



 **Comunicare**

2° Convegno nazionale sull'inclusività nella scuola

Nuove tecnologie per una scuola inclusiva

Ancona, 26-27 Ottobre
Teatro delle Muse
Sala Ridotto

INFO E ISCRIZIONI
www.convegnocomunicare.com

Rilascio dell'attestato di partecipazione che certifica 25h di formazione valido ai fini dell'assolvimento dell'obbligo formativo

Evento organizzato da



La Spiga
EDIZIONI



Il filo di Arianna
CLINICA, EDUCAZIONE E FORMAZIONE

Con il patrocinio



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DEL MOLISE



unimc
UNIVERSITÀ DI MACERATA

l'umanesimo che innova

Pagamenti disponibili



IL PROGRAMMA



Venerdì 26 ottobre 2018

14:00

Registrazione e accreditamento

14:30

Saluti e introduzione ai lavori

Michele Casali e Eugenio Lampacrescia

15:00

Perché la tecnologia può includere?

Filippo Bruni

16:00

DEPIT - Progettazione, personalizzazione e inclusione con le tecnologie

Lorella Giannandrea

17:00

Coffee Break

17:30

Come individuare e scegliere gli ausili da utilizzare nella disabilità?

Riccardo Magni

18:30

Discussione d'aula

19:00

Conclusione lavori

Sabato 27 ottobre 2018

8:45

Arrivi

9:00

Otto grandi idee sulle opportunità del coding nella scuola

Marco Giordano

10:00

Smartphone in classe: si può fare, perché no?

Antonio Marana

11:00

Coffee Break

11:30

I testi scolastici, solo cartacei?

La novità dei libri liquidi

12:00

Discussione d'aula

13:00

Pranzo

14:00

Inizio lavori: **ESPERIENZE SUL CAMPO**

14:15

Robotica ludica, Silent Book e competenze linguistiche: un'esperienza nella scuola dell'infanzia

Michela Nisdeo

15:15

Maestra, quando facciamo coding?

Perché e come la tecnologia può diventare inclusiva e trasversale alle discipline

Caterina Moscetti

16:15

Coffee Break

16:45

Fare scuola con le tecnologie: un'esperienza nella scuola secondaria di primo grado

Catia Curina

17:45

Paper, Pen and Phone: un'esperienza di ricerca e auto-formazione come pratica di didattica inclusiva

Bruno Santoro

18:45

Discussione d'aula

19:30

Conclusione lavori



ABSTRACTS

Perché la tecnologia può includere?

Filippo Bruni

Le tecnologie da sempre si intrecciano con la vita umana. Le tecnologie digitali non fanno eccezione, anzi si caratterizzano per forme di pervasività precedentemente sconosciute. E tali forme si sono evolute e si stanno evolvendo con una rapidità inaspettata: offrono potenzialità ma possono creare anche difficoltà, accrescono la nostra rete di relazioni sociali ma modificano le nostre modalità di relazionarci. L'approccio inclusivo, che ormai caratterizza in maniera universalmente riconosciuta la progettazione e la gestione dei percorsi di insegnamento e di apprendimento, trova nella dimensione digitale certo alcune difficoltà, ma soprattutto opportunità e risorse. In tal senso diventa indispensabile sottolineare lo stretto rapporto tra le metodologie didattiche e le risorse digitali: l'attenzione verso le pratiche permette di evitare un esame delle tecnologie digitali astratto e fuori contesto.

Entrando nello specifico rapporto con la disabilità, e andando oltre la tradizionale idea di ausilio, la dimensione digitale offre possibilità, come quelle della robotica e delle identità/relazioni virtuali, di approcci innovativi ed efficaci.

DEPIT - Progettazione, personalizzazione e inclusione con le tecnologie

Lorella Giannandrea

Il progetto che viene presentato propone una metodologia di lavoro e la costruzione di un software applicativo per supportare la didattica. Come risultato del processo, la progettazione viene visualizzata in un Graphic Organizer, una sorta di mappa concettuale che può essere usata in classe, visualizzandola attraverso la LIM o tramite tablet o altri device in possesso degli studenti.

Il modello teorico di riferimento è il *Conversational Framework* di Diana Laurillard, che da un lato mette al centro la figura dell'insegnante come professionista della progettazione didattica, dall'altro promuove un ruolo attivo degli studenti, favorendo un apprendimento personalizzato e aprendo nuove potenzialità per l'inclusione dei soggetti con differenti abilità.

Grazie alla procedura adottata e alla visualizzazione del percorso, la progettazione dell'insegnante può diventare esplicita e supportare direttamente l'interazione in classe, anche tramite la possibilità di utilizzare materiali digitali disponibili in uno specifico repository che dialoga con l'App.

Si supporta, inoltre, l'orientamento degli studenti, che diventano consapevoli della struttura del percorso, e sono in grado di visualizzarlo e esplorarlo.

È infine possibile strutturare percorsi paralleli che garantiscano la sostenibilità della personalizzazione e dell'inclusione.

Convergono quindi attività di formazione dei docenti accanto a prospettive di ricerca e di innovazione.

Vengono proposti infatti nuovi metodi di progettazione che sviluppano percorsi di insegnamento/apprendimento di alta qualità anche grazie al supporto dell'ict e delle risorse digitali.

Come individuare e scegliere gli ausili da utilizzare nella disabilità?

Riccardo Magni

L'ausilio è uno strumento e in quanto tale diventa parte del nostro agire quotidiano: comprendendo sia il diretto utilizzatore, lo studente, sia le persone di contesto, insegnanti, assistenti, familiari. D'altra parte non si tratta di soluzioni "farmacologiche", che una volta applicate assicurino di per sé una risposta e un risultato, si tratta di ausili o soluzioni che devono adattarsi alla funzionalità espressa, agli obiettivi desiderati e alle condizioni del contesto in cui si opera. Un sistema di ausilio corrisponde a un progetto che pone i presupposti del suo scopo e dei limiti che lo contraddistinguono: così il passaggio "dall'ausilio sognato all'ausilio vero" costituisce la sfida di un processo complesso e personalizzato.

I centri ausili GLIC nelle varie regioni d'Italia operano con una metodologia comune per l'introduzione di tecnologie assistive ICT nell'ambito degli apprendimenti, della comunicazione, della facilitazione delle attività di vita quotidiana.

Otto grandi idee sulle opportunità del coding nella scuola

Marco Giordano

Oggi le parole coding e pensiero computazionale sono molto spesso pronunciate insieme a innovazione didattica, ma, come tutte le parole troppo ripetute, rischiano di logorarsi e svuotarsi di significato.

Cercheremo di ripercorrere i motivi per cui il coding ha solide fondamenta pedagogiche nel lavoro di un grande scienziato ed educatore, cofondatore di uno dei più importanti laboratori del MIT di Boston; ma soprattutto i motivi per i quali il coding è davvero un'opportunità per l'innovazione didattica e l'inclusione nella scuola, e non soltanto una parola d'ordine.

ABSTRACTS



Smartphone in classe: si può fare, perché no?

Antonio Marana

Accogliere la sfida e il cambiamento per una scuola non distante dalla realtà - Nel Gennaio 2018 il Ministero della Pubblica Istruzione ha emanato un documento in dieci punti per l'uso di dispositivi BYOD a scuola. La scelta di puntare su una linea educativa e non semplicemente proibitiva (Francia) non era scontata. La prospettiva è quella di una scuola non distaccata dalla realtà che vuole incrociare la sfida educativa piuttosto che fuggire davanti al confronto con le nuove tecnologie della comunicazione.

Bring Your Own Device (BYOD) e perché no anche lo smartphone? - Per affrontare i problemi di ogni giorno siamo sempre più legati agli smartphone (GPS, note, ecc). L'obiettivo è educare ad un uso consapevole, cogliendo possibilità e rischi nell'utilizzo dei device per una scuola che prepara alla vita ("compiti di realtà"). Possibili proposte pratiche didattiche per entrare nel mondo "Onlife" dei ragazzi:

- Dimensione ludico - Kahoot / Quizziz - Pic Pac - Math Duel;
- Dimensione narrativa - TextingStory;
- Educare alla cittadinanza digitale.

Robotica ludica, Silent Book e competenze linguistiche: un'esperienza nella scuola dell'infanzia

Michela Nisdeo

Il contributo presenta un'esperienza ancora in corso nella scuola dell'infanzia dell'Istituto Comprensivo Colozza di Campobasso. Nella cornice teorica riguardo l'utilizzo dei robot e dei *Silent Books* in una fascia di età bassa, lo studio esposto si riserva uno spazio per promuovere e valutare percorsi che possono essere realizzati negli anni a venire, con l'intento di rafforzare e potenziare le competenze linguistico-espressive.

Maestra, quando facciamo coding? Perché e come la tecnologia può diventare inclusiva e trasversale alle discipline

Caterina Moschetti

La domanda "Maestra, quando facciamo coding?" è il segnale che il percorso di integrazione del coding con le discipline non è ancora stato pienamente realizzato. Ogni innovazione richiede tempo e attività che ciascun insegnante progetterà secondo il suo stile educativo e in base alle esigenze formative dei ragazzi. Faremo insieme un viaggio nell'uso didattico del coding per condividere percorsi innovativi e possibili. Il contributo presenta le esperienze realizzate dagli alunni della Scuola Primaria di Sigillo (Perugia): "Il riuso del calzino spaiato", percorso di educazione ambientale e *Digital Storytelling*; "Scoprendo Monte Cucco": creazione di videogiochi e animazioni per la narrazione e promozione del territorio (progetto vincitore Concorso BEST ABC coding Aica/USR Umbria); ScratchArt: arte astratta con il coding; PeerDojo: progetto di *Peer Education*.

Fare scuola con le tecnologie: un'esperienza nella scuola secondaria di primo grado

Catia Curina

A partire dal rinnovamento del setting d'aula e dall'introduzione di modalità alternative alla lezione frontale (Cooperative Learning, Spaced Learning, Debate, ecc.), si presentano attività e contenuti didattici digitali realizzati nella scuola secondaria di primo grado attraverso l'uso delle tecnologie quali supporto e elemento di inclusione.

Paper, Pen and Phone: un'esperienza di ricerca e auto-formazione come pratica di didattica inclusiva

Bruno Santoro

Può la ricerca in campo didattico-pedagogico presentarsi come attività di formazione cooperativa e come pratica di consapevolezza metodologica? In quale ottica una didattica che si proponga di essere efficace è in primis una didattica non esclusiva? Le nuove tecnologie mobile della comunicazione sono compatibili con apprendimento significativo, formazione della persona e costruzione della cittadinanza in ambito curriculare?

Il progetto *Paper, Pen and Phone*, ha rappresentato il punto di equilibrio tra le esigenze del processo di apprendimento e le potenzialità degli ambienti digitali.



I RELATORI



Filippo Bruni

Professore associato presso l'Università degli Studi del Molise, dove insegna Didattica Generale e Tecnologie dell'Istruzione nel corso di laurea in Scienze della Formazione Primaria e Media Education e Competenze Digitali nel corso di Scienze della Comunicazione. È vicedirettore della rivista on line Form@re. Ha coordinato presso l'Università degli Studi del Molise il corso per il conseguimento dell'abilitazione per l'insegnamento sul sostegno. La sua principale area di ricerca riguarda il rapporto tra la cultura e le risorse digitali da un lato e i processi di progettazione e gestione dei percorsi formativi dall'altro.

Lorella Giannandrea

Professore ordinario di Didattica e Pedagogia speciale presso il Dipartimento di Scienze della Formazione dei Beni culturali e del Turismo, Università degli Studi di Macerata. Insegna Tecnologie dell'Istruzione e dell'Apprendimento, Laboratorio di Tecnologie Didattiche, Didattica della Formazione. È presidente del corso di laurea in Scienze della Formazione Primaria. La sua attività di ricerca si focalizza sulla formazione in presenza e on line, sul rapporto tra didattica e tecnologie, sulla valutazione e l'orientamento.



Riccardo Magni

Ingegnere elettronico laureato presso la Scuola Superiore S. Anna di Pisa, coordina il Centro Orientamento Ausili Tecnologici dell'Umbria, socio e co-fondatore della rete italiana dei centri ausili elettronici e informatici GLIC.

Ha collaborato a vari progetti di ricerca su tecnologie e disabilità e a numerose pubblicazioni (libri e riviste). È stato docente per il laboratorio ausili e sussidi nei corsi per SISS e SFP dell'Università degli Studi del Molise ed è docente presso la Scuola Regionale di Sanità Pubblica di Villa Umbra (Corso Disabilità e Nuove Tecnologie). È socio della società europea per l'avanzamento delle tecnologie assistive AAATE. Dal 2016 è membro del consiglio direttivo GLIC e conduce attività di coordinamento di progetti per l'Associazione.

Marco Giordano

Laureato in Ingegneria Elettronica con una tesi di acustica previsionale, ha cominciato a collaborare con compositori e centri di ricerca di musica elettroacustica. È da sempre interessato alle connessioni tra scienza, tecnologia, educazione ed espressione artistica. Collabora con Codemotion Kids, una impresa privata che promuove, presso bambini e ragazzi, il coding e le tecnologie digitali come strumenti educativi. È coautore, insieme a Caterina Moscetti, del libro "Coding e pensiero computazionale nella scuola primaria" (La Spiga Edizioni) una guida per gli insegnanti di scuola primaria e secondaria di primo grado che vogliono introdurre il coding nella didattica senza stravolgere il loro modo di insegnare.



I RELATORI



Antonio Marana

Docente di religione nella scuola secondaria di primo grado. Appassionato di tecnologie digitali, svolge la funzione di referente dell'area informatica nell'Istituto comprensivo Falcone -Borsellino di Bardolino-Lazise (VR). È coautore del libro di testo "Che vita!", corso di religione per la secondaria di primo grado, Edizioni San Paolo ed ELI - La Spiga Edizioni.

Michela Nisdeo

Insegnante di scuola primaria da oltre vent'anni. Da sempre attiva sul fronte dell'innovazione scolastica, alcune sue pubblicazioni sono apparse su riviste note del settore. Cultrice della materia per gli insegnamenti di Didattica Generale e Tecnologie dell'Istruzione del corso di Laurea Magistrale in Scienze della Formazione Primaria e di Media Education e Competenze Digitali del corso di laurea in Scienze della Comunicazione. Attualmente è docente a contratto del Laboratorio di Metodologie del Gioco e dell'Animazione presso l'Università degli Studi del Molise.



Caterina Moscetti

Docente di scuola primaria, responsabile di CoderDojo Sigillo, club gratuito di programmazione per ragazzi, formatrice Piano Nazionale Scuola Digitale. È coautrice con Marco Giordano della guida didattica "Coding e pensiero computazionale nella scuola primaria" edita da ELI - La Spiga Edizioni. Utilizza le tecnologie per rendere l'apprendimento un processo creativo, collaborativo e inclusivo.

Catia Curina

Docente di Lettere alla Scuola Secondaria di Primo Grado "C. Krueger" dell'I.C. Bruno da Osimo di Osimo (AN). Attualmente svolge il ruolo di Funzione Strumentale per la valutazione degli apprendimenti ed è referente per l'I.C. di appartenenza dell'idea "Integrazione CDD e libri di testo" di Avanguardie Educative.



Bruno Santoro

Docente di materie letterarie e storia all'ITIS di Jesi (AN). Amministratore di rete e formatore, si interessa di tecnologia didattica e cittadinanza digitale. Autore di numerosi progetti di formazione attiva, collabora con il gruppo di ricerca X-School alla definizione di modelli di insegnamento cooperativo.