



UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI PADOVA  
Dipartimento di Filosofia, Sociologia,  
Pedagogia e Psicologia applicata

CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN  
PEDAGOGIA  
LM 85 – Classe delle lauree magistrali in Scienze Pedagogiche

TESI DI LAUREA

GLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO DIGITALI:  
NUOVE PROSPETTIVE PEDAGOGICHE DI INCLUSIONE

Relatore: Prof. Graziano Cecchinato

Laureanda

Maria Chiara  
Forgione

Matricola: 2057996

Anno accademico: 2023 – 2024



## Indice

<b><i>Introduzione</i></b>	p. 5
<b><i>Capitolo 1 - L'inclusione: un percorso tra storia e legislazione</i></b>	p. 7
1.1. Dall'integrazione all'inclusione, gli eventi salienti a livello mondiale ed europeo	p. 9
1.2. La legislazione in Italia a supporto della didattica	p.13
1.3 L'insegnante di sostegno come risorsa per un'inclusione possibile.	p.16
1.4 Il percorso evolutivo dell'inclusione: dalla segregazione all'inclusione passando per l'integrazione	p. 17
<b><i>2. L'ambiente di apprendimento come spazio per l'inclusione</i></b>	p. 23
2.1 L'ambiente di apprendimento come spazio fisico	p. 23
2.1.1 Un progetto di aula inclusiva	p. 24
2.2 L'ambiente di apprendimento come spazio relazionale	p. 29
2.3 La classe inclusiva: il gruppo classe come primo strumento per l'inclusione	p. 30
2.4 L'ambiente di apprendimento digitale: un'opportunità	p. 31
2.5 L'index per l'inclusione: un riferimento indispensabile	p. 32
<b><i>3. Le metodologie didattiche a servizio dell'inclusione</i></b>	p. 35
3.1 La dimensione pedagogica dell'inclusione: la storia che insegna	p. 35
3.1.1 L'I care di don Milani	p. 35
3.1.2 Maria Montessori: i bambini come creature da educare	p. 37
3.2 Quali metodologie a servizio della didattica?	p. 39
3.2.1 Universal Design for Learning	p. 39
3.2.2 Understanding by Design	p. 41
<b><i>4. Perché fare una ricerca sugli ambienti di apprendimento digitali</i></b>	p. 43
4.1 La ricerca: il suo sviluppo	p. 44
4.2 La scelta metodologica	p. 53
4.2.1 L'analisi dei dati	p. 53

4.2.2 I risultati della ricerca	p. 54
4.2.3 La raccolta dati	p. 54
4.3 La raccolta dati di tipo quantitativo: il questionario	p.55
4.4 La raccolta dati di tipo qualitativo: il disegno e la narrazione	p. 59
4.5 Spazio alla voce dei bambini	p. 61
4.6 Metodologia di raccolta dati e analisi	p. 62
<b>5. L'importanza dei dati emersi di tipo quantitativo</b>	p. 63
5.1 Narrazione e rappresentazione: per dare una cornice	p. 74
5.1.1 Classe Virtuale	p. 75
5.1.2 Attività didattica interattiva	p. 79
5.1.3 Inclusione	p. 85
5.2 Un quadro di sintesi fondamentale	p. 89
<b>6. La pedagogia a servizio dell'inclusione a scuola</b>	p. 91
6.1 Un passo innovativo: il pedagogo come nuova figura professionale in rapporto con il contesto scuola	p. 91
6.1.1. Il pedagogo esperto dei processi educativi e formativi e un co-costruttore degli ambienti di apprendimento	p.97
6.2 Il pedagogo a sostegno degli insegnanti: un supporto nella progettazione e valutazione degli ambienti di apprendimento	p. 98
6.3. Il ruolo della ricerca pedagogica per la validità delle nuove Metodologie didattiche a favore dell'inclusione	p. 100
<b>Conclusioni</b>	p. 103
<b>Bibliografia</b>	p. 105
<b>Sitografia</b>	p. 109
<b>Normativa</b>	p. 111

## ***Introduzione***

L'obiettivo di questo elaborato è l'approfondimento della funzione degli ambienti di apprendimento a favore dell'inclusione all'interno dei contesti scolastici. Ciò che si vuol far emergere è la funzione inclusiva che tali ambienti possono offrire all'interno di un paradigma pedagogico innovativo. Il percorso educativo didattico nonché formativo di uno studente può assumere perciò diverse prospettive a partire dal presupposto che tale cammino sia frutto di una progettazione condivisa e strutturata tra i diversi attori di un territorio educativo come può essere quello della scuola.

Prima di addentrarsi nell'analisi dei dati raccolti durante il percorso di ricerca, si è reso necessario fornire un quadro introduttivo sia di cornice normativa che di metodologie che richiamano al concetto di inclusione applicato al mondo didattico.

Tale approfondimento permette di avere un focus maggiormente centrato sull'importanza degli ambienti di apprendimento innovativi e inclusivi sia da un punto di vista fisico strutturale che relazionale.

Il secondo capitolo permette di addentrarsi in modo specifico sul significato di classe inclusiva e sugli ambienti di apprendimento digitali a favore dell'inclusione.

Nel terzo capitolo si andrà ad individuare le metodologie didattiche che supportano tali ambienti di apprendimento. Questo rende necessario uno sguardo pedagogico che tenga in considerazione i bisogni che emergono all'interno del contesto specifico ove si vanno ad applicare. La prospettiva innovativa parte sempre da un'analisi di ciò che la storia della pedagogia ci insegna e che talvolta appare più attuale di quanto sembri; in particolar modo, il riferimento ad alcuni pedagogisti importanti, ha permesso un raccordo tra passato e presente con una spinta determinante nel dare significato a strutturazioni e progettazioni didattiche favorevoli all'inclusione.

La scelta di una metodologia integrata sia di tipo quantitativo che qualitativo ha dato forma ad una fotografia autentica dell'esperienza di inclusione di una classe di studenti della scuola primaria, attraverso la sperimentazione di attività svolte in ambienti di apprendimento digitali.

Il quarto capitolo mostra gli strumenti utilizzati per la raccolta dati con particolare attenzione alle attività utilizzate per la raccolta degli stessi.

I dati raccolti sia di tipo quantitativo che qualitativo si trovano all'interno del quinto capitolo dove viene dato particolare spazio di analisi a ciò che emerge dai protagonisti

autorevoli: gli alunni. La loro voce che passa attraverso la rappresentazione grafica tipica della loro età e dalla narrazione, altra modalità espressiva fondamentale, sarà ciò che guiderà tutto il capitolo e che darà la possibilità di addentrarsi nella specificità dei dati emersi. La testimonianza dei bambini attraverso la loro narrazione dà la possibilità di avere un'immagine chiara di ciò che si voleva approfondire con l'immediatezza che caratterizza i protagonisti privilegiati.

Lo scopo dell'ultimo capitolo è quello di delineare la figura del pedagogo a favore della strutturazione di ambienti di apprendimento inclusivi e innovativi come esperto affianco e in co-costruzione con altri professionisti come architetti e interior design specifici per gli ambienti formativi.

La pedagogia e le sue prospettive possono rappresentare quindi un'opportunità di crescita e di innovazione per gli ambienti di apprendimento integrando le specificità del mondo didattico a quelle del territorio e della cittadinanza creando un percorso di continuità che segna la formazione di una persona per tutto l'arco della vita.

## ***1. L'inclusione: un percorso tra storia e legislazione***

La parola “inclusione” indica, letteralmente, “l’atto di includere, cioè di inserire, di comprendere in una serie, in un tutto” (ww.Treccani.it); rappresenta un vocabolo utilizzato in diversi ambiti, dalla biologia, alla matematica, alla retorica.

Nell’area pedagogica questo termine è stato ufficializzato per la prima volta in ambito educativo e, riconosciuto a livello internazionale, nel 1994 con la dichiarazione di Salamanca, data che ha segnato l’inizio di un cambiamento in ambito educativo (UNESCO,1994).

Oggi, l’inclusione risulta essere un ambito di ricerca particolarmente sentito e per il quale spesso, le figure professionali del settore educativo e pedagogica, si ritrovano a difendere, pensando soprattutto alla tutela dei diritti di quei soggetti la cui diversità non viene valorizzata all’interno della società, ed in particolar modo all’interno dei contesti scolastici.

Nella prima parte di questo elaborato, si ritiene quindi fondamentale intraprendere un excursus storico – pedagogico riguardante il tema dell’inclusione scolastica ed in particolar modo della disabilità e della diversità nella scuola in una prospettiva comparativa come punto di partenza e come opportunità di riflessione e consapevolezza di alcuni passaggi storici. Questo per ridare dignità ad un percorso particolarmente faticoso e complesso e che, molto spesso, nella quotidianità viene dimenticato.

Si ritiene dunque importante definire i delicati passaggi di tale percorso sia da un punto di vista storico che pragmatico.

Attraverso un’analisi legislativa si cercherà di comprendere tale percorso che ha portato alla nascita del termine disabilità a livello nazionale ed europeo, e alle conseguenze in senso costruttivo che tale processo ha avuto nella cultura scolastica.

Che cosa è cambiato in termini legislativi e come il concetto di inserimento prima e quello di integrazione poi, si possono rapportare a quello di inclusione?

La definizione di disabilità è quella sancita dalla Convenzione delle nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità del 2006 (ONU, 2006) e ratificata in Italia nel 2009 attraverso la legge n.18; la disabilità, infatti, è *“il risultato dell’interazione tra persone con menomazione e barriere comportamentali ed ambientali, che impediscono la loro*

*piena ed effettiva partecipazione alla società su base di uguaglianza con altri”* (D’Alonzo, 2019, p.128).

Quella di disabilità è una definizione che porta con sé innumerevoli mutamenti che sono avvenuti nel corso della storia, poiché è un termine che si contraddistingue per la relazione che instaura tra individuo-ambiente-società; non è quindi facile delinearne una spiegazione universale ed uniforme, quanto piuttosto evidenziarne i passaggi storici che ne hanno permesso l’attuale realizzazione.

Il concetto di handicap, tipico del secolo scorso, è stato definito dall’Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS), quando nel 1980 pubblicò la “*Classificazione Internazionale delle Menomazioni, delle disabilità e degli svantaggi Esistenziali,*” distinguendone tre livelli:

- quello della menomazione (*impairment*), inteso come perdita o anomalia permanente di una struttura anatomica o di una funzione psicologica;
- quello della disabilità, (*disabilities*), riferito a qualsiasi limitazione o perdita delle funzioni considerate essenziali per una persona normale; disabilità che possono essere permanenti o transitorie, reversibili o irreversibili, progressive o irreversibili ed intense anche come la conseguenza di una menomazione o di una reazione della persona stessa a livello psicologico della menomazione stessa;
- quello di handicap, inteso come una condizione di svantaggio conseguente ai due livelli precedenti, menomazione e/o disabilità, che limita una persona nell’adempiere il suo ruolo all’interno della società andando a considerare gli aspetti anagrafici (età, sesso) ed il contesto socioculturale di riferimento.

La disabilità è il risultato di questi livelli all’interno di una relazione consequenziale: una possibile menomazione comporta una disabilità, che definisce poi un handicap della persona, cioè una condizione di svantaggio a livello sociale (Angeloni, 2011).

Tale definizione è stata oggetto di critiche, che hanno portato l’OMS, nel 2001 ad adottare una nuova definizione e ad un nuovo paradigma: “la Classificazione internazionale del funzionamento della disabilità e della salute” (l’International Classification of Functioning ICF, 2002).

Tale classificazione, vuole descrivere lo stato di salute delle persone mettendola in relazione con tutti gli ambiti esistenziali: quello sociale, familiare e lavorativo. Inoltre, l’ICF si pone l’obiettivo di cogliere quelle che sono le barriere del contesto socio-culturale di

riferimento che possono causare disabilità, considerando quest'ultima un'esperienza umana che tutti possono sperimentare nell'arco della propria vita.

Attraverso l'utilizzo dell'ICF anche il termine inclusione amplia la sua definizione inserendo il termine BES; con l'acronimo BES si intende definire quelli che sono i bisogni educativi speciali di ogni soggetto in particolar modo nell'ambito scolastico di alunni con bisogni educativi speciali al fine di valorizzare la diversità di ciascun come risorsa. Non si riferisce quindi ad una sola disabilità intellettiva e/o fisica ma altresì a tutti quei soggetti che esprimono bisogni specifici, come i disturbi dell'apprendimento, situazioni di emarginazione sociale, bambini provenienti da nazionalità diverse ed immigrati per ragioni di diversa natura.

### ***1.1. Dall'integrazione all'inclusione, gli eventi salienti a livello mondiale ed europeo***

Dopo l'approvazione della dichiarazione "Universale dei diritti umani", proclamata nel 1948 dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite (NAZIONI UNITE, 1948) anche il nostro paese, nel secondo dopoguerra, pone l'attenzione verso la disabilità all'interno della Costituzione sancendo:

- nell'articolo n.3, l'uguaglianza di tutti i cittadini con pari dignità sociale e uguali di fronte alla legge senza distinzione di sesso, razza, lingua e religione, di opinione politiche, personali e sociali;
- nell' articolo n. 34 la gratuita e l'obbligatorietà della scuola per otto anni;
- nell'articolo n. 38 il diritto all'educazione per tutti, anche per gli inabili e i minorati.

Agli inizi degli anni '90 del secolo scorso, grazie all'avvento di un importante cambiamento culturale avvenuto livello mondiale, la legislazione a sostegno della disabilità, amplia il panorama ed intraprende un percorso che, non guarda la stessa come un problema da tutelare ma, la considera una diversità da riconoscere e valorizzare.

Nel 1990, infatti, la Conferenza Mondiale sull'educazione promuove l'istruzione di base per tutti (UNESCO, 1990); sempre nello stesso anno, il Consiglio dei Ministri dell'Istruzione dell'Unione Europea decide di integrare nei sistemi scolastici i soggetti con disabilità.

Nel 1993 l'Assemblea generale delle Nazioni Unite promuove le regole standard dell'Eguaglianza di Opportunità per le persone disabili, al fine di sensibilizzare le nazioni a far rientrare nel loro sistema educativo anche l'educazione speciale (NAZIONI UNITE, 1993).

Nel 1994 si inizia a parlare di inclusione; l'UNESCO infatti, alla conferenza mondiale di Salamanca, afferma che l'inclusione è la prospettiva più efficace per far fronte a tutte le difficoltà educative che sono riconducibili ai BES, i bisogni educativi speciali e propone una scuola per tutti, che non si limiti solo agli apprendimenti intesi come programma didattico, ma che consideri gli alunni nella loro globalità, nel loro sviluppo, nel loro inserimento sociale e le interazioni con le istituzioni scolastiche (UNESCO, 1994).

Con la carta di Lussemburgo del 1996, si mette in atto il principio "una scuola per tutti e per ciascuno"; vengono infatti sanciti i principi fondamentali per il rispetto del percorso di apprendimento di ogni singolo alunno, ponendolo al centro del processo di crescita sia educativo che didattico. Poiché le istituzioni scolastiche hanno il compito di predisporre ambienti di apprendimento flessibili atti a favorire lo sviluppo delle sue competenze e delle sue autonomie, il concetto di inclusione deve essere attualizzato attraverso il ripensamento di ambienti di apprendimento favorevoli e innovativi integrando metodologie didattiche fino ad oggi pensate per gli ambiti extrascolastici (COMMISSIONE EUROPEA, 1996).

Un'altra conferenza che segnò un cambiamento significativo dal punto di vista pedagogico fu quella tenutasi a Dakar nel 2000, sono emerse importanti riflessioni rispetto alla pedagogia inclusiva, ponendo sempre al centro degli studi il singolo nella sua specificità (UNESCO; 2000).

Nello stesso anno a Lisbona, venne approvato un memorandum rispetto all'istruzione e alla formazione permanente (COMMISSIONE EUROPEA, 2000). Questo documento si declina in sei principi chiave e pone al centro una riflessione rispetto alle competenze, che verranno suddivise in competenze base, ovvero le abilità verbali, fisiche, di cittadinanza, e le abilità che servono al singolo per la propria realizzazione a livello personale, professionale, all'occupazione, alla cittadinanza attiva e all'inclusione sociale. La Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità del 2006 e ratificata dal governo italiano nel 2009, è stata una tappa fondamentale a livello internazionale che ha sancito valori e obiettivi al fine di ampliare il grado di inclusione per le persone disabili

(ONU, 2006). Questa conferenza specifica come tutte le persone siano portatrici di diritti fondamentali e in tal senso anche le persone con disabilità devono poterli esercitare in piena libertà; è compito degli stati quindi, fungere da garanti di tutti diritti civili, politici, economici, sociali e culturali. Tale convenzione riconosce inoltre, attraverso i suoi 24 articoli, come la scuola sia il miglior ambiente educativo per i bambini con disabilità.

Nel 2009 venne sancito il rapporto mondiale sull'educazione inclusiva, nel quale l'UNESCO sottolinea e ribadisce l'importanza dell'inclusività di tutti gli studenti all'interno della scuola, considerando questo un processo di fortificazione (UNESCO, 2009).

Anche nella stesura dell'Agenda 2030, sancita per la realizzazione di uno sviluppo sostenibile, i paesi membri dell'Onu sia nella dichiarazione introduttiva che nell'articolo numero quattro, promuovono il loro credo: "leave no one behind", richiedendo a tutti i paesi, industrializzati e a quelli in via di sviluppo, di non tralasciare nessuno nello sviluppo globale (ONU, 2015).

Affianco alle normative presentate e in modo parallelo all'Agenda 2030, l'Unione Europea nel 2018 pubblica all'interno della Raccomandazione del Consiglio del 22 maggio le competenze chiave per l'apprendimento.

In particolar modo per ciò che si andrà ad analizzare nei prossimi capitoli è necessario che ogni studente riesca ad acquisire ciò che viene definita come competenza digitale.

Tale competenza necessita di un interesse personale verso la tecnologia e il suo utilizzo, sapendola utilizzare con praticità e avendo verso la stessa uno spirito critico e responsabile; essa può risultare un mezzo per apprendere lavorare ed essere partecipi all'interno della società. Con il termine tecnologia si intende:

- l'alfabetizzazione informatica e digitale
- la comunicazione e la collaborazione
- l'alfabetizzazione mediatica
- la creazione di contenuti digitali (anche la programmazione)
- la sicurezza (ovvero la sicurezza personale nel mondo digitale anche in termini di cyber sicurezza)
- questioni legate alla proprietà intellettuale
- la risoluzione di problemi
- il pensiero critico.

Tale competenza deve aiutare a far comprendere alle persone in quale modalità le tecnologie possono aiutare nella comunicazione, nell'innovazione e nella creatività sia in termini di opportunità che di rischi. Oltre a conoscere i principali funzionamenti e gli utilizzi dei diversi dispositivi, dei software, delle reti, dell'intelligenza artificiale o robot e ad interagire efficacemente con essi, le persone dovrebbero anche comprendere i principi generali, i meccanismi e la logica che stanno alla base delle tecnologie digitali in continua evoluzione. È inoltre necessario far in modo che questa competenza si trasformi anche in un approccio critico nei confronti del mondo digitale, in termini di validità, affidabilità e rispetto all'impatto delle informazioni e dei dati disponibili che sono disponibili dagli strumenti digitali, consapevolezza inoltre anche dei principi etici e legali che vengono necessariamente chiamati in causa quando si utilizzano le tecnologie.

La competenza digitale deve quindi essere considerata come ausilio per la cittadinanza attiva e per l'inclusione sociale, la collaborazione con gli altri e la creatività intesa come mezzo per raggiungere obiettivi personali, sociali e commerciali.

Interagire con le tecnologie e i corrispondenti contenuti digitali necessita quindi da una parte di un atteggiamento riflessivo, critico ma anche aperto e curioso, orientato con uno sguardo verso il futuro in termini di evoluzione costante e dall'altra di un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di questi dispositivi.

Altra competenza di fondamentale importanza nell'ambito dell'inclusione scolastica è quella dell'Imparare ad imparare. Essa rappresenta l'abilità di perseverare nell'apprendimento, di organizzare il proprio apprendimento anche mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni, sia a livello individuale che in gruppo. Questa competenza comprende la consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, l'identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli per apprendere in modo efficace. Questa competenza comporta l'acquisizione, l'elaborazione e l'assimilazione di nuove conoscenze e abilità come anche la ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento il fatto di imparare a imparare fa sì che i discenti prendano le mosse da quanto hanno appreso in precedenza e dalle loro esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in tutta una serie di contesti. La motivazione e la fiducia sono elementi essenziali perché una persona possa acquisire tale competenza.

Le competenze sociali e civiche includono competenze personali, interpersonali e interculturali e riguardano tutte le forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa, in particolare alla vita in società sempre più diversificate, come anche a risolvere i conflitti ove ciò sia necessario. La competenza civica dota le persone degli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie alla conoscenza dei concetti e delle strutture sociopolitici e all'impegno a una partecipazione attiva e democratica.

Lo spirito di iniziativa e imprenditorialità riguarda la capacità di una persona di tradurre le idee in azione. In ciò rientrano la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, come anche la capacità di pianificare e di gestire progetti per raggiungere obiettivi è una competenza che aiuta gli individui, non solo nella loro vita quotidiana, nella sfera domestica e nella società, ma anche nel posto di lavoro, ad avere consapevolezza del contesto in cui operano e a poter cogliere le opportunità che si offrono ed è un punto di partenza per la abilità e le conoscenze più specifiche di cui hanno bisogno coloro che avviano o contribuiscono ad un'attività sociale o commerciale. Essa dovrebbe includere la consapevolezza dei valori etici e promuovere il buon governo (Gazzetta Ufficiale dell'Unione Europea, 2018, pp 9-13).

## ***1.2 La legislazione in Italia a supporto della didattica***

Dopo gli articoli sanciti nella costituzione, la legislazione italiana, a tutela della disabilità, aumenta progressivamente di valenza giuridica già nel 1952, anno in cui fu legge n. 1463 dove all'articolo n.2 viene sancito l'obbligo scolastico per i fanciulli ciechi in scuole speciali o nelle classi ordinarie delle scuole pubbliche con necessaria integrazione specialistica e dei servizi di sostegno.

Nel 1957 la "Dichiarazione dei diritti del fanciullo" al quinto principio recita il diritto di essere educato e di ricevere le cure adeguate ad ogni fanciullo che si trova in una situazione di minoranza sia essa fisica, mentale o sociale (ONU, 1959).

Nel 1975 la commissione della pubblica istruzione definisce nella circolare ministeriale n.22 un nuovo modo di essere scuola, condizione della piena integrazione scolastica.

Tre anni più tardi, la circolare n. 178 dispone delle precisazioni rispetto alla figura dell'insegnante di sostegno ed il suo impiego all'interno della scuola.

Il D.P.R. n. 104 del 1985 pone l'accento sugli aspetti metodologici e didattici per i soggetti svantaggiati e disabili, impone che la scuola affronti il processo educativo-didattico sulla base di una diagnosi funzionale predisposta dai servizi specialistici attraverso interventi qualificati di didattica differenziata, integrata da sostegni terapeutico-riabilitativi.

Il D.P.R. del 1994 definisce le procedure per la formulazione della Diagnosi Funzionale (D.F.) e del Profilo dinamico di funzionamento (P.D.F.) e del Piano Educativo Individualizzato (P.E.I.) prevedendo l'attivazione di una didattica differenziata.

Vi sono poi altri importanti riferimenti legislativi:

- La legge n.170 8/10/2010, norma in materia di disturbi specifici dell'apprendimento (Dsa e relativa tutela rispetto al diritto allo studio e utilizzo di nuove metodologie) (MIUR; 2010);
- Decreto Ministeriale 12/07/2011 identifica le modalità di formazione degli insegnanti e dei dirigenti scolastici, le misure educative e di supporto didattico per alunni identificati come DSA;
- La Direttiva Ministeriale 27/12/2012 “strumenti d'intervento per alunni con bisogni educativi speciali e organizzazione territoriale per l'inclusione scolastica”, introducendo in Italia ufficialmente la locuzione Bes e chiarisce il ruolo dei Centri Territoriali di supporto CTS;
- C.M: 8 del 6/03/2013 esplicita la funzione del P.D.P., si definiscono i ruoli dei gruppi di lavoro del GLHI, del GLI, e viene introdotta la pratica del PAI (Piano Annuale per l'Inclusione);
- nel Prot. 2563 del 22/11/2103 vengono chiariti gli strumenti di intervento per alunni Bes;
- nel 2014 vengono promulgate dal MIUR le linee Guida per l'accoglienza e l'integrazione degli alunni stranieri;
- la Legge 107 del 13/07/2015 apre la strada alla possibilità di separare le carriere scolastiche tra insegnanti curricolari ed insegnanti specializzati sul sostegno;

Fondamentale fu poi il Decreto legislativo n.66 del 2017 sull'inclusione scolastica.

Questo decreto stabilisce che l'inclusione scolastica:

- riguarda bambine e bambini, alunne e alunni, studentesse e studenti, risponde ai differenti bisogni educativi e si realizza attraverso strategie educative e didattiche finalizzate allo sviluppo delle potenzialità di ciascuno nel rispetto del diritto

all'autodeterminazione nella prospettiva del miglioramento della qualità della vita;

- si realizza nell'identità cultura, educativa, progettuale, nell'organizzazione nel curriculum delle istituzioni scolastiche, nonché attraverso la definizione e la condivisione del progetto individuale tra scuola, famiglia e altri soggetti, pubblici e privati operanti sul territorio;
- è un impegno di tutte le componenti della comunità scolastica le quali, nell'ambito degli specifici ruoli e responsabilità, concorrono ad assicurare il successo formativo degli alunni.

Le modifiche a questo decreto sono state apportate con il D.lgs. n.96 del 2019 con disposizioni integrative e correttive:

- Utilizzo delle risorse del sostegno;
- Estensione dell'adozione dei criteri ICF anche nell'accertamento delle condizioni di disabilità;
- Modifica delle commissioni mediche per l'accertamento delle disabilità e precisazione dei partecipanti alla stesura del PEI;
- Riconoscimento e istituzionalizzazione delle Scuole Polo, come supporto per l'inclusione scolastica.

In un quadro non solo normativo ma anche di cambiamento culturale, era evidente la necessità di un processo di modificazione degli strumenti didattici all'interno di una prospettiva innovativa.

Riprendendo il concetto di intelligenze multiple, la didattica inclusiva rende l'apprendimento attivo anche per gli studenti che presentano bisogni educativi speciali; la previsione di interventi personalizzati anche temporanei (per esempio rivolti ai minori con background migratorio) devono essere funzionali all'acquisizione del maggior grado di autonomia possibile. L'insieme di conoscenze, abilità, e quindi competenze permette a ciascuno il superamento dei propri limiti e delle proprie difficoltà.

La didattica è lo strumento a favore della gestione di questi bisogni educativi: la strutturazione di una didattica inclusiva che pensi al singolo ma arrivi a tutti; la personalizzazione della didattica, quindi, è un'azione dovuta per soddisfare i bisogni specifici di ciascun alunno nella valorizzazione delle sue specialità.

Si passa perciò da un concetto di didattica frontale ad una didattica legata alle nuove metodologie: cooperative, il tutoring, approccio laboratoriale, uso delle TIC (Ghedin, Acquario, Boggino, pais, Boggino, 2018)

### ***1.3 L'insegnante di sostegno come risorsa per un'inclusione possibile***

Nel percorso legislativo italiano che, ha portato la scuola ad essere lo spazio per eccellenza in cui si è data la possibilità ai bambini di riscoprirsi portatori di risorse e valori, è importante delineare anche le principali normative che hanno portato a considerare l'insegnante di sostegno come risorsa di classe per l'inclusione.

Nel 1974 il ministro della pubblica istruzione nominò una commissione presieduta dalla senatrice Franca Falcucci con il compito di studiare e fare il punto sulla situazione degli alunni disabili in Italia e con l'obiettivo di predisporre eventuali suggerimenti in merito alle loro difficoltà scolastiche e sociali. La circolare n.227 fissò i principi generali a cui doveva uniformarsi la scuola, per la realizzazione dell'integrazione.

Le scuole dovevano perciò aprire le porte agli alunni handicappati<sup>1</sup>, in conformità agli obiettivi educativi e al superamento delle strutture scolastiche specializzate fino a quel momento in essere. Il documento Falcucci rappresenta una vera e propria rivoluzione nel campo delle istituzioni scolastiche ma, anche, sul piano sociale e culturale (Ministero pubblica istruzione, 1975).

La circolare n.178 del 31 luglio 1978 si richiede la presenza degli insegnanti di sostegno specializzati, all'interno della scuola.

L'iter legislativo prosegue con la Circolare ministeriale n. 199 del 28 luglio 1979, attraverso la quale vengono fatte delle precisazioni di rilievo sull'insegnante di sostegno, il quale deve essere in possesso di una qualifica o esperienza diretta sulle condizioni di handicap. Inoltre, l'insegnante deve essere pienamente coinvolto nella programmazione educativa e partecipare a pieno titolo alle attività di competenza dei consigli e dei collegi docenti. Negli anni '90 con l'introduzione della legge n.104 l'insegnante di sostegno assume pari dignità rispetto ai docenti contitolari di classe.

---

<sup>1</sup> Minori che in seguito ad un evento morboso o traumatico intervenuto in epoca pre-peri-post natale presentino una menomazione delle proprie condizioni fisiche, psichiche e/o sensoriali, che li mettano in difficoltà di apprendimento o di relazione.

La figura dell'insegnante di sostegno, venne sostenuto poi da altre normative per far sì che essa rappresenti, per ogni ordine e grado di scuola, una risorsa importante sia per il team di classe o consiglio di classe, sia per gli alunni. La sua specializzazione consente una lettura dei bisogni facendo emergere in modo particolare le risorse di ciascuno e favorendo in fase di programmazione delle attività didattiche la messa in campo di modalità operative che tengano conto dei bisogni educativi specifici emersi.

Seppur la legge che, sancisce la figura del docente di sostegno una figura fondamentale e facente parte del team/collegio docenti, appartenga oramai al secolo scorso, ancora oggi non vi è la piena consapevolezza del valore inclusivo di tale figura lasciandola nell'immaginario collettivo legata al singolo alunno disabile. In particolar modo, i docenti di classe faticano a riconoscere la ricchezza soprattutto nell'attenzione agli alunni con bisogni educativi speciali. L'impegno di tutti i docenti dovrebbe proprio essere quello di "fare squadra" ognuno con e sue competenze specifiche in un'ottica di inclusione olistica che tenga conto anche dei limiti e delle risorse di tutta la comunità scolastica educante.

#### ***1.4 Il percorso evolutivo dell'inclusione: dalla segregazione all'inclusione passando per l'integrazione***

Il concetto di disabilità porta con sé un'importante storia legata al riconoscimento dell'altro e alla valorizzazione dell'alterità in tutte le forme in cui essa si presenta. In particolar modo, per quanto riguarda la disabilità fisica ed intellettiva, il ruolo della pedagogia speciale insieme alla volontà degli stessi disabili o delle loro famiglie è stato fondamentale da un lato per l'attivazione di percorsi atti all'integrazione all'interno della vita sociale e dall'altro all'attivazione di percorsi "speciali" in grado di fornire gli strumenti e le risorse necessarie ad un livello minimo di autonomia personale. L'handicappato definiva la persona che presentava un deficit, e proprio per questo motivo, non poteva aderire a percorsi comuni sia nell'istruzione che nella società in generale.

La segregazione diventava perciò l'unica via possibile per affrontare il problema, perché come tale veniva vissuto sia dalla persona stessa, che dai familiari che dalla società. Quando i diritti dell'uomo, per tutti gli uomini, cominciano ad essere sanciti su carte costituzionali nazionali ed internazionali, si fa strada l'idea che, ogni uomo abbia la possibilità e l'opportunità di avere un proprio percorso di crescita integrato con gli altri

percorsi comuni. Questo passaggio storico ha necessariamente apportato un cambiamento nel modo di pensare alla scuola, un percorso che ha portato ad ampliare l'orizzonte del termine "disabilità" che definisce una persona con certificazione medica (L. 104/92) fino ad arrivare alla definizione di Bisogni Educativi Speciali dove ciascun bambino, studente ha il diritto di venire attenzionato rispetto ai propri bisogni con risposte educative – didattiche adeguate ed inclusive.

L'inclusione scolastica e sociale, intesa oggi come pratica messa in atto dalle istituzioni per garantire a tutti un diritto fondamentale per l'essere umano, ovvero quello all'istruzione, è quindi da considerarsi come il traguardo finale di una corsa che nel suo percorso ha visto definirsi diverse tappe.

Sicuramente la presenza o meno di alunni con disabilità, all'intero di una scuola pensata per tutti, ha segnato una meta importante e viene considerata come il punto di riferimento e di svolta dal periodo in cui la persona disabile veniva escluso dai contesti istituzionali comuni e destinato a contesti ghettizzanti e deprivanti.

Questo percorso, che porterà poi alla definizione di inclusione, nasce e si diffonde nel dopo guerra e con la nascita della Carta costituzionale dopo un periodo storico e culturale contrassegnato dalla segregazione e dal razzismo con forme estreme come il nazismo e il fascismo.

In questo panorama sociale vi è la necessità di ricostruire un pensiero democratico, come suggerisce il filosofo russo S. Hessen, che riconoscesse la dignità di ogni essere umano rispettandone ogni sua origine e ogni suo pensiero (Callegari, 2020).

Questa riflessione starà alla base di quello che sarà lo scenario legislativo che andrà a regolamentare l'integrazione dell'alunno "portatore di Handicap" all'interno del percorso didattico-educativo nonché educativo-riabilitativo dove la pedagogia speciale avrà un ruolo fondamentale.

Il susseguirsi dal 1948 fino ai primi anni del 2000 di atti normativi che definissero la persona disabile come persona in primis e, quindi, successivamente degna di essere integrata all'interno dei "comuni" percorsi educativi e didattici, ha mostrato la necessità ma anche l'esigenza di un atto trasformativo ed evolutivo dei sistemi scolastici fino a quel momento esistenti. Non di poca importanza ha avuto il pronunciarsi di istituzioni internazionali come l'ONU e il Consiglio d'Europa in una visuale più olistica dei diritti del bambino, di tutti i bambini.

Agli inizi degli anni '70 infatti, nel nostro paese, inizia una prima fase, chiamata fase di Inserimento, una fase che nasce dalla volontà degli insegnanti stessi di superare le scuole speciali e le classi differenziate, in quel periodo ancora molto presenti e radicati nel nostro territorio. Grazie ai cambiamenti legislativi decisivi, la scuola incarna due parole chiavi importanti, quali l'accoglienza e la socializzazione, permettendo così l'apertura delle classi e quindi una lenta ma progressiva partecipazione a tutti gli allievi.

A sostegno di questo cambiamento vi è sicuramente la relazione conclusiva della commissione Falcucci del gennaio 1975, che supera qualsiasi forma di emancipazione sociale e concepisce un nuovo modo di fare scuola.

La seconda fase importante di questa staffetta è la fase dell'integrazione che si sviluppa verso la fine degli anni Settanta, che vede l'Italia come paese modello e di riferimento per la presenza di alunni disabili all'interno della scuola comune, e la relativa chiusura delle scuole speciali, permettendo quindi ad un ripensamento in generale della scuola stessa ed in particolar modo della didattica; Si introducono nuovi termini come programmazione, obiettivi, verifiche e valutazioni rivolte alla specificità di ogni singolo allievo, si coniano nuovi termini ponendo molta attenzione quindi al lessico con cui ci si riferisce alla persona, passaggi che permettono di parlare finalmente di partecipazione e apprendimento.

A seguito di queste fasi, se ne sviluppa poi una terza, quella dell'inclusione. L'inclusione che si configura come categoria dentro un contesto culturale internazionale; dagli anni Novanta dello scorso secolo, la globalizzazione, oltre agli aspetti economici, è entrata in quelli culturali riuscendo a portare anche negli aspetti educativi, sanciti dalle legislazioni internazionali, il concetto di diritti umani nel suo aspetto più ampio e profondo.

In questo scenario sempre più, si fa largo l'idea della valorizzazione dell'alterità, seppur la sua attenzione in termini pedagogici, istituzionali e olistici abbia ancora oggi notevoli lacune. L'inclusione all'interno delle istituzioni scolastiche, in particolar modo nella scuola italiana, viene sancita chiaramente anche nell'organizzazione scolastica come un'area precisa e regolamentata. L'area inclusione è una delle aree dove le risorse, sia in termine di personale docente che di formazione, vede applicarsi percorsi importanti.

L'agenda 2030 stabilisce nell'inclusione un obiettivo trasversale che riguarda diversi ambiti (ONU, 2015); il modello dell'Inclusive Education, sancito dal manifesto della scuola inclusiva della dichiarazione di Salamanca (UNESCO, 2009), ha alla base

l'obiettivo di garantire le stesse opportunità di sviluppo anche per chi si trova in situazione di particolare difficoltà senza che si tratti necessariamente di disabilità con certificazione sanitaria (UNESCO, 2009).

L'inclusione, perciò, ingloba l'integrazione, allargando gli orizzonti e facendo diventare la disabilità uno dei bisogni speciali nell'infinita proiezione dei bisogni di ciascun essere umano.

La legislazione, sia nazionale che internazionale, ed in particolar modo quella riguardante le istituzioni scolastiche, ha dato la possibilità di garantire agli studenti disabili in primis una didattica differenziata in grado di rispondere ai loro bisogni e di essere valutata con giusti parametri di riferimento. Ha inoltre garantito l'affiancamento di docenti specializzati in grado di programmare percorsi educativi-didattici documentati. In particolar modo la legge Quadro n. 104 del 1992 ha sancito la compilazione del P.E.I. all'interno del quale evidenziare le aree di intervento, gli obiettivi didattici ed educativi le metodologie scelte e i metodi di verifica e valutazione a partire da una diagnosi fornita da professionisti degli Enti Locali e da un profilo di funzionamento condiviso. Questa svolta normativa ha aperto la strada al riconoscimento del docente di sostegno come risorsa all'intero del team docenti e in grado di dare risposte efficaci per una didattica che integrasse i bisogni specifici. Con la ratifica delle leggi internazionali all'interno del sistema scolastico italiano, sempre con, non solo quelli con maggior intensità si è evidenziata la necessità di riconoscere tutti i bisogni educativi presenti all'interno del gruppo classe, non solo quelli con certificazione. La legge 170/2010 è un chiaro passaggio dall'integrazione all'inclusione con il riconoscimento delle necessità di una didattica innovativa ed inclusiva in grado di rispondere contemporaneamente ai diversi bisogni.

L'inserimento, l'integrazione e l'inclusione partono pertanto dallo stesso presupposto di base: il riconoscimento della disabilità e della diversità come una risorsa da valorizzare. L'inclusione risulta essere l'evoluzione delle altre, supportate dall'idea pedagogica che l'essere umano è sempre educabile in quanto detentore di risorse personali resilienti, in questa fase quindi si pone il focus sulla parola barriere alla partecipazione e all'apprendimento, si parla di comunità, di cittadinanza.

A conclusione di questo breve percorso nella storia della disabilità all'interno della scuola italiana, si ritiene importante riflettere rispetto all'importanza del contesto culturale entro il quale la politica e la legislazione muovono i loro passi. La pedagogia in generale, ma

ancor di più la pedagogia speciale, porta con sé e dentro sé, la responsabilità di promuovere una cultura dell'inclusione dove non è necessario definire attraverso un etichettamento medico – scientifico i bisogni di un individuo soprattutto in termini di percorso educativo e didattico. La pedagogia dovrebbe essere a servizio di legislatori e di chi si occupa di politiche sociali ed educative per creare nuovi orizzonti di valorizzazione dell'essere umano e nel riconoscimento delle potenzialità di ciascuno, creando contesti educativi all'interno dei quali sia facilitata la crescita e la maturazione così come la possibilità e l'opportunità di uscita da situazioni di fragilità seppur temporanee. La disabilità riguarda tutti e ciascuno nelle sue specificità perché tutti dovrebbero sentirsi cittadini consapevoli e parte attiva di una cultura che miri al riconoscimento della diversità e soprattutto dell'unicità di ciascun essere umano nella sua specialità. La scuola e le istituzioni hanno il compito di garantire che ciò accada nella quotidianità del loro esercitare educazione e apprendimento innovativo ed inclusivo.



## ***2. L'ambiente di apprendimento come spazio per l'inclusione***

L'ambiente di apprendimento è uno spazio inteso come spazio della conoscenza, nel quale gli studenti possono arricchirsi di conoscenza, sperimentare le proprie abilità e operare insieme al gruppo di pari dove la collaborazione è necessaria al raggiungimento di obiettivi comuni e la negoziazione di significato porta alla co-costruzione di significato. In tali ambienti è possibile intravedere la sperimentazione di forme importanti di inclusione, ma è necessario fare un passaggio preliminare ed andare ad identificare quali sono le dimensioni che compongono un ambiente di apprendimento.

In primo luogo, vi è la dimensione dell'ambiente fisico ovvero una predisposizione attenta agli ambienti di apprendimento intesi anche come struttura, gli spazi in cui viene svolto l'insegnamento rappresentano infatti una parte significativa della didattica del docente che devono essere accoglienti e funzionali allo stesso tempo.

Ma spazio di apprendimento come spazio per l'inclusione è anche l'ambiente in cui nascono e si sviluppano le relazioni che si sviluppano su diversi livelli; in questo ambiente l'inclusione è sicuramente uno dei caratteri che lo contraddistingue, la parte emotivo-relazionale porta con sé la presa di responsabilità di ciascun individuo presente all'interno del gruppo di essere protagonista attivo e indispensabile per gli altri.

Infine, ad oggi è emerso un nuovo ambiente di apprendimento, ovvero quello digitale in cui ci si ritrova in un contesto virtuale in cui vi è la possibilità di sperimentare nuove modalità di apprendimento utilizzando strumenti e/o piattaforme innovative e dove anche l'inclusione può trovare nuove forme per la sua sperimentazione.

### ***2.1 L'ambiente di apprendimento come spazio fisico***

Il lavoro di analisi del setting d'aula dà la possibilità di ampliare le visuali su quelle che possono essere le potenzialità che un ambiente di apprendimento può avere soprattutto se associato a strumenti innovativi e materiali, nonché arredi scelti con determinati criteri. Si tratta di uno spazio pensato e progettato in un'ottica davvero inclusiva.

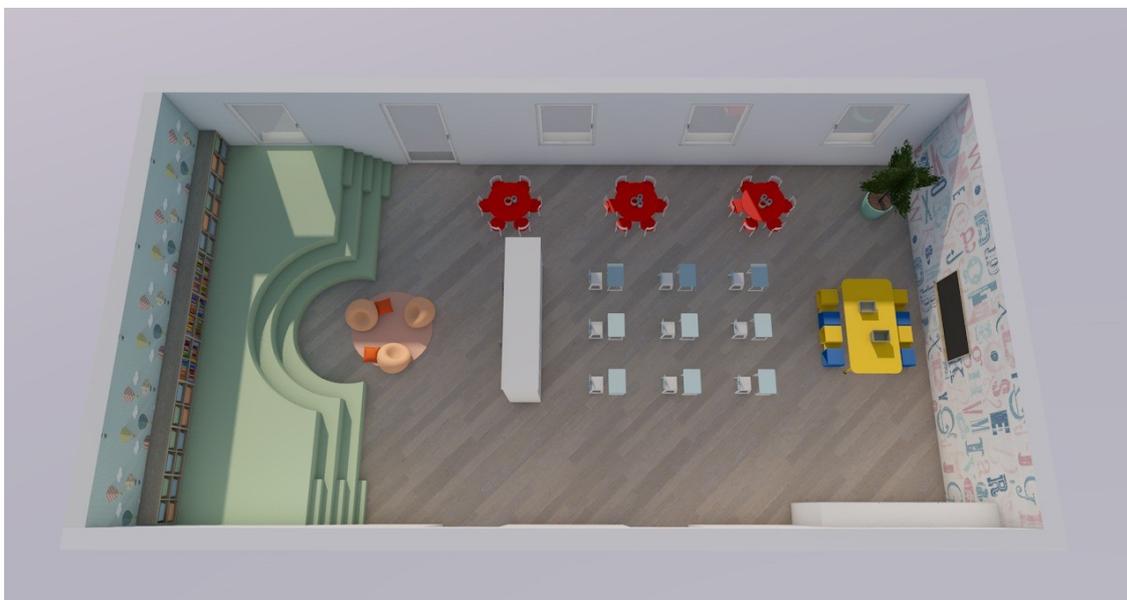
Il setting risulta innovativo quando porta al suo interno una serie di attenzioni legate sia ai colori e ai materiali utilizzati. La luminosità e l'accesso verso ambienti esterni (come

può essere un giardino) direttamente dall'aula privo di barriere architettoniche, favorisce sia gli eventuali alunni con disabilità fisiche ma anche tutti quei deficit motori anche temporanei che un alunno può avere durante il corso del suo percorso scolastico.

Ogni spazio va creato e studiato attribuendogli una specifica funzione e rifacendosi al *Future Classroom Lab di European Schoolnet* con le necessarie modifiche che tengono presenti i bisogni specifici (European Schoolnet, 2017, [www.indire.it](http://www.indire.it)).

### ***2.1.1 Un progetto di aula inclusiva***

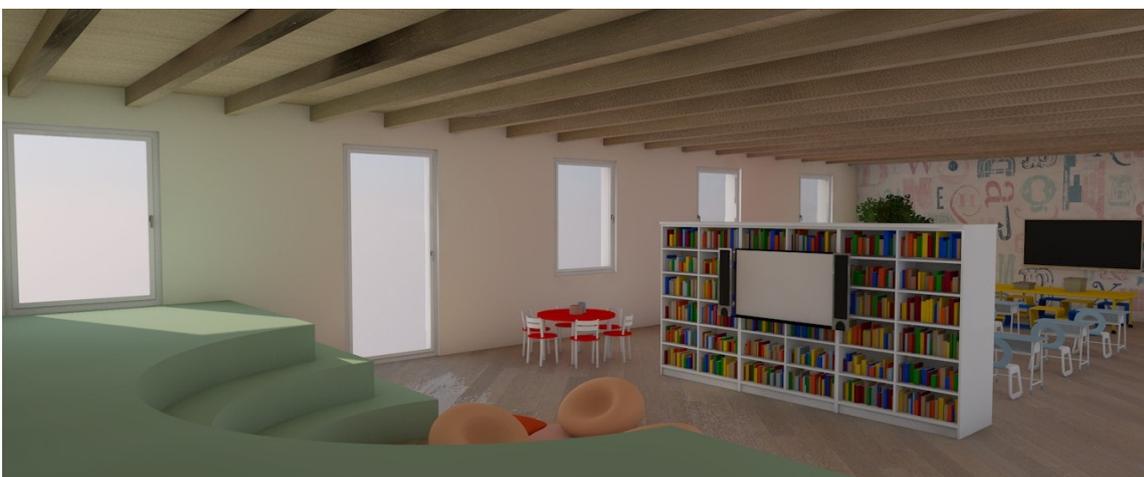
L'aula del progetto presentato è rappresentata da uno spazio ampio all'interno del quale ogni alunno o gruppo di alunni può trovare gli stimoli adeguati ad un apprendimento funzionale all'acquisizione di competenze legate ad obiettivi che tengano conto delle differenze di ciascuno sia nei punti di forza che nei punti di fragilità.



Al centro dell'aula si è scelto di posizionare un'importante libreria all'interno della quale ogni alunno può accedere per ricercare e approfondire. La scelta di posizionarla al centro ha lo scopo di farla diventare accessibile da ogni posizione dell'aula; oltre a ciò, garantisce la suddivisione funzionale della parte dell'anfiteatro che necessita di un setting particolare.



Lo spazio che si può osservare nell'immagine appena sopra è stato pensato come uno spazio di laboratorio dove gli alunni in piccolo gruppo possono creare con diversi materiali e tecnologie. Il tavolo è con le rotelle e le poltroncine sono leggere per permettere lo spostamento facile e funzionale di tali strumenti e lasciare tutto uno spazio libero per poter – se necessario – lavorare a terra (ad esempio per la creazione di cartelloni). Appesa alla parete c'è una semplice lavagna in ardesia che riporta all'idea di “scienza” e ricerca. L'idea di mantenere degli strumenti che appartengono alla storia della scuola crea un ponte tra passato e futuro in un continuum che deve essere quello della bellezza dell'apprendere.



L'anfiteatro come luogo di ascolto della presentazione che può essere fatta sia dal docente che dagli stessi alunni. Di fronte appesa alla libreria è stata posizionata una LIM con casse audio importanti che consentono un valido supporto multimediale e interattivo. L'innovazione sta sia nel metodo che negli strumenti utilizzati e un setting che tenga in considerazione entrambi gli elementi garantisce che gli apprendimenti avvengano con fluidità e rispettando i tempi di ciascuno. L'anfiteatro permette la messa in campo di diverse metodologie didattiche; pensando a dei bambini della scuola primaria, ad esempio, la drammatizzazione è senz'altro una metodologia ma allo stesso tempo uno strumento che consente di mantenere il livello di attenzione e concentrazione molto alto e per un tempo maggiore rispetto alla lezione frontale.



L'idea della disposizione ad isole è strumento didattico che pone il focus sulle metodologie legate al cooperative learning. La metodologia di apprendimento in piccolo gruppo di pari riesce a garantire l'acquisizione di competenze sul piano degli apprendimenti legati alle diverse discipline e contemporaneamente di competenze relazionali fondamentali alla maturazione e alla crescita di ogni singolo alunno (Life Skills).

Ogni tavolo ha al centro la possibilità di contenere i diversi materiali che possono essere condivisi e opportunamente scambiati. La dimensione dialogica che si crea nel lavoro di gruppo (Cooperative Learning e Peer Education) favorisce lo scambio di conoscenze e

l'arricchimento reciproco all'interno di un clima di rispetto e comprensione dell'altro come risorsa.



È altrettanto necessario garantire uno spazio individuale dove ogni alunno possa sviluppare le proprie conoscenze e approfondire ciò che ritiene più opportuno e funzionale al suo percorso di crescita.

La scelta, perciò, di un piccolo spazio con banchi singoli di colore azzurro come uno spazio che attraversa (l'azzurro come l'idea del mare, degli oceani, etc.) che fa da ponte tra il lavoro ad isole e lo spazio di laboratorio.



Davanti all'anfiteatro il fatto di posizionare dei cuscini con un tappetone consente agli alunni di trovare una dimensione di contatto con il sé con il proprio corpo che non deve essere necessariamente posto in una posizione di rigidità (sedia e banco) ma che permetta loro di "ascoltarsi" e "ritrovarsi". La pedagogia del corpo parla chiaro rispetto all'importanza che riveste anche sugli apprendimenti il fatto di poter sentirsi in contatto con il proprio corpo e riconoscerne sensazioni ed emozioni. Legato a questo vi è l'importanza di utilizzare la musica in un contesto di apprendimento e per questo nella stessa zona c'è la Lim con delle casse audio che ne permettono l'emissione e l'ascolto.

In continuità con quanto detto finora in questo progetto si è pensato alla possibilità di accedere al giardino direttamente dall'aula. Niente barriere architettoniche e niente barriere cognitive... si apre la porta perché fuori c'è un mondo da scoprire e da conoscere. Un'aula che permetta la didattica outdoor è un setting che dà la possibilità ai bambini di "uscire" per "osservare" e "analizzare" ciò che li circonda come un laboratorio sempre disponibile dove applicare il metodo scientifico. Mai come in questo periodo che è stato attraversato dall'emergenza sanitaria da Covid-19 si è riscoperto l'importanza e la necessità di stare all'aria aperta il più possibile. Il giardino non solo luogo per trascorrere i momenti non strutturati della vita scolastica ma come setting di apprendimento strutturale e funzionale.

Concludendo pensare, progettare e proporre un'idea di aula flessibile è di certo un lavoro ambizioso; costringe ad un'attenta analisi di ciò che quotidianamente emerge come critica legata agli spazi di apprendimento, ma senza mai poi fornire un'idea costruttiva. Rivalutare e rivedere potrebbe essere il primo punto di partenza che ogni docente nel suo piccolo potrebbe portare con sé come innovazione. Non fermarsi alle problematiche ma cercare una possibile soluzione seppur sembri apparentemente impraticabile.

Significa per ciascun docente poter fare un viaggio dentro ai propri sogni di ex alunni e di attuali docenti. E come tutti i sogni portano con sé un pezzo di realtà possibile ed attuabile.

## ***2.2 L'ambiente di apprendimento come spazio relazionale***

La scuola rappresenta un luogo di incontro significativo nella storia di ogni studente e si stabilisce su tre livelli:

- 1 l'incontro con i coetanei;
- 2 l'incontro con gli insegnanti;
- 3 l'incontro con gli apprendimenti.

Questi tre livelli sono legati l'uno all'altro in un continuum tra socializzazione e scoperta di sé che necessariamente interferisce positivamente o meno negli apprendimenti.

L'ambiente inteso come spazio relazionale diventa perciò un ambiente di vita, di incontro, di conoscenze ma anche di vissuti condivisi (si pensi ai bambini che provengono da culture diverse). È necessario, perciò, prestare particolare attenzione alla creazione di un ambiente che diventi il più possibile accogliente e che favorisca l'arricchimento di uno scambio costruttivo e partecipativo in un fluido interscambio di conoscenze ed esperienze: sarà per gli studenti un po' come "sentirsi a casa" (Borri, 2016).

Galimberti dice che *"abitare non è conoscere, è sentirsi a casa, ospitati da uno spazio che non ci ignora, tra cose che dicono il nostro vissuto, tra volti che non c'è bisogno di riconoscere perché nel loro sguardo ci sono le tracce dell'ultimo congedo. Abitare è sapere dove deporre l'abito, dove sedere alla mensa, dove incontrare l'altro, dove dire è u-dire, rispondere è cor-rispondere. Abitare è trasfigurare le cose, è caricarle di sensi che trascendono la loro pura oggettività, è sottrarle all'anonimia che le trattiene nella loro "inseità" per restituirle ai nostri gesti "abituali" che ci consentono tra le nostre cose, presso di noi* (Galimberti, 2005, p.124).

L'ambiente di apprendimento diventa perciò un facilitatore che contribuisce attivamente ad aumentare nella capacità dello studente ad imparare e a stare bene.

## ***2.3 La classe inclusiva: il gruppo classe come primo strumento per l'inclusione***

"Fare educazione inclusiva" significa "fare comunità". Inclusivo è un ambiente dove tutte le diversità vengono valorizzate così da dare a tutti pari possibilità di crescita

in un sistema equo e in grado di prendersi cura di tutti gli alunni, assicurandone la loro dignità, il rispetto delle differenze e la valorizzazione delle stesse.

La scuola è il principale luogo di apprendimento all'interno del nostro sistema educativo. Una classe inclusiva è perciò il luogo dove viene garantita a ciascun studente l'autentica possibilità di apprendere, esprimersi e crescere in costante relazione con sé e con l'altro. È lo spazio all'interno del quale i soggetti con bisogni educativi speciali vengono riconosciuti e inclusi nell'apprendimento da tutti gli insegnanti presenti nel team o nel consiglio di classe e formati con specifiche competenze e pertanto in grado di comprendere e porre attenzione ai bisogni di ciascuno. In base al rapporto "Inclusive Education: What, Why and How" è possibile ritrovare quali possano essere i criteri per una classe inclusiva e quali le caratteristiche che la possono definire ([www.savethechildren.it](http://www.savethechildren.it))

Una classe inclusiva per essere tale dovrebbe rispettare delle caratteristiche che qui di seguito proverò ad approfondire:

- 4 deve esserci un clima di rispetto all'interno della quale nessun bambino possa sentirsi escluso e/o emarginato; è necessario ci sia un'attenzione distribuita equamente e che tenga conto delle caratteristiche e dei bisogni specifici di ogni alunno;
- 5 ogni bambino sarà "pensato" e in tal senso le attività da svolgere saranno proposte in maniera personalizzata in modo così che vengano rispettati i bisogni specifici di ciascun alunno; una didattica differenziata non nei contenuti ma nella fruizione degli stessi;
- 6 il bambino deve sentirsi a proprio agio all'interno dell'ambiente scolastico e in particolar modo nella propria classe; laddove vi siano delle barriere devono essere individuate e messi a punto tutte le possibili operazioni per trasformarle in facilitatori;
- 7 la classe deve essere un ambiente familiare in modo tale che tutti i contesti educativi che ruotano intorno allo studente siano inclusi nel suo processo di apprendimento; particolare importanza deve essere data ai genitori che devono essere parte attiva di questo percorso.

La Dichiarazione Universale dei Diritti Umani (NAZIONI UNITE, 1948), unita alla Convenzione Internazionale per i Diritti dell'infanzia (NAZIONI UNITE, 1989) hanno sancito che l'educazione è un diritto fondamentale, da garantirsi in funzione delle capacità

e bisogni di ciascun bambino, senza che nessuno sia escluso a causa delle sue caratteristiche personali.

Questo mette in evidenza l'importanza di un'educazione che diventi necessariamente inclusiva e che all'interno della comunità scolastica trovi un ambiente dove espletarsi con la massima attenzione.

## ***2.4 L'ambiente di apprendimento digitale: un'opportunità***

Uno "spazio di apprendimento" innovativo può oggi essere sia fisico sia virtuale, e in tal senso si definisce "ambiente di apprendimento misto"; questo arricchisce il contenuto legato alla didattica di risorse di tipo digitale fondate sulla realtà virtuale.

Lo studente all'interno del proprio ambiente di apprendimento deve sentirsi protagonista e parte attiva della vita didattica; la possibilità di utilizzare le tecnologie come strumento gli permette di diventare attore e costruttore delle proprie conoscenze e competenze.

L'ambiente di apprendimento deve essere caratterizzato da flessibilità, multidisciplinarietà, adattabilità e interconnessione continua tra informazioni/conoscenze e bambini; l'accesso e l'utilizzo delle tecnologie – risorse educative, devono essere sempre disponibili ed aperte, permettendo così l'attualizzarsi di un apprendimento attivo e collaborativo (Cooperative Learning e Peer Education) dando spazio alla creatività e all'innovazione.

Gli ambienti di apprendimento digitali e/o virtuali si configurano come ambienti "smart per la didattica"; sono dei veri e propri ecosistemi dell'apprendimento; essi rafforzano le abilità relazionali tra gli studenti oltre all'interazione costante tra loro conoscenze e le loro risorse personali.

Lavorare per "ambienti di apprendimento" è una scelta a priori dell'insegnante legata principalmente agli obiettivi che vuol raggiungere e alle comprensioni durevoli che vuole evidenziare.

Una didattica legata a questa scelta, può rendersi funzionale alla risoluzione di alcune situazioni di problematicità che si creano all'interno dei gruppi classe: ad esempio i problemi legati all'attenzione e alla concentrazione o le situazioni più complesse legate alle disabilità conclamate, sono sempre più frequenti nelle prime classi della scuola

primaria. La lezione frontale in tal senso risulta una barriera agli apprendimenti e proprio per questo il corpo docenti dovrebbe ristrutturare i propri presupposti concettuali sugli apprendimenti e sull'insegnamento più in generale, riorganizzando le proprie prassi e metodologie didattiche.

## ***2.5 L'Index per l'inclusione: un riferimento indispensabile***

L'index per l'inclusione è il testo di riferimento pubblicato da Tony Booth e Mel Ainscow nel Regno Unito nel 2000, nonché lo strumento utilizzato per promuovere l'inclusione all'interno del contesto scolastico previa l'autoanalisi del proprio funzionamento. Il testo è frutto di un lavoro di ricerca condotta dal Centre for Studies on Inclusive Education che coinvolse insegnanti, famiglie e addetti ai lavori della Gran Bretagna all'interno di una vera e propria sperimentazione all'interno di alcune scuole pilota (Booth, Ainscow, 2002).

Lo scopo dello strumento è quello di far crescere il livello di inclusione all'interno del proprio ambiente scolastico applicabile ed estendibile altresì al territorio e alla comunità ad esso legati.

La concezione di inclusione intesa nel lavoro di ricerca implica il superamento della logica dell'integrazione scolastica e sociale unico modello finora utilizzato per la gestione delle diversità e vulnerabilità all'interno del contesto scuola. Partendo dal presupposto che il mancato livello di inclusione non dipende da un deficit interno (la disabilità di un alunno) ma da una barriera dell'organizzazione della scuola e nelle sue prassi didattico – educative, l'index propone una nuova visione dei curricoli scolastici basato sui diritti essenziali dell'essere umano.

L'index incoraggia ad uno sviluppo degli apprendimenti e della partecipazione attiva alla vita scolastica attraverso un processo collaborativo che coinvolga professionisti, alunni/studenti, famiglia, comunità nonché territorio.

La valutazione del proprio ambiente tiene in considerazione tre dimensioni fondamentali legati al processo di sviluppo di una autentica inclusione:

- creazione di culture inclusive;
- produzione di politiche inclusive;
- evoluzione di pratiche inclusive.

L'inclusione nell'Index si traduce nel favorire la partecipazione attiva di tutti gli attori della vita scolastica e sociale: adulti e bambini. A differenza di ciò che comunemente viene inteso come inclusione, l'Index intende la stessa come la partecipazione di tutti i bambini e gli adulti al di là delle disabilità o vulnerabilità conclamate.

Affianco ad una visione innovativa di inclusione mette al centro il concetto di risorse a supporto degli apprendimenti e della partecipazione, intendo tutto ciò che favorisce la capacità della scuola di rispondere alla pluralità delle differenze tra i bambini e degli studenti in generale, in modo da valorizzarle.



### ***3. Le metodologie didattiche a servizio dell'inclusione***

La pedagogia, ed in particolar modo la pedagogia speciale, ha da sempre nelle sue radici come principio cardine quello dell'inclusione. Inclusione intesa come un imperativo etico, un diritto di base che nessuno deve guadagnarsi (Stainback- Stainback, 1990), una modalità di vivere in modo onesto con etica ed equità, dove tutti gli individui hanno il diritto di essere educati nella scuola comune.

È obiettivo della società la realizzazione di una scuola comune di e per tutti, che utilizzi una didattica inclusiva che abbia come obiettivo quello di individuare ed elaborare i processi di insegnamento, di sviluppo e di apprendimento in contesti educativi che siano aperti democratici, in cui tutti possano partecipare e a favore di un apprendimento attivo e collaborativo che colga le differenze anche nelle sfumature più nascoste.

#### ***3.1 La dimensione pedagogica dell'inclusione: la storia che insegna***

La realizzazione di una società inclusiva ritrova le sue radici all'interno dell'inclusione scolastica, e a dimostrazioni di ciò, due pedagogisti dello scorso secolo, Don Milani e Maria Montessori, hanno fatto della loro vita una testimonianza autentica incarnando il principio dell'inclusione, sia attraverso il principio di equità “per tutti” sia attraverso quello di differenziazione “per ciascuno”.

Questi due pedagogisti hanno posto le basi per una riflessione più profonda legata la pedagogia e la didattica in Italia ed anticipando le teorie poi sviluppate negli ultimi decenni e che troveranno sviluppo nell'ambito delle neuroscienze.

##### ***3.1.1 L'I Care di don Milani***

Tra le molte rivoluzioni avvenute nel secolo scorso, quella di Don Milani all'interno del campo educativo-didattico nonché pedagogico, è sicuramente una delle più incisive e più importanti che ha segnato la nascita di una nuova pedagogia, di nuovi orizzonti didattici, di una visione diversa di guardare l'altro che pone nell'educazione il significato di cura, nel senso più profondo: avere a cuore l'altro, “I care” (Lucangeli, 2022). Quella che propone Don Milani è infatti una scuola che si prefigge l'obiettivo di

non lasciare indietro nessuno dove lo sguardo degli insegnanti è di accudimento verso quei giovani che diventeranno adulti formati in cultura, etica e impegnati in una cittadinanza attiva.

Lorenzo Milani nasce nel 1923 a Firenze, in una famiglia colta e benestante, la quale gli garantisce una vita agiata nonostante il clima bellico che ne deriva alla Seconda guerra mondiale. Dopo riflessioni importanti, il ventenne Lorenzo Milani decide di lasciare la sua famiglia di origine e la rispettiva posizione sociale, di convertirsi al cattolicesimo e di iscriversi in seminario in Toscana nella sua terra di origine. In questo periodo nasce in lui la consapevolezza di aver vissuto una vita privilegiata dalla quale voleva appunto liberarsi ed assume posizioni di critica e di denuncia verso l'ingiustizia sociale e l'autoritarismo. Milani, che divenne poi Don, fonda in provincia di Prato la sua prima scuola popolare aperta a tutti e gratuita; In questa esperienza conosce la povertà e si sperimenta nell'incontro, incontra l'altro nella sua vera essenza, nella sua unicità e capisce che la lingua e il suo insegnamento sono l'unico strumento verso qualsiasi tipo di redenzione atte al superamento delle ingiustizie sociali e all'emancipazione sociale poiché veicolo di dialogo e confronto, insegnare ai bambini a leggere e a scrivere permetteva loro di acquisire la conoscenza fondamentale per la loro vita adulta (Lucangeli, 2020).

Don Milani, con le sue idee e le sue posizioni radicali, viene costretto a trasferirsi nel paese di Barbiana nel Mugello dove fonda una scuola nuova ed innovativa, aperta e destinata ai figli di operai e contadini del posto, per dare loro la possibilità di emanciparsi e per superare le ingiustizie sociali. Da questo contesto che continua la critica del pedagogista verso la società di allora, denunciando l'incapacità della stessa di prendersi cura del patrimonio umano conservato nelle culture popolari e per lo più tramandato oralmente.

Nelle idee di Don Milani ogni singolo studente è in relazione con l'altro, è inserito in una rete sociale che necessita di essere costruita attraverso il dialogo e il confronto, intesa anche come uno spazio di fiducia e arricchimento reciproco di conoscenza; vi è quindi la necessità di una ricostruzione della società e proprio la scuola è garante del sapere delle generazioni future elaborando dei percorsi di formazione modellati sulle esigenze e sulle potenzialità di ogni singolo studente. La scuola di Don Milani è quindi attenta alla ricerca e alla costruzione all'autonomia di ogni singolo alunno che sarà poi cittadino del mondo

partendo proprio dall'unicità di ogni allievo, favorendo il suo apprendimento e il suo sviluppo in senso cooperativo, reale ed esperienziale.

In questa visione scolastica è fondamentale la figura dell'insegnante, che ancor prima della didattica e degli apprendimenti si dedica all'altro, lo prende nel cuore, lo cura e lo rispetta, andando oltre a tutte quelle condizioni di svantaggio che spesso inficiavano nello sviluppo di crescita di molti bambini e tiene conto solamente del suo sviluppo e del suo potenziale. È poi in "*Lettere ad una professoressa*" scritta nel 1967 insieme ai suoi studenti che Don Milani testimonia quanto sia importante parlare di inclusione all'interno delle istituzioni scolastiche.

Lo spirito, se pur rivoluzionario, dovrebbe riecheggiare in ogni docente che voglia farsi carico e prendersi cura di ogni studente, della sua crescita e del suo sviluppo, che insegni a pensare, parlare liberamente e collaborare per un mondo di diritto e non di privilegi.

### ***3.1.2 Maria Montessori: i bambini come creature da educare***

A fianco a don Milani non poteva mancare un altro pilastro della pedagogia del '900 Maria Montessori donna, medico, neuropsichiatra, filosofa, educatrice e pedagogista.

Il suo pensiero nato dall'esperienza diretta con i contesti più a margine apre nuove prospettive nel modo di guardare l'infanzia e i bambini, ritenuti fino a quel momento esseri incompleti, vasi vuoti da riempire, da colmare (Montessori, 2021). Per la Montessori i bambini sono creature da educare ed accompagnare nel loro percorso di sviluppo personale puntando all'obiettivo della libertà.

Ella, infatti, dopo essersi laureata in medicina (prima donna in Italia), decide di applicare le sue conoscenze all'ambito della vulnerabilità: si specializza in neuropsichiatria e inizia la sua carriera nella clinica psichiatrica dell'università di Roma.

Sarà proprio all'interno di questa esperienza lavorativa che incontrerà i primi bambini con difficoltà, che provengono dalle zone più povere della città e che presentano evidenti situazioni di abbandono. È proprio dall'incontro con questi bambini che fonda la Scuola Magistrale ortofrenetica rivolta ai professionisti che si occupano dei bambini con difficoltà legati agli apprendimenti o in situazioni di vulnerabilità relazionale e sociale.

Proprio come don Milani, sarà la relazione diretta con la disabilità e la vulnerabilità a tracciare tutte il suo operare pedagogico, le sue ricerche, il suo essere rivoluzionaria.

Sono gli anni del dibattito nature vs nurture, natura e cultura: lo sviluppo neuropsicologico del bambino è interamente legato alla natura (genoma) o alla cultura, all'ambiente in cui esso è inserito ed entro il quale sviluppa le proprie abilità e competenze (Milani P., 2018).

La Montessori prendendo spunto dagli scienziati che si occupano di queste ricerche, basate soprattutto sull'osservazione e sul gioco educativo, applica tali metodologie per aiutare i bambini che lei incontra in situazioni di vulnerabilità. Il passaggio fondamentale che farà questa straordinaria pedagoga, seppur allora si trattasse di una intuizione sarà quello di dimostrare che l'educazione può essere cura. Lei, infatti, sostiene che la prima forma di cura è l'educazione, di cui tutti i bambini necessitano fin dalla loro nascita. Ovviamente, da studiosa e ricercatrice non si accontenta di fermarsi all'intuizione ma vuole procedere alla comprensione profonda di ciò che vede e sperimenta nella sua quotidianità.

Nel 1909 sarà applicato all'interno delle Case dei Bambini nate già nel 1907 il suo Metodo della pedagogia scientifica.

Qual è il principio che segna la pedagogia della Montessori? Il principio è la libertà educativa: l'apprendere deve avvenire dentro un regime di libertà. Lo sforzo di imparare, di lavorare e di apprendere nasce dall'interesse del bambino. Solo in questa dimensione di libertà il bambino è in grado di concentrarsi, e focalizzarsi sugli obiettivi che vanno a potenziare le sue capacità e muoversi verso nuovi orizzonti e possibilità. Il rigore della disciplina emergerà autonomamente dall'interesse.

Nella Casa dei Bambini di Maria Montessori tutto viene progettato in modo tale che il bambino entri in connessione dal micro al macro - sé stesso fino all'universo - attraverso l'esercizio della propria volontà, includendo la propria vulnerabilità ivi compresa quella dell'insegnante (Borghi, 2019).

Legato al principio della libertà c'è l'indipendenza: l'insegnante, l'educatore deve guidare il bambino affinché impari a fare da solo, potendo contare contemporaneamente nel supporto dell'adulto laddove lo senta come un bisogno. Il bambino, in questo modo, riesce a rivelare sé stesso in quanto libero di esprimersi, libero da schemi educativi e discipline imposte.

L'educazione, pertanto, deve porre le sue basi sulla libertà di sviluppo del bambino, dare spazio alla creatività, allo sperimentarsi, alla costruzione di fiducia sulle proprie capacità prendendo consapevolezza gradualmente delle proprie azioni e, di ciò che ne consegue. Se torniamo per un momento al dibattito nature vs nurture a questo punto avremo gli elementi per poter dire che l'ambiente e le esperienze di vita creano le condizioni ottimali per lo sviluppo neuropsicologico del bambino.

È significativo riflettere sul fatto che mentre la Montessori sviluppa questo pensiero trasformandolo in metodologia pedagogica all'interno delle Case dei Bambini, luogo in cui si sperimentano le prime forme di inclusione autentica, deve ancora nascere la psicologia dello sviluppo, che vedrà confermare ciò che lei aveva letteralmente anticipato solo trent'anni più tardi (Lucangeli, 2022).

### ***3.2 Quali metodologie inclusive a servizio della didattica?***

La scelta della metodologia didattica sta alla base del processo di apprendimento che deve tener conto delle differenze di ciascun alunno in un'ottica di valorizzazione delle stesse intese come risorse. L'utilizzo di software e piattaforme a supporto della didattica permette di superare le difficoltà che spesso all'interno di una classe si riscontrano. La scelta della metodologia didattica, oltre alla creazione di ambienti di apprendimento e la formazione di un team o consiglio di classe regista di una didattica inclusiva, è la chiave fondamentale per la costruzione di un progetto atto all'apprendimento di tutti alla valorizzazione di ciascuno.

#### ***3.2.1 Universal Design for Learning***

L'universal design for Learning ha l'obiettivo di abbattere le barriere che impediscono l'apprendimento e ancor di più la partecipazione attiva degli alunni promuovendo ambienti di apprendimento che hanno l'obiettivo di formare studenti in grado di apprendere (Hall – Meyer – Rose, 2012). Il focus è pertanto la creazione di un ambiente all'interno del quale ogni singolo alunno possa mettere in campo tutte le sue risorse ed il suo potenziale. Lo scopo dell'UDL è perciò quello di garantire ad ogni studente la possibilità di accedere ad un percorso didattico e formativo nonché educativo

e significativo. È, pertanto, evidente che a nessuno può essere negato tale diritto da parte delle istituzioni scolastiche, e per tale motivo l'UDL considera e pone il focus proprio sulle istituzioni scolastiche tenendo conto della complessità che le caratterizzano e presso cui accedono studenti con diverse specificità: studenti con diversità, con difficoltà di apprendimento, con difficoltà legate alla lingua di appartenenza, con deficit e disturbi dell'attenzione, con disabilità sia fisiche che cognitive.

Andrea Canevaro sostiene che l'apprendimento risiede nella pluralità e che l'autonomia di un soggetto non è fare da solo ma, avere la padronanza e la consapevolezza delle proprie dipendenze e quindi in tal senso la diversità favorisce l'apprendimento. (Canevaro, 2013). È perciò di fondamentale importanza partire dal presupposto che ogni alunno è portatore di conoscenze e di un vissuto personale e culturale; porta necessariamente con sé delle potenzialità e contemporaneamente delle fragilità o limiti, un modo del tutto personale di vedere e osservare ciò che lo circonda, di apprendere e di esprimersi, di introdurre il ragionamento e soprattutto di entrare in relazione con gli altri oltre che con sé stesso.

L'Universal design for Learning tiene conto di tutti questi aspetti e presuppone la progettazione di un curriculum universale a cui tutti possano accedere in base alle specificità di ciascuno. In questa prospettiva l'accessibilità alla progettazione didattica non dà soluzioni educative speciali ma si propone di presentare gli stessi contenuti con modalità differenti e supporti in modo da rendere fruibili a ciascun alunno.

Secondo l'approccio dell'Universal Design for Learning il docente non deve variare i contenuti dell'insegnamento quanto piuttosto la modalità con cui li propone ponendo attenzione da un lato alle capacità di comprensione di ciascun alunno dall'altro alla modalità con cui l'alunno predilige incontrare le informazioni in base alle caratteristiche personali su citate. La programmazione quindi si pone l'obiettivo che ogni alunno avanzi negli apprendimenti secondo il proprio percorso.

Diventa perciò necessario valorizzare tutte le differenze dell'apprendimento degli studenti per garantire ad ogni alunno la capacità di costruire un pensiero critico e un *modus vivendi* che gli permetta di fare percorsi e scelte di vita corrispondenti alle proprie caratteristiche.

Il passaggio dal modello integrativo a quello inclusivo, fa sì che l'identificazione degli obiettivi tenga in considerazione i bisogni di ciascuno diversificando nello stesso tempo le modalità di fruizione della didattica affinché gli stessi obiettivi vengano raggiunti.

### ***3.2.2. Understanding by Design***

Dare importanza ad alcune metodologie di progettazione e/o programmazione più attente all'inclusione diventa elemento essenziale per l'attualizzazione di un vero ed autentico processo di inclusione in ambito educativo – didattico.

Il pedagogo invece deve sempre avere come priorità assoluta la valorizzazione delle differenze e dell'unicità dell'essere umano. Ecco perché la standardizzazione e gli strumenti ad essa correlati non possono appartenere alla sua prassi.

Ci soffermiamo a presentare la seconda metodologia di progettazione pensata in ambito didattico, la quale però potrebbe essere facilmente applicata anche in ambito extrascolastico.

La progettazione a ritroso o *Understanding by Design* (Grant Wiggins e Jay McTighe, 1998) nella sua definizione originale prevede proprio la progettazione basata sulla comprensione significativa. Si definisce a ritroso rispetto a ciò che si è soliti osservare soprattutto all'interno dei contesti scolastici con la presentazione di programmazioni definite a priori senza aver cura di osservare ed analizzare il contesto classe e ogni singolo alunno nelle sue specificità.

Gli autori partono dall'idea di definire ciò che gli studenti a termine del loro processo di apprendimento dovrebbero aver appreso individuando perciò i risultati attesi in tal senso. Questo impone fin dall'inizio di aver chiaro quali debbano essere le conoscenze e le abilità che gli studenti necessitano determinandone in tal senso le evidenze che andranno a sancire la reale acquisizione o meno di comprensioni durevoli. Fin da subito un piano ribaltato: non è il docente ad essere l'unico detentore di conoscenze da trasmettere – modello già messo in discussione dalla Montessori e da don Milani come presentato all'inizio – ma a partire dalle conoscenze e abilità di ogni singolo alunno si costruirà la progettazione. Ecco dove sta la valorizzazione delle differenze: ognuno è portatore di qualcosa di nuovo, che ha un valore che deve essere riconosciuto.

Come realizzare perciò questo processo? Pianificando esperienze di apprendimento che tengano conto dei bisogni emotivi di ogni singolo alunno che sono parte fondante per un successo negli apprendimenti. Esperienze di apprendimento: ecco la valenza pedagogica del processo di apprendimento. L'apprendimento non è mera assimilazione di informazioni ma vissuto empatico con essi, diventano parte integrante dell'essere umano che sarà così in grado di utilizzare ciò che ha acquisito in altri ambienti facendolo diventare competenza.

#### ***4. Perché fare una ricerca sugli ambienti di apprendimento digitali***

L'interesse di svolgere un lavoro di ricerca sugli ambienti di apprendimento digitali, ed in particolar modo su come questi possano essere considerate come prospettive pedagogiche di inclusione, nasce dalle varie esperienze personali in ambito didattico ed educativo, dove sperimentare l'inclusione nelle sue diverse possibilità diventava una sfida quotidiana per garantire il ben-essere di ogni singolo alunno incontrato.

Nel nostro secolo, a livello globale, è aumentato a livelli esponenziali l'interesse verso gli ambienti di apprendimento, intesi sia come luoghi fisici dedicati allo sviluppo intellettuale, sia come spazi relazionali considerati luoghi di incontro significativo per gli studenti; in tali ambienti pervade la tecnologia ed infatti le scuole dispongono di dispositivi e strumenti innovativi a servizio e a supporto degli apprendimenti. Molte ricerche hanno dimostrato come l'accesso e l'utilizzo della tecnologia possano arricchire il lavoro svolto all'interno delle classi, incoraggiando tutti gli studenti ad una partecipazione immediata alle attività oppure attraverso il loro coinvolgimento in compiti differenziati, ma la predisposizione di ambienti digitali può risultare inclusiva? Può la tecnologia essere accessibile a tutti gli studenti e favorire occasioni di incontro e collaborazione tra gli stessi dove ogni singolo viene valorizzato? Possono le tecnologie far sì che gli studenti si sentano protagonisti del loro apprendimento e la disabilità non rappresenti una barriera personale? Attraverso l'attivazione di ambienti digitali è possibile la creazione di occasioni innovative di incontro autentico con l'altro creando un clima di fiducia all'interno delle classi e dove ogni bambino si trovi in una situazione di benessere? Può l'educatore, il pedagogo operare in questo ambiente? Quali potrebbero essere le attività riconducibili al ruolo del pedagogo e vi sono eventuali criticità?

Ciò che emergerà da tale ricerca sarà una fotografia della realtà studiata che darà la possibilità di aprire una visione di inclusione attraverso il supporto della figura professionale del pedagogo; Tale ricerca è inserita all'interno di un contesto in cui sono protagonisti i bambini, dove vi è l'ascolto, l'accoglienza e si riconosce l'altro come portatore di una diversità intesa come un'unicità da valorizzare quindi un ambiente da tutelare e proteggere. Il pedagogo può allora essere una figura professionale capace di

progettare, creare e coordinare gli ambienti digitali presentandosi come facilitatore nei processi di inclusione e di comunicazione tra coetanei?

Per rispondere alle domande di ricerca si è scelto una raccolta dati sia di tipo quantitativo che di tipo qualitativo, e nella consapevolezza che tale ambito di ricerca è molto complesso e ricco di significative sfumature non si ha la pretesa che risulti esaustivo ma solamente che dia la possibilità di una nuova visione, una nuova prospettiva di indagine dell'inclusione in una chiave migliorativa e costruttiva.

Certi che per la figura del pedagogo vi sia una letteratura esaustiva del suo ruolo, in questo elaborato si vuole promuovere e dare rilievo a quelle figure che quotidianamente si impegnano e si battono per l'inclusione.

#### ***4.1 La ricerca: il suo sviluppo***

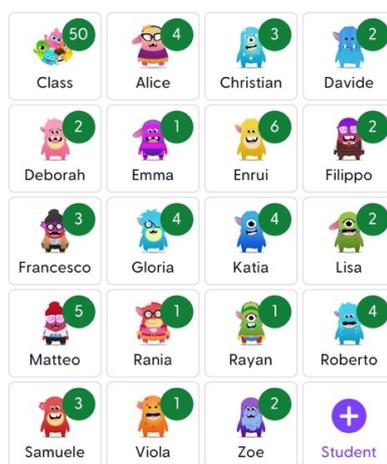
Per dare risposta alle domande sopra citate, ho pensato di effettuare una ricerca proponendo delle attività didattiche innovative ad una classe di 17 bambini. Sono stati creati due ambienti di apprendimento digitali distinti, il primo avvalendosi di una webapp: “ClassDojo”, il secondo utilizzando una piattaforma di apprendimento: “Kahoot”.

ClassDojo, si utilizza attraverso un'applicazione molto semplice ed intuitiva rivolta a bambini dai 6 ai 14 anni di età il cui obiettivo principale è quello di facilitare la gestione della classe poiché stimola a migliorare il clima e il comportamento del gruppo di alunni mediante un sistema di feedback immediato. Questa app permette la creazione di una classe virtuale dove ogni alunno è contraddistinto da un avatar, un mostriciattolo simpatico che ogni bambino si crea autonomamente. Gli insegnanti, condividono con gli studenti le regole le finalità educative di questo strumento e poi interagiscono con loro, propongono attività alla quali poi possono seguire delle valutazioni sviluppate attraverso simboli, ed inoltre compito dei docenti, è quello di segnalare i comportamenti negativi ma in particolar modo di premiare quelli positivi in tempo reale così che anche le famiglie possano venire a conoscenza perché muniti di un codice personale che permette loro di entrare nel sito e vedere aggiornata la situazione del proprio figlio/a.

Le insegnanti, quindi, potranno segnalare in modo positivo un'attività eseguita in modo corretto così come interventi che risultano essere propositivi e collaborativi all'interno della classe, o al contrario indicare comportamenti scorretti o poco piacevoli nei confronti dei compagni. Viene quindi a crearsi una forma di gioco che permette un monitoraggio

immediato e continuativo del percorso didattico ma soprattutto educativo di ogni singolo alunno e della intera classe. Agli insegnanti, ClassDojo permette la creazione di una lista di items da valutare ed ha la possibilità di scegliere se far visualizzare solamente quelli positivi, quelli negativi o entrambe ed in caso visionare e condividere con i bambini uno schema di sintesi periodico in cui monitorare l'andamento rispetto al comportamento o agli indicatori individuati e scelti in precedenza. Ovviamente per un buon utilizzo di questa applicazione, per riscontrare i benefici che ne possono derivare ed il raggiungimento degli obiettivi posti inizialmente, è importante utilizzare con costanza e continuità questa applicazione. ClassDojo permette la costruzione di un ambiente di apprendimento digitale utilizzando come metodo di valutazione il rinforzo positivo e il suo utilizzo permette di perseguire questi obiettivi: miglioramento del clima all'interno della classe, supportare il rapporto tra compagni di classe e sostenere la relazione insegnante e alunni, aumentare ed incrementare l'aspetto motivazionale da parte dei bambini al fine di utilizzare con maggiore frequenza comportamenti positivi e corretti nel rispetto delle regole in modo consapevole, infine questa applicazione permette di consolidare la cooperazione tra gruppo di pari, innescare dinamiche di aiuto reciproco e di supporto, nonché di far nascere occasioni di inclusione ([www.La-classe-online.it](http://www.La-classe-online.it)).

La classe virtuale realizzata attraverso gli avatar:



Queste gli items che, come gruppo di insegnanti, abbiamo valutato rispetto alla socializzazione, alla collaborazione e all'inclusione, scegliendo di condividere solamente i feedback positivi.



Oltre alla attività didattiche, ai bambini con cui ho utilizzato questa piattaforma ho proposto alcuni elaborati digitali più focalizzati a far emergere il loro aspetto collaborativo ed inclusivo, ho chiesto infatti di far un disegno ad un loro compagno attraverso il quale trasmettere loro un messaggio di amicizia, oppure fare un lavoro manuale che richiamasse la loro idea di inclusione che poi è stato caricato nel loro portfolio personale attraverso una foto. Di seguito due disegni svolti dai bambini.



Due esempi di elaborato che rispecchiano l'idea di bambini di inclusione e del loro pensiero di unicità rispetto alla classe.



Noi e il girotondo



L'altra piattaforma utilizzata è quella di kahoot, questo uno strumento didattico attraverso il quale è possibile creare quiz, test e questionari a risposta multipla, molto semplici da creare ed infatti possono essere ideati da chiunque, rispetto a qualsiasi argomento e possono essere desinati a studenti di ogni fascia di età; nella piattaforma ci sono inoltre alcuni piani ad hoc sviluppati su specifici obiettivi didattici, sulle diverse tipologie di scuole e di livelli di formazioni a cui ogni docente può liberamente ispirarsi. Vi è presente, inoltre, una sezione dedicata al distance learning, dove ogni docente può scaricare uno starter guide, ma anche per gli studenti sono disponibili degli starter guide dedicati ad ogni genere di istituto e grado. Ciò che contraddistingue questo strumento è sicuramente la sua flessibilità e la sua varietà, infatti la creazione di un quiz in pochissimo tempo apporta moltissimi benefici all'interno del gruppo classe, questa piattaforma è infatti basata sul gioco e permette agli studenti di imparare divertendosi, migliorando così la propria performance scolastica, di poter partecipare attivamente alla lezione in quanto vengono incrementate le occasioni di inclusione, confronto, di condivisione, collaborazione tra pari e tra insegnanti e alunni, rafforzando le loro conoscenze e incoraggiando il lavoro di squadra. Kahoot è uno strumento molto divertente che permette di rendere l'apprendimento più coinvolgente e attivando e promuovendo la partecipazione di tutti gli studenti presenti nel gruppo classe sostenendo le relazioni positive e costruttive, inoltre può essere anche considerato uno strumento pedagogico poiché aiuta a sbloccare il potenziale inespresso degli studenti. Questa piattaforma è utilizzata a livello globale in moltissimi paesi, infatti, viene utilizzata a scopi didattici ed educativi ([www.scuola.net](http://www.scuola.net)).

Nella classe interessata ho proposto diverse attività, alcune hanno previsto semplici domande poste al termine della spiegazione di alcuni argomenti che miravano a capire quanto i bambini avessero compreso e appreso di quanto appena raccontato dalla voce delle insegnanti, altre invece, non solo sono state utilizzate dalle docenti come verifica rispetto al percorso dei loro apprendimenti ma, anche come esperienze di condivisione e collaborazione tra pari con l'obiettivo di permettere a ciascun bambino il proprio successo scolastico.

I quiz che hanno catturato maggiormente l'attenzione e la curiosità dei bambini sono stati prevalentemente due, uno rispetto all'argomento svolto nelle ore di scienze e geografia durante un'unità di apprendimento multidisciplinare che ha visto i bambini conoscere il mondo delle Tegnùè, un ecosistema presente nella laguna di Venezia, e un altro inerente un'unità di apprendimento dell'area logico matematica: le frazioni, che gli alunni hanno iniziato ad apprendere durante il percorso scolastico.

Nel primo quiz che abbiamo intitolato "Il meraviglioso mondo delle Tegnùè" i bambini hanno ritrovato sotto forma di domanda tutte le caratteristiche e curiosità approfondite nel corso delle lezioni tradizionali svolte durante le ore scolastiche. Tutti gli alunni sono riusciti a svolgere con successo il quiz in quanto le immagini sono state fondamentali facilitatori di informazioni per il consolidamento degli apprendimenti: ogni domanda infatti era supportata da un'illustrazione grafica a supporto della stessa per facilitare appunto la comprensione dando così a tutti i bambini di trovare la risposta corretta scegliendola tra le quattro che venivano proposte e che erano state sviluppate dall'insegnante. I bambini inoltre avevano a disposizione un tempo limite per rispondere al quesito, in questo quiz, il tempo di risposta limite era stato fissato a venti secondi.

Di seguito riporto alcune delle domande proposte durante i due quiz.



mondo delle Tegnùe

20 sec

Dove si trova il mondo delle Tegnùe?

Nella laguna di Venezia tra Chioggia e Sottomarina ✓	Nell'Oceano Atlantico
Nel Mar Mediterraneo	Nella laguna di Venezia tra Murano e Burano

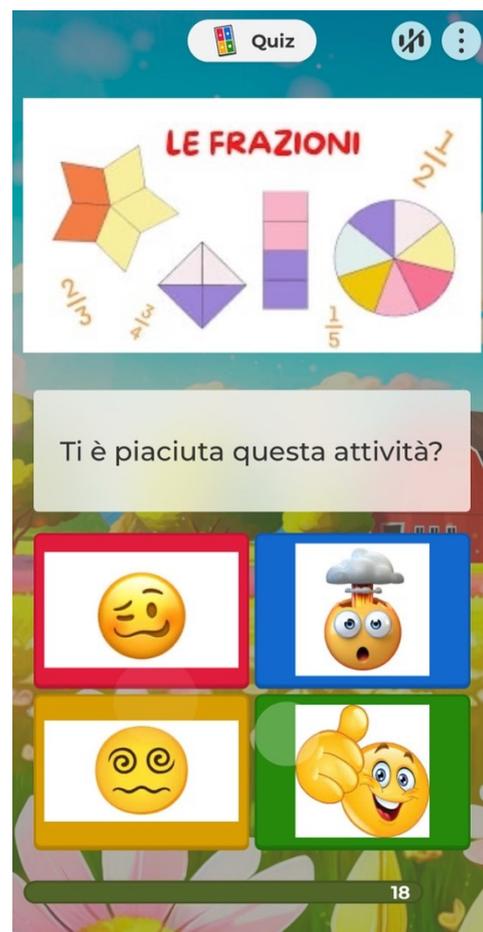


20 sec

Quali sono le caratteristiche del Gongo?

Lungo 2 e mezzo e corpo affusolato ✓	Lungo 3 metri e mezzo e corpo piatto
Corto 5 centimetri e occhi a palla	Lungo 10 metri e corpo cilindrico

L'altro quiz a tempo proposto agli alunni aveva come tema principale quello delle frazioni, attraverso le domande i bambini si sono messi alla prova imparando a: riconoscere le frazioni complementari, distinguere quelle proprie, improprie e apparenti e ad operare con esse. A differenza dell'altro precedentemente descritto in questa attività, i quesiti prevedevano tre diverse modalità di risposta: risposta a scelta multipla, risposte di vero o falso ed infine risposte che potevano essere contraddistinte da una emoji.

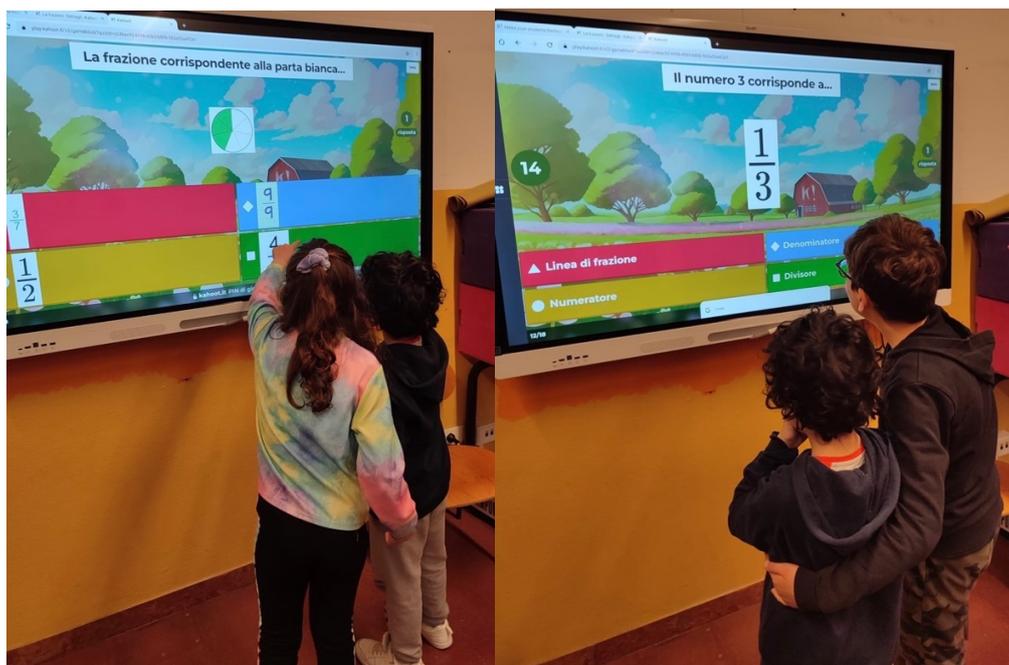


Inoltre, in questo quiz si voluto appositamente aggiungere un ulteriore elemento, ovvero un po' di competizione, poiché ad ogni risposta corretta è stato attribuito un punteggio per poi ottenere una classifica finale e condividere in plenaria i risultati; ogni bambino era però rappresentato da un simpatico avatar quindi nessuno poteva riconoscere i propri compagni.



Esempio di classifica a fine del quiz





Le immagini sopra riportate vogliono raccontare come il concetto di condivisione e di inclusione sia nato e si sia sviluppato nei bambini durante lo svolgimento delle attività didattiche ed interattive che sono state proposte.

Uno degli obiettivi principali dell'inclusione è sicuramente quello di promuovere e sostenere l'apprendimento di ogni singolo alunno; quando infatti si pensano alle modalità con le quali presentare un argomento, il lavoro dell'insegnante dovrebbe essere proprio quello di analizzare e quindi considerare le caratteristiche di ciascun alunno e sulla base di queste progettare le attività. È fondamentale inoltre porre attenzione anche alle relazioni sociali che vengono a crearsi all'interno del contesto classe, poiché esse sono promotrici di occasioni di condivisione e collaborazione che si traducono nella creazione di un gruppo di pari coeso e capace di interagire nel migliore dei modi possibili per arrivare ad avere delle prestazioni ottimali nel campo dell'apprendimento per tutti i componenti che ve ne fanno parte promuovendo in questo modo l'inclusione.

## ***4.2 La scelta metodologica***

Ritenendo necessario fare una fotografia il più possibile attendibile rispetto alla realtà, entrambi i metodi applicati, in particolare il metodo quantitativo nello strumento del questionario semi – strutturato e qualitativo attraverso lo strumento del disegno utilizzati in modo integrato, hanno dato modo di raccogliere dati su più fronti fornendo la possibilità di conoscere e comprendere la realtà analizzata da diversi punti di vista .

La scelta dell'uno ad esclusione dell'altro avrebbe instillato il dubbio durante tutto il lavoro di ricerca di lasciar indietro dei dati che sarebbero stati importanti per mettere a fuoco il tema trattato.

Di fatto non vi è un unico modo di procedere nella ricerca sociale, e sempre ci si deve porre in un'ottica migliorativa, ma la scelta operativa del progetto ha permesso di dare la giusta dignità ai dati raccolti e ad aprire eventuali nuove strade di indagine.

Nello strumento utilizzato per la raccolta dati di tipo quantitativo tutte le decisioni operative che sovrintendono l'organizzazione pratica della ricerca sono costruite a priori e a tavolino, è quindi un prodotto strutturato in modo rigido e chiuso.

Nello strumento di raccolta dati di tipo qualitativo il progetto è aperto e idoneo all'improvvisazione, e in continua modellazione durante la rilevazione (Corbetta, 2003). Ne consegue che la rappresentatività dei dati emersi sarà nella sostanza e nella forma diversa.

### ***4.2.1 L'analisi dei dati***

L'analisi dei dati risulta anch'essa completamente diversa nei due tipi di metodologia.

A partire dall'oggetto di analisi la ricerca quantitativa raccoglie le proprietà individuali di ogni soggetto che sono le variabili rilevanti per lo scopo dell'indagine. Si limita pertanto ad analizzare statisticamente queste variabili. In una ricerca come quella portata avanti in questo lavoro risulterebbe incompleta in quanto non emergerebbe l'unitarietà del soggetto coinvolto ma solo un piccolo pezzo.

Al contrario la ricerca qualitativa considera i soggetti nella loro interezza, sulla base del fatto che l'individuo è qualcosa di ben più superiore alla somma delle sue parti (Milani, Pegoraro, 2011).

### ***4.2.2 I risultati della ricerca***

I risultati emersi dall'analisi dei dati raccolti nelle due tipologie saranno necessariamente di natura diversa. Già nella presentazione dei dati si potrà notare che la ricerca attraverso la metodologia quantitativa si servirà di tabelle e grafici per dare evidenza ai dati che emergono, mentre quella con metodologia qualitativa si presenterà sotto forma di rappresentazione grafica e narrazione. I dati raccolti in grafici e tabelle hanno il vantaggio di risultare immediati, chiari e sintetici, ma non esaustivi, richiedendo un'interazione con quanto espresso dal gruppo dei partecipanti. Le rappresentazioni grafiche insieme alla loro narrazione riescono ad integrare i dati quantitativi in quanto riportano l'espressione individuale e personalizzata dei protagonisti della ricerca facendone emergere vissuto e pensiero.

### ***4.2.3 La raccolta dati***

La raccolta dei dati durante un lavoro di ricerca è una fase particolarmente delicata soprattutto se i partecipanti sono bambini a cui si chiede la disponibilità a mettere in campo le proprie emozioni, vissuti ed esperienze.

Si è deciso pertanto una volta individuato il gruppo classe di fare un primo incontro di semplice presentazione del progetto di ricerca che li avrebbe visti come protagonisti privilegiati.

Si è trattato di un momento importante ma allo stesso tempo delicato perché ha permesso a tutti i bambini di poter entrare a pieno titolo in questo progetto e di sentirsi valorizzati in quanto soggetti autorevoli e portatori di conoscenze e competenze necessarie alla realizzazione del progetto di ricerca stesso.

Trattandosi appunto di studenti, la loro preoccupazione era legata alla prestazione talvolta confondendo l'attività con la consueta quotidianità didattica. Rimettere il focus sull'opportunità di essere protagonisti attivi di una raccolta dati funzionale all'innovazione, ha permesso loro di rasserenarsi e vivere serenamente ogni processo del progetto. L'attenzione alla loro disponibilità soprattutto emotiva e la scelta degli strumenti di raccolta hanno permesso che i bisogni di ciascuno fossero rispettati fin dall'inizio.

Questo a sottolineare che in un progetto di ricerca è sempre fondamentale aver cura di ogni passaggio senza dimenticare che nella ricerca sociale ciò che si va ad indagare spesso entra nella vita delle persone che si mettono a disposizione della ricerca stessa.

La raccolta dei dati è avvenuta seguendo appunto due strade: la prima quella dei dati di tipo quantitativo attraverso la predisposizione di un questionario a domande chiuse per la maggior parte delle quali era necessario fornire un dato attraverso l'utilizzo di emoji.

Si è scelto la modalità carta - matita per dare la possibilità a ciascun bambino di rispondere secondo le proprie capacità e senza un tempo preciso di compilazione.

L'obiettivo principale era poter ottenere in tempo un relativamente breve una prima fotografia di ciò che si andava ad indagare.

La predisposizione del questionario a domande chiuse ha richiesto un tempo di elaborazione e di costruzione congruo a ciò che si voleva raccogliere.

L'attendibilità delle risposte date e la riproducibilità del risultato, segnala la validità dello strumento in grado di tradurre nell'immediatezza la ripetibilità di alcune variabili o la stabilità di altre.

### ***4.3 Raccolta dati di tipo quantitativo: il questionario***

Di seguito si riporta il questionario costruito per la raccolta dati quantitativi presentato ai bambini che successivamente sono stati disponibili alla compilazione.

La formulazione di domande chiuse, chiare e di facile espressione ha permesso agli intervistati di non doversi preoccupare della compilazione. La facilitazione dell'utilizzo delle emoji ha permesso inoltre l'immediatezza nella compilazione delle risposte anche attraverso una semplice crocetta in modo veloce e fruibile per un bambino.

**QUESTIONARIO IN RELAZIONE ALLE ATTIVITA' SVOLTE CON CLASSDOJO E KAHOOT**

In questa prima domanda viene richiesto ai bambini di esprimere la propria opinione rispetto alle attività svolte; il loro grado di coinvolgimento verrà quindi valutato in base all'indice di gradimento che intenderanno selezionare.

- Le attività eseguite con classDojo e Kahoot ti sono piaciute?
  - Moltissimo 😊
  - Molto 😊
  - Così e così 😊
  - Poco 😊
  - Pochissimo 😊

Conoscere e comprendere il livello di inclusione dal punto di vista personale di ciascun bambino è sicuramente fondamentale come raccolta dati in questa ricerca poiché l'autovalutazione permette di andare a conoscere lo stato di benessere di ciascun bambino all'interno della classe durante lo svolgimento delle attività innovative.

- Durante le attività svolte con ClassDojo e Kahoot mi sono sentito/a parte della classe?
  - Moltissimo 😊
  - Molto 😊
  - Così e così 😊
  - Poco 😊
  - Pochissimo 😊

La figura dell'insegnante e/o dell'educatore risulta essere rilevante ai fini della ricerca; l'adulto ha infatti il compito di andare a promuovere l'inclusione ed esserne sostenitore attraverso il proprio atteggiamento e le sue modalità di relazioni con gli alunni, deve essere promotore della creazione di un clima sereno all'interno della classe in cui tutti gli studenti si sentano parte attiva e protagonisti del loro percorso di apprendimento.

- Nello svolgere le nuove attività ti sei sentito/a sostenuto/a ed incoraggiato/a dalle insegnanti?
  - Moltissimo 😊
  - Molto 😊
  - Così e così 😊
  - Poco 😊
  - Pochissimo 😊

L'auto-valutazione dei propri processi di apprendimento è fondamentale all'interno degli ambienti di apprendimento, a maggior ragione quindi è importante andare a comprenderla quando vengono proposte ai bambini attività innovative che esulano dalla didattica tradizionale.

- Pensi che le attività eseguite con ClassDojo e Kahoot siano state utili ed interessanti per imparare qualcosa di nuovo?
  - Moltissimo 😊
  - Molto 😊
  - Così e così 😊
  - Poco 😊
  - Pochissimo 😊

La collaborazione tra pari è un elemento di analisi fondamentale per andare a monitorare il grado di inclusione all'interno della classe; rendere consapevoli i bambini dell'importanza della condivisione, del supporto reciproco, dell'aiuto che ci si può scambiare tra compagni è necessario per la creazione delle basi dello sviluppo emotivo di ogni alunno.

- Durante le attività svolte con ClassDojo e Kahoot, ti è piaciuto collaborare con i compagni?
  - Moltissimo 😊
  - Molto 😊
  - Così e così 😊
  - Poco 😊
  - Pochissimo 😊

Rispetto alla collaborazione anche la figura dell'insegnante gioca un ruolo fondamentale e attraverso questa domanda si potrà avere una fotografia immediata e reale di come i bambini vivono questa presenza all'interno della classe, un facilitatore o una barriera ai fini dell'inclusione? Di sicuro l'analisi dei dati permetterà anche all'adulto un percorso di auto-analisi rispetto al proprio operato.

- Durante le attività svolte con ClassDojo e Kahoot, le maestre vi hanno incoraggiato a collaborare tra compagni?
  - Moltissimo 😄
  - Molto 😊
  - Così e così 😐
  - Poco 😞
  - Pochissimo 😓

La condivisione della propria conoscenza non è una competenza che nella didattica tradizionale viene richiesta ai bambini, ma in questa attività proprio grazie al loro carattere innovativo tutti gli studenti si sono messi in gioco donando agli altri i propri sapere per permettere a ciascuno di raggiungere l'obiettivo che veniva richiesto.

- Durante le attività svolte con ClassDojo e Kahoot, tra compagni avete condiviso ciò che sapevate fare o avete imparato a fare?
  - Moltissimo 😄
  - Molto 😊
  - Così e così 😐
  - Poco 😞
  - Pochissimo 😓

Non solo la visione della propria posizione all'interno del gruppo di pari ma, è stato richiesto ai bambini di avere uno sguardo di insieme, di andare a valutare il grado di partecipazione e di coinvolgimento di tutti i compagni per una visione globale e la percezione dell'inclusione dell'intero gruppo classe.

- Le attività svolte con ClassDojo e Kahoot hanno coinvolto tutti i compagni della classe?
  - Moltissimo 😄
  - Molto 😊
  - Così e così 😐
  - Poco 😞
  - Pochissimo 😓

La meta-cognizione del proprio apprendimento è un obiettivo fondamentale al fine di promuovere le comprensioni durevoli negli alunni, ciò però necessita un percorso che deve essere insegnato ai bambini fin dalla scuola dell'infanzia, potenziato poi alla scuola

primaria dove ogni bambino è protagonista attivo; attraverso questa domanda si cercherà di andare a conoscere le competenze dei bambini rispetto a questo argomento.

- Per te è importante capire bene gli argomenti che vengono affrontati a scuola?
  - Moltissimo 😊
  - Molto 😊
  - Così e così 😊
  - Poco 😊
  - Pochissimo 😊

Infine, è stato chiesto ai bambini di valutare il livello personale di difficoltà durante la partecipazione alle attività, dando quindi un'ulteriore possibilità agli alunni di soffermarsi e promuovere un percorso anche di meta-cognizione emotiva.

- Sei riuscito a partecipare senza difficoltà alle nuove attività proposte?
  - Moltissimo 😊
  - Molto 😊
  - Così così 😊
  - Poco 😊
  - Pochissimo 😊

#### ***4.4 La raccolta dati di tipo qualitativo: il disegno e la narrazione***

I dati raccolti attraverso il questionario appena sopra descritto in ogni sua parte non sono da considerarsi esaustivi per un progetto di ricerca. La parte più esplorativa necessita di un approccio di tipo qualitativo. Consapevoli del fatto che le ricerche qualitative attuano problematiche sulle quali non si può soprassedere soprattutto dal punto di vista metodologico e, proprio per il fatto che non esistono procedure predefinite per analizzare le interazioni che vengono in essere, che si osservano e che si descrivono è necessario, assumere un atteggiamento di riflessione costante rispetto al progetto di ricerca. In primis sulle aspettative e sulle proprie convinzioni di partenza che se annotate in un diario di bordo permettono di tenere memoria rispetto al percorso svolto. Inoltre, è necessario sviluppare una capacità comunicativa che permetta di stare all'interno del progetto consapevoli che il proprio punto di vista (quello in partenza) è solamente uno dei tanti, parziale. L'apertura a ciò che arriva durante il percorso impone una continua

capacità di aprirsi e cogliere anche il dettaglio imprevisto come un'importante risorsa a disposizione del progetto di ricerca. Affinché sia possibile tutto ciò, è necessario mettere da parte conoscenze e aspettative facendo epochè. Solo allora il lavoro di ricerca aprirà nuove prospettive e accenderà nel ricercatore un faro attento e critico rispetto a tutto ciò che gli si presenta innanzi.

Qui di seguito si riportano i due strumenti di rilevazione dei dati di tipo qualitativo: un'unica domanda aperta per lasciare spazio alla narrazione e la possibilità di rappresentare graficamente il proprio vissuto esperienziale.

- Se dovessi raccontare ad un amico le nuove esperienze fatte con ClassDojo e Kahoot, cosa gli diresti??

---

---

---

---

---

---

---

Attraverso questa domanda, ho voluto lasciare ai bambini la piena libertà di riportare una rielaborazione personale del proprio sentire, di come hanno vissuto la loro esperienza e di raccontarla in modo confidenziale, proprio come se la stessero raccontando ai loro amici, che sappiamo essere le persone più vicine e affini in questa fascia d'età.

- E, se dovessi esprimere con un disegno ciò che hai imparato durante le attività fatte con ClassDojo e Kahoot, come lo disegneresti?

La richiesta della rappresentazione grafica è stata fatta poiché essa permette al bambino di dar forma ai suoi pensieri, dà la possibilità al proprio vissuto di essere raccontato attraverso un'immagine e attraverso l'utilizzo dei colori, senza dover seguire regole preconfezionate o confini entro i quali rimanere.

Il disegno è vissuto dai bambini come un'attività ludica e ricreativa dove hanno la possibilità di esprimersi senza la paura della valutazione, ma, attraverso un'attenta osservazione ed analisi di questi prodotti, all'adulto può trovare una chiave di comunicazione per entrare in relazione con loro (Federici, 2005).

#### ***4.5 Spazio alla voce dei bambini***

La scelta dell'utilizzo del disegno per la raccolta dei dati qualitativi ha posto al centro l'importanza di dare voce ai protagonisti autorevoli di questa ricerca: i bambini. Le stesse voci che hanno compilato il questionario hanno avuto la possibilità di entrare a contatto con la propria parte espressiva ed emotiva per raccontarsi in modo autentico al ricercatore.

Il disegno nel bambino rappresenta un'esperienza quotidiana che fa parte dell'attività didattica e non permette di mettere a fuoco ciò che le teorie della letteratura scientifica, raccontano in modo più distaccato dalla realtà.

I bambini intervistati appartengono ad una classe terza di una scuola primaria dell'istituto comprensivo "G. Matteotti." di Maerne di Martellago in provincia di Venezia. La classe è composta da 17 bambini, di cui uno autistico e due con diagnosi di DSA.

Il disegno ha permesso inoltre di lasciare spazio all'interazione tra l'emotività e l'espressione degli stessi bambini permettendo di far emergere la loro esperienza di inclusione attraverso l'utilizzo di strumenti digitali.

Questa modalità di raccolta dati ha permesso al ricercatore di creare una relazione con i protagonisti, spesso trasformando lo scenario da uno prettamente didattico ad condivisione di esperienze. Il disegno pertanto non rappresenta una mera acquisizione di informazioni e conoscenze, quanto piuttosto, la possibilità di attivare una dimensione di reciprocità riguardo alla argomentazione delicata trattata.

Nella conduzione della raccolta, si è data assoluta disponibilità a trovare un momento che fosse il più possibile a favore del gruppo dei partecipanti. Essere in una dimensione di serenità e libertà di movimento sono presupposti fondamentali per una raccolta dati autentica.

La durata dell'esecuzione del disegno è variata da un minimo di trenta minuti ad un massimo di un'ora. Ad ogni bambino è stato garantito il tempo per riflettere rispetto alla propria esperienza e ai vissuti per poterli esprimere liberamente. Per favorire la partecipazione i bambini sono stati resi consapevoli del lavoro che si andava a svolgere e all'obiettivo finale del progetto di ricerca.

La struttura flessibile del disegno e della narrazione hanno permesso che l'improvvisazione e la spontaneità emergessero, lasciandone fluire i pensieri e l'espressività senza troppe sovrastrutture.

L'attività del disegno è stata proposta all'interno di un ambiente noto ai bambini (l'aula didattica comunemente utilizzata per le attività) e con un clima il più possibile sereno e accogliente.

#### ***4.6 Metodologia di raccolta dati e analisi***

A supporto della raccolta dati qualitativa, ogni narrazione e ogni disegno sono stati raccolti e scansati (previo consenso da parte dell'istituzione scolastica) attraverso un supporto digitale. Questo ha permesso la trascrizione completa di tutte le risposte aperte dei bambini e del disegno in documenti con formato digitale.

L'analisi dei dati ha voluto seguire la domanda proposta e la rappresentazione richiesta permettendo così di portare in evidenza i dati necessari per il lavoro di ricerca. Si è scelto di non utilizzare in questo caso software a supporto ma il classico metodo carta e matita più vicino al ricercatore.

Tutto ciò ha permesso di trovarsi di fronte ad una vera e propria fotografia della funzionalità degli ambienti di apprendimenti digitali a servizio dell'inclusione.

Il processo di analisi dei dati di tipo bottom - up che caratterizza questa raccolta e analisi dei dati, basato sull'esperienza diretta degli intervistati ha permesso di mantenere vivo il focus iniziale del lavoro di ricerca ma allo stesso tempo di garantire spazi di apertura.

La complessità del tema trattato mette in evidenza il carattere umile di tale lavoro di ricerca che nella consapevolezza di non poter mai essere esaustivo ma sempre aperto al nuovo attraverso i dati raccolti ha voluto dare un piccolo contributo a ciò che già si conosce in merito, e muovere la sensibilità su questo tema avvicinandosi in punta di piedi e con profondo rispetto per chi tutti i giorni si mette in gioco per costruire scenari pedagogici e didattici innovativi.

## 5. L'importanza dei dati emersi di tipo quantitativo

I dati raccolti con il primo strumento di valutazione, il questionario a risposte chiuse e multiple introdotto in precedenza, permettono sin dalle prime risposte di individuare aspetti importanti di questo percorso di ricerca.

I bambini coinvolti nel progetto, rispondendo alla prima domanda hanno dimostrato un indice di gradimento più che positivo: le attività didattiche digitali proposte sono piaciute moltissimo e molto agli alunni coinvolti.

La filosofia di Maria Montessori, ovvero quella dell'imparare divertendosi, trova riscontro nella ricerca, così come nei suoi studi neuro-scientifici a proposito dell'apprendimento caldo, la prof.ssa Lucangeli ci conferma che non c'è contraddizione tra i meccanismi emotivi e quelli cognitivi del cervello (Montessori, 2021).

Imparare in un contesto classe sereno, associare emozioni positive alla didattica sono sicuramente indici che determinano il successo del percorso di apprendimento, aumentando così anche i livelli di motivazione e di coinvolgimento degli alunni stessi. Ecco che allora dai dati emersi si può affermare che la creazione di ambienti digitali innovativi e l'utilizzo di piattaforme e webapp sono strumenti che supportano positivamente l'apprendimento.

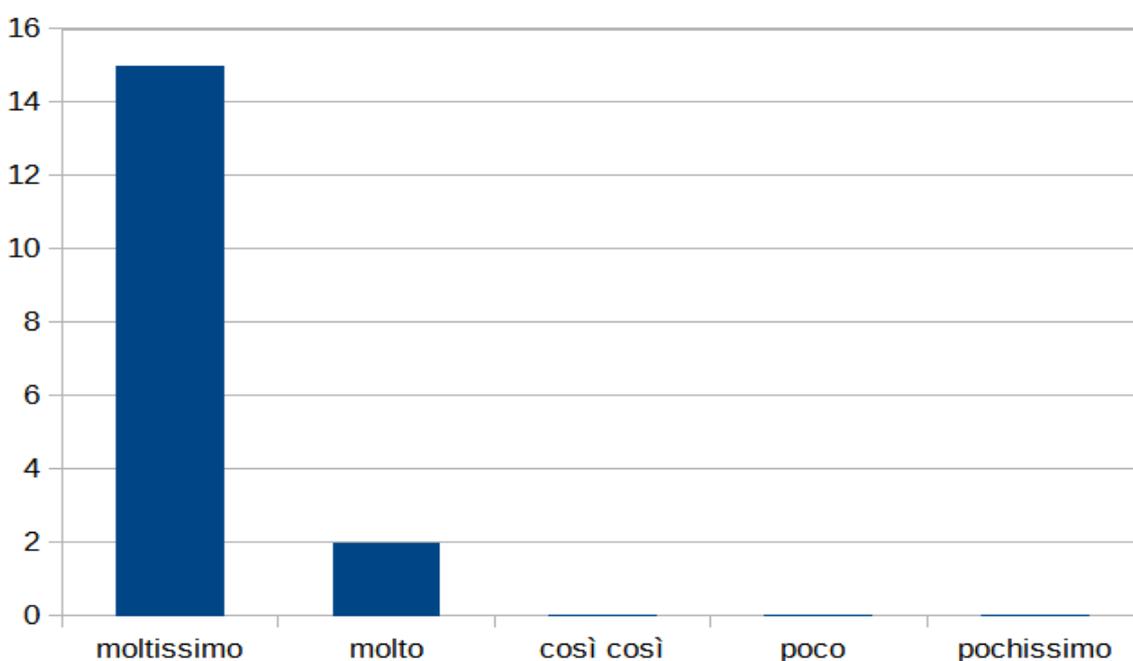
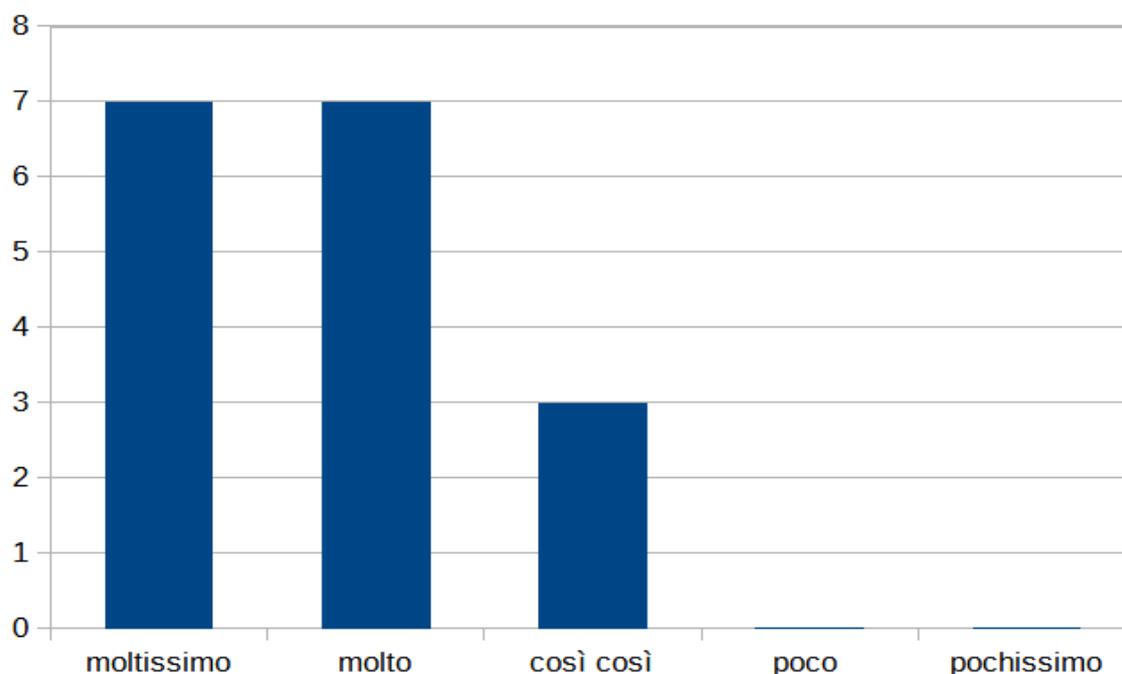


Grafico1\_Indice di gradimento

Il livello personale di inclusione all'interno della classe è un dato fondamentale ai fini della ricerca: conoscere infatti quanto i bambini si siano sentiti parte della classe in termini di inclusione permette di andare a monitorare quanto uno degli obiettivi della ricerca sia stato raggiunto, ovvero il benessere di ciascuno.

Inoltre, parlare di inclusione, chiedendo agli alunni stessi quanto si sentano coinvolti durante lo svolgimento delle attività, presuppone l'analisi delle loro risposte come il requisito fondamentale che ogni scuola dovrebbe valutare, l'Index per l'inclusione parte, infatti, da questo presupposto di partenza: se ogni alunno si sente incluso e partecipa all'interno del proprio spazio allora si sta muovendo il primo passo verso una scuola inclusiva.

Ecco che la proposta di attività innovative utilizzando le piattaforme digitali come strumento di inclusione trova conferme con una denotazione positiva all'interno della classe in cui è stata condotta la ricerca: la maggior parte dei bambini infatti si è sentito parte del gruppo potendo quindi sperimentare l'inclusione su loro stessi; spesso infatti si richiede ai bambini di "coinvolgere tutti" nei giochi, nelle attività, ma troppo spesso ci si dimentica di chiedere loro come si sentono a livello emotivo, in termini di appartenenza; Proporre dei metodi innovativi in cui sperimentare le competenze digitali è risultato quindi veicolo di inclusione.

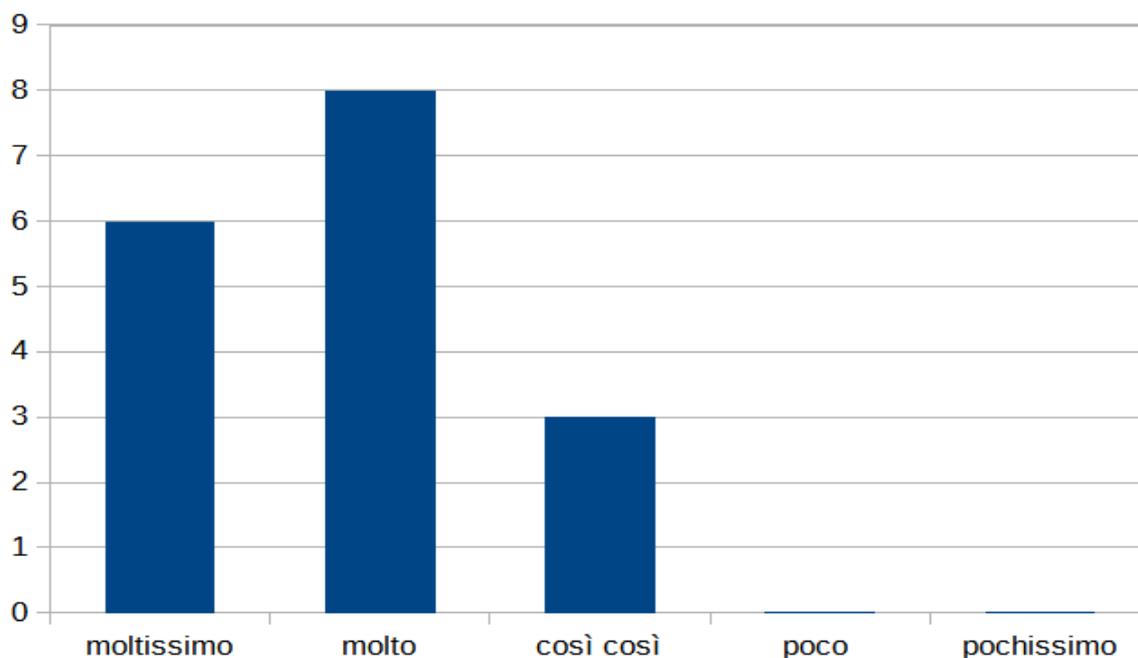


*Grafico 2 \_Livello di inclusione in classe*

Nella proposta di attività didattiche innovative la figura del docente assume un significato diverso: non è inteso come dispensatore di contenuti ai propri alunni ma, deve riorganizzare il proprio ruolo riuscendo ad essere colui che lascia spazio e tempo ai suoi alunni: quello che viene definito “insegnante facilitatore” (Gordon, 2013). L’insegnante facilitatore organizza le attività in ambienti di apprendimento nei quali gli studenti trasformano le attività in processi di “problem solving”.

In queste attività l’insegnante ha assunto quindi un compito diverso, ovvero quello di andare a stimolare, aumentare e guidare i suoi alunni nei loro processi formativi ed in particolar modo ha dovuto inoltre sostenere gli alunni nelle relazioni tra pari, ha promosso la costruzione di un clima sereno e positivo all’interno della classe al fine di far sentire tutti i bambini protagonisti attivi nel loro percorso di apprendimento. Chiedere loro se nelle loro insegnanti hanno ritrovato queste caratteristiche tradotte in termini di incoraggiamento e partecipazione personale nei loro confronti, è sicuramente indice di riflessione e auto-analisi del proprio ruolo per le insegnanti stesse.

In questa ricerca i bambini hanno dichiarato per la maggior parte di essersi sentiti sostenuti ed incoraggiati dalle loro insegnanti, solo tre alunni hanno riscontrato un livello di incoraggiamento e partecipazione sostenuto dalle loro insegnanti minore.

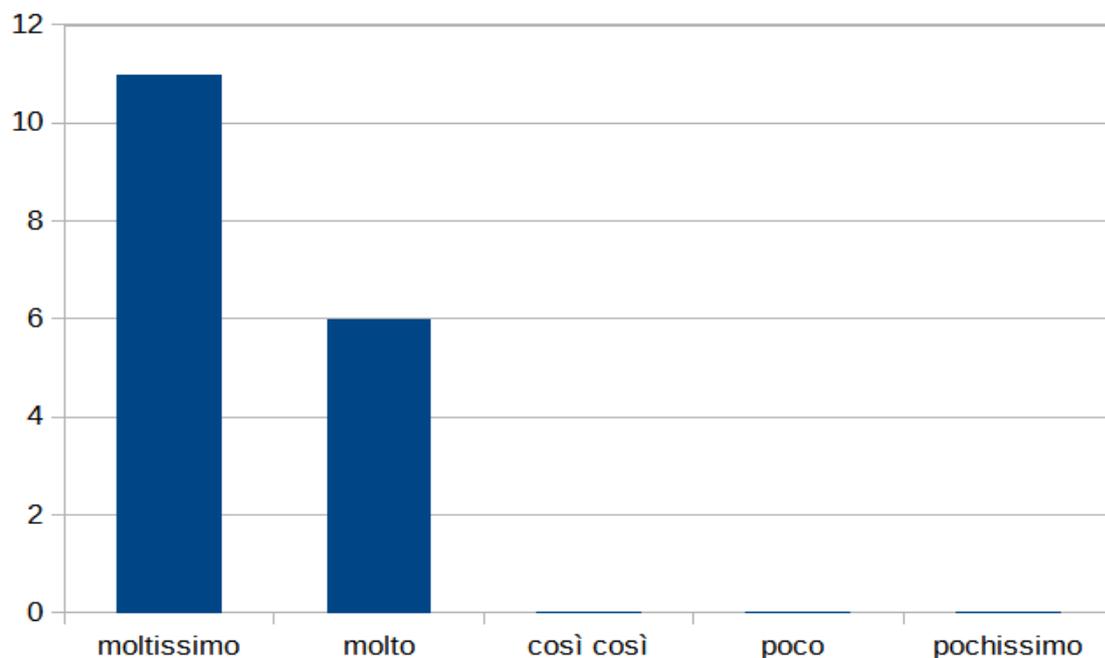


*Grafico3\_Livello di incoraggiamento ricevuto dall’insegnante per lo svolgimento delle attività*

L'autovalutazione dei propri processi di apprendimento è sicuramente un tassello fondamentale nel percorso di apprendimento di ciascun alunno, ma forse, nella didattica tradizionale sono ancora pochi gli insegnanti che utilizzano questa pratica nella loro quotidianità. Certo è che la valutazione svolta insieme, tra alunno e insegnante, assume una connotazione differente: attraverso di essa si aumenta il senso di fiducia verso la propria persona, ma anche quelli di stima e responsabilità; l'osservazione dell'errore permette in primo luogo di riconoscerlo ed accettarlo, ed in un secondo momento imparare dallo stesso, partire dagli errori per creare nuova conoscenza e sperimentarsi in prima persona.

Ecco allora che la domanda proposta ai bambini nel questionario, richiede loro di andare ad analizzare il proprio percorso formativo, di fermarsi e concentrarsi sul proprio cammino per chiedersi quanto le nozioni apprese, oltre che divertenti, siano risultate anche utili ai fini dell'aumento del bagaglio delle loro competenze; tutto il gruppo classe ha risposto positivamente, scegliendo come indicatori "Moltissimo" e "molto".

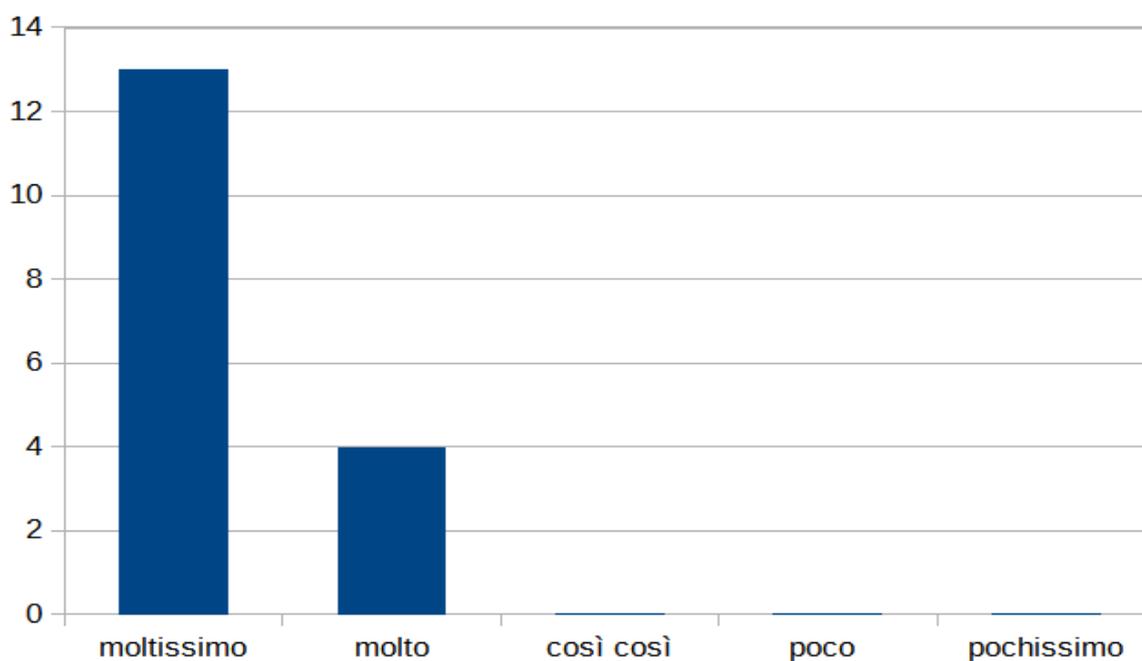
Rendere i bambini consapevoli e talvolta anche critici rispetto al proprio percorso è sicuramente un primo passo verso lo sviluppo armonico degli adulti che saranno.



*Grafico4\_ Utilità delle attività svolte*

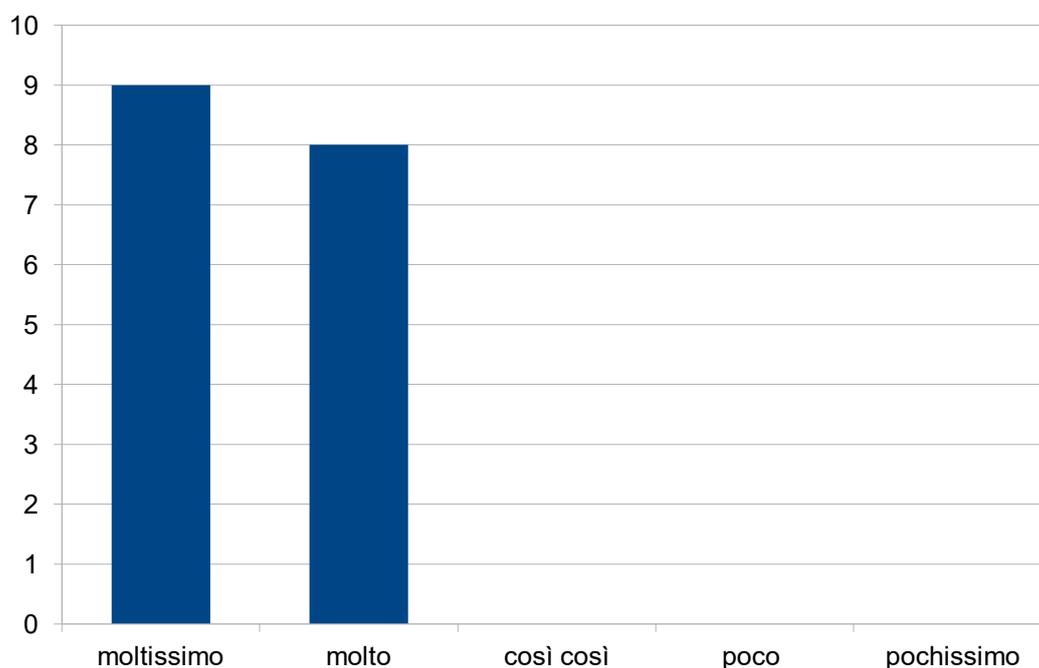
La collaborazione tra pari, insieme alla progettazione, all'efficacia e alle relazioni ed emozioni, è uno dei pilastri della didattica inclusiva, questa intesa come la partecipazione attiva di tutti gli alunni della classe. Sviluppare e potenziare questo aspetto risulta quindi fondamentale per la creazione di una metodologia didattica inclusiva, che vada al di là della rigidità della didattica tradizionale, dando la possibilità a tutti gli studenti, soprattutto a quelli BES e DSA di integrarsi all'interno del gruppo classe.

Ecco allora che l'utilizzo della tecnologia risulta uno strumento vincente per il potenziamento della collaborazione tra pari, e i dati emersi dalla risposta di tale domanda confermano quanto appena affermato: i bambini hanno collaborato tra loro e si sono divertiti nel farlo, la maggior parte di loro infatti alla domanda diretta: "Ti è piaciuto collaborare con i compagni" ha risposto con l'indice "moltissimo" ed l'altro restante della classe ha risposto indicando come preferenza l'indicatore "molto".



*Grafico5\_Collaborazione tra pari*

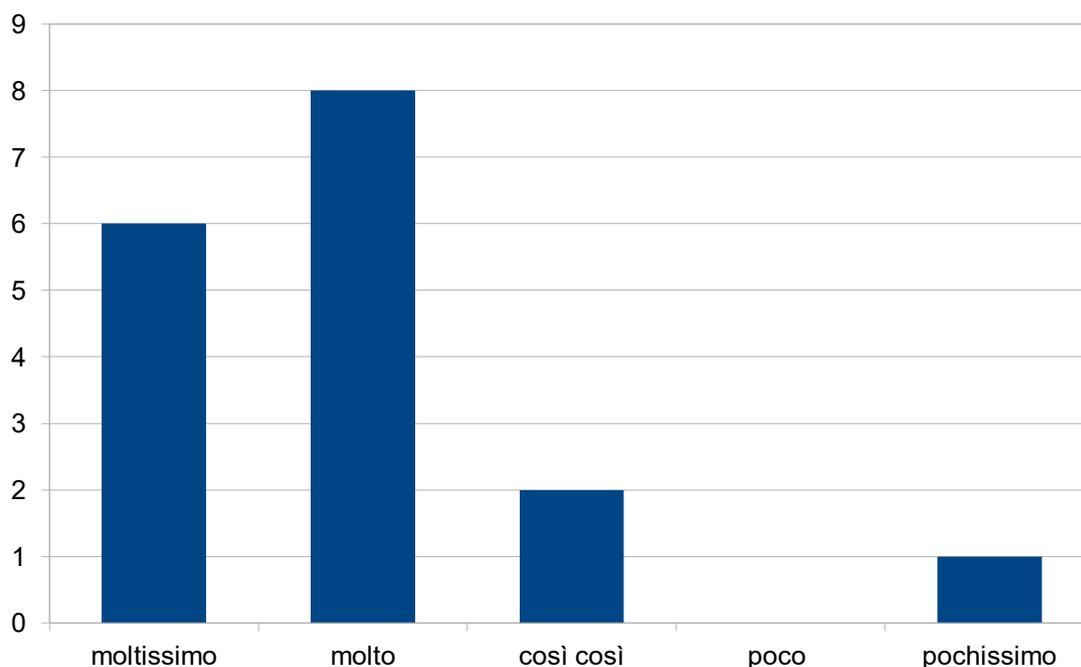
Anche la domanda n. 6 è risultata fondamentale ai fini della ricerca, capire infatti quale ruolo può assumere l'insegnante all'interno dei contesti educativi può diventare una vera sfida educativa quando si associano due termini: tecnologia ed inclusione, perché entrambi racchiudono in sé concetti molto importanti; il primo infatti va a configurarsi come un ambiente di apprendimento innovativo nel quale vengono svolte proposte didattiche innovative in cui ci sia avvale del supporto di dispositivi tecnologici non di uso abituale nella didattica tradizionale ed il secondo presuppone l'inserimento di ciascun individuo all'interno di un contesto, in questo caso particolare la classe. Individuare quindi quale è il ruolo di un'insegnante e quale atteggiamento assumere dinanzi a questo binomio è sicuramente difficile, per questo è stato chiesto ai bambini di indicare quanto si siano sentiti sostenuti dalle loro insegnanti a collaborare tra compagni di classe, sotto intendendo che la collaborazione è uno dei presupposti dell'inclusione. Le risposte indicate dagli alunni che hanno visto la scelta degli indicatori molto e moltissimo fa emergere che la posizione assunta dalle insegnanti ha favorito la collaborazione tra pari.



***Grafico6\_ Livello di incoraggiamento da parte dell'insegnante ad assumere un atteggiamento collaborativo***

Nel questionario, la domanda somministrata ai bambini: “Durante le attività svolte con ClassDojo e Kahoot, tra compagni avete condiviso ciò che sapevate fare o avete imparato a fare?” vuole andare ad analizzare e comprendere come uno dei concetti pedagogici più importanti utilizzato nella didattica: il “Cooperative Learning” è emerso durante l’attività di ricerca.

Il “Cooperative Learning” è una delle metodologie specifiche di insegnamento che è stata utilizzata durante lo svolgimento delle attività, che ha previsto la suddivisione in piccoli gruppi del gruppo classe; ogni piccolo gruppo ha cooperato e si aiutato reciprocamente, il contributo personale di ciascuno è risultato fondamentale nel percorso di apprendimento di tutti al fine di raggiungere degli obiettivi comuni. In questo metodo didattico gli alunni sono stati quindi i protagonisti attivi del loro percorso di apprendimento per tutta la durata del lavoro, dalla pianificazione alla valutazione, portando l’insegnante ad assumere un ruolo di facilitatore. Gli alunni, infatti, hanno dichiarato che sono riusciti a condividere il loro sapere tra compagni e ciò permette di affermare che l’utilizzo del metodo “Cooperative Learning” è risultato positivo e propositivo anche in termini di inclusione poiché la condivisione è uno degli aspetti fondamentali dell’inclusione.



*Grafico7\_ Condivisione tra pari durante l’attività*

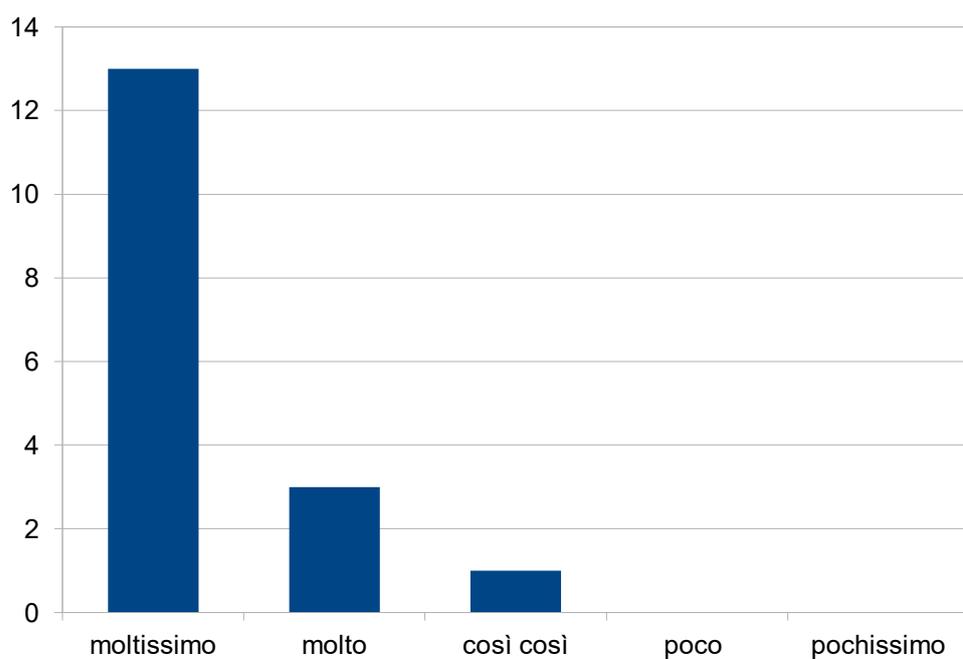
Considerata la presenza di un alunno certificato con una disabilità conclamata e altri alunni Bes, all'interno del gruppo classe, la riuscita del successo scolastico da parte di tutti è stato uno degli obiettivi della ricerca. Per tale motivo, infatti, durante lo svolgimento delle attività, oltre il già citato metodo cooperativo, le insegnanti hanno utilizzato anche un'ulteriore metodologia didattica, ovvero la "Peer Education", questo metodo, permette agli studenti di migliorare le proprie abilità sociali, relazionali e comunicative e anche la propria autostima.

Durante le attività vi è stata una suddivisione di piccoli gruppi, talvolta solamente coppie, in cui uno studente ha assunto il compito di studente "tutor", cioè ha avuto il compito di dare e fornire spiegazioni di alcuni argomenti agli altri compagni che lavoravano insieme nel piccolo gruppo. Il ruolo di tutor ha avuto quindi un duplice aspetto positivo, se da una parte vi è stata quindi la condivisione di conoscenze, dall'altra, nel fornire spiegazioni, lo studente ha rinforzato e rafforzato le proprie strategie di apprendimento; venendosi così a creare la condizione ideale per far sì che venga a realizzarsi il successo scolastico di tutti gli alunni.

Questa metodologia di apprendimento ha permesso di veicolare anche quelle che sono definite le life Skills, cioè quelle che sono le competenze fondamentali per raggiungere la formazione totale da parte di ogni singolo studente.

Ecco allora che la domanda posta ai bambini, rispetto al grado di coinvolgimento da parte di tutti gli alunni nell'esecuzione delle attività, ci ha permesso di fare una fotografia immediata su come ognuno di loro ha visto la partecipazione e il coinvolgimento di tutti i compagni; infatti la maggior parte ha scelto come indicatore "moltissimo", tre hanno scelto "molto" e solamente uno "così-così", permettendo di affermare che l'utilizzo della "Peer Education" è risulta una strategia efficace e vincente in termini di coinvolgimento e quindi inclusione.

Attraverso la sperimentazione di queste attività innovative e digitali è possibile affermare di come la collaborazione è una possibilità concreta e attuabile in diversi ambiti di esperienza che non va a considerare la diversità dei livelli, ma quanto invece sia fondamentale la sua pratica nei contesti educativi che oggi si presentano sempre più differenti e disomogenei.

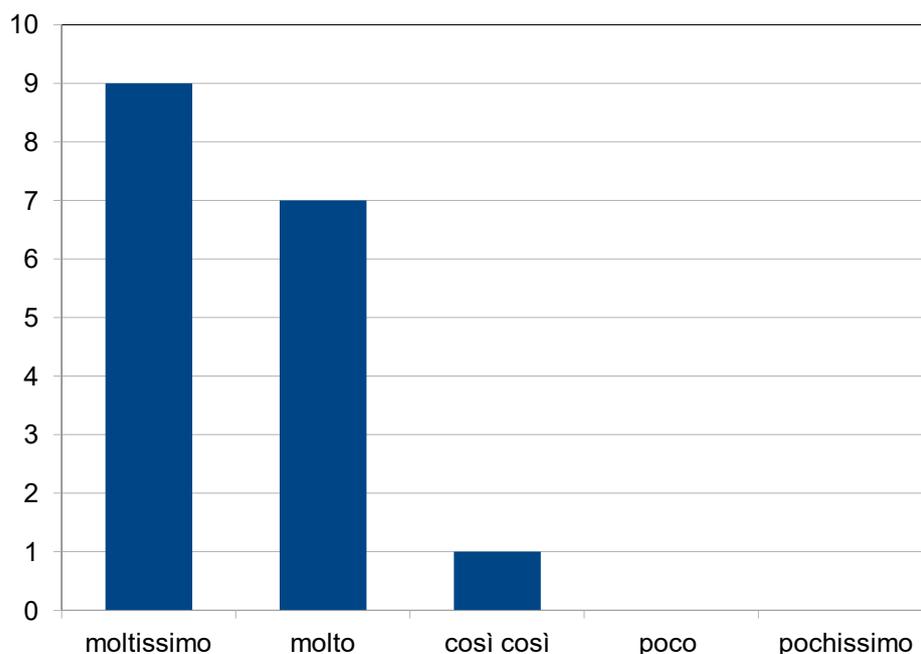


*Grafico8\_Coinvolgimento della classe nelle attività*

La creazione di ambienti digitale per l'apprendimento di nuove conoscenze è sicuramente un metodo molto lontano dalla didattica tradizionale, ma poiché innovativa a volte la comprensione durevole delle nuove conoscenze non è sempre immediata, per tale motivo è stato chiesto agli alunni una riflessione rispetto al proprio percorso di apprendimento ovvero una metacognizione.

In sintesi, è stato chiesto ai bambini di fermarsi per ragionare e per capire se ciascuno di loro ha il controllo sui propri processi mentali e di apprendimento. Dalle risposte fornite alla domanda in questione, proposta a loro in termini più semplici, è risultato infatti che per la maggior parte dei bambini è molto importante avere un'ottima comprensione degli argomenti che vengono trattati in classe.

L'utilizzo di ambienti digitale in questo particolare ambito di ricerca, ci permette di affermare che sono risultati efficaci e hanno sostenuto il percorso di apprendimento degli alunni, poiché le conoscenze acquisite si sono trasformate in competenza in quanto i bambini hanno sedimentato la conoscenza e sono risultati essere protagonisti attivi del loro percorso formativo e di crescita personale.

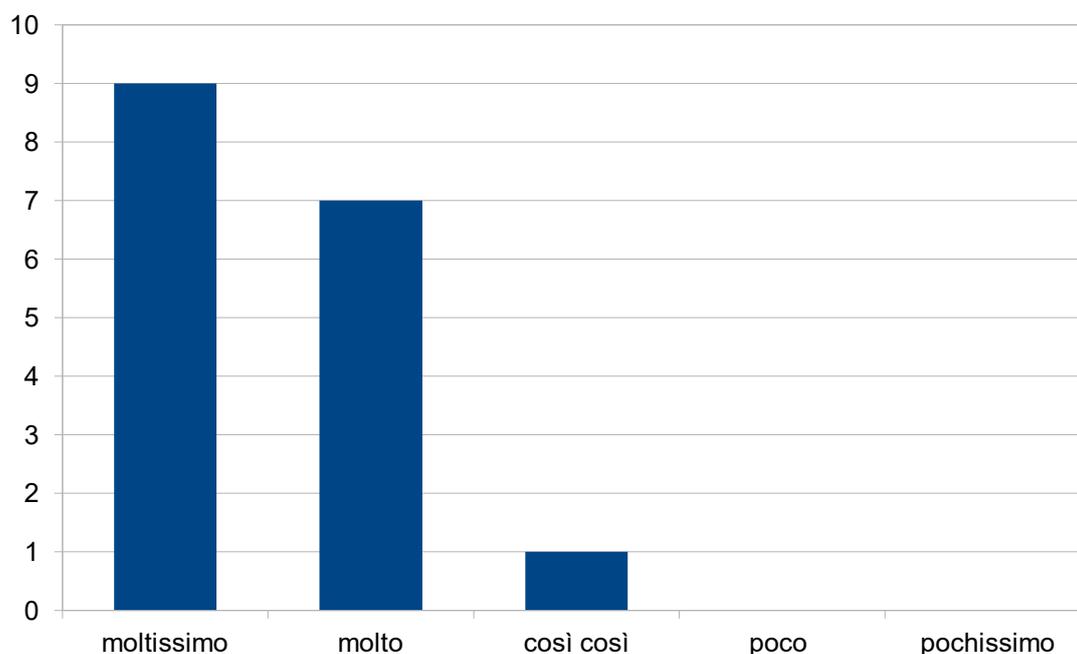


*Grafico9\_L'importanza della comprensione sugli argomenti trattati*

Nell'ultima domanda ancora una volta è stato richiesto ai bambini di valutare il loro percorso formativo andando a considerare il livello di difficoltà che hanno riscontrato a livello personale durante lo svolgimento delle attività. Individuare il grado di difficoltà ha permesso di conoscere il loro stato di benessere emotivo, per un'insegnante infatti è fondamentale monitorare questo aspetto tanto quanto quello didattico.

In questa ricerca, nonostante tutte le attività siano state pensate e progettate per garantire il successo di ogni bambino, ho ritenuto doveroso chiedere a ciascuno di loro di esprimere il proprio punto di vista personale attraverso una domanda diretta, a cui tutti hanno risposto con indicatori positivi quali "moltissimo" e "molto" dimostrando così di non aver riscontrato difficoltà durante lo svolgimento delle attività.

In particolar modo attraverso questa domanda, ho voluto conoscere il benessere di quei bambini che dimostrano di avere alcune difficoltà nei processi di apprendimento, sapere invece che nessuno di loro si sia trovato in una situazione di difficoltà è sicuramente un aspetto positivo che promuove le performance di ciascuno di loro.



**Grafico10\_Livello di difficoltà durante la partecipazione alle attività**

Attraverso la raccolta dei dati quantitativi ci permette di avere un'immagine nitida e significativa dei diversi aspetti che si sono voluti considerare.

Il primo è sicuramente il livello di inclusione che si sviluppa attraverso quello di condivisione e quello di collaborazione che nasce all'interno di un gruppo classe durante lo svolgimento di attività innovative; si è analizzato poi il ruolo che assume l'insegnante in questi ambienti digitali, cambia completamente rispetto alla didattica tradizionale assumendo un ruolo di facilitatore, di promotore delle relazioni e di creatore di contesti di apprendimento sereni, inoltre si è andati a monitorare il benessere di ciascun alunno sia dal punto di vista emotivo sia rispetto alle difficoltà incontrate durante il percorso di apprendimento.

Questi dati non risultano però esaustivi ai fini della ricerca poiché è necessario andare ad intrecciarli con quelli qualitativi che verranno presentati nel prossimo capitolo.

### ***5.1. Narrazione e rappresentazione: per dare una cornice***

Fin dall'inizio della storia l'uomo ha sentito la necessità di narrarsi al suo simile per esprimere i propri bisogni e condividere i propri vissuti. Per questo ha utilizzato inizialmente dei semplici suoni attorno a fuoco: i suoni indicano le vibrazioni interne e il fuoco ciò che accomuna, che unisce e che permette ai suoni di trovare un luogo di incontro dentro ad un tempo e ad uno spazio definito.

Affianco alla comunicazione verbale l'esigenza di lasciare traccia della propria esperienza veniva espressa attraverso la rappresentazione grafica: si pensi alle prime pitture rupestri del tutto lontane dal nostro immaginario di raffigurazione ma ben vicino al bisogno primordiale di incidere il proprio vissuto e la propria esperienza per lasciarla come testimonianza.

La scelta di utilizzare perciò la narrazione e la rappresentazione grafica tramite il disegno libero è parsa la più naturale possibile nel dare espressione a ciò che i protagonisti privilegiati del lavoro di ricerca stavano sperando e vivendo.

In particolar modo nel disegno libero il bambino spontaneamente disegna e colora, talvolta attraverso semplici scarabocchi, ciò che sente e che ricorda, trasformando a suo modo il pensiero e il vissuto in segno grafico. Ciò che differenzia la rappresentazione dalla narrazione scritta sta proprio nella libertà del segno che non viene ricondotto a nessuna convenzione come può essere quella dell'associazione fonema grafema dell'alfabeto; è perciò che ogni segno prende un significato autentico perché vi è la libera espressione senza alcuna mediazione da parte di altri stimoli esterni. La mano che scrive è diversa dalla mano che disegna: nella prima l'attenzione va sempre posta su ciò che accompagna il pensiero e l'esperienza vissuta è la parola che narra; il disegno invece traduce nell'immediato senza la necessità di passare attraverso un pensiero che media l'esperienza in parola.

La narrazione, che nel presente lavoro si presenta in forma scritta, richiede una maturità del bambino di poter trasformare l'esperienza vissuta in parola che si racconta. È una forma di elaborazione che non sempre trova risposta perché ogni bambino matura tale competenza con tempi diversi. Per rispettare queste differenze e valorizzarle dare la possibilità ai bambini di fornire una risposta alle attività vissute favorendo l'avvicinarsi

con due modalità diverse (disegno e risposta scritta) ha permesso una raccolta dati più libera e naturale possibile.

Allo scopo di dare una classificazione ai dati qualitativi raccolti si è scelto di individuare delle etichette che forniscono una cornice di tipo semantico e uno spazio di significati che permettono di dare uno sguardo di insieme ad integrazione dei dati quantitativi.

Ripercorrendo le attività svolte e le domande poste ai bambini si possono cogliere nell'immediato alcuni concetti chiave fondamentali che hanno accompagnato tutto il progetto di ricerca.

Classe virtuale, attività didattica interattiva e inclusione guidano all'interno di un continuum pedagogico l'analisi rimanendo ancorati alla rappresentazione da un lato e alla narrazione dall'altro permettendo di cogliere il "sentire" e di prendere consapevolezza di ciò che emerge.

Le etichette forniranno un quadro d'insieme dei dati emersi, del livello di inclusione raggiunto durante le attività svolte, del ruolo della pedagogia nella progettazione di ambienti di apprendimento innovativi e digitali che permettono di tessere relazioni oltre lo spazio fisico in continuità tra un prima (la storia della classe) e un dopo (il futuro inclusivo e innovativo).

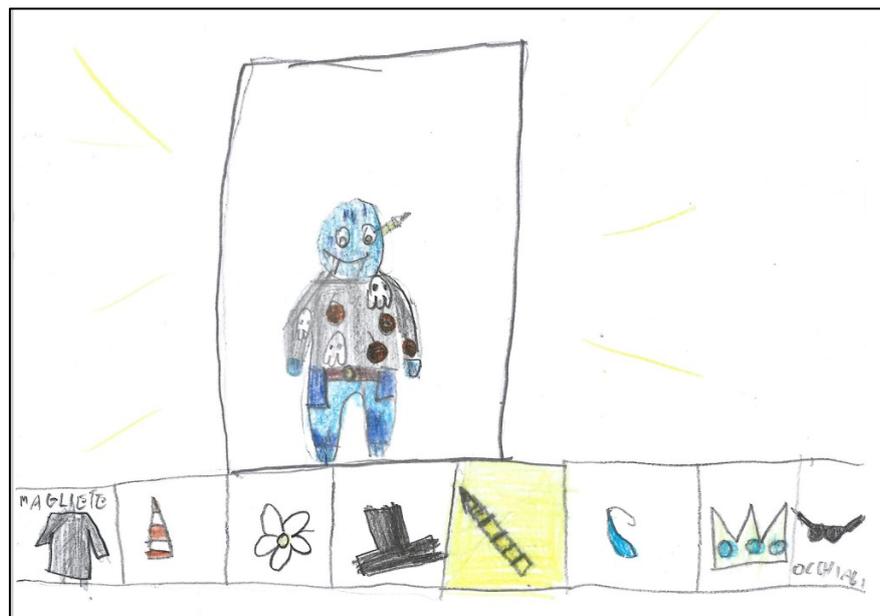
Tutto ciò a favore dell'idea che l'inclusione è un progetto possibile che passa attraverso l'innovazione e la costruzione di ambienti di apprendimenti che favoriscono e valorizzano le differenze considerandole delle unicità e delle opportunità di crescita per tutti e per ciascuno.

### ***5.1.1 Classe virtuale***

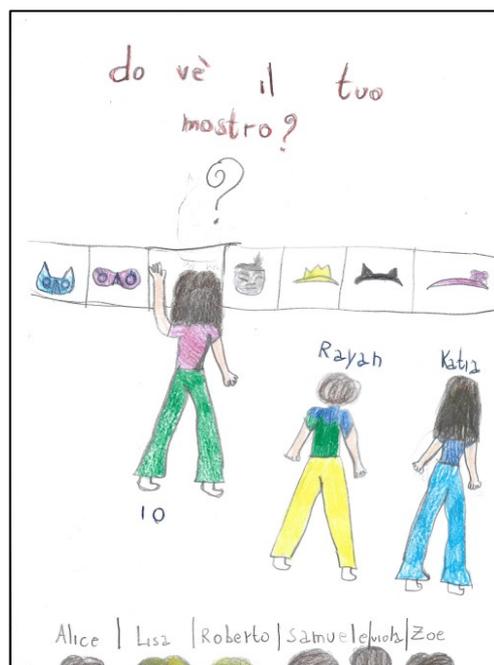
La classe virtuale detta anche aula virtuale è uno strumento di formazione e apprendimento in cui insegnanti e alunni possono interagire, comunicare e visualizzare contenuti condivisi in un ambiente online in tempo reale. La classe virtuale viene anche definita tecnicamente VLE – virtual learning environment, in quanto permette di lavorare contemporaneamente su tre dimensioni della vita dello studente:

- la dimensione della cooperazione – cooperative learning e peer learning: permette di andare oltre alla verticalizzazione della docenza a favore di una condivisione di conoscenze e competenze nel gruppo di pari;

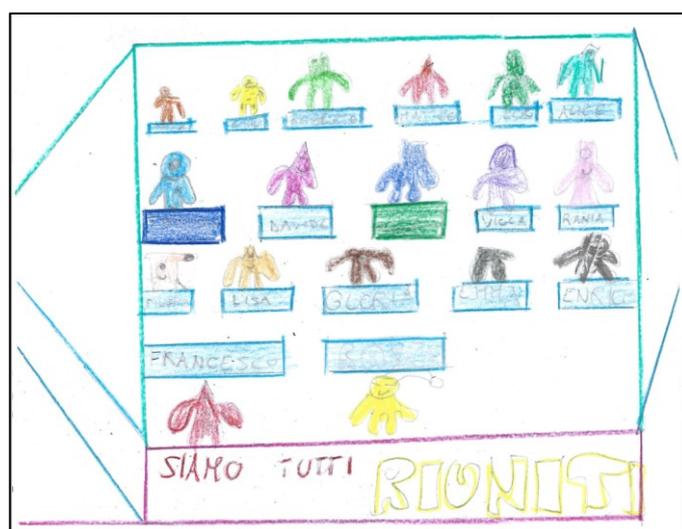
- la dimensione dell'interazione: gli studenti sono costantemente collegati tra di loro e interconnessi rispetto agli obiettivi dell'attività svolta; in qualsiasi momento anche lo studente che non si trovi all'interno dello stesso spazio fisico può partecipare all'attività garantendo in tal senso la continuità nell'interazione con il gruppo classe;
- la dimensione della formazione continua – long life learning: gli studenti hanno la possibilità di riprendere in qualsiasi momento e luogo l'esperienza didattica intrapresa all'interno del contesto scolastico eliminando barriere legate allo spazio e al tempo.



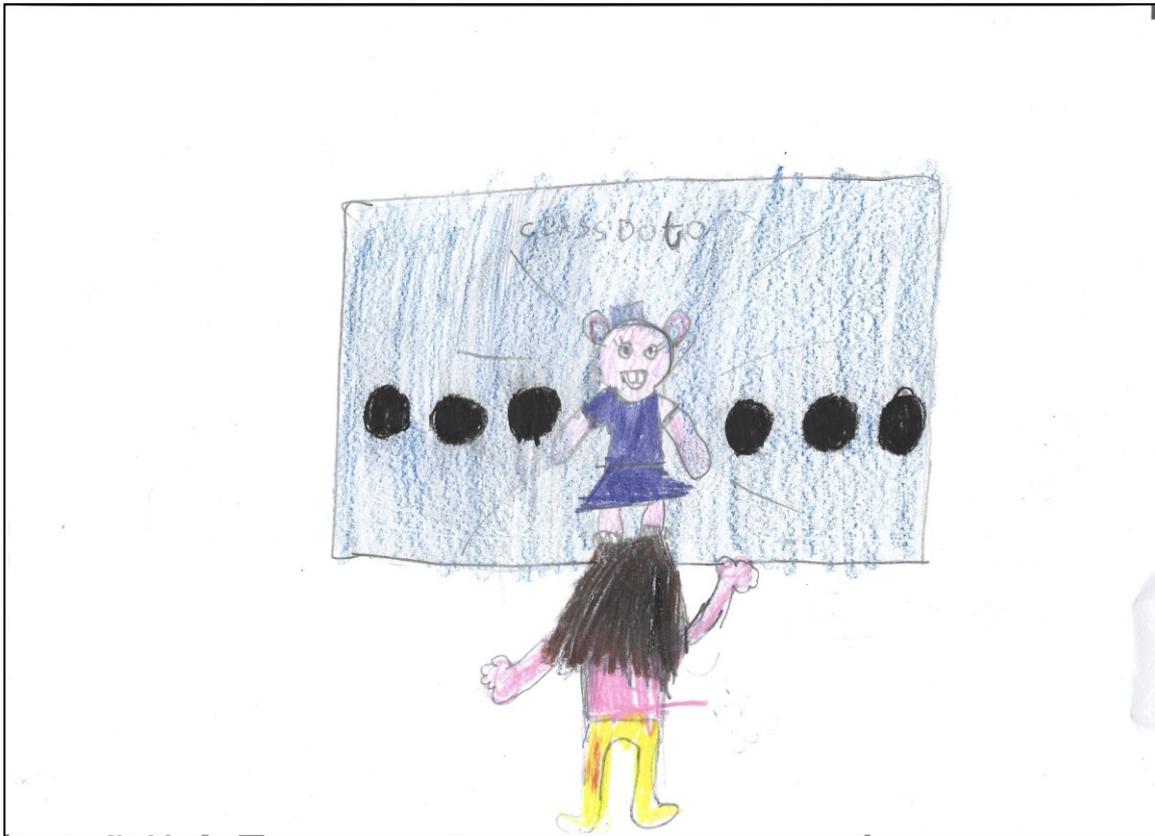
*“Abbiamo fatto una classe virtuale dove ci si poteva creare il personaggio; delle piccole gare e abbiamo fatto dei disegni per il nostro compagno speciale che dovevano far capire quello che stavamo facendo e poi la maestra ci metteva un cuore se avevamo lavorato bene in gruppo...”*



*“ClassDojo è stupenda perché puoi inventare la classe e gli alunni virtuali. Kahoot è stupendo perché puoi inventare i giochi: abbiamo fatto divisioni, frazioni e tegnie.”*



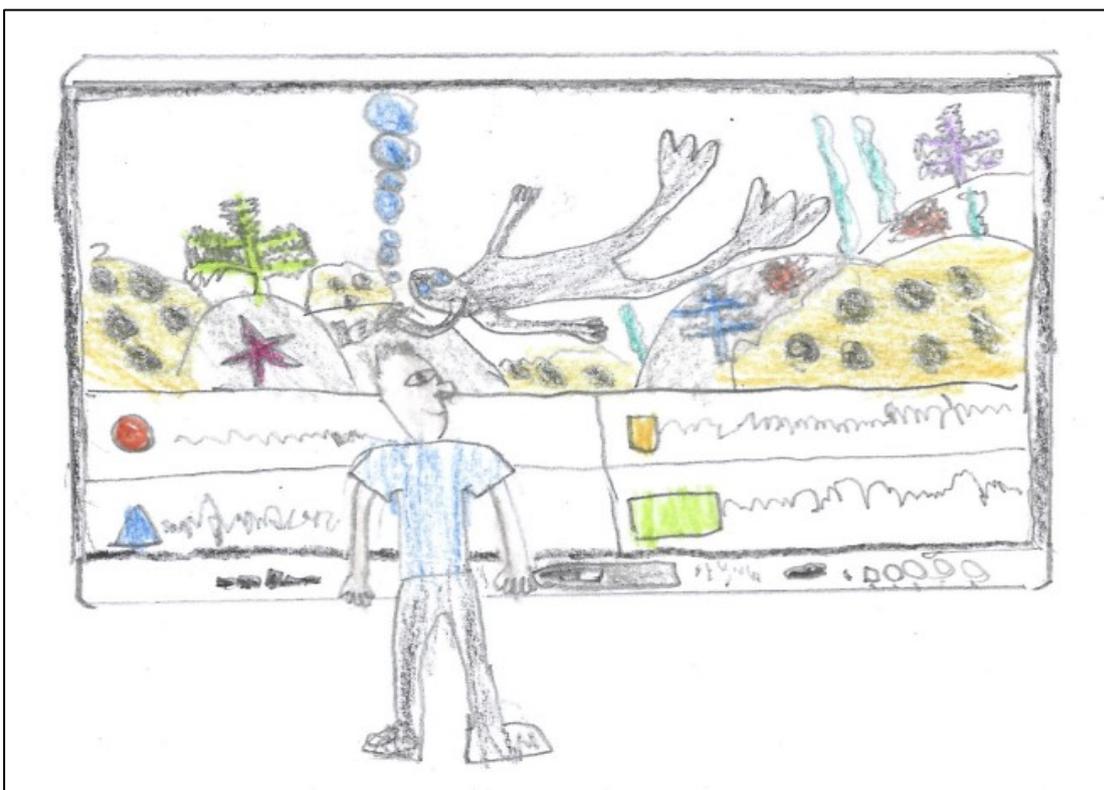
*“Io direi: sai che abbiamo giocato con Kahoot e creato una classe virtuale con ClassDojo? Cioè Kahoot è un gioco dove ci sono delle domande a tempo a cui devi rispondere; ClassDojo invece è un gioco che ci ha permesso di utilizzare la Lim.”*



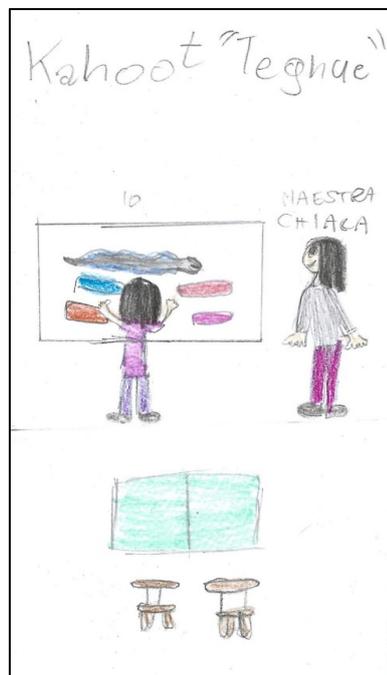
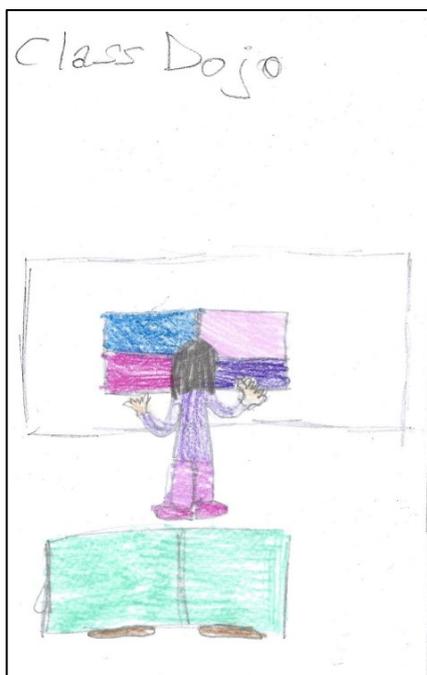
*“Abbiamo fatto un lavoro molto bello: abbiamo iniziato a lavorare con un app per comunicare con il nostro compagno speciale cioè una classe virtuale; ci siamo scelti dei mostri e i vestiti e ora possiamo mettere nel nostro portfolio disegni e scritte da far vedere ai nostri amici e compagni, soprattutto a quelli speciali come R...”*

### ***5.1.2 Attività didattica interattiva***

Nell'apprendimento interattivo e multimediale lo studente ha modo di acquisire abilità e competenze attraverso attività didattiche che prevedono momenti significativi di interazione grazie all'uso di nuove tecnologie. Esse, infatti, permettono di strutturare esperienze formative mediante un coinvolgimento attivo degli studenti portandoli in alcuni casi all'approfondimento di contenuti specifici per alcune discipline di studio. La ricaduta immediata è l'acquisizione di competenze chiave e trasversali preziose per lo sviluppo dello studente anche da un punto di vista di crescita personale e autonomia sociale. L'apprendimento interattivo permette di affinare capacità legate al pensiero critico e analitico, sviluppando la creatività e l'immaginazione; in tal senso il bambino si troverà ad esplorare il mondo che lo circonda avendo a disposizione diversi strumenti e una mente aperta e flessibile. Sarà pertanto in grado di prendere decisioni (decision maker) in modo autonomo e di comunicarle efficacemente sia ai pari che agli adulti di riferimento.



*“Io direi: sai cosa abbiamo fatto? A scuola abbiamo fatto delle nuove esperienze con ClassDojo e Kahoot ed è stato bellissimo.”*



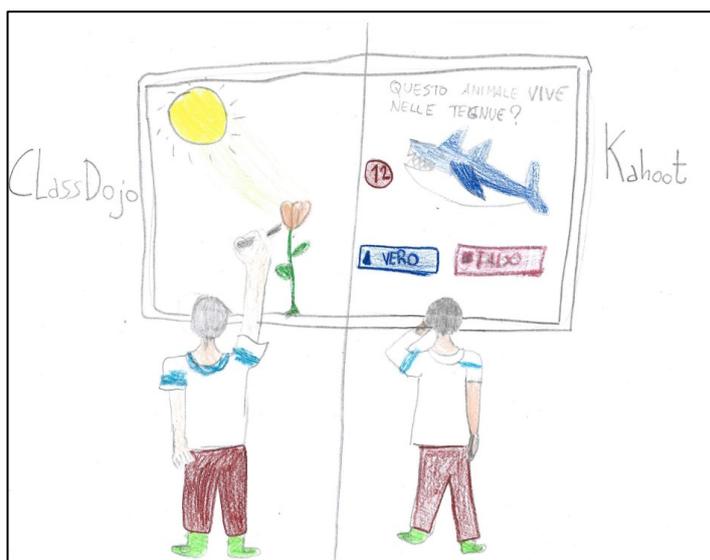
*“Le esperienze fatte con ClassDojo e Kahoot mi hanno fatto imparare meglio alcuni argomenti e a farmeli ricordare...”*



*“ClassDojo serve per imparare divertendosi. Kahoot serve soprattutto per imparare...ma anche qui ci si diverte!”*



*“Sono state due esperienze molto belle, ma mi è piaciuta di più ClassDojo perché ci si poteva creare il proprio personaggio come volevi; invece Kahoot è un gioco di quiz..”*



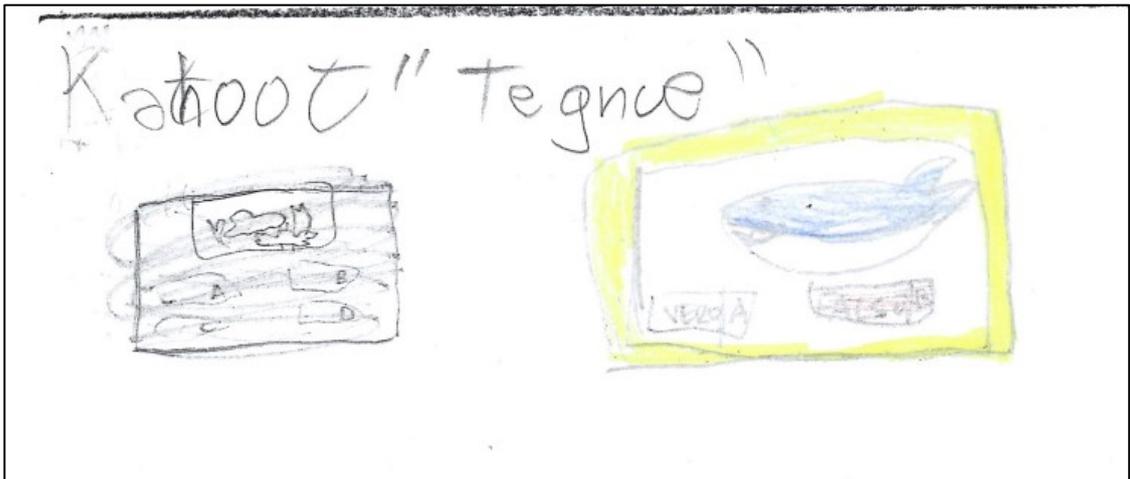
*“Le esperienze fatte con ClassDojo e Kahoot mi hanno fatto imparare meglio alcuni argomenti e a farmeli ricordare...”*



*“Quando abbiamo lavorato su ClassDojo e Kahoot mi sono divertito molto e lo vorrei rifare anche durante i prossimi anni di scuola perché abbiamo fatto un lavoro sulle tegnue e sugli ecosistemi...”*



*“Gli direi che ho imparato a lavorare su ClassDojo e Kahoot. Su ClassDojo si lavora costruendosi un personaggio per far lavorare con noi R.; invece su Kahoot bisogna fare una specie di Wordwall dove c'è una domanda e ci sono delle risposte e devi individuare quella giusta...”*



### 5.1.3 Inclusione

L'inclusione è il principio verso il quale tutta l'attività educativa e didattica all'interno della scuola deve ispirarsi; significa perciò dare garanzia di partecipazione attiva ad ogni alunno alla vita scolastica vedendo assicurato il proprio diritto all'istruzione senza viverlo con passività, ma sentendosi riconosciuto nella propria diversità e nella propria unicità. L'Agenda 2030 sancisce in modo preciso sia il principio di inclusione che di equità: è necessario nella progettazione delle attività educative e didattiche osservare attentamente i punti di forza di ciascun alunno e differenziare ciò che si va a proporre tenendo conto di ciò che si è osservato e di ciò che risulta facilitatore agli apprendimenti. Inclusione ed equità rappresentano la reale garanzia ad un processo di apprendimento individualizzato non tanto considerando la diversità come qualcosa da integrare ma come un'opportunità di crescita per tutti.

La progettazione di ambienti di apprendimento digitali innovativi rappresenta un supporto alle attività didattiche in quanto rende il processo di apprendimento piacevole e inclusivo in modo particolare per gli alunni con disabilità conclamate. L'utilizzo di strumenti tecnologici e multimediali rappresenta una delle attività che favoriscono l'inclusione.



*“Una esperienza è un disegno fatto per R., ognuno doveva pensare a una parola e a un disegno. Io ho scelto pace e una stella.”*



*“Con ClassDojo e Kahoot abbiamo imparato a collaborare e a condividere.”*



*“Oggi ho imparato un'altra esperienza con i miei compagni: con ClassDojo è stato divertente e la vorrei proporre. Poi mi è piaciuto perché mi sono divertita ed è bello lavorare così.”*



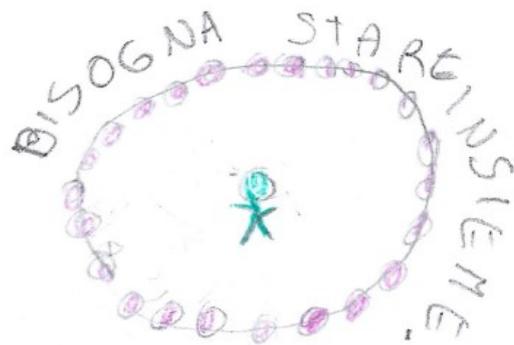
*“Io direi: amico, dovrete provare ClassDojo e Kahoot perché sono giochi divertenti; ti suggerisco di giocare con amici, fratelli e/o sorelle, dovrete proprio provarli...”*



*“A scuola abbiamo fatto delle attività diverse usando la Lim dove anche R. ha partecipato e lui con noi si è divertito a creare il suo mostro...”*



*“Gli direi che con queste app abbiamo migliorato il rapporto con i compagni e anche abbiamo migliorato tanto il modo di parlare con R.; grazie a queste app riuscivamo a far parlare il nostro compagno speciale e a farlo giocare di più con noi facendolo divertire come noi...”*



*“Mi è piaciuto collaborare con i compagni e soprattutto con R.; mi sono divertita con ClassDojo e Kahoot per comunicare con gli altri compagni. Devo ringraziare le maestre perché ci hanno fatto un grande regalo...”*

## ***5.2 Un quadro di sintesi fondamentale***

Affrontare le diverse problematiche nell’ambiente scolastico, sia dal punto di vista educativo e formativo, è una delle sfide che il pedagogo si ritrova ad affrontare nella sua quotidianità. L’obiettivo principale che, come adulti ci si pone all’interno di questa sfida, è riuscire a trovare delle risposte adeguate ai bisogni dei bambini, i quali si riescono a cogliere solo per mezzo di una posizione di ascolto autentico e uno sguardo consapevole. È all’interno di questo contesto che inizia l’attività di progettazione del pedagogo: pensare, programmare e proporre attività che riescano da una parte a colmare delle necessità ma dall’altra a soddisfare quel lato ludico e ricreativo che li contraddistingue e che muove la loro curiosità di imparare e di conoscere cose nuove al fine ultimo di un apprendimento durevole. Inoltre, imparare divertendosi, collaborando e utilizzando metodologie alternative e complementari alla didattica tradizionale hanno posto ulteriori basi per la sperimentazione della ricerca sopra descritta: la creazione di un ambiente digitale a sostegno dell’inclusione.

La risposta dei bambini, da come emerge dall'analisi dei dati sia quantitativi che qualitativi, è stata positiva ed ha avuto successo sia per quanto riguarda la sfera degli apprendimenti sia per quella relativa allo sviluppo e al potenziamento di alcune competenze sociali come la collaborazione e l'inclusione all'interno di un gruppo di pari. Tutti i bambini sono stati protagonisti partecipando attivamente ad ogni attività.

## ***6 La pedagogia a servizio dell'inclusione a scuola***

Dopo lunghi anni di attesa per il riconoscimento legislativo delle professioni pedagogiche ed educative, l'8 Maggio 2024 è entrata in vigore la Legge 55/2024 che istituisce gli albi dei pedagogisti e degli educatori professionali socio-pedagogici ovvero l'ordine che regola tutte le professioni legate all'educazione.

A livello giuridico vi è stato quindi un riconoscimento di questa professionalità che lavora con e per il territorio. Il pedagogista può svolgere il proprio lavoro presso gli enti pubblici con compiti e funzioni di consulenza tecnico – scientifica e di supervisione con valenza educativa, formativa e pedagogica, in particolare nei comparti educativo, sociale, scolastico e formativo, nonché attività di orientamento scolastico e professionale.

Il pedagogista riconosciuto pertanto come figura professionale a livello apicale può offrire il suo contributo all'interno delle istituzioni scolastiche e formative, come esperto all'interno di un dialogo aperto e costante con la scuola intesa come spazio pedagogico, per la co-costruzione e la valutazione degli ambienti di apprendimento innovativi e digitali, che mirino alla realizzazione di gruppi classi inclusivi dove ogni individuo viene valorizzato per la sua unicità.

### ***6.1 Un passo innovativo: il pedagogista come nuova figura professionale in rapporto con il contesto scuola.***

In ogni società e in ogni cultura l'ambiente dell'educazione ha rappresentato e rappresenta tutt'ora, lo spazio in cui gli studenti crescono e si strutturano come cittadini responsabili e attivi all'interno della società in cui vivono. In tal senso la scuola rappresenta un'istituzione la cui sacralità e riconoscimento sono legati al territorio, delimitato da ruoli confini e rituali (Genovesi, 2008) sia dal punto di vista architettonico sia come ambiente di apprendimento.

La pedagogia ha sempre posto particolare attenzione all'uso dello spazio come motore dell'apprendimento; autori come Rosseau e Dewey nelle loro ricerche e nei loro studi, sottolineano l'importanza dell'ambiente “natura” come risorsa educativa applicata nei

diversi contesti e nelle diverse culture (Gennari, 1997). Questo ci consente di comprendere quanto non esista uno spazio precostituito per l'educazione, ma quanto sia la nostra storia e la nostra esperienza ad insegnarci che esistono luoghi privilegiati in cui svolgere azioni educative significative e che la scuola ne rappresenta uno di particolare rilevanza.

Nel secolo scorso, la pedagogia ha rivolto uno sguardo attento agli spazi fisici che occupano un ambiente educativo; se pensiamo ad importanti pedagogiste come Maria Montessori, le sorelle Agazzi e Giuseppina Pizzigoni, si denota nell'immediato come nella costruzione di ambienti di apprendimento esse, abbiano riposto una particolare attenzione nella progettazione degli spazi, nella disposizione degli arredi e nella strutturazione degli strumenti e dei materiali.

L'ambiente scuola, quindi, è da sempre strettamente legato e connesso con la struttura fisica in cui è inserito, generando il fenomeno della spazializzazione, quel fenomeno in cui lo spazio e la sua percezione vengono caricati da quel valore aggiunto che nasce quando all'interno dello stesso vengono coinvolte contemporaneamente la sfera relazionale ed emotiva.

All'interno della società delle conoscenze e delle competenze, la cultura assume un ruolo privilegiato e in tal senso è doveroso considerare la scuola un ambiente significativo intriso di vissuti, azioni, relazioni ed emozioni che ogni singolo studente riempie e trasforma in un proprio spazio di identità all'interno del quale la dimensione pedagogica si attualizza in termine di cura della persona (Iori, 1996).

Il pedagogo all'interno di tale contesto si assume il compito di avvicinare e favorire questo incontro, far dialogare la struttura con l'ambiente di apprendimento, di uniformare l'attenzione tra la topologia degli spazi architettonici, degli strumenti con lo spazio inteso come luogo educativo, la struttura dell'edificio con il percorso di vita che vi si nasce al suo interno. Tale esperto si affianca perciò alle altre figure professionali generando l'ambiente scuola: co- progetta insieme agli architetti, ai geometri, agli enti locali, ai dirigenti, alle insegnanti. Per questo deve essere considerato un plus valore durante la realizzazione degli spazi di apprendimento poiché, è colui che dal punto di vista pedagogico, risulta attento ai bisogni degli studenti, è capace di pensare e predisporli al fine che essi accompagnino e favoriscano percorsi di apprendimento durevoli e significativi.

Oggi più che mai gli ambienti di apprendimento debbono essere anche innovativi soprattutto per quanto concerne le nuove tecnologie da inserire al suo interno che mirano alla formazione di una società quanto più inclusiva. Come viene definito da Sidoti, il pedagogo delinea una “grammatica dello spazio” che include gli aspetti architettonici, pedagogici, didattici e culturali (Sidoti, 2018, ojs.pensamultimedia).

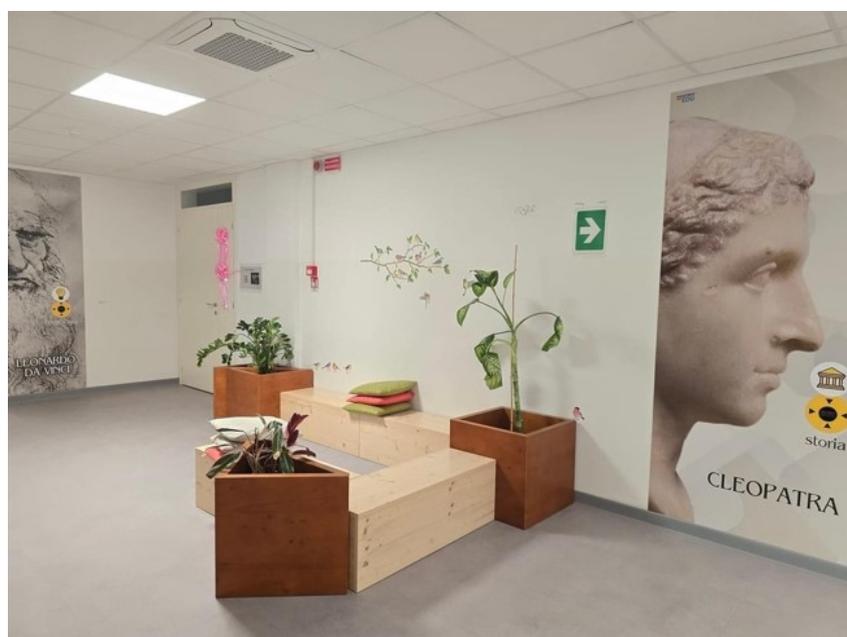
Il pedagogo può aiutare il contesto a leggere i bisogni, a valutare gli spazi immersivi, i materiali e gli oggetti; è infatti una risorsa capace di leggere il contesto in senso ampio, considerando gli spazi di apprendimento sia dal punto di vista fisico, sia dal punto di vista relazionale, digitale ed esperienziale. La sua è una lettura specifica dal punto di vista educativo ma che necessita di una costante integrazione fornita dagli altri esperti che vivono con e nel contesto scolastico e formativo.

Esistono diverse realtà in cui il dialogo tra pedagogia ed architettura ha dato vita alla realizzazione di progetti di rinnovamento e di ripensamento degli edifici della scuola; la professoressa Weyland è colei che attraverso la costruzione della rete Spazio&apprendimento, ha avviato un dialogo costante rispetto alla nascita e alla ridefinizione di spazi scuola già esistenti, attraverso una ricerca-azione denominata *Padlab*; una ricerca attraverso la quale si sostengono le scuole di ogni ordine e grado alla revisione e riprogettazione delle spazi in chiave pedagogica e architettonica, che va a riqualificare gli ambienti di apprendimento non solo come luoghi destinati alla didattica, ma luoghi di socializzazione dove poter condividere e collaborare (WEyland, Attia 2015).

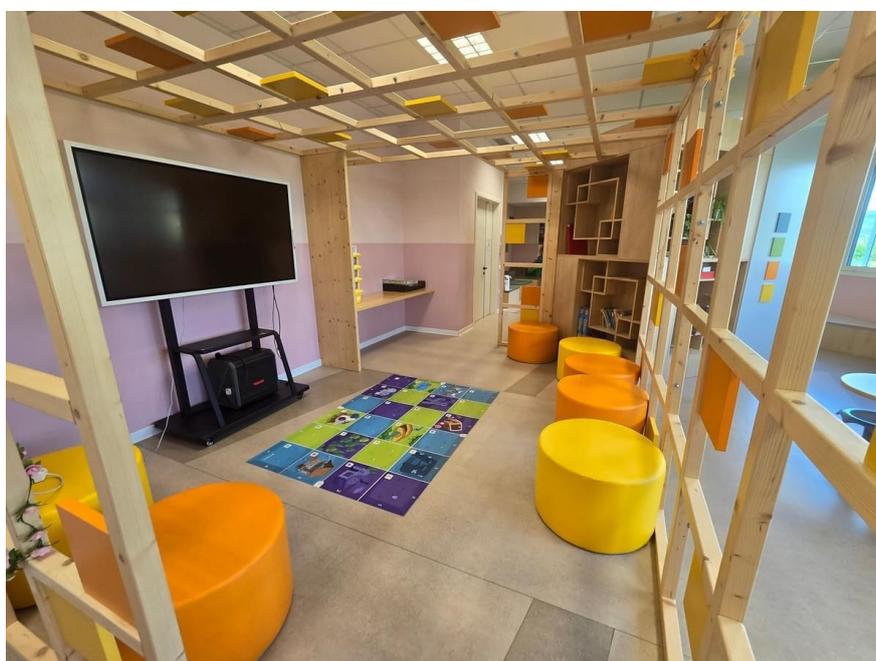
In Veneto, esistono realtà in cui l'ambiente scolastico è stato ripensato con il supporto della pedagogia, al fine di ricreare ambienti di apprendimento innovativi ed attenti alle esigenze e ai bisogni di ogni singolo studente ([www.laessetv.it](http://www.laessetv.it))



La scuola si trova in provincia di Padova, ed è l'Istituto Comprensivo "Lozzo Atesino", in cui il dirigente ha coinvolto tutto il personale docente e Ata per compiere una rivoluzione in ambito scolastico basata su innovazione, formazione e ambienti di apprendimento innovativi garantendo così il benessere di ciascuno studente a scuola. Negli ultimi anni, il dirigente in rappresentanza del contesto scolastico, stringendo patti educativi con il territorio circostante ed utilizzando gli investimenti del PNNR, ha realizzato un modello di scuola basata sul Piano Scuola 4.0., che prevede una digitalizzazione degli ambienti creando veri e propri ecosistemi di apprendimento attraverso una riprogettazione degli spazi grazie alla distribuzione dei materiali, in una visione e lettura pedagogica degli stessi, dimostrando concretamente che l'incontro tra pedagogia, architettura e didattica è realmente possibile e concretizzabile.



In questa scuola ogni spazio, compresi atri, corridoi, aule, aule tematiche, future classroom, nonché i luoghi all'aperto sono degli ambienti di apprendimento in cui vi è un investimento continuo affianco e con il territorio circostante al fine di creare un'interdipendenza funzionale alla crescita di cittadini responsabili.



Questi sono alcuni esempi di classi polifunzionali presenti all'interno dell'istituto comprensivo "Lozzo Atesino", nelle quali è possibile notare come gli spazi siano stati pensati e progettati per accogliere gli studenti durante il loro percorso di formazione, considerandoli luoghi di incontro, di condivisione e di collaborazione tra pari. Una particolare attenzione è rivolta anche agli arredi che completano queste aule, con la presenza di elementi naturali come le piante.

### ***6.1.1 Il pedagogo esperto dei processi educativi e formativi e un co-costruttore degli ambienti di apprendimento innovativi.***

Dopo aver approfondito il funzionale rapporto tra architettura e pedagogia in questo paragrafo si andrà a delineare la necessaria sinergia tra pedagogia e didattica.

La progettazione e la programmazione sono lo strumento per eccellenza del pedagogo con particolare attenzione alle metodologie legate all'inclusione. Ha come priorità assoluta la valorizzazione delle differenze e l'unicità di ogni studente in formazione.

È importante soffermarsi di due metodologie di progettazione pensate in ambito didattico: la progettazione a ritroso o Understanding by Design (Wiggins, McTighe, 1998) e la Progettazione Universale dell'apprendimento meglio conosciuta come Universal Design for Learning (Hall – Meyer – Rose, 2012).

Nella prima la progettazione è basata sulla comprensione significativa. Si definisce a ritroso rispetto a ciò che si è soliti osservare soprattutto all'interno dei contesti scolastici con le presentazioni di programmazioni definite a priori senza aver cura di osservare ed analizzare l'ambiente di apprendimento e il contesto classe ove ogni singolo alunno è inserito nelle sue specificità. Questa tipologia di progettazione impone un'attenta analisi e successiva costruzione di un ambiente di apprendimento inclusivo. Un piano ribaltato rispetto alla tradizionale didattica: non è il docente l'unico detentore della conoscenza da trasmettere ma è proprio a partire dai loro bisogni, abilità e conoscenze che si costruisce la progettazione e lo spazio di apprendimento insieme ad essi. In questo sta la valorizzazione delle differenze: ognuno è portatore di novità e di conoscenza, un valore che va riconosciuto all'interno dell'ambiente di apprendimento stesso.

Vanno perciò pianificate le esperienze di apprendimento co-costruendo spazi fisici e relazionali funzionali al raggiungimento degli obiettivi, mettendo al centro i bisogni emotivi degli studenti come parte fondante del percorso formativo. In questo vi è la valenza pedagogica del processo di apprendimento in quanto non è considerato mera assimilazione di informazioni, ma vissuto empatico con essi, facilitato dallo spazio fisico entro cui avviene l'esperienza stessa.

Il secondo modello, l'U.D.L. pone al centro la flessibilità e la molteplicità alla base dell'offerta formativa affinché questa nasca con una pluralità di opzioni personalizzabili.

Gli assunti di questa metodologia sono due: tutti apprendono in modo diverso e le competenze sono influenzate dalle caratteristiche del contesto; le differenze individuali rappresentano la normalità e sono uno dei molti aspetti nella “normale” variabilità umana. Il secondo assunto invece si basa sul riconoscimento dell’importanza dell’ambiente di apprendimento che si presenta come facilitatore o barriera dell’apprendimento stesso e nello sviluppo di competenze (D’Alonzo, 2019).

In termini pedagogici rappresenta uno sfondo dell’idea di didattica inclusiva e innovativa che tenga conto delle differenze come valore pensando in modo particolare agli alunni con bisogni educativi (BES, MIUR, 2012) accanto però alle caratteristiche individuali di ciascun studente.

La figura del pedagogo all’interno dei contesti didattico educativi e formativi garantirebbe l’applicazione di una didattica innovativa e inclusiva attraverso programmazioni come quelle appena presentate, fungendo altresì da supervisore dei processi di apprendimento e da traduttore dei bisogni dei soggetti coinvolti. Oltre a ciò, garantisce un rapporto con il territorio e le altre agenzie educative presenti all’interno di esse. Infine, ma non di minor importanza, permetterebbe ai docenti coinvolti nella costruzione di ambienti di apprendimento inclusivi e innovativi di sentirsi supportati e accolti senza porsi in una relazione up – down quanto piuttosto di comprensione del bisogno e di predisposizione di spazi e ambienti adeguati al contesto classe con cui si trovano ad operare quotidianamente.

Tutto ciò a favore di una progettualità che leghi la scuola al territorio rendendo davvero attuabile l’idea di comunità educante in dialogo costante con il territorio stesso in cui è inserita.

## ***6.2 Il pedagogo a sostegno degli insegnanti: un supporto nella progettazione e valutazione degli ambienti di apprendimento***

La valutazione è spesso poco considerata nelle fasi di progettazione: in realtà la competenza del progettare deve includere anche l’arte del saper valutare.

Il valore di una progettazione e la sua efficacia hanno bisogno di criteri di valutazione stabiliti fin dall’inizio. I criteri fanno parte della metodologia, del processo nonché dell’ambiente di apprendimento scelti. È necessario, perciò, tornare e ritornare step by

step su quanto abbozzato inizialmente, dopo aver preso più volte le misure con la progettualità scelta. Gli imprevisti sono sempre presenti nella vita didattica. Proprio per questo l'osservazione in itinere rappresenta un reale strumento di valutazione che registra attentamente ciò che avviene all'interno dello spazio di apprendimento. La scelta perciò di materiali, strumenti, spazi per la costruzione di attività innovative, ivi compresi gli spazi di apprendimento digitali necessitano di tale valutazione continuamente e costantemente. Ciò che è di necessaria rilevanza è la frequenza, i tempi con cui si tiene monitorato il processo di apprendimento. I tempi di monitoraggio devono essere scelti e condivisi con gli studenti in fase di progettazione.

Valutare l'ambiente di apprendimento necessita altresì di uno sguardo esterno a chi vive quotidianamente lo spazio stesso; ecco che la figura del pedagogo potrebbe rappresentare in tal senso l'esperto che dentro ad un atteggiamento di vicinanza sia agli studenti che agli insegnanti verifica ciò che ha favorito e ciò che invece funge ancora da barriera gli apprendimenti e in tal senso va ri - modulato, ri - progettato dentro al paradigma pedagogico della co- progettazione e co - valutazione.

Gli studenti stessi hanno una funzione attiva sia nella progettazione che nella valutazione come protagonisti altrettanto esperti e autorevoli. Loro che vivono l'ambiente di apprendimento nella sua dimensione più autentica sono in grado di fornire con costanza e continuità gli elementi a favore e quelli di criticità. Prendere in considerazione i loro vissuti e le loro esperienze significa dare un reale apporto pedagogico alla vita didattica e al loro percorso di crescita. I docenti che assieme ad essi sono chiamati a percorrere il cammino della formazione e della crescita personale risultano anch'essi testimoni autorevoli dell'efficacia della progettazione dell'ambiente e del loro sentirsi all'interno di essi parte integrante della vita scolastica.

Il pedagogo deve avere pertanto uno sguardo caratterizzato da molteplici punti di vista: i bisogni degli studenti, i bisogni dei docenti e i bisogni dell'istituzione scolastica stessa che rappresenta come detto prima un luogo privilegiato dell'educazione primaria. È necessario, perciò, mettere assieme i bisogni di tutti nel riconoscimento di ciascuno, dentro ad una dimensione di comunità, di territorialità. L'ambiente di apprendimento innovativo trasforma l'esperienza vissuta in tutti i luoghi della vita dello studente in un percorso di integrazione e crescita. Gli ambienti digitali oggi consentono un'immediata trasformazione del reale in virtuale; permettono di connettere velocemente ciò che è

presente nel qui ed ora dentro ad una dimensione che lega il passato al futuro attraversando il presente dentro al paradigma della consapevolezza e della responsabilità. La pedagogia valorizza e riconosce in tutto ciò la centralità della persona, dentro al suo percorso di crescita personale e formativo, in un continuum tra oggi e domani, tra ciò che la scuola rappresenta a livello simbolico e ciò che offre nel concreto dentro ad alleanze educative significative.

### ***6.3 Il ruolo della ricerca pedagogica per la validità delle nuove metodologie didattiche a favore dell'inclusione***

Uno dei compiti principale del pedagogo all'interno della scuola è sicuramente quello di progettare e programmare attività che mirino all'inclusione, intesa anche come coinvolgimento e partecipazione di tutti gli attori facenti parte dell'ambiente scolastico. Per questo non è possibile parlare di una standardizzazione di metodologie valide e applicabili in ogni contesto, poiché ogni realtà è unica nelle sue specificità; alcune attività, tuttavia, si prestano ad essere flessibili ed efficaci nel loro sviluppo per un'inclusione possibile e reale.

Nel gruppo classe, la didattica svolta in un ambiente laboratoriale, è una delle metodologie che secondo Indire, ([www.Indire.it](http://www.Indire.it)) permette di coinvolgere tutto il gruppo di alunni; poiché l'apprendimento è di per sé un fatto sociale in tali esperienze essi riescono ad apprendere nuove conoscenze e sviluppare competenze, considerandosi tutti portatori di conoscenze personali e specifiche.

L'ambiente laboratoriale, inteso come qualsiasi attività in cui ogni studente interagisce con i suoi pari, condivide esperienze, mette in campo le proprie risorse, va ad integrarsi con la didattica tradizionale e permette di utilizzare metodologie diverse che sostengono e promuovono l'inclusione; come emerge infatti anche dall'analisi dei dati della ricerca svolta, seppur nel suo umile raggio d'azione, le attività che sono state programmate, sono state per i bambini esperienze significative in cui potersi sperimentare e soprattutto poter apportare il proprio contributo personale per la realizzazione di uno scopo condiviso. Cooperative learning e peer education, sono due delle metodologie che nel campo di ricerca sono state utilizzate all'interno delle piattaforme digitali; metodologie che se promosse e sostenute all'interno del contesto scolastico permettono lo sviluppo di

apprendimenti armonici sia nell'ambito delle conoscenze che nella dimensione relazionale ed emotiva, garantendo così un buon livello di inclusione.

Far emergere e sostenere questi percorsi, accompagnarli nel loro processo è una delle funzioni del pedagogo; è questa figura professionale che possiede le competenze per avere uno sguardo oltre i limiti che i contesti scolastici impongono e che sa creare e coordinare, con le risorse disponibili, nuovi spazi di apprendimento per la crescita di futuri cittadini consapevoli e responsabili.

Il compito della pedagogia in ambito scolastico si riflette proprio nell'affermazione "abitare la scuola": abitare la scuola significa progettare spazi di apprendimento che permettano ai bambini di considerare la scuola come un luogo a loro familiare, in cui ritrovare e vivere tutte quelle emozioni che un ambiente confortevole, protetto e tutelante sa offrire; significa pensare e programmare delle attività attivando un pensiero critico e creativo per riuscire a promuoverle nel miglior modo possibile, ponendo uno sguardo attento verso tutti gli strumenti e le metodologie applicate, garantendo il successo scolastico e lo sviluppo degli apprendimenti per tutti e a favore di ciascun studente. Il pedagogo, quindi, è colui che compie anche l'azione di valutare, in senso ampio: valuta strumenti, oggetti, materiali e spazi; per quest'ultimi progetta e applica metodologie innovative e didattiche (Iori, 1996).

Parlando di inclusione e della sua realizzazione nel contesto scuola, è sempre più necessario introdurre tecnologie innovative all'interno degli ambienti di apprendimento; puntare infatti alla creazione di ambienti digitali significa dare la possibilità a ciascuno di poter accedere alle risorse funzionali al proprio percorso di apprendimento permettendo contemporaneamente di sviluppare nuove strategie di inclusione: creare una classe virtuale di condivisione e collaborazione accessibile anche da remoto, significa dare forma ad una nuova idea di didattica innovativa a favore dell'inclusione.



## ***Conclusioni***

A conclusione di questo percorso risulta indispensabile far emergere alcune riflessioni che sorgono dall'elaborazione di quanto raccolto e messo a disposizione.

Gli ambienti di apprendimento digitali rappresentano una nuova prospettiva di spazio pedagogico di inclusione all'interno dei contesti scolastici.

La pedagogia è da sempre a servizio dell'inclusione e rappresenta un principio cardine che guida e coordina la progettazione e la valutazione di attività svolte al raggiungimento della stessa nei diversi contesti di vita.

Le competenze specifiche legate alla professione del pedagogo rappresentano un'opportunità rispetto alle tipologie di intervento nelle diverse situazioni che riguardano l'ambito educativo e formativo e i processi che li caratterizzano. Queste rendono evidente quale potrebbe essere l'apporto della pedagogia a favore della co-costruzione di ambienti di apprendimento innovativi a favore di un'autentica inclusione, dove ciascuno si senta valorizzato nella sua diversità e unicità.

In particolar modo gli ambienti di apprendimento digitali rappresentano una delle forme di innovazione all'interno dei contesti scolastici; necessitano però di un accompagnamento sia nella costruzione che nella progettazione che tenga in considerazione i bisogni di ciascun attore che ne fa parte, garantendo la partecipazione attiva e favorendo un apprendimento durevole.

Non di minor importanza è data al ruolo della valutazione di tali ambienti: sono stati davvero in grado di favorire gli apprendimenti per tutti? Hanno garantito la partecipazione attiva di tutti rispondendo ai bisogni specifici di ciascuno? Domande che dovrebbero stare alla base della progettazione ma che spesso nella frenesia del lavoro didattico rischiano di venir meno. La pedagogia perciò oltre a garantire che tale sguardo sia multidisciplinare, permette un supporto concreto ai docenti che decidono di intraprendere questa sfida educativa oltre che formativa, sentendosi supportati e compresi nelle difficoltà che durante il percorso possono manifestarsi.

Le criticità nello sguardo pedagogico rappresentano sempre un'opportunità per aprire nuovi orizzonti e prospettive; gli ambienti di apprendimento digitali come tutti gli strumenti innovativi portano con sé le fatiche di un percorso in salita verso un mondo non ancora del tutto consapevolizzato ma allo stesso tempo apre verso nuove frontiere a favore

dell'inclusione. Solo la continua applicazione di tali metodologie e l'apertura di tavoli di confronto tra istituzioni e territori danno la possibilità di sedimentare e far proprie tali attività all'interno del contesto scolastico.

Concludo affermando che favorire l'utilizzo di metodologie digitali e costruire ambienti di apprendimento che le includono rappresenta una reale prospettiva pedagogica a favore di una garanzia: ogni alunno trova una risposta ai suoi bisogni formativi che abbia un riscontro immediato nel mondo che lo circonda. La società odierna è connessa costantemente e fruisce nell'immediato di conoscenze che i futuri cittadini dovranno essere in grado di gestire in autonomia e con senso critico. Spetta alla scuola questa importante responsabilità formativa nella possibilità di aprire le porte a figure professionali quali il pedagogo che affianchi e accompagni il percorso di crescita anche a livello istituzionale.

## ***Bibliografia***

Angeloni, S. (2011), *Il Disability Management Integrato. Un'analisi interdisciplinare per la valorizzazione delle persone con disabilità*, Roma: Rirea.

Borghi, B. Q. (2019), *Montessori dalla A alla Z. Lessico della pedagogia di Maria Montessori*, Trento: Erickson.

Booth, T., Ainscow, M. (2002), *Index for Inclusion, developing learning and participation in schools*, traduzione italiana, Trento: Edizioni Erickson.

Callegari, C. (2020). *Gli studi comparativi in educazione- Approcci, modelli, ricerche*. Roma: Anicia.

Canevaro, A. (2013), *Scuola inclusiva e mondo giusto*, Trento: Erickson.

Corbetta, P., (2003), *Le tecniche qualitative*. Bologna: Il Mulino.

Corbetta, P., (2014), *Metodologie e tecniche della ricerca sociale*. Bologna: Il Mulino.

D'Alonzo, L. (2019), *Dizionario di pedagogia speciale*, Brescia: Scholè.

Federici, P., (2005), *Gli adulti di fronte al disegno dei bambini. Manuale di interpretazione del disegno per educatori e operatori*, Milano: Franco Angeli Editore.

Galimberti, U. (2005), *Il corpo*, Milano: La Feltrinelli.

Gennari, M. (1997), *Pedagogia degli ambienti educativi*. Roma: Armando.

Genoves, G. (2008), *Storia della pedagogia dal Settecento ad oggi*. Roma- Bari: Laterza.

Ghedin E., Acquario D., Boggino N, Pais I., Boggino P., (2018). *Accessibilità e universi possibili. Riflessioni e proposte per promuovere l'educazione per tutti*. Aracne editrice.

Gianturco, G. (2004), *L'intervista qualitativa- dal discorso al testo scritto*. Milano: Guerini Studio.

Gordon, T. (2013), *Insegnanti efficaci*. Firenze: Giunti

Hall, E., Meyer, A., D. Rose, (2012) *Universal Design for Learning in the Classroom*. New York: The Guilford Press.

Iori, V. (2018). *Il sentimento dell'abitare*. In L. Fabbri (ed), *Educare agli affetti*. Roma: Armando.

Iori, V. (1996). *Lo spazio vissuto*, Firenze: La nuova Italia.

Lucangeli, D. (2022), *Il tempo del Noi. Giganti del pensiero che ci hanno indicato la via*, Milano: Mondadori.

Milani, P. (2018), *Educazione e famiglie. Ricerche e nuove pratiche per la genitorialità*, Roma: Carocci.

Milani, P., Pegoraro, E. (2011), *L'intervista nei contesti socio - educativi: una guida pratica*. Roma: Carocci.

Montessori, M. (2021), *La mente del bambino*, Milano: Garzanti Editori.

Montessori, M. (2020), *Il segreto dell'infanzia*, Milano: Garzanti Editori.

Montessori, M. (2021), *La scoperta del bambino*, Milano: Garzanti Editori.

Montessori, M. (2017), *L'autoeducazione*, Milano: Garzanti Editori.

OMS (2002), Organizzazione Mondiale della Sanità, *ICF, Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute*. Trento: Erickson.

Stainback, W., Stainback, S. (1990), *Supporter Network for Inclusive Schooling Interdependent Education*, Baltimore: Brookes Publishing Company.

Volpicella, A.M., Volpicella G., (2017) *Una bussola per la scuola. Nuove strategie didattiche e pedagogiche per gli studenti di oggi*. Roma: Edizioni conoscenza.

Weyland, B., Attia S. (2015). *Progettare scuole tra Pedagogie e architettura*. Milano: Guerini.

Wiggings, G., McTighe, J. (2004), *Fare progettazione. La “teoria” di un percorso didattico per la comprensione significativa*. Roma: Las [tit. or. (1998) *Understanding by desing*, Alexandria – U.S.A.: Association Supervision for Curriculum Development].



## ***Sitografia***

<https://www.treccani.it/vocabolario/inclusione/>, ultima consultazione 7-03-2024

<https://s3.savethechildren.it/public/files/uploads/pubblicazioni/inclusive-education-what-why-and-how>, ultima consultazione 27-03-2024

<https://sites.google.com/view/la-classe-online/piattaforme-per-la-didattica/classdoj>,  
ultima consultazione 18-04-2024

<https://www.scuola.net/news/821/strumento-didattico-kahoot-che-cos-e-e-come-utilizzarlo-in-classe>, ultima consultazione 19-04-2024

<https://www.indire.it/progetto/architetture-scolastiche/linee-e-indirizzi-internazionali/>,  
ultima consultazione 5-05-2024

<https://www.laessetv.it/2023/01/08/la-scuola-del-futuro-istituto-comprensivo-lozzo-atestino/>, ultima consultazione 14-05-2024

<https://ojs.pensamultimedia.it/index.php/siped/article/view/3018/2641>, ultima  
consultazione 16-05-2024

<https://www.indire.it>, ultima consultazione 18-05-2024



## ***Normativa***

U.N.E.S.C.O. (1994). *Dichiarazione di Salamanca.*

ONU (2006). *Convenzione dei diritti delle persone con disabilità.*

NAZIONI UNITE (1948). *Dichiarazione universale dei diritti umani.*

U.N.E.S.C.O (1990). *Dichiarazione mondiale sull'educazione per tutti.*

COSTITUZIONE ITALIANA (1948). *Articolo numero 3.*

COSTITUZIONE ITALIANA (1948). *Articolo numero 34.*

COSTITUZIONE ITALIANA (1948). *Articolo numero 38.*

NAZIONI UNITE (1993). *Le regole standard per l'uguaglianza di opportunità delle persone con disabilità.*

COMMISSIONE EUROPEA (1996). *The Charter of Luxembourg.*

U.N.E.S.C.O. (2000) *Forum mondiale sull'educazione.*

COMMISSIONE EUROPEA (2000). *Memorandum sull'istruzione e la formazione permanente.*

U.N.E.S.C.O. (2009). *Rapporto mondiale su educazione inclusiva.*

ONU (2015). *Trasformare il mondo: l'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.*

COMMISSIONE EUROPEA (2018). *Gazzetta ufficiale, Raccomandazione del consiglio Europeo.*

LEGGE N. 1463, (1952). *Statizzazione delle scuole elementari per ciechi.*

GAZZETTA UFFICIALE UNIONE EUROPEA (2018). *Raccomandazione del consiglio relativa alle competenze chiave per l'apprendimento.*

ONU (1959). *Dichiarazione Universale dei diritti del Fanciullo.*

Il D.P.R. n.104 (1985). *Approvazione dei nuovi programmi didattici per la scuola primaria.*

Il D.P.R. n.24 (1994). *Atto di indirizzo e coordinamento relativo ai compiti delle unità sanitarie locali in materia di alcuni portatori di handicap.*

MIUR (2010). *Definizione dei disturbi specifici dell'apprendimento.*

DECRETO LEGISLATIVO n.66 (2017). *Norme per la promozione dell'inclusione scolastica degli studenti con disabilità.*

MINISTERO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE (1975). *Relazione conclusiva della commissione Falcucci concernente i problemi scolastici degli alunni handicappati.*

D Lgs 96/2019. *Disposizione integrative e correttive al decreto legislativo 13 aprile 2017, n.66.*

NAZIONI UNITE (1989). *Convenzione Internazionale per i Diritti dell'Infanzia.*

MIUR (2012). *Strumenti d'intervento per alunni con bisogni educativi speciali e organizzazione territoriale per l'inclusione scolastica.*