

**MIUR**

*Direzione Generale per la formazione e l'aggiornamento del personale della scuola*

**INDIRE**

***Progetto Scuole Multiculturali e Multilingue***

**Modulo allegato al bando di concorso**

*M.I.U.R*

*I.N.D.I.R.E*

**PER USO AMMINISTRATIVO. NON SCRIVERE  
NELLA PRESENTE CASELLA.**

N.:

**Denominazione del prodotto**

**“L’alfabetiere che dà una mano ai bambini venuti da lontano”**

**PARTE I**

**1. Prodotto realizzato da:**

**x singolo istituto**

**rete di scuole**

**2. Istituzione scolastica proponente**

**Denominazione ISTITUTO COMPRENSIVO “G. BERTESI”**

**Indirizzo PIAZZA ITALIA N.3**

**Tel 0374/342004 Fax 0374/342004**

**E-mail dirdidso@tiscalinet.it**

**Comune SORESINA Provincia CREMONA**

**Compilare i successivi punti 3 e 4 solo in caso di reti scolastiche.**

**3. Composizione della rete di scuole:**

**Denominazione completa dell'istituto con indicazione dell'ordine e grado**

---

---

**Denominazione completa dell'istituto con indicazione dell'ordine e grado**

---

---

**Denominazione completa dell'istituto con indicazione dell'ordine e grado**

---

---

**Denominazione completa dell'istituto con indicazione dell'ordine e grado**

---

---

**Denominazione completa dell'istituto con indicazione dell'ordine e grado**

---

---

**Prolungare, se necessario, l'elenco.**

**4. Tipologia di accordo:**

**accordo di programma**

**protocollo d'intesa**

**consorzio**

**5. Eventuali collaborazioni (Università, Enti locali, Fondazioni, Associazioni di volontariato e non, Organizzazioni non governative)**

X

**PARTE II**

**1. Dati relativi all'istituzione scolastica proponente**

**Denominazione completa ISTITUTO COMPRENSIVO "G. BERTESI"**

**Codice meccanografico CRIC80000P**

**Livello (Circolo Didattico, Istituto Comprensivo, Secondario di primo grado, Secondario di secondo grado: in questo ultimo caso specificare la/e tipologia/e)**

**ISTITUTO COMPRENSIVO**

**Piazza Italia n.3**

**CAP 26015    Comune SORESINA**

**Provincia CREMONA    Regione LOMBARDIA**

**Tel 0374/342004    Fax 0374/342004    E-mail dirdidso@tiscalinet.it**

**Indirizzo internet \_\_\_\_\_**

**Dirigente Scolastico: Cognome ROCCHETTA    Nome GIUSEPPE**

**Persona di contatto: Cognome Scarinzi Nome Lorenza**  
**Telefono 0374 344552 (casa) 0374 342112 (scuola) Fax 0374 342004 (scuola)**  
**E-mail [bbegna@tin.it](mailto:bbegna@tin.it) (casa) [dirdidso@tiscalinet.it](mailto:dirdidso@tiscalinet.it) (scuola)**

**2. Dati relativi agli eventuali organismi partecipanti alla realizzazione del prodotto**

**ATTENZIONE: Allegare lettera di intenti congiunta, indicando lo specifico contributo della collaborazione.**

**Denominazione completa**  
**Università degli Studi di Milano Dipartimento di Tecnologie dell'Informazione**  
**Polo Didattico e di Ricerca di Crema**

**6. Tipologia dell'organismo (Università, Enti locali, Fondazioni, Associazioni di volontariato e non, Organizzazioni non governative)**

**Università**

**Indirizzo**

**Via Bramante 65**

**CAP 26013 Comune Crema**

**Provincia Cremona Regione Lombardia**

**Tel 0373 898011 Fax\_0373 898010**

**Indirizzo internet [www.crema.unimi.it](http://www.crema.unimi.it)**

**Responsabile dell'istituzione**

**Cognome\_Nello Nome Scarabottolo**

**Ruolo ricoperto all'interno dell'istituzione**

**Direttore**

**e-mail [scarabattolo@dti.unimi.it](mailto:scarabattolo@dti.unimi.it)**

**Persona di contatto**

**Cognome Belli Nome Marco**

**e-mail mbelli@crema.unimi.it belli@dti.unimi.it**

## **PARTE III**

### **1. Descrizione del prodotto che si intende realizzare**

#### **1.1 Tipologia: Moduli di apprendimento; strumenti didattici (schede, ipertesti, *Kit* multimediali, esercizi, giochi interattivi,...); altro (specificare).**

L'alfabetiere che viene proposto è un **gioco interattivo** con possibilità di scaricare **schede per la classe** che, una volta plastificate, possono diventare un alfabetiere murale, ed altre **schede-esercizio** per i singoli alunni.

#### **1.2 Destinatari (ordine e grado di scuola, docenti e studenti italiani e/o stranieri, ecc.)**

##### **Scuola elementare:**

- **alunni stranieri inseriti in classe prima ( nelle classi a forte presenza immigratoria è consigliabile usare lo strumento per tutti, anche per i bambini italiani)**
- **alunni stranieri inseriti in altre classi e che non conoscono grafemi e fonemi dell'alfabeto italiano**

##### **Scuola dell'infanzia:**

- **alunni stranieri che frequentano l'ultimo anno della scuola ( nelle sezioni a forte presenza immigratoria è consigliabile usare lo strumento per tutti, anche per i bambini italiani)**

##### **Scuola media:**

- **alunni stranieri inseriti nelle varie classi e che non conoscono grafemi e fonemi dell'alfabeto italiano**

#### **1.3 Contenuti tematici**

Vengono presentate le **lettere dell'alfabeto**, partendo dalle *vocali* e proseguendo con le *consonanti*, nelle quattro modalità (stampato maiuscolo e minuscolo, corsivo maiuscolo e minuscolo) affiancandole ogni volta ad

una **parola** che inizia con il grafema preso in esame e ad una **immagine fotografica** che rappresenta l'oggetto menzionato.

L'alunno, cliccando sulle singole lettere e sulla parola, potrà udirne il **suono**, cliccando sulle immagini potrà renderle **animate**. Ci sarà anche la possibilità di **trascrivere il nome** dell'oggetto e di comprendere se si è operato in modo corretto.

E' prevista la possibilità di consultare una guida docente per gli aspetti tecnici e di contenuto sull'uso del prodotto.

Ecco le **novità** rispetto agli alfabetieri tradizionali:

- vengono utilizzate **parole tratte dalla quotidianità**, come le "parole per comunicare" nominate nei contenuti didattici della programmazione degli obiettivi dell'Italiano L2

- si ha a disposizione un **prodotto multimediale interattivo** che può essere trasformato in un **alfabetiere murale** grazie alla possibilità di stampare le schede (queste possono poi essere plastificate)

- sarà possibile anche stampare **schede- esercizio** per supportare i ragazzi nel **movimento della mano** mentre riproducono le singole lettere (con tracce da seguire per ogni singolo grafema).

Inoltre:

-gli stimoli offerti saranno particolarmente curati dal punto di vista grafico e percettivo ( teoria e pratica ricordano come è importante nell'apprendimento della lettura e della scrittura partire con esercizi che favoriscano una corretta percezione da parte del discente); le immagini, essendo fotografiche, non daranno problemi di lettura ambigua, come può capitare con disegni poco chiari.

#### 1.4 Requisiti di accessibilità, usabilità, interattività

- fruibilità con uno o più browser tra quelli di più ampia diffusione (opportunamente dichiarati dall'autore)
- presenza di un help on line e di una guida utente per facilitare l'uso dei prodotti
- compatibilità con tutto il mondo Microsoft per l'installazione

#### 1.5 Elementi di fruibilità didattica (prodotto implementabile o contestualizzabile trasferibile fra istituti dello stesso e grado oppure di diverso ordine e grado)

**L'idea di realizzare un alfabetiere per stranieri è nata dall'esperienza:**

da anni accogliamo nelle nostre classi alunni stranieri che spesso arrivano da paesi come **l'India, il Marocco, l'Egitto o la Cina** dove si usano *simboli grafici molto diversi dai nostri*.

Gli insegnanti che hanno avuto la possibilità di accogliere nelle classi o di seguire come facilitatore questi ragazzi rilevano che:

- gli alfabetieri tradizionali che fanno leva sull'associazione simbolo grafico- immagine spesso utilizzano parole senza significato per alunni non italofoni. Ad esempio presentare " A di APE" non aiuterà la maggior parte di questi bambini in quanto difficilmente useranno il termine APE nei primi mesi di soggiorno in Italia. Se invece si propone "A di ASTUCCIO", " M di MATITA", è più probabile che lo scolaro arrivi alla memorizzazione, in quanto facciamo *riferimento ad alcuni strumenti che egli possiede e che sente nominare ed usa ogni giorno*

- la maggior parte degli alunni stranieri non ha la possibilità di essere seguito a casa nella prima fase della riproduzione grafica in quanto neppure i loro genitori conoscono i nostri grafemi ( per questo cerchiamo di facilitare il coordinamento visivo motorio richiesto dalla scrittura con esercizi mirati scaricabili e stampabili che aiutano il bambino a riprodurre tutti i simboli grafici seguendo una traccia sottostante)

**Le classi prime delle scuole elementari e le sezione delle scuole per l'infanzia del nostro istituto comprensivo sono composte in alte percentuali da bambini stranieri e, dal prossimo anno in alcuni plessi si arriverà alla soglia del 50%.**

**Nella nostra provincia ed in alcune di quelle confinanti la situazione è analoga e le statistiche del Ministero confermano che, a livello nazionale il fenomeno è in continuo aumento** e, una delle caratteristiche de nostri flussi immigratori è che da percentuali vicine allo zero si è arrivati in pochissimi anni a dati di rilievo.

Sempre più spesso dai paesi arabi ed asiatici arrivano alunni con alle spalle **un percorso scolastico frammentario** o che, per vari problemi non hanno frequentato le scuole del loro paese e che, **arrivati in Italia all'età di 10 / 12 anni** non sanno neppure scrivere o leggere nella loro lingua. **Anche questi ragazzi** potranno avvalersi dello strumento qui proposto e cercare di arrivare a competenze minime per poter comunicare con i nostri simboli.

**Va ricordato, quindi, che gli insegnanti necessitano di materiali pronti per l'uso.**

Già si è fatto molto per la diffusione di sussidi per insegnare l'Italiano come seconda lingua, **ma lo strumento che si propone ancora non esiste, pur essendo richiesto da molti.**

Nelle nostre scuole abbiamo utilizzato schede di alfabetieri prodotte "artigianalmente" seguendo i principi citati sopra e possiamo affermare che **il progetto di gioco interattivo che intendiamo far partecipare al concorso potrà essere molto utile e facilitare il compito degli insegnanti e l'apprendimento dei meccanismi della lettura e della scrittura dei bambini stranieri.**

## **2. Modalità di realizzazione**

### **2.1 Fasi e tempi di realizzazione**

**Tempo previsto per le fasi di definizione del progetto e realizzazione dello stesso : 60 gg. lavorativi**

**Tempo previsto per la fase di testing del prodotto finale : 15 gg. Lavorativi**

### **2.2 Risorse umane e materiali**

**Webdesigner per la definizione della struttura e la realizzazione del layout delle pagine HTML.**

**Webdesigner specializzato in Macromedia Flash MX per la realizzazione animazioni grafiche Grafico per l'implementazione della struttura grafica dell'Alfabetiere e dei singoli elementi in esso incluso**

### **2.3 Elementi di rilievo**

**Animazioni realizzate con l'ausilio dell'ultima versione di flash disponibile (Flash MX)**

## **3. Indicazione delle caratteristiche tecniche (comprensiva di helpdesk online e guida docente) Il progetto prevederà :**

**a) un homepage di partenza con effetti grafici ed animazioni, da cui selezionare la lettera dell'alfabetiere multimediale.**

**b) una pagina HTML (anche in versione stampabile) contenente le varie versioni grafiche della lettera selezionata, con le relative immagini di riferimento ed i file sonori ad esse associati (file generati in nostri studi).**

**c) una pagina "esercizio" per ogni lettera, contenente un animazione flash per la dimostrazione della grafia necessaria alla costruzione della lettera e il disegno punteggiato stampabile del grafema in questione.**

**d) un help in linea di facile consultazione per l'utilizzo del prodotto ed una guida docente.**

**Il prodotto finale sarà composto da circa 65 pagine HTML (standard), visualizzabili all'interno di qualsiasi browser di ultima generazione.**

**I plugin per le animazioni Flash sono scaricabili gratuitamente da internet.  
Il prodotto e' completamente compatibile e installabile sia su server Windows che Linux.**