



LA MATEMATICA INCLUSIVA MONZA 15 DICEMBRE 2017



LABORATORIO INFORMATICO

I SOFTWARE PER LA DIDATTICA



L'AGENZIA EUROPEA PER LO SVILUPPO DELL'ISTRUZIONE DEGLI ALUNNI CON DISABILITÀ

**1 gennaio 2014 agenzia europea per i
bes e l'istruzione inclusiva**



**Il progetto ICT4I, nasce per fornire
informazioni in materia di inclusione**

**L'uso delle tecnologie nella disabilità è
fondamentale per le politiche di tutti
i paesi che hanno aderito alla
Convenzione dell'ONU**

Gioco e digitale s' incontrano

NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il gioco e il digitale aiutano ad imparare

Little smiling mundos (contabosco)



Su App Store,
potete infatti
trovare
l'applicazione per
iPad e iPhone
Affrettatevi a
scaricarla e a farla
provare ai vostri
bambini per
seguire i loro
progressi, in modo
semplice e
divertente!
Scaricate qui l'app
>

<http://bitly.com/contabosco>

Piattaforma Digitale



Contamare

Tanti giochi per imparare a usare i numeri anche in mezzo al mare!

Per bambini dai 3 anni in su



Contasavana

Chi ha detto che il leone non fa i suoi conti? Vieni a scoprire la savana dei numeri.

Per bambini dai 3 anni in su

Piattaforma digitale

La prima app firmata Little Smiling Minds si chiama Contabosco ed è disponibile su App Store per iPhone ed iPad. Con Contabosco il bambino scopre in modo divertente il mondo dei numeri: le quantità, la differenza tra grande e piccolo, il maggiore e il minore ecc... Tanti esercizi a gradi di difficoltà diversa portano il bambino a scoprire e a consolidare la sua intelligenza numerica. Guidati dagli animali del Contabosco i piccoli affrontano piccole e divertenti imprese, **ideate per potenziare i meccanismi di base della cognizione di quantità**. Giocando il bambino apprende e matura funzioni cognitive.

Il genitore può imparare a seguire i progressi del bambino: nell'app infatti c'è un'area tutta dedicata a mamma e papà in cui è possibile monitorare i livelli di gioco superati e trovare consigli e approfondimenti per aiutarlo sempre meglio. Un sistema semplice di punteggio a stelle e di gratificazioni divertenti crea per il bambino un ambiente di apprendimento accogliente ed efficace.

Per avere maggiori informazioni scrivi a support@littlesmilingminds.com.

HANDImatica 2017

Software per la discalculia

Per la Matematica

Qualche novità anche per la matematica.

27 luglio 2017

Arriva nuovo MateXme per FW40. Ora la calcolatrice mostra i passaggi di moltiplicazioni e divisioni senza virgola.

20 novembre 2016

Sistemato MateXme. Ora legge i grammi e i decagrammi. Utilizza in modo corretto anche la virgola decimale.

MateXme è un programma che permette di calcolare: mcm, MCD, numeri primi, equivalenze. Ha anche la calcolatrice. Il programma richiede che siano installate le voci Microsoft Speech Platform 11.0, quelle distribuite con LeggiXme_SP e LeggiXme_USB.

Leggi x me

Cos'è LeggiXme

LeggiXme		SAPI 5	MSP 11.0
CON INSTALLAZIONE	PER I PICCOLI	LeggiXme_Jr	LeggiXme_Jr_SP
	PER I GRANDI	LeggiXme	LeggiXme_SP
SENZA INSTALLAZIONE	USB / SUITE	LeggiXme_UJ	LeggiXme_USB LeggiXme_FW40

Dalle ricerche effettuate è emerso che solo pochissimi studenti compensano, in modo efficace, con il computer i propri disturbi specifici dell'apprendimento. Inoltre, si è registrata la difficoltà di creare nella scuola spazi, momenti e percorsi di apprendimento dedicati allo sviluppo delle competenze compensative.

Nel tentativo di superare queste due criticità nasce **LeggiXme For Study Purposes** (in breve LeggiXme 4s), un SOFTWARE LIBERO, della famiglia LeggiXme, ideato e sviluppato da Giuliano Serena e Filippo Barbera. Il 4s mira ad abbattere più “barriere” possibili : non richiede installazione, agevola l'acquisizione delle competenze necessarie per studiare con la sintesi vocale nello studio attraverso un percorso di autoapprendimento, mette a disposizione un ambiente intuitivo per studiare in modo autonomo.

FINALITÀ

Il progetto 4study persegue quattro finalità:

1. Promuovere nella scuola italiana lo sviluppo di competenze compensative attraverso una proposta didattica semplice, intuitiva ed inclusiva;
2. Incrementare le competenze di studio negli allievi della scuola primaria e secondaria;
3. Analizzare le potenzialità didattiche del software LeggiXme 4s e correggere eventuali bug (errori);
4. Raccogliere dati per migliorare lo strumento.

DESTINATARI DEL PROGETTO

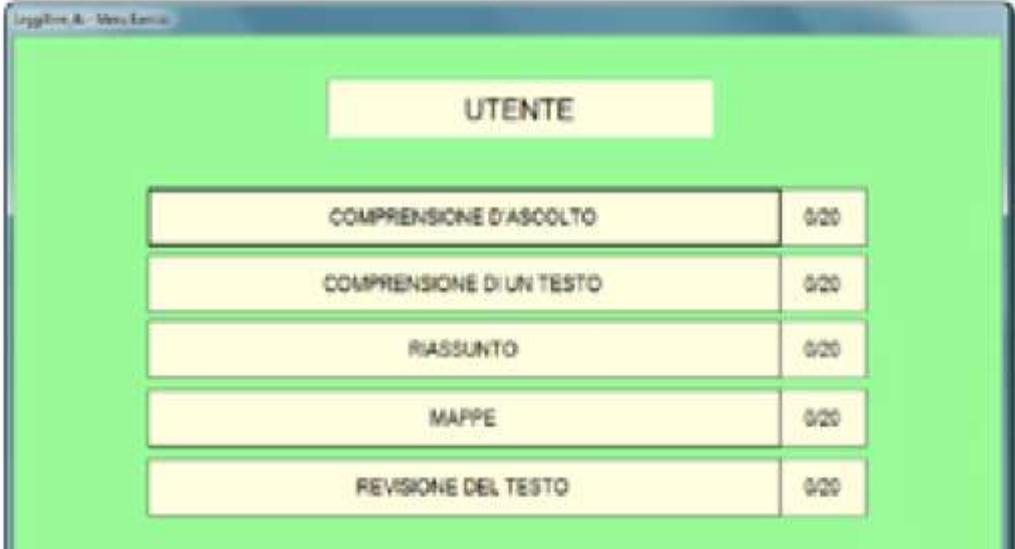
Il percorso di apprendimento/addestramento (funzione “Esercizi”) è rivolto a:

- Bambini di classe **4 e 5 primaria**
- Ragazzi di classe **1, 2 e 3 secondaria** di primo grado.

4study si rivolge principalmente ai docenti, invitandoli a sperimentare il software con tutti gli alunni; possono anche risultare interessanti sperimentazioni su casi singoli effettuati da insegnanti, genitori o altre figure professionali. In questo caso, gli autori si accorderanno con lo sperimentatore per riconoscerne il contributo, salvaguardando la privacy dell'allievo.

ATTIVITÀ

Il progetto invita i docenti di scuola primaria e secondaria a sperimentare il software LeggiXme 4s con **tutti gli alunni** della propria classe. Il programma propone un percorso di apprendimento finalizzato allo sviluppo di competenze compensative e all'incremento delle abilità di studio. Il percorso segue un preciso schema sequenziale: si passa all'esercizio successivo solo dopo aver completato il precedente. Sono state predisposte **6 sezioni di lavoro** ciascuna composta da **20 esercizi**.



The screenshot shows a software window titled "LeggiXme 4s - Menu Lavoro". The background is light green. At the top center, there is a yellow box labeled "UTENTE". Below it is a table with five rows, each representing an activity. Each row has a yellow background and a black border. The activities and their corresponding values are:

UTENTE	
COMPRESIONE D'ASCOLTO	020
COMPRESIONE DI UN TESTO	020
RIASSUNTO	020
MAPPE	020
REVISIONE DEL TESTO	020

Concretamente, i docenti dovranno “inserire” nei computer della scuola il 4s, attraverso un copia-incolla della cartella del programma che non richiede alcuna installazione, se non quella della sintesi vocale, che viene fatta in modo guidato dal programma stesso.



All'inizio della lezione si dovrà **inserire una password** assegnata ai docenti allo scopo di proteggere i dati dei rispettivi alunni. Come ulteriore precauzione, si possono invitare gli alunni ad inserire un nome e cognome di fantasia.

TEMPI DI REALIZZAZIONE

Il progetto 4study, salvo imprevisti, partirà nel mese di **dicembre 2017** con la divulgazione del presente opuscolo informativo. Ricevuta comunicazione di adesione, verrà fornito il software LeggiXme 4s con relativo codice di attivazione.

Nella precedente sperimentazione del percorso di apprendimento/addestramento (funzione “Esercizi”) la durata complessiva è stata di 440 minuti. Per questa nuova sperimentazione si stima una durata di circa **due mesi**, per la scuola **primaria**, nel caso in cui venisse prevista un'ora di lavoro a settimana; nella **secondaria** il tempo è di **un mese**, se venisse effettuato un incontro a settimana di 45 minuti.

A **gennaio 2019** sarà distribuito e diffuso gratuitamente il volume che raccoglie tutte le sperimentazioni con i nomi e i contributi di tutte le persone che hanno preso parte al progetto. A **febbraio 2019** si prevede il rilascio della nuova versione gratuita.

<p>MateXme un programma che permette di calcolare: mcm, MCD, numeri primi, equivalenze.</p> <p>IncolonnAbili per stampare "etichette" personalizzabili per aiutare nell'esecuzione delle operazioni aritmetiche</p> <p>EquivalenzeXme Per la soluzione delle equivalenze; un solo file che non richiede installazione</p> <p>LeggiExcelXme un componente aggiuntivo per far parlare il foglio di calcolo.</p>	<p>Secondaria I'</p> <p>Primaria</p>	<p>https://sites.google.com/site/leggiXme/matematica</p>
<p>Software Didattico Gratuito di IVANA SACCHI</p> <p>Quaderno a quadretti Per l'esecuzione in colonna delle quattro operazioni</p>	<p>Primaria</p>	<p>http://www.ivana.it/</p> <p>http://www.ivana.it/sj/index.php?option=com_phocadownload&view=category&id=10:matematica</p>



MATE X ME

E' un programma che permette di calcolare

mcm

MCD

numeri primi

equivalenze frazioni

frazioni generatrice

Il programma richiede l'istallazione della voce

MENU'

mcm

MCD

Numeri
Primi

Equi
valenze

Calcola
trice

Operazioni
con frazioni

mcm



AGGIUNGI

ESCI

E
L
I
M
I
N
A

NUOVO

CALCOLA

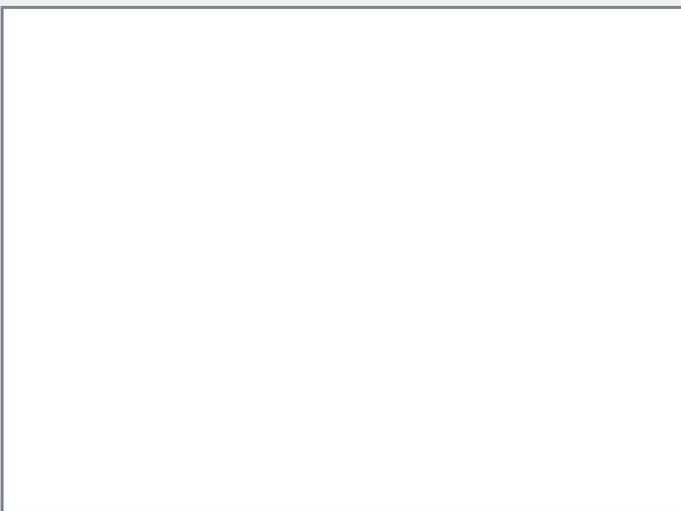


mcm



AGGIUNGI

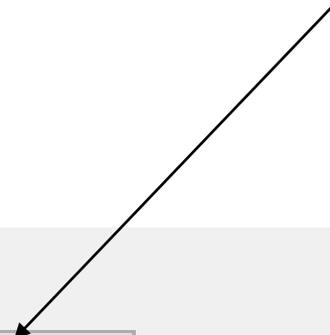
ESCI



E
L
I
M
I
N
A

NUOVO

CALCOLA



ncm



AGGIUNGI

ESCI

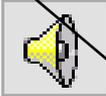
35

[Empty rectangular area]

E
L
I
M
I
N
A

NUOVO

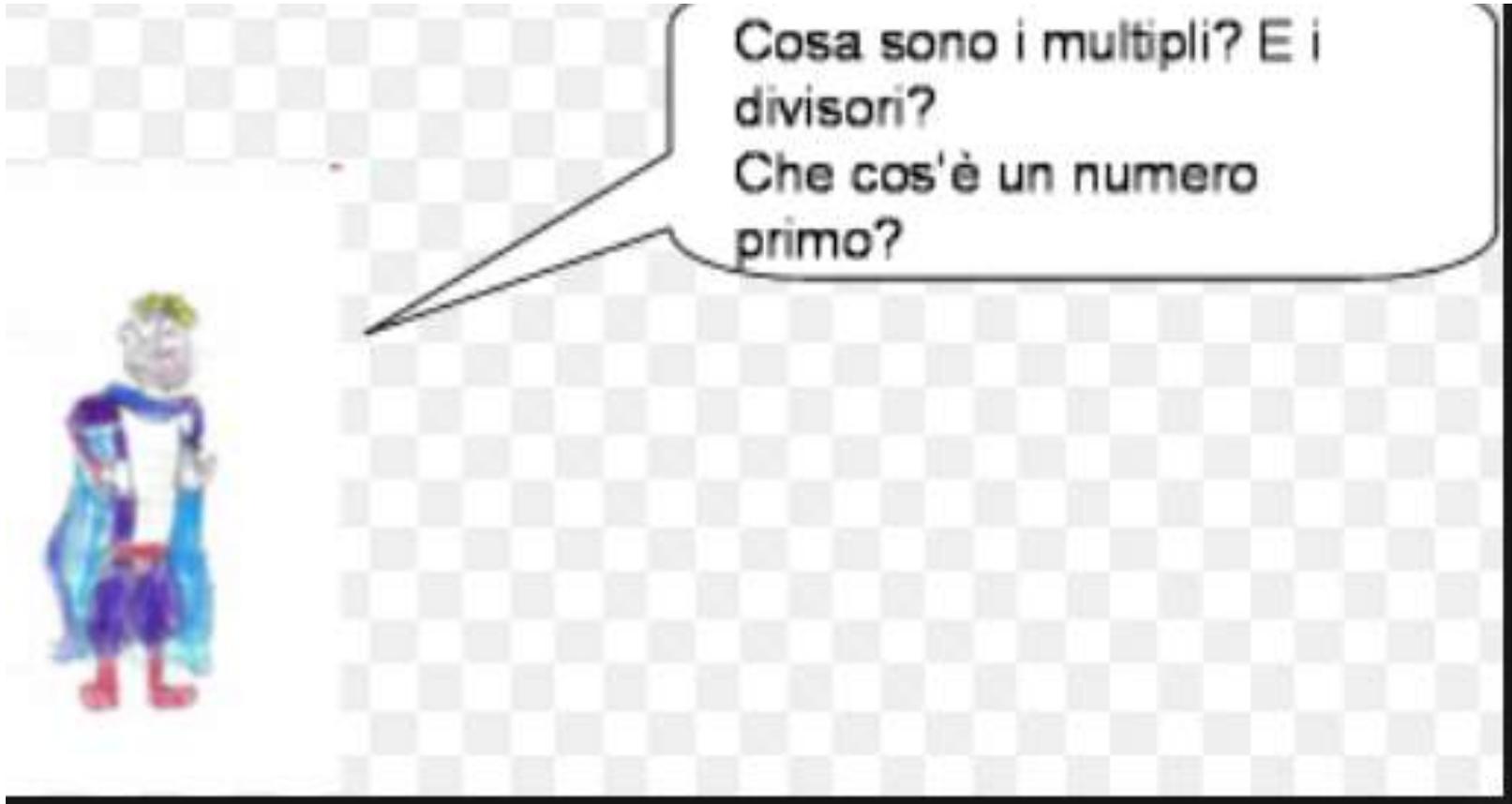
CALCOLA



mcm

The interface shows the following elements:

- Top left: A speaker icon and an empty input field.
- Top center: A button labeled "AGGIUNGI".
- Top right: A button labeled "ESCI".
- Center: Two large white boxes. The left box contains the numbers "35" and "28". The right box contains the prime factorizations $5^1 * 7^1$ and $2^2 * 7^1$.
- Center right: A vertical button labeled "E L I M I N A".
- Bottom right: A button labeled "NUOVO" and a button labeled "CALCOLA" (highlighted with a blue border).
- Bottom: A large white box containing the prime factorization $2^2 * 5^1 * 7^1$. To its right is a smaller input field containing the number "140" and a speaker icon. An arrow points from the "140" field to the "CALCOLA" button.



+ - x :

CALCOLA

COPIA



$$\frac{7}{8} + \frac{3}{9} =$$

_____ =



+ - x :

CALCOLA

COPIA



$$\frac{7}{8} + \frac{3}{9} =$$

$$\frac{7 \times 9 + 3 \times 8}{8 \times 9} =$$

$$\frac{63 + 24}{72} =$$

$$\frac{87}{72} =$$



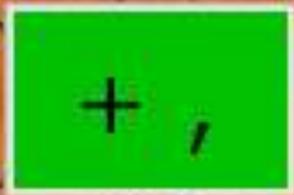
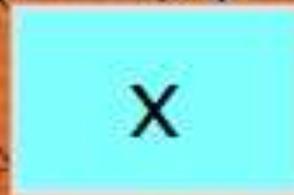
$$\frac{29}{24}$$

Gli incollonabili

E' un piccolo software , permette di stampare etichette personalizzate per aiutare le operazioni in matematica

IncolonnAbili

generatore di etichette per il calcolo



- CON CONTORNO
- SENZA CONTORNO



ETICHETTA

Numeri

Cifre

Misura

FOGLIO

Magine alto

Magine sin.

Colonne

Righe

ORIENTAMENTO

Verticale

Orizzontale

Elabora Etichetta

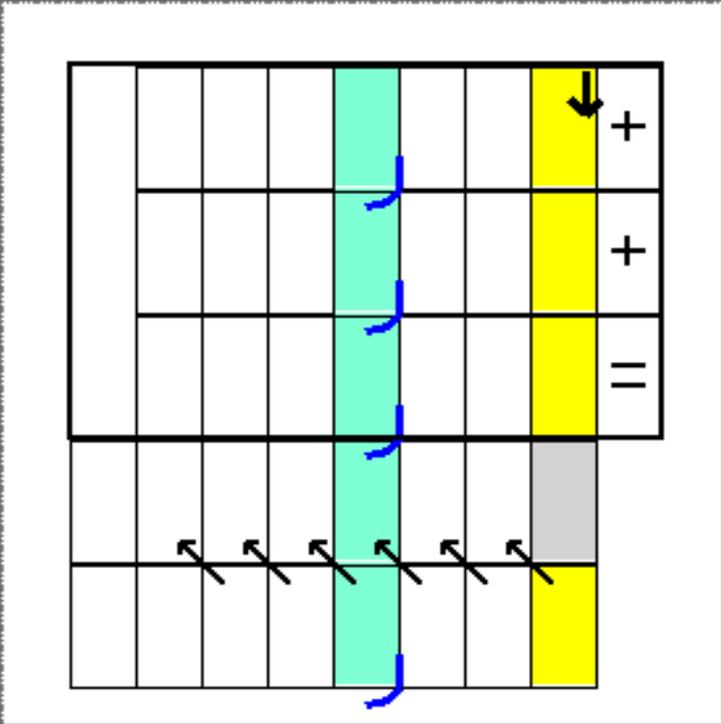
Chiudi

Anteprima Stampa

Salva GIF

SPOSTAMENTO FINE

< > ^ v



difficoltà e disturbi
visuospatiali
grafo-motori
prassici
discalculia (incolonnamento)

alunni in fase d'apprendimento
discalculici

perché consentono

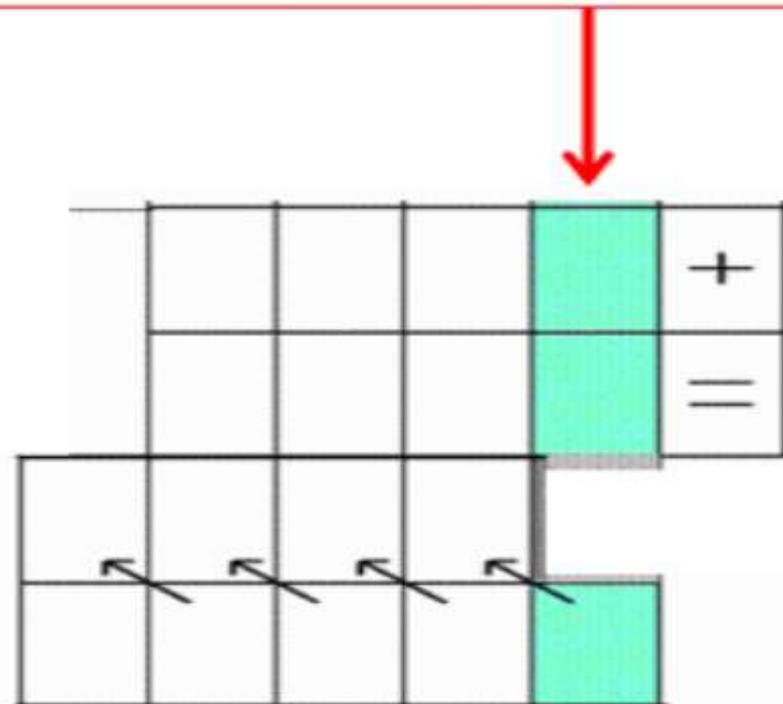
il **mantenimento** della procedura

tramite

vincoli e affordance grafici

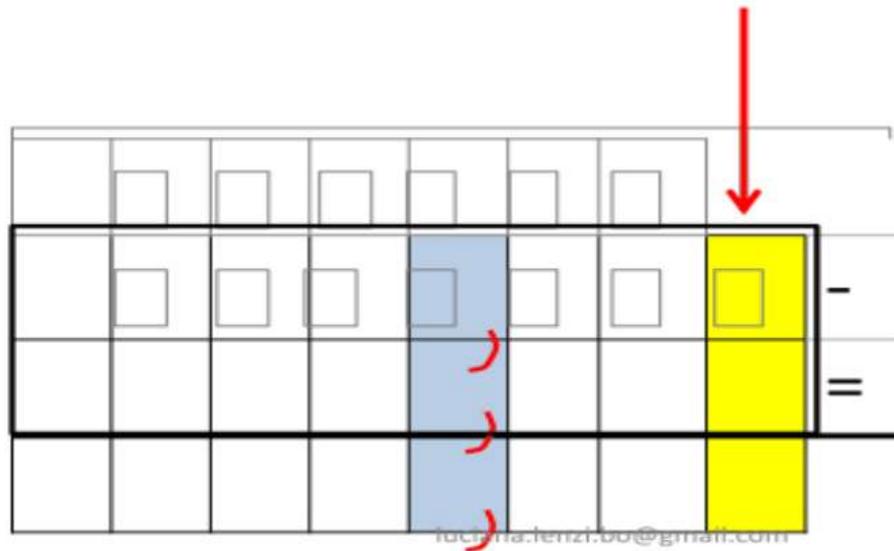
k	h	da	u	
3	4	5	7	-
2	3	4	5	=
1	1	1	2	

è stato segnalato in azzurro
solo il posto dell'**unità**



luciana.lenzi.bo@gmail.com

in giallo è stato segnalato **sempre** il posto dei **millesimi**, nel caso ci sia la virgola



8

22:05

SOFTWARE DEMO

IL MAGO DEI NUMERI

<https://www.erickson.it/Multimedia/Pagine/Scheda-CDROM.aspx?ItemId=37730>

MEMOCALCOLO

[s://www.erickson.it/Multimedia/Pagine/Scheda-CDROM.aspx?ItemId=37552](https://www.erickson.it/Multimedia/Pagine/Scheda-CDROM.aspx?ItemId=37552)

Risolvere problemi in 6 mosse

<https://www.erickson.it/Multimedia/Pagine/Scheda-CDROM.aspx?ItemId=38290>

XL-Books

- è un software completo, con decine di funzioni per la scrittura e lo svolgimento di tutte operazioni matematiche previste dai programmi della scuola dell'obbligo.
- Dedicato ai bambini con disabilità motoria e/o visiva, XL-Books nasce per facilitare il lavoro dei ragazzi, renderli indipendenti e rapidi nella notazione matematica anche complessa, sostenerli nella scrittura dei testi con molte funzioni di controllo e suggerimento.

- Gli insegnanti possono creare quaderni a righe e quaderni a quadretti all'interno dei quali attivare una vasta gamma di facilitazioni sia per la scrittura di testi che per la matematica.
- XL-Books non richiede la gestione di salvataggio e apertura dei file poiché archivia i lavori in modo automatico, secondo la successione tipica di qualunque quaderno cartaceo. Il salvataggio avviene in modo automatico alla chiusura del quaderno e, alla successiva apertura, i lavori potranno essere ritrovati “sfogliando” le pagine all'indietro.
- Ogni quaderno può essere personalizzato in tutte le singole funzioni tenendo conto del tipo di difficoltà del ragazzo e delle facilitazioni che gli sono necessarie.

- Accanto alle funzioni per la scrittura dei testi nei quaderni a righe, XL-Books possiede anche una serie di facilitazioni specifiche per la scrittura matematica, con particolare attenzione alla rapidità e facilità d'uso.

The image shows a digital interface for a math application. At the top, there is a dark blue header bar with several icons: a person's face, a vertical line with a horizontal bar, a plus sign, a grid of numbers, a colorful bar chart, a calculator, and a document icon. Below the header is a yellow grid background. On the grid, two addition problems are displayed. The first problem is:

$$\begin{array}{r|l} da & u \\ \hline 2 & 3 + \\ & 4 = \\ \hline 2 & 7 \end{array}$$

The second problem is:

$$\begin{array}{r|l} & \\ \hline 3 & 4 + \\ & 18 = \\ \hline \square & 52 \end{array}$$

The second problem is highlighted with a light blue background. A small blue square is located below the result '52'.



GRAZIE PER L'ATTENZIONE