione di supporto che consente di ampliare vaste aree di competenza e incentivare l'autonomia**

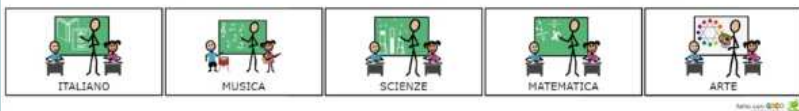
<b>Apprendimento visivo</b>	<b>Ha più di 5000 immagini più una galleria espandibile</b>
<b>Difficoltà programmazione motoria</b>	<b>Prevede pochi passaggi procedurali</b>
<b>Difficoltà a gestire i cambiamenti</b>	<b>Prevedibilità</b>
<b>Difficoltà nella produzione orale/ produzione linguistica</b>	<b>Mappe e sintesi vocale</b>
<b>Difficoltà di comprensione</b>	<b>Associazione parola/immagine e sintesi vocale</b>
<b>Difficoltà di spostare in modo flessibile l'attenzione</b>	<b>Facile passaggio da un ambiente all'altro</b>



# Con GECO si può:

## 1. organizzare l'ambiente di apprendimento

Organizzare l'ambiente di apprendimento:  
*attività*



Esempio di supporto per aiutare lo studente  
ad orientarsi nell'orario scolastico e di suddivisione delle lezioni

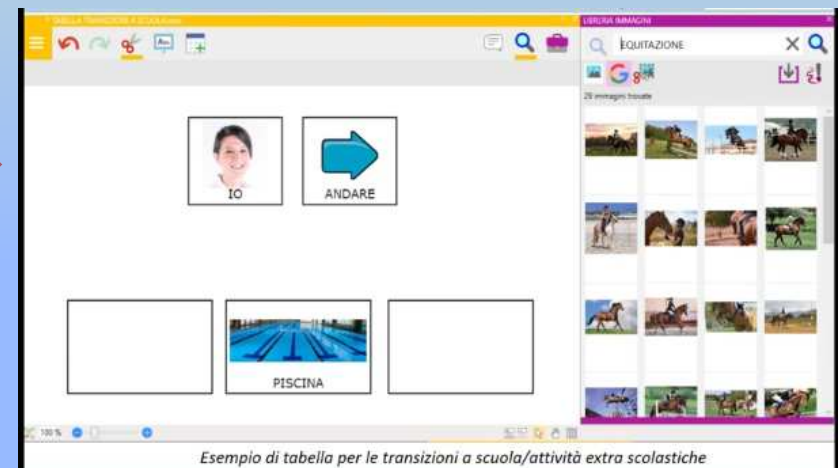


Esempio di supporto per aiutare lo studente  
ad orientarsi nell'orario scolastico e di suddivisione delle lezioni

Organizzare l'ambiente di apprendimento:  
*spazi*

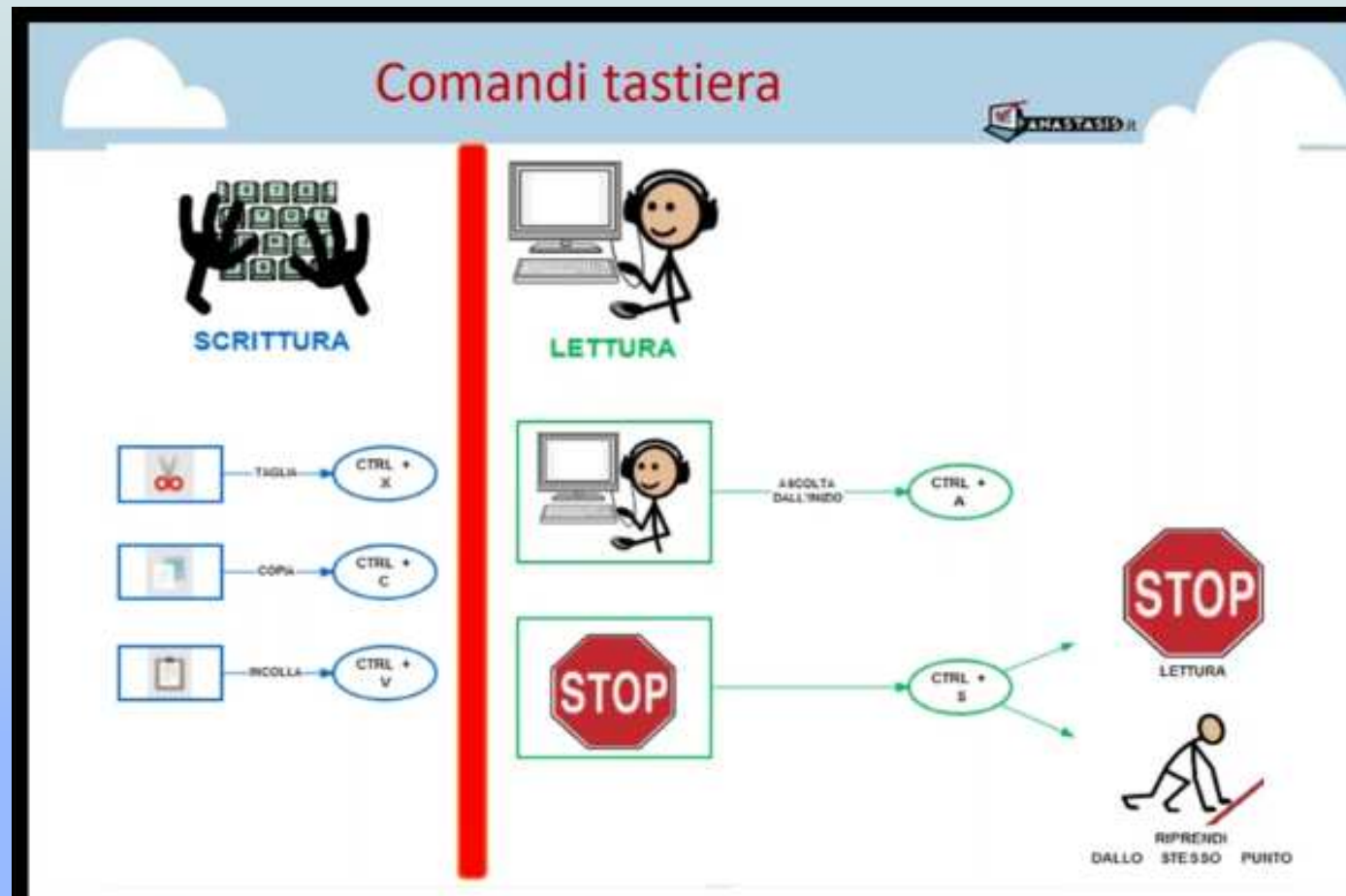


Esempio di tabella per le transizioni a scuola



Esempio di tabella per le transizioni a scuola/attività extra scolastiche

## 2. Creare supporti visivi per riuscire a ricordare regole e procedimenti



# 3. Creare ricerche e mappe attraverso l'interazione degli ambienti e i collegamenti ipertestuali

Interazione tra ambienti di studio

The screenshot shows a digital learning environment. On the left, a text page titled 'LA CIVILTÀ GRECA' features a timeline of ancient Greek history, an image of a vase, and a sword. On the right, a concept map is displayed with a central node 'La Civiltà Greca' connected to three sub-nodes: 'popolo di', 'pescatori', 'navigatori', and 'commercianti'.

Apprendimento visivo

The screenshot shows a digital learning environment. On the left, a concept map is displayed with a central node 'La Civiltà Micenea' connected to three sub-nodes: 'Popolo di', 'Pescatori', 'Navigatori', and 'Commercianti'. On the right, a search interface is visible with the search term 'popolo' and a grid of image results.

Approfondimenti e Collegamenti ipertestuali

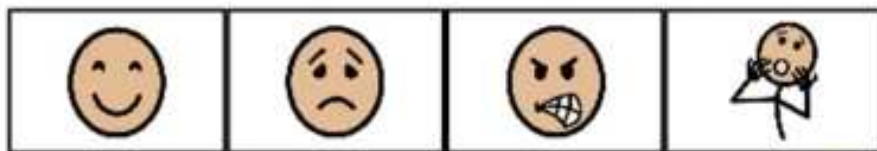
The screenshot shows a digital learning environment. On the left, a Google search interface is visible with the search term 'micenei' and a grid of image results. On the right, a concept map is displayed with a central node 'La Civiltà Greca' connected to three sub-nodes: 'popolo di', 'pescatori', 'navigatori', and 'commercianti'.

The screenshot shows a digital learning environment. A concept map is displayed with a central node 'Il ciclo dell'acqua' and a sub-node 'La Civiltà Greca'.

The screenshot shows a YouTube video player. The video title is 'Paesi - Il ciclo dell'acqua' and the channel is 'European Space Agency, ESA'. The video content shows a cartoon character with sunglasses and a red hat, representing the water cycle.

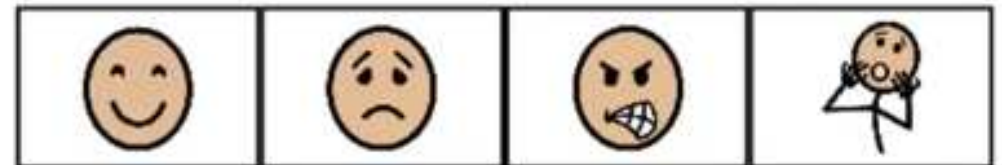
## 4. Lavorare sulle emozioni

Emozioni



fatto con GECO

Emozioni



fatto con GECO

Esempio di attività mirata all'identificazione delle emozioni causate da situazioni creata con Geco

# 5. Svolgere i compiti

sono termini che iniziano per vocale: un'oca.

1 Scrivi l'articolo indeterminativo adatto.

In camera mia ci sono:

un letto	scrivania	armadio
uno scaffale	lampada	sedia
uno specchio	libreria	quadretto

2 Colora la casella giusta.

- un / un' arancia
- un / un' amico
- un / un' oca
- un / un' elica
- un / un' amica
- un / un' orso
- un / un' elicottero
- un / un' unghia
- un / un' uccello

3 Sottolinea gli articoli indeterminativi.

Una formica e un millepiedi sono invitati a prudere un tè da uno scarabeo. La formica arriva puntuale, il millepiedi con un'ora di ritardo. — Che cosa ti è successo? — chiedono. — Fuori della porta c'è un cartello con scritto: "Per favore pulirsi i piedi!"

4 Completa con nomi adatti. Segui gli esempi.

uno squalo	una scimmia	un occhio	un' ora
• _____	• _____	• _____	• _____
• _____	• _____	• _____	• _____
• _____	• _____	• _____	• _____

Scheda 30

Una fabbrica deve consegnare 3000 televisori.

Se ne ha consegnati 5/8, quanti televisori deve ancora consegnare?

Svolgimento

Deve consegnare ancora

Calcolatrice

Copia operazione nel documento a fianco

$$\begin{array}{r} 8 \\ \times 3 \\ \hline 1.125 \end{array}$$

3.000

7	8	9	÷	√
4	5	6	×	∝
1	2	3	-	%
0	∅	,	+	=

Mostra cronologia

**E fare tante altre attività...**

**Che potrete scoprire facilmente...**

**Buon divertimento!**