

## **Esperienze d'uso**

Vengono qui sinteticamente presentate alcune esperienze d'uso del software "crealibro" condotte presso l'Istituto Comprensivo Borghicini Duca di Roma. I lavori sono stati condotti nell'anno scolastico 2008-2009 e in quello 2009 – 2010.

La sperimentazione del programma è avvenuta per mezzo di interventi individuali indirizzati a 4 alunni con disabilità e difficoltà di apprendimento (autismo, paralisi cerebrale infantile, deficit di attenzione con iperattività, ritardo mentale) e con incontri nei gruppi-classe che hanno coinvolto complessivamente 101 bambini.

Con la sperimentazione si è voluto esplorare il potenziale didattico del programma "Crealibro".

I risultati fin qui raggiunti indicano che il programma costituisce un utile sussidio didattico in grado di motivare i bambini con difficoltà di apprendimento, oltre che uno strumento in grado di rendere accessibile le attività di lettura per quanti non siano in grado di fruire dei normali libri.

Il programma è inoltre un valido strumento per proporre alle classi attività di vario tipo (costruzione di una fiaba, creazione di libri illustrati ecc.).

Ulteriori sperimentazioni dovranno indagare ulteriormente il possibile uso del software con altre tipologie di disabilità oltre che con altre tipologie di alunni (ad esempio alunni stranieri che apprendano l'italiano come seconda lingua).

# 1. Lavori individuali<sup>1</sup>

## 1.1 Enrico<sup>2</sup>

### L'alunno

Enrico ha 10 anni, frequenta la IV elementare ed è affetto da un Disturbo Generalizzato dello Sviluppo.

L'area in cui l'alunno presenta maggiori difficoltà è quella linguistica, ed è per questo seguito da un logopedista.

Da qualche tempo è in grado di formulare frasi complesse, un progresso notevole considerato che all'inizio della scuola elementare la forma linguistica era del tutto assente.

Il linguaggio è incentrato su enunciati in cui il bambino rende chiare le sue esigenze, le sue necessità e le sue richieste.

Utilizza i tempi verbali in modo corretto e adopera il modo condizionale per le sue richieste ("mi piacerebbe vedere un film").

L'alunno presenta un livello cognitivo ad alto funzionamento e sta progressivamente potenziando le sue capacità relazionali con adulti e coetanei. Presenta abilità di lettura semantica.

La gamma degli interessi e delle attività dell'alunno è tutt'altro che ristretta.

Si mostra infatti interessato a:

- l'informatica e le tecnologie in generale
- le discipline in cui è possibile lavorare con immagini (ad es. geografia, matematica)
- specifiche attività sportive, quali la pallacanestro e il nuoto
- cinema, il teatro e la musica

---

<sup>1</sup> I nomi riportati, nel rispetto della privacy degli alunni, sono di fantasia

<sup>2</sup> Sperimentazione condotta dall'insegnante Sabrina Battista

## **La sperimentazione**

La sperimentazione del programma Crealibro è stata condotta da Aprile a Maggio del 2009, con una frequenza di circa 2 ore settimanali.

Per l'accesso al computer si è fatto uso delle periferiche standard (mouse e tastiera).

La prima attività proposta è stata quella della lettura di un libro multimediale, realizzato dai compagni di classe del bambino: "Giacomino e il fagiolo magico".

L'alunno ha mostrato un notevole interesse nell'utilizzo del libro.

La sua attenzione è stata catturata dalle immagini molto colorate ma soprattutto dagli effetti riprodotti dalla tecnologia informatica (sfogliare le pagine del libro, l'ascolto delle voci narranti).

E' stato, inoltre, proposto all'alunno, di creare un libro insieme.

La sua dimestichezza con l'informatica lo ha portato ad esplorare e a comprendere molto rapidamente le funzioni del programma.

Dato il suo interesse per il cinema e i cartoni, abbiamo "raccontato" in breve la storia di Wall-e il piccolo robot.

Nonostante i problemi di linguaggio l'alunno è stato in grado di leggere delle brevi frasi e di registrarle per mezzo di un microfono con il programma Windows Media Player.

Animato dalla sua voce, che narrava la storia scritta in poche frasi, e dalle immagini adottate da internet il libro ha preso corpo.

L'attenzione, la motivazione e il gradimento del programma sono state del tutto soddisfacenti.

L'alunno, avendo un livello cognitivo ad alto funzionamento e mostrando uno spiccato interesse per l'informatica, non ha avuto alcuna difficoltà nell'utilizzo del PC e del programma.

I tempi della narrazione, le immagini e le funzioni audio del programma sono da considerarsi adeguate e pienamente fruibili per questo tipo di utenza.

### **1.2. Elena<sup>3</sup>**

---

<sup>3</sup> Sperimentazione condotta dall'insegnante Marzia Poleggi

## **L'alunna**

Elena è una bambina di 13 anni che frequenta la V elementare. E' affetta da una Paralisi Cerebrale Infantile e presenta inoltre dei tratti autistici.

L'alunna ha moltissime aree di difficoltà che vanno da un forte ritardo linguistico e motorio a problemi gravi nell'autonomia e nelle relazioni sociali.

Il suo quadro clinico purtroppo la limita in quasi tutti i campi del P.E.I.

In particolare:

I comportamenti che si cercano di estinguere nell'alunna (attraverso strategie di La manipolazione dei fattori che precedono i comportamenti problematici) allo scopo di potenziare le sue aree cognitive, relazionali e motorie sono:

- ✓ La riproduzione di suoni non funzionali che la bambina produce quando si trova in contesti relazionali.
- ✓ I comportamenti autolesionisti

Si cerca altresì di potenziare:

- ✓ Il contatto oculare che sembra essere molto compromesso visto che difficilmente la bambina guarda negli occhi il proprio interlocutore o l'oggetto che utilizza in una attività specifica.
- ✓ La durata temporale delle diverse attività svolte a scuola
- ✓ I tempi di attesa

Nell'area linguistica si è cercato di lavorare su:

- ✓ La richiesta: si cerca di fare in modo che la bambina arrivi a verbalizzare o ad utilizzare l'indicazione per le richieste inerenti ai propri bisogni primari come: acqua; sedia; via, apri; giù; sì; no; bimbi; bolle; ecc...

- ✓ L'intraverbale: consiste nell'acquisizione dell'abilità , da parte dell'alunna, a rispondere a domande su uno stimolo non presente o visibile e si realizza attraverso una richiesta anticipata.
- ✓ L'espressivo: si stimola la bambina a rispondere al saluto degli adulti e dei compagni di scuola attraverso il movimento della mano e conseguentemente con la riproduzione verbale del termine "ciao". Inoltre si incoraggia la bambina ad esprimere assenso e dissenso attraverso i vocaboli "si" e "no".
- ✓ L'imitazione verbale: si sviluppa attraverso la presentazione di alcune parole da parte dell'insegnate che l'alunna deve cercare di ripetere correttamente, anche attraverso l'aiuto di un pront iniziale.

Nell'area motorio – prassica ci si è concentrati su:

- ✓ Abilità grosso-motoria: alla bambina viene chiesto di mettere in atto diversi comportamenti come: aprire e chiudere le porte; tirare e afferrare la palla; alzare le braccia; battere le mani; scoppiare le bolle di sapone; buttare in terra oggetti; fermare il movimento rotatorio della trottola.  
Inoltre vengono utilizzati diversi esercizi ludico-motori in palestra con attrezzi di vario genere.
- ✓ Abilità fine-motorie: questa abilità è molto compromessa nell'alunna quindi è quella su cui maggiormente si cerca di lavorare attraverso esercizi facilitati come: aprire le mollette; tracciare righe verticali e orizzontali su un foglio cercando di fare in modo che la bambina tenga il pennarello in mano in modo autonomo; modellare il pongo; colorare con le dita; colorare in spazi chiusi con i pennarelli cercando di

## **La Sperimentazione**

La sperimentazione si è svolta da Marzo del 2009 a Giugno del 2009 con cadenza settimanale.

L'alunna ha utilizzato per l'accesso al computer un mouse speciale e i tasti freccia della tastiera.

Il lavoro dell'alunna si è svolto in due momenti distinti:

1. con la sua classe, dove ha cercato di riprodurre tavole per i disegni con l'aiuto degli altri bambini e ha comunque ascoltato le favole o la storia poi utilizzata in seguito per eseguire i disegni.
2. in modo individuale: con l'aiuto dell'insegnante si è divertita a lavorare da sola con il programma "Crea Libro". Attraverso l'utilizzo del mouse speciale ha sfogliato e prestato attenzione alle storie all'interno del programma.

I testi utilizzati sono stati due:

1. La favola di "Cappuccetto Rosso"
2. Una parte del testo del sussidiario di storia riguardante la vita dei Romani nell'antichità.

In entrambi i casi si è svolta prima un'elaborazione testuale ed in seguito un lavoro manuale attraverso la creazione di tavole da disegno con lavori di gruppo.

L'alunna ha sfogliato gli elaborati prodotti dai compagni facilitata dall'insegnante in quanto la sua grave disabilità la inibiva su molti comandi da utilizzare.

Attenzione, motivazione e abilità mostrate nello svolgimento delle attività sono sembrate soddisfacenti.

Molto alto il gradimento del programma.

### **1.3. Alessio<sup>4</sup>**

#### **L'alunno**

Alessio è un bambino di 7 anni con sindrome della X fragile, che frequenta la seconda elementare.

Il bambino presenta un elevato livello di emotività (paura di sbagliare) che peggiora significativamente la prestazione di lettura (area 3 P.E.I.) e il suo linguaggio in situazione di grande gruppo (area 2 P.E.I.).

E' evidente come queste interconnessioni siano importanti a livello di individualizzazione del percorso educativo.

Le aree di potenziamento dell'alunno sono:

1. Abilità cognitive e metacognitive (attenzione, memoria, soluzione di problemi).
2. Abilità di comunicazione e linguaggi (volontà di comunicare e padronanza dei vari linguaggi, anche non verbali).
3. Abilità interpersonali/sociali (capacità di avviare e mantenere un rapporto interpersonale adeguato).
4. Autonomia personale (abilità basilari di cura di sé: controllo sfinteri, alimentazione, igiene personale e vestirsi e/svestirsi).
5. Motricità e percezione (motricità globale e fine, funzionalità sensoriale).
6. Gioco e abilità espressive (attività ludiche, giochi, hobby, sport).

#### **La sperimentazione**

La sperimentazione si è svolta da Aprile a Giugno del 2009.

Non è stato necessario adottare alcun tipo di periferica speciale.

Alessio è stato inserito in un piccolo gruppo composto da tre bambini.

Gli alunni dopo aver sfogliato i libri digitali già presenti, hanno creato un nuovo libro digitale costruito dopo un lavoro svolto in classe in cui ogni gruppo di

<sup>4</sup> Sperimentazione condotta dall'insegnante Donatella Panariello

bambini ha sintetizzato la favola letta dall'insegnante e ha realizzato la rappresentazione grafica.

Alessio è riuscito a creare alcune pagine coadiuvato dai compagni e dall'insegnante.

E' riuscito inoltre a registrare alcune paroline dando voce ad un personaggio di un testo.

Discreto il livello di attenzione mostrato durante l'attività proposta.

Buoni il livello di motivazione e il gradimento del programma.

#### **1.4. Dario<sup>5</sup>**

Dario è un bambino di 10 anni che frequenta la IV classe.

Presenta un disturbo dell'attenzione con iperattività.

L'alunno mostra difficoltà nell'attenzione verso:

- ✓ un compito da svolgere;
- ✓ nel rapporto relazionale con i compagni (non sempre riesce a controllare i suoi movimenti e la sua forza);
- ✓ non riesce a contenersi durante una lezione in classe (ha sempre voglia di fare altro, come giocare con una matita, una penna o una gomma)
- ✓ non tiene cura del proprio materiale scolastico
- ✓ spesso gli sfuggono elementi essenziali di una lezione

Da questo anno scolastico segue un percorso psicoterapeutico presso un centro specializzato.

Nonostante l'alunno mostri difficoltà di contenimento del proprio corpo e dei suoi movimenti, ha una intelligenza viva, superiore alla norma.

E' il primo nell'intuire una risposta ad una domanda formulata, riesce a sintetizzare diverse tematiche in modo pertinente, è capace di relazionare un tema rispettando a pieno la consegna dell'insegnante.

E' stato sperimentato l'utilizzo del computer, in quanto, si pensava, potesse contenere, almeno nelle attività di scrittura, la sua vulcanica energia.

---

<sup>5</sup> Sperimentazione condotta dall'insegnante Sabrina Battista

Sono stati raggiunti i risultati previsti, ma la strategia pedagogica è stata abbandonata in quanto l'alunno si sentiva diverso dagli altri.

E' appassionato del rugby, tanto da far parte di una squadra dilettantistica.

E' interessato a tutto ciò che riguarda le scienze, la storia e la geografia, in quanto è curioso e ha voglia di apprendere sempre nuove nozioni.

### **La sperimentazione**

La sperimentazione ha avuto luogo nei mesi di Aprile-Maggio del 2009, con cadenza di due ore a settimana.

L'alunno ha utilizzato delle periferiche standard per l'accesso al computer.

All'inizio del lavoro, l'alunno, pensando di trovarsi di fronte ad un solito cd pedagogico-didattico, non ha mostrato un interesse particolare per il programma. Successivamente, constatando che l'ausilio didattico fosse diverso dal solito, la sua attenzione è cambiata.

Meraviglia, è stata per lui, quando si è accorto che la fiaba "il fagiolo magico", elaborata e rappresentata in disegni da lui e la sua classe, era raccolta nel libro multimediale.

La sua partecipazione è stata attiva, grazie anche al desiderio di vedere il lavoro completato.

Si è stupito nel vedere che il lavoro fosse realizzato in versione multimediale e la sua attenzione si è concentrata sia sugli effetti di animazione associati ai comandi per sfogliare le pagine che sugli effetti sonori del racconto della fiaba. L'alunno ha sperimentato tutte le versioni temporali della fiaba, soffermandosi, spesso, nel vedere le differenze che si presentavano tra una versione e l'altra. Interessante è stato osservarlo durante la scelta del libro dalla libreria virtuale. Era divertito e quasi meravigliato che un lavoro multimediale potesse essere vicino alla realtà, infatti chiedeva di ritornare al menù principale per esplorare la libreria.

E' stato chiesto se desiderasse realizzare lui una fiaba da poter collocare all'interno della libreria. Ha accettato la proposta e la sua fantasia ha dato vita ad una breve storia, animata da immagini prese da internet e dalla sua voce.

E' stato chiesto di essere sintetico nel descrivere la storia da creare e la sua capacità di sintesi è venuta in suo aiuto.

Osservare un alunno iperattivo e con scarsa capacità di concentrazione durante il lavoro del "crea libro" è risultato interessante per due aspetti:

Porre attenzione su un oggetto multimediale significa soffermarsi di più sul lavoro da svolgere, in quanto richiede più tempo di elaborazione e quindi di concentrazione e attenzione (allungare i tempi dell'alunno era l'obiettivo principale).

Un lavoro, così elaborato, risulta essere più divertente, perché il lavoro è presentato come un gioco ed è più gratificante, in quanto il risultato è visibile dentro il monitor di un computer.

Dall'osservazione, in sintesi, si è concluso che un libro multimediale, per un bambino che ha difficoltà di concentrazione e attenzione, rende il lavoro più interessante, con tempi distesi, stimolando la capacità di concentrarsi per tempi prolungati per portare a termine un compito.

## **2. Lavori di gruppo**

### **2.1. Il libro dei paesaggi<sup>6</sup>**

Il lavoro è stato svolto con le classi III C/III D, con le quali è stato creato un libro illustrato multimediale (il libro dei paesaggi).

Le 2 classi sono composte da 47 alunni che sono stati divisi in gruppi di 12 e portati in aula informatica per due ore alla settimana.

Di fronte ad ogni postazione hanno lavorato 2-3 alunni.

Abbiamo iniziato a lavorare a Novembre del 2010 e per 2 lezioni ci siamo interessati all'uso di Terragen (programma free) che, attraverso diverse impostazioni, ci ha permesso di costruire paesaggi di pura invenzione.

I bambini hanno progettato, per il libro, di realizzare lo **stesso paesaggio** in diverse modalità (sole, neve, sereno, nuvoloso ecc).

---

<sup>6</sup> Sperimentazione condotta dall'insegnante Miriana Del Santo

Si sono molto divertiti di fronte ai risultati ottenuti e, quando ho proposto di modificare li loro ritratti con il programma di ritocco Virtual Visage, si sono lanciati con vero entusiasmo.

Verso i primi giorni di dicembre, dopo aver accuratamente scelto i paesaggi (geografici ed umani) più significativi, siamo passati all'uso di Crealibro.

L'immissione delle immagini ha funzionato molto bene e abbiamo trovato molto potente lo strumento che cattura il colore dell'immagine per metterlo nello sfondo.

Abbiamo fatto diversi tentativi provando, di nostra iniziativa, vari colori di sfondo pagina ma, la scelta eseguita dal programma, resta imbattibile.

E' piaciuta molto anche la possibilità di posizionare l'immagine in diversi punti della pagina, ma, quando abbiamo notato che quasi tutti i paesaggi che avevamo creato avevano una dimensione immagine orizzontale e, per riempire completamente il foglio ne serviva una verticale, abbiamo dovuto cambiare idea rispetto alla scrittura sulla pagina.

La scrittura ci ha creato qualche problema: forse ancora non abbiamo capito bene il meccanismo e spesso ci siamo ritrovati con le parole ripetute più volte.

I file audio invece sono molto facili da inserire e ci siamo divertiti a metterne diversi (soprattutto quelli creati per la presentazione dei paesaggi umani).

Abbiamo tentato qualche cosa anche per l'inserimento dei video, ma ancora dobbiamo migliorare. Molto piacevole e ammirata la parte di arredo della biblioteca, facile ed efficace l'esportazione e l'importazione dei libri.

In conclusione, come abbiamo scritto nella pagina finale, ci siamo divertiti molto nel preparare il nostro primo prodotto ed ora, se avremo il tempo e la possibilità, penseremmo di preparare un libro per i bambini in difficoltà partendo dai luoghi(foto senza presenze umane) della nostra scuola.



## **2.2. Il libro di cappuccetto rosso<sup>7</sup>**

La sperimentazione ha coinvolto gli alunni delle classi i IV C e IV D della nostra scuola, per un totale di 43 bambini.

Dopo una breve discussione in cui sono state presentate tre storie alternative, si è scelto di lavorare su una fiaba tradizionale ben conosciuta da tutti gli alunni: Cappuccetto Rosso.

In primo luogo abbiamo letto più volte la storia originale in classe, consultando versioni diverse ed esaminando con grande attenzione le parti illustrate.

La storia è stata poi suddivisa in 15 sequenze (il numero ovviamente è variabile) e in questa fase collettiva di lavoro abbiamo preso in considerazione alcuni sviluppi diversi della storia, introducendo dei nuovi personaggi di fantasia e dei nuovi filoni narrativi.

Successivamente le due classi, suddivise in piccoli gruppi, hanno disegnato alcune proposte dei personaggi principali e le abbiamo appese sulle pareti della classe. I bambini le hanno esaminate una per una e alla fine abbiamo scelto di comune accordo, previo una votazione, quelli che sarebbero diventati i protagonisti della storia.

Poi, sempre in piccoli gruppi, con a disposizione una copia del disegno prescelto dei personaggi principali, abbiamo disegnato il momento centrale delle diverse sequenze, concordato nelle due classi, inserendo una breve didascalia nella parte inferiore e utilizzando la tecnica del collage e in parte quella dei fumetti.

Altri piccoli gruppi si sono dedicati al lavoro di riscrittura delle diverse sequenze di testo originale, che non doveva superare la pagina per favorire la scorrevolezza del testo.

Il passo successivo è stato quello di scrivere le parti di testo non originali, vale a dire quelle inserite ex novo dai bambini, come nel caso del diario di Cappuccetto Rosso, e i dialoghi tra i nuovi personaggi (l'ispettore di polizia e la sorella di Cappuccetto Rosso).

Un gruppo più numeroso ha avuto il compito di mettere a punto le diverse mappe della storia, con particolare attenzione alla soluzione logistica e alla

---

<sup>7</sup> Sperimentazione condotta dall'insegnante Renzo Pieroni

suddivisione temporale.

Per ulteriore semplificazione, abbiamo deciso di includere nella parte iniziale del libro una serie di foto-disegni, con una breve presentazione dei diversi personaggi.

La fase successiva ci ha visti nel laboratorio di informatica. Abbiamo passato alla scanner i testi e i disegni e abbiamo inserito le didascalie, talvolta risistemando i materiali per tenere conto delle "esigenze grafiche".

Ogni singola pagina ha richiesto l'intervento di un piccolo gruppo di bambini, che hanno dovuto tenere conto degli aspetti tecnici e della nuova interfaccia di lettura. Le soluzioni adottate sono state prese di volta in volta in sede laboratoriale, privilegiando le scelte operate dai bambini.

### 2.3. **Il libro di Giacomino e del fagiolo magico<sup>8</sup>**

Il lavoro di realizzazione del libro multimediale per mezzo del software "Crealibro" è stato realizzato dai bambini della IV D dell'Istituto Comprensivo Borgoncini Duca ed ha coinvolto complessivamente 21 alunni.

Il laboratorio si è articolato in 5 diverse fasi, che possono essere così suddivise:

#### **Fase 1**

Il lavoro ha preso vita dalla scelta della fiaba che, attraverso un interessante lavoro all'interno della classe, ha avuto un'articolata realizzazione grafica.

La storia prescelta a seguito della discussione è stata una fiaba tradizionale, "Giacomino e il fagiolo magico".

Da subito è stato spiegato agli alunni il fine ultimo di tale realizzazione (realizzazione di un libro multimediale "accessibile") ed essi hanno accolto l'attività, che avrebbero dovuto portare a compimento, con maggiore entusiasmo e impegno.

---

<sup>8</sup> Sperimentazione realizzata dall'insegnante Sabrina Battista

## **Fase 2**

La seconda fase è stato il momento in cui la fiaba è stata narrata ai bambini. Successivamente è stato spiegato che tale fiaba doveva essere suddivisa in sequenze grafiche (l'obiettivo posto era quello di "tradurre" la fiaba dal testo ad una completa realizzazione grafica, che fosse facilmente comprensibile e fruibile e ogni rappresentazione grafica prodotta doveva essere spiegata con una sola frase, che verrà utilizzata dalla voce fuori campo.

## **Fase 3**

Con l'insegnante di classe si è pensato a suddividere la storia in 16 sequenze. Ogni sequenza è stata data ai bambini in base al grado di difficoltà per la realizzazione grafica. Alcuni alunni hanno lavorato a coppie, dato che il numero dei bambini presenti nella classe è di 21.

## **Fase 4**

Prima di passare al punto centrale del lavoro, è stato pensato un lavoro di realizzazione dei personaggi un po' particolare.

L'intento delle insegnanti era quello di vedere realizzata una storia per immagini, in cui tutti i personaggi del racconto fossero uguali tra di loro, sia per fisionomia che per i colori da utilizzare.

È stato così bandito un "concorso" all'interno della classe, che avrebbe premiato la realizzazione dei personaggi più belli, che sarebbero stati, successivamente, i modelli grafici a cui tutti avrebbero fatto riferimento.

A sorteggio è stato assegnato il personaggio da realizzare, anche se non a tutti era dato lo stesso.

Ad esempio (individualmente) alcuni bambini hanno disegnato Giacomino, altri la mamma, altri il vecchio, qualcun altro il gigante, altri ancora gli animali domestici presenti nella storia.

Infine, dopo la premiazione dei vincitori, sono state assegnate le sequenze precedentemente pensate (fase 3).

Naturalmente anche gli ambienti in cui si è articolata la fiaba erano tutti uguali tra di loro, sia il colore delle pareti, degli accessori, sia la scelta degli arredi.

### **Fase 5**

Gli alunni, prendendo come modello di riferimento i personaggi vincitori del concorso (fase 4) e avendo a disposizione le sequenze (da disegnare) pensate dalle insegnanti con determinati criteri (Fase 3) il lavoro ha preso pienamente vita.

Da questo la realizzazione grafica che gli alunni hanno prodotto con grande entusiasmo.

Si nota una tonalità cromatica ben definita, le tavole presentano ambienti e personaggi in modo molto dettagliato e la fiaba è perfettamente comprensibile in termini grafici.

Personalmente ritengo che la "traduzione" dal testo alla grafica sia del tutto riuscita.

### **Fase 6**

Le immagini sono state elaborate con lo scanner.

Successivamente gli alunni, suddivisi in piccoli gruppi, hanno elaborato il libro multimediale inserendo i testi e le immagini nella corretta sequenza.

Il prodotto finale (cui sono state aggiunte delle registrazioni effettuate da adulti) è stato pienamente soddisfacente e molto apprezzato dalla classe.