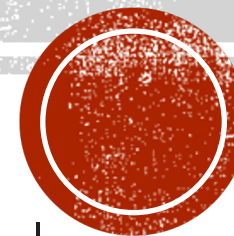


# STRATEGIE DIDATTICHE INCLUSIVE

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.

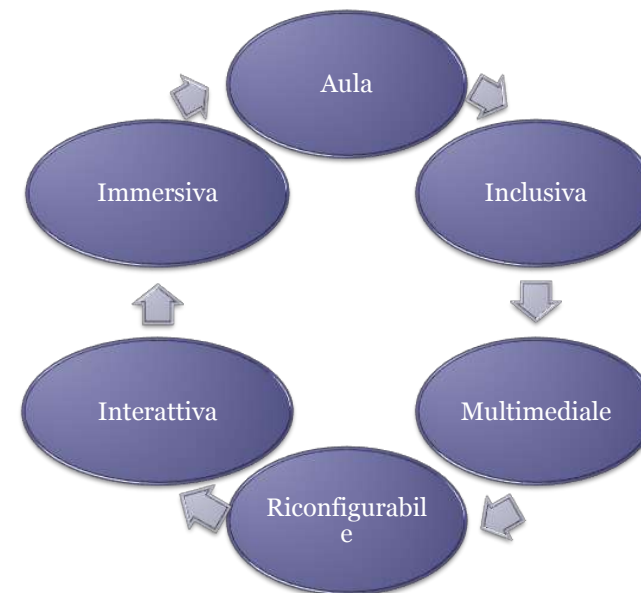


L'aula diventa un ambiente che può prendere la forma della e per la multimedialità. Un'aula multimediale e interattiva è anche inclusiva

## 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)

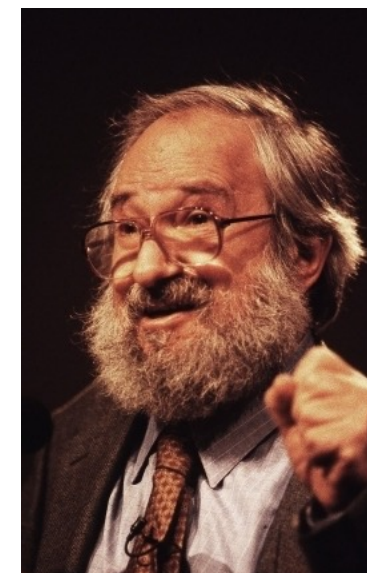
Seymour Papert: prospettiva costruzionista

«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