

LA DIDATTICA INCLUSIVA, LE UDL, LA TECNOLOGIA

QUALI TECNOLOGIE?

- LA LIM
- I CLOUD
- IL SOFTWARE DIDATTICO



L.I.M.



QUALE USO DELLA LIM?

Quali esperienze avete fatto?

Quali problemi avete
incontrato?

QUALE DIDATTICA?

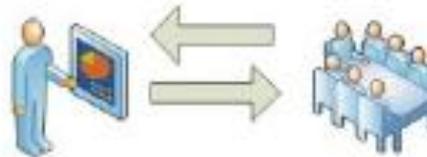


La LIM è una tecnologia versatile che si caratterizza sulla base del modello didattico scelto



trasmissiva

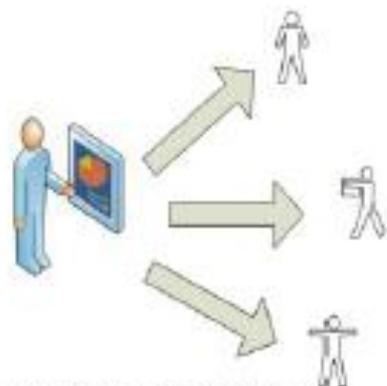
Lezione espositiva



a scoperta guidata

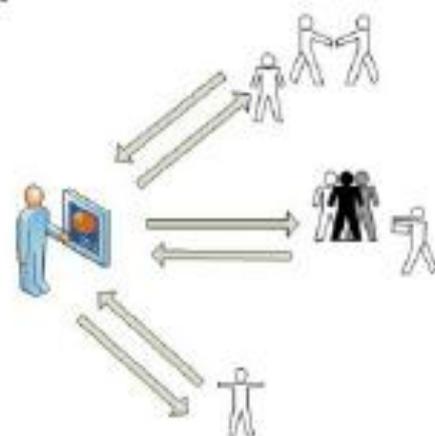
Lezione euristica

direttiva



Lavoro individuale

collaborativa



Lavoro in piccoli gruppi



La LIM apre la porta della classe a:

- Nuovi linguaggi
- Nuova organizzazione della didattica
- Nuovi contenuti (libri di testo – contenuti digitali)
- Integrazione di nuovi device per il lavoro individuale

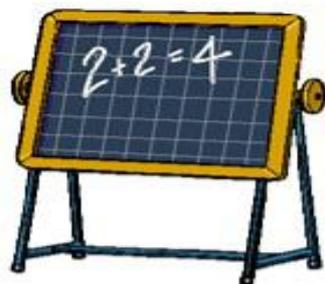
Può diventare l'occasione per realizzare una didattica più attiva, collaborativa e condivisa, per creare una scuola che sia in grado di accompagnare meglio i percorsi apprenditivi delle nuove generazioni.

Non richiede la rappresentazione mentale dei concetti ma rende possibile la visualizzazione

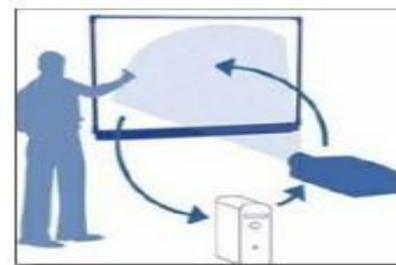


Possibili utilizzi della LIM

Lim come lavagna



ANALOGIE E DIFFERENZE



quando è piena si cancella

labile

non condivisibile

non riutilizzabile

estemporanea

quando è piena si cambia pagina

conservabile

condivisibile

riutilizzabile

progettabile

La LIM come **PROIETTORE**

Permette:

- Utilizzo di documenti (pwp, word, pdf, video)
- Scrivere sui documenti, catturare le videate, registrare una parte di lezione e inserirla nel flipchart.
- Avere accesso a tantissime informazioni e poterle “catturare” ...
- Utilizzo di presentazioni, filmati, documenti dal web, libri digitali
- Utilizzo di software didattici



La LIM come “**TAVOLO DI MONTAGGIO DEL SAPERE**”....

Costruire, documentando, un percorso d'app.to

- Quali attività?

Scrittura condivisa, registrazione, mappe concettuali in divenire collegate ad altre risorse, costruzione di un percorso documentato e che può accogliere i contributi dei ragazzi



La lim per:

- salvare immagini e commenti/- salvare il brainstorming/- utilizzo libro di testo
- utilizzo presentazioni/-video
- La lim per: - presentare materiali digitali, link/ salvare parti significative
- salvare spiegazioni - lavoro di gruppo - realizzazione di presentazioni, ricerche, mappe
- La lim per: - presentare la ricerca/-avere il materiale in digitale
- salvare parti dei lavori nel percorso/- ripasso ripercorrendo il percorso documentato
- riflessione sulle parti più difficili e approfondimenti
- La lim per:- utilizzare il materiale salvato/- fare approfondimenti



CLOUD

uno spazio di archiviazione personale, chiamato talvolta anche *cloud storage*, che risulta essere accessibile in qualsiasi momento ed in ogni luogo utilizzando semplicemente una qualunque connessione ad Internet.

[Dropbox](#)

[Amazon Cloud Drive](#)

[iCloud](#)

[Mega](#)

[Degoo](#)



CLUOD

Sono applicazioni/software non posseduti dall'utente ma servizi di cui usufruisce.

Nella modalità “nuvola” i file non sono salvati sul disco fisso

di un computer o su memorie flash (usb) ma sono archiviati in un server remoto che offre spazi accessibili attraverso un browser web.

I software non sono installati sul computer ma sono applicazioni accessibili via rete, utilizzabili attraverso il browser con cui navighiamo su internet o scaricando leggerissimi client.

L'accesso ai propri documenti e l'uso dei sw per crearli e modificarli è indipendente dal dispositivo hardware che si sta utilizzando.



Per condividere documenti, per fare scrittura condivisa...

- Gdrive
- Evernote
- WIKISPACE
- <https://www.wikispaces.com/>



Per creare brainstormig, mappe concettuali

- bubbl.us
- <https://bubbl.us/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=tTM4wnP3XZ8>
- Mindomo
- <http://www.mindomo.com/it/>
- <http://www.slideshare.net/pinascop/tutorial-mindomo-17144866>
presentazione guida
- <https://www.youtube.com/watch?v=yfxkxbSky7w> video per corso
- <https://www.youtube.com/watch?v=nyiISHl1Ua8> tutorial
- <http://educazionetecnica.dantect.it/2014/05/13/mindomo-mappe-mentali-2-0/>
- Esempio <http://www.mindomo.com/it/courses/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=2bHiUctOPDQ> inserire immagini
- <http://www.mindomo.com/it/desktop/index.htm> DESKTOP MINDOMO
- <https://www.mindomo.com/it/help/mindomo-basics.htm> guida in inglese
- <https://www.mindomo.com/it/help/left-toolbar.htm>
- Popplet
- Mind42
- <http://mind42.com/>





UDL

PRINCIPI

- 
- 
1. **PREVEDERE DIVERSI METODI DI RAPPRESENTAZIONE** (lavoro sul COSA – accessibilità del materiale)
 2. **FORNIRE MOLTEPLICI MEZZI DI AZIONE ED ESPRESSIONE** (lavoro sul COME faccio le cose – strumenti di accesso)
 3. **FORNIRE MOLTEPLICI MEZZI DI ENGAGEMENT** (lavoro sull'interesse, il coinvolgimento)

BES ... ipotesi

1. DSA, STRANIERI, RITARDO MENTALE, DIS. SENSORIALI
 1. DIS. FISICA, IPOVEDENTI, DSA...
 1. ADHD, tutti
- 

IL CONCETTO DI PUA

La Progettazione Universale per l'Apprendimento (PUA) è una **struttura/quadro** che affronta le principali difficoltà per formare studenti esperti all'interno dell'ambiente educativo come: curricula rigidi, “un livello unico per tutti”. Sono proprio curricula rigidi che innalzano involontariamente barriere all'apprendimento. Gli studenti che sono “ai margini”, come quelli che sono dotati e con alte capacità o studenti con disabilità, sono particolarmente vulnerabili. Peraltro, anche gli studenti che sono identificati come “nella media” potrebbero non aver soddisfatti i propri bisogni educativi a causa di una scarsa progettazione curricolare.

È il modo in cui si
progetta il **CURRICOLO**
che **rende disabile il**
discente



EQUALITY VERSUS EQUITY



In the first image, it is assumed that everyone will benefit from the same supports. They are being treated equally.



In the second image, individuals are given different supports to make it possible for them to have equal access to the game. They are being treated equitably.



In the third image, all three can see the game without any supports or accommodations because the cause of the inequity was addressed. The systemic barrier has been removed.



Progettazione Universale (Universal Design)

Progettazione di prodotti e ambienti utilizzabili da tutti, senza bisogno di personalizzazioni o di adattamenti particolari.

Accessibilità



Personalizzazione



Progettazione Universale (Universal Design)

L'U.D. non ha un destinatario prefissato e non ha lo scopo di risolvere un problema a qualcuno, bensì di eliminare le possibili barriere "prima" che si manifestino come tali, indipendentemente dall'individuo specifico che può essere danneggiato o favorito, secondo i casi.



Progettazione Universale (Universal Design)

Accessibilità



Personalizzazione

Sono termini antitetici: l'**accessibilità** non prevede **personalizzazione**.

Ma possono (anzi «devono») coesistere: l'accessibilità deve favorire la personalizzazione (**Flessibilità**)



I principi dell'Universal Design

- 1 Uso equo**
- 2 Uso flessibile**
- 3 Uso semplice ed intuitivo**
- 4 Percettibilità delle informazioni**
- 5 Tolleranza all'errore**
- 6 Riduzione dello sforzo fisico**
- 7 Dimensioni e spazi adeguati**



A partire dalle neuroscienze I PRINCIPI delle UDL

Il cervello apprende in 3
modalità differenti

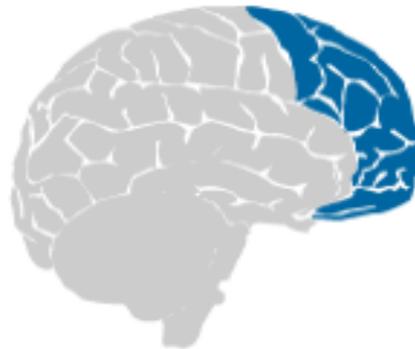
Crea **RAPPRESENTAZIONI**
Il "cosa" apprendiamo



Come raccogliamo i fatti e categorizziamo ciò che vediamo, ascoltiamo e leggiamo.

Es. identificare lettere, parole, o uno stile di un autore è un compito di riconoscimento.

Crea **STRATEGIE** per **AGIRE**
ed **ESPRIMERSI**
Il "come" apprendiamo



Come organizziamo ed esprimiamo le nostre idee, pianifichiamo e realizziamo compiti.

Es. scrivere un saggio o risolvere un problema matematico sono compiti di strategia.

Crea una **RETE AFFETTIVA** che genera **COINVOLGIMENTO**
Il "perché" apprendiamo



Come ci appassioniamo e veniamo coinvolti, e attiviamo la motivazione.

Es. sentire una sfida, appassionarsi e interessarsi.

I TRE PRINCIPI

Tre principi fondamentali, basati sulla ricerca neuroscientifica, guidano la PUA e forniscono la struttura sottostante per le linee guida:

PRINCIPIO I: FORNIRE MOLTEPLICI MEZZI DI RAPPRESENTAZIONE (IL “COSA” DELL’APPRENDIMENTO).

Gli studenti differiscono nel modo in cui percepiscono e comprendono le informazioni che vengono loro presentate. Per esempio, quelli con disabilità sensoriali (cecità o sordità), disabilità nell’apprendimento (dislessia), differenze linguistiche o culturali e così via potrebbero richiedere tutti diversi modi di approcciarsi ai contenuti. Altri potrebbero semplicemente assimilare le informazioni più velocemente ed efficacemente attraverso mezzi visivi o uditivi piuttosto che attraverso il testo scritto. Inoltre, l’apprendimento e il trasferimento dell’apprendimento avvengono quando vengono usati rappresentazioni multiple, perché permettono agli studenti di fare dei collegamenti interni, così come tra i concetti. In breve, non esiste un solo modo di rappresentazione che sia ottimale per tutti gli studenti;

fornire opzioni di rappresentazione è fondamentale.



PRINCIPIO II: FORNIRE MOLTEPLICI MEZZI DI AZIONE ED ESPRESSIONE (IL “COME” DELL’APPRENDIMENTO).

Gli studenti differiscono nel modo in cui possono farsi strada in un ambiente d’apprendimento ed esprimere ciò che sanno. Per esempio, individui con significative disabilità motorie (paralisi cerebrali), quelli che hanno difficoltà linguistiche, hanno un approccio all’apprendimento molto differente. Alcuni potrebbero sapersi esprimere bene nello scritto e non nell’orale, e viceversa. Dovrebbe essere riconosciuto, inoltre, che l’azione e l’espressione richiedono un gran numero di strategie, pratica e organizzazione, e questa è un’altra cosa in cui gli studenti possono differenziarsi. In realtà, non c’è un solo mezzo di azione o espressione che possa essere ottimale per tutti gli studenti;

fornire opzioni di azione e di espressione è fondamentale.

PRINCIPIO III: FORNIRE MOLTEPLICI MEZZI DI COINVOLGIMENTO (IL “PERCHÉ” DELL’ APPRENDIMENTO).

L’affettività rappresenta un elemento cruciale dell’apprendimento, e gli studenti si differenziano notevolmente nel modo in cui sono coinvolti e motivati all’apprendimento. Ci sono numerosi motivi che possono influenzare la variazione individuale dell’affettività, come possono essere fattori neurologici e culturali, l’interesse personale, la soggettività, la conoscenza pregressa, insieme ad altre variabili presentate in queste linee guida. Alcuni studenti sono altamente coinvolti attraverso la spontaneità e le novità, mentre altri non sono coinvolti, o anche spaventati da questi aspetti, preferendo la routine rigida. Alcuni studenti preferiscono lavorare da soli, mentre altri preferiscono lavorare con gli altri. In realtà, non c’è un modo di coinvolgimento che possa essere ottimale per tutti gli studenti in tutti i contesti.

fornire molteplici opzioni di coinvolgimento.

