

“La gestione educativa delle crisi comportamentali”

Comportamenti problema: il supporto delle tecnologie

27 Marzo 2015

Il punto di partenza



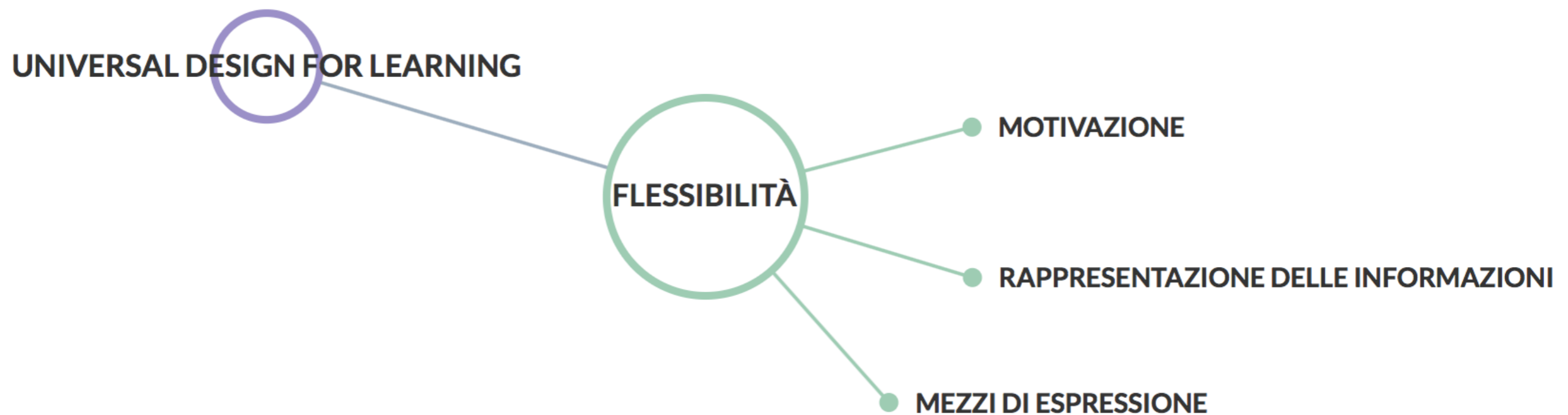
E' possibile intendere l'inclusione in due modi diversi.

- Adattamento dell'alunno al curriculum
- Adattamento del curriculum all'alunno

Una delle esperienze più interessanti relativamente al secondo punto è ***Universal Design for Learning***, una modalità di progettazione didattica elaborata dal **CAST** (*Center for Applied Special Technology*) negli Stati Uniti.

Universal Design for Learning

Finalità generale dell'UDL è quella di rimuovere le barriere che impediscono a ciascun alunno di esprimere al meglio le proprie potenzialità cognitive, agendo in particolare sul **curricolo** e sui diversi formati didattici in cui si esprime, all'insegna della **flessibilità**.



Linee guida di UDL

Il framework UDL si articola in una serie di Linee Guida, disponibili sul sito <http://www.udlcenter.org>

Universal Design for Learning

Recognition Networks

The "what" of learning



How we gather facts and categorize what we see, hear, and read. Identifying letters, words, or an author's style are recognition tasks.



Present information and content in different ways

More ways to provide
Multiple Means of Representation

Strategic Networks

The "how" of learning



Planning and performing tasks. How we organize and express our ideas. Writing an essay or solving a math problem are strategic tasks.



Differentiate the ways that students can express what they know

More ways to provide
Multiple Means of Action and Expression

Affective Networks

The "why" of learning



How learners get engaged and stay motivated. How they are challenged, excited, or interested. These are affective dimensions.



Stimulate interest and motivation for learning

More ways to provide
Multiple Means of Engagement

Universal Design for Learning: Linee Guida

I. Prevedere molteplici strumenti di rappresentazione	II. Fornire molteplici mezzi di azione e espressione	III. Offrire molteplici modalità di engagement
<p>1: Prevedere diverse modalità di percezione</p> <p>1.1 Personalizzare la visualizzazione delle informazioni 1.2 Offrire modalità alternative di presentazione delle informazioni auditive 1.3. Offrire modalità alternative di presentazione delle informazioni visive</p>	<p>4: Fornire diverse modalità di azione sul piano fisico</p> <p>4.1 Variare i metodi di risposta e di interazione 4.2 Ottimizzare l'accesso agli strumenti e alle tecnologie assistive</p>	<p>7: Fornire diverse modalità per stimolare l'interesse</p> <p>7.1 Ottimizzare l'autonomia e le scelte individuali 7.2 Ottimizzare la pertinenza, il valore pedagogico e l'autenticità 7.3 Ridurre al minimo i rischi e le distrazioni</p>
<p>2: Fornire opzioni per la comprensione della lingua, delle espressioni matematiche e dei simboli</p> <p>2.1. Chiarire lessico e simboli 2.2 Chiarire la sintassi e la struttura 2.3 Fornire supporto per la decodifica del testo, la notazione matematica e i simboli 2.4 Facilitare la comprensione interlinguistica 2.5 Illustrare le informazioni utilizzando più supporti</p>	<p>5: Fornire diverse possibilità nei campi dell'espressione e della comunicazione</p> <p>5.1 Usare molteplici mezzi di comunicazione 5.2 Usare più strumenti per l'elaborazione e la composizione 5.3 Aumentare gradualmente la fluency delle pratiche e delle performance</p>	<p>8. Sostenere lo sforzo e la perseveranza</p> <p>8.1 Definire l'importanza di scopi e obiettivi 8.2 Variare richieste e risorse per rendere gli obiettivi più stimolanti 8.3 Favorire la collaborazione e la comunità 8.4 Aumentare il mastery-oriented feedback</p>
<p>3: Fornire diverse modalità di comprensione delle informazioni</p> <p>3.1 Attivare o fornire conoscenze di base 3.2 Evidenziare modelli, criticità, idee e relazioni tra i concetti 3.3 Guidare l'elaborazione, la visualizzazione e la manipolazione delle informazioni 3.4 Massimizzare il transfer e la generalizzazione</p>	<p>6. Fornire opzioni per le funzioni esecutive</p> <p>6.1 Guidare gli studenti nella definizione degli obiettivi 6.2 Sostenere la pianificazione e l'elaborazione di strategie 6.3 Facilitare la gestione delle informazioni e delle risorse 6.4 Migliorare la capacità dello studente di monitorare i progressi</p>	<p>9. Offrire diverse possibilità di autoregolazione</p> <p>9.1 Promuovere le aspettative e le idee che ottimizzano la motivazione 9.2 Facilitare le strategie e le abilità di autorisoluzione dei problemi 9.3 Sviluppare la capacità di autovalutazione e di riflessione</p>
<p>Formare studenti consapevoli e intraprendenti</p>	<p>Formare studenti con strategie di apprendimento, finalizzate al raggiungimento degli obiettivi</p>	<p>Formare studenti motivati e determinati</p>

[Link al testo completo in italiano](#)

Qual è il ruolo della tecnologia?

Nell'approccio UDL la tecnologia viene impiegata per consentire più facilmente e più efficacemente la personalizzazione del piano di studi.

Attenzione agli **aspetti ambivalenti** delle tecnologie:

- Le tecnologie che utilizziamo sono realmente accessibili?
- L'uso della tecnologia è limitato agli alunni "problematici"?
- I vantaggi legati all'impiego delle tecnologie sono misurabili?

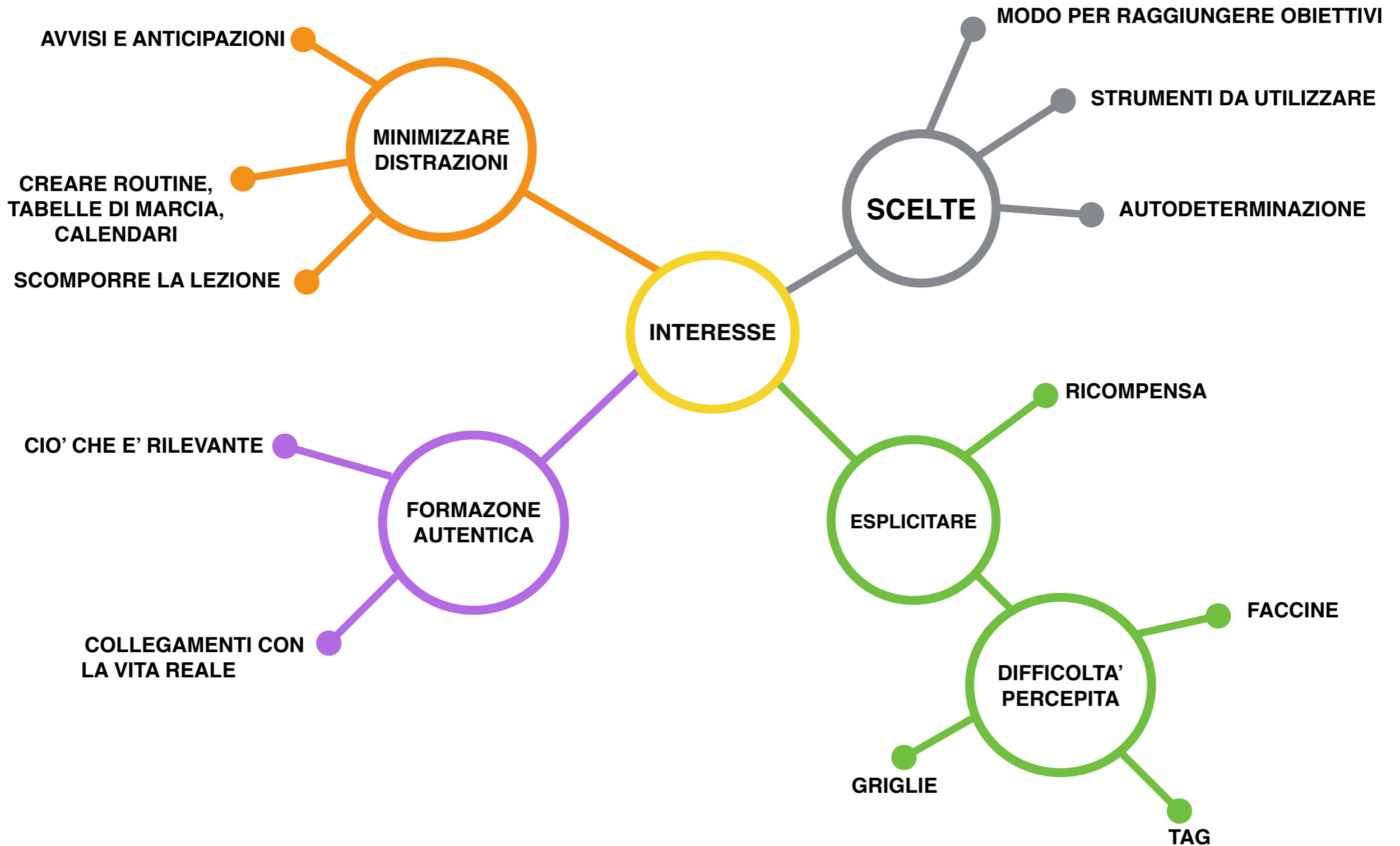


Il terzo asse

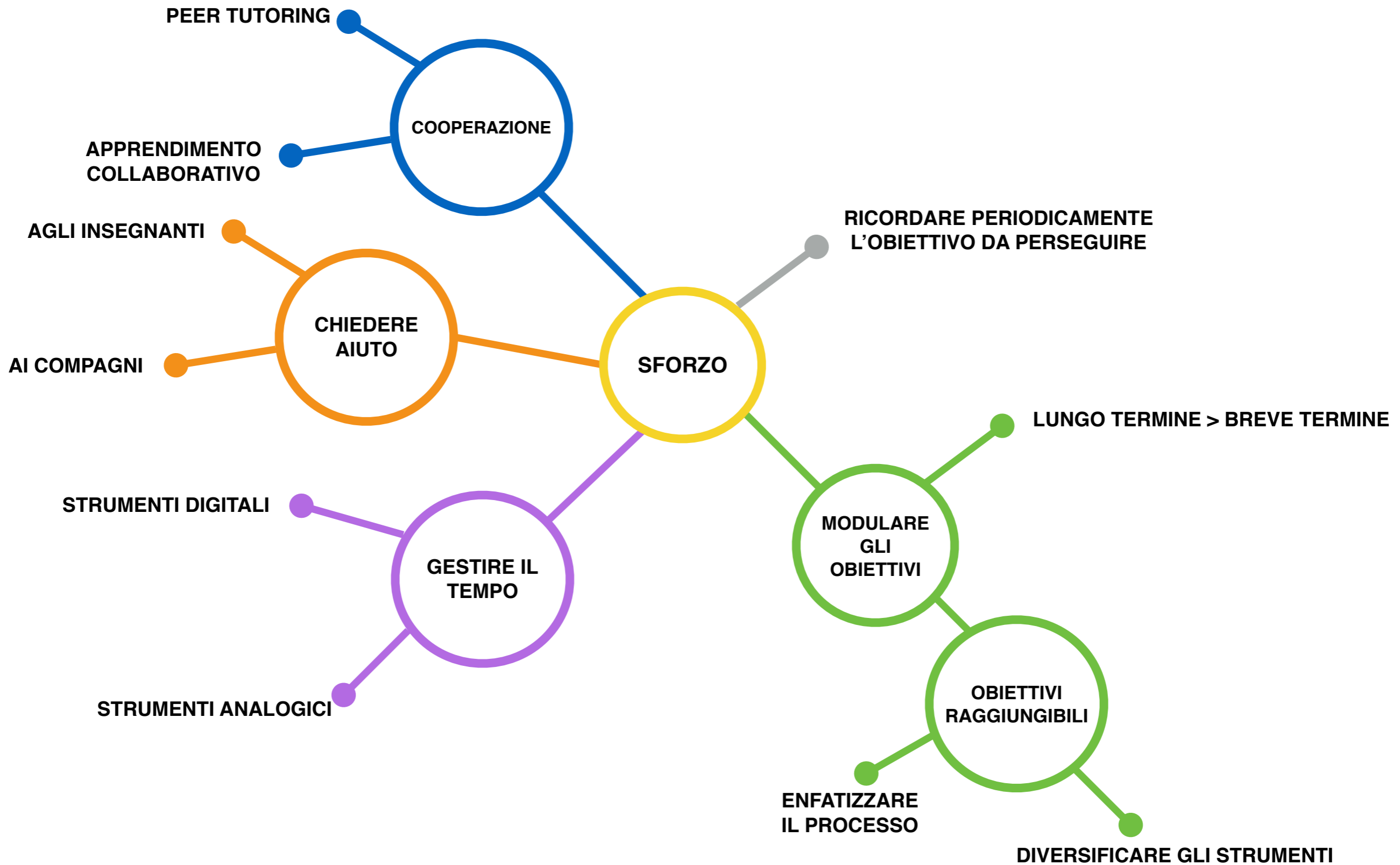
Il terzo asse delle Linee Guida UDL si sviluppa intorno al tema del coinvolgimento, in particolare rispetto a tre punti chiave:

- I modi per mantenere l'attenzione
- Le strategie per accrescere lo sforzo e la perseveranza
- I metodi di autoregolazione

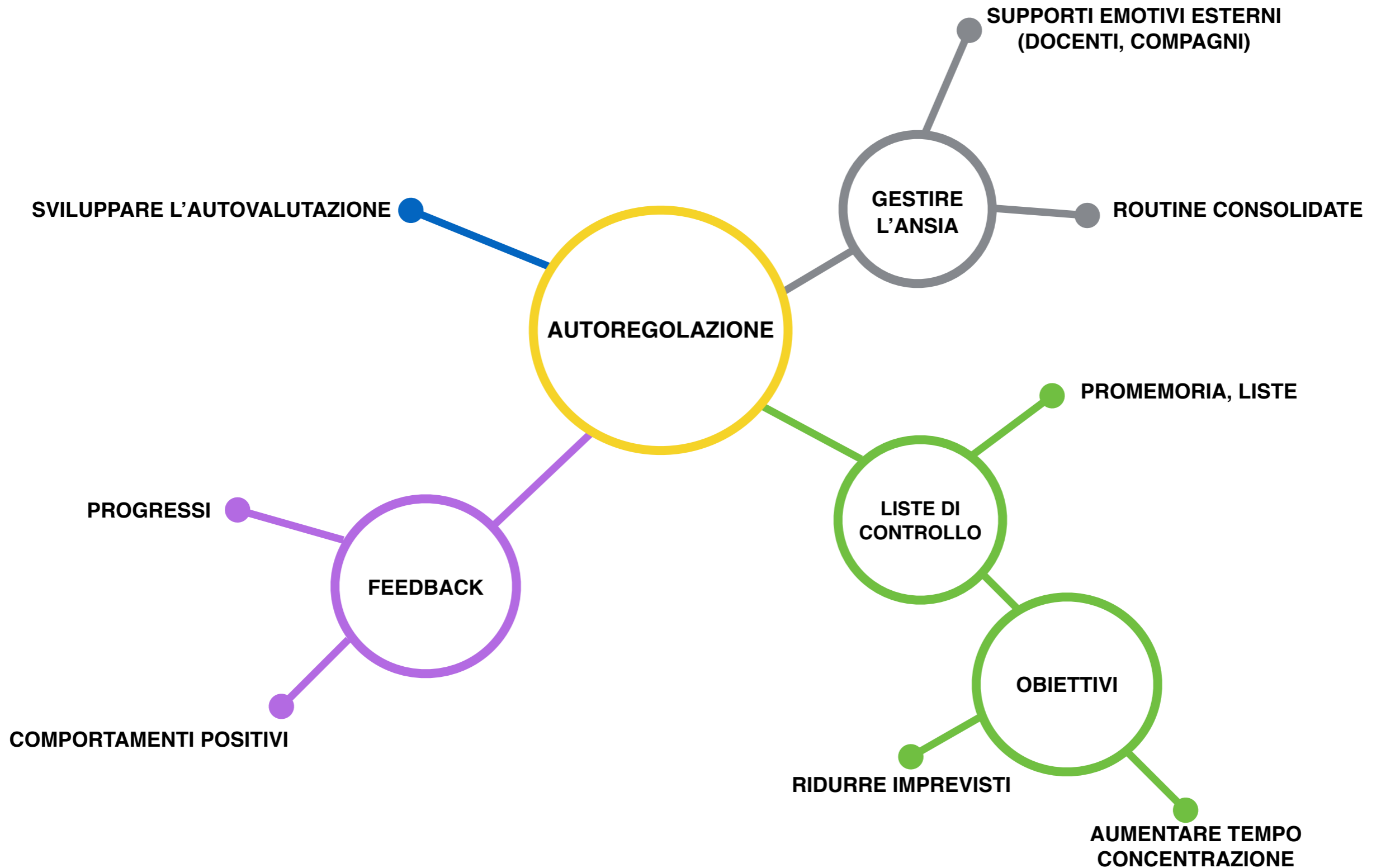
Accrescere l'interesse



Mantenimento dello sforzo



Autoregolazione



Le tecnologie associate

Nel sito web dedicato a Universal Design of Learning, sono indicati per ciascuno dei punti in cui si declinano le Linee Guida anche i software e gli strumenti tecnologici con cui è possibile attuare il percorso didattico.

Nel nostro abbiamo scelto di concentrare l'attenzione sulle seguenti attività:

- Creare calendari e testi condivisi
- Raccolta visiva di idee in forma collaborativa
- Raccontare storie per immagini



Grazie per l'attenzione