

Angela Sorgente, Paola Iannello, Margherita Lanz,  
e Matteo Robba

# CONSAPEVOLMENTE

GESTIRE OBIETTIVI, TEMPO E DENARO  
NELLA DISABILITÀ INTELLETTIVA



Erickson

## Guida alla navigazione

Le pagine seguenti sono una breve guida introduttiva alla web app *Consapevolmente*, alla sua struttura e ai contenuti in essa presentati.

### Struttura della web app

Una volta attivata la web app e cliccato sul pulsante «Entra», sarà possibile creare il profilo dell'utente. Esso dovrà scrivere il suo nome utente e scegliere un avatar tra quelli presenti, che lo accompagneranno nel corso delle attività (figura xx).

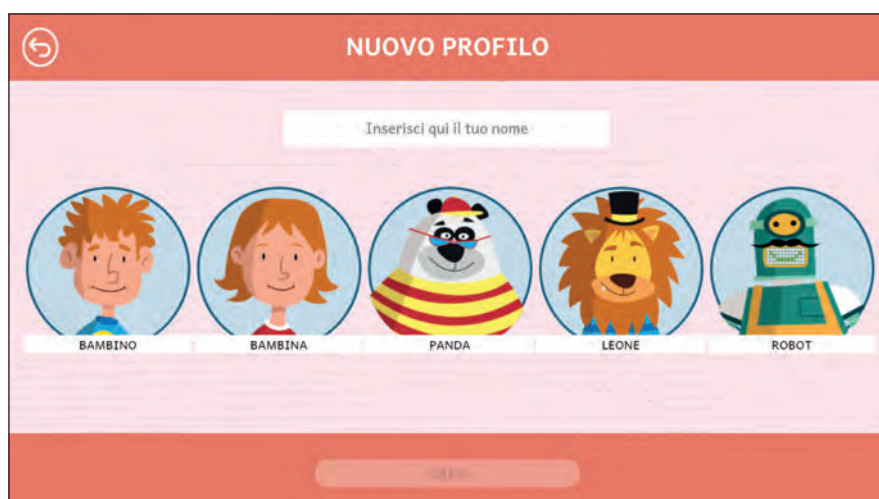


Fig. xx – Creazione di un nuovo utente.

Dal secondo accesso in poi, la web app mostrerà direttamente la schermata con la lista degli utenti creati (figura xx); selezionandone uno e cliccando sul pulsante «Inizia», si accede alla relativa area personale.

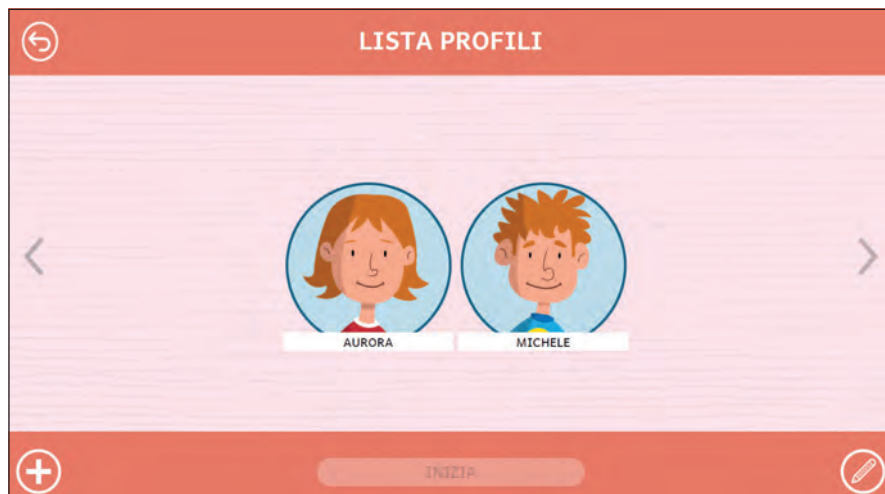


Fig. xx – Lista utenti.

È possibile modificare o eliminare gli utenti già creati cliccando il pulsante «Opzioni utente». Da questa schermata l'utente ha sempre la possibilità di creare un nuovo utente cliccando sul pulsante «Nuovo». Entrando nell'area personale di ogni utente si vedrà il relativo avatar, un riepilogo dei premi acquisiti e si potrà accedere alle attività o alle statistiche (figura xx).

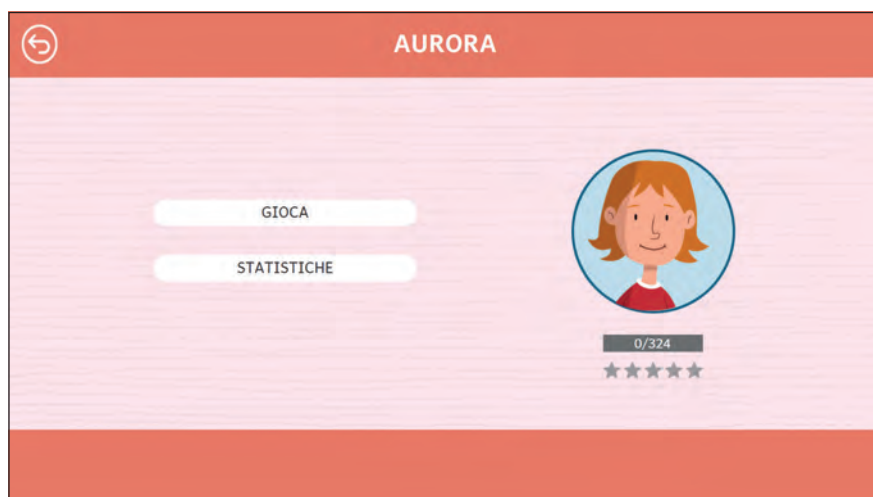
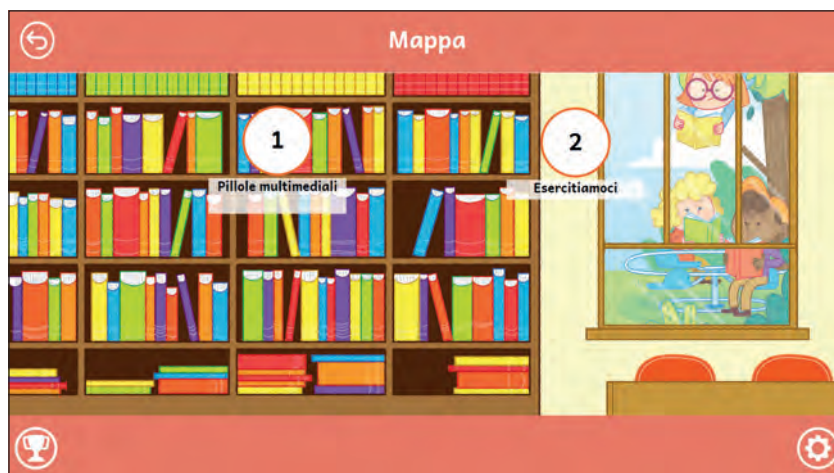


Fig. xx – Area personale dell'utente.

Nel menu principale appaiono le sezioni contenute nella web app (figura xx):

1. Pillole Multimediali
2. Esercitiamoci!
3. Giochiamo
4. Io consapevole

Ogni sezione contiene una serie di attività di diverso tipo e difficoltà, mirate alla gestione di obiettivi, tempo e denaro nelle disabilità intellettive.



**Fig. xx** – Mappa sezioni.

Alla fine dell'attività, sarà presentato un riepilogo in cui viene mostrata la percentuale di correttezza (figura xx).



**Fig. xx** – Riepilogo dell'esercizio.

Dopo aver concluso ogni unità, l'utente riceverà un premio per ogni sezione completata (figura xx).

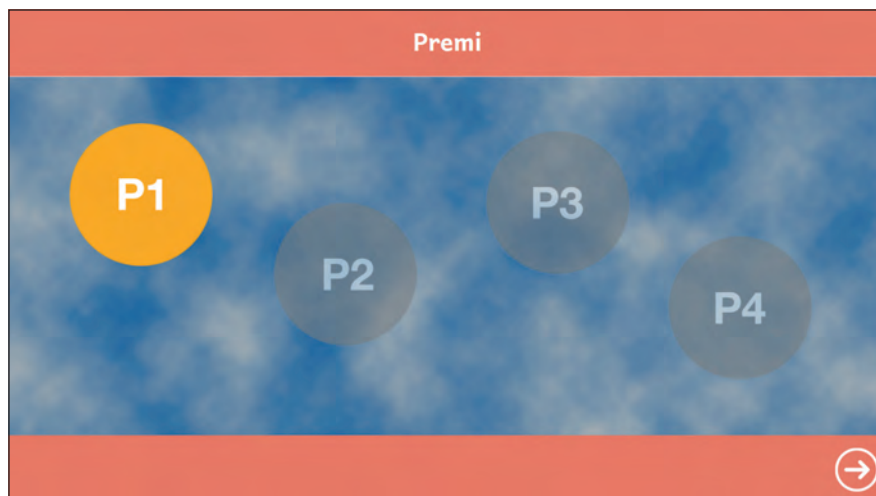


Fig. xx – Premi.

## Sezioni

Verranno descritte nel dettaglio le quattro sezioni presenti nella web app (Pillole Multimediali, Esercitiamoci!, Giochiamo, lo Consapevole) con i loro obiettivi.

### 1. *Pillole Multimediali*

All'interno della sezione «Pillole Multimediali» sono contenuti i video educativi categorizzati sulla base dei tre nuclei tematici che caratterizzano il percorso (Obiettivi, Risorse e Cronoprogramma), nonché i tre sotto-compiti che l'utente deve completare per poter acquisire la capacità di portare a termine il compito principale. La figura xx mostra il contenuto della sezione, ossia i diversi video educativi suddivisi nei tre diversi sotto-compiti (obiettivi, risorse, cronoprogramma).



**Fig. xx** – Sezione «Pillole Multimediali».

In particolare, in ogni video, i protagonisti si troveranno ad affrontare questioni e situazioni diverse che dovranno risolvere per raggiungere l'obiettivo finale: organizzare la cena in pizzeria. Nel video 1 (figura xx), ad esempio, i tre amici riflettono sulla differenza tra sogni e obiettivi, e tra bisogni e desideri: individuano come sogno quello di fare un viaggio in Polinesia, non realizzabile in quanto costoso e impegnativo da organizzare, mentre come obiettivo quello di fare sport due volte a settimana per perdere peso, il quale è invece realizzabile facilmente. Allo stesso modo, individuano come bisogno quello di nutrirsi tutti i giorni e come desiderio quello di mangiare una pizza al ristorante. Ed è su questo desiderio di mangiare una pizza che si basano i video successivi, che vedranno i tre amici ragionare su come poter organizzare una serata in pizzeria tutti insieme.



**Fig. xx** – Video 1: Sogni o obiettivi, bisogni o desideri.

Proseguendo, infatti, nel video 2 i tre amici si rendono conto che esistono obiettivi che richiedono denaro e altri che non ne necessitano, per poi passare ai video 3, 4 e 5 della sottosezione «Risorse» nei quali gli amici imparano il valore di monete e banconote, il costo di prodotti di uso quotidiano e, infine, dell'esistenza di risorse relazionali oltre che economiche. Nel corso dei video, i ragazzi rifletteranno insieme su quali risorse servono per realizzare il loro desiderio di andare a cena in pizzeria. Infine, nei video 6, 7 e 8 del «Cronoprogramma» ragionano sulle diverse azioni necessarie per il raggiungimento del loro obiettivo e su quanto tempo ciascuna di esse richieda. Al termine di ciascun video, verranno riassunti i nuovi concetti appena imparati.

## 2. Esercitiamoci!

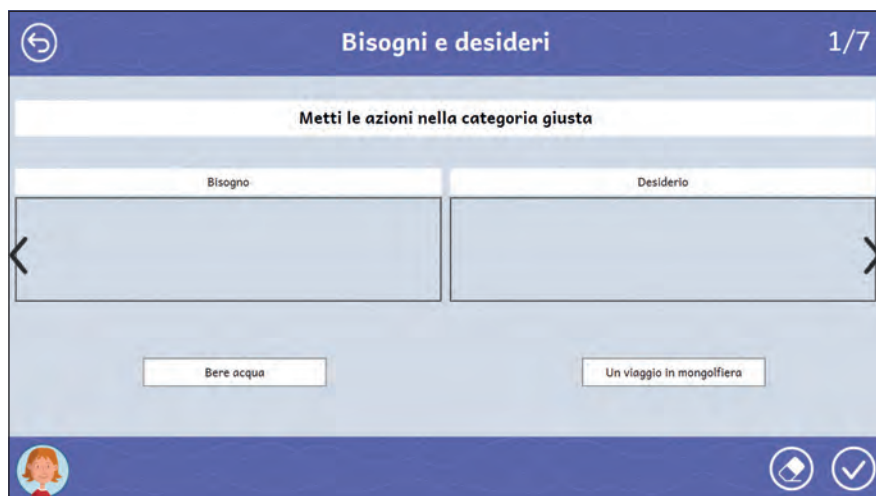
Una volta visionati i video della sezione «Pillole Multimediali», l'utente sarà quindi in grado di completare gli esercizi associati, contenuti all'interno della sezione «Esercitiamoci!» suddivisa anch'essa nei tre sotto-compiti (Obiettivi, Risorse e Cronoprogramma), in cui sono contenuti gli esercizi corrispondenti a ciascun video educativo, anch'essi suddivisi per nuclei tematici (figura xx).



**Fig. xx** – Sezione «Esercitiamoci!».

Questi esercizi hanno lo scopo di facilitare l'assimilazione delle conoscenze veicolate precedentemente tramite i video. Anche in questo caso, l'ordine può essere scelto liberamente dall'utente e dal suo educatore, permettendo

di completarli subito dopo la visione del video rispettivo e di usufruirne nel momento in cui si ha un dubbio, o, eventualmente, per ripassare quegli argomenti che risultano più complessi. Nella figura xx viene riportato un esempio di esercizio contenuto nella sottosezione «Obiettivi», che chiede di mettere le azioni nella categoria giusta, indicando se si tratta di un bisogno o di un desiderio.



**Fig. xx** – Obiettivi: Bisogni e desideri.

La figura xx, invece, mostra l'esempio di un esercizio contenuto nella sottosezione «Risorse», che chiede di spostare il cursore per indicare quanti soldi occorrono per raggiungere determinati obiettivi.



**Fig. xx** – Risorse: Quanti soldi servono per.



La figura xx, infine, mostra un esercizio contenuto nella sottosezione «Cronoprogramma», nel quale viene chiesto di mettere in ordine delle sequenze di azioni.



Fig. xx – Cronoprogramma: Metti in ordine più azioni.

### 3. Giochiamo

Nella sezione «Giochiamo», l'utente ha la possibilità di svolgere tutti gli esercizi presenti nella web app, ordinati secondo un livello di difficoltà crescente, senza però poter visionare i contenuti video. Soltanto una volta raggiunto un certo punteggio per ogni esercizio verrà presentato quello successivo. La particolarità di questa sezione è l'impossibilità di scegliere l'ordine di svolgimento degli esercizi, i quali vengono presentati nell'ordine in cui si trovano nella web app. L'obiettivo di questa sezione è di far esercitare l'utente una volta terminato tutto il percorso di apprendimento, per mettersi alla prova o semplicemente per divertimento. La principale differenza delle prime due sezioni con la sezione «Giochiamo», oltre alla presenza dei video, risiede nella libertà dell'utente di selezionare i contenuti (video ed esercizi) che preferisce, senza essere vincolato a uno specifico ordine.

### 4. Io consapevole

L'ultima sezione presente è, infine, «Io consapevole», che rappresenta l'ultima fase del processo di apprendimento, ovvero l'applicazione delle conoscenze

acquisite alla vita quotidiana, tramite la simulazione di scenari ipotetici (figura xx). In particolare, questa sezione prevede tre diversi scenari: una volta scelto uno dei tre, l'utente si troverà a dover prendere delle decisioni per arrivare all'obiettivo finale. Nello specifico, verranno presentate delle opzioni tra cui scegliere per poter progredire verso l'obiettivo. Se l'utente fornirà una risposta corretta, riceverà un feedback positivo e potrà proseguire nel suo percorso. Se invece la risposta sarà sbagliata l'utente avrà modo di riflettere sulle motivazioni per cui l'opzione scelta non è corretta, tramite una spiegazione testuale. Successivamente, verrà indirizzato verso l'esercizio corrispondente in modo da ripassare l'argomento e risolvere eventuali dubbi o incomprensioni.

## Statistiche

In quest'area (figura xx) è possibile visualizzare il report con i risultati degli esercizi svolti dall'utente. È possibile vedere la tabella completa oppure filtrata per singolo esercizio. In tabella vengono riportati i seguenti dati:

- il numero dell'esercizio
- le opzioni impostate per l'esercizio
- la data e l'ora di svolgimento
- la percentuale di correttezza dell'esercizio
- il numero di videate corrette sul totale.

Questi dati possono essere esportati in un unico file csv cliccando sul pulsante «Esporta» (non è possibile esportare solo i dati relativi a un singolo esercizio, l'esportazione è sempre completa).



Fig. xx – Statistiche.

La guida *Consapevolmente* è stata pensata per presentare e descrivere l'omonima web app, strumento sviluppato per supportare i giovani adulti con disabilità cognitiva nella capacità di prendere decisioni finanziarie in modo consapevole. Si tratta di un intervento rivolto a ragazze e ragazzi che necessitano di potenziare e incrementare la loro conoscenza finanziaria, indispensabile per mettersi alla prova e per promuovere la crescita personale e l'inclusione sociale nel periodo che va dall'adolescenza all'età adulta.



9 788859 038856

Guida +  
Web app