



Per scaricare questa presentazione

Il Digitale per l'inclusione

Per un Ambiente di apprendimento senza barriere

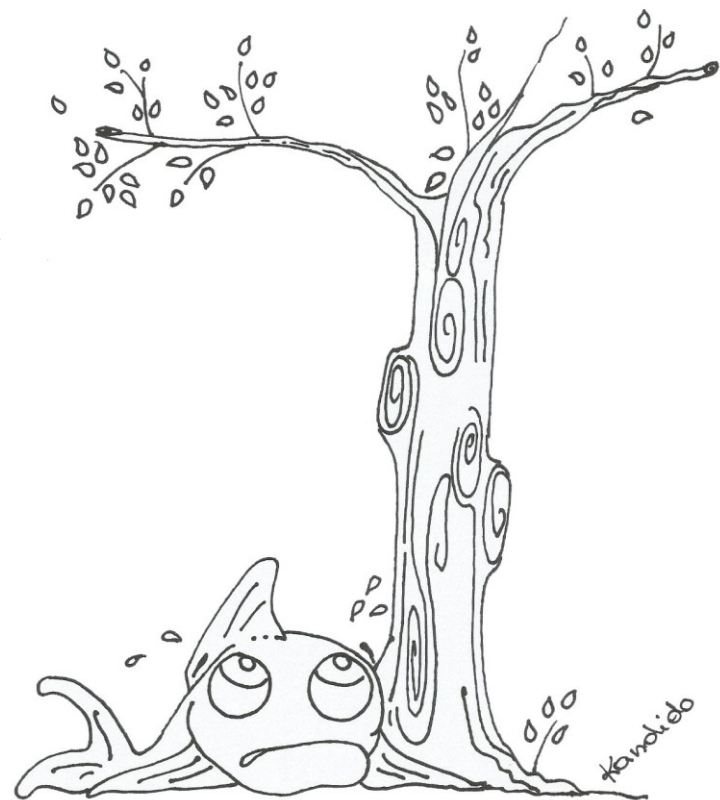
Caterina Ortu

caterina.ortu@istruzione.it – ufficio presso il liceo di Porto Torres tel. 079502254

«Ognuno è un genio.

Ma se si giudica un pesce dalla sua abilità di arrampicarsi sugli alberi lui passerà tutta la sua vita a credersi stupido»

Albert Einstein



Il modello ICF

- Il modello **ICF** è diventato il nuovo strumento di classificazione della disabilità e del funzionamento elaborato dall'OMS
- L'ICF consente di descrivere e classificare ciò che si può verificare in una determinata condizione di salute, le «compromissioni» della persona o il suo **funzionamento**
- Si è passati dal concetto di “**persona con handicap**” (ICIDH) a quello di “**persona con disabilità**” (ICF), da un **modello medico** si è passati ad **un modello sociale**
- Le parole chiave del modello ICF sono «**attività**» e «**partecipazione**»
 - **Attività** la possibilità di **compiere azioni e svolgere compiti** nei diversi contesti
 - La **partecipazione** implica il **coinvolgimento della persona nelle attività** e nell'esercizio di determinati ruoli

Il concetto di disabilità

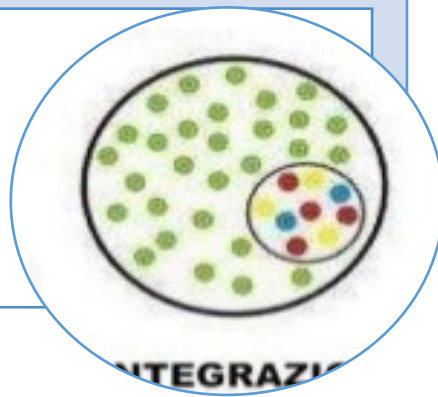
**La disabilità non è una
caratteristica della persona,
ma una condizione
che si determina
in un ambiente sfavorevole.
(OMS, 2001)**



Integrazione ≠ inclusione

- È una **situazione**
- Ha un approccio **compensatorio**
- Si riferisce esclusivamente all'**ambito educativo**
- Guarda al **singolo**
- Interviene prima sul **soggetto** e poi sul contesto
- Incrementa una risposta **specialistica**

Integrazione



- È un **processo**
- Si riferisce alla **globalità** delle sfere educativa, sociale e politica
- Guarda a **tutti** gli alunni e a tutte le loro potenzialità
- Interviene prima sul **contesto**, poi sul soggetto
- Trasforma la risposta specialistica in **ordinaria**

Inclusione



La didattica inclusiva

- Ha una **dimensione sociale**: non prima “riabilitare”, poi socializzare e quindi far apprendere, ma predisporre un ambiente di apprendimento inclusivo, cioè un **contesto scolastico ricco nel confronto con i docenti e con i compagni**





Didattica inclusiva per rispondere alle differenze

disturbi

deficit

emigrazione

genere

religione

stili cognitivi

DSA

sessualità

immigrazione

intelligenze

salute

nuova famiglia

occupazione

abilità

linguaggi verbali e non

Ambiente di apprendimento

- Promuovere un **ambiente di apprendimento** in grado di formare «**studenti esperti**»
- **alunne ed alunni consapevoli del proprio processo di apprendimento** e capaci di organizzarlo strategicamente, anche alla luce delle caratteristiche individuali uniche di ciascuno



Accessibilità al campo di apprendimento

- Se pensiamo alla **persona con disabilità che si muove in un ambiente di apprendimento**, in questa nuova prospettiva, ci rendiamo conto che non si tratta più di superare i limiti posti dalla disabilità, ma di **individuare e rimuovere gli ostacoli che l'ambiente di apprendimento crea**



Progettazione universale dell'apprendimento (UDL)



- **Universal Design for Learning** (UDL-progettazione universale dell'apprendimento)
- Riconoscimento della **differenza nell'apprendimento come la regola e non come l'eccezione**
- Riconoscere le **differenze individuali** nell'apprendimento di ciascuno individuo, con e senza disabilità
- **Ambiente di apprendimento universale**, garantire l'**accesso** ai processi di apprendimento per tutti, in uno spazio d'azione, reale e virtuale, flessibile e policentrico.
- Offrire **molteplici mezzi** che supportino l'apprendimento e mettano a disposizione delle alunne e degli alunni **diversi modi di muoversi all'interno dello stesso ambiente**

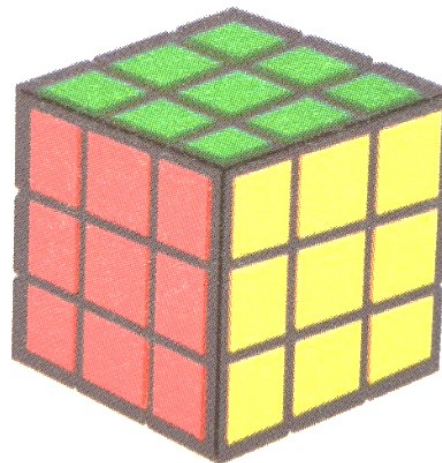
Molteplici mezzi

- Superamento dell'idea di **differenziazione come misura per alcuni** attuata come semplice modifica rispetto a una proposta pensata per la «**normalità**» degli studenti
- Questa idea presenta diverse **criticità**:
 - **non riconosce le differenze individuali**, se non quelle degli alunni che hanno difficoltà specifiche riconosciute a livello normativo;
 - **crea una visione poco inclusiva della didattica** che si fonda su un **doppio binario di offerta**, uno per i cosiddetti «normali» e uno per coloro che necessitano di adattamenti
- Il **concetto di “molteplici mezzi”** propone, in alternativa, **l'idea di un ambiente modulare, flessibile**, in cui una **pluralità di possibilità** vengono messe a disposizione degli alunni e in cui, a priori, è prevista la **possibilità di percorsi diversi rispetto ad un tema o ad una competenza comune**.

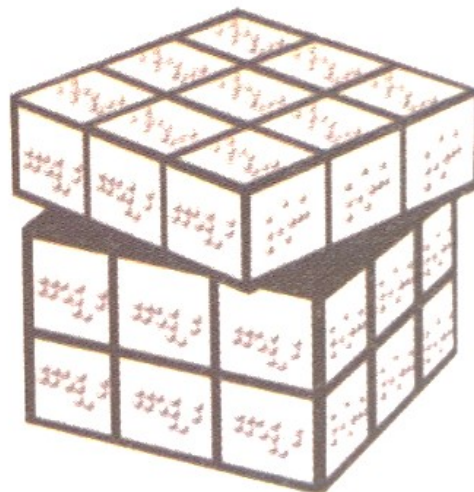


<https://youtu.be/ZlxUIReuoAk/>

Il cubo di Rubik

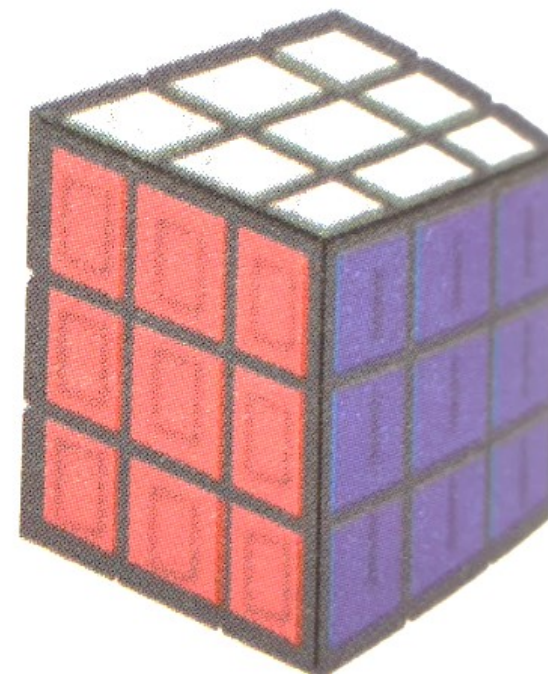


Cubo di Rubik
per vedenti



Cubo di Rubik
per ciechi

• **per tutti,
con colori
e simboli
in rilievo**



I 7 punti chiave Erickson per una didattica inclusiva

1. La risorsa compagni di classe

- strategie di **lavoro collaborativo** in coppia o in piccoli gruppi



I 7 punti chiave Erickson per una didattica inclusiva

• 2 L'adattamento come strategia inclusiva

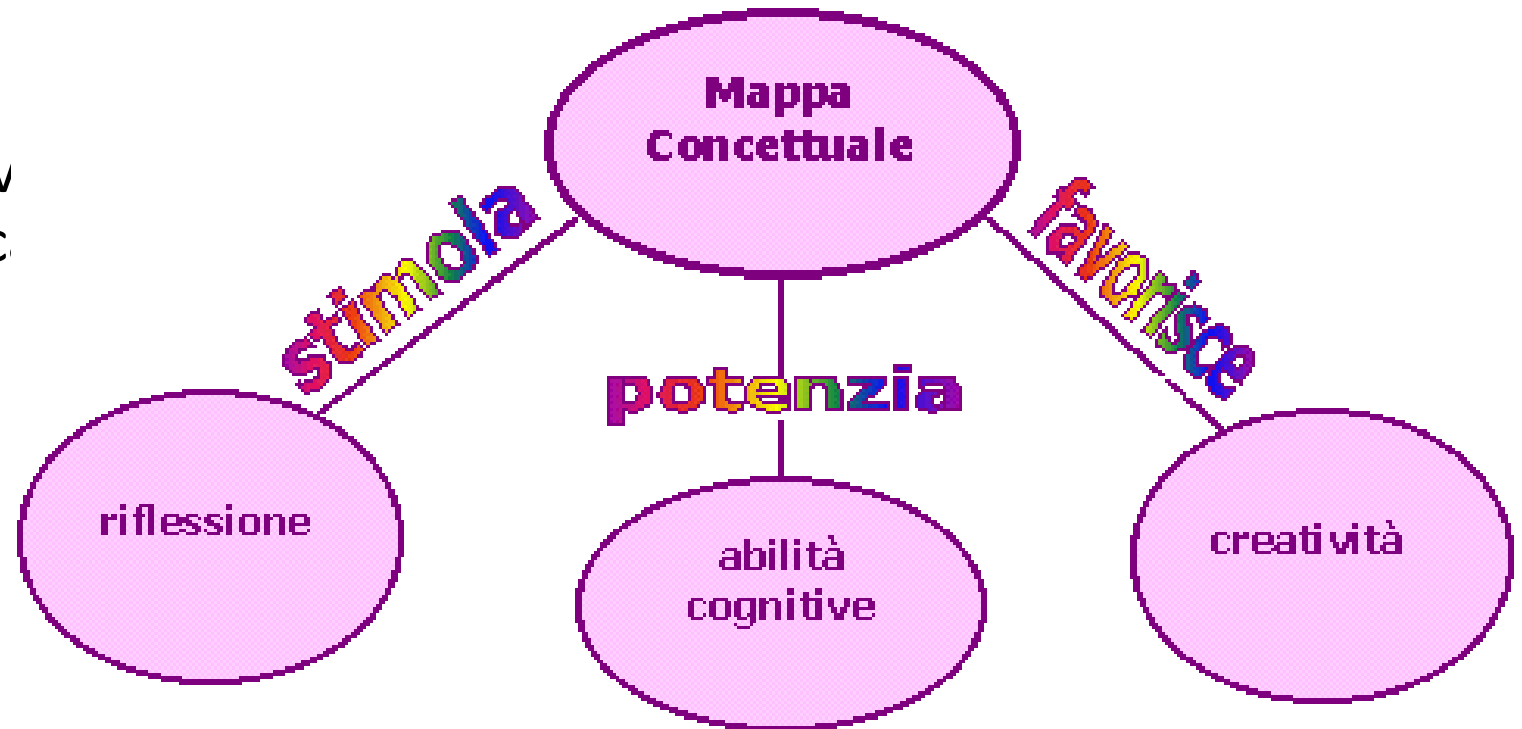
- materiali in grado di attivare diversi canali di elaborazione delle informazioni



I 7 punti chiave Erickson per una didattica inclusiva

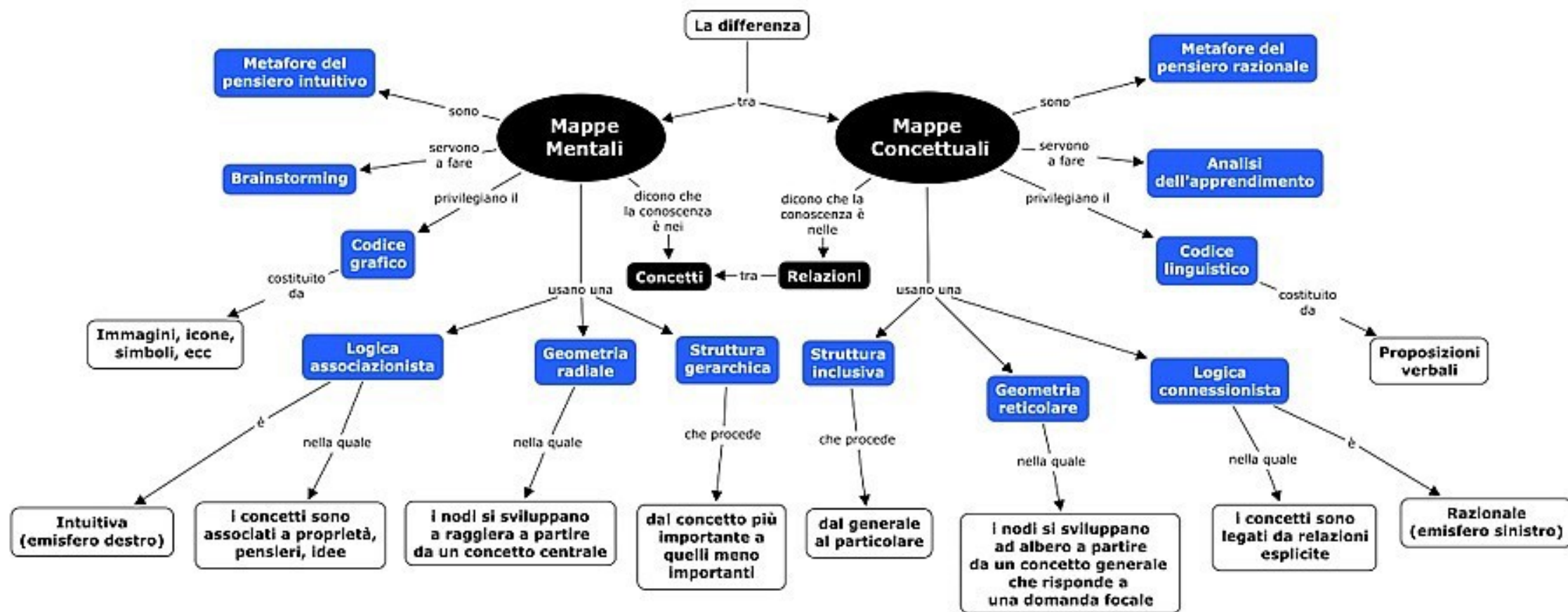
3.Strategie logiche inclusive

- Mappe, schemi e aiuti visivi
tempo, illustrazioni significative



Mappa mentale – mappa concettuale

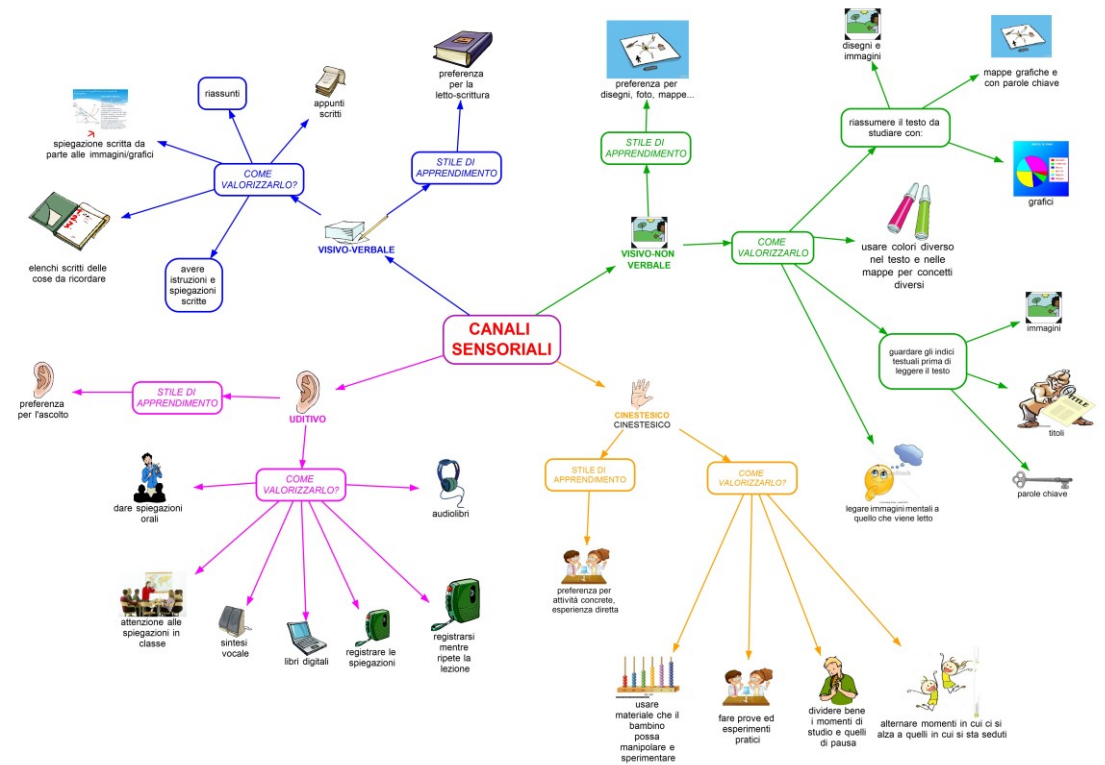
Domanda focale: qual è la differenza tra mappe mentali e mappe concettuali?



I 7 punti chiave Erickson per una didattica inclusiva

4. Processi cognitivi e stili di apprendimento

- attenzione, memorizzazione, pianificazione e problem solving
- Verbale/visuale, globale/analitico, sistematico/intuitivo



I 7 punti chiave Erickson per una didattica inclusiva

5. Metacognizione e metodo di studio

- Sviluppo della consapevolezza
- **autoregolazione e mediazione cognitiva e emotiva**, per strutturare un **metodo di studio personalizzato e efficace**



I 7 punti chiave Erickson per una didattica inclusiva

6. Emozioni e variabili psicologiche nell'apprendimento

- Autostima, motivazione



I 7 punti chiave Erickson per una didattica inclusiva

7. Valutazione verifiche e feedback

- Verifica formativa dei processi. feedback continui



Apprendimento significativo

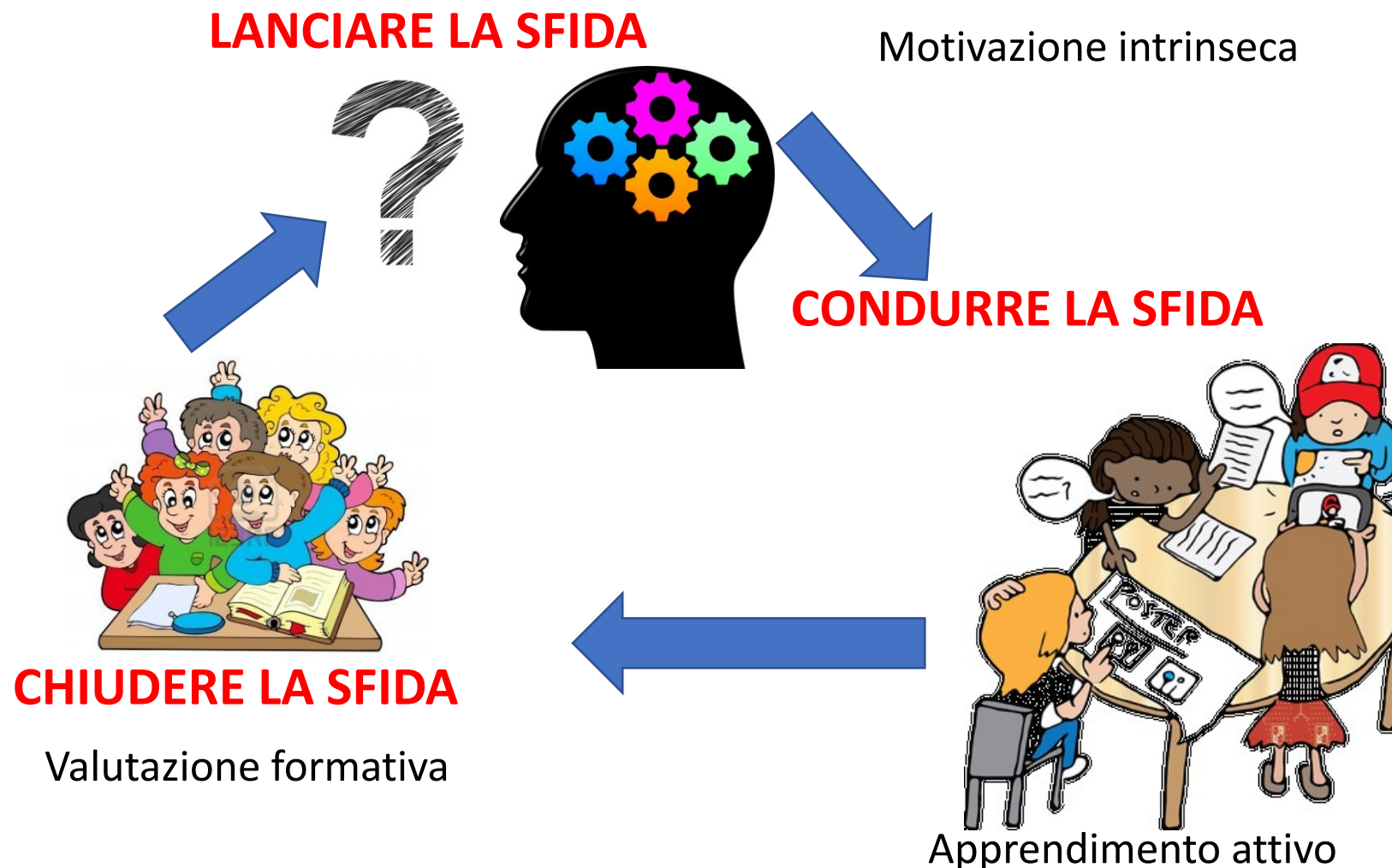
- **Attivo e intenzionale**
 - Soggetto attivo costruttore delle conoscenze
- **Costruttivo**
 - Basato sulle conoscenze pregresse
- **Collaborativo**
 - Attività di gruppo o di coppia
- **Convenzionale**
 - Apprendimento dialogico
 - dialogo alla base del processo di insegnamento/apprendimento
 - creare all'interno della lezione spazi di riflessione e di corresponsabilità interlocutoria
- **Riflessivo**
 - Apprendimento metacognitivo



Didattica incentrata sull'insegnamento



Didattica incentrata sull'apprendimento



Il Diritto di sbagliare

- **Sbagliando s'impara**
- Ma a scuola l'errore è punito
- **Imparare per tentativi e strategie**
- Capire **l'importanza strategica dell'errore**, fondamentale nella didattica laboratoriale incentrata sull'apprendimento



DA DOVE COMINCIARE?

- Arricchire i propri materiali, imparando a usare meglio cose già note
- Facilitare la decodifica delle informazioni
- Esplorare nuovi formati



Le tecnologie digitali

- Le tecnologie digitali per flessibilizzare e arricchire l'ambiente di apprendimento
- Ambienti di apprendimento virtuali
- Piattaforme **e-learning**
- docente (utente che può creare e caricare contenuti – **Learning object** – e gestire corsi web), lo studente può consultare le lezioni on-line e partecipare ad un **laboratorio assistito** con l'uso delle tecnologie



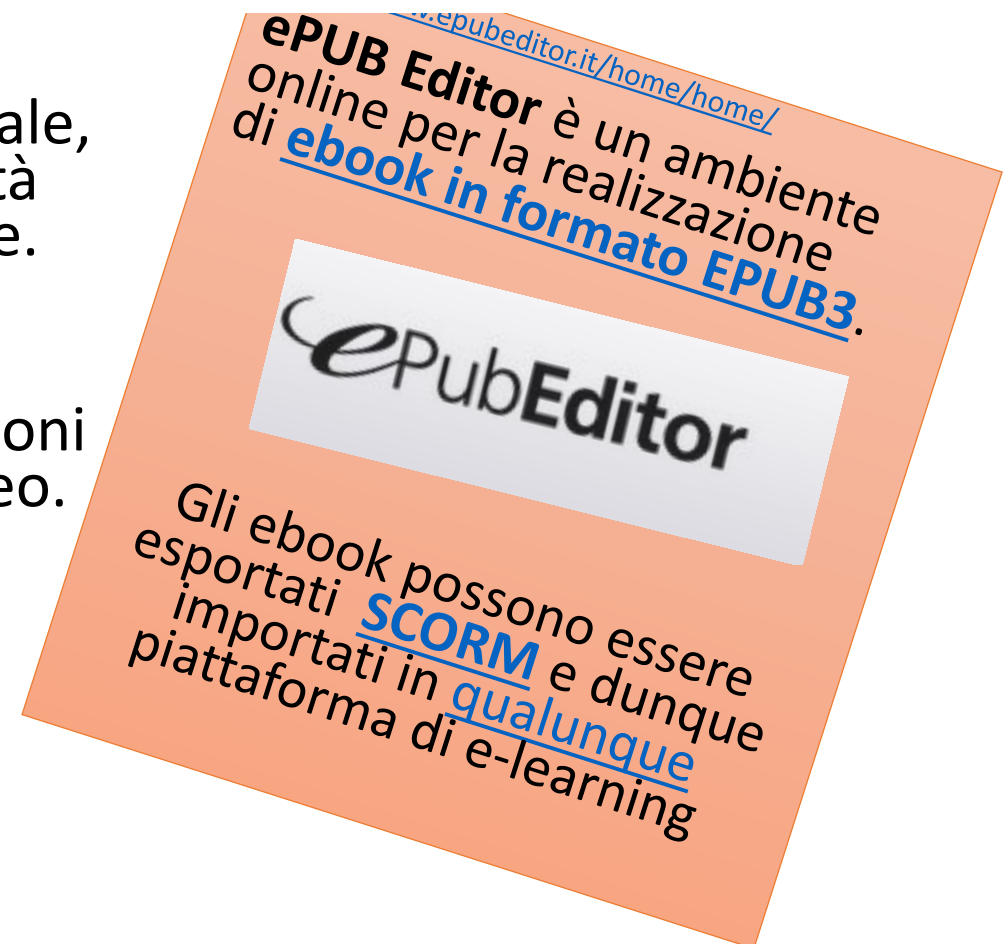
Bibliografia

- T. Booth, M. Ainscow, L'Index per l'inclusione. Promuovere l'apprendimento e la partecipazione nella scuola, Erickson, Trento, 2008
- A. Canevaro (a cura di), L'integrazione scolastica degli alunni con disabilità", Trento, Erickson 2008
- D. Ianes e V. Macchia, La didattica per i Bisogni Educativi Speciali, Trento, Erickson, 2008.
- Mariani L., Pozzo G. (2002), Stili, strategie e strumenti nell'apprendimento linguistico. Imparare a imparare, insegnare a imparare, RCS-La Nuova Italia, Milano-Firenze
- Pontecorvo C. (2005) (a cura di), Discorso e apprendimento, Carocci , Roma.
- Gardner, H. (1987), Formae mentis. Saggio sulla pluralità della intelligenza, Feltrinelli, Milano.
- Johnson D., Johnson R., Apprendimento cooperativo in classe, Erickson
- Joseph D. Novak, Costruire mappe concettuali, Erickson 2012
- Cacciamani S. e Giannandrea L. (2004), La classe come comunità di apprendimento, Roma, Carocci. Communication Strategies Lab (2012), Realtà aumentate. Esperienze, strategie e contenuti per l'Augmented Reality, Milano, Apogeo.
- Ferrari M. e Rondanini L. (2003), Ruoli e compiti istituzionali della Pubblica amministrazione. In CDH Bologna e CDH Modena (a cura di), Bambini, imparate a fare le cose difficili, Trento, Erickson.
- Maglioni M. e Biscaro F. (2014), La classe capovolta. Innovare la didattica con la flipped classroom, Trento, Erickson.
- Lucio Cottini, a cura di, UDL Universal design for learning. Verso il curriculum per l'inclusione, Giunti Edu

Costruzione di contenuti digitali

Nuove opportunità e nuovi sviluppi dell'editoria digitale, soprattutto con EPUB3, i cui standard di accessibilità incorporati sono riconosciuti a livello internazionale.

Le pubblicazioni che utilizzano EPUB3 offrono la possibilità di «**leggere con gli occhi, le orecchie o le dita**» in modo integrato attraverso opzioni sincronizzate di sintesi vocale (text-to-speech) e video.



Digital storytelling

- Narrazione realizzata con strumenti digitali
- Consente un approccio più semplice ai concetti didattici più complessi
- È in grado di coinvolgere e motivare gli studenti
- L'approccio narrativo ha la capacità di favorire la networked knowledge (conoscenza connettiva) e la combinatorial creativity (creatività combinatoria) (da Maria Popova in <https://www.brainpickings.org/2011/08/01/networked-knowledge-combinatorial-creativity/>)

- <https://www.thinglink.com/>
- <https://www.powtoon.com/>
- <https://tourbuilder.withgoogle.com/>

Équipe Formativa Sardegna

Infografica

- [Easel.li](#)
- [Piktochart](#)
- [Venngage](#)
- Lavagna condivisa
- [Padlet](#)

Romeo and Juliet
What do you think of the play?

Tania
I think it is a very tragical story...in the name of love...A pair of star-crossed lovers take their life..

Gabriele
I think Romeo and Juliet is a play for young people because it is a romantic modern story.

giordano
In my opinion Romeo and Juliet is a fantastic play because if their families were enemies the two lovers resisted until they died. I like the "Balcony scene".

Valentina
a boy". I love because it is romantic. It best verses

laura
"Good Night, Good night! Parting is such sweet sorrow, that I shall say good night till it be tomorrow." This is the most exciting story I've ever read.

ale1507
Oh Romeo, Romeo, wherefore art thou Romeo...just few words which anyway can well express all Juliet's suffering and desperation

Samantha
I really like the play Romeo and Juliet, because it is a tragedy with a beautiful love story. We can understand all the suffering of the tv

Melody
Their love was beautiful, romantic and tragic and that is why it moves today.

Elisa
It's one of the most famous stories in the world and it's beautiful! I like it because in m th

Elisa B.
The play "Romeo and Juliet" is fantastic because the two youngs are falling love and thy do everything to save their love. I like so much the "Balcony scene".

Isabell
shakespeare enhances the human feelings.reveals the true love between two teenagers.this sweet love is thwarted by the hatred.

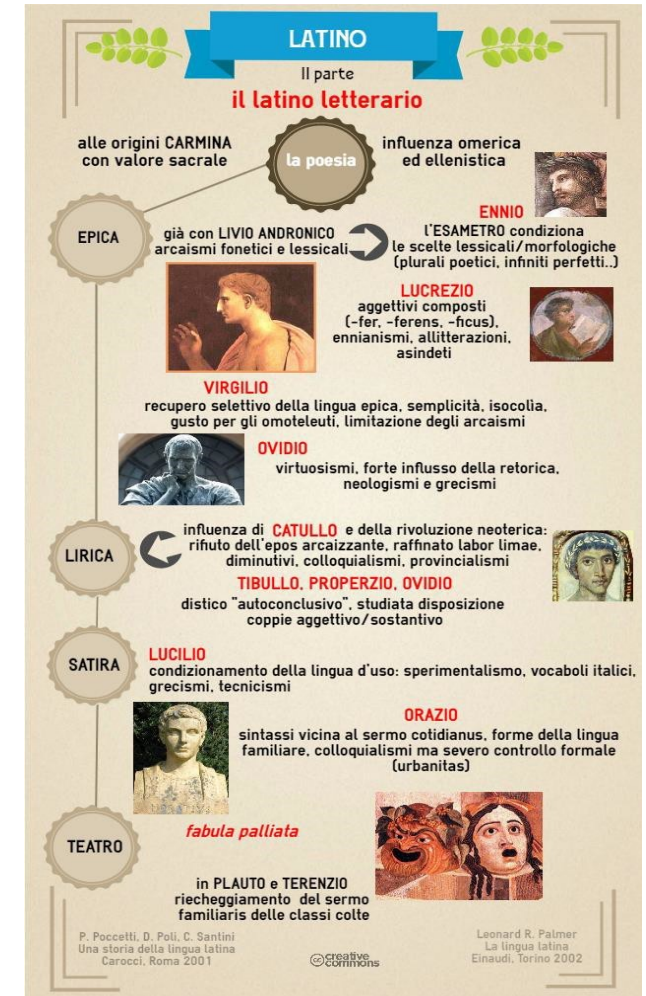
Valentina
But love is blind cannot see The pretty follies that themselves commit;

IVisi8
It is the best known tragedy in the world because it is about the

Federico

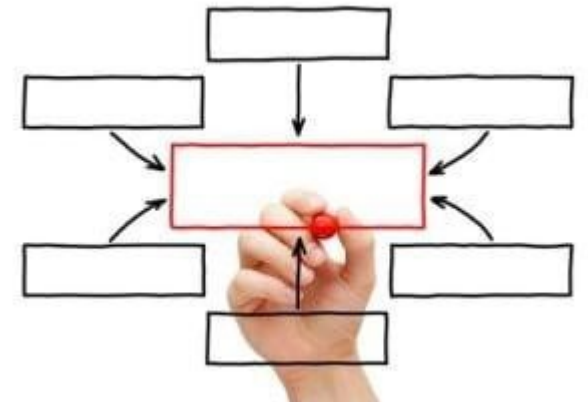
Matteo
In my opinion Romeo and Juliet is an amazing love and tragic story. the two guys don't care if their families are enemy because they are falling in love.

Lisa
I like this play very much. The best scene is when Romeo and Juliet fall in love at the masque. I love this



Presentazioni e mappe concettuali

- Presentazioni
 - [Presentazioni di Google](#)
 - [Prezi](#)
 - [Slideshare](#)
 - [PowerPoint on line di Of](#)
- Mappe concettuali
 - [Goggle](#)
 - [Mindomo](#)
 - [Mind42](#)



Applicazioni

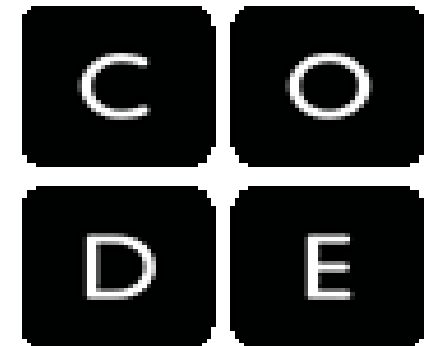
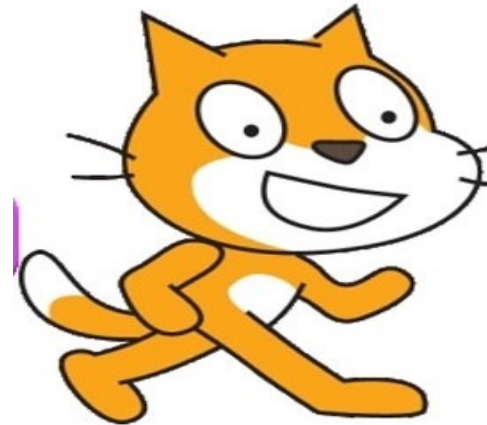
- [LearningApps](#)
- [Kahoot](#)
- QR Code
- [qr-code-generator](#)
- <http://qrcode.tec-it.com/it>
- Google moduli
- [QuestBase](#)
- [Quizlet](#)
- [Lidiaedu](#)
- <https://quizizz.com/>
- <https://b.socrative.com/teacher/#quizzes>
- <https://wordwall.net/it>





Sviluppo del pensiero computazionale - Coding e robotica educativa

- Coding
 - [Scratch](#)
 - [Code.org](#)
 - [Programma il futuro](#)
- [Robotica educativa](#)
 - Nao, LEGO Education,
 - Makeblock, Ozobot,
 - Dash and Dot, Cubetto,
 - fischertechnik, Arduino, Blue-Bot



Cosa si impara con il coding a scuola

Imparare dagli altri

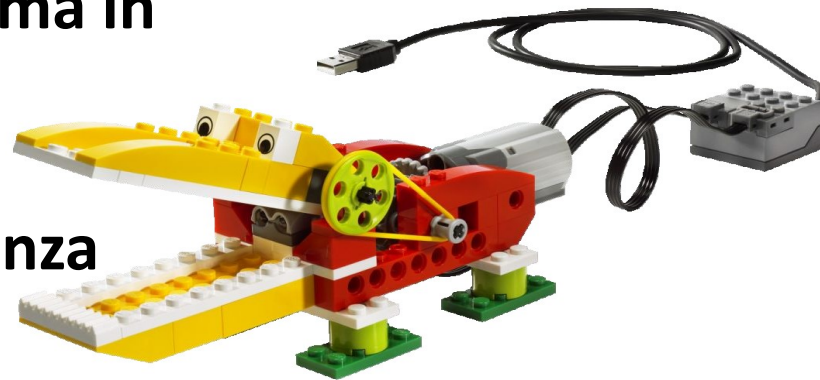
**Esistono più soluzioni a
un problema**

**Comprendere un problema in
modo diretto**

**Avere la libertà di
sbagliare**

**Comprendere l'importanza
dell'errore**

**Imparare per tentativi e
strategie**

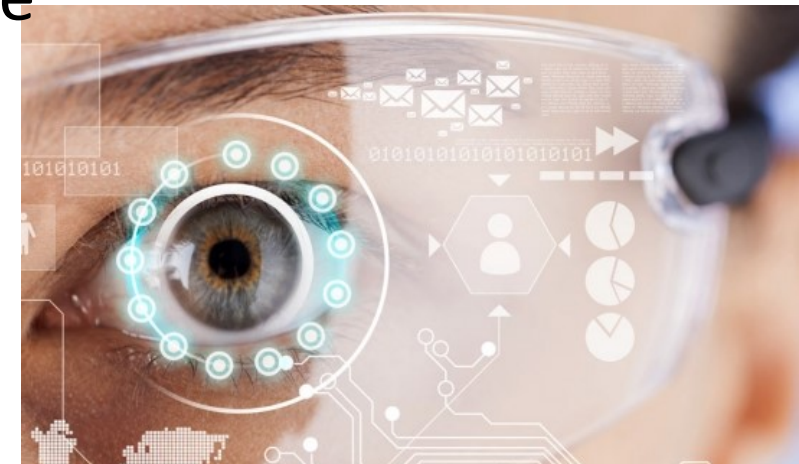


Condividere ciò che si è imparato

Équipe Formativa Sardegna

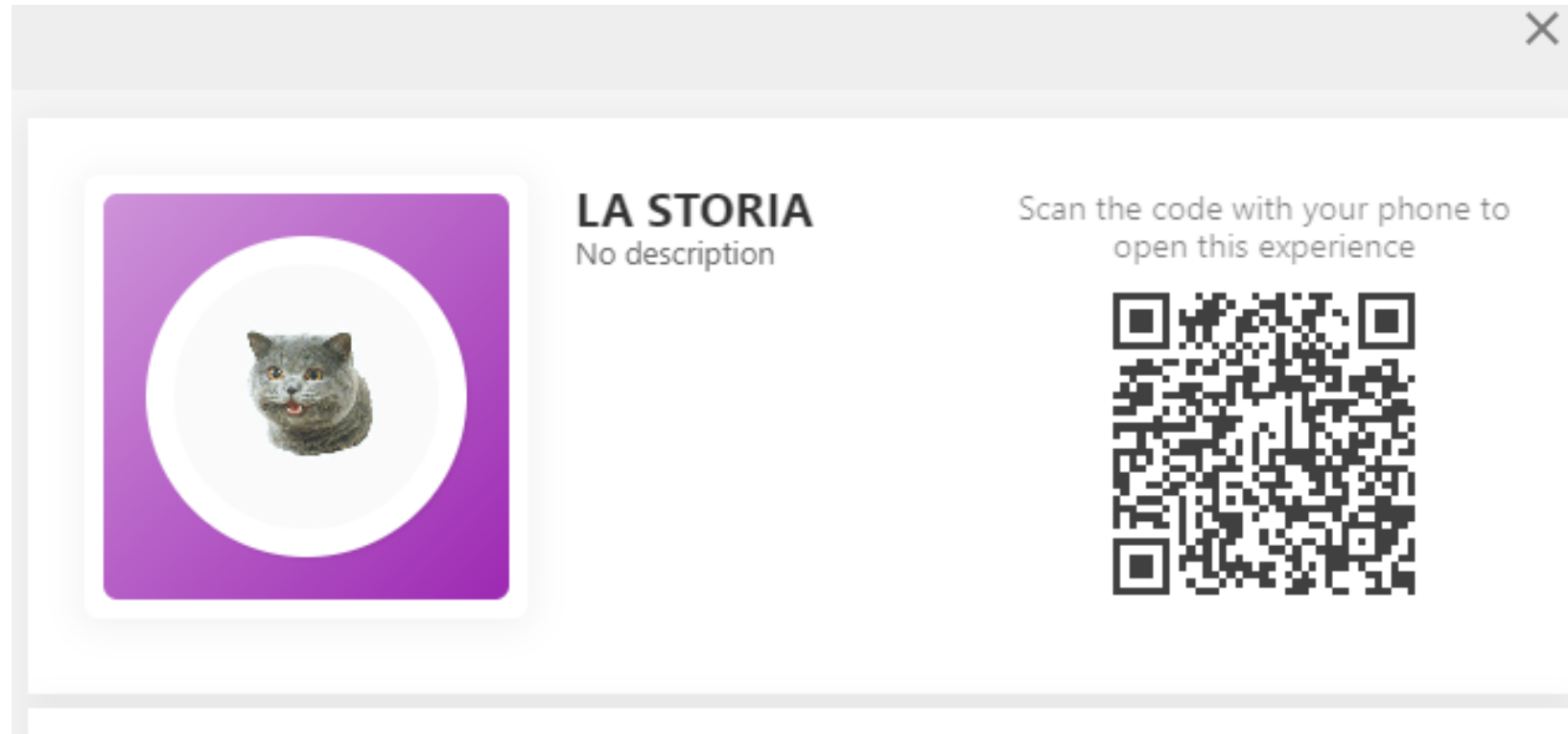
- Tecnologia elevata che permette di **interagire con l'ambiente esterno**.
 - Non bisogna confonderla con la realtà virtuale
 - La realtà aumentata **sfrutta elementi già presenti nell'ambiente per ottenere una conoscenza più approfondita** e specifica di determinati elementi.
La realtà virtuale, invece, utilizza le tecnologie digitali per ricreare un ambiente completamente artificiale.
- [Metaverse](#)
 - [Blippar](#)
 - [UniteAR](#)

La realtà
aumentata



□ Équipe
□ Formativa
□ Sardegna

Test di storia con Metaverse app



La realtà virtuale

- La Realtà Virtuale è un ambiente **esclusivamente digitale** creato da uno o più computer che **simula la realtà effettiva** e la **ricrea** in modo non tangibile
- La realtà virtuale viene veicolato ai nostri sensi attraverso delle console che consentono una interazione in tempo reale con tutto ciò che viene prodotto all'interno di tale mondo virtuale
- Lo di dati è permesso da dispositivi informatici, per la maggior parte **visori** per la vista, **guanti** per il tatto ed **auricolari** per l'udito, e consentono una **immersione completa nella simulazione**
- **Sensorama** è il primo e finora unico dispositivo di Realtà Virtuale completo
- <http://www.dermandar.com/>
- <https://arvr.google.com/tourcreator/>
- <https://3dthis.com/index.htm>

Tour nei luoghi dei Martiri Turritani



<https://poly.google.com/view/bjsPblZgVg3>

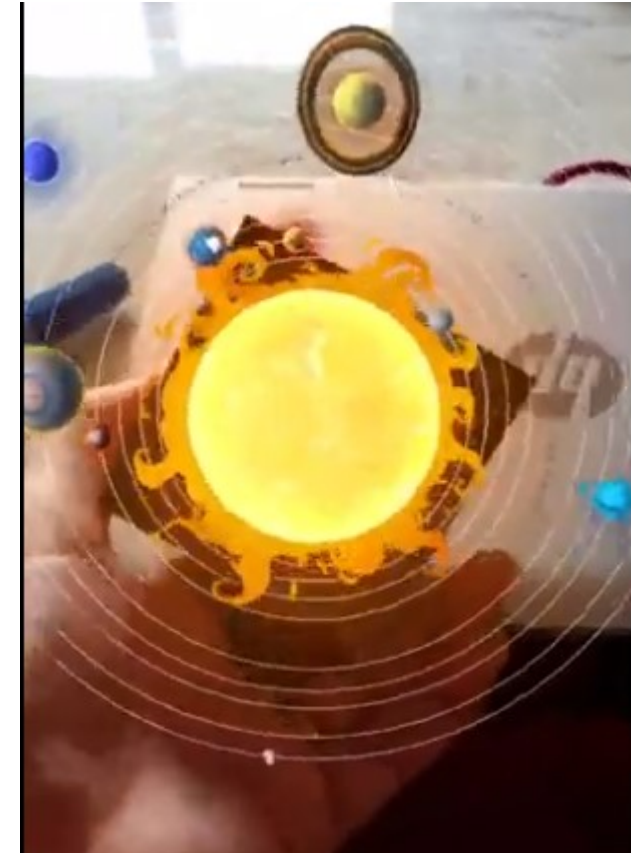
Dentro il sistema respiratorio



<https://poly.google.com/view/alb4aBU5jZD>

MergeCube Miniverse

- <https://mergeedu.com/>
- <https://miniverse.io/home/>
- <https://miniverse.io/cube/>
- <https://miniverse.io/experience?e=merge-explorer>
- <https://miniverse.io/experience?e=moment-ar>
- <https://miniverse.io/experience?e=3d-museum-viewer>





- *"Se continuiamo ad insegnare come abbiamo insegnato ieri, derubiamo i nostri bambini del domani"*

John Dewey