



APP-erò

- App per la scuola
- App per l'inclusione

I.O. Salvatorelli-Moneta
Marsciano - PG

a.s. 2021-2022



Il Team



ISTITUTO OMNICOMPRESIVO "SALVATORELLI-MONETA"

LICEO SCIENTIFICO – ISTITUTO TECNICO TECNOLOGICO MECCANICA MECCATRONICA ED ENERGIA

ISTITUTO PROFESSIONALE SERVIZI COMMERCIALI E MANUTENZIONE ASSISTENZA TECNICA

SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

Sede Legale: Via Cardinale F. Satolli, 4 - 06055, Marsciano (PG) – C.F. 80015850540

I.O. "SALVATORELLI-MONETA"

CLASSE 4[^]C LICEO

ALUNNO: SAMUEL TEKESTE REMO

PROF. MARCO RAMPAZZO

PROF. LUIGI FENZA

PROF. LORENZO MARIANI

COLLABORAZIONI

RED HAT  RedHat

LEO CLUB MARSCIANO



Il Team



I.O. “SALVATORELLI-MONETA”

L'Istituto Omnicomprensivo “L. Salvatorelli – B. Moneta” nasce in ottemperanza delle nuove tendenze organizzative e didattiche che hanno trasformato il volto della scuola negli ultimi anni e accompagna i suoi utenti dalla scuola media sino al conseguimento del diploma e all'acquisizione dei diritti-doveri di cittadinanza connessi alla maggiore età. La particolare collocazione delle sue sedi nel territorio conferisce all'istituto una peculiare funzione di cerniera e di mediazione tra i bisogni culturali e sociali delle varie zone, nonché delle diverse fasce generazionali di fruitori. Una effettiva comprensione delle dinamiche sociali che caratterizzano il bacino d'utenza, una realistica rappresentazione delle possibili interazioni tra la scuola e il suo contesto ambientale rappresentano le premesse ineludibili per ogni progetto educativo e formativo che voglia essere organico ed inclusivo. Raccogliendo tale sfida l'Istituto si presenta con le sue varie proposte scolastiche diverse, ma non divise, precipue e specifiche, ma all'insegna della sinergia e del reciproco arricchimento.



Red Hat RED HAT

Red Hat è leader mondiale nella fornitura di soluzioni open source per le aziende. Con un approccio basato sul concetto di community, distribuisce tecnologie come Kubernetes, container e Linux in grado di offrire prestazioni elevate. Red Hat consente la standardizzazione in diversi ambienti e lo sviluppo di applicazioni cloud native, oltre a favorire l'integrazione, l'automazione, la protezione e la gestione di ambienti complessi grazie a pluripremiati servizi di consulenza, formazione e assistenza



LEO CLUB MARSCIANO

I Lions hanno una storia ultracentenaria: fondata nel 1917, l'associazione è conosciuta principalmente per la lotta alla cecità che è parte della storia e anche del lavoro quotidiano. Inoltre, l'associazione si dedica al volontariato sostenendo diversi progetti comunitari, tra cui protezione dell'ambiente, lotta alla fame e assistenza agli anziani e ai disabili.

Il Progetto



Obiettivi

App per l'inclusione

Scopo prioritario del progetto è la promozione di un percorso che favorisca l'inclusione, attraverso la consapevolezza dell'importanza della tecnologia per uno studente con disabilità. Si tratta di un percorso mirato a potenziare e rinforzare le competenze legate all'autonomia personale, sociale ed emozionale, al fine di perseguire il successo formativo valorizzando la propria identità e la capacità operativa attraverso l'utilizzo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

L'inclusione va considerata come indispensabile per il miglioramento della qualità della vita dell'alunno attraverso l'acquisizione di abilità cognitive, comunicative, sociali e di autonomia in un contesto caratterizzato da relazioni significative.

Abilità / competenze

- ❑ Uso dei diversi linguaggi espressivi come strumenti di condivisione di emozioni;
- ❑ potenziamento della didattica inclusiva attraverso l'attivazione di metodologie didattiche innovative;
- ❑ coinvolgimento del territorio per attività mirate di sensibilizzazione e promozione della cultura dell'inclusione;
- ❑ uso delle tecnologie sia per gli ambienti di apprendimento sia per una efficace comunicazione.

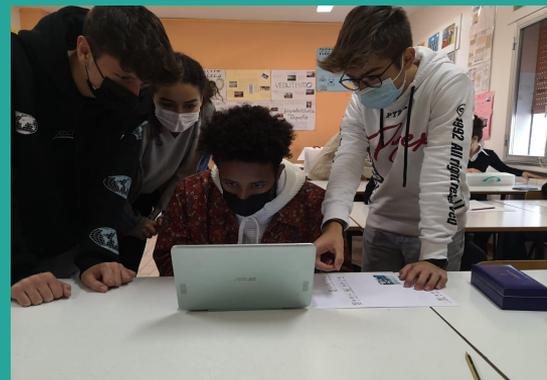
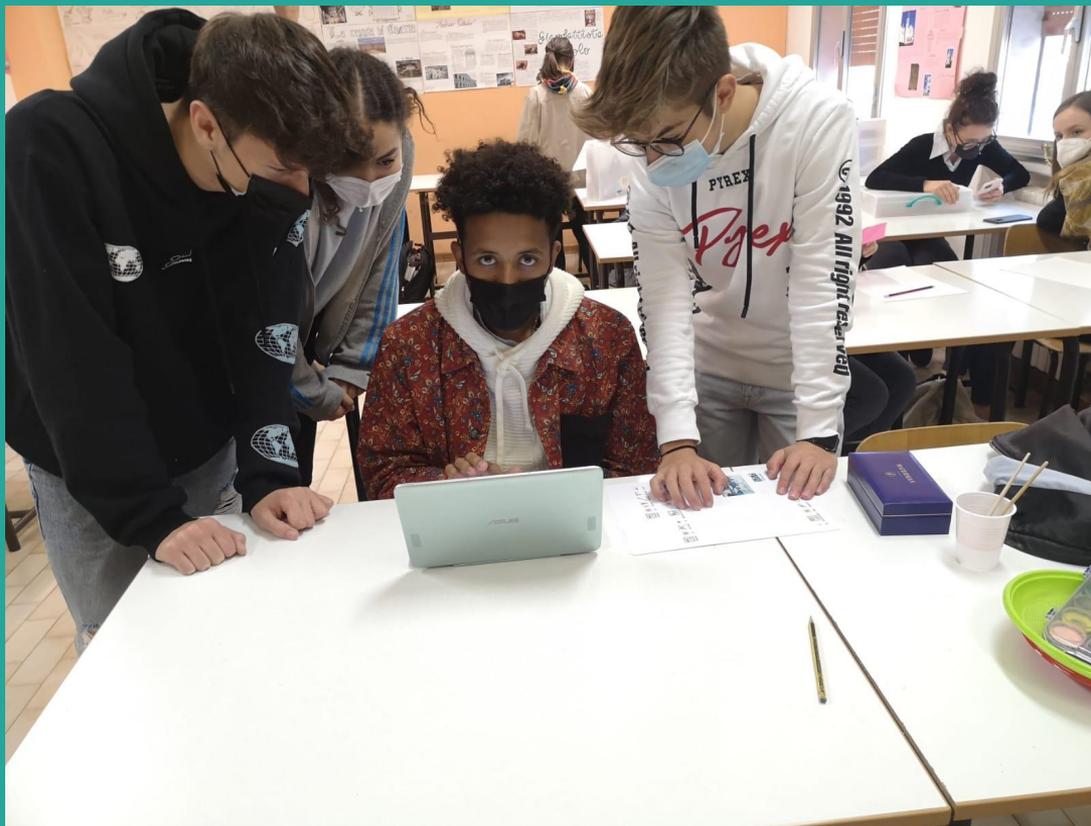


Organizzazione

- ❑ **Promozione della cultura dell'inclusione analizzando le problematiche del singolo alunno**
- ❑ **riorganizzazione degli ambienti di apprendimento**
- ❑ **innovazione metodologico-didattica**
- ❑ **potenziamento degli interventi personalizzati con l'uso di appositi strumenti**



Fasi di lavoro



Finalità

- Adozione di modelli di comunicazione adeguati alle necessità formative degli alunni con disabilità
- uso di attrezzature tecnologiche;
- interventi didattici personalizzati adeguati a stili e ritmi di apprendimento dei singoli alunni.
- Aumento del livello di inclusività della scuola;
- Aumento del livello di motivazione, soddisfazione, autostima;
- Implementazione di un “modello comunicativo per la disabilità
- Realizzazione di percorsi integrati con la realtà del territorio
- Maturazione del senso di identità e di appartenenza ad una Comunità
- Individuazione e condivisione di pratiche inclusive tra la comunità scolastica
- Utilizzo di tecnologie didattiche innovative

Documentazione

Elaborazione di un report, utile alla riproducibilità del progetto contenente procedure, materiali didattici prodotti, modelli di sperimentazione delle buone pratiche, risultati raggiunti.

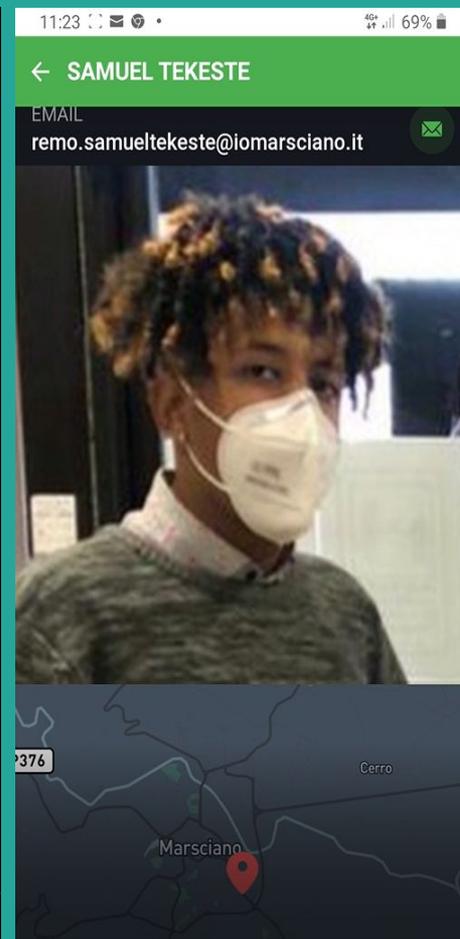
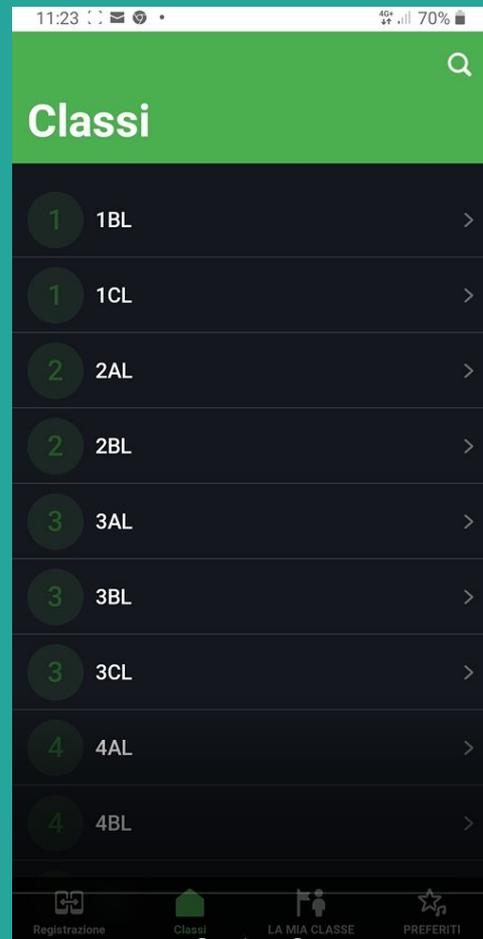
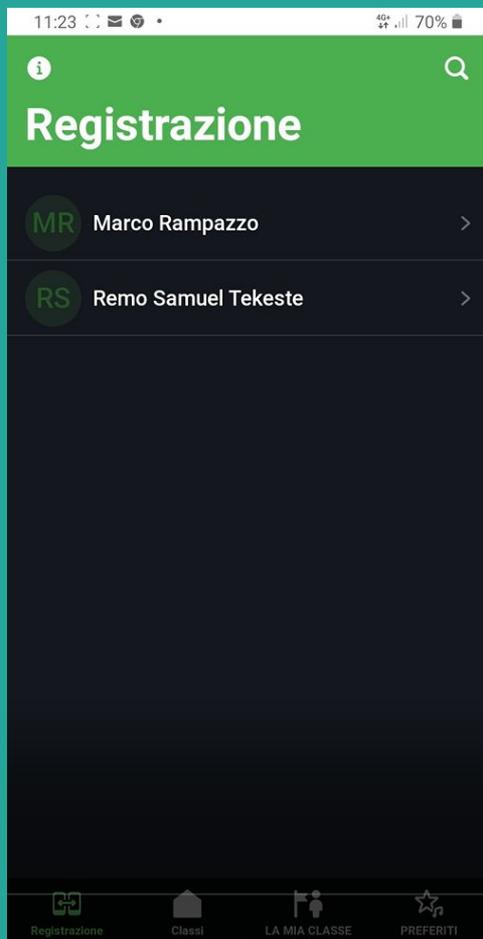


Modalità di condivisione

L'applicazione diviene un momento di condivisione con la classe e con il contesto scolastico con l'obiettivo di comunicare con contesti diversificati.



L'APP



CONCLUSIONI

Grazie alle potenzialità dei linguaggi multimediali l'applicazione diviene una modalità inclusiva per comunicare con il territorio, per condividere iniziative e per documentare buone prassi. In questo modo l'interazione e la connessione permetterà anche ai ragazzi con disabilità di vivere attivamente la quotidianità territoriale.

RINGRAZIAMENTI



Red Hat Italy

Via Gustavo Fara 26 - 20124 Milano - ITALY



Via Trento 3 - Marsciano PG