

DIDATTICA INCLUSIVA

PER GARANTIRE PARI OPPORTUNITA' DI APPRENDIMENTO A TUTTI GLI
STUDENTI

LA VARIABILITA' INDIVIDUALE E' LA NORMA, NON L'ECCEZIONE

STRATEGIE METODOLOGICHE PER UNA DIDATTICA INCLUSIVA E DI PERSONALIZZAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI

- BES: H (L. 104/92) e D.lgs. 66/2017; DSA (L.170/2010); BES non DSA (D.M. 27/12/2012, C.M. n.8 del 6/03/2013)
- Didattica inclusiva per gestire la complessità: “Le trasmissioni standardizzate e normative delle conoscenze, che comunicano contenuti invariati pensati per individui medi, non sono più adeguate.” (Indicazioni Nazionali)
- Progettazione strategica della didattica che non escluda nessuno, mantenendo la motivazione e la partecipazione di tutti, uso di strategie di rinforzo, uso dinamico dell’errore, individuando punti di forza e vulnerabilità dell’alunno, stimolare azioni didattiche metacognitive e metariflessive. («Intelligenze multiple» Gardner)

Come includere?

- Il docente non si limita alla trasmissione di contenuti, ma è un facilitatore di contesti di apprendimento, ha il compito di attivare i saperi impliciti e utilizzare metodologie didattiche attive.
- La scuola deve assicurare il successo formativo a tutti gli alunni valorizzando le diversità e promuovendo le potenzialità di ciascuno.
- Dimensione dialogica dell'apprendimento: si apprende meglio in gruppo, negoziando significati in un clima cooperativo.
- Universal Design for Learning: modello pedagogico che guida la pratica educativa verso la rimozione degli ostacoli presenti in materiali didattici e negli ambienti (vedi linee guida).

Progettazione didattica inclusiva

- Compiti di realtà
- Problem-solving
- Cooperative learning
- Story Telling
- Tutoring e peer education
- Didattica laboratoriale
- Didattica metacognitiva
- Flipped classroom
- Role playing
- Debate
- Lavori individuali e di gruppo
- Brainstorming
- Valorizzazione delle precedenti conoscenze, competenze e abilità
- Integrazione della scrittura con linguaggio verbale e/o iconico.
- Autovalutazione
- Utilizzo delle tecnologie durante la lezione (LIM, PC, tablet, risorse on line)
- Utilizzo di mappe e schemi durante la lezione (vari software didattici)

Diversificare (es. alunni con disabilità sensoriali o motorie, DSA, differenze linguistiche/culturali)
differenze individuali

- Mezzi di rappresentazione multipli (visivi, uditivi, testo scritto..)
- Mezzi di espressione (scritta, orale..)
- Mezzi di coinvolgimento (gruppo, routine..)

Altrimenti.. .poca motivazione, affaticamento, dispersione, calo attenzione

- Scomporre in sequenze il lavoro da fare

- Progettare un insegnamento efficace per l'esigenza di arricchire la vita dello studente con le conoscenze apprese, che esse non rimangano nozioni astratte, scolastiche, disarticolate
- Creazione di ambienti di apprendimento e di mediatori culturali idonei per l'incontro degli studenti con il sapere
- Strumenti: curricolo verticale/UDA
- A partire da Competenze chiave di cittadinanza/traguardi per lo sviluppo delle competenze/obiettivi di apprendimento

Processo di apprendimento centrato sullo studente

- UDA Struttura base dell'azione formativa interdisciplinare
- Concretizza la capacità di costruire e applicare le conoscenze secondo gli obiettivi educativi e formativi del percorso promuovendo dialogo tra gli ambiti disciplinari e rendendo gli alunni responsabili del proprio apprendimento.
- Rappresenta un'occasione per ciascun bambino per entrare in rapporto con il sapere mediante compiti reali oggetto di valutazione autentica.
- Importanza rilevante assume il contesto all'interno del quale il soggetto che apprende è attivo perché impara analizzando e risolvendo problemi reali (didattica laboratoriale).
- Valuta lo studente per competenze.

Lavoro di gruppo

- La costruzione della conoscenza è collaborativa e negoziata
- Avvengono scambi e confronto di idee, anche differenti
- Crea un clima di relazione, stimolo l'aiuto reciproco, tutti possono essere protagonisti
- Si potenziano abilità sociali e aumenta la motivazione, l'autoconsapevolezza e il senso di responsabilità
- L'insegnante ha un ruolo di facilitatore
- Favorisce l'utilizzo di più linguaggi e risorse (iconici, tecnologici..)

Situare l'apprendimento in contesti efficaci (reali, significativi complessi ma sfidanti)

- Possibilità di risolvere lo stesso problema in modi diversi, secondo le strategie personali adottate, trovando risposte appropriate e utilizzando diverse prospettive
- Possibilità di riflettere sul percorso e compiere scelte
- Produzione di un prodotto/elaborato finale completo
- Attraverso una pluralità di occasioni di apprendimento si realizzano compiti che hanno come risultato prodotti concreti su cui fare valutazione autentica (attività integrate con la valutazione)

Progettare UDA

- Progetto elaborato dal team docente composto da attività, esperienze, azioni, comportamenti in funzione dell'acquisizione di competenze specifiche
- Definire le competenze attese
- Individuare obiettivi di apprendimento osservabili
- E conoscenze/abilità da padroneggiare
- Riferimento ai nuclei fondanti delle discipline (concetti chiave) e alle loro interconnessioni
- Dare la possibilità allo studente di esplorare le idee chiave attraverso esperienze di apprendimento
- Aggancio con le preconoscenze e con gli interessi degli alunni
- Elaborare una consegna chiara e comprensibile relativa al mondo reale
- Prevedere la produzione di un elaborato
- Predisposizione del contesto e di materiale utile
- Costruzione di una rubrica di valutazione con descrittori per livelli in cui vengono prese in esame le performance di ogni singolo alunno
- Scheda di Autovalutazione (imparare ad imparare) (saper individuare punti di forza e criticità) (aver chiaro cosa si ha imparato)

Competenza:

- COMPETENZA = comprovata capacità di usare conoscenze (insieme di fatti, principi, teorie e pratiche), abilità (capacità di applicare conoscenze) e capacità personali, sociali e metodologiche
- dalle competenze di cittadinanza a quelle disciplinari
- difficilmente ottenibile attraverso lo studio del libro di testo e della spiegazione dell'insegnante
- ripercorrere lo stesso procedimento euristico e di problem solving del ricercatore nel laboratorio secondo un percorso non lineare
- non è riferita ad un'attività occasionale
- serve per connettersi ad altre competenze e ad avanzare nei livelli di comprensione
- documentare e fare un bilancio del lavoro svolto

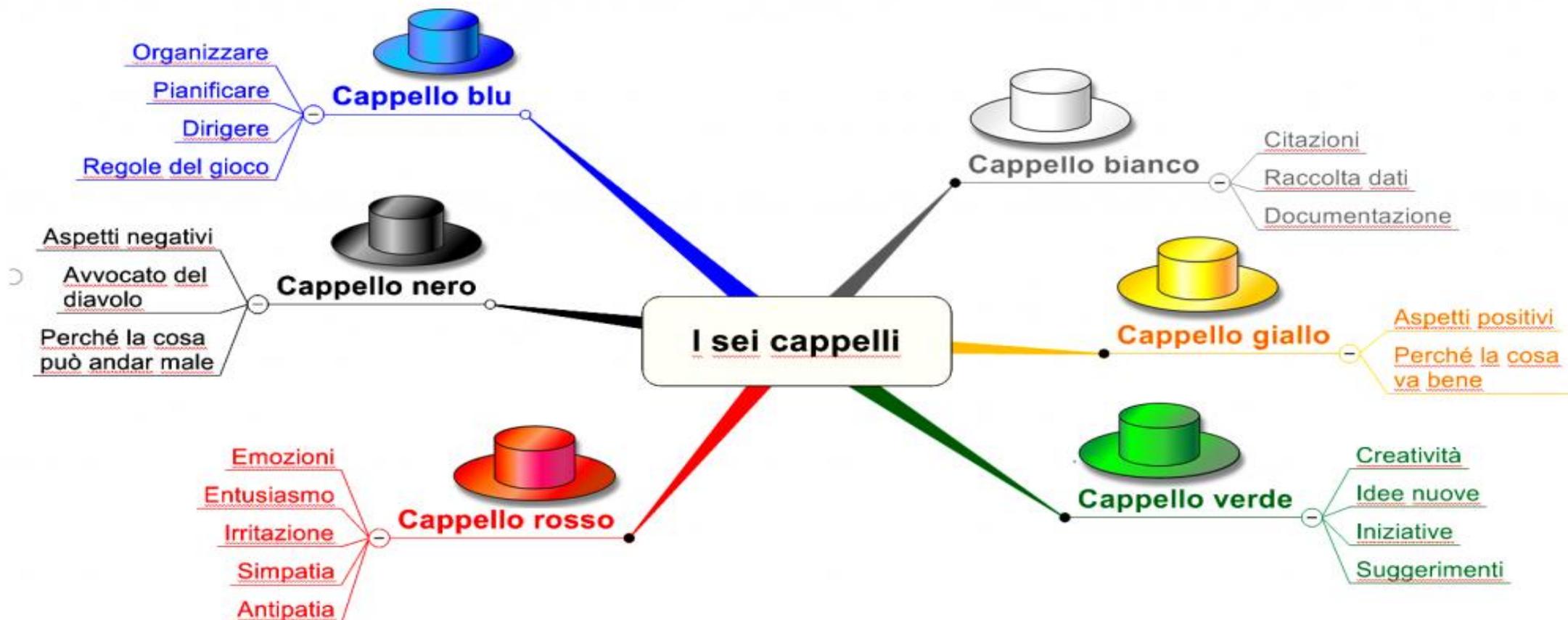
Valutare le competenze: conoscenze, abilità e atteggiamenti appropriati al contesto = VALUTAZIONE AUTENTICA

- Si responsabilizza lo studente (ruolo attivo)
- Attenzione agli aspetti metacognitivi
- Riferimento a problemi complessi
- Attenzione al processo/prodotto
- Ambiente di apprendimento: contesto reale o simulato in cui eseguire una prestazione
- Personalizzazione (esperienze di comprensione e verifica diversificate)
- COMPITI SIGNIFICATIVI (esperimenti scientifici, scrivere una lettera, produrre messaggi/comunicazione, fare previsioni, progettare uno spazio, prendere una decisione valutando le questioni in gioco (es. “sei cappelli”))

Educare alla RESILIENZA

- E' possibile insegnare a fronteggiare le difficoltà lavorando sull'autostima e attraverso percorsi di autoconsapevolezza/gestione dei propri limiti. Costruire una rappresentazione positiva di sé a partire da strategie efficaci per affrontare i problemi e accettare il cambiamento (Life Skills)
- L'insegnante può fare da modello con uno stile assertivo.

Sei cappelli per pensare



Gioco dei 6 cappelli per pensare:

- Saper guardare le cose da più punti di vista (pensiero laterale):
bianco: razionalità; **cappello rosso: emotività**; **cappello nero: pessimista**;
cappello giallo: ottimista; **cappello verde: creatività**; **cappello blu: organizzatore**.
- Quanti cappelli siamo in grado di indossare? Esplorare le possibilità
- Proporre ai bambini lo schema dei sei cappelli e poi il comando “metti il cappello..” toglì il cappello...” “fai a cambio con il compagno...”. Far provare andature, scambi verbali a coppie, ecc. indossando i diversi tipi di cappello. Presentare una situazione problematica da risolvere es. il “furto” di una merenda, il pullman della gita che non arriva, ecc. A turno ogni bambino indossa un cappello di colore diverso e cerca di interpretare la situazione da quel punto di vista. Proporre una verbalizzazione dell’esperienza.