



16 gennaio 2025

L'Universal Design for Learning per un ambiente di apprendimento inclusivo: individualizzazione, personalizzazione, PNRR

Laura Stampini & Laura Turotti

ICF e nuove prospettive di visione



La differenza

ICD

si basa sulla sequenza
eziologia/patologia/
manifestazione clinica
→ fornisce una **DIAGNOSI**
delle malattie

ICF

classifica il funzionamento
e la disabilità associati alle
condizioni di salute di quella persona
che vive nel suo **CONTESTO**

Alcune conseguenze dell'ICF

Tutti possono avere
difficoltà di interazione con il contesto.
Ognuno di noi può incorrere, nel corso della vita,
in una situazione di limitazione
dell'ATTIVITA' e della PARTECIPAZIONE,
vissuta in prima persona.

- Intervenendo sul **contesto** si riduce la disfunzionalità
- Tutto ciò che sta intorno può essere
FACILITATORE o BARRIERA

Osservazioni sul contesto: barriere e facilitatori

Osservazioni nel contesto scolastico con indicazione delle barriere e dei facilitatori a seguito dell'osservazione sistematica dell'alunno/a e della classe.



Quale contesto osservare?
Una check list

Osservazioni sul contesto: barriere e facilitatori

Cosa considerare



Lo “spazio d’azione”, uno strumento per apprendere

Numerose ricerche sociologiche e pedagogiche hanno assodato che **l’ambiente dell’apprendimento incide per l’80%** sul rendimento degli allievi e sulle motivazioni dei docenti



Secondo R. Baldascino:

“Quello che si deve creare in aula è una ergonomia ambientale-tecnologica, premessa e base per una ergonomia comunicativa-cognitiva.”

L'aula di ieri

Per molto tempo il criterio della disposizione degli spazi e degli arredi di un'aula scolastica era dettato da una rigida definizione degli ambienti e degli orari, per la necessità di riunire gruppi numerosi di studenti a cui impartire delle nozioni di base comuni e competenze tipo leggere, scrivere e far di conto.



L'aula di ieri

Ovviamente in seguito i banchi e l'arredo d'aula si sono a loro volta evoluti considerando, in parte, anche gli aspetti dettati dalla ergonomia e assumendo decisamente delle forme, delle strutture e dei materiali più funzionali al loro uso anche se non sempre rispettosi delle misure definite dalle Tabelle UNI4



LO SPAZIO E L'APPRENDIMENTO

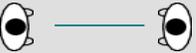
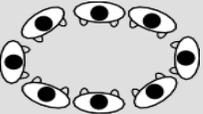
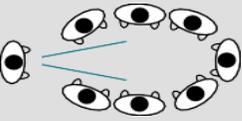
Le analisi più recenti sulla disposizione dei banchi e degli arredi nelle classi, hanno evidenziato la necessità di una scelta di “setting d’aula” più finalizzato e indirizzato alle diverse tipologie di attività didattiche che vengono svolte.

La disposizione spaziale degli alunni offre una notevole molteplicità di informazioni circa le forze di attrazione e di repulsione che possono agire nei rapporti comunicativi tra gli studenti condizionandone anche il comportamento.



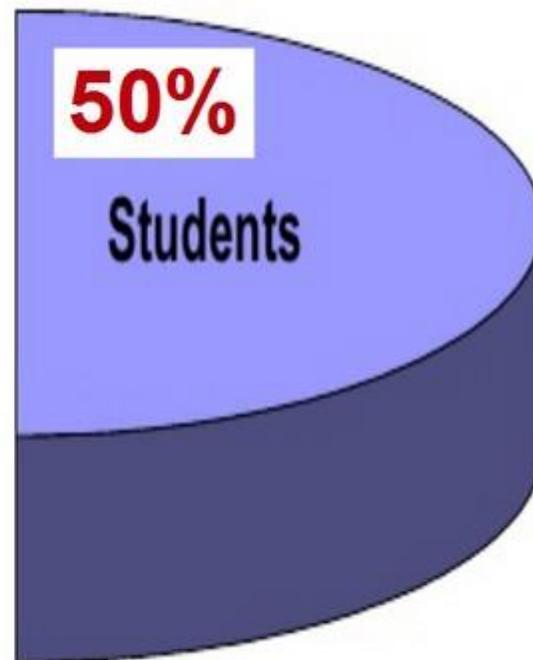
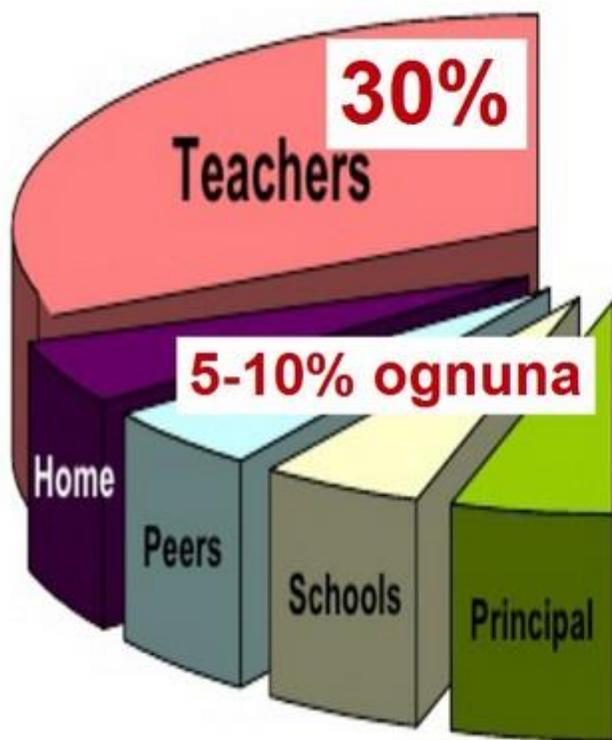
*L'ambiente, avendo anch'esso una valenza, può determinare il comportamento della persona che in quell'ambiente (spazio vitale o campo psicologico o ambiente psichico), si relaziona. L'interazione tra la persona e l'ambiente determina quindi il comportamento ed il comportamento a sua volta agisce nella loro costruzione. **Esiste un equilibrio tra la persona ed il suo ambiente** e quando l'equilibrio è compromesso si crea una tensione volta a ristabilire l'equilibrio stesso*

LO SPAZIO E L'APPRENDIMENTO

Attività	Attributo pedagogico	Step del processo	Finalità previste	Icone spaziali
Presentare Spiegare	Presentazioni formali. Il docente controlla le presentazioni. Focus presentazioni. Apprendimento passivo.	Preparazione e creazione di una presentazione. Presentazione ad una audience. Valutazione comprensione.	Raccogliere informazioni. Conoscenza da acquisire da un'unica fonte.	
Applicare	Osservazione controllata. Apprendimento per imitazione. Apprendimento attivo. Apprendimento informale	Conoscenza trasferita. Pratica da parte dello studente. Raggiungimento della comprensione.	Modello di apprendimento concentrata sull'allievo.	
Creare	Multidisciplinarietà. Attività tra pari. Attenzione distribuita. Privacy.	Ricerca. Riconoscimento bisogni. Pensiero divergente. Interpretazione attraverso il prodotto.	Innovazione o conoscenza che si trasforma da astrazione a prodotto.	
Comunicare	Apprendimento attivo. Conoscenza distribuita. Casuale Apprendimento attivo.	Organizzazione dell'informazione. Trasferimento. Ricezione e interpretazione. Conferma.	Condividere informazione. Garantire scambi rapidi.	
Prendere decisioni	Conoscenza distribuita. Informazione condivisa. Da semi-formale al formale Apprendimento passivo/ attivo.	Revisione dei dati. Elaborazione strategia. Pianificazione. Implementazione di una direttrice d'azione.	Prendere decisioni.	

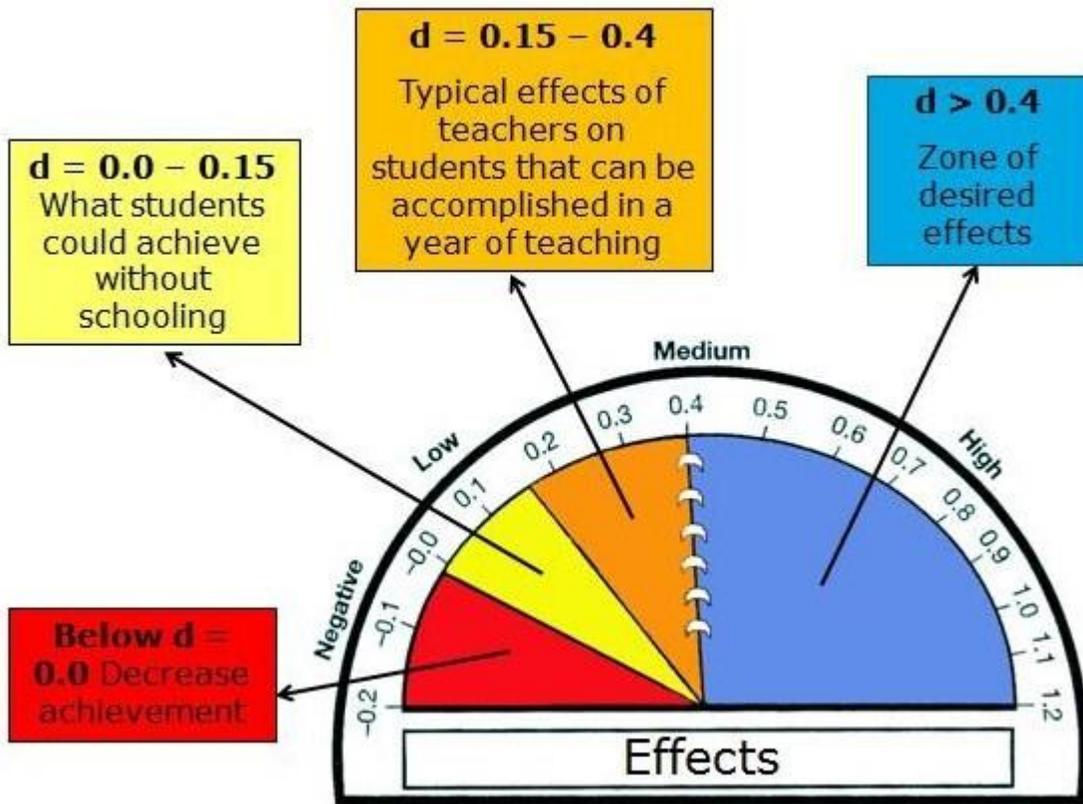
Schema rielaborato della relazione spazio-attività individuata da Ken Fisher.
Fonte: Kenn Fisher, Linking Pedagogy and space.

Da cosa dipende l'apprendimento



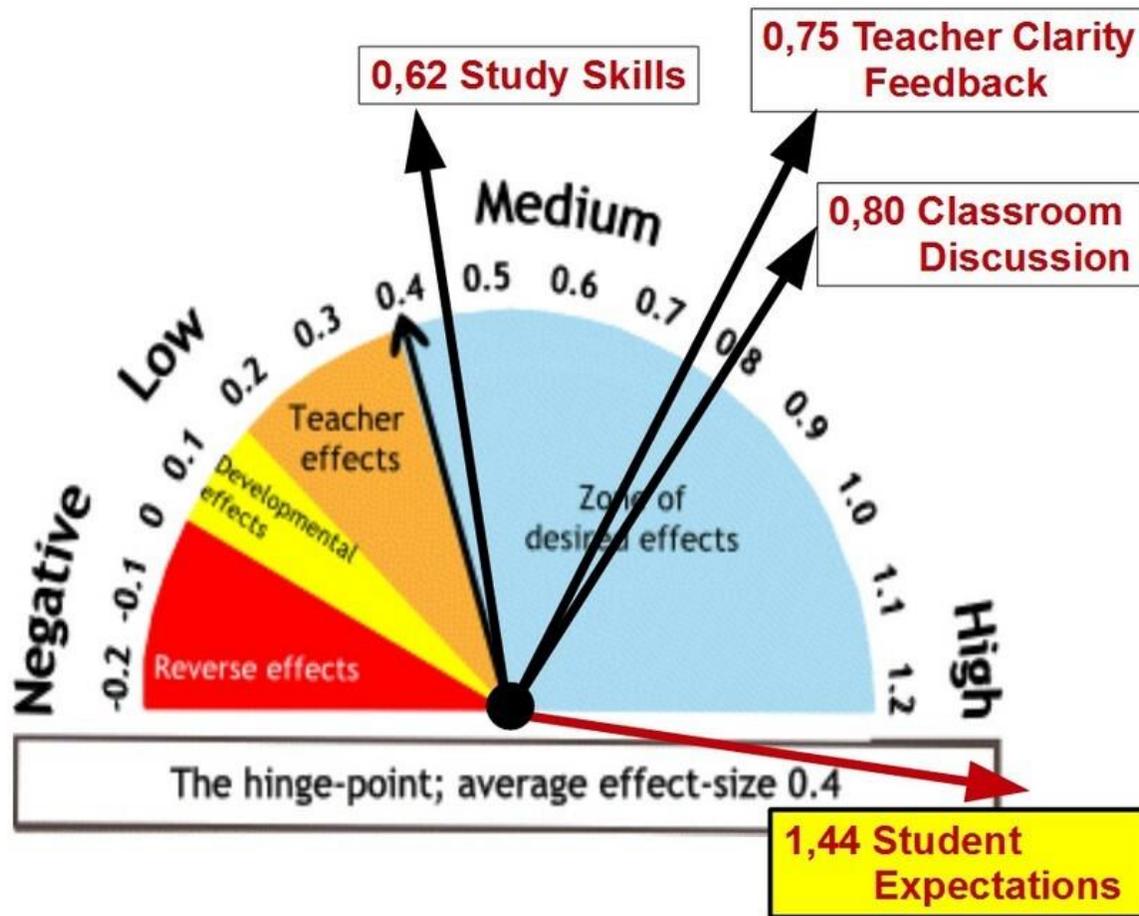
John Hattie, nelle sue ricerche (2003) su ciò che ha maggiore effetto sui risultati di apprendimento degli studenti, ha individuato nello studente stesso il principale attore (50%), seguono: l'insegnante (30%), casa (5-10%), compagni (5-10%), scuola (5-10%), presidi (5-10%).

Ciò che influenza l'apprendimento



Il barometro indica la dimensione dell'effetto di apprendimento generato da azioni nei confronti dello studente. Da 0 a 0,15 è ciò che lo studente può imparare da solo; da 0,15 a 0,4 è l'effetto tipico di un anno con l'insegnante; al di sopra di 0,4 è l'effetto desiderato dalle istituzioni scolastiche; al di sotto di 0 è l'effetto inverso che taluni provvedimenti provocano (ad esempio bocciature o trasferimenti in altre scuole).

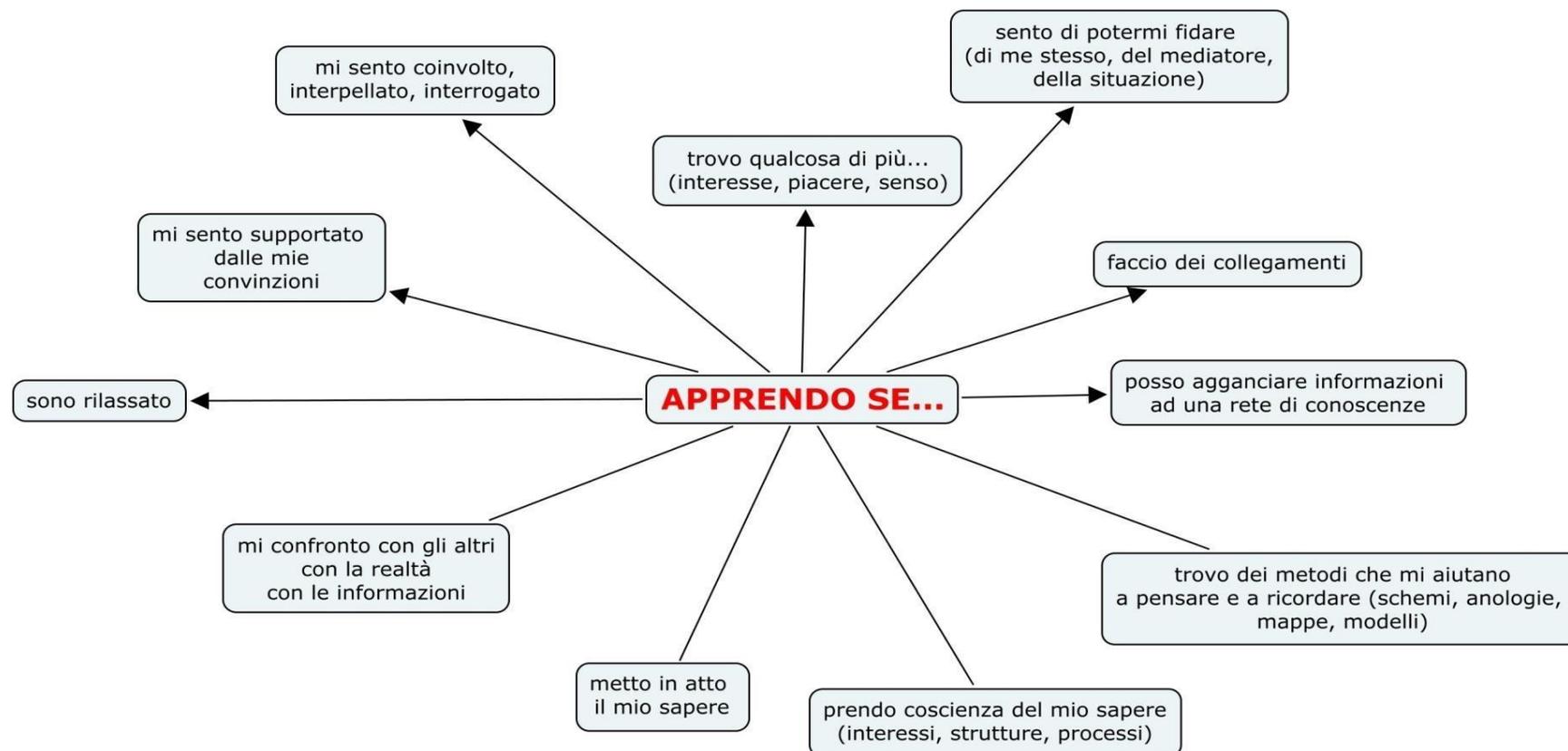
Ciò che influenza l'apprendimento



Masters ha presentato i risultati di 12 influenze sull'apprendimento (Effect Size):

- +1.44 **Aspettative degli studenti**
- +0.80 Discussioni in classe
- +0.75 Chiarezza dell'insegnante
- +0.75 Feedback
- +0.62 Competenze
- +0.40 Apprendimento cooperativo
- +0.52 Gestione della classe
- +0.29 Compiti a casa
- +0.28 Rapporto Esercizio/Riposo
- +0.12 Abilità di gruppo
- 0.13 **Bocciatura (indietro di un anno)**
- 0.34 **Mobilità (cambio scuola)**

L'alunno...



FUNZIONI ESECUTIVE E APPRENDIMENTO

Le Funzioni Esecutive sono un complesso di funzioni cognitive che ci permettono di mettere in atto comportamenti e strategie adeguate **in contesti in cui i vecchi schemi acquisiti non sono più funzionali** o non permettono di giungere alla soluzione di un problema nuovo.



Il loro ruolo pertanto entra in gioco soprattutto **nell'apprendimento di nuovi compiti e competenze.**

FUNZIONI ESECUTIVE E APPRENDIMENTO

Le Funzioni Esecutive (FE) sono un insieme di processi cognitivi superiori che permettono di **risolvere correttamente dei problemi, pianificare, iniziare e portare a termine comportamenti diretti a uno scopo** attraverso azioni coordinate e strategiche, **utilizzare strategie flessibili, mantenere informazioni nella memoria, porre attenzione, controllare e filtrare** dati rilevanti, **svolgere più compiti in parallelo...**



Perché FUNZIONI ESECUTIVE?

sono costituite da:

- **attenzione** (mantenere e distribuire l'attenzione);
- **memoria** a breve termine e memoria di lavoro (gestione delle attività mentali);
- **pianificazione** (ridurre la complessità di un compito, organizzare in sequenze);
- **inibizione** (sopprimere le interferenze e proteggere dalle interferenze) → **attenzione selettiva**
- **shifting** (capacità di adattarsi velocemente ad una nuova situazione misurando le reazioni a stimoli che cambiano in modo costante) → **attenzione alternata**

quando
usiamo le
Funzioni
Esecutive?

Nell'apprendimento di **nuove azioni**

Nello svolgimento di atti che implicano processi di **decisione** e pianificazione

Nelle azioni in cui è necessario **correggere** gli errori

Nei comportamenti nuovi che richiedono l'esecuzione di una **nuova sequenza di azioni**

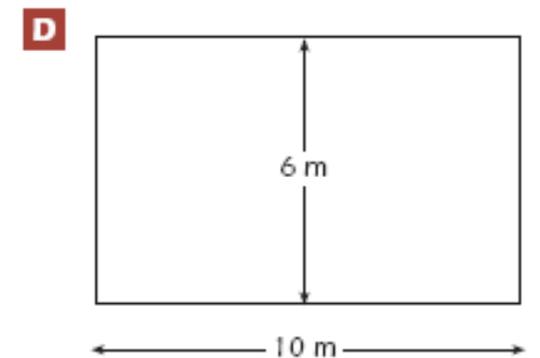
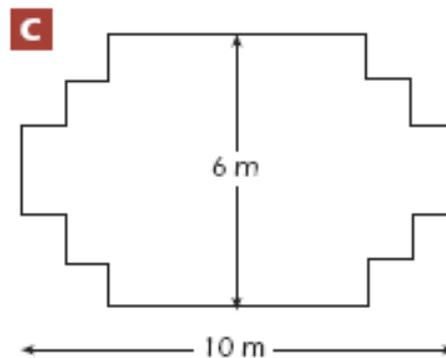
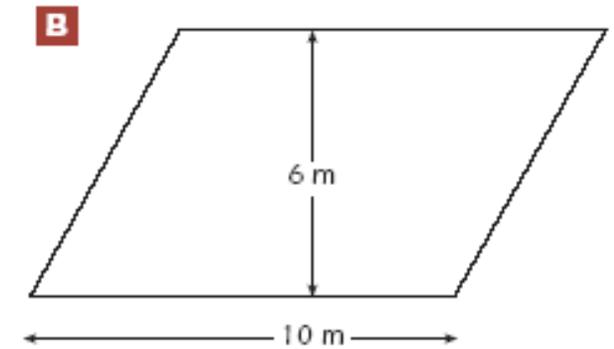
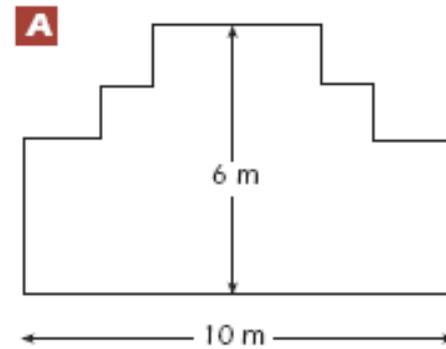
Nelle attività in cui è necessario **monitorare** costantemente il proprio comportamento

Nelle azioni in cui bisogna **superare risposte abituali**.

FUNZIONI ESECUTIVE E APPRENDIMENTO

Esempio: Problema del carpentiere
(Ocse-Pisa 2003)

- Un carpentiere ha 32 metri di tavole.
Quali di questi recinti può realizzare?



Problema del carpentiere

Risorse	Conoscere il concetto di somma e di perimetro Conoscere le proprietà dei triangoli Saper effettuare una somma, ...
Strutture di interpretazione	Saper cogliere il fatto che la soluzione del problema non sta nell'applicazione di un algoritmo, ma in un <u>ripensamento delle figure</u>
Strutture di azione	Saper ricondurre una figura geometrica non conosciuta ad una conosciuta
Strutture di autoregolazione	Saper valutare le proprie strategie confrontandole con gli obiettivi e con i dati a disposizione.

Il Profilo di competenza associato al problema del carpentiere

	Allievo "abile"	...	Allievo "competente"
Risorse	Conosce il concetto di somma e di perimetro, sa effettuare somme,		Conosce il concetto di somma e di perimetro, sa effettuare somme,
Strutture di interpretazione	Si chiede "Quando abbiamo trattato queste figure a scuola?"		Legge il problema come "Trasformare le figure irregolari in figure note"
Strutture di azione	Cerca, senza successo, di applicare una formula risolutiva nota		Trasforma le figure irregolari in figure note
Strutture di autoregolazione	Rinuncia a risolvere il problema ("Non lo abbiamo trattato a scuola")		Se la trasformazione non porta ad una soluzione, cerca trasformazioni alternative.

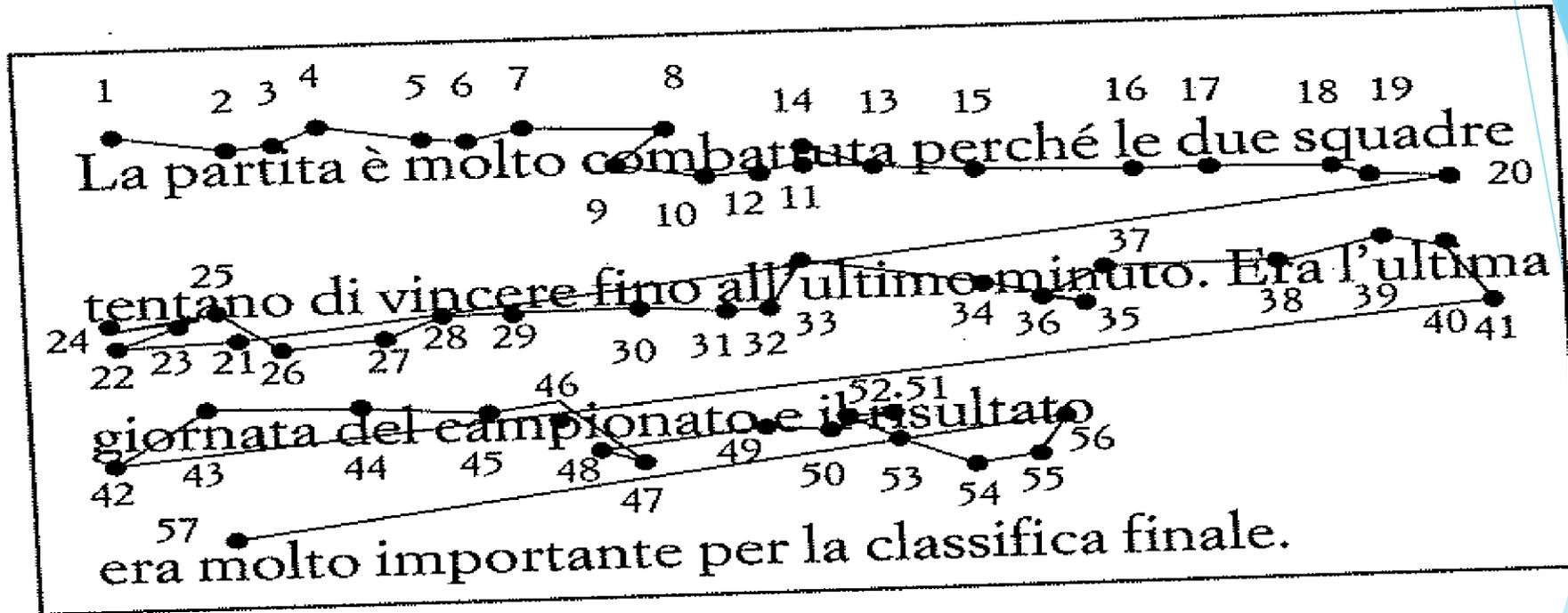
UN ESEMPIO: Eyetracker

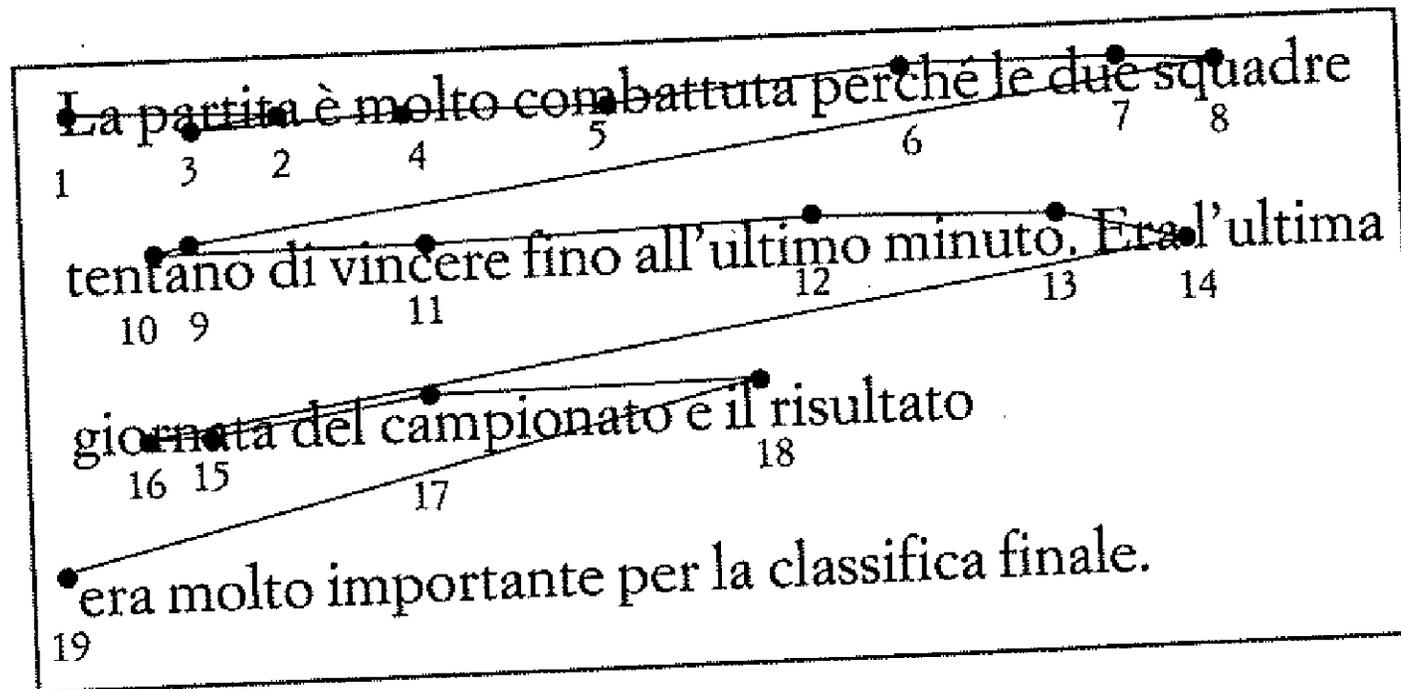
Registra le tracce dei movimenti oculari in compiti visivi



Numerose evidenze hanno messo in luce che i deficit della working memory sono presenti non solo nella sua comprensione verbale, ma anche in quella visuo-spaziale dei soggetti con DSA

<http://www.emsmedical.net/>





(a) Movimenti oculari di un ragazzo di prima media con normali capacità di lettura

Zoccolotti, Judica, De Luca, Spinelli (2002)

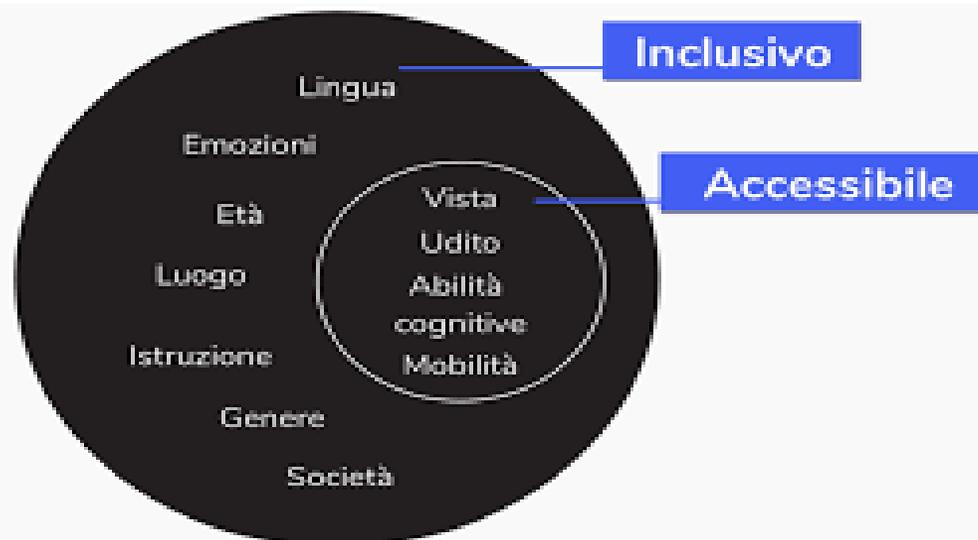
Universal Design (UD)

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

Accessibilità

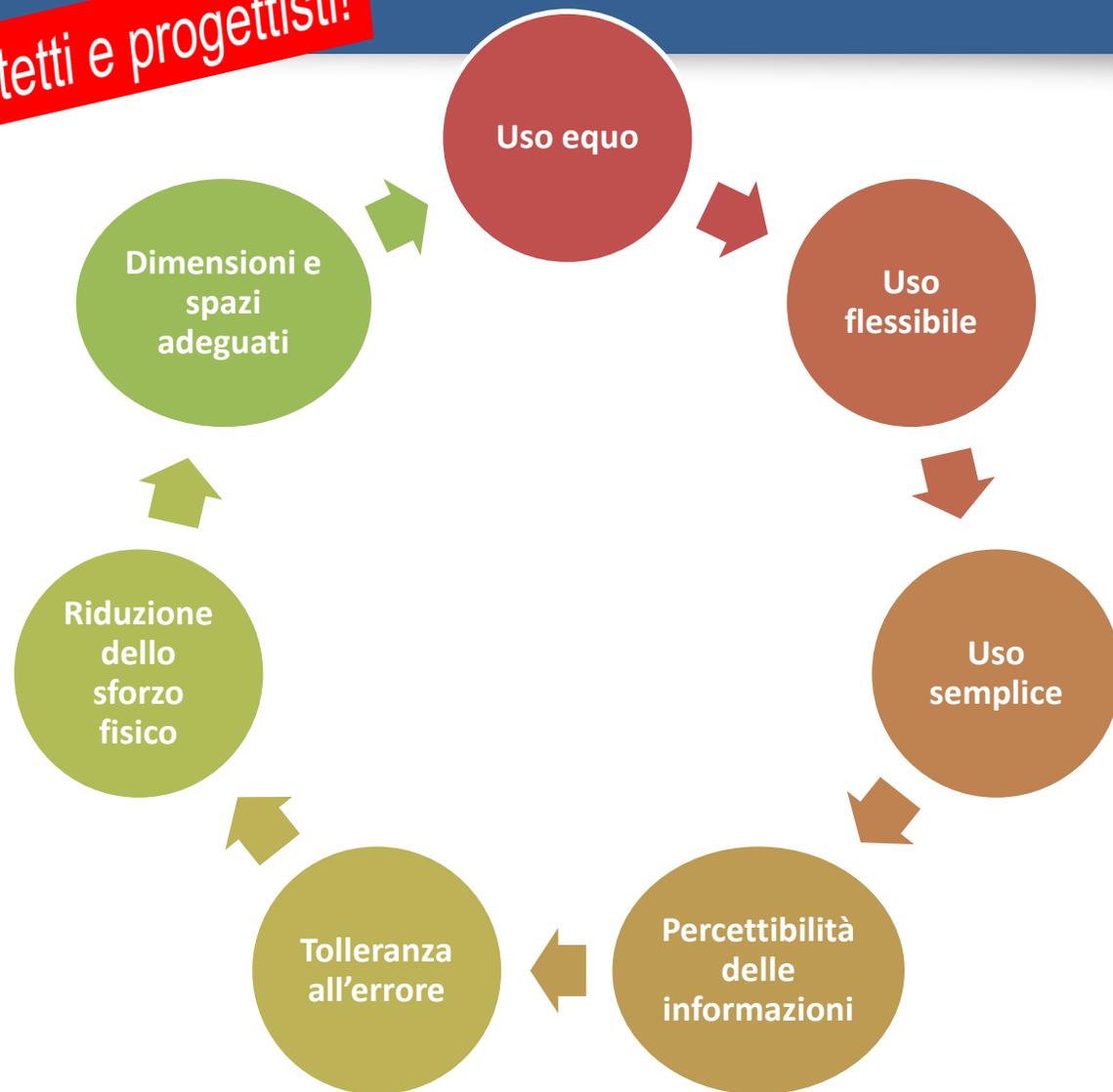


Personalizzazione



Universal Design (UD)

Non riguardano solo architetti e progettisti!



Universal Design (UD)

porte del supermercato



scivoli del marciapiede



**PROGETTARE IN MODO UNIVERSALE
PENSANDO IN MODO UNIVERSALE**

Principio 1: Uso equo

Universal Design (UD)



Principio 4: Percettibilità delle informazioni

Universal Design (UD)

Principio 5: Tolleranza all'errore



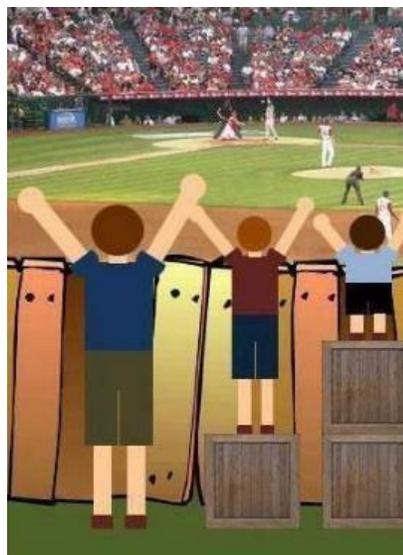
Universal Design for Learning (UDL)

Uguaglianza



**Stesse soluzioni
per bisogni diversi**

Equità



**Personalizzazione:
a ciascuno ciò di
cui ha bisogno**

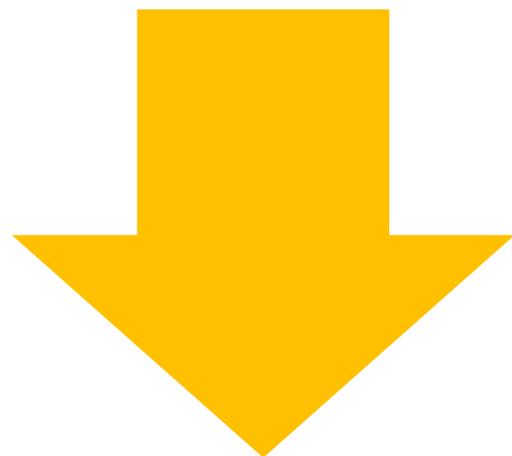
**Uguaglianza
ed equità**



**Inclusione strutturale:
rimuovere le barriere
per favorire tutti**

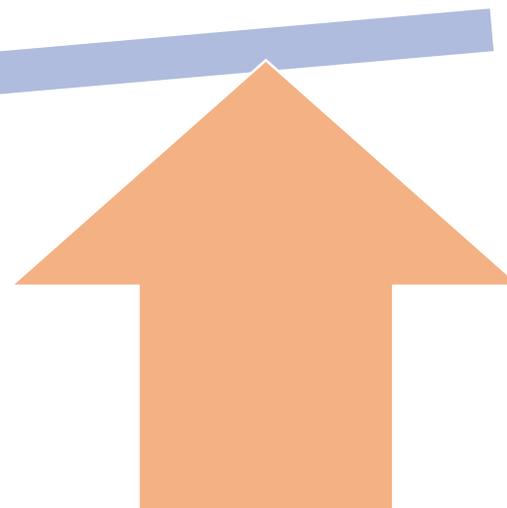
Universal Design for Learning (UDL)

La Progettazione Universale applicata all'insegnamento



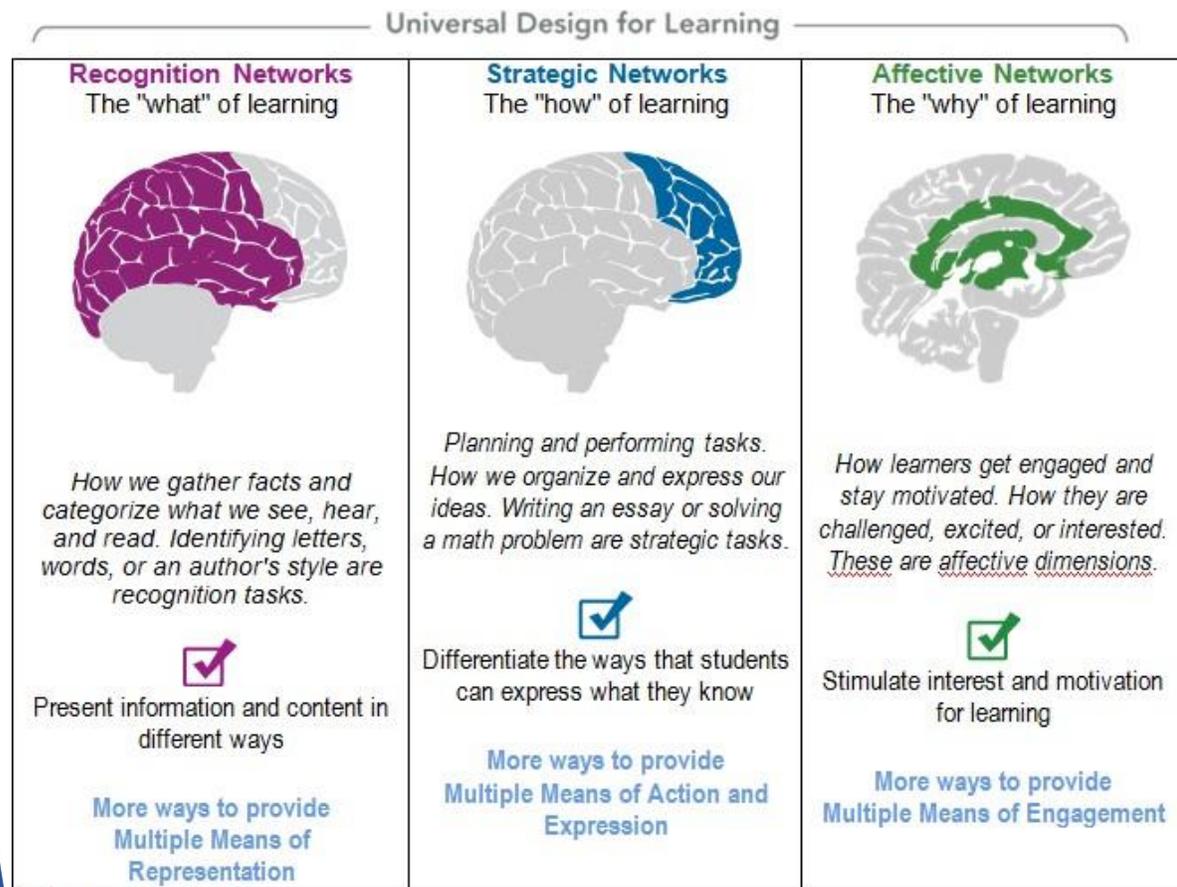
Negli ambienti dell'apprendimento
la variabilità individuale è la regola, non l'eccezione.

Se l'istruzione è **organizzata su un ipotetico alunno medio**, non sulla reale variabilità degli studenti, **è destinata a fallire.**



Universal Design for Learning (UDL)

La Progettazione Universale applicata all'insegnamento



(www.cast.org/udl)

E' un framework basato sulla neuroscienza cognitiva che migliora e ottimizza l'insegnamento e l'apprendimento per tutti gli studenti.

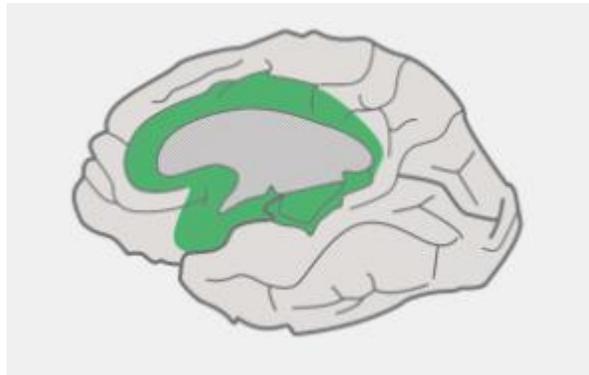
L'uso efficace del framework UDL attiva le tre reti del cervello necessarie affinché l'apprendimento abbia luogo.

Queste reti sono le **Recognition Networks**, le **Strategic Networks** e le **Affective Networks**, che informano i tre Principi di UDL: *Multiple Means of Engagement*, *Multiple Means of Representation* e *Multiple Means of Action and Expression*.

Universal Design for Learning (UDL)

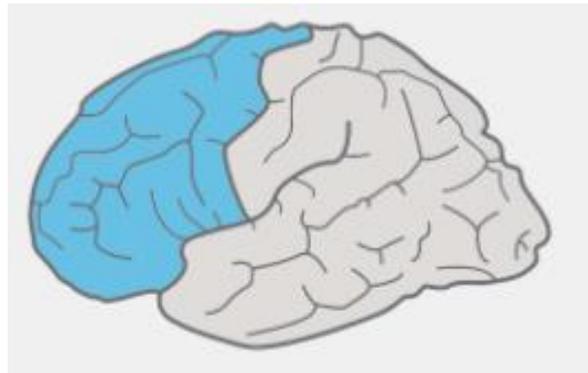
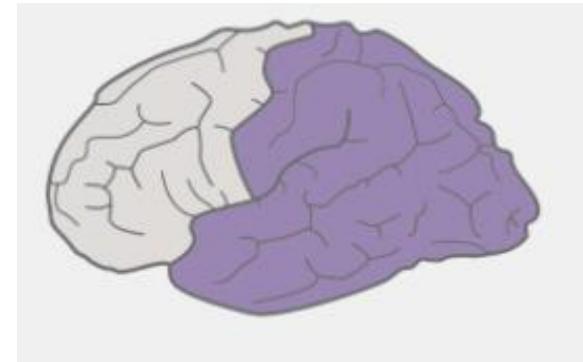
Reti affettive: il **PERCHÉ** dell'apprendimento

Per attivare la rete affettiva, utilizzare più mezzi di **coinvolgimento**.



Reti di riconoscimento: il **COSA** dell'apprendimento

Per attivare la rete di riconoscimento, utilizzare più mezzi di **rappresentazione**.



Reti strategiche: il **COME** dell'apprendimento

Per attivare la Rete Strategica, utilizzare molteplici mezzi di **azione ed espressione**.

Universal Design for Learning (UDL)

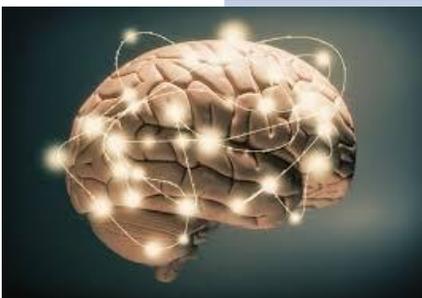
STRUMENTI DEL COSA

Fornire molteplici mezzi di rappresentazione

Mettere in relazione il processo di apprendimento con i diversi stili cognitivi degli allievi.

NON solo: pagine del libro e voce del docente. Provare a variare postura, gestualità del docente; utilizzare schemi e appunti sulla lavagna e sul quaderno; utilizzare mappe concettuali, cartine e cartelloni, strumenti di laboratorio, immagini, risorse multimediali: slide, documentari, video, canzoni, grafici.

Universal Design for Learning (UDL)



**1. Fornire opzioni
alla percezione**



**2. Fornire opzioni
alla lingua e ai
simboli**



**3. Fornire opzioni
alla comprensione**

CAPIRE



Universal Design for Learning (UDL)

STRUMENTI DEL COME

Fornire molteplici mezzi di azione ed espressione

**Saper cogliere modalità espressive, tempi di azione, stili di approccio
alla conoscenza di ciascun individuo inserito in un gruppo di
apprendimento o di altro genere, al fine di permettere il sereno fluire
dell'umanità presente
in ogni uomo, per riconoscere il significato e il valore delle **diverse
intelligenze.****

Universal Design for Learning (UDL)

FARE



1. Fornire opzioni all'azione fisica



• 2. Fornire opzioni per le abilità espressive e la fluidità



• 3. Fornire opzioni alla comprensione



Universal Design for Learning (UDL)

STRUMENTI DEL PERCHÈ

Fornire molteplici mezzi di coinvolgimento

Ci sono più strade che portano alla motivazione: fattori culturali, neurologici, l'interesse personale diretto, la conoscenza pregressa;

NON esiste un coinvolgimento ottimale per tutti gli alunni.

Universal Design for Learning (UDL)



COINVOLGERE



Universal Design for Learning (UDL)

UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING



**DESIGN
AMBIENTI**



**PLURALITA'
MATERIALI**



**MODALITA'
APPRENDIMENTI**

IO, STUDENTE STRATEGICO, STUDIO COSÌ

Strategia	Cosa faccio?	Perché lo faccio?
<p>Dare uno sguardo generale al testo (Survey)</p> 	<p>1. CERCO :</p> <ul style="list-style-type: none"> • il titolo del capitolo • i titoli dei paragrafi • le parole in grassetto • il sommario • le didascalie delle immagini • le domande di comprensione <p>2. OSSERVO :</p> <ul style="list-style-type: none"> • immagini • cartine • linee del tempo • diagrammi • schemi 	<p>Per capire ciò che già conosco dell'argomento e prepararmi a scoprire nuove informazioni</p>
<p>Farsi domande (Question)</p> 	<p>3. TRASFORMO I TITOLI IN DOMANDE</p>	<p>Creare delle domande mi aiuta a leggere, avendo in mente un obiettivo</p>
<p>Leggere (Read)</p> 	<p>4. LEGGO (con gli occhi o la sintesi vocale) ogni paragrafo per rispondere alle domande</p> <p>5. SOTTOLINEO i concetti più importanti (uso colori diversi, cerchio, incornicio)</p> <p>6. SCRIVO DELLE NOTE o inserisco post-it</p> <p>7. METTO DEI PUNTI INTERROGATIVI NELLE PARTI POCO CHIARE</p>	<p>Leggere attentamente mi aiuta a scoprire nuove informazioni</p> <p>Sottolineare serve per mettere in risalto e selezionare ciò che è importante</p> <p>Scrivere mi serve per organizzare le idee e per trovare spiegazioni a ciò che non ho capito bene</p>
<p>Rielaborare (Recall)</p> 	<p>8. FACCIAMO UNO SCHEMA O UNA MAPPA dell'argomento che ho studiato</p> <p>9. Uso TECNICHE e STRATEGIE per ricordare parole difficili</p> <p>10. RIPETO A VOCE ALTA senza guardare il libro</p>	<p>Elaborare appunti, schemi e mappe serve a organizzarmi per ricordare meglio l'argomento</p> <p>Aiutano a recuperare i termini quando sono interrogato o nelle verifiche</p> <p>Ripetere mi serve per creare nella mente una scaletta e per controllare se sono preparato</p>
<p>Rivedere (Review)</p> 	<p>11. RIPASSO spesso usando il materiale che ho archiviato in cartaceo o in digitale</p>	<p>Aiuta a mantenere e consolidare la traccia del ricordo</p>

Schema a cura di Annapaola Capuano, Franca Storace, Luciana Ventriglia

Universal Design for Learning (UDL)

1. **...ma è l'alunno con disabilità** che non riesce a seguire il normale programma di italiano/matematica/musica....., o quanto **il programma** di italiano/matematica/musica è adatto/adattabile all'alunno?
2. Quanto, nella realtà classe, si fa per coinvolgere l'alunno con disabilità in termini di partecipazione?
3. Quanto nella realtà classe vengono usate le strategie d'inclusione, tramite l'uso di una didattica **MULTIDIMENSIONALE**?

Universal Design for Learning (UDL)

Adeguare obiettivi CURRICOLARI

1.LA SOSTITUZIONE: obiettivo uguale, si modifica l'accessibilità (registrazione audio dei testi, cards per alunni con sordità, uso di C.A.A. per alunni con autismo)

2.LA FACILITAZIONE: uso di tecnologie motivanti (LIM; software) e contesti didattici interattivi (cooperative learning, tutoring, laboratori...); proposto anche in *ambienti reali*

3.LA SEMPLIFICAZIONE: modificazione del lessico, riduzione dei concetti, dei criteri di esecuzione del compito (es. uso calcolatrice)

4.SCOMPOSIZIONE IN NUCLEI FONDANTI: identificazione delle attività fondanti (strumentalità di base, lettura e scrittura funzionale, matematica pratica...)

5.PARTECIPAZIONE ALLA CULTURA DEL COMPITO: far sperimentare l'elaborazione di un prodotto per aiutare l'alunno a partecipare a momenti significativi

Individualizzare e personalizzare

▶ L.53/2003 art.1

- ... favorire la crescita e la valorizzazione della persona umana, nel rispetto dei ritmi dell'età evolutiva, delle differenze e dell'identità di ciascuno e delle scelte della famiglia

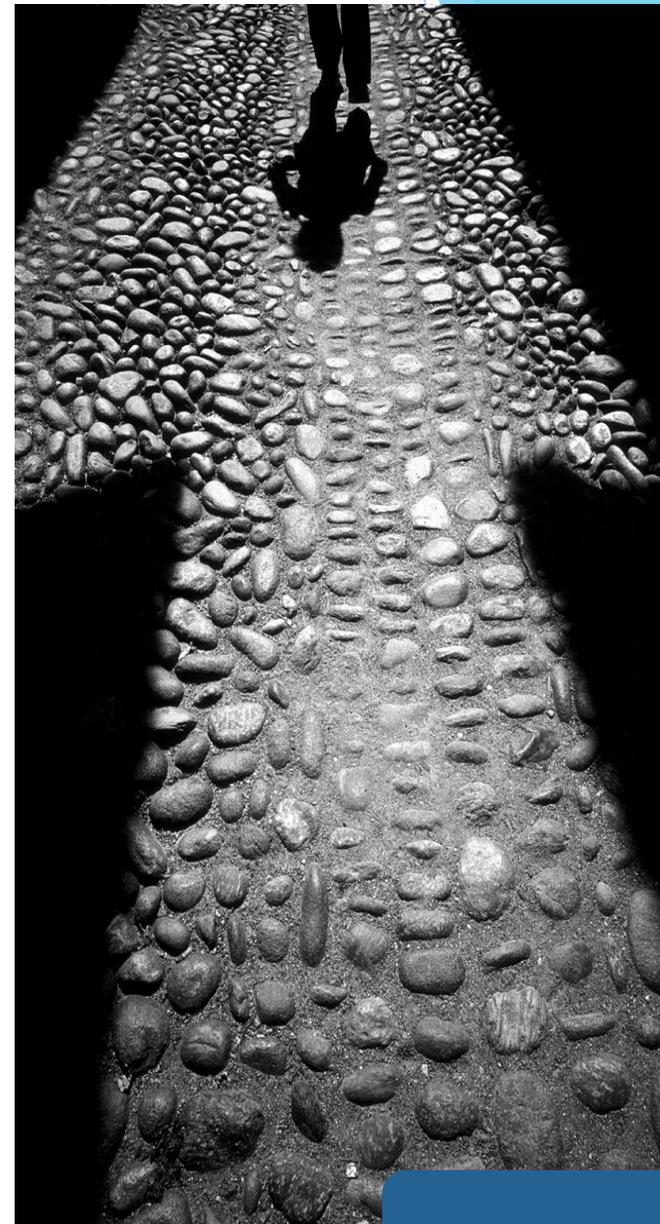
▶ L.53/2003 art.2

- ... è promosso l'apprendimento in tutto l'arco della vita e sono assicurate a tutti pari opportunità di sviluppare le capacità e le competenze, attraverso le conoscenze e le abilità ... coerente con le attitudini e le scelte personali

Individualizzazione

medesimi obiettivi attraverso
strategie diversificate

- Obiettivi della classe non differenziati ma condivisi dall'intero team, dalla famiglia e dagli specialisti
- Uso di strategie compensative e forme di flessibilità del lavoro scolastico-
Recupero per potenziare





Personalizzazione

Obiettivi differenziati
al fine di offrire
l'opportunità
di sviluppare al meglio
le proprie potenzialità

- Calibratura dell'offerta didattica sulla specificità ed unicità dei bisogni educativi rilevati e dei livelli personali raggiunti

La differenziazione



La relazione in tutte le sue dimensioni.

- ▶ È necessario un atteggiamento di fronte all'apprendimento che faccia rendere conto di come funzioniamo e di come ci modifichiamo:

**il piacere di apprendere
non è il sapere di sapere
ma come il sapere ci modifica**

La relazione in tutte le sue dimensioni.

- ▶ **Il piacere della scoperta spesso manca**
- ▶ un atteggiamento proiettato verso la scoperta



La relazione in tutte le sue dimensioni.

- ▶ **Nell'apprendimento serve la cooperazione,** l'esatto contrario della competizione, alla ricerca del contributo che ognuno può dare al gruppo.
- ▶ Gli alunni devono scoprire che **oltre ad essere soggetti dell'apprendimento sono anche donatori.**

Se l'alunno non condivide il fatto di poter donare ciò che apprende è di fatto un sottomesso.

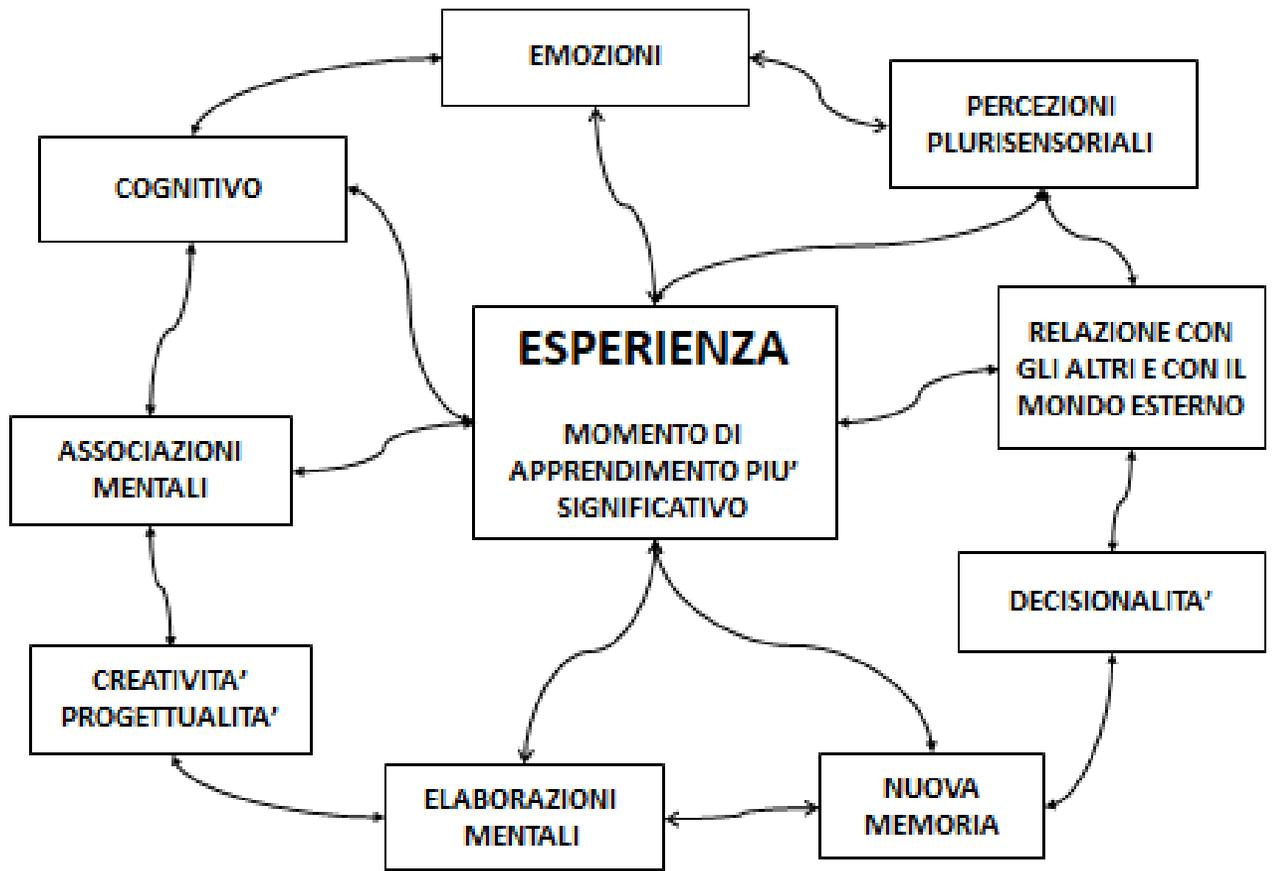


La relazione in tutte le sue dimensioni.

L'importanza di organizzare il **rapporto con la classe e l'organizzazione dell'ambiente classe**, adattandosi alla realtà del gruppo che è sempre diverso



La relazione in tutte le sue dimensioni.



ESSERE IN GRUPPO.....E' DIVERSO DA..... ESSERE UN GRUPPO



LA NASCITA DI UNA CLASSE....



FIN DALLA SUA FORMAZIONE LA CLASSE PRESENTA UNA STORIA UNICA E SINGOLARE

- E' UN SISTEMA APERTO CON CARATTERISTICHE SUE PROPRIE NON RICONDUCIBILI A QUELLE DEI SUOI MEMBRI PRESI ISOLATAMENTE
- HA REGOLE IMPLICITE VALIDE SOLO AL PROPRIO INTERNO
- CRESCE NUTRENDOSI DELLE INTERAZIONI E RELAZIONI TRA I SUOI MEMBRI.



IN SINTESI LA **QUALITA'** DEL **CLIMA CLASSE**
RIFLETTE LE CARATTERISTICHE DELLA RELAZIONE
INSEGNANTE -ALLIEVI E FRA GLI ALLIEVI STESSI.

un clima positivo nella classe si sviluppa quando
*GLI INSEGNANTI SI COMPORTANO IN MODO
“FACILITATIVO” UTILIZZANDO STRATEGIE CENTRATE
SUL SINGOLO, PONENDOSI IN UN ATTEGGIAMENTO
AUTOREVOLE IN CUI ESPRIMONO IL LORO
INTERESSE PER LO STUDENTE COME*



PERSONA

PROMOZIONE DEL CLIMA DI CLASSE

L'insegnante saggio sa che 55 minuti di lavoro, più 5 minuti di risate, valgono il doppio di 60 minuti di lavoro costante.

(Anonimo)

L'INSEGNANTE E LA DIMENSIONE DEL

“PRENDERSI CURA”

DELL'ALLIEVO, NELLA SUA TOTALITA'

PRENDERSI CURA...

LA CHIAVE DELLA CASSETTA DEGLI
ATTREZZI !!!



I TEMPI DI LAVORO

Una delle cose che più ostacolano una buona Organizzazione é sbagliare le valutazioni relative ai tempi di svolgimento di un'attività.



Sottostimare i tempi di esecuzione di un'attività conduce a:
un maggior numero di errori da parte degli alunni nello svolgimento dell'attività;
compiti incompleti che necessitano di essere terminati in altri momenti

Sovrastimare i tempi di esecuzione di un'attività conduce a:
creare dei tempi morti, difficili da gestire
un senso di monotonia da parte degli alunni
maggiore distrazione da parte degli allievi (tanto c'è tempo)

A cosa porre attenzione

- Stimare sempre i tempi necessari per lo svolgimento delle Attività in classe
- Alternare tra attività lunghe e brevi
- Pensare delle attività per gestire i momenti in cui gli studenti terminano l'attività in tempi diversi; instaurare delle routine (leggere un libro, disegnare)
- Comunicare agli studenti le attività previste con i relativi tempi (all'inizio dell'ora)

La comunicazione didattica

Una buona gestione della classe si fonda sull'abilità di comunicare in modo chiaro e preciso

La prima cosa che dobbiamo fare è dunque chiederci come è la consegna che abbiamo dato

Più le comunicazioni lasciano libertà interpretative , meno sono efficaci, perché i ragazzi vi trovano margini di libertà di disimpegno.

STRATEGIE RELAZIONALI NELLA GESTIONE DELLA CLASSE

COMUNICAZIONE NON VERBALE





Il linguaggio non verbale

55% Linguaggio
non Verbale



- Sistema **prossemico** (uso dello spazio)
- Sistema **aptico** (contatto corporeo)
- Sistema **cinesico** (mimica facciale, sguardo, gesti e postura, ecc.)

© Claudio Settembrini

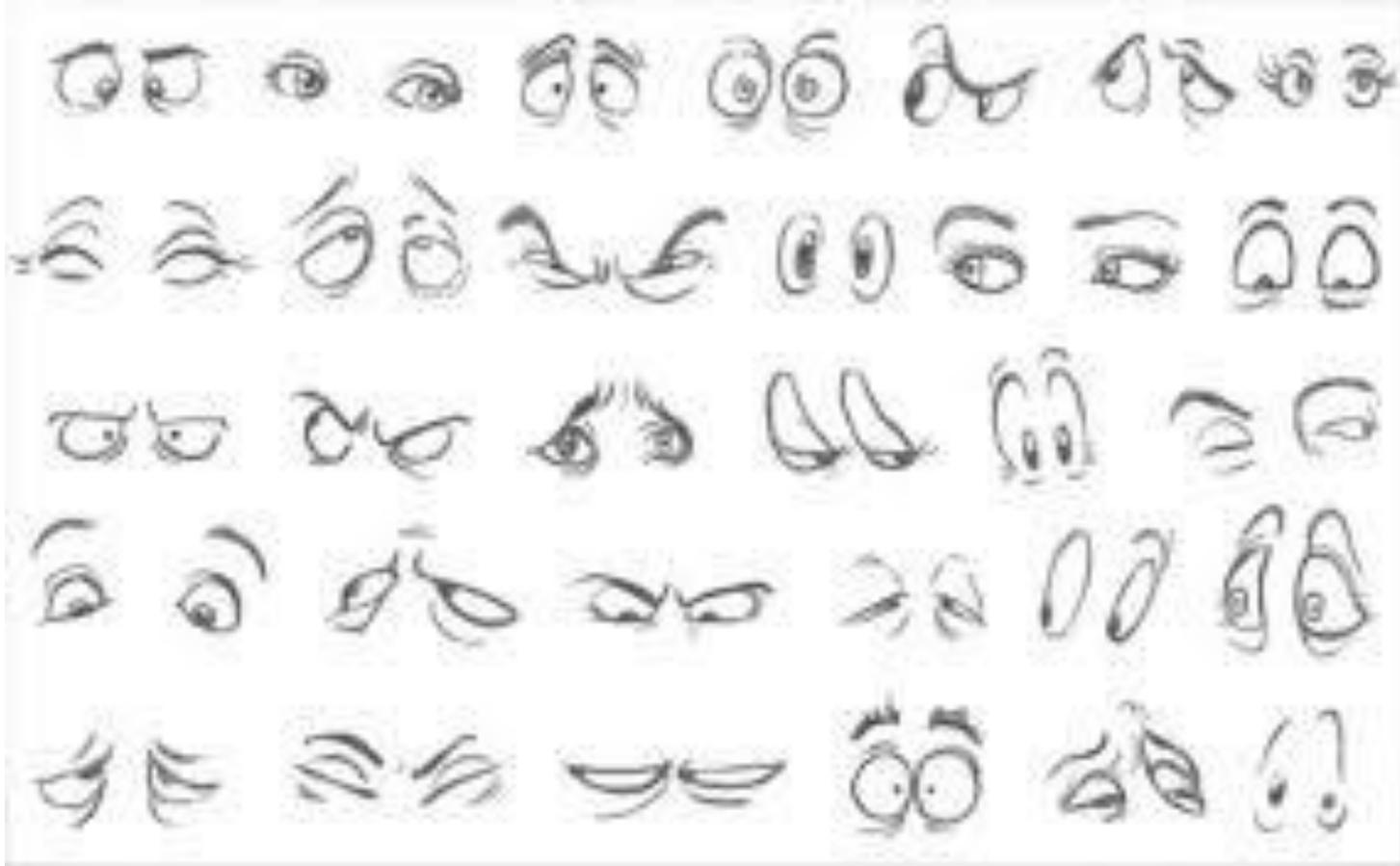


IL CONTROLLO PROSSIMALE

Il controllo prossimale ha luogo quando intenzionalmente ci si avvicina fisicamente all'allievo che sta disturbando l'attività.

Possono essere usate diverse modalità di controllo prossimale:

- orientare il proprio corpo verso l'allievo
 - camminare verso di lui
 - mettergli una mano sul banco
- toccare o rimuovere un oggetto che ha creato distrazione
- poggiare con gentilezza la mano sulle spalle o sul braccio



Il contatto oculare

Il contatto oculare è un mezzo efficace per comunicare agli allievi la correttezza o meno dei loro comportamenti

- Spalancare gli occhi....per confermare
- Socchiudere gli occhi....per bloccare
- Fissare lo sguardo...per ammonire



Le espressioni facciali

L'espressività del viso permette di comunicare contemporaneamente a più persone messaggi diversi

Si possono usare le espressioni facciali per:

- manifestare sconcerto per un comportamento negativo, bloccandolo sul nascere
- mostrare rammarico per un atteggiamento scorretto
- manifestare approvazione, elogiando con la sola espressione del viso
- entrare in sintonia
- mostrare complicità

Un micro dizionario della gestualità

RABBIA



PAURA



GIOIA



SORPRESA



AMBIGUITÀ



MINACCIA



POTERE



Fig.: "A Micro-Dictionary of Gestures" Will Eisner, *Comics and Sequential Art: Principles & Practice of the World's Most Popular Art Form* (Tamarac, Florida: Poorhouse Press, 2004).

Componenti fondamentali della comunicazione non verbale

■ La postura

■ APERTA

- Disponibilità
- Ascolto
- Accettazione



■ CHIUSA

- Rifiuto
- Disaccordo

■ RETRATTA

- Timore
- Ansia
- Disimpegno

■ PROTESA

- Superiorità
- Aggressività



34

STARE IN PIEDI E CAMMINARE!!

- Lavorare in piedi fra i banchi, **serve ad accorgersi subito se un allievo ha difficoltà a svolgere un compito, se ha bisogno di ulteriori indicazioni**
- **La velocità dell'intervento aiuta a creare un clima di classe positivo**
- I comportamenti inadeguati dal punto di vista disciplinare Sono messi in atto **per lo piu' lontano dall'insegnante:** la sola presenza del docente , spesso, è sufficiente a prevenire comportamenti indisciplinati.
- Lo stare in piedi permette al docente di governare la situazione sul piano comportamentale che didattico.

La voce



Chiamare per **NOME**

“Michele, sono veramente soddisfatto dei tuoi progressi”

Utilizzare il nome dell'alunno rappresenta per quest'ultimo un segno di **rispetto** e profonda **considerazione**.

Per una persona il **nome** proprio è il suono più importante e più dolce in qualsivoglia lingua.

Se durante una spiegazione due alunni chiacchierano e non prestano attenzione è sufficiente proseguire il discorso inserendovi il nome di uno di loro.

Giorgio spende 4€ per comprare un quadernone

L'utilizzo continuo dei nomi degli alunni è utile per mantenere alto il livello di concentrazione della classe

Per rendere più efficace un rimprovero è invece utile adoperare i **cognomi** degli alunni!



È possibile rimproverare, ma formulando il rimprovero in termini positivi:

diciamo all'alunno quello che deve fare, non quello che non deve fare.

“Sono stufo di ripeterti che quando spiego non devi chiacchierare con il compagno. Hai capito?”

“Federico ascoltami . Ultimamente sei stato attento alle lezioni, ma oggi stai chiacchierando troppo.”

“Federico ascoltami. Ultimamente sei stato attento alle lezioni. L'ho apprezzato molto e sono convinto che dopo queste mie parole ti comporterai in modo corretto, come hai dato prova di saper fare.”

Questo richiede autocontrollo e pratica da parte del docente

Cosa accade allora quando diciamo ai nostri alunni

“Non correte!”

“Non urlate!”

“Non lasciate le cartacce per terra!”

Poiché la mente inconscia non percepisce la negazione, è molto più utile riformulare le frasi nel modo seguente:

“Camminiamo lentamente nel corridoio”

“Parliamo con un tono di voce basso”

“Prima di uscire, raccogliamo le cartacce per terra”

COME PARLARE IN CLASSE

Queste le caratteristiche che deve assumere la voce ai fini educativi

- **Parlare con toni sicuri:** la voce deve comunicare con chiarezza i desideri del docente, i suoi comandi, le sue aspettative senza esitazioni
- **Parlare con voce alta senza urlare:** tutti ascoltano meglio un tono di voce forte, chiaro; in ogni angolo dell'aula la parola del docente deve arrivare con limpidezza sollecitando l'attenzione
- **Parlare rispettando gli altri:** parlare ad alta voce non significa non rispettare o prevaricare le idee degli alunni.

Questi aspetti scaturiscono dal sarcasmo, dall'ironia, dalla canzonatura....

IL RUOLO DEI MESSAGGI "IO"

E' piu' facile individuare nella relazione insegnanti-allievi messaggi che contengono il "tu", per esempio:

- (tu) finiscila!
- (tu) faresti meglio a calmarti!
- (tu) fai come ti ho detto!
- (tu) non ti comporti in modo maturo!

Sono invece da preferire le comunicazioni in prima persona, che permettono di rispettare l'allievo e di non provocare in lui sentimenti di inadeguatezza:

- (io) sono un pò infastidita da tutto questo rumore
- (io) sono piuttosto stanca di dover alzare la voce per mantenere l'ordine in questa classe
- (noi) non possiamo lavorare bene se continuate ^{1/15/2025} solamente ⁸⁰ a parlare tra di voi!

CARATTERISTICHE DEL CLIMA DI CLASSE

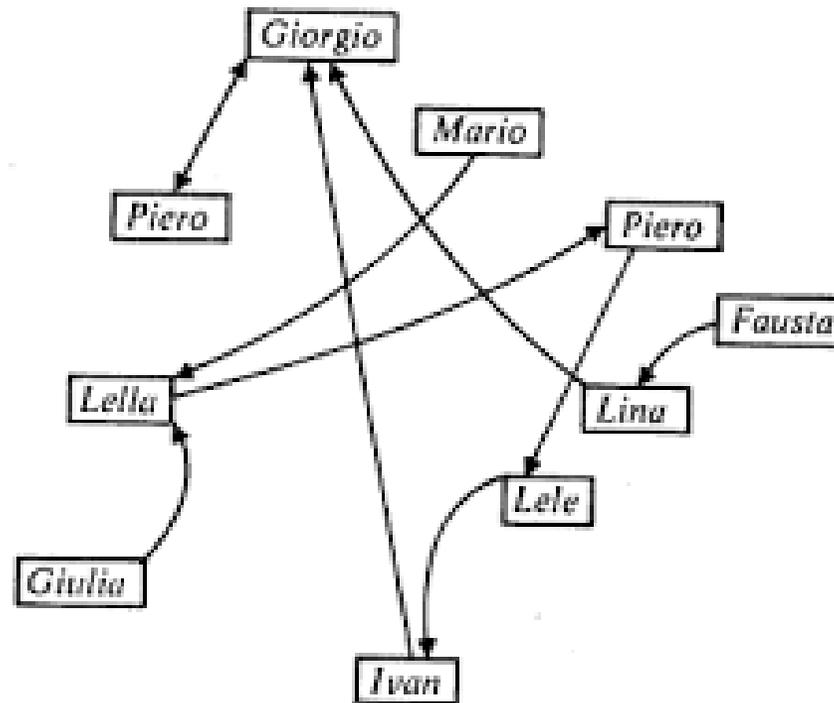
- **CHIAREZZA** degli scopi
- **ORDINE**: disciplina e comportamenti
- **DEFINIZIONE STANDARD DI APPRENDIMENTO E COMPORTAMENTO**: (accento su standard elevati)
- **EQUANIMITA'**: no favoritismi e coerenza riconoscimenti-risultati
- **PARTECIPAZIONE**: possibilità di discussioni, domande..
- **SOSTEGNO**: supporto psicologico ed emotivo per tentare il nuovo e apprendere dagli errori
- **SICUREZZA**: no bullismo fisico e psicologico
- **INTERESSE**: stimoli e sollecitazioni per l'apprendimento
- **AMBIENTE**: luogo fisico confortevole

OSSERVARE LA CLASSE

- Al primo ingresso in classe, si identificano i poli di attrazione le personalità dominanti o appartate;
- Osservazioni proficue possono essere effettuate sulla classe quando si comporta esclusivamente come “gruppo di pari”, ovvero in momenti non strutturati e/o privi della presenza attiva dell'adulto (ricreazione, assemblea, manifestazioni etc)
- Il setting della classe fornisce informazioni utili sulle relazioni di prossimità, distanza, indifferenza..
(dove è seduto Tizio, con chi parla Caio)

IL SOCIOGRAMMA

Il metodo sociometrico di J. Moreno (1934-1953) è utile a individuare la rappresentazione schematica di sentimenti di simpatia e antipatia, accettazione o rifiuto presenti nel gruppo. Per visualizzare graficamente quale struttura il gruppo classe si è dato.



QUALI PROBLEMATICHE RELAZIONALI

- SOLITUDINE
- LEADERSHIP NEGATIVA
- IMPULSIVITA'
- IPERATTIVITA'
- BULLISMO
- DISISTIMA
- CONFLITTO/GESTIONE CONFLITTO/
SOSTARE NEL CONFLITTO



La scuola come ambiente sociale deve essere promotrice di benessere.



STAR BENE A SCUOLA



Scuole *che*
Promuovono
Salute
Lombardia



"Ambienti Educativi per la Salute"

Cornice programmatica e strategica del Piano Prevenzione Regionale 2020-25



7.10.2022
28.10.2022
10.11.2022
17.11.2022

ISS "CATERINA DA SIENA"
Viale Lombardia, 89- Milano

AMBIENTI EDUCATIVI PER LA SALUTE

7 ottobre 2022 - dalle 15.00 alle 18.00

- DOMENICO CHIZZONITI** (Professore ordinario presso il Dipartimento ABC del Politecnico di Milano): Nuove prospettive per gli spazi dell'educazione.

28 ottobre 2022 - dalle 15.00 alle 18.00

- MARCO GOLA** (Ricercatore in igiene generale e applicata presso il Dipartimento ABC del Politecnico di Milano): Indoor Environmental Quality negli ambienti scolastici.
- GAETANO SETTIMO** (Coordinatore del Gruppo di Studio Nazionale inquinamento indoor dell'ISS): Indoor Air Quality nelle scuole: inquadramento normativo e modalità di monitoraggio della qualità dell'aria.
- MADDALENA BUFFOLI** (Professore associato presso il Dipartimento ABC del Politecnico di Milano): L'approccio Universal Design nella progettazione dei luoghi educativi.

10 novembre 2022 - dalle 15.00 alle 18.00

- MARINELLA BOSCOLO** (Trainer counselor, Direttrice didattica presso l'Istituto IPSO, Collaboratrice di presidenza presso l'ISS "Caterina da Siena"): Ambiente sociale e benessere organizzativo.

17 novembre 2022 - dalle 15.00 alle 18.00

Workshop / tavolo rotondo riepilogativo sui contenuti precedentemente presentati:

- STEFANO CAPOLONGO** (Architetto, PhD e Professore ordinario presso il Dipartimento ABC del Politecnico di Milano);
- MARINELLA BOSCOLO** (Trainer counselor, Direttrice didattica presso l'Istituto IPSO, Collaboratrice di presidenza presso l'ISS "Caterina da Siena");
- NICOLA IANNAZIONALE** (Responsabile UOS Promozione della Salute, ATS - Città Metropolitana di Milano).

EVENTO FORMATIVO CREDITI ECM

Primo tra i requisiti per la salute: la PACE

L'evento si terrà in presenza. È necessario pertanto inviare, debitamente compilato, il modulo online reperibile al seguente link https://it.surveymonkey.com/r/ambienti_educativi_per_la_salute - Le iscrizioni sono aperte fino alle ore 18.00 di venerdì 30 settembre 2022

L'evento, promosso in collaborazione con la Rete SPS e con il Dipartimento ABC del Politecnico di Milano, si colloca nella cornice programmatica e strategica del Piano Prevenzione Regionale 2020-25 (con particolare riferimento al Programma Predefinito 1 - Scuole che Promuovono Salute).

Ministero dell'Istruzione - Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia
Ufficio Scolastico Territoriale di Milano

Ministero dell'Istruzione - Ufficio Scolastico Regionale per la Lombardia
Ufficio Scolastico Territoriale di Lodi

Scuole che Promuovono Salute Lombardia

Sistema Socio Sanitario
Regione Lombardia
ATS Milano Città Metropolitana

www.ats-milano.it

L'ambiente scolastico



Terzo educatore

La cura dell'ambiente fisico si fonde con il costituirsi di relazioni “profonde” per la determinazione del “ben- ESSERE scolastico”.



Ambiente fisico e sociale

Fattore essenziale per
i ***processi di apprendimento*** e
per lo ***stato di benessere e
salute*** della persona e della
comunità.



La cornice di riferimento



FUTURA  **LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**



Unione Europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione

Italiadomani
INNOVAZIONE, COMPETENZE, RISORSE

MINISTERO DELL'ISTRUZIONE

**PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA
MISSIONE 4: ISTRUZIONE E RICERCA**

Componente 1 – Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università
Investimento 3.2: Scuola 4.0

Piano Scuola 4.0

La struttura del documento

Introduzione.....	3
1. Background – <i>Contesto di intervento</i>	5
1.1 La digitalizzazione della scuola italiana: lo stato dell'arte	5
1.2 Gli obiettivi del PNRR ITALIA per la digitalizzazione delle scuole	6
1.2.1 <i>La connettività e il cablaggio</i>	6
1.2.2 <i>Gli ambienti, gli strumenti e i progetti in essere</i>	7
1.2.3 <i>La formazione dei docenti alle competenze digitali per l'apprendimento</i>	8
1.2.4 <i>La digitalizzazione amministrativa</i>	8
1.3 Il quadro di riferimento europeo e nazionale per la trasformazione digitale delle scuole	9
1.4 Gli scenari del Piano europeo per l'educazione digitale 2021-2027	11
2 Framework 1 – <i>Next Generation Classrooms</i>	13
2.1 La ricerca sugli ambienti di apprendimento innovativi	13
2.2 <i>Next Generation Classrooms: principi metodologici dell'azione</i>	16
3 Framework 2 – <i>Next Generation Labs</i>	19
3.1 La formazione alle professioni digitali del futuro	19
3.2 <i>Next Generation Labs - Laboratori per le professioni digitali del futuro</i>	19
4 Roadmap – <i>Piano di attuazione</i>	22
4.1 Le procedure di assegnazione delle risorse e gestione delle azioni	22
4.2 La rendicontazione delle spese e l'erogazione dei finanziamenti.....	23
4.3 Monitoraggio e valutazione degli interventi	24



I Principi ...

Tabella 2 – Principi dell'apprendimento per progettare gli ambienti

I 7 PRINCIPI DELL'APPRENDIMENTO OCSE

- 1 L'ambiente di apprendimento riconosce nei discenti i principali partecipanti, incoraggia il loro impegno attivo e sviluppa in loro la consapevolezza delle loro attività da discenti.
- 2 L'ambiente di apprendimento si fonda sulla natura sociale dell'apprendimento e incoraggia attivamente un apprendimento cooperativo propriamente organizzato.
- 3 I professionisti dell'apprendimento all'interno dell'ambiente di apprendimento sono perfettamente in sintonia sia con le motivazioni degli studenti che con il ruolo cruciale che le emozioni hanno nell'ottenimento dei risultati.
- 4 L'ambiente di apprendimento è estremamente sensibile alle differenze individuali tra gli studenti e le studentesse che lo compongono, ivi comprese le loro conoscenze pregresse.
- 5 L'ambiente di apprendimento elabora programmi che richiedono un impegno costante mettendo tutti in gioco senza provocare un sovraccarico eccessivo di lavoro.
- 6 L'ambiente di apprendimento opera avendo ben presenti le aspettative e implementa strategie di valutazione coerenti con tali aspettative; pone altresì una forte enfasi sul *feedback* formativo per supportare l'apprendimento.
- 7 L'ambiente di apprendimento promuove con convinzione la "connessione orizzontale" tra aree di conoscenza e materie, nonché con la comunità e il mondo più in generale.

...e il
modello



Next Generation Classrooms: principi metodologici dell'azione

“Strategia Scuola 4.0”

Declina il programma e i processi che la scuola seguirà per tutto il periodo di attuazione del PNRR con la trasformazione degli spazi fisici e virtuali di apprendimento, le dotazioni digitali, le innovazioni della didattica, i traguardi di competenza in coerenza con il quadro di riferimento DigComp 2.2, l'aggiornamento del curricolo e del PTOF, gli obiettivi e le azioni di educazione civica digitale, la definizione dei ruoli guida interni alla scuola per la gestione della transizione digitale, le misure di accompagnamento dei docenti e la formazione del personale, sulla base di un format comune reso disponibile dall'Unità di missione del PNRR.

Le scuole al centro!

PROGETTAZIONE PARTECIPATA

Gli ambienti che “promuovono salute” sono caratterizzati da un’architettura che funge da “affordance” in direzione del benessere psico-fisico, mediante caratteristiche strutturali in grado di evocare comportamenti salutari.



I protagonisti

I dirigenti
scolastici

I docenti

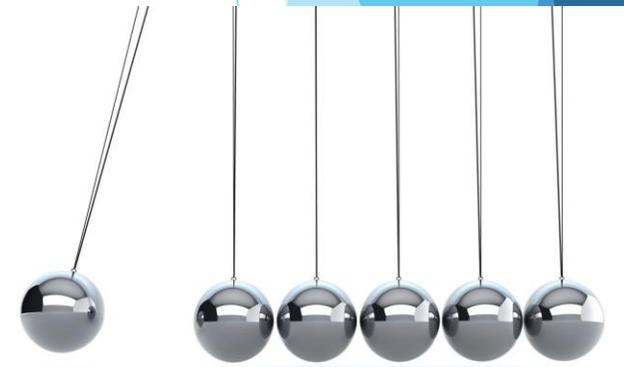
l'animatore digitale

Il gruppo di
progettazione

Le figure
strumentali

I genitori

La comunità scolastica



L' idea di progetto

Il valore della co-progettazione



Quali ambienti?

Quali spazi?



ambienti fisici

ambienti digitali

apprendimento ibrido

ambienti
immersivi

eduverso

ambiente di
apprendimento
onlife



La promozione delle pedagogie innovative e delle connesse metodologie didattiche

Il valore aggiunto



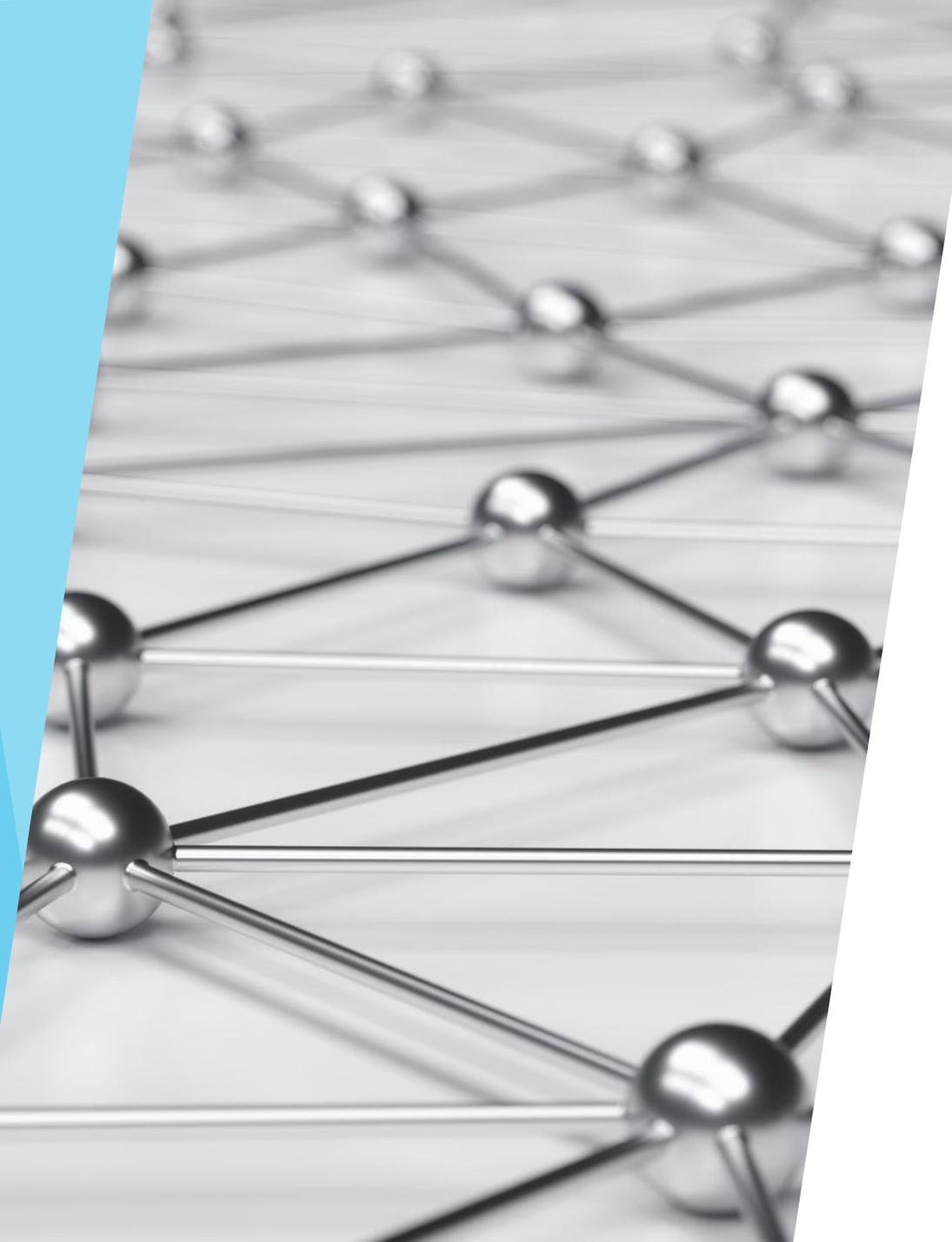
1

Il cambiamento dei metodi
e delle tecniche di
valutazione degli
apprendimenti in chiave
formativa e motivazionale

Il valore aggiunto



2



Le pratiche del territorio

...da condividere!

Raccomandazione 2006

Il quadro di riferimento delinea otto competenze chiave:

- 1.comunicazione nella madrelingua;
- 2.comunicazione nelle lingue straniere;
- 3.competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;
- 4.competenza digitale;
- 5.imparare a imparare;
- 6.competenze sociali e civiche;
- 7.spirito di iniziativa e imprenditorialità;
- 8.consapevolezza ed espressione culturale.

Raccomandazione 2018

Il quadro di riferimento delinea otto tipi di competenze chiave:

- 1.competenza alfabetica funzionale,
- 2.competenza multilinguistica,
- 3.competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria,
- 4.competenza digitale,
- 5.competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare,
- 6.competenza in materia di cittadinanza,
- 7.competenza imprenditoriale,
- 8.competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

OECD

Learning Framework 2030

Le competenze sono raggruppabili in Competenze di base; Competenze trasversali; Qualità personali.

Le competenze di base: alfabetizzazione linguistica competenza matematica competenza scientifica competenza digitale alfabetizzazione finanziaria cultura sociale e civica

Le competenze trasversali: pensiero critico e problem solving creatività comunicazione collaborazione

Le qualità personali: Curiosità Spirito di iniziativa Determinazione Adattabilità Leadership Consapevolezza sociale e culturale



Alfabetizzazione
su informazioni e dati

- 1.1. Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2. Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3. Gestire dati, informazioni e contenuti digitali

Comunicazione
e collaborazione

- 2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie
- 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5. Netiquette
- 2.6. Gestire l'identità digitale

Creazione di contenuti digitali

- 3.1. Sviluppare contenuti digitali
- 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali
- 3.3. Copyright e licenze
- 3.4. Programmazione

Sicurezza

- 4.1. Proteggere i dispositivi
- 4.2. Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3. Proteggere la salute e il benessere
- 4.4. Proteggere l'ambiente

Risolvere problemi

- 5.1. Risolvere problemi tecnici
- 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche
- 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4. Individuare i divari di competenze digitali

LE COMPETENZE DELLA SOSTENIBILITÀ

- attribuire valore alla sostenibilità
- difendere l'equità
- promuovere la natura
- Accettare la complessità nella sostenibilità, che comprende le competenze
 - pensiero sistemico
 - pensiero critico
 - definizione del problema
- Immaginare futuri sostenibili, che comprende le competenze
 - senso del futuro
 - adattabilità
 - pensiero esplorativo
- Agire per la sostenibilità, che comprende le competenze
 - agentività politica
 - azione collettiva
 - iniziativa individuale



LE COMPETENZE per LA VITA

PERSONALI

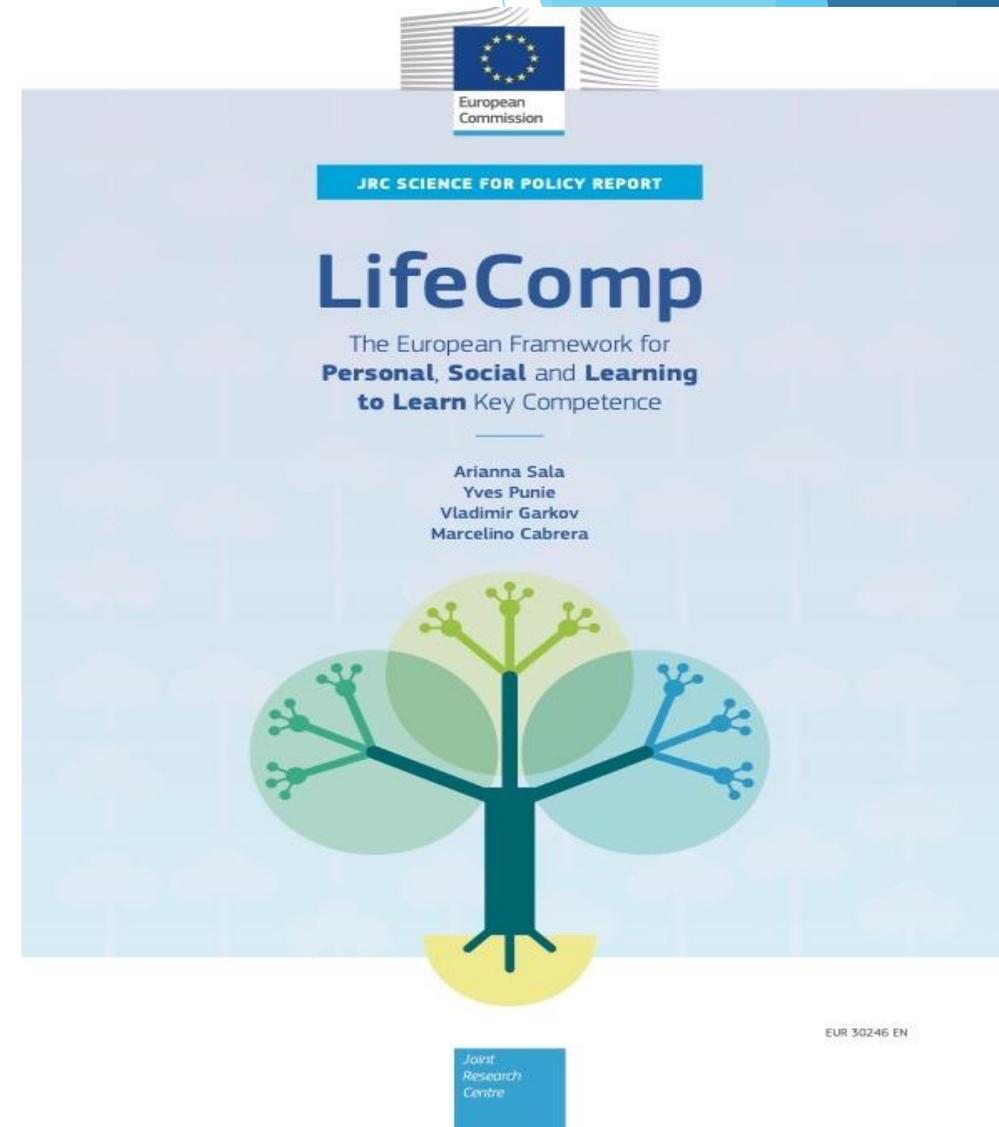
1. **Autoregolazione:** consapevolezza e gestione di emozioni, pensieri e comportamenti
2. **Flessibilità:** capacità di gestire le transizioni e l'incertezza e di affrontare le sfide
3. **Benessere:** ricerca della soddisfazione nella vita, cura della salute fisica, mentale e sociale e adozione di uno stile di vita sostenibile

SOCIALI

1. **Empatia:** la comprensione delle emozioni, delle esperienze e dei valori di un'altra persona e il saper dare risposte appropriate
2. **Comunicazione:** utilizzo di strategie di comunicazione pertinenti, di codici e strumenti specifici a seconda del contesto e del contenuto
3. **Collaborazione:** impegno in attività di gruppo e lavoro di squadra in cui si riconoscono e rispettano gli altri

IMPARARE AD IMPARARE

1. **Mentalità di crescita** (Growth mindset): credere nel potenziale proprio e degli altri di imparare e progredire continuamente
2. **Pensiero critico:** capacità di valutare informazioni e argomenti per sostenere conclusioni motivate e sviluppare soluzioni innovative
3. **Gestione dell'apprendimento:** pianificazione, organizzazione, monitoraggio e revisione del proprio apprendimento



La riscoperta delle Life Skills dell'OMS

“Con il termine skills for life si intendono tutte quelle abilità-competenze che è necessario apprendere per mettersi in relazione con gli altri e per affrontare i problemi, le pressioni, gli stress della vita quotidiana.

La mancanza di tali skills socio-emotive può causare, in particolare nei giovani, l'instaurarsi di

comportamenti negativi e a rischio rispetto agli stress [...] Per insegnare ai giovani le skills for life è

necessario introdurre specifici programmi nelle scuole...”

Al tempo ne furono individuate dieci, destinate a diventare gli obiettivi delle iniziative tese a promuovere la salute e il benessere di bambini e adolescenti, raggruppabili in tre macro categorie: sei competenze su dieci potrebbero essere considerate “non cognitive”

Organizzazione Mondiale della Sanità, Life Skills Education in School, Ginevra, 1993

Le “character skills” di James Heckman

Heckman isola in due grandi contenitori le competenze cognitive, in quanto governate o dall'intelligenza cristallizzata (conoscenze e abilità) o dall'intelligenza fluida (problem solving).

Tutti i sistemi educativi sono organizzati in modo che allo sviluppo cognitivo degli allievi siano offerte percorsi precoci di alfabetizzazione che si sono dimostrati importanti e processi di lifelong learning necessari alla società della conoscenza.

Cosa accade invece per le competenze non cognitive, di cui i processi di insegnamento dovrebbero farsi carico in considerazione del fatto che sono co-determinanti i risultati degli studenti?

Gli studi di Heckman inducono un cambiamento di rotta nelle tesi sullo sviluppo dello Human Capital incentrato esclusivamente sulle competenze cognitive. Esistono tratti della personalità, quindi competenze non cognitive, che influenzano la capacità della persona ad acquisire competenze cognitive.

Ed è su questo punto che l'OCSE e l'Unione Europea nel 2018 hanno provveduto ad integrare con maggiore chiarezza la definizione di competenza chiave.

Ed è ancora su questo punto che i sistemi educativi si attrezzano a combattere la dispersione.

Cosa sono le Non-Cognitive Skills (NCS)?



COGNITIVE SKILLS (o *hard skills*)

Abilità legate strettamente al processamento di informazioni.
Alcuni esempi sono:

Abilità di calcolo

Abilità verbali

Abilità logiche

Capacità di memorizzazione

• ...



NON COGNITIVE SKILLS (o *soft skills* o *character skills*)

Abilità non direttamente legate al processamento delle informazioni

Coscienziosità

Positività

Estroversione

Proattività

Stabilità emotiva

Motivazione

• ...

Perché le NCS sono importanti?



In generale i NCS sono predittori di:

- **Performance scolastiche**
- **Completamento degli studi**
- **Performance lavorative**
- **Positività verso la vita**
- **Comportamenti non malsani**
- **Coscienziosità negli studi e nelle prestazioni lavorative**
- **Non coinvolgimento in attività illegali giovanili e adulte**
- **Longevità**

Per il futuro dei nostri studenti, per aiutarli ad acquisire lo status di cittadini adulti, responsabili e attivi partecipanti nella vita quotidiana, è importante che la scuola integri alla pura trasmissione della conoscenza altri strumenti per far crescere i suoi studenti “a tutto tondo”



Grazie per l'attenzione