

TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO INCLUSIVO

1. CONTESTO TEORICO

FRANCESCO ZAMBOTTI

GRIS – Gruppo RICERCA INTEGRAZIONE INCLUSIONE SCOLASTICA (LUB)
Edizioni Centro Studi Erickson. Trento

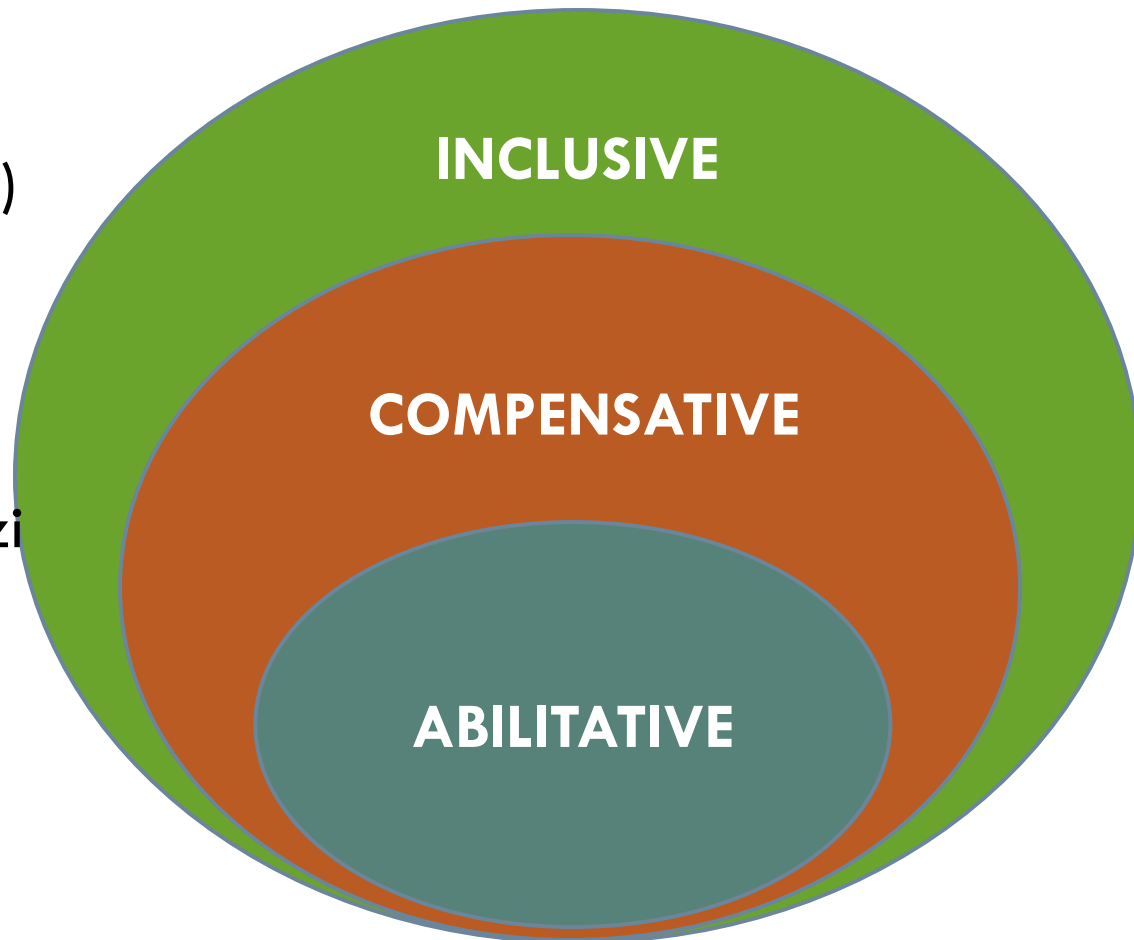
francesco.zambotti@unibz.it

www.integrazioneinclusionescolastica.wordpress.com

Didattica inclusiva è basata su

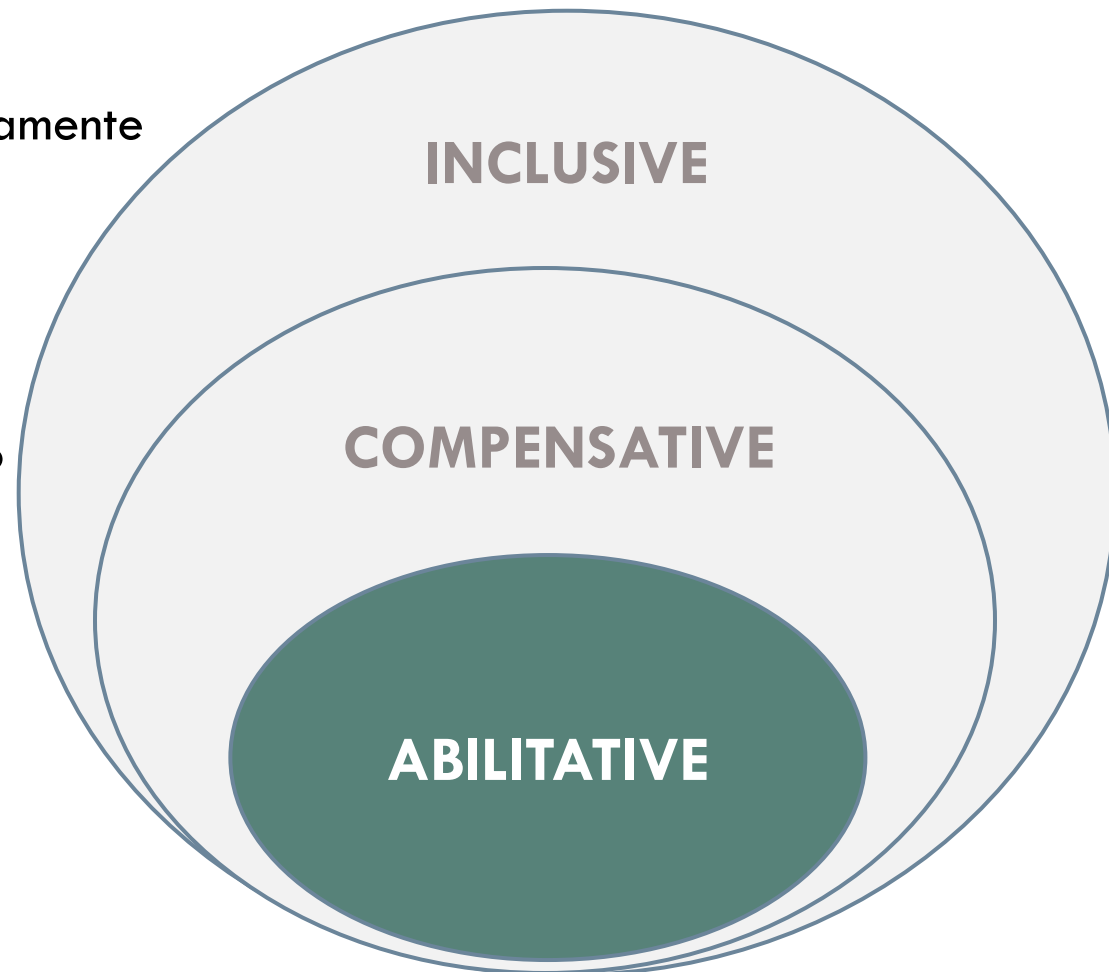
- ❑ Strategie attive di partecipazione e collaborazione degli studenti (app. significativo)
- ❑ Riconoscimento e valorizzazione delle differenze del gruppo.
- ❑ Flessibilità di tempi e spazi di apprendimento
- ❑ Flessibilità e adattamento dei materiali didattici e delle risorse rispetto al gruppo.

TECNOLOGIE POSSIBILI IN CLASSE



Ausili e strumenti abilitativi

- Abilitano una funzione parzialmente o completamente deficitaria;
- Strumenti “speciali” e solitamente specializzati, individualizzati, costruiti o adattati sulle s specifiche dell’individuo;
- Richiedono addestramento all’uso da parte dell’alunno e degli adulti;
- Vengono usate solo dalla persona a cui sono rivolte



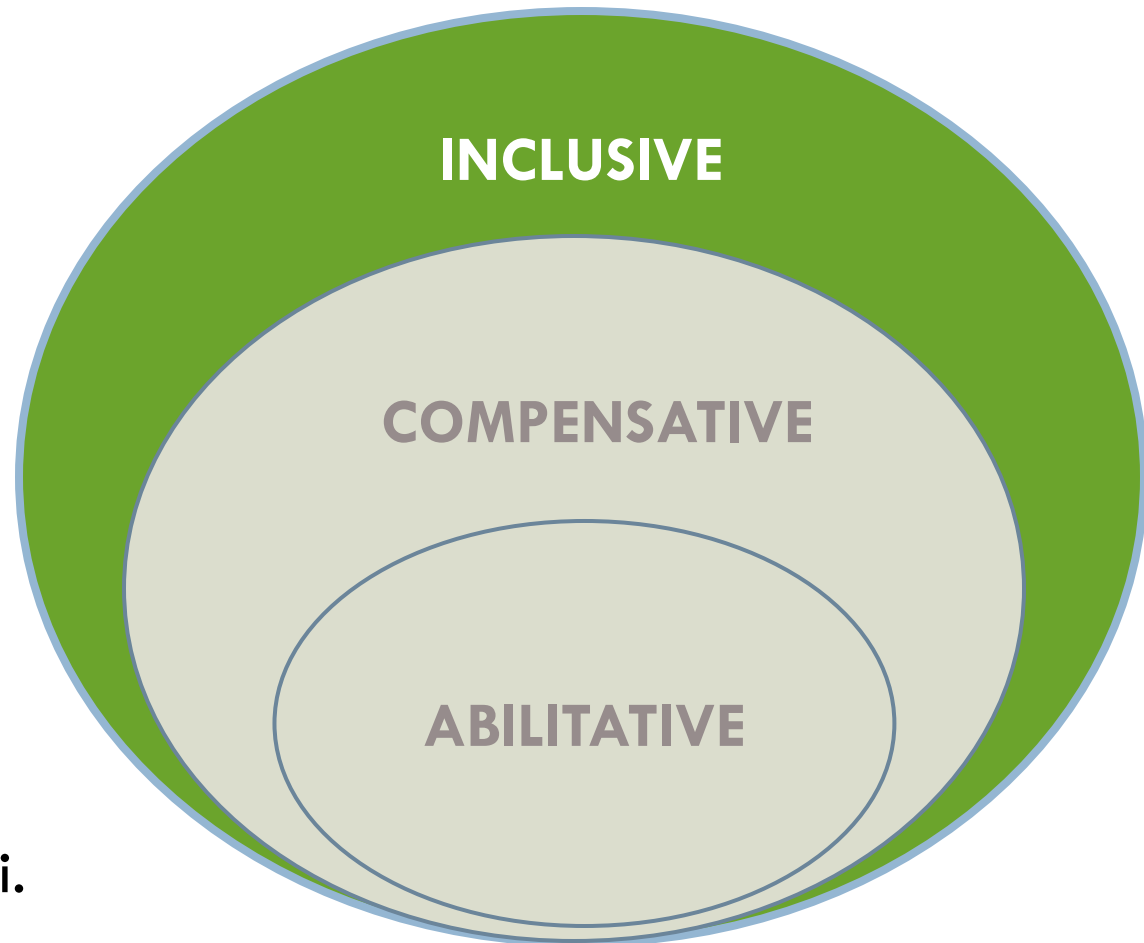
Strumenti e misure compensative

- Basate sullo specifico disturbo della persona;
- Sostituiscono una funzione deficitaria riequilibrando il più possibile la situazione di partenza
- Efficaci se calate in un contesto inclusivo, cooperativo, tecnologico.



Strategie e Tecnologie per l'inclusione

- ❑ Si rivolgono a tutta la classe;
- ❑ Si usano partendo dalle differenze presenti nel gruppo;
- ❑ Potenziano le competenze di tutti, lavorando sugli stessi materiali a differenti livelli;
- ❑ Funzionano se usate direttamente dagli alunni.



Come e perché integrare le 3 tipologie?

CLASSE DIGITALE INCLUSIVA

- **AMBIENTE INCLUSIVO**
 - **TECNOLOGIE AL SERVIZIO DELLA DIDATTICA**
 - **TECNOLOGIE USATE DIRETTAMENTE DAGLI ALUNNI**
 - **POTENZIAMENTO DEL LAVORO DI GRUPPO E DELLA CONDIVISIONE**
- **POTENZIAMENTO DEL LAVORO PER PROGETTI E PROBLEMI REALI**

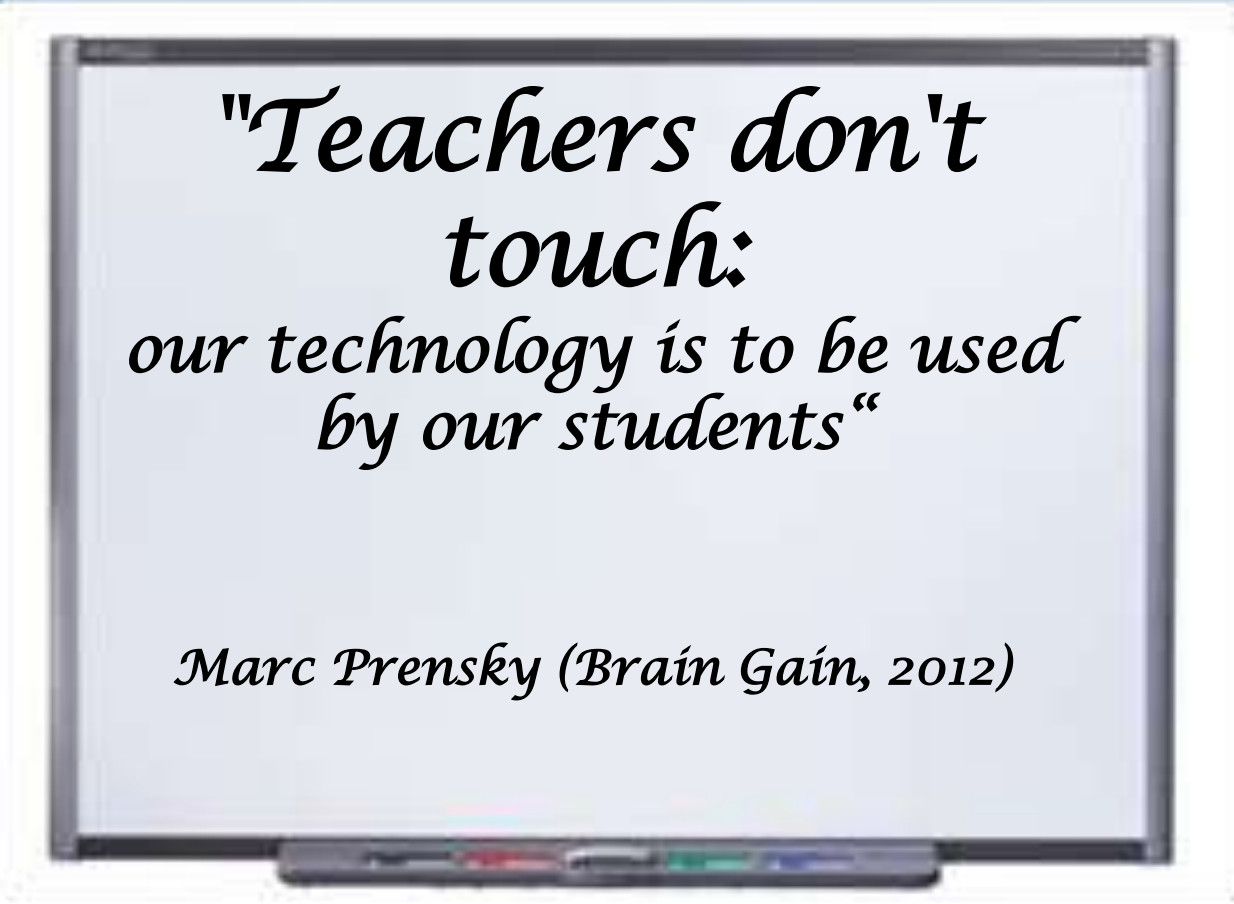
AMBIENTE INCLUSIVO

- Basato su una rigorosa progettazione didattica e una reale collaborazione e corresponsabilizzazione dei docenti ai processi di apprendimento di tutti.
- Setting di lavoro basato sulla flessibilità degli spazi, ma anche dei tempi.
- Accesso ai luoghi e agli strumenti effettuato da tutti (secondo le proprie capacità), senza problemi tecnici, burocratici, organizzativi e ovviamente senza spazi dedicati solo ad alcuni.

TECNOLOGIE AL SERVIZIO DELLA DIDATTICA

- Il punto di partenza non è mai lo strumento, ma la programmazione didattica.
- Le tecnologie facilitano un approccio multimediale e multicanale a servizio dei diversi stili di apprendimento.
- Tolgono centralità al solo libro di testo
- Permettono un coinvolgimento attivo e un'alta attenzione da parte degli alunni
- Innescano spontaneamente dinamiche cooperative e di aiuto (spontaneo o gestito)
- Permettono la trasferibilità dei contenuti e materiali scuola/casa

TECNOLOGIE USATE DIRETTAMENTE DAGLI ALUNNI



*"Teachers don't touch:
our technology is to be used
by our students"*

Marc Prensky (Brain Gain, 2012)

Pensiero estremo, ma efficace! Il docente deve farsi da parte e intervenire quando serve, ma l'uso primario delle tecnologie deve essere sempre quello da parte degli alunni

POTENZIAMENTO DEL LAVORO DI GRUPPO E DELLA CONDIVISIONE

- Potenziare le occasioni di collaborazione spontanee (aiuti, risoluzione di problemi, suggerimenti, condivisione di risorse, ecc.)
- Structurare attività didattiche cooperative con tecniche specifiche e non;
- Prevedere metodologie di condivisione e rielaborazione condivisa dei lavori dei gruppi in classe e a casa;
- Attivare e mettere in circolo capacità e competenze negli alunni, che spesso rimangono nascosti nella didattica tradizionale (specie negli alunni con BES).

POTENZIAMENTO DEL LAVORO PER PROGETTI E PROBLEMI REALI

- Lavorare per progetti significa lavorare in modo interdisciplinare tra docenti e con gli studenti;

Sintetizzare, ricercare, pianificare, discutere, decidere, produrre, sbagliare, provare, buttare, ricominciare, giocare, pubblicare, condividere.

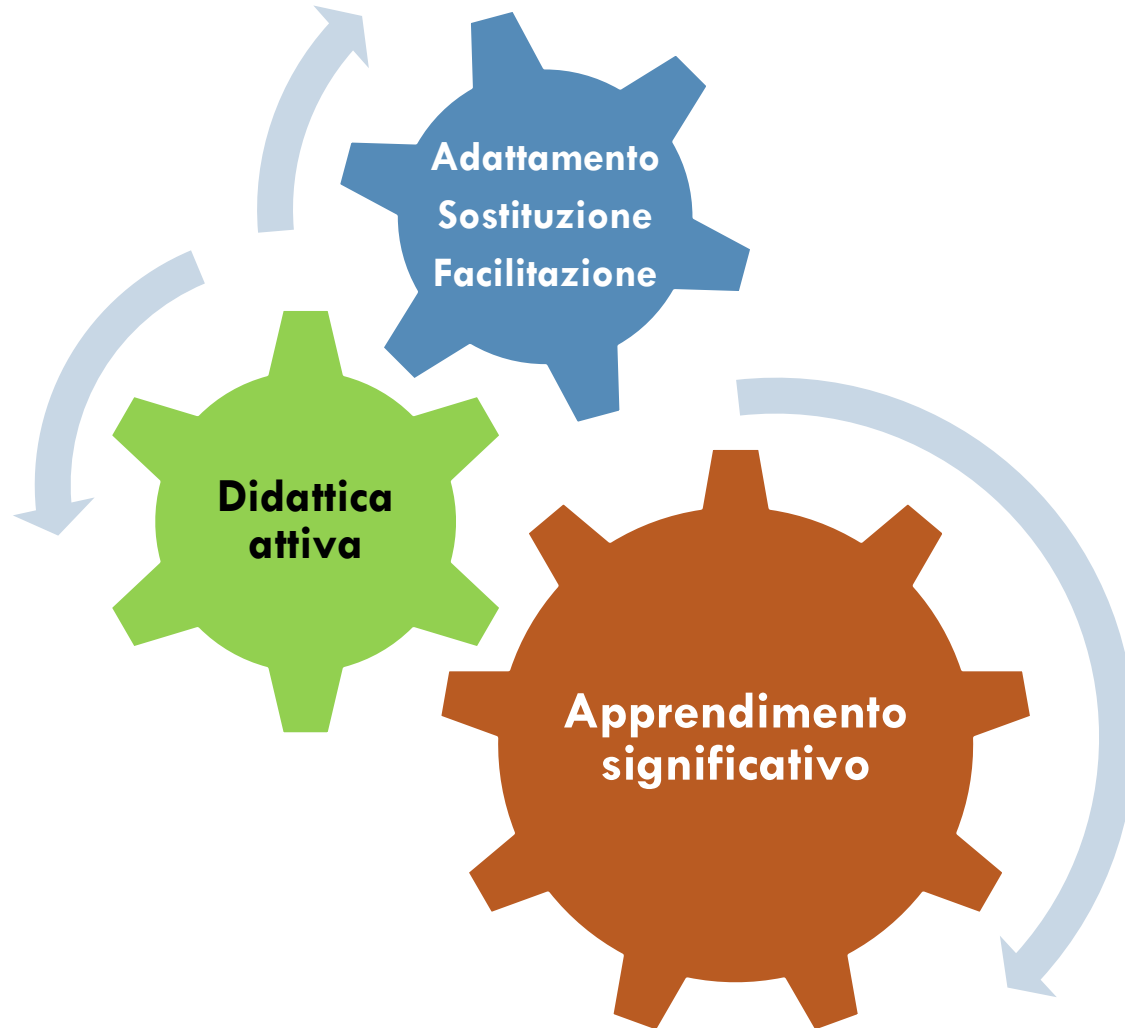
- Realizzare manufatti con molto o poco uso delle tecnologie (dalla macchina digitale ai servizi Web).
- Utilizzare l'ambiente circostante e l'ambiente sociale per l'esplorazione e la programmazione anche con le tecnologie.

Un ambiente tecnologico per abilitare, compensare e includere

- La sfida è quella di trovare strategie didattiche inclusive che facilitino l'uso degli strumenti abilitativi e compensativi soprattutto nello studio domestico.
- In classe i migliori strumenti abilitativi e soprattutto compensativi restano i compagni e i docenti.
- **Adattare i materiali** e i **processi di apprendimento** grazie all'uso delle tecnologie è la base dell'azione inclusiva.

"La frase più pericolosa in assoluto è: Abbiamo sempre fatto così"

Grace Hopper (matematica e progettista di sistemi)



Apprendimento significativo è ...



L'apprendimento significativo è quel tipo di apprendimento che consente di dare un senso alle conoscenze, **permettendo l'integrazione delle nuove informazioni con quelle già possedute.**

Promuove l'utilizzo delle stesse in contesti e situazioni differenti, sviluppando la capacità di problem solving, di pensiero critico, di metariflessione e trasformando le conoscenze in vere e proprie competenze.

Conoscenza nell'apprendimento significativo

- prodotto di una costruzione attiva da parte del soggetto
- strettamente collegata alla situazione concreta in cui avviene l'apprendimento
- Nasce dalla collaborazione sociale e dalla comunicazione interpersonale

