

STRATEGIE DIDATTICHE INCLUSIVE

Progetto Inclusione e Accessibilità:
*il supporto all'apprendimento a studenti con disabilità e DSA
dell'Università degli Studi di Roma Tor Vergata*



TOR VERGATA
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI ROMA

Giuseppe Sellari



GESTIRE BENE LA CLASSE

Saper gestire con efficacia le tante differenze personali e culturali

D'Alonzo 2020

accettare le necessità personali +
accogliere tutte le diversità +
incontrare i bisogni di ciascuno =
AULA INCLUSIVA

La classe come luogo educativo di incontro dei bisogni di tutti i discenti:

1. Mettere in evidenza i bisogni e non le limitazioni
2. Operare sulle risorse del singolo
3. Saper accogliere
4. Favorire la partecipazione
5. Avere chiari gli scopi dell'azione educativa

La conduzione della classe è il fattore che più influenza
l'apprendimento personale degli allievi

Jones-Jones 2001



Creare un **clima relazionale** positivo

Favorire l'**autostima**

Operare sulle **risorse**

Promuovere l'**autoefficacia** per una corretta visione di sé:
«si riferisce alla convinzione nelle proprie capacità di organizzare e realizzare il corso di azioni necessario a gestire adeguatamente le situazioni che si incontreranno in modo da raggiungere i risultati prefissati. Le convinzioni di efficacia influenzano il modo in cui le persone pensano, si sentono, trovano le fonti di motivazione personale e agiscono»

Bandura 1997

Bisogno di **autodeterminazione**:

senza eccessive manifestazioni affettive, ciascun allievo deve sentirsi parte attiva di un gruppo di lavoro dove il suo impegno e la sua opinione devono essere ritenuti importanti



L'INSEGNANTE METACOGNITIVO

modello di buon esempio di persona metacognitiva

facilitatore dell'apprendimento e non dispensatore di saperi

mettersi in gioco per primo e fungere da modello positivo per i propri discenti

essere autocritico, riflessivo, democratico, entusiasta, motivato, positivo

dotarsi di buona autostima, di autoregolazione e di capacità di monitorare e ottimizzare il proprio tempo

credere nella cooperazione e nel confronto

credere nelle capacità e nei talenti dei propri studenti facendo leva sui punti di forza, trasmettendo fiducia incondizionata e senso di autoefficacia



Universal Design (Stati Uniti)

«La progettazione di prodotti e ambienti utilizzabili da tutti, nella maggior estensione possibile, senza necessità di adattamenti o ausili speciali»

progettazione universale (Ronald Mace, 1988)

Equità: possibilità di utilizzo equo

Flessibilità: capacità di adattarsi in modo flessibile alle diverse abilità degli individui

Semplicità: opportunità di uso semplice

Percettibilità: trasmettere informazioni sensoriali in maniera percettibile

Evitamento o tolleranza all'errore: minimizzazione dei rischi o di azioni non volute

Contenimento sforzo fisico: minimo sforzo e fatica per accedere a spazi e servizi

Misure e spazi sufficienti: rendere lo spazio idoneo per l'utilizzo



Dall'UNIVERSAL DESIGN all'UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING

Design for All (Europa)

«Facilitare per tutti le pari opportunità di partecipazione in ogni aspetto della società»

«Per realizzare lo scopo, l'ambiente costruito, gli oggetti quotidiani, i servizi, la cultura e le informazioni – in breve ogni cosa progettata e realizzata da persone perché altri la utilizzino – deve essere accessibile, comoda da usare per ognuno nella società e capace di rispondere all'evoluzione della diversità umana».

Dichiarazione di Stoccolma dell'European Institute for Design and Disability, 2004



La vita quotidiana è migliorata per tutti! Sussidi utili a tutti!
Qualche esempio: scivoli, ampie porte interne, porte automatiche, sottotitoli trasmissioni tv ecc.



UDL - UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING

Adattamenti ai curricoli didattici: opportunità qualitative per tutti!!!

3 finalità dell'inclusione:

- 1- accessibilità dell'ambiente di apprendimento
- 2- raggiungimento degli obiettivi di apprendimento
- 3- costruzione del senso di appartenenza

Accomodamento ragionevole attraverso un approccio plurale e accessibile

UDL:

Progettare e attuare il curricolo e l'insegnamento in modo da soddisfare i bisogni di tutti i discenti dando loro possibilità di scegliere **cosa** imparare, **perché** imparare e con chi **condividere** ciò che imparano



UDL - UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING

CAST, Linee guida 2011

Varietà di mezzi di *rappresentazione* (il *cosa* apprendere)

vari modi di acquisizione dell'informazione e della conoscenza

Varietà di mezzi di azione ed espressione (il *come* apprendere)

per fornire agli studenti delle alternative per dimostrare cosa sanno

Varietà di mezzi di *coinvolgimento* (il *perché* apprendere)

per soddisfare gli interessi degli studenti e motivarli all'apprendimento



CAST: Il ruolo della tecnologia digitale

L'apprendimento oggi...

tradizionale
in classe

convegno
seminario

moderni mezzi
di
comunicazione

computer

internet
(vasta banca-dati)



L'**e-learning**, definito come l'«uso di nuove tecnologie multimediali e di Internet per migliorare la qualità dell'apprendimento mediante l'accesso a risorse e servizi e a collaborazioni e interscambi a grande distanza», rappresenta il complesso di tecnologie e metodologie principale a cui la politica educativa europea, attraverso considerevoli investimenti articolati in differenti iniziative (*eEurope, Education and training 2010, e-learning initiative*) affida le sue aspettative di successo.

Treccani

sincrono

agg. [dal gr. *σύνχρονος* «contemporaneo», comp. di *σύν* «con, insieme» e *χρόνος* «tempo»]. – Che avviene nello stesso momento, nello stesso intervallo di tempo.

asincrono

agg. [comp. di *a-* priv. e *sincrono*]. – Non sincrono, che non avviene o si manifesta cioè nel medesimo tempo, o, in senso più tecnico, che manca di sincronismo.

modalità mista o *blended*, che si avvale della modalità sincrona e asincrona

falso sincrono o *sincrono apparente*, montaggio di attività asincrone
(ad es. clip di brani musicali)



Tecnologie dell'informazione e della comunicazione

TIC= (Information and Communications Technology) sono l'insieme dei *metodi* e delle *tecnologie* che consentono, oggi, attraverso l'uso del computer e periferiche a esso collegate (informatica) e della rete (telecomunicazioni), di ricercare informazioni, di selezionarle, di riorganizzarle in maniera personale, di immagazzinarle e di recuperarle o di scambiarle quando servono.

L'utilizzo delle **TIC** a scuola/università associato alla **multimedialità** (testo, suono, immagine) si realizza oggi seguendo 2 direzioni:

1) attraverso l'inserimento delle TIC in forma di disciplina autonoma;

2) attraverso l'uso delle TIC con strumenti didattici interdisciplinari.

In una società come la nostra, caratterizzata da una quantità smisurata di informazioni, spesso mutevoli o non attendibili, la capacità di **selezionare**, **riorganizzare** e **interpretare** autonomamente le **conoscenze**, rappresenta la condizione indispensabile per imparare a orientarsi nella giungla della contemporaneità.



Le **TIC** possiedono **2 componenti**:

una componente **strumentale**

gli **strumenti** da imparare a usare attraverso pratiche ricorrenti

una componente **concettuale e metodologica**

una volta realizzata una prima alfabetizzazione, bisogna iniziare a riflettere su queste pratiche e sulle diverse modalità di utilizzo

Le TIC rappresentano un'opportunità per la didattica in generale, per la **didattica speciale** in particolare, in quanto introducono **nuove modalità di organizzazione del pensiero**

la **memoria** si organizza diversamente facendo prevalere la memoria **di lavoro** rispetto alla memoria a lungo termine

le **informazioni** attraverso gli *ipertesti* vengono combinate facendo leva sul **pensiero analogico** più che sul pensiero logico e la costruzione del sapere avviene principalmente per *associazioni di idee* legate dalla stessa parola.

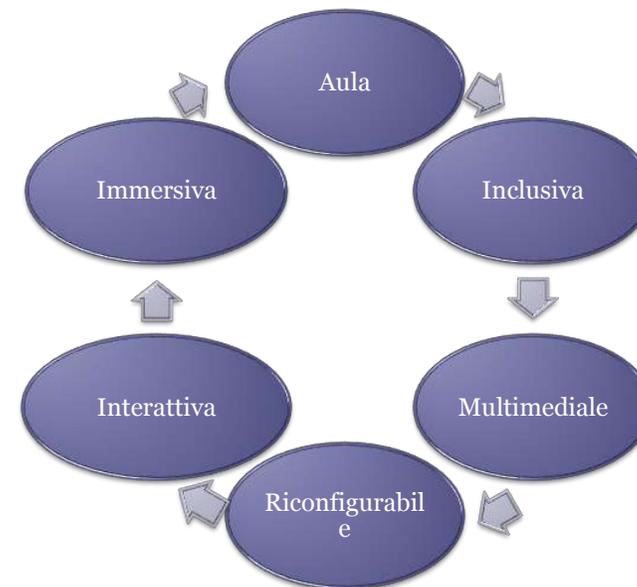


L'aula diventa un ambiente che può prendere la forma della e per la multimedialità. Un'aula multimediale e interattiva è anche inclusiva

Aula Inclusiva Multimediale

Il concetto di Aula Inclusiva Multimediale (AIM)

È necessario ridisegnare il contesto di apprendimento partendo anche, dall'organizzazione dello spazio fisico degli arredi.



Aula Inclusiva Multimediale



Fare una lezione in un'aula attrezzata con nuove tecnologie e arredi funzionali è senza dubbio stimolante e molto diverso dal fare lezione in modo tradizionale. In un ambiente così strutturato, non si può improvvisare, fare una lezione e basta, interrogare gli alunni uno a uno, né si può usare il libro di testo o perlomeno in modo convenzionale. Siamo costretti a progettare un intervento didattico strutturato e interattivo, molto diverso dalla solita lezione frontale.



Concetto di apprendimento nell'ultimo trentennio...

prospettiva psico-pedagogica del **costruttivismo socio-culturale**
(principale orizzonte teorico della scuola moderna)

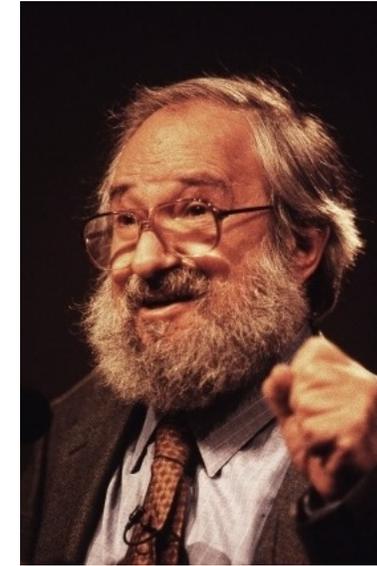
Seymour Papert: prospettiva costruzionista

«Palestre per pensare»: ambienti scolastici dove esiste la collaborazione e il sostegno degli insegnanti e dei pari

Considera la conoscenza come una costruzione condivisa ma soggettiva nell'interpretazione:
sollecita il pensiero narrativo, riflessivo e metacognitivo

L'apprendimento diventa significativo, attivo e collaborativo

L'ambiente di apprendimento è il **laboratorio**: luogo strutturato per favorire la *creatività*, l'*interazione* con gli altri, il *dibattito*, lo *scambio di punti di vista*, il *problem finding* e il *problem solving*



IL LABORATORIO *tra spazio e contesto*

1) *Spazio fisico* che contiene l'attività, diverso dall'aula 'madre'.

È un territorio *accessibile* e appositamente *attrezzato* per favorire la partecipazione di tutti e di ciascuno

2) Qualsiasi situazione didattica basata su un *apprendimento attivo* e sull'*imparare facendo*.
È il *contesto*, ciò che definisce il significato dell'attività. Ha una valenza programmatica:
è la *mappa* (atteggiamento mentale)

Il laboratorio non è tale, ma si fa tale in ragione dell'attività

Baldacci 2006

Il laboratorio è pertanto una sintesi tra:

- spazialità materiale/accessibilità
- atteggiamento mentale/strategie didattiche inclusive

Miur 2010; 2012; 2015

La didattica laboratoriale mediante una diversa organizzazione degli spazi, di nuove modalità di socializzazione e interazione congiunge il raggiungimento di specifici obiettivi di apprendimento e di competenze



SVILUPPARE L'INTERDIPENDENZA POSITIVA

È l'essenza dell'apprendimento cooperativo: uno per tutti e tutti per uno!

Johnson & Johnson

Richiede un impegno e un lavoro coordinati

Lo sforzo del singolo è indispensabile per il successo del gruppo

Ogni membro del gruppo deve contribuire allo sforzo comune con le proprie risorse, il ruolo e la sua responsabilità

Responsabilità individuale

In un gruppo cooperativo ogni membro è responsabile dell'apprendimento proprio e degli altri.



Il docente valuta la prestazione complessiva del gruppo.

Il gruppo confronta il giudizio con le prestazioni standard e discute i possibili miglioramenti



GESTIRE LA CLASSE IN GRUPPI COOPERATIVI

Cooperare = lavorare insieme per raggiungere obiettivi comuni



L'apprendimento cooperativo è un metodo didattico formato da piccoli gruppi in cui ogni allievo cerca di raggiungere per sé e per gli altri risultati proficui e il miglioramento dell'apprendimento

si distingue da:

Apprendimento competitivo



lavorare uno contro l'altro per un voto o un giudizio migliore

Apprendimento individualistico



lavorare da soli

È un metodo che può essere applicato a ogni disciplina, curriculum o compito
FAVORISCE I PROCESSI DI INCLUSIONE SCOLASTICA
E DI GESTIONE DELLA CLASSE



Monitorare il comportamento degli studenti

per valutare il livello di apprendimento e l'uso corretto delle abilità interpersonali e di piccolo gruppo.
L'insegnante deve ascoltare ogni gruppo e raccogliere dati sull'interazione tra i suoi membri

Johnson & Johnson

Chiudere la lezione

È necessario per la ritenzione delle informazioni apprese: ricostruzione concettuale di ciò che si è ascoltato e che si deve imparare riassumendo i punti salienti, organizzando il materiale impiegato e ragionando su una sua eventuale riutilizzazione in esperienze future.

Dal momento che l'apprendimento è un processo interno, possono chiudere la lezione solo gli studenti!

Gli insegnanti possono solo aiutare gli studenti a chiudere la lezione. Il miglior modo è quello cooperativo:

1. discussione focalizzata in gruppi
2. sintesi in coppie
3. completare gli appunti in coppie

La chiusura della lezione è un processo attivo

Il modo migliore per farlo è spiegare agli altri cosa si è imparato



BIBLIOGRAFIA

D'Alonzo L., *La gestione della classe per l'inclusione*, Brescia, Morcelliana, 2020.

Giarolo A., *Sostegno in pratica. Casi, strategie e strumenti normativi per una didattica efficace e inclusiva*. Trento, Erickson, 2021.

Ianes D., Macchia V., *La didattica per i bisogni educativi speciali*, Trento, Erickson, 2013.

Mitchell D., Sutherland D., *Cosa funziona nella didattica speciale e inclusiva. Le strategie basate sull'evidenza*. Trento, Erickson, 2022.

Murawski W.W., K.L. Scott, *Universal Design for Learning in pratica. Strategie efficaci per l'apprendimento inclusivo*, Trento, Erickson, 2021.

Zappaterra T., *Progettare attività didattiche inclusive. Strumenti, tecnologie e ambienti formativi universali*, Milano, Guerini Scientifica, 2022.





STRATEGIE DIDATTICHE INCLUSIVE



TOR VERGATA
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI ROMA

Giuseppe Sellari