



Cap sur l'école inclusive
en Europe



Buona Pratica

Utilizzo della tecnologia con i bambini con iperattività e deficit di attenzione -ADHD

Blocco del modulo/R

Contatto:

OMNES PRO UNO

1 /Contesto

I bambini con bisogni educativi speciali hanno problemi nel loro percorso scolastico iniziale a causa delle alterazioni delle loro funzioni esecutive, cognitive, metalinguistiche, di attenzione e di memoria che compromettono l'acquisizione di conoscenza nel contesto scolastico. Intendiamo vedere se, quando si lavora sulle funzioni esecutive con l'uso di strumenti tecnologici come la robotica e la programmazione logica, questi bambini, con problemi di apprendimento e bisogni educativi speciali, trarranno beneficio dall'uso di queste risorse. Il progetto mira ad aumentare i loro stimoli per lo sviluppo delle competenze necessarie per imparare a scrivere, leggere e costruire un pensiero logico.

2 /Obiettivi.

- Valutare, quantificare e verificare gli effetti dell'uso della tecnologia per sviluppare le funzioni esecutive sugli studenti con problemi di apprendimento nella fascia di età associata al primo ciclo dell'istruzione di base (da 6 a 10 anni).
- Sviluppare abilità, attitudini e abilità in modo giocoso.

3/ Sviluppo della buona pratica

Un apprendimento ludico aiuta a stimolare il linguaggio, i circuiti neurobiologici coinvolti nei processi di apprendimento e nelle funzioni esecutive, che contribuiranno allo sviluppo delle abilità utilizzate dallo studente per assimilare i concetti e incorporarli nel suo processo di apprendimento. I bambini con ADHD possono esercitare l'attenzione, la concentrazione, l'elaborazione dell'udito mentre programmano e creano i propri giochi elettronici. D'altra parte, i bambini con disturbo dell'opposizione associati all' ADHD nel tipo impulsivo o

combinato (disattento / impulsivo) possono apprendere in gruppo e lavorare collettivamente, rispettando l'individualità dei loro colleghi mentre programmano i loro strumenti elettronici.

4/ Valutazione dell'attività

La valutazione è misurata nella capacità di:

Sviluppare l'acquisizione della lettura, della scrittura e della costruzione di un pensiero basato su un apprendimento ludico, oltre a vedere i livelli di maggiore sviluppo dell'attenzione e della concentrazione del bambino.