

Il Piano Educativo Individualizzato alla luce del Decreto Legislativo 66/2017

Parte quarta: Approfondimenti – la personalizzazione del curriculum

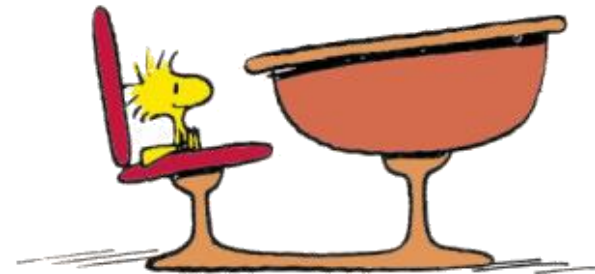
28 ottobre 2021

a cura di Ettore D'Orazio

NORMALE O SPECIALE?



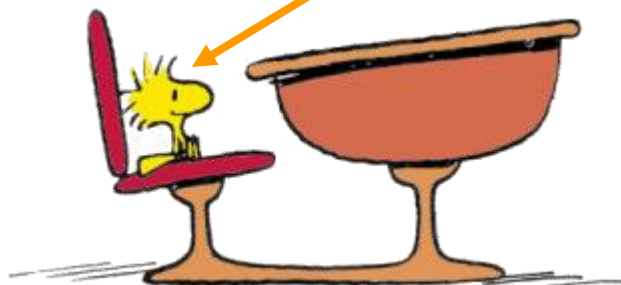
I due bisogni dell'inclusione



SUSSIDIARIETÀ DELLA SPECIALITÀ (da Ianes)

Prima la normalità

Arricchita di quello che serve di **specialità**



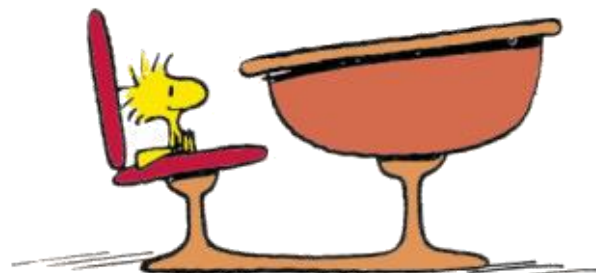
Per poi prevedere gradi successivi di specialità sempre maggiori se necessari, fino a giungere ad utilizzare risorse speciali anche molto tecniche e specifiche

**DAL NORMALE
ALLO SPECIALE**

**Molto normale:
per tutti gli studenti**



**Molto speciale:
solo per lo studente speciale**

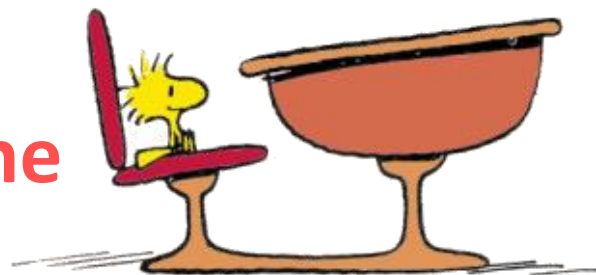


**DAL NORMALE
ALLO SPECIALE**

Curricolo disciplinare



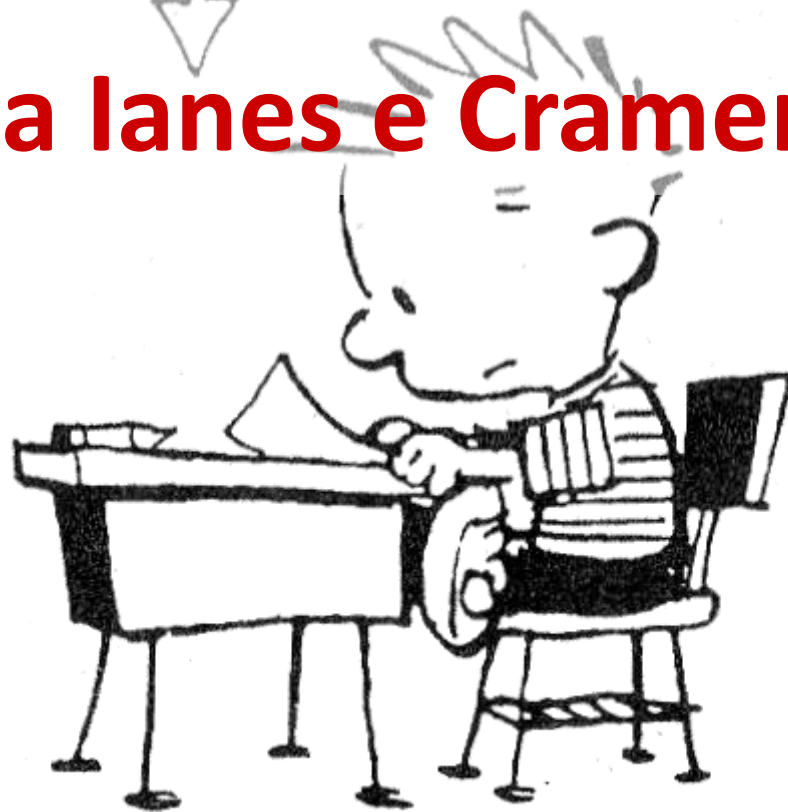
**Obiettivi della programmazione
personalizzata**



$$2 + 7 = \underline{\quad}$$

Strategie di adattamento

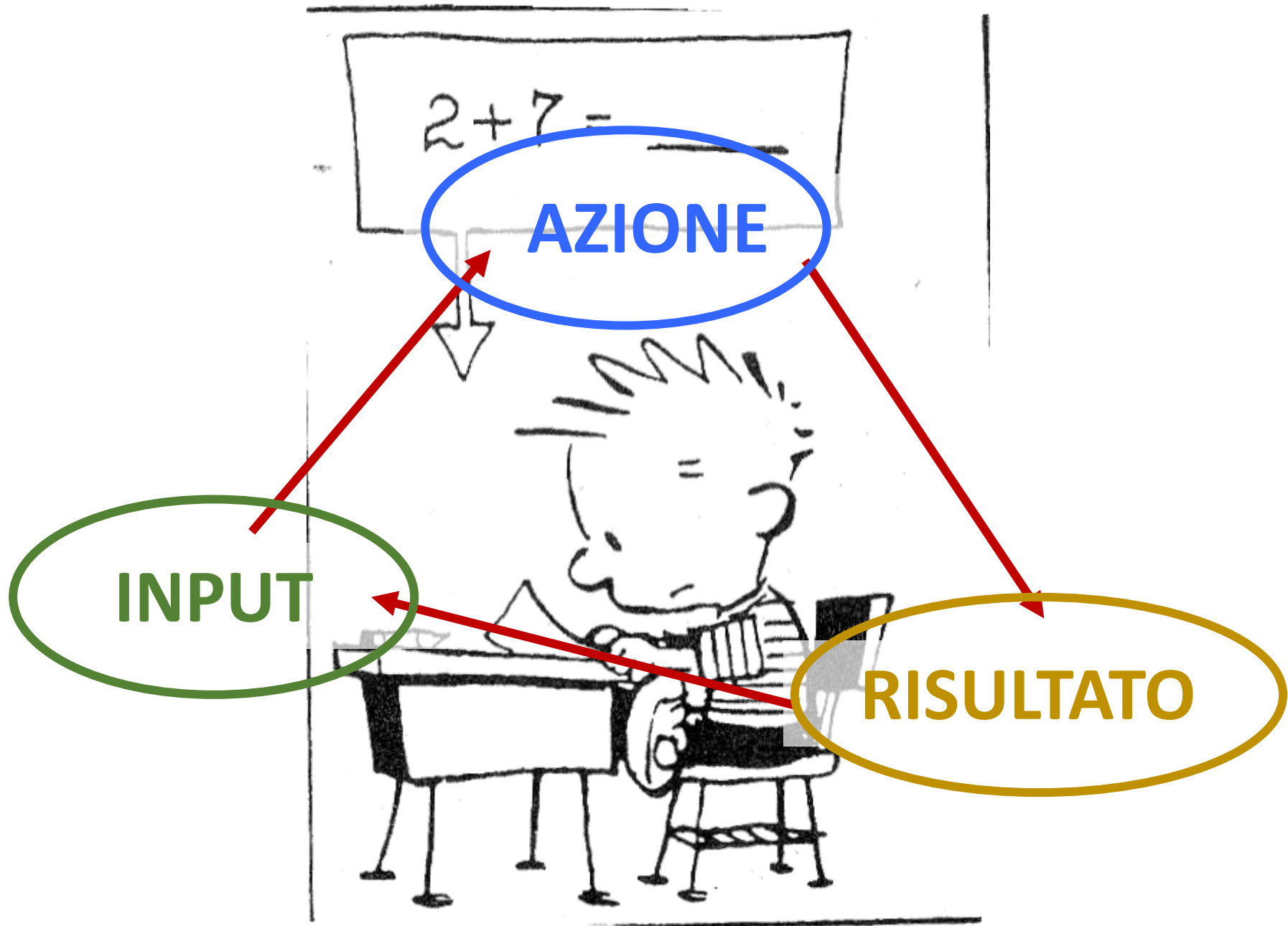
(da Ianes e Cramerotti)



$$2 + 7 = \underline{\quad}$$

I 3 elementi di base del processo di insegnamento - apprendimento





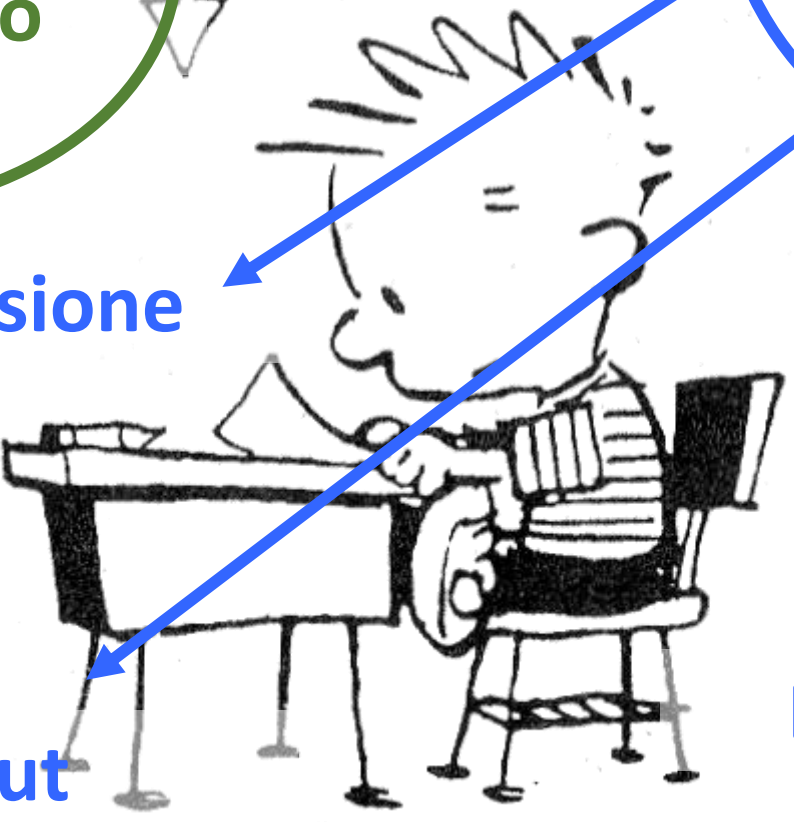
INPUT: situazione di stimolo

$2 + 7 = \underline{\quad}$

AZIONE: quello che il soggetto fa nelle componenti

Comprensione

Output

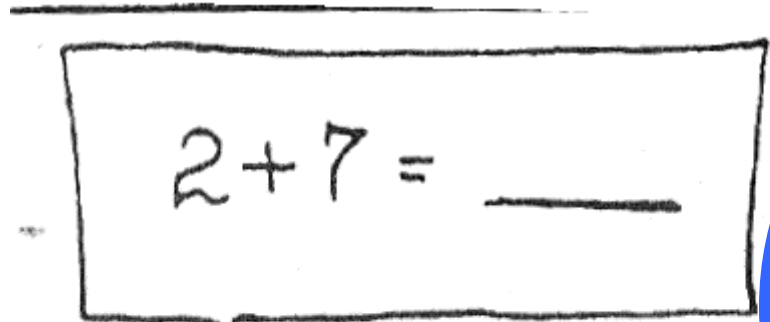


Elaborazione

**INPUT: situazione
di stimolo**



**Qualunque evento
percepibile, più o
meno complesso, in
grado di provocare
una risposta**


$$2 + 7 = \underline{\quad}$$

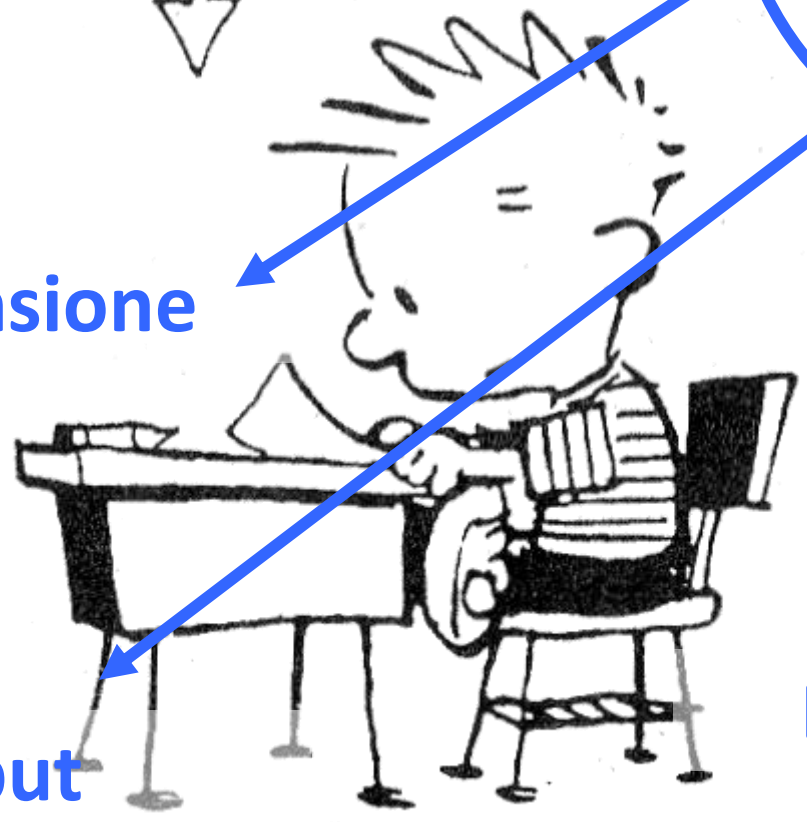


AZIONE:
quello che il
soggetto fa
nelle
componenti

Comprensione

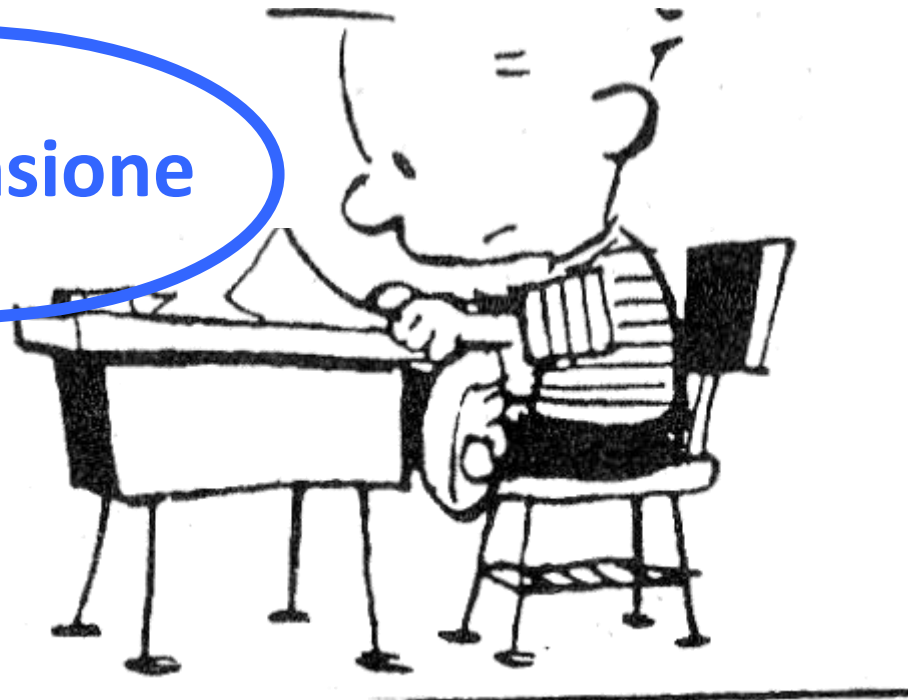
Output

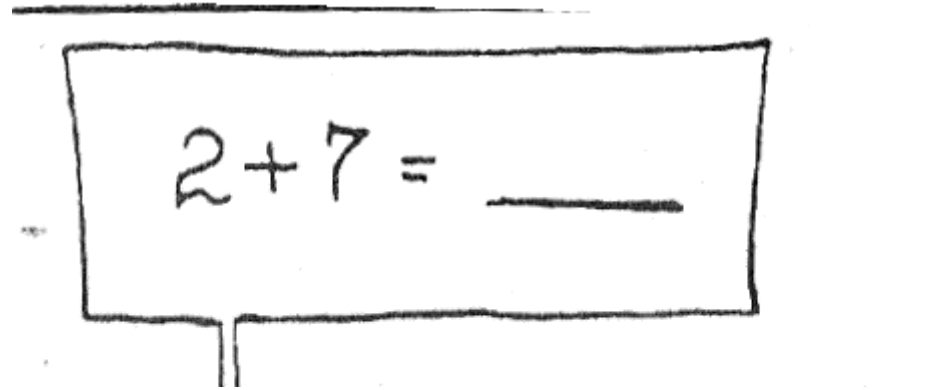
Elaborazione



Operazioni mediante le quali l'alunno riesce a trasformare gli stimoli in una serie di significati ben compresi, agganciati in modo significativo al suo livello di competenze

Comprensione

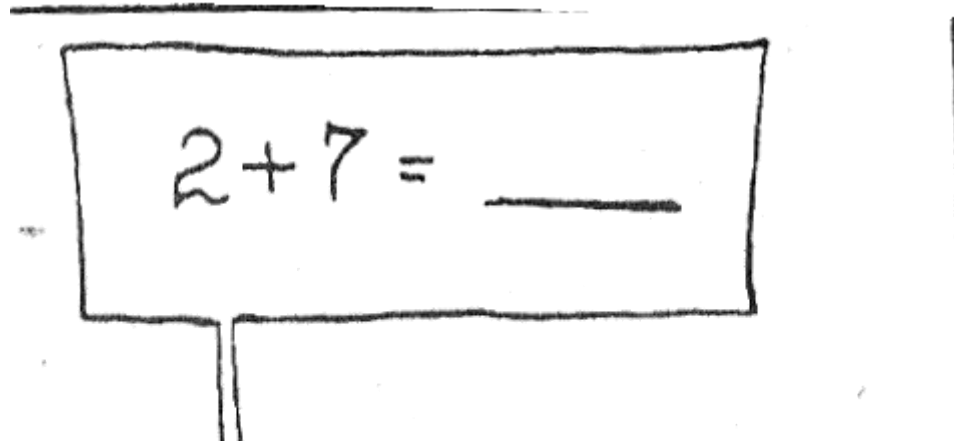




**Operazioni di collegamento, riordino,
ristrutturazione tra i significati prodotti dall'input
e le conoscenze possedute dal soggetto**



Elaborazione



Operazioni che generano una risposta



Output

STRATEGIE DI ADATTAMENTO

PRINCIPI GUIDA:

- Obiettivi nell'ambito disciplinare – curricolare
- Obiettivi compatibili con i livelli di performance dell'allievo
 - Parsimonia - normalità (meno si adatta e meglio è)
 - Efficacia (adattamento decisivo)

1. SOSTITUZIONE

“Traduzione” dell’input in un altro codice o linguaggio e/o nell’uso di altre modalità di output

non siamo in presenza di una vera e propria semplificazione quanto, piuttosto, di una particolare attenzione per le condizioni di accessibilità e di fruizione

Qualche esempio:

Sostituzione di input per la comprensione: Lingua Italiana dei Segni, materiali in Braille, registrazioni audio di testi, ecc.;

Sostituzione di output per la risposta: uso della videoscrittura, domande a scelta multipla invece che semistrutturate, ecc.

2. FACILITAZIONE

A. Ricontestualizzazione

B. Spazi e tempi

C. Aiuti

A. Ricontestualizzazione

Diverse modalità di presentazione e trattazione dei materiali di apprendimento predisponendo contesti e situazioni diversi utilizzando una più vasta gamma di mediatori didattici

Qualche esempio:

- ***con altre persone;***
- ***in ambienti funzionalmente reali;***
- ***con tecnologie maggiormente motivanti e interattive;***
 - ***in contesti didattici fortemente interattivi;***
- ***in contesti didattici fortemente operativi e significativi;***
 - ***ecc.***

B. Spazi e tempi

Tempi più lunghi e distesi ed un maggior numero di pause oppure una strutturazione maggiormente funzionale degli spazi eliminando i fattori di distrazione e inserendo elementi di facilitazione all'interno degli ambienti di apprendimento

C. AIUTI

Arricchimento della situazione di apprendimento attraverso vari tipi di aiuto: si tratta di indizi, stimoli estrinseci che aiutano le varie fasi dell'esecuzione del compito

Qualche esempio:

- *colori;*
- *immagini;*
- *mappe cognitive;*
- *spiegazioni aggiuntive;*
- *modelli competenti nel “far vedere come si fa”;*
 - *organizzatori anticipati;*
 - *aiuti vari per la memorizzazione;*
- *aiuti vari per la pianificazione delle azioni come script per scrivere testi;*
- *aiuti per la decodifica e la comprensione come questionari con domande guida*

QUALCHE ALTRO ESEMPIO DI AIUTI

- 1. Evidenziare gli elementi significativi di un testo*
- 2. Fornire uno schema che ricorda le operazioni da compiere per fare un riassunto*
- 3. Presentare un check - list di autocorrezione ortografica nella fase di scrittura – editing di un testo*

3. SEMPLIFICAZIONE

Riduzione del compito di apprendimento, in una delle sue componenti di azione:

- **comprensione**
- **elaborazione**
- **output di risposta**

Qualche esempio:

- *la modifica del lessico o di ciò che fornisce le informazioni da comprendere (come, ad esempio, tavole, diagrammi, grafici, ecc.);*
- *la riduzione della complessità concettuale con ordini inferiori di elaborazione, con materiali ed esempi più semplici, ecc.;*
 - *la sostituzione di alcune routine componenti il compito di apprendimento (ad esempio: alcuni calcoli possono essere svolti con la calcolatrice);*
- *la semplificazione dei criteri di corretta esecuzione delle risposte (ad esempio: consentiamo un maggior numero di errori, di imprecisioni, di approssimazioni)*

4. NUCLEI FONDANTI

Trovare nel percorso curricolare quei nuclei fondanti della disciplina che siano agevolmente traducibili in obiettivi accessibili e significativi

Per nuclei fondanti si intendono quei concetti fondamentali che ricorrono in vari punti di sviluppo di una disciplina e hanno perciò valore strutturante e generativo di conoscenze. I nuclei fondanti sono concetti, nodi epistemologici e metodologici che strutturano una disciplina

Si centra l'attenzione principalmente sull'importante funzione formativa rintracciabile nei processi cognitivi tipici di un particolare sapere disciplinare piuttosto che sui prodotti (nozioni, contenuti, conoscenze).

5. CULTURA DEL COMPITO

Ricerca di occasioni per far partecipare l'alunno a dei momenti significativi di elaborazione o di utilizzo delle competenze curricolari, in modo che sperimenti la "*cultura del compito*" (il clima emotivo, la tensione cognitiva, i prodotti elaborati, ecc.).

Gli obiettivi riguardano soprattutto le dimensioni relazionale, linguistico - comunicativa e delle autonomie.

Si fa partecipare lo studente a momenti significativi dell'attività curricolare della classe.

Si attribuisce molta importanza ai prodotti elaborati.

STRATEGIE DI ADATTAMENTO

PRINCIPI GUIDA:

- **Obiettivi nell'ambito disciplinare – curricolare**
- **Obiettivi compatibili con i livelli di performance dell'allievo**
 - **Parsimonia - normalità (meno si adatta e meglio è)**
 - **Efficacia (adattamento decisivo)**

A partire dal curricolo: l'Universal design for learning

**Come costruire un curricolo
inclusivo?**

Cos'è l'Universal Design?



Definizione

Per Universal Design si intende la progettazione di prodotti e ambienti utilizzabili **da tutti**, con una estensione più ampia possibile e senza bisogno di adeguamenti o di soluzioni speciali.

Lo scopo è **semplificare la vita per chiunque** realizzando ambienti, mezzi di comunicazione e prodotti maggiormente utilizzabili da un più ampio numero di persone, riducendo al minimo o azzerando i costi aggiuntivi.

Questo modo di pensare la progettazione ha come target di riferimento **tutte le persone** senza distinzione di età, sesso e abilità.



PRINCIPIO – CHIAVE

Includere delle alternative nella fase progettuale, piuttosto che fare degli adattamenti successivi, in modo tale che i prodotti o gli ambienti costruiti siano più accessibili e funzionali per tutti

Fornire molteplici forme di

1. Rappresentazione: il «cosa dell'apprendimento»

2. Azione ed espressione: il «come» dell'apprendimento

3. Coinvolgimento: il «perché» dell'apprendimento

Per saperne di più:

<https://www.aiditalia.org/it/news-ed-eventi/news/udl-la-progettazione-universale-per-lapprendimento>