



**IL DOCENTE INCLUSIVO:  
ORGANIZZARE AMBIENTI DI  
APPRENDIMENTO INCLUSIVI  
ADATTI A  
SOSTENERE IL BENESSERE DEGLI  
STUDENTI**

**BUON POMERIGGIO A TUTTI**



**CATERINA  
GRIGNOLO  
PAOLA LASALA**

## COME PROSEGUIRÀ IL CORSO

**29 OTTOBRE**

Analisi del documento P.D.P. e guida alla compilazione

**12 NOVEMBRE - 10 DICEMBRE**

**Tipi di DSA/Plusdotazione**

Studio e sperimentazione di strategie didattiche inclusive in modalità cooperativa **COMPITO A CASA - 2 ORE**

**4 FEBBRAIO**

Progettiamo e poi sperimentiamo in classe **N. 2 ORE Lavoro in  
altra sede**

**11 MARZO**

Condividiamo riflessioni su quanto realizzato in classe e sull'uso consapevole del Piano Didattico Personalizzato

# PROGRAMMA DEL POMERIGGIO

- ACCOGLIENZA: SCRIVI SULLA JAMBOARD.
- RITORNO SUI COMPITI
- SLIDE:
  - PRESENTAZIONE PUA-Progettazione Universale per l'Apprendimento
  - COMPENSARE E DISPENSARE
- LAVORO DI GRUPPO PER PROGETTARE  
UN'ATTIVITÀ INCLUSIVA CHE POSSA ESSERE EFFETTUATA DA TUTTI GLI ALLIEVI PRESENTI IN CLASSE
- CONDIVISIONE A GRANDE GRUPPO
- FIRME DI PRESENZA
- RIFLESSIONI FINALI



RICONOSCIAMO  
N. 2 ORE A 9  
PERSONE

## CONSIDERAZIONI SUGLI ELABORATI RICEVUTI

**OBIETTIVO DELLA RICHIESTA:** DESCRIVERE BREVEMENTE IL CASO CHE VI STA METTENDO IN DIFFICOLTÀ ERA UN MODO PER STIMOLARVI A CHIARIRE IL PROBLEMA, DEFINIRLO IN MODO PRECISO E PER FARE IL PUNTO DELLA SITUAZIONE SULLE STRATEGIE USATE PIÙ EFFICACI E QUELLE DA MODIFICARE, POICHÉ NON HANNO FATTO CAMBIARE LA SITUAZIONE

PER CONDIVIDERE CON I COLLEGHI LA DESCRIZIONE DI CIÒ CHE AVVIENE IN CLASSE, I COMPORTAMENTI INADEGUATI DEL SOGGETTO , LE REAZIONI DEGLI INSEGNANTI, QUINDI CIÒ CHE HA FUNZIONATO O QUELLO CHE NON SI È DIMOSTRATO EFFICACE, È UNA BUONA PRASSI PER PENSARE INTERVENTI “CREATIVI” CONDIVISI, CHE POTREBBERO MIGLIORARE LA GESTIONE DEL CASO

CASO A CUI SI FA RIFERIMENTO: DSA..	DIFFICOLTÀ DELL'ALLIEVO
DSA (bella la citazione finale)	Difficoltà anche perché le docenti hanno metodi di insegnamento diversi.
1 primaria difficoltà a memorizzare le lettere, mescola segni grafici diversi: lettere, numeri e disegni. Confuso nell'orientamento: destra/sinistra, alto/basso...	Attenzione molto limitata, non porta mai a termine un'attività. Non riesce a stare seduto, perde regolarmente gli strumenti di lavoro. Non articola correttamente r, l, s, t.
Disturbo di attenzione codice ICD!=F90	<b>Difficoltà a seguire le regole</b> e a controllare le proprie reazioni comportamentali.
2 media ADHD quartiere di periferia con tanti stranieri	<b>Difficoltà relazionali con i compagni e docenti</b> - situazione familiare precaria - no deficit intellettuale.
ADHD	<b>Attenzione e concentrazione. Iperattività.</b>
su 25 alunni 1 disabilità grave - 4 DSA - 2 ripetenti e altri...	Strategie usate: brainstorming, C.L.-Didattica laboratoriale per raggiungere 2 obiettivi: autonomia personale e collaborazione di gruppo.
Deficit di attenzione e iperattività	Difficoltà a completare le <b>attività, distratto, parla molto.</b>
Discalculia e in parte dislessia	Difficoltà nel recupero di fatti numerici per cui usa la tavola pitagorica. non ha imparato l'algoritmo della divisione.
Problemi di condotta, il bambino di origine russa .11 ore alla settimana è seguito dall'insegnante di sostegno e 15 ore dall'educazione educativa.	lettura strumentale, comprensione non adeguata all'età, difficoltà attentiva, poco <b>autonomo, comportamento</b> oppositivo e provocatorio se l'attività non lo interessano.

CASO DI RIFERIMENTO	DIFFICOLTÀ DELL'ALLIEVO
DOP disturbante e provocatorio con i compagni.	Difficoltà di <b>autocontrollo e ad impegnarsi con costanza.</b>
ADHD diagnosticata nella scuola dell'infanzia.	Difficoltà di apprendimento .
SC mediA, classe di 15 alunni ,10 frequentano ,4 sono rom e 1 istruzione parentale.	2 alunni hanno difficoltà nella lettura, nella scrittura e nel comportamento, 1 (marocchino) è intelligente ma si impegna poco ed è provocatorio con tutti. Interventi in piccoli gruppi per spronarli a considerare anche il punto di vista degli altri.
Disturbo oppositivo.	Situazione familiare confusa e disfunzionale. <b>Deve sentirsi parte attiva nel processo di apprendimento</b> per superare le proprie difficoltà emotive. Atti violenti verso compagni ed oggetti. Bocciato in prima per aver fratturato il naso ad una compagna e distrutto l'arredo della classe. Buon rapporto con la corsista.



# FUNZIONI

esecutive, che sono quell'insieme di processi mentali che supervisionano i nostri pensieri e comportamenti e che servono per dirigere e coordinare le nostre azioni e a dare:



**Flessibilità**



**Pianificazione e  
Attenzione focalizzata**



**Inibizione della risposta**



**Memoria di lavoro**

# **PADLET PER I MATERIALI**

[https://padlet.com/paolalasila/  
xv2v3bgf6d9bqwuq](https://padlet.com/paolalasila/xv2v3bgf6d9bqwuq)

docenteinclusivo

**SCARICARE I  
MATERIALI DI OGGI**

SCRIVI IL TUO NOME, L'ORDINE DI SCUOLA,  
LA CLASSE, L'AMBITO DISCIPLINARE  
DELL'ATTIVITÀ CHE POI TI CHIEDEREMO DI  
PROGETTARE IN GRUPPO CON ALTRE  
CORSISTE. L'ATTIVITÀ DEVE ESSERE  
RIVOLTA A TUTTA LA CLASSE MA ADATTATA,  
UTILIZZANDO OPPORTUNE  
STRATEGIE( P.U.A.), AD ESSERE SVOLTA  
ANCHE DALL' ALLIEVO/A IN DIFFICOLTÀ.



10 dicembre

# NUOVI ORIZZONTI DIDATTICI



- Uno degli approcci didattici che merita particolare attenzione è l'**UDL-Universal Design for Learning** (in italiano anche **PUA-Progettazione Universale per l'Apprendimento**), un approccio pedagogico che affronta in modo convergente tre grandi sfide dell'insegnamento:
- **la valorizzazione delle diversità,**
- **l'educazione inclusiva**
- **l'uso critico e consapevole delle TIC-Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione**

# QUESTO APPROCCIO CI AIUTA NELLA PROGETTAZIONE DELLE ATTIVITÀ

## PRINCIPI CHIAVE P.U.A:

- **FLESSIBILITÀ / EQUITA'**: ogni attività didattica deve essere proposta nel rispetto delle modalità e delle esigenze di ciascuno allievo. Evitare un'unica proposta didattica uguale per tutto il gruppo.
- **❖RINDONDANZA**: progettare interventi personalizzati prevedendo fin dall'inizio tante forme diverse di fruizione – somministrazione, indirizzando lo studente nella scelta della modalità più efficace per lui.



## **CARATTERISTICA DELLA P.U.A.**

### **FLESSIBILITÀ :**

- **negli obiettivi**
- **nelle metodologie  
nelle strategie**
- **nei materiali, negli  
strumenti  
(tecnologici e non)**
- **nelle forme di  
verifica e  
valutazione;**

**Uso della tecnologia  
digitale nel modo di  
insegnare**

# Parole chiave del pomeriggio:

**DISPENSARE:** TE LE LEGO IO-  
ELIMINARE UNA PRESTAZIONE SPECIFICA



**RIABILITARE:**  
PROVIAMO  
E RIPROVIAMO INSIEME,  
CON PAZIENZA TI INSEGNO



**COMPENSARE:** STRATEGIA ALTERNATIVA

# 3 FOCUS su cui concentrarsi per PROGETTARE STRUTTURALMENTE PER TUTTI

- **CAPIRE**

DISABILITÀ SENSORIALI  
DSA  
DIFFERENZE LINGUISTICHE ...

- **FARE**

- **COINVOLGERE**

# CAPIRE



**PRIMO PRINCIPIO:  
FORNIRE MEZZI DIVERSI DI  
RAPPRESENTAZIONE (TANTI  
MODI PER «CAPIRE», OSSIA  
RICEVERE E COMPRENDERE LE  
INFORMAZIONI)**

**QUANTO  
PROGETTI DEVI  
PENSARE A FORNIRE  
DIFFERENTI OPZIONI :**

**1** • **DI PERCEZIONE**  
percepire il testo  
(dimensione, colore, voce, ecc.)

**2** • **PER LA LINGUA, LE ESPRESSIONI  
MATEMATICHE E I SIMBOLI**  
• Facilitare la comprensione di codici diversi  
(supporti per le lingue, codici specifici, ecc)

**3** • **DI COMPrensIONE:**  
Comprendere e organizzare le  
conoscenze

# 1-Fornire differenti opzioni per la percezione

## COSA FARE?

- 1.1. Offrire diversi modi di personalizzare la visualizzazione
- 1.2. Offrire alternative per l'informazione uditiva
- 1.3. Offrire alternative per l'informazione visiva

## STRUMENTI E STRATEGIE

Libro digitale e sintetizzatore vocale.

Risorse audio: audiolibri, file mp3, registrazioni

- Font ad alta leggibilità
- Favorire attività laboratoriali manipolative e cinestetiche

## 2.Fornire molteplici opzioni per la lingua, le espressioni matematiche e i simboli

### COSA FARE?

2.1 chiarire il vocabolario e i simboli

2.2 chiarire la sintassi e la struttura

2.3 aiutare la decodifica del testo, delle note matematiche e dei simboli

2.4 favorire la comprensione tra diverse lingue

2.5 illustrare le idee principali attraverso molteplici mezzi

### STRATEGIE E STRUMENTI

Glossario e tavole dei termini

- Vocabolari digitali
- Insegnare strategie per la semplificazione e la facilitazione del testo
- Utilizzare illustrazioni, diagrammi, video, fumetti

## GLOSSARIO

FOSSILI				OSSA	
	RESTO		RESINA		
IMPRONTE				AMBRA	
		BATTERI			CONCHIGLIE
GELO			LISCHE		
	CORAZZE			PIETRIFICARE	

# PRIMA DELLA LEZIONE

### 3-Fornire diverse opzioni di comprensione

## COSA FARE?

3.1 attivare o fornire conoscenza pregressa

3.2 evidenziare schemi, caratteristiche fondamentali, grandi idee e relazioni tra loro

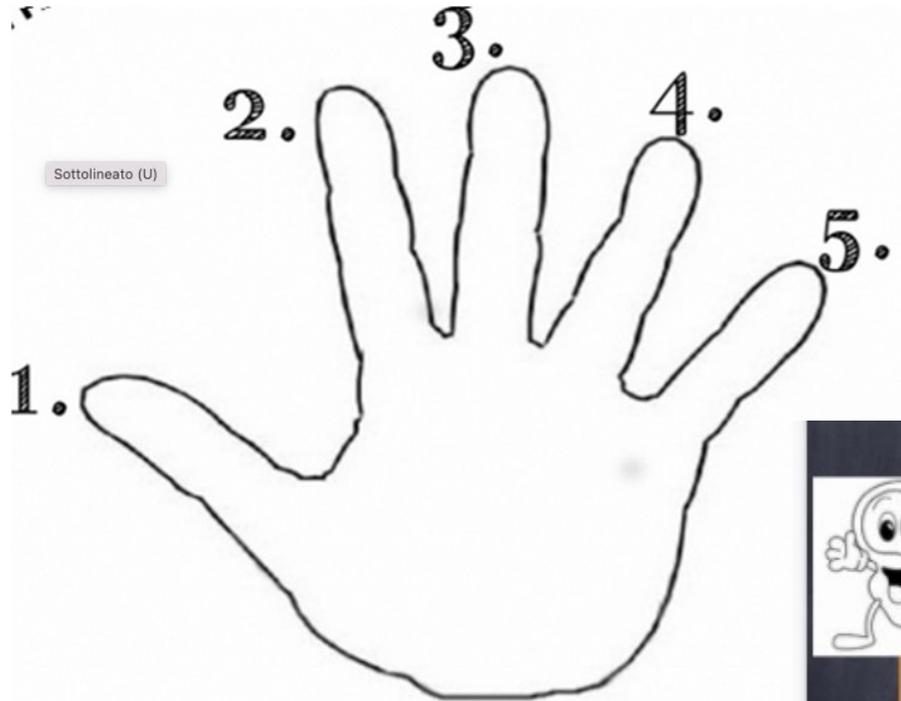
3.3 guidare l'elaborazione dell'informazione, la visualizzazione e la manipolazione

3.4 massimizzare il transfer e la generalizzazione

## STRATEGIE E STRUMENTI

- Utilizzare [organizzatori grafici](#): mappe cognitive, mappe concettuali e mentali
- struttura delle cinque dita, schema kwl
- Favorire la “grammatica dell'anticipazione”
  - Lavorare sugli indici testuali
- Insegnare strategie di lettura e memorizzazione

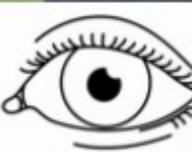
# “ Cinque dita”/ CARTA T /



COSÌ COMUNITATIVO / ASSETTIVO

COSA SI SENTE?

COSA SI VEDE?



## SVIC

Ciò che Sappiamo	Cosa Vogliamo scoprire	Ciò che abbiamo Imparato	Come possiamo saperne di più
I dinosauri sono grandi.	Quanto tempo fa vissero?	Un archeologo ha una vita <u>emozionante</u> //interessante	Ricerca
I dinosauri sono morti.	Perché sono morti?	I dinosauri si nutrono di piante ed alcuni sono carnivori.	Musei
Vissero molto tempo fa.	Come facciamo a sapere che aspetto avevano?	Alcuni dinosauri erano giganteschi, ma avevano <u>il cervello piccolo</u> .	Gite di studio
C'è un film sui dinosauri.	Chi sono le persone che studiano i dinosauri?	I fossili rivelano i tratti distintivi dei dinosauri.	Scavi archeologici
			Video
			Ricerca su internet

# S.V.I.C.

# KWL - SVI

## KWL

<b>Cosa sappiamo</b> <b>(What we Know)</b>	<b>Cosa vogliamo scoprire</b> <b>(What we Want to know)</b>	<b>Cosa abbiamo imparato</b> <b>(What we Learned)</b>

## SVI

<b>Cosa So</b>	<b>Cosa Vorrei scoprire</b>	<b>Cosa ho Imparato</b>

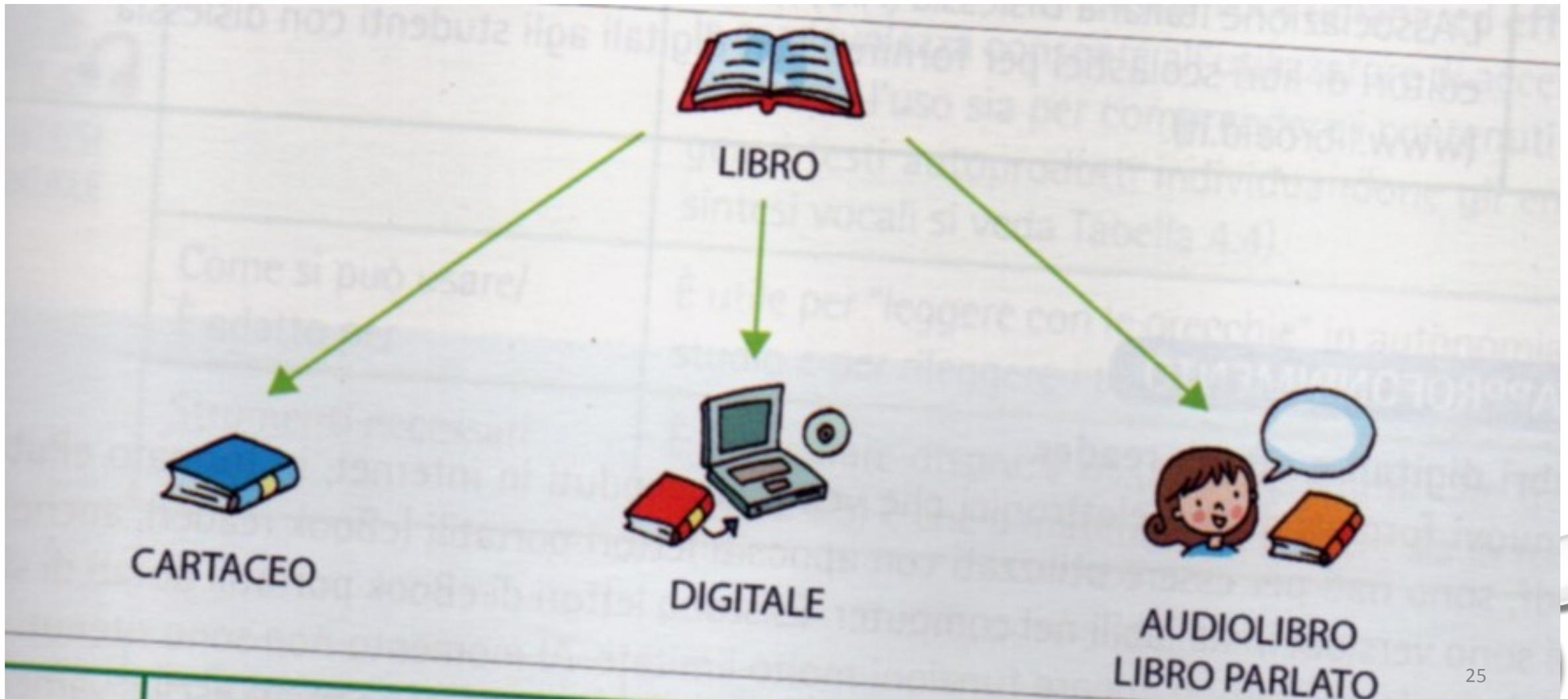
a cura di G. Di Pietro - G.I.S.)

La expectancy **grammar**, in italiano tradotto come la «**grammatica dell'anticipazione**», si riferisce ad una serie di meccanismi che permettono al soggetto di “anticipare” ovvero prevedere ciò che sarà detto (o per lo meno il senso complessivo della parte del testo che ancora non abbiamo letto o ascoltato).<sup>1</sup>

PENSARE  
PRECEDENTEMENTE  
ALLE **CONOSCENZE**  
**SUL CONTESTO**, CHE  
DOVREMMO ATTIVARE

1. Spiegate bene che cosa state facendo. **Curate il contesto**, stimolate i bambini affinché capiscano cosa sta succedendo e cosa aspettarsi.
2. **Fornite delle banche di parole**: prima di affrontare il testo date un elenco di parole non facili che i bambini troveranno nel discorso; mettete le parole in ordine di apparizione; illustrare le “nuove parole” che i bambini potranno sentire mostrando qualche *slides* di vocabolario E/O VIDEO introduttivi
3. **Essere espressivi** : mimica, tono di voce, gestualità devono completare il testo e arricchirlo, soprattutto dove temete che i bambini abbiano maggiori difficoltà interpretative

# STRUMENTI COMPENSATIVI PER LEGGERE, SCRIVERE, STUDIARE



# LETTURA

Non tecnologico	Bassa tecnologia	Alta tecnologia
<ul style="list-style-type: none"><li>• Libro cartaceo</li><li>• Utilizzare il segna-riga</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Cambiare la grandezza del carattere</li><li>• Cambiare la spaziatura</li><li>• Cambiare il colore</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• OCR e scanner</li><li>• Sintesi vocali</li><li>• Libri digitali</li><li>• Libro parlato e audiolibri</li><li>• Associazione di immagini al testo</li></ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>• Libro cartaceo</li><li>• Tabelle compensative degli errori più frequenti</li><li>• Tabella dei caratteri</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Registratore al posto degli appunti</li><li>• Carta copiativa</li><li>• Adattare il foglio con righe, quadretti o spaziatura particolare</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Word processor</li><li>• Predizione ortografica</li><li>• Software con riconoscimento vocale</li><li>• Correttori ortografici</li><li>• Suggestore ortografico</li><li>• Sintesi vocali</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Libro cartaceo</li><li>• Tavola pitagorica e matita con le tabelline</li><li>• La linea dei numeri</li><li>• Tabelle con formule, conversioni delle misure, procedure, ecc.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Calcolatrice</li><li>• Orologi parlanti</li></ul> <p>Testo</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Calcolatrice nel computer (meglio se parlante)</li><li>• Fogli elettronici di calcolo</li></ul>

- Libro cartaceo
- Tabelle compensative, con per esempio le regole grammaticali
- Dizionari visivi

- Traduttori portatili

- Traduttore
- Sintesi vocali madrelingua
- Libri digitali
- Libro parlato e audiolibri
- Dizionari digitali e per immagini
- Associazione di immagini al testo

- Aiuti per riorganizzare i materiali (cartelline colorate, tabelle con indici visivi, "quaderno magico" costruito con un listino prezzi, quadernoni divisi per materie)
- Evidenziatori e colori
- Carte con indici
- Linea del tempo

- Libro degli appuntamenti (agenda)
- Beeper/buzzers (svegliie, ora anche nel cellulare)
- Fogli con grafici per organizzare

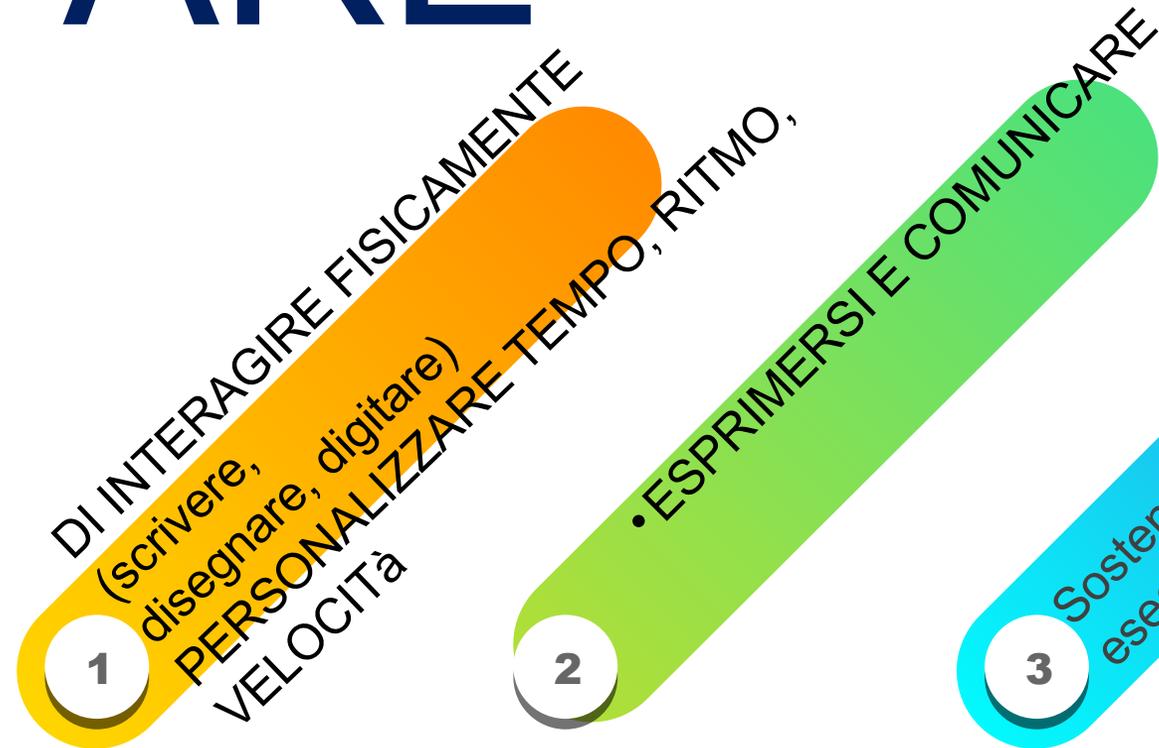
- Software per la creazione di mappe multimediali
- Registratori con controllo del parlato
- Organizer elettronici
- Applicativi per la ricerca all'interno del computer
- Agende in internet sincronizzate con il cellulare

# FARE

**Secondo principio:  
fornire mezzi diversi di  
azione ed espressione  
(tanti modi per «fare»,  
ossia per produrre e  
mostrare quello che si  
conosce e si sa fare)**

QUANTO PROGETTI DEVI

PENSARE A **fornire differenti  
possibilità:**



1-Fornire opzioni per l'interazione fisica

## COSA FARE?

- 1.1-variare i metodi di risposta e di conduzione
- 1.2 ottimizzare l'accesso a strumenti e a tecnologie di supporto

## STRUMENTI E STRATEGIE

- Programmi didattici interattivi
- Personalizzazione del tempo, del ritmo e della velocità
- Costruire competenze compensative : capacità di utilizzare in modo autonomo gli strumenti compensativi

## 2-Fornire opzioni di espressione e di comunicazione

### COSA FARE?

2.1 utilizzare molteplici mezzi di comunicazione

2.2 utilizzare molteplici strumenti per la costruzione e la composizione

2.3 costruire competenze con graduali livelli di supporto per la pratica e la prestazione.

### STRATEGIE E STRUMENTI

- Utilizzo di modalità alternative di espressione: compiti polirisolvibili
- Fornire: correttori vocali e ortografici, programmi di completamento automatico delle parole, sintetizzatore, calcolatrici, registrazioni, software per mappe.

## COSA PREVEDERE?

3.1 GUIDARE LA SCELTA DI UNA META APPROPRIATA

3.2 AIUTARE LA PIANIFICAZIONE E LO SVILUPPO STRATEGICO

3.3 FACILITARE LA GESTIONE DELL'INFORMAZIONE E DELLE RISORSE

3.4 AUMENTARE LA CAPACITÀ DI CONTROLLO DEI PROGRESSI

## STRATEGIE E STRUMENTI

- Fornire suggerimenti, modelli, esempi
- Promuovere la competenza interrogativa (“Pensare ad alta voce”)
- Fornire aiuti didattico-organizzativi: schemi concettuali, organizzatori anticipati, ecc.
- Promuovere strategie per l'autocontrollo e l'autovalutazione ( rubriche)

## RUBRICA DI VALUTAZIONE : COME LEGGO?

CONTROLLA I PROGRESSI :

SEGNARE CON UN PUNTO VERDE COME LEGGE IL VOSTRO BAMBINO/A : SETTIMANA DAL \_\_\_\_ AL \_\_\_\_.  
OGNI SETTIMANA SEGNA CON UN COLORE DIVERSO LA DESCRIZIONE CHE RIGUARDA IL SUO MODO DI LEGGERE

<b>LETTURA DI SILLABE</b>	LEGGE SILLABE IN MODO CORRETTO, SICURO E VELOCE	LEGGE SILLABE AL DI SOTTO DI UN MINUTO	LEGGE SILLABE AL DI SOPRA DI UN MINUTO E IN MODO LENTO	LEGGE SILLABE TROPPO LENTAMENTE ed ESITANDO
<b>LETTURA DI PAROLE</b>	LEGGE TUTTA LA PAROLA NELLA MENTE, LA DICE TUTTA INSIEME, CON SICUREZZA E SENZA COMMITTERE ERRORI.	DI SOLITO LEGGE TUTTA LA PAROLA , MA A VOLTE FA IL ROBOT.	LEGGE LA PAROLA NON TUTTA INSIEME, SPESSO FA IL ROBOT	LEGGE VELOCEMENTE PAROLE BISILLABE O TRISILLABE,MA IN QUELLE CON SUONI PIÙ DIFFICILI LEGGE LA PAROLA SENZA LEGARE LE SILLABE
<b>LETTURA DI FRASI</b>	LEGGE TUTTA LA FRASE CON SICUREZZA.	È ABBASTANZA SICURO QUANDO LEGGE FRASI , MA QUALCHE VOLTA HA DEI DUBBI E SI FERMA	QUANDO LEGGE UNA FRASE , HA BISOGNO DI FERMARSI PER RICONOSCERE LE PAROLE CHE LA COMPONGONO E FA DELLE PAUSE	QUANDO LEGGE UNA FRASE , È DIFFICILE CAPIRE POICHÉ FA IL ROBOT CON LE SILLABE DELLE PAROLE, POI RIPETE LA PAROLA E DOPO SI FERMA TANTE VOLTE
<b>LETTURA DI RACCONTI</b>	RIESCE A LEGGERE RACCONTI CON SICUREZZA E SENZA ESITAZIONI; RICORDA DI FARE LE PAUSE SE CI SONO PUNTI O VIRGOLE; RICORDA DI FAR SALIRE LA VOCE SE C'È IL PUNTO DI DOMANDA ; URLA SE VEDE IL PUNTO ESCLAMATIVO	LEGGE BREVI RACCONTI IN MODO ABBASTANZA SICURO E SI RICORDA DI FERMARSI QUANDO VEDE IL PUNTO FERMO.	HA BISOGNO DI ALLENARSI PIÙ VOLTE PER LEGGERE TUTTO IL RACCONTO	HA BISOGNO DI ALLENARSI TUTTI I GIORNI E SOLO DOPO AVER LETTO TANTE VOLTE RIESCE A LEGGERE
<b>LEGGERE E COMPRENDERE</b>	COMPRENDE QUELLO CHE LEGGE E SVOLGE GLI ESERCIZI DA SOLO	HA BISOGNO DI QUALCHE AIUTO PER CAPIRE QUELLO CHE LEGGE	È INTENTO A DECIFRARE LE PAROLE E QUINDI NON SEMPRE CAPISCE QUELLO CHE LEGGE	E' MOLTO INTENTO A DECIFRARE LE PAROLE E QUINDI NON SEMPRE CAPISCE QUELLO CHE LEGGE. DEVE LEGGERE PIÙ VOLTE.

# COINVOLGERE



**Terzo principio:**

**fornire mezzi diversi di coinvolgimento (tanti modi per «coinvolgere», ossia per sostenere interesse e motivazione)**

**Progettare per pensare di fornire differenti possibilità per:**

- 1 • Ottenere l'interesse, ridurre le distrazioni.
- 2 • Sostenere la continuità dello sforzo.
- 3 • Sostenere l'autoregolazione

## 1-Fornire opzioni per attirare interesse

### COSA PREVEDERE?

1.1 ottimizzare la scelta individuale e l'autonomia

1.2 ottimizzare la rilevanza, il valore e l'autenticità del lavoro svolto

1.3 monitorare minacce e distrazioni

## STRATEGIE E STRUMENTI

- Promuovere attività coinvolgenti e motivanti attraverso lavori di gruppo, attività laboratoriali, discussioni collettive
- USO DEL COOPERATIVE LEARNING
- PEERTUTORING
- - Dar voce agli studenti
  - Variare le attività e le fonti di informazione e gli stimoli
  - Fornire compiti che permettano la partecipazione attiva, l'esplorazione e la sperimentazione

## COSA FARE?

2.1 valorizzare l'importanza di mete e obiettivi

2.2 variare le domande e

le risorse per ottimizzare la sfida

2.3 promuovere collaborazione e comunità

2.4 aumentare feedback ORIENTATI  
ALLA PADRONANZA

## STRATEGIE E STRUMENTI

- Utilizzare strategie per mantenere attenzione e concentrazione
  - Apprendimento cooperativo (gruppi flessibili), tutoring
- Fornire feedback: frequenti, puntuali e specifici
  - Analisi costruttiva dell'errore •
- Apprendimento come co-costruzione
- Valutazione per l'apprendimento, formativa E NON SOMMATIVA
- USO DELL'AUTOVALUTAZIONE

# AUTOVALUTAZIONE: BIGLIETTO IN USCITA

Usare i colori del semaforo per  
qualificare le conoscenze:

**Verde:** Ho capito bene;

**Giallo:** Non completamente chiaro;

**Rosso:** Non ho capito

**Prima della fine** di ogni lezione invitare gli studenti a rispondere ad alcune domande come: Che cosa hai imparato di nuovo? Che cosa ti sentiresti sicuro di poter spiegare a un tuo compagno? Che cosa ti ha procurato molto piacere di scoprire e di conoscere? Di ciò che oggi abbiamo fatto che cosa ti è stato più utile per imparare? Che cosa non hai trovato facile capire? Che cosa vorresti comprendere meglio? Che tipo di aiuto ti servirebbe? Su che cosa avresti delle domande da fare?

# Strategie di valutazione tra compagni:

Usare i colori del semaforo **per qualificare il lavoro di un compagno:**  
**Verde:** Avanti! È chiaro e molto bene.  
**Giallo:** Adagio! Può essere migliorato.  
**Rosso:** Fermati a correggere!

Scambiarsi i lavori fatti e dire ciò che ti ha colpito e ti è piaciuto

Prima della fine di ogni lezione invitare gli studenti a dire a un compagno che cosa hanno compreso bene e fare una domanda su ciò che non hanno compreso bene. Se il compagno non è in grado di chiarire, segnarlo su un foglio per l'insegnante

Esaminare il lavoro di un compagno nei confronti di una [rubrica di valutazione](#) o una traccia fornita dall'insegnante

Esaminare il lavoro di un compagno nei confronti di una rubrica di valutazione o una traccia fornita dall'insegnante

## COSA FARE?

3-1 promuovere aspettative e convinzioni che ottimizzano la motivazione

3.2 facilitare strategie e abilità di efficace gestione personale

3.3 sviluppare l'autovalutazione e la riflessione

## STRATEGIE E STRUMENTI

- Fornire aiuti, promemoria, liste di controllo, guide finalizzate ad aumentare tempo di concentrazione e controllo
- • Fornire guide che aiutino a focalizzare punti di forza e di debolezza
- • Proporre percorsi di Educazione alla Resilienza
- • Proporre percorsi di sostegno alla motivazione e alla crescita dell'autostima

# Attività di contatto

Questa pratica di far precedere il lavoro di un gruppo di nuova formazione da un'attività informale di contatto o da delle strutture formalizzate di costruzione dello spirito del *team*

## GETTONI CHE DANNO IL

**DIRITTO DI PAROLA**) Senza spendere un gettone non è possibile parlare. (4) Pertanto, ogni volta che un allievo parla, mette in mezzo allo spazio di lavoro un gettone. (5) Solo quando tutti i gettoni sono stati posati sul tavolo è possibile riprenderli e ricominciare da capo.

## PRIMA DEL LAVORO DI COPPIA:

i suoi componenti “si presentano e si scambiano le loro idee su un argomento o su un tema” .

Gli argomenti dell'attività di contatto vanno individuati in base all'età degli allievi, al ciclo scolastico o alla classe che essi frequentano, ai bisogni del *curriculum* che ad essi viene proposto.

Per esempio, con i bambini essi possono riguardare aspetti come l'animale, il colore, l'attività, lo spettacolo televisivo, gusto di gelato preferito, ecc. Con i più grandi è possibile introdurre altri aspetti che fanno parte della loro vita quotidiana.

a cura di G. Di Pietro - (G.I.S.)

# Il patto formativo

- Sentite ragazzi ci tengo a stare bene insieme . Per lavorare bene con voi ho bisogno della vostra collaborazione....
- - insieme ci dovremo occupare di ...
- Pensate che tra gli argomenti da approfondire vi sia qualcosa che ritenete utile o importante o piacevole per voi?

## I MIEI IMPEGNI DI STUDENTE

- **IL MIO OBIETTIVO:**
- **COMPORAMENTO DURANTE LA LEZIONE..( MI IMPEGNO A ..)**
- **MODALITÀ DI VERIFICA E CRITERI DI VALUTAZIONE( ALLA FINE DELLA LEZIONE...)**
- **RIFLETTO . APPREZZO QUANDO ..... MI FA ARRABBIARE QUANDO....**

# BIGLIETTO IN ENTRATA E IN USCITA

## *Coppia leggi-e-spiega*

**Pensa (e/o eventualmente scrivi) da solo, condividi in due e integra:**

gli appunti presi durante la spiegazione;

gli aspetti positivi;

gli aspetti negativi;

gli aspetti interessanti;

la struttura profonda della spiegazione ascoltata;

Tecnicamente un **foglietto in ingresso (o inslip)** è un pezzo di carta che si chiede agli studenti di consegnare all'ingresso in classe. Le domande possono essere di carattere generale o specifico. Esso può riguardare, ad esempio, (1) alcune cose capite e alcune cose non capite la volta precedente, (2) un elenco di cose studiate in passato e ritenute essenziali dall'insegnante per la spiegazione odierna o (3) domande precise su aspetti della materia, (4) qualsiasi altra cosa che l'insegnante ritenga opportuno o importante chiedere prima di cominciare la seduta di lavoro.

## **Un foglietto in uscita (o outslip)**

esso può riguardare (1) alcune cose capite e alcune cose non capite durante la spiegazione appena conclusa o (2) qualsiasi altra cosa che l'insegnante ritenga opportuno o importante chiedere dopo aver concluso la sua spiegazione e prima che a casa gli studenti ne affrontino lo studio individuale.

# ESEMPI DI ATTIVITÀ DA FARE IN COPPIA

## **LEGGETE/RIPASSATE**

I due compagni fanno a turno a leggere, fare progressi nella comprensione e poi rileggere lo stesso brano l'uno all'altro.

## **LEGGETE/ALTERNATEVI**

Un compagno legge un brano, l'altro riprende da dove il primo ha interrotto.

## **LEGGETE/SCAVATE**

I due compagni fanno a turno a leggere “fra le righe” dello stesso brano.

## **DIFENDETE**

Ciascun allievo sostiene un punto di vista fornendo degli esempi ed esponendo i fondamenti logici della sua posizione.

## **CONDIVISIONE FRA COMPAGNI**

I due compagni si preparano a condividere le idee l'uno dell'altro in un gruppo più ampio.

a cura di G. Di Pietro - (G.I.S.)

## **COPPIA LIBERA**

Gli studenti usano qualunque procedimento vogliano per lavorare con un compagno e portare a termine un compito.

---

## **DITE/RIPETETE**

Un compagno espone all'altro le informazioni desiderate, quindi il secondo studente le ripete al primo. Valido per controllare le istruzioni.

---

## **DITE/AGGIUNGETE**

Il primo studente inizia una storia od una sequenza di idee, il secondo aggiunge più informazioni o dettagli. Può essere usato in fase di revisione.

---

## **DITE/RIFORMULATE**

Simile a **dite/ripetete**, eccetto per il fatto che il secondo studente riformula le informazioni con parole diverse.

---

## **DITE/TRASFERITE**

Il primo allievo espone le informazioni, il secondo le pone in ordine inverso o le mescola senza rimuovere alcun dettaglio.

---

## **DITE/ESPANDETE///ALLARGATE**

Il primo studente espone un'idea, il secondo la collega ad un altro concetto. (Es: Rettili- dinosauri – estinti – ecologia – riciclaggio).

---

## **L'AVVOCATO DEL DIAVOLO**

Ciascuno studente sostiene un punto di vista opposto alle sue opinioni effettive.

# ATTIVITÀ DA FARE IN COPPIA

a cura di G. Di Pietro - (G.I.S.)

## I concetti fondamentali della PROGETTAZIONE UNIVERSALE PER L' APPRENDIMENTO si possono così sintetizzare:

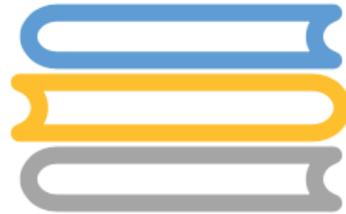
01

Flessibilità negli obiettivi, nelle metodologie e nelle strategie, nei materiali, negli strumenti (tecnologici e non) e nelle forme di verifica e valutazione;



02

Personalizzazione e accessibilità per tutti



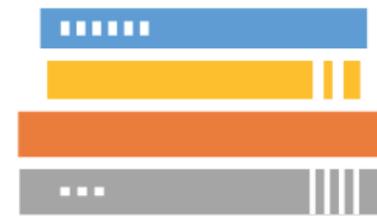
03

Rispetto e valorizzazione delle diversità



04

Innovazione e tecnologia digitale nel modo di insegnare e valutare



05

Attenzione al linguaggio in quanto mezzo che permette la comunicazione e la comprensione;





**ATTIVITÀ  
DI  
PROGETTAZIONE**

PRESENTAZIONE DELLA SCHEDA



# COSA FARE DELLA PROGETTAZIONE ?

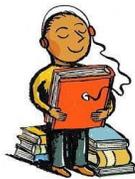
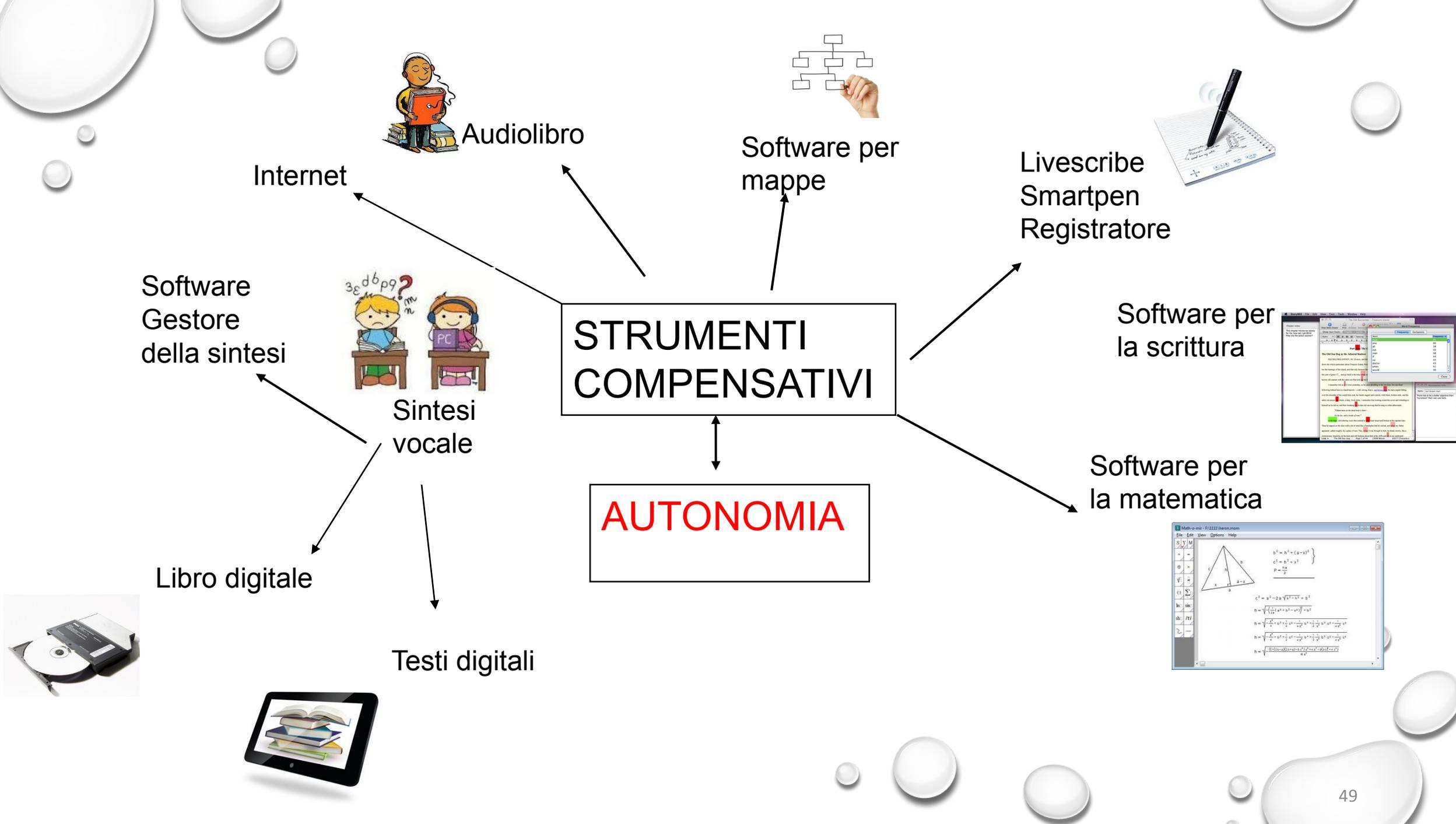
SPELIRE A NOI

CARICARE SU  
PADLET

SPERIMENTARE IN  
CLASSE



# A proposito di strumenti compensativi



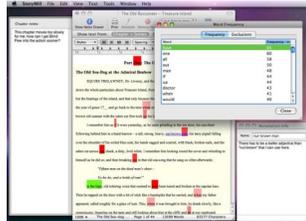
Audiolibro



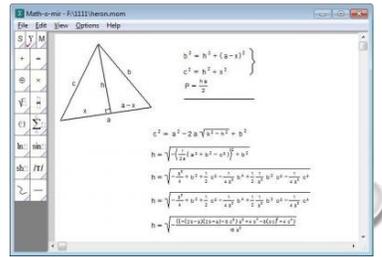
Software per mappe



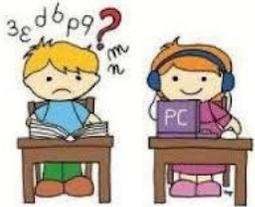
Livescribe Smartpen Registratore



Software per la scrittura



Software per la matematica



Sintesi vocale

Software Gestore della sintesi



Libro digitale



Testi digitali

# Programmi per creare attività didattiche



LEARNINGAPPS



LIVEWORKSHEETS



Wordwall

WORDWALL



GENIALY



# 123Apps è semplicemente così facile da usare!

123Apps è un sito Web geniale se devi modificare file audio o video in modo rapido e semplice. È un pratico sportello unico con molte funzioni diverse, tutte sotto lo stesso ombrello, tutte estremamente facili da navigare e utilizzare.

L'interfaccia è pulita e semplice, con pulsanti ovvi che rendono la funzionalità davvero chiara e utilizzabile. Mi piace anche molto il design del sito Web con i bei simboli grafici luminosi!

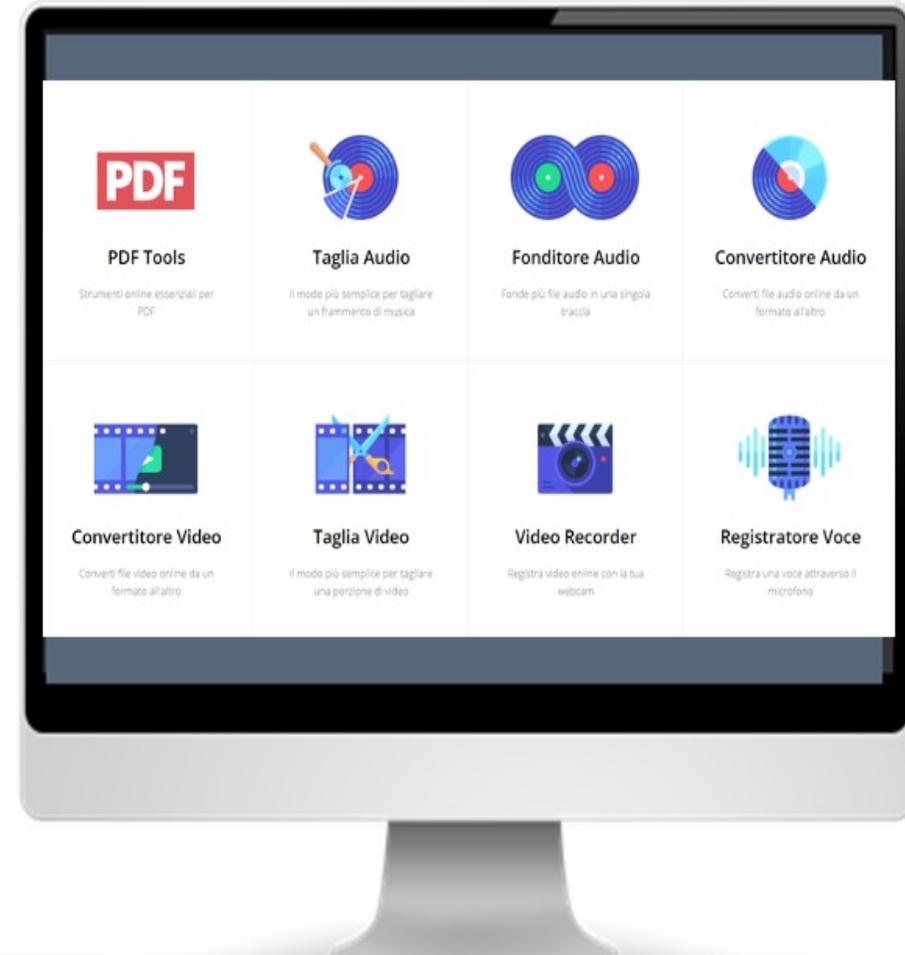
È fantastico avere uno strumento online gratuito per apportare modifiche audio di base - qualcosa che ho usato di recente per registrare, tagliare e unire vari file audio per una presentazione!



# 123Apps è semplicemente così facile da usare!

Ecco alcune delle cose geniali che puoi fare con 123Apps:

- un modo davvero semplice per tagliare un file audio
- potente strumento di taglio audio online
- converti i file audio online da un formato all'altro
- unisce più file audio in un'unica traccia
- converti i file video online da un formato all'altro
- il modo più semplice per ritagliare una sezione di un video
- registra una voce usando un microfono
- registra video online con la tua webcam
- estrae tutti i file compressi online
- taglia le canzoni per creare una suoneria personalizzata!



# LEARNINGAPPS



## LearningApps

è un ambiente di apprendimento attrezzato con numerosi strumenti che consentono di creare moduli interattivi, definiti apps, che costituiscono oggetti didattici non autonomi, ma da utilizzare entro scenari educativi a supporto dell'apprendimento. L'approccio è decisamente amichevole e ludico e apprendere l'uso dei vari strumenti risulta piacevole e semplice. Le App presenti permettono di realizzare le seguenti tipologie di esercizi interattivi:

- ❖ cruciverba
- ❖ attribuzione di elementi
- ❖ ordine cronologico
- ❖ ordinamento di coppie
- ❖ inserimento di testo
- ❖ quiz a scelta multipla
- ❖ puzzle di riordinare
- ❖ griglia di parole
- ❖ l'impiccato
- ❖ corsa di cavalli
- ❖ il milionario
- ❖ Matrice
- ❖ ordinamento con carta geografica
- ❖ audio / video con inserimento di oggetti e contenuti
- ❖ memory
- ❖ calcola

## INDICAZIONI STRUMENTI COMPENSATIVI

- **Leggi x me**” programma gratuito anche in inglese . Si può scaricare.  
“PDF-x change Viewer” Come scrivere in PDF e Completare libri. Questo programma mi permette di sottolineare, fare commenti e scrivere note
- **”Alfa reader” della Erickson** è a pagamento programma per facilitare la scrittura ,su chiavetta usb.  
Registrare la lezione: File audio se é breve max 2minuti poi posso affidare il file audio alla pagina del testo
- **”Smart pen”** per prendere appunti. Penna che funziona come registratore , scrivi su di un blocco speciale una parola e poi quando tocchi la registrazione parte e ti dice a proposito di quella parola
- **Sintesi vocale** , programma che legge per te. Solo se il ragazzo ha adeguate capacità di ascolto e comprensione; se ha difficoltà di questo tipo la sintesi vocale non funziona.

- **Superquaderno** è un ambiente integrato sotto forma di quaderno digitale per leggere e scrivere. Con la sintesi vocale Loquendo inclusa permette di leggere testi. Ha una calcolatrice parlante; può essere usato in varie lingue ; è integrato con **Supermappe**;
- **Personal Reader** lettore di testi su chiavetta USB dotato di sintesi vocale Loquendo E' uno strumento adatto ad essere usato con altri programmi.
- **Clip Claxon** uso limitato e occorre possedere una sintesi vocale per utilizzarlo
- **BalabolKa** anche questo abbastanza limitato.

- Wwww.il [narratore.co](http://narratore.co)  
[HTTP //lponline.uicbs.it](http://lponline.uicbs.it) /libro parlante UIC sintesi Unione Italiana  
 Cechi  
 Biblioteca accessibile università di Padova  
[Https://bibliotecaccessibile.cab.unipd.it](https://bibliotecaccessibile.cab.unipd.it) possibilità di vedere chi ha un  
 audiolibro
- **Iper mappe. 2** Programma per chi é motivato ( mentre studio  
 costruisco la mappa)

“Mind maple” <http://www.mindmaple.com/Default.aspx> programma gratuito versione  
 light solo inglese  
 Primo livello idea centrale  
 Il secondo livello grafica diversa  
 Si possono inserire le note

- Disgrafia, se si utilizza il pc è necessario lavorare affinché  
 sappiano utilizzare al meglio e velocemente la tastiera.  
 “Scrivere veloci con la tastiera” Erickson”



# SITI UTILI PER TROVARE ATTIVITÀ PER COMPENSARE

- PER STUDENTI NON ITALOFONI- VI SONO MATERIALI SEMPLIFICATI PER FACILITARE LA COMPrensIONE DEI TESTI DI STUDIO:
- [www.centrocome.it](http://www.centrocome.it)-
- [www.italianoperlostudio.it](http://www.italianoperlostudio.it)
- [www.cestim.it](http://www.cestim.it)
- Volume:” CHE STORIA!LA STORIA ITALIANA RACCONTATA IN MODO SEMPLICE E CHIARO”. Edito da Bonacci- Pallotti-Cavadi

con la tastiera

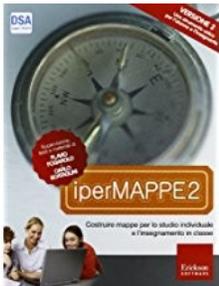
## Strumenti per lo studio

### Mappe

Nome software	Caratteristiche	Distribuzione
 VUE	Richiede la registrazione	Software Gratuito
 CMapTools	Richiede la registrazione	Software Gratuito
 Mind Maple		Software Gratuito
 BluMind		Software Gratuito
 SuperMappe Classic	Età: 8- 99	Software Anastasis



Software  
Anastasis



## SOFTWARE PER LO STUDIO A PAGAMENTO

- Geco
- ePico!
- Personal Reader – Alfa Reader
- Supermappe - IperMappe
- Aplusix II
- iMindMap
- MindManager
- i2Brain (java)
- MindMaister (web)
- SuperMappe
- Ipermappe
- Inspiration
- KindInspiration

## SOFTWARE PER LO STUDIO GRATUITI

- Writer
- Balabolka
- LeggiXme
- Vivo 4
- NaturalReader
- Mathematics di Word
- GeoGebra
- MacOS Sierra
- FreeMind
- Infty Editor
- Xmind
- Mind Maple
- MindGenius
- Edraw MindMap
- Cmap tools
- VUE
- Popplet (web)

# Software per Compensare

# Maria Montessori



- **Per insegnare bisogna emozionare. Molti però pensano ancora che se ti diverti non impari.**

- Grazie per l'attenzione e il contributo fornito

