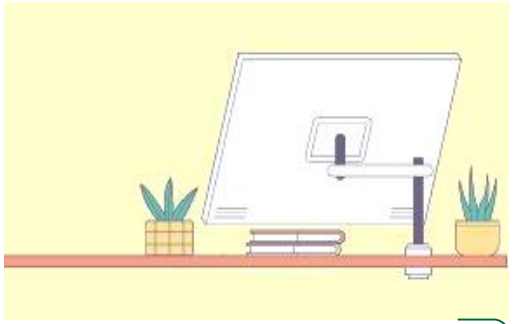
Co-funded by
the European Union

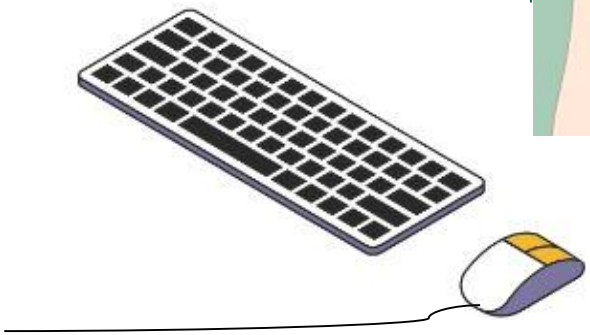
ePRI4ALL
Upskilling School Leaders

Supporto al digitale per i dirigenti della scuola primaria



Unità di apprendimento 1

APPRENDIMENTO DIGITALE INCLUSIVO



CEMORI
UNIVERSIDAD DE ALMERÍA
EKKE ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΡΕΥΝΩΝ NATIONAL CENTRE FOR SOCIAL RESEARCH
UNIMORE UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI MODENA E REGGIO EMILIA
DANMAR COMPUTERS

Co-funded by the European Union

ePRI4ALL Upskilling School Leaders

Acronimo del Progetto:	ePRI4ALL
Nome del Progetto :	Open and digital resources for primary school principals to support inclusive education through online learning
Codice del Progetto:	2021-1-ES01-KA220-SCH-000024243

Storia del documento

Versione	Data	Modifiche	Tipi di modifiche	Prodotto da
Versione 1.0	30/5/2023	--	--	UNIMORE
Versione finale	29/6/2023			UNIMORE
Final draft				

Informazioni sul documento	
Nome identificativo del documento:	R2-T2_LearningMaterials_Module1 - ITA
Titolo del documento:	Module 1
Tipo di produzione:	Risultato R2-T2
Data di produzione:	29/6/2023
Tipo di attività:	Materiali per l'apprendimento
Responsabile dell'attività:	UNIMORE
Livello di diffusione:	Aperto

Disclaimer

ePRI4ALL è finanziato dalla Unione Europea. Il contenuto e le opinioni espresse sono quelle degli autori e non necessariamente riflettono quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea, né EACEA possono essere considerate responsabili di esse.

This work is licensed under CC BY-SA 4.0.

The license enables reusers to distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, so long as attribution is given to the creator. The license allows for commercial use. If you remix, adapt, or build upon the material, you must license the modified material under identical terms.

CEMYRI · Universidad de Almería · EKKE Εθνικό Κέντρο Κοινωνικών Ερευνών National Centre for Social Research · UNIMORE Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia · DANMAR COMPUTERS

Nota terminologica

In questi materiali parliamo talvolta di "gruppi vulnerabili" i cui membri necessitano di apprendimento inclusivo e scolarizzazione. Riconosciamo che questo termine potrebbe essere frainteso in quanto nasconde molti altri aspetti dell'identità degli individui. Gli alunni e i genitori appartenenti a questi gruppi sono molto più di un'etichetta che è stata loro affibbiata da processi legali o amministrativi.

La vulnerabilità non è inerente al gruppo, ma rappresenta una conseguenza di strutture, sistemi e forse molteplici discriminazioni. Essere etichettati come "vulnerabili" oscura l'operato e la forza di molti alunni e genitori e può essere percepito come deresponsabilizzante.

Tuttavia, in questi materiali stiamo riunendo diversi filoni disciplinari, ognuno con conoscenze e usi specifici della terminologia. Al fine di evitare goffaggini, abbiamo deciso di mantenere la terminologia abbreviata che prevediamo sia familiare alla maggior parte degli utenti di questi materiali.

INDICE

I. Introduzione: Obiettivi di apprendimento

II. Educazione inclusiva

III. Universal Design for Learning / Progettazione Universale per l'Apprendimento

IV. Educazione digitale inclusiva

V. Valutazione digitale per l'inclusione

VI. Q&A

Introduzione:

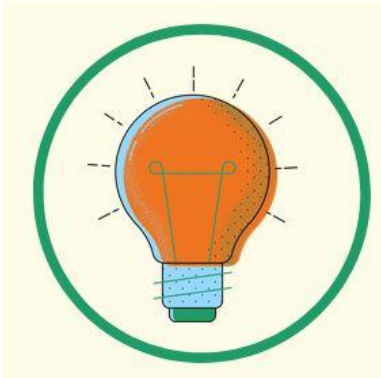
Obiettivi di apprendimento

I. Introduzione: Obiettivi di apprendimento
Al termine di questa formazione

Saprai...

- come selezionare gli strumenti digitali che supportano la completa diversità dei beneficiari, compresi gli studenti vulnerabili (quadro di Progettazione Universale per l'Apprendimento);

- il potenziale e i limiti della tecnologia digitale come mezzo per migliorare l'apprendimento efficace e inclusivo nella scuola primaria.



Capirai...

- come valutare e scegliere gli strumenti digitali più motivazionali e di facile utilizzo per l'adattamento dei corsi all'ambiente digitale, tenendo anche conto delle particolari esigenze culturali della comunità scolastica;

- come incoraggiare la partecipazione di famiglie provenienti da contesti vulnerabili e/o culturalmente diversi.

Sarai in grado di...

- garantire un'equa partecipazione di tutti gli studenti al processo di educazione digitale, consentendo al personale docente di sviluppare una cultura di inclusività digitale all'interno della comunità scolastica;

- implementare valutazioni significative in tempo reale abilitate dalla tecnologia, sia che si tratti di attività valutate, non valutate, in classe o di autovalutazioni degli studenti.

II. Educazione inclusiva

Vulnerabilità:

la possibilità che un gruppo di persone sia escluso sulla base di motivi discriminatori: genere, distanza, ricchezza, disabilità, etnia, lingua, migrazione, trasferimento, incarcerazione, orientamento sessuale, identità ed espressione di genere, religione e altre convinzioni e atteggiamenti (UNESCO, 2020, pag. 4)

Un individuo può sperimentare l'esclusione in modi diversi.

Intersezionalità:

significa "che una persona, un gruppo di persone, un'organizzazione o un problema sociale è colpito da una serie di pressioni, forze, leve, discriminazioni e svantaggi" (Agenzia europea, 2021b, pag. 6).

L'inclusione efficace nell'educazione deve pertanto tenere conto delle esperienze di inclusione o esclusione dei discenti non solo nella situazione di insegnamento-apprendimento, ma anche in termini di influenze a livello organizzativo, interpersonale e sociale.

UNESCO. 2020. Rapporto mondiale di monitoraggio dell'educazione 2020: Inclusion and education: All means all. Parigi, UNESCO.

Agenzia Europea per i Bisogni Educativi Speciali e l'Educazione Inclusiva, 2022. *Inclusive Digital Education*. (H. Weber, A. Elsner, D. Wolf, M. Rohs e M. Turner-Cmuchal, ed.). Odense, Danimarca

INCLUSIONE

- **“Un processo costituito da azioni e pratiche che abbracciano la diversità e costruiscono un senso di appartenenza, radicato nella convinzione che ogni persona abbia valore e potenziale e debba essere rispettata” (UNESCO, 2020, p. 419).**
- **L'inclusione implica una percezione completa e l'apprezzamento della diversità all'interno di una comunità meno definita in modo netto.**
- **L'inclusione non si concentra su uno specifico "gruppo target", bensì applica un principio incentrato sul discente, garantendo un'istruzione di qualità a tutti i discenti.**
- **L'inclusione è intesa come un costrutto teorico nel senso di un obiettivo desiderabile da raggiungere, piuttosto che come una realtà sociale effettiva. (fonte AGENDA 2030)**

In primo luogo, può essere utile concentrarsi su individui o gruppi particolarmente vulnerabili all'esclusione mediante un sistema che guidi la concezione di condizioni inclusive nel sistema di istruzione.

Bisogni Educativi Speciali - SEN

Sito web Inclusive-education-in-action

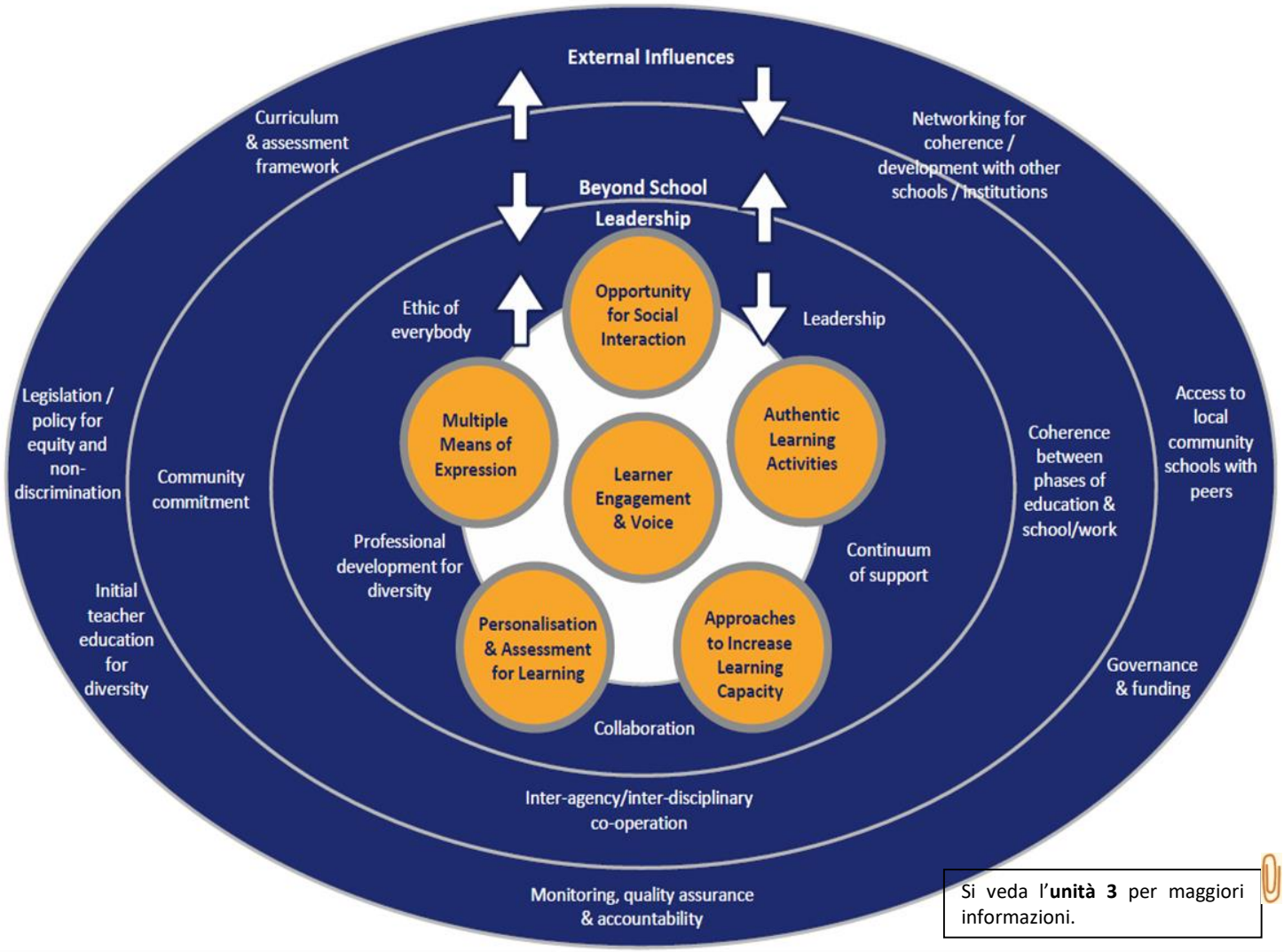
EQUITÀ

Definendo l'equità, la Commissione delle Comunità europee (2006) afferma che è: "... considerata come la misura in cui gli individui possono trarre vantaggio dall'educazione e dalla formazione, in termini di opportunità, accesso, trattamento e risultati" (pag. 2). L'OCSE (2007) collega l'equità alla correttezza e afferma che le circostanze personali e sociali non dovrebbero costituire un ostacolo al conseguimento del potenziale educativo.

UNESCO (2009) Policy Guidelines on Inclusion in Education. UNESCO, Parigi

Art. 24-Educazione-Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità (2006) (UNCRPD)

EDUCAZIONE INCLUSIVA

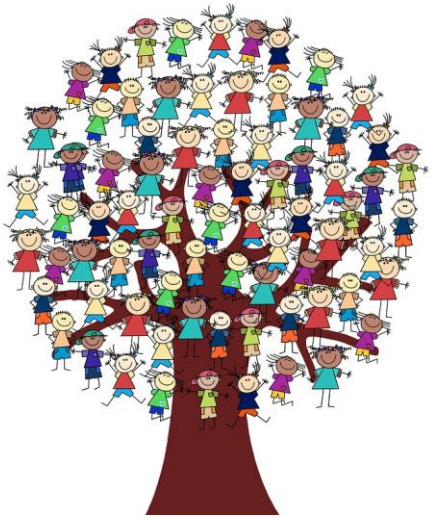


Modello di Ecosistema dell'Educazione Inclusiva (adattato dall'Agenzia europea, 2017b, pag. 11 -
Il modello originale è stato progettato per fornire una panoramica olistica delle complesse reti nell'ambiente che interessano ogni studente. Nel modello, tutti i livelli interagiscono e si influenzano tra loro.

Si veda l'**unità 3** per maggiori informazioni.

EDUCAZIONE INCLUSIVA

Dichiarazione di Salamanca dell'UNESCO (1994) relativa all'educazione inclusiva: le normali scuole con questo orientamento inclusivo rappresentano il mezzo più efficace per combattere gli atteggiamenti discriminatori, per creare comunità accoglienti, costruire una società inclusiva e raggiungere l'istruzione per tutti; inoltre, forniscono un'educazione efficace alla maggior parte dei bambini, migliorano l'efficienza e, da ultimo, contribuiscono all'efficacia in termini di costi dell'intero sistema di istruzione. (Pag. 8)



UNESCO (1994) World Conference on Special Needs Education: Access and Quality, Salamanca, Spagna, 1994

Per saperne di più ...

Agenzia Europea per i Bisogni Educativi Speciali e l'Educazione Inclusiva, 2019. Inclusive School Leadership: Exploring Policies Across Europe. (E. Óskarsdóttir, V. Donnelly e M. Turner-Cmuchal, ed.). Odense, Danimarca

EDUCAZIONE INCLUSIVA

Il curriculum

L'uso attuale del termine "inclusione" parte dall'affermazione secondo cui gli alunni con SEN hanno diritto a un curriculum adeguato alle loro esigenze e che i sistemi di istruzione hanno il dovere di fornirlo. Il curriculum non è fisso, ma è qualcosa da sviluppare fino a quando non è appropriato per tutti gli alunni. Un curriculum flessibile è vantaggioso per tutti gli studenti, in quanto tiene conto degli interessi personali e degli stili di apprendimento, amplia gli orizzonti di apprendimento e può promuovere la comprensione comune.

Insieme a queste idee ci sono queste proposte chiave:

- Un curriculum per tutti considera l'apprendimento accademico e sociale. Gli obiettivi e l'attuazione dei curriculum dovrebbero rispecchiare questo duplice obiettivo;
- l'inclusione è un processo e non uno stato. Gli educatori dovranno sempre portare avanti il loro lavoro per consentire l'apprendimento e la partecipazione di tutti gli alunni.

Watkins, A. (Editor) (2007) *Assessment in Inclusive Settings: Key Issues for Policy and Practice*. Odense, Danimarca: Agenzia Europea per lo Sviluppo dei Bisogni Educativi Speciali.

EDUCAZIONE INCLUSIVA

Caratteristiche e competenze degli insegnanti

Tutti gli insegnanti dovrebbero avere atteggiamenti positivi nei confronti di tutti i discenti. Hanno infatti bisogno di esperienze che sviluppino atteggiamenti e valori positivi e li incoraggino a ricercare, riflettere e trovare soluzioni innovative alle nuove sfide presentate dai diversi discenti. In particolare, gli insegnanti dovrebbero accogliere con favore il sostegno di colleghi con diverse aree di competenza e di lavoro collaborativo passando da un approccio individuale a un approccio collettivo per il loro lavoro.

Tutti gli insegnanti dovrebbero sviluppare le competenze, le conoscenze e la comprensione per soddisfare le diverse esigenze di tutti i discenti:

- fornire una serie di opportunità di apprendimento con scelta per tutti i discenti, in linea con una visione di intelligenza multidimensionale;
- utilizzare una serie di approcci all'insegnamento, utilizzando gruppi flessibili e tenendo conto delle preferenze dei discenti;
- pianificare un curriculum pertinente che offra opportunità coerenti per lo sviluppo di competenze di base trasversali e un coinvolgimento significativo per tutti i discenti; e
- lavorare con i colleghi per sviluppare piani individuali al fine di garantire la diffusione coerente di qualsiasi supporto, aiuto e adattamento necessario per soddisfare le esigenze dei discenti.

Risorse dal progetto Teacher Professional Learning for Inclusion

CLICK

infografica di tre pagine - Teacher Professional Learning for Inclusion

Watkins, A. (Editor) (2007) *Assessment in Inclusive Settings: Key Issues for Policy and Practice*. Odense, Danimarca: Agenzia Europea per lo Sviluppo dei Bisogni Educativi Speciali.

I DIRIGENTI SCOLASTICI PER LE SCUOLE INCLUSIVE DOVREBBERO

1. stabilire un ethos e una cultura dell'apprendimento positivi, rendendo espliciti la loro visione, i relativi valori e convinzioni inclusivi, garantendo che l'inclusione e il benessere dei discenti siano al centro di tutte le politiche e siano evidenti in tutte le pratiche;
2. organizzare la scuola in modo da evitare di etichettare o classificare gli studenti, ad esempio gruppi flessibili e misti per diverse attività;
3. lavorare attivamente per promuovere risposte alle differenze che includono gli studenti estendendo ciò che è disponibile nel loro ambiente di apprendimento abituale;
4. incoraggiare e responsabilizzare il personale a sviluppare le proprie capacità e competenze per soddisfare una diversità di esigenze attraverso approcci diversi e contribuire con le proprie competenze all'intera comunità scolastica di apprendimento;
5. sostenere il personale a riflettere sulle loro pratiche e diventare discenti permanenti;
6. gestire le risorse in modo efficace e garantire che riflettano e rispettino la diversità dei discenti all'interno della scuola;
7. sviluppare un monitoraggio efficace, un'autovalutazione e una valutazione incentrata sul discente per segnalare pianificazione e miglioramento strategico al fine di sviluppare la capacità della scuola di sostenere i migliori progressi possibili per tutti gli studenti;
3. gestire il personale specializzato e le reti interne ed esterne per assumersi la responsabilità congiunta e lavorare in collaborazione per facilitare l'accesso al curriculum educativo e alle attività extracurricolari per tutti gli studenti; e
9. comunicare efficacemente con la comunità locale, i servizi di supporto interdisciplinari e i contesti specialistiche al fine di garantire un approccio olistico e coordinato agli studenti e alle loro famiglie che riconosca l'importanza di soddisfare esigenze più ampie per migliorare l'apprendimento.

Agenzia Europea per lo Sviluppo dei Bisogni Educativi Speciali (2011) *Key Principles for Promoting Quality in Inclusive Education – Recommendations for Practice*, Odense, Danimarca: Agenzia Europea per lo Sviluppo dei Bisogni Educativi Speciali pag. 16 -17

Si veda il Modulo 3

III. Universal Design for Learning / Progettazione Universale per l'Apprendimento

Progettazione Universale

"Progettazione di prodotti, ambienti, programmi e servizi utilizzabili da tutti nella misura più ampia possibile, senza necessità di adattamento o progettazione specializzata" (UNESCO, 2020, pag. 420).

Questo design per tutti/mentalità di progettazione universale rappresenta lo standard aspirazionale in un approccio preventivo. Lo scopo dovrebbe essere quello di implementare contesti educativi costruiti per tutti i discenti. Questa interpretazione della prevenzione è pienamente in linea con il concetto di approccio strategico di **Prevenzione-Intervento-Compensazione**, definito nella Raccomandazione del Consigli relativa all'Educazione Digitale Inclusiva sulle politiche volte a ridurre l'abbandono scolastico (Consiglio dell'Unione europea, 2011). L'Agenzia ha quindi esteso questo concetto al campo dell'educazione inclusiva. Gli obiettivi di educazione inclusiva vengono raggiunti più efficacemente quando le normative e le pratiche:

- "prevengono diverse forme di esclusione scolastica prima che si verifichino";
- "intervengono per garantire che un'educazione inclusiva di buona qualità sia sempre disponibile per tutti i discenti";
- "compensano con azioni e disposizioni specifiche quando prevenzione e intervento non sono sufficienti" per soddisfare adeguatamente le esigenze dei discenti in contesti inclusivi (Agenzia europea, 2018, pag. 18).

Rimuovere le barriere all'apprendimento, fornendo al contempo un ambiente difficile per tutti (Fonte www.disabili.com)

Presentazione Universal Design for Learning del Cast

Come applicare
la Progettazione
Universale/Prog
ettazione per
tutti i principi
alla scuola?

La Universal Design for Learning (UDL) è un quadro volto a migliorare e ottimizzare l'insegnamento e l'apprendimento per tutte le persone sulla base di intuizioni scientifiche su come apprendono gli esseri umani.

Universal Design for Learning Guidelines

The UDL Guidelines are a tool used in the implementation of Universal Design for Learning. These guidelines offer a set of concrete suggestions that can be applied to any discipline or domain to ensure that all learners can access and participate in meaningful, challenging learning opportunities.

Visit the UDL Guidelines

AFFECTIVE NETWORKS:
THE **WHY** OF LEARNING

Engagement

For purposeful, motivated learners, stimulate interest and motivation for learning.

RECOGNITION NETWORKS:
THE **WHAT** OF LEARNING

Representation

For resourceful, knowledgeable learners, present information and content in different ways.

STRATEGIC NETWORKS:
THE **HOW** OF LEARNING

Action & Expression

For strategic, goal-directed learners, differentiate the ways that students can express what they know.

CAST (2018). Linee guida dell'Universal Design for Learning versione 2.2. Estratto da http://udlguidelines.cast.org

Coinvolgimento

Gli studenti differiscono notevolmente nei modi in cui possono essere coinvolti o motivati ad apprendere. Esistono una varietà di cause che possono influenzare le variazioni individuali al riguardo, tra cui la neurologia, la cultura, l'interesse personale, la soggettività e il background di conoscenze, insieme a una varietà di altri fattori. Alcuni studenti sono spinti da spontaneità e novità, mentre altri sono meno coinvolti, perfino spaventati da tali aspetti, preferendo una rigorosa routine. Alcuni studenti potrebbero voler lavorare da soli, mentre altri preferiscono lavorare con i loro compagni. Fornire molteplici opzioni di coinvolgimento è essenziale.

1

LINEA GUIDA 7 - Attirare interesse

Eccitazione e curiosità per l'apprendimento.

2

LINEA GUIDA 8 - Mantenimento dello sforzo e della perseveranza

Affrontare le sfide con attenzione e determinazione.

3

LINEA GUIDA 9 - Autoregolamentazione

Sfruttare il potere delle emozioni e della motivazione all'apprendimento.

CAST (2018). Linee guida dell'Universal Design for Learning versione 2.2. Estra
da http://udlguidelines.cast.org

Rappresentazione

Gli studenti differiscono nel modo in cui percepiscono e comprendono le informazioni che vengono loro presentate. Per esempio, quelli con disabilità sensoriali (ad es. cecità o sordità), differenze linguistiche o culturali e così via, potrebbero richiedere tutti modi diversi di approcciarsi ai contenuti. Altri invece potrebbero semplicemente assimilare le informazioni più velocemente o efficacemente attraverso mezzi visivi o uditivi piuttosto che attraverso il testo scritto. Inoltre, l'apprendimento e il trasferimento dell'apprendimento si verificano quando vengono usate rappresentazioni multiple, in quanto permettono agli studenti di fare collegamenti all'interno e tra i concetti. Fornire molteplici opzioni di rappresentazione è essenziale.

1

LINEA GUIDA 1 - Percezione

Interagire con contenuti flessibili che non dipendono da un singolo senso come la vista, l'udito, il movimento o il tatto.

2

LINEA GUIDA 2 - Linguaggio e simboli

Comunicare attraverso linguaggi che creano una comprensione condivisa.

3

LINEA GUIDA 3 - Comprensione

Costruire significato e generare nuove comprensioni.

CAST (2018). Linee guida dell'Universal Design for Learning versione 2.2. Estrat da http://udlguidelines.cast.org

Azione e riflessione

Gli studenti differiscono nei modi in cui possono farsi strada in un ambiente di apprendimento e nei modo in cui esprimono ciò che conoscono. Per esempio, individui con significative disabilità motorie (ad es. paralisi cerebrali), coloro che faticano con le abilità strategiche e organizzative (disturbi delle funzioni esecutive), quelli che hanno difficoltà linguistiche e così via, possono approcciarsi ai compiti di apprendimento in modo molto diverso. Alcuni potrebbero sapersi esprimere bene nello scritto ma non nell'orale, e viceversa. Bisognerebbe anche riconoscere che l'azione e l'espressione richiedono una grande quantità di strategia, pratica e organizzazione e questo rappresenta un altro aspetto in cui gli studenti possono differenziarsi. In realtà, non esiste un solo mezzo di azione e espressione che possa essere ottimale per tutti gli studenti, di conseguenza, è essenziale fornire molteplici opzioni di azione e di espressione.

1

LINEA GUIDA 4 - Interazione fisica

Interagire con materiali e strumenti accessibili

2

LINEA GUIDA 5 - Espressione e comunicazione

Comporre e condividere idee utilizzando strumenti che aiutino a raggiungere gli obiettivi di apprendimento.

3

LINEA GUIDA 6 - Funzioni esecutive

Sviluppare e agire su piani per sfruttare al meglio l'apprendimento.

CAST (2018). Linee guida dell'Universal Design for Learning versione 2.2. Estratt da http://udlguidelines.cast.org

Un approccio globale per ripensare le metodologie didattiche.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	METODI	MATERIALI DIDATTICI	VALUTAZIONE
I programmi didattici tradizionali si concentrano sugli obiettivi relativi ai contenuti e alle prestazioni; un curriculum basato sulla UDL focalizza l'attenzione sulla formazione di "discenti esperti".	**Basati sull'evidenza, differenziati, basato sull'obiettivo educativo. In più UDL maggiore differenziazione basata sulla variabilità degli studenti relativamente ai compiti, al contesto, alle risorse sociali ed emotive e all'ambiente di classe.**	**I mezzi utilizzati per presentare contenuti di apprendimento, trasmettere conoscenze concettuali, costruire l'espressione di apprendimento strategico della propria conoscenza. Nella UDL, l'elemento caratteristico è la relativa variabilità e flessibilità.**	**Processo di raccolta di informazioni sulle prestazioni degli studenti utilizzando una varietà di metodi e materiali con lo scopo di prendere decisioni didattiche consapevoli. Nella UDL, l'obiettivo è quello di migliorare l'accuratezza e la tempestività di valutazione che sia abbastanza completa e articolata per guidare la formazione di ognuno. Ciò si ottiene, in parte, mediante una scrupolosa attenzione sull'obiettivo, non sui mezzi, consentendo l'utilizzo di supporti e strutture.**

Alcuni esempi pratici

Matematica

Scrittura creativa

Scienze

CAST (2018). Linee guida dell'Universal Design for Learning versione 2.2. Estratt da http://udlguidelines.cast.org

La tecnologia come strumento di progettazione universale per l'apprendimento e l'inclusione

Secondo la descrizione di massima per il Rapporto mondiale di monitoraggio dell'educazione 2023 dell'UNESCO

"Le capacità della tecnologia offrono strumenti di sistemi educativi per superare le disuguaglianze consolidate su due dimensioni fondamentali: raggiungere la popolazione svantaggiata e garantire che i contenuti raggiungano tutti gli studenti in modalità più coinvolgenti e più economiche (ibid., pag. 5)."

> L'uso delle tecnologie digitali nella scuola può aumentare notevolmente la flessibilità e fornire l'ambiente necessario per applicare il principio di Progettazione Universale per l'Apprendimento. Tuttavia, stanno emergendo nuovi ostacoli per la partecipazione alla società e all'educazione. Questi possono esacerbare la vulnerabilità esistente di individui o gruppi, ma anche creare nuove forme di vulnerabilità all'esclusione sociale ed educativa.

Descrizione di massima per il Rapporto mondiale di monitoraggio dell'educazione 2023 dell'UNESCO

Gli strumenti digitali non sono automaticamente inclusivi,

- devono infatti essere concepiti con un progettazione per tutti/progettazione universale oppure rischiano di creare ancora più esclusione;
- lo sviluppo professionale degli insegnanti è fondamentale per utilizzare il digitale in modo inclusivo e garantire il primato della pedagogia.

L'obiettivo non è solo l'applicazione nell'educazione di tecnologie digitali adeguatamente progettate, ma una trasformazione digitale del sistema educativo. Questo richiede che siano coinvolti tutti i livelli, dal singolo individuo, all'istituto di istruzione, agli enti a livello regionale o nazionale. Tale coinvolgimento è fondamentale se si vuole che l'educazione digitale inclusiva sia ancorata permanentemente alle strutture del sistema di istruzione.

Si veda l'**unità 4** per maggiori informazioni.

IV. Educazione Digitale Inclusiva

Dall'accessibilità e la tecnologia assistiva alla progettazione universale

Una serie emergente di vulnerabilità più difficili da identificare non deriva dal divario digitale tradizionalmente identificato (accesso digitale vs non accesso). [...] forme più sottili di esclusione sono legate alla capacità di affrontare in modo critico e riflessivo questioni quali la **privacy**, l'**uso improprio dei dati** (da parte di enti privati e politici), la **proprietà/paternità dei dati** e l'uso (improprio) dei **social media**. Anche in contesti in cui esiste l'accesso alle nuove tecnologie e infrastrutture, le disparità all'interno delle piattaforme digitali possono creare ulteriori disparità ed emarginazioni, limitandone l'uso autorizzato (UNESCO Institute for Lifelong Learning, 2021, pag. 101).
Per ridurre il rischio di esclusione nella digitalizzazione e garantire integralmente l'inclusione nell'educazione di alta qualità per tutti i discenti, è utile considerare i seguenti aspetti:

1. "Vulnerabilità di accesso e infrastrutture tecniche scadenti”

2. "Vulnerabilità dei gruppi e delle comunità digitalmente emarginati”

3. "Vulnerabilità connesse alle conoscenze, all’alfabetizzazione e alle pratiche digitali”

4. "Vulnerabilità connesse alla volontà politica, allo sviluppo delle politiche e alle priorità economiche" (UNESCO Institute for Lifelong Learning, 2021, pag. 97).

UNESCO Institute for Lifelong Learning, 2021. *Inclusive lifelong learning in cities: Policies and practices for vulnerable groups.* Amburgo: UNESCO Institute for Lifelong Learning

Tecnologie assistive VS Progettazione Universale (PU)

La tecnologia talvolta è utilizzabile da tutti, ma non è necessariamente altrettanto veloce, informativa, comoda o piacevole per tutti

Iniziativa per l'accessibilità del web

Piano d'azione per l'istruzione digitale dell'UE 2020-27

Centro per l'eccellenza in Progettazione Universale

Tecnologie assistive

"Apparecchiature, dispositivi, apparati, servizi, sistemi, processi e modifiche ambientali utilizzate da persone con disabilità per superare le barriere sociali, infrastrutturali e di altro tipo all'indipendenza di apprendimento, alla partecipazione sicura e semplice alle attività di apprendimento e alla piena partecipazione nella società" (UNESCO, 2020, pag. 419)

- Le AT possono avere scarsa usabilità (poiché i fabbricanti raramente hanno una sufficiente conoscenza del campo dell'interazione utente) e costi elevati (le AT sono spesso prodotte in piccole quantità, quindi i costi di sviluppo sono distribuiti solo su poche unità).
- L'ambiente degli studenti non è sempre pronto a integrare le AT. Questo vale anche per gli insegnanti, che spesso non sono disposti a incorporare le AT in classe (Zilz & Pang, 2021).

VS

Progettazione Universale (PU)

"Progettazione di prodotti, ambienti, programmi e servizi utilizzabili da tutti nella misura più ampia possibile, senza necessità di adattamento o progettazione specializzata" (UNESCO, 2020, pag. 420).

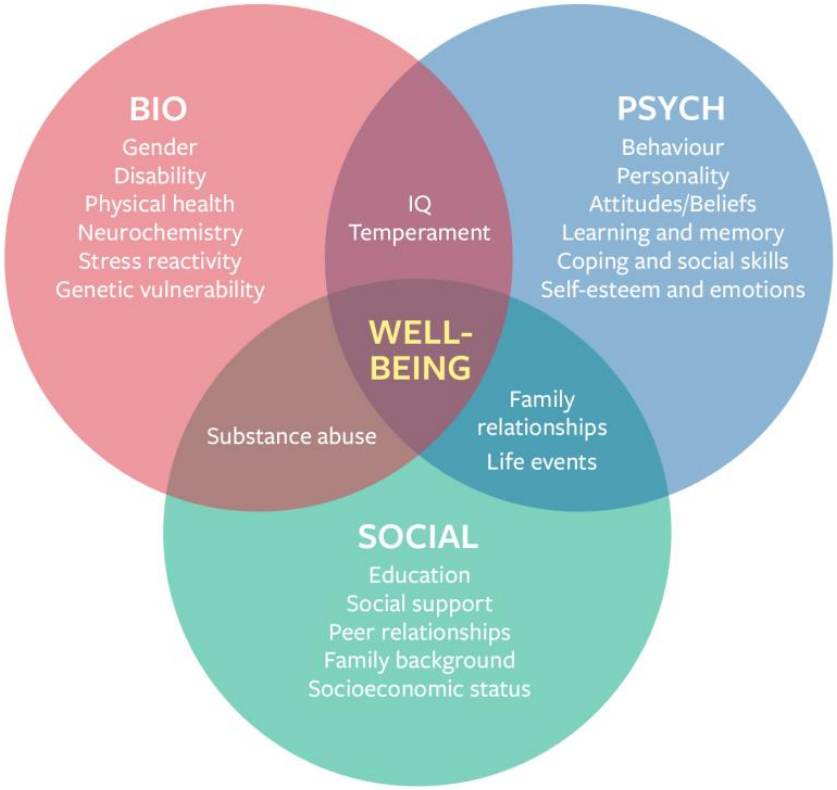
- È altamente utilizzabile per un più ampio spettro di persone, quindi è più economica
- È più facile da integrare nell'ambiente di apprendimento perché può essere utilizzata da tutti
- Necessita di ricerca e di sviluppo della progettazione, mentre adattare la tecnologia esistente è spesso più semplice

Le AT dovrebbero essere utilizzate come mezzo compensativo solo se la tecnologia UD non soddisfa (ancora) sufficientemente le esigenze di tutti gli utenti. Coinvolgere gli utenti finali nel processo di sviluppo e progettazione delle AT può migliorare non solo la relativa usabilità, ma anche l'utilità o il design accattivante (Bricout et al., 2021)

Agenzia Europea per i Bisogni Educativi Speciali e l'Educazione Inclusiva, 2022. *Inclusive Digital Education*. (H. Weber, A. Elsner, D. Wolf, M. Rohs e M. Turner-Cmuchal, ed.). Odense, Danimarca

TIC e Progettazione Universale

L'inclusione nell'educazione digitale è un **fenomeno multidimensionale**, che viene influenzato almeno dalla società, dalle apparecchiature tecniche, dall'istituto di istruzione, dalla situazione di apprendimento e dai singoli discenti. La vulnerabilità all'esclusione nell'educazione digitale può essere associata a fenomeni legati all'apprendimento che sono fortemente connessi a meccanismi sociali e possono pertanto essere attribuiti all'**intersezionalità**.



Per affrontare la vulnerabilità è necessario passare da un tipo di categorizzazione medico o orientato al deficit al modello sociale o biopsicosociale.

Human Givens Institute (2020) Modello biopsicosociale [infografica]. East Sussex: Regno Unito

Si veda l'**unità 4** per maggiori informazioni.

Agenzia Europea per i Bisogni Educativi Speciali e l'Educazione Inclusiva, 2022. *Inclusive Digital Education*. (H. Weber, A. Elsner, D. Wolf, M. Rohs e M. Turner-Cmuchal, ed.). Odense, Danimarca

TIC E PROGETTAZIONE UNIVERSALE

- ✓ Per i singoli studenti, l'inclusione nell'educazione digitale si riflette in termini di **accessibilità tecnica**, essere presenti e visibili, **essere attivamente coinvolti a livello sociale**, interagire e collaborare tra loro e sentirsi apprezzati e **inclusi nella comunità di apprendimento**.
- ✓ **Le competenze digitali degli studenti** svolgono un ruolo importante, in particolare nella comunicazione, nella collaborazione e nella sicurezza, nell'interazione sociale rispettosa e apprezzata, nello sviluppo e nell'empowerment di se stessi come persona digitale, nell'espressione della propria voce, nella riflessione critica sui media digitali e nell'autoprotezione contro la violenza negli ambienti digitali.

- ✓ Nel progettare le condizioni favorevoli all'inclusione in contesti educativi digitali e analogici, è necessario combinare le conoscenze acquisite da diversi individui o gruppi vulnerabili all'esclusione per ricavare misure per una **prospettiva completa sull'inclusione** per un'educazione di alta qualità per tutti i discenti.

Si veda l'**unità 4** per maggiori informazioni.

Agenzia Europea per i Bisogni Educativi Speciali e l'Educazione Inclusiva, 2022. *Inclusive Digital Education*. (H. Weber, A. Elsner, D. Wolf, M. Rohs e M. Turner-Cmuchal, ed.). Odense, Danimarca

Combinare il primato della pedagogia con un approccio incentrato sulla tecnologia

Primato della pedagogia VS. Approccio incentrato (guidato) sulla tecnologia

- La selezione, la progettazione e l'uso delle tecnologie digitali e dei media seguono esclusivamente i requisiti della pedagogia inclusiva.
- Si concentra sulle esigenze degli studenti, utilizzando la tecnologia solo quando utile e necessario.
- Può stimolare la creazione di tecnologia di progettazione universale per sostituire la tecnologia assistiva.

VS

- Si concentra su tecnologie specifiche e presenta il loro potenziale per sostenere l'educazione digitale inclusiva.
- Segue le questioni: Quali tecnologie sono attualmente disponibili?; Cosa si potrebbe fare con queste nel campo dell'educazione digitale inclusiva?
- Il vantaggio di tale approccio è quello di stimolare il pensiero innovativo e generare idee che non sarebbero mai emerse senza la conoscenza di queste tecnologie.

Una prospettiva incentrata sulla tecnologia può essere utilizzata sotto il primato della pedagogia per sviluppare idee e innovazioni e per coinvolgere gli utenti di queste tecnologie, quali insegnanti, studenti e altre parti interessate, come esperti nei rispettivi campi.

Si veda l'**unità 3** per maggiori informazioni.

Co-funded by the European Union

Software e hardware per l'apprendimento

Il **(mobile-learning) 'M-learning / apprendimento mobile** è una metodologia di insegnamento e apprendimento che utilizza dispositivi mobili con connettività wireless" (Criollo-C, Luján-Mora & Jaramillo-Alcázar, 2018, pag. 1). - Sostiene l'uguaglianza economica. I dispositivi mobili in combinazione con le app possono essere un'alternativa reale ed efficiente alle classiche AT, che sono spesso monofunzionali e costose.

Il **blended learning / apprendimento misto** coinvolge una diversità di approcci nel processo di apprendimento:

- mescolare la sede scolastica e altri ambienti fisici lontano dalla sede scolastica (sia con la presenza di un insegnante/formatore o nell'apprendimento a distanza);
- mescolare diversi strumenti di apprendimento che possono essere digitali (compreso l'apprendimento online) e non digitali (Consiglio dell'Unione europea, 2021, pag. 12).

Un uso più mirato delle TIC per creare opportunità di apprendimento tra pari a vari livelli offre un grandissimo potenziale non sfruttato.

. La **tecnologia di telepresenza** consente alle persone, ad esempio a bambini ricoverati, di sentirsi come se fossero presenti, di dare l'aspetto o l'effetto di essere presenti in un luogo diverso dalla loro vera posizione. La telepresenza richiede che i sensi degli utenti interagiscano con stimoli specifici al fine di fornire la sensazione di essere in tale altro luogo. Inoltre, agli utenti può essere data la possibilità di influire sulla posizione remota.

Le **risorse didattiche aperte (OER**) sono esplicitamente intese a migliorare l'accessibilità ai materiali didattici. Anche se offrono la possibilità d'uso gratuito, grazie alla relativa licenza, la loro progettazione tecnica e didattica non è sempre adatta a tutti gli studenti.

La **gamification / ludicizzazione** è "la pratica di rendere le attività più simili a giochi per renderle più interessanti o divertenti" (Cambridge Dictionary, nessuna data). Questa può motivare gli studenti e quindi supportare il processo di apprendimento.

L'**adaptive learning / apprendimento adattivo** è un metodo educativo o di formazione che ricorre ai computer, utilizzando algoritmi (= insiemi di regole matematiche) per cambiare materiale didattico, esercizi, ecc. a seconda delle necessità e della prestazione di ciascuno studente.

I **massive open online courses / corsi online aperti di massa (MOOC)** dovrebbero rispondere alla richiesta di educazione per tutti, anche se non sempre gratuiti. I MOOC hanno il potenziale di migliorare l'accesso per gruppi svantaggiati di studenti se i materiali sono progettati per persone svantaggiate e viene fornito anche un supporto per l'apprendimento in presenza.

Si veda l'**unità 2** per maggiori informazioni.

Ambienti di apprendimento immersivi (ILE)

- ✓ Le situazioni di apprendimento costruite utilizzando una varietà di tecniche e strumenti software, tra cui l'apprendimento basato sul gioco, l'apprendimento basato sulla simulazione e i mondi 3D virtuali, si distinguono dagli altri metodi di apprendimento per la loro capacità di simulare scenari e ambienti realistici che offrono agli studenti l'opportunità di praticare competenze e interagire con altri discenti (Gartner Information Technology Glossary, 2022).

- ✓ Realtà aumentata (AR), realtà virtuale (VR) — spesso aumentano l'attenzione e il coinvolgimento degli studenti. Questa visualizzazione rende più facile per gli studenti comprendere concetti astratti e spesso ottengono una migliore comprensione e valutazione di situazioni rare (Boyles, 2017). L'elevato grado di interattività della tecnologia favorisce l'apprendimento proattivo e l'assimilazione di situazioni diverse. Per quanto riguarda l'inclusione, la AR è stata giudicata in grado di migliorare l'accesso ai contenuti ed eliminare le barriere. Tuttavia, mentre esistono molte applicazioni specifiche per il pubblico in questo settore, non vi è alcuna applicazione nota che consenta a ogni studente in una classe diversa di partecipare equamente all'esperienza di apprendimento.

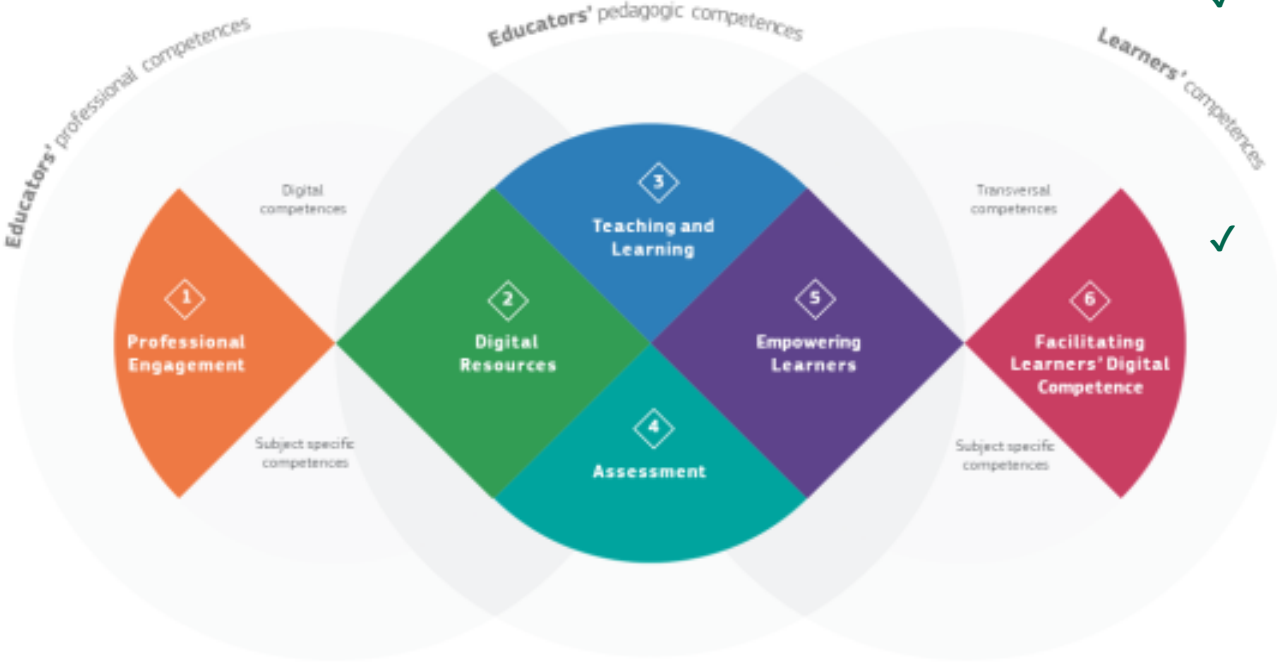
- ✓ La VR può anche essere un supporto per sviluppare un sistema di e-learning adattivo che fornisce servizi di apprendimento personalizzati e materiali di studio per tutti gli studenti. Le tecnologie di IA, come il deep learning (apprendimento profondo) e la computer vision (visione artificiale), potrebbero anche essere utilizzate per sviluppare strumenti di assistenza all'apprendimento intelligente per un'educazione inclusiva.

Gli strumenti VR o AR possono essere utilizzati per simulare esperienze in classe per gli educatori. In questo modo, gli educatori ottengono una pratica guidata nell'attuazione delle strategie di gestione della classe.

Agenzia Europea per i Bisogni Educativi Speciali e l'Educazione Inclusiva, 2022. *Inclusive Digital Education*. (H. Weber, A. Elsner, D. Wolf, M. Rohs e M. Turner-Cmuchal, ed.). Odense, Danimarca

SVILUPPO PROFESSIONALE DEGLI INSEGNANTI E EDUCAZIONE DIGITALE INCLUSIVA

- ✓ I media digitali non funzionano isolatamente in termini di influenza positiva o negativa sul successo dell'apprendimento o sull'inclusione. Occorre sempre considerare l'interazione con altri fattori, come le competenze e le attitudini degli insegnanti, nonché le risorse tecniche e di tempo e un supporto adeguato.



https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en

- ✓ Gli insegnanti devono selezionare materiali didattici inclusivi che non presentino barriere o solo poche e siano idonei per tutti gli studenti. Le AT dovrebbe essere incluse nella formazione per migliorarne l'uso.
- ✓ Competenze come l'alfabetizzazione mediatica, l'alfabetizzazione dei dati e il processo decisionale basato sui dati sono importanti nel contesto dell'insegnamento digitale inclusivo.
- ✓ La didattica orientata all'inclusione mira a rendere giustizia alla diversità: è necessario pertanto esaminare quali obiettivi educativi siano rilevanti per tutti, tenendo conto della loro individualità. Gli approcci che supportano l'apprendimento autonomo e indipendente sono importanti. Anche l'apprendimento sociale e cooperativo svolge un ruolo speciale.

Si veda l'**unità 3** per maggiori informazioni.

Agenzia Europea per i Bisogni Educativi Speciali e l'Educazione Inclusiva, 2022. *Inclusive Digital Education*. (H. Weber, A. Elsner, D. Wolf, M. Rohs e M. Turner-Cmuchal, ed.). Odense, Danimarca

EDUCAZIONE DIGITALE INCLUSIVA E CONTESTI EDUCATIVI

Per quanto riguarda i contesti educativi, è necessario non solo concentrarsi su singoli casi, ma mirare a una prospettiva globale sull'inclusione per tutti gli studenti. Pertanto, l'inclusione nell'educazione digitale richiede:

- analisi del livello di inclusione dei singoli discenti per quanto riguarda l'accesso, la partecipazione sociale e l'inclusione percepita;
- analisi degli elementi pertinenti dell'ambiente dei singoli discenti che influenzano l'inclusione nel contesto dell'apprendimento considerando nel contempo la digitalizzazione. Ciò comprende il contesto di insegnamento-apprendimento stesso, l'istituto di istruzione come organizzazione, le relazioni con i compagni, gli insegnanti e le altre persone coinvolte e tutte le altre parti pertinenti dell'ambiente del discente (ad esempio famiglia, società, ecc.);
- un attento esame del potenziale dei media digitali per ridurre le disuguaglianze e sostenere l'accesso, la partecipazione e l'inclusione, ma anche per prendere in considerazione i rischi di esclusione della digitalizzazione e la relativa prevenzione;
- individuazione di interventi pedagogici per ridurre l'esclusione e migliorare l'inclusione del singolo discente riflettendo di conseguenza l'inclusione per tutti.

Si veda l'**unità 4** per maggiori informazioni.

Caso di studio 1: Stanza magica del Politecnico di Milano

Un racconto dal campo

La stanza magica è un ambiente di apprendimento immersivo in cui i bambini con abilità miste possono interagire con diverse situazioni simulate al computer. Queste simulazioni possono insegnare le abilità della vita quotidiana, migliorare la cooperazione tra i bambini, o mettere in atto scenari di problem solving. I bambini sono incoraggiati a lavorare insieme e a trovare

Qual è il senso

La stanza magica è un ambiente versatile che può essere utilizzato per ottenere una varietà di risultati di apprendimento. Crea uno spazio per i bambini con abilità miste per interagire tra loro sui problemi della vita reale o su questioni disciplinari. È inclusiva perché è progettata per avere bisogno della cooperazione di tutti per raggiungere una soluzione comune.

Alcune domande per la riflessione

Quale possibile uso vedi per una stanza magica nelle tue scuole?

Quale potenziale vedi in un ambiente immersivo per l'inclusione?

Quali sfide vedi nell'utilizzo di questo genere di strumenti digitali?

Caso di studio 2: Apprendimento a distanza per supportare la vulnerabilità

Una racconto dal campo

"Sono un dirigente scolastico in una zona rurale, con scuole sparse su un vasto territorio. Non è pertanto facile organizzare attività doposcuola per supportare le esigenze di apprendimento degli studenti vulnerabili. Lo scuolabus non è disponibile e i genitori spesso non possono accompagnarli."

La soluzione è stata la creazione di una sala studio digitale con "posti" riservati, in cui gli studenti potessero connettersi per fare i compiti o attività speciali. Ogni stanza digitale offriva 20 posti ed era supervisionata da un adulto. Gli studenti potevano lavorare in silenzio, o confrontarsi tra loro o con gli adulti per un eventuale aiuto e supporto, condividere domande, risposte e soluzioni comuni.

Qual è il senso

Questo dirigente scolastico affronta la sfida di aiutare gli studenti vulnerabili che vivono in un territorio rurale e ampio con le relative esigenze di apprendimento. La soluzione è stata quella di creare uno spazio digitale in cui gli studenti potessero connettersi per fare i compiti o attività speciali. La possibilità di lavorare insieme, anche se a distanza, ha dato loro motivazione e li ha aiutati a superare le difficoltà, migliorando i risultati di apprendimento per tutti.

Alcune domande per la riflessione

Come dirigente scolastico, quali sfide affronti per aiutare gli studenti vulnerabili nell'apprendimento?

L'apprendimento a distanza potrebbe essere di aiuto?

Quali opportunità offrono gli strumenti digitali nelle tue scuole per gli studenti vulnerabili?

V. Valutazione inclusiva

COS'È LA VALUTAZIONE

Sono state applicate le definizioni di Keeves/UNESCO (1994) — con valutazione si intende il riferimento a determinazioni e giudizi relativamente a individui (o talvolta piccoli gruppi) sulla base di una qualche forma di prova.

La valutazione si riferisce ai modi in cui gli insegnanti e le altre persone coinvolte nell'educazione di uno studente raccolgono sistematicamente e quindi utilizzano le informazioni sul livello di conseguimento e/o sviluppo di tale alunno in diverse aree della relativa esperienza educativa (accademica, comportamentale e sociale).

Oltre alla valutazione sommativa per determinare i risultati individuali, gli insegnanti utilizzano la valutazione formativa, che:

✓ - è direttamente collegata a programmi di apprendimento seguiti da tutti gli alunni (con e senza SEN);

✓ - è principalmente non comparativa, con particolare attenzione alle informazioni che aiutano gli insegnanti a pianificare le fasi successive dell'apprendimento dei singoli alunni (valutazione formativa);

✓ - può o meno avere alcuni elementi sommativi legati a punti strategici nei programmi didattici.

È fondamentale usare la valutazione come un modo per aumentare i risultati di tutti gli studenti

PRINCIPI ALLA BASE DELLA VALUTAZIONE INCLUSIVA

L'obiettivo generale di una valutazione inclusiva è che tutte le politiche e le procedure di valutazione sostengano e rafforzino l'inclusione di successo e la partecipazione di tutti gli alunni vulnerabili all'esclusione.

I principi alla base della valutazione inclusiva

- Tutte le procedure di valutazione dovrebbero essere utilizzate per sensibilizzare e promuovere l'apprendimento per tutti gli studenti.

- Tutti gli studenti dovrebbero avere diritto a far parte di tutte le procedure di valutazione.

- Tutte le procedure di valutazione dovrebbero essere complementari e comunicare reciprocamente.

- Tutte le procedure di valutazione dovrebbero mirare a "celebrare" la diversità individuando e valorizzando i progressi e i risultati dell'apprendimento individuale di tutti gli studenti.

- La valutazione inclusiva mira esplicitamente a prevenire la segregazione evitando forme di etichettatura, incentrate sulle carenze degli studenti. Al contrario, utilizza un approccio educativo/interattivo che può aumentare le possibilità di inclusione di successo considerando i punti di forza di un alunno e applicando le informazioni di valutazione direttamente alle strategie per l'insegnamento e l'apprendimento.

- Tutte le procedure, i metodi e gli strumenti di valutazione dovrebbero fornire informazioni all'insegnamento e all'apprendimento e supportare gli insegnanti nel loro lavoro.

- Tutte le procedure di valutazione dovrebbero evitare la valutazione "ad alto rischio" e ridurre al minimo le potenziali conseguenze negative di qualsiasi processo o procedura di valutazione per tutti gli studenti.

Watkins, A. (Editor) (2007) *Assessment in Inclusive Settings: Key Issues for Policy and Practice*. Odense, Danimarca: Agenzia Europea per lo Sviluppo dei Bisogni Educativi Speciali.

METODI PER VALUTAZIONI INCLUSIVE

- I metodi di valutazione inclusiva riportano in merito al prodotto o ai risultati di apprendimento, ma forniscono anche agli insegnanti informazioni su come sviluppare e migliorare il processo di apprendimento per un singolo alunno o gruppi di alunni in futuro.

- Il processo decisionale basato su una valutazione inclusiva si ispira ad una serie di fonti che si basano sull'azione e presenta prove di apprendimento raccolte in un determinato periodo di tempo (e non istantanee, informazioni di valutazione una tantum).

- Nella valutazione inclusiva è necessaria un'ampia gamma di metodi di valutazione al fine di garantire un'ampia copertura di aree (tematiche non accademiche e accademiche) valutate.

- I metodi di valutazione dovrebbero mirare a fornire "informazioni a valore aggiunto" sui progressi e sullo sviluppo dell'apprendimento degli alunni, non solo informazioni istantanee.

- Qualsiasi informazione sulla valutazione dovrebbe essere contestualizzata e si dovrebbe tenere conto dell'ambiente educativo nonché di qualsiasi fattore domestico o ambientale che influenza l'apprendimento di un alunno.

- La valutazione inclusiva dovrebbe estendersi alla valutazione dei fattori che favoriscono l'inclusione di un singolo alunno, al fine di poter prendere efficacemente decisioni più ampie in ambito scolastico, di gestione della classe e di sostegno.

Watkins, A. (Editor) (2007) *Assessment in Inclusive Settings: Key Issues for Policy and Practice*. Odense, Danimarca: Agenzia Europea per lo Sviluppo dei Bisogni Educativi Speciali.

POTENZIALE DEL DIGITALE NELLA VALUTAZIONE

Strategie di valutazione	Uso potenziale del digitale
Sviluppare team multidisciplinari cooperativi per contribuire alla valutazione continua nelle classi mainstream.	Social media, repository, riunioni online.
Procedure di valutazione che si collegano e susseguono da una fase di istruzione all'altra.	Social media, video durante il lavoro in classe o attività scolastiche.
Ampliare il fulcro della valutazione per coprire più di semplici contenuti accademici/basati su argomenti e includere anche situazioni socio-emotive.	Domande aperte online, bacheca elettronica, riprese video.
Fornire agli alunni informazioni sull'esito positivo del loro apprendimento è ritenuto motivante, ma assicurandosi che gli alunni comprendano come hanno imparato qualcosa (nonché ciò che hanno imparato) la valutazione diventa uno strumento per gli alunni per comprendere i propri processi di apprendimento.	Registri online, blog.
Sviluppare la gamma di metodi di valutazione, strumenti a disposizione degli insegnanti di classe mainstream, prendendo in considerazione l'autovalutazione.	Scelte multiple online, checklist di autovalutazione, checklist online, scelta multipla, accoppiamento, etichetta per immagini.
Sviluppare nuovi modi di registrare le informazioni di valutazione e le prove dell'apprendi	Portfolio online, preparazione di presentazioni ed ebook, ist

Si veda il Modulo 2

Caso di studio 3: Scuola al museo

Un racconto dal campo

"I nostri studenti hanno trascorso una settimana di lezioni presso il museo cittadino e desideravamo che traessero il massimo dall'ambiente di apprendimento immersivo, ma non sapevamo come innescare processi metacognitivi e autovalutativi a partire dalle attività organizzate dagli educatori museali."(Scuola primaria, Italia)

Gli studenti sono stati divisi in piccoli gruppi, ciascuno responsabile di documentare un giorno di attività utilizzando strumenti digitali. Immagini, testi, interviste, raccolte durante il giorno da ogni gruppo, dovevano essere assemblate e alla fine sono diventate una narrazione digitale completa e coerente della settimana.

Qual è il senso

Il team di insegnanti ha affrontato l'opportunità e la sfida di trascorrere una settimana con la propria classe in un contesto interdisciplinare, multimodale e immersivo come quello del museo ed ha avuto bisogno di un modo per aiutare gli studenti a concentrarsi senza essere sopraffatti dalla quantità di stimoli offerti.
Gli insegnanti miravano a promuovere il processo metacognitivo al fine di lavorare su competenze come l'autovalutazione e l'apprendimento a imparare.
Per farlo all'interno della scuola nel contesto museale, hanno deciso di utilizzare strumenti digitali.

Alcune domande per la riflessione

Come dirigente come puoi promuovere l'uso del digitale come strumento riflessivo per gli studenti?

Come valutare le competenze digitali e come valutare l'utilizzo degli strumenti digitali?

Che tipo di formazione avrebbero bisogno i tuoi insegnanti a tal fine?

Questo processo può essere innescato anche al di fuori di un contesto immersivo come il museo?

VI. Domande & risposte

Domande e risposte

1. In che modo l'intersezionalità influisce sul successo dell'inclusione nell'educazione?

a) L'intersezionalità implica la presenza di molteplici fattori e svantaggi che influiscono sui gruppi vulnerabili, quindi per garantire un'inclusione efficace nelle scuole di istruzione occorre prendere in considerazione le esperienze di inclusione ed esclusione dei discenti anche al di fuori della situazione di insegnamento-apprendimento.
b) L'intersezionalità è il fattore che colpisce i gruppi vulnerabili, quindi per garantire un'inclusione efficace nelle scuole di istruzione occorre contrastare questa condizione.
c) L'intersezionalità riguarda le connessioni tra i diversi settori disciplinari. Tutti gli studenti dovrebbero avere queste connessioni chiare

2. Come possiamo definire l'inclusione?

a) Un processo costituito da azioni e pratiche che abbracciano la diversità e costruiscono un senso di appartenenza, radicato nella convinzione che ogni persona abbia valore e potenziale e debba essere rispettata.
b) L'inclusione è intesa come un costrutto teorico nel senso di un obiettivo desiderabile da raggiungere, piuttosto che come una realtà sociale effettiva.
c) Entrambe sono corrette.

3. Quale dovrebbe essere il corretto rapporto tra prospettiva incentrata sulla tecnologia e primato della pedagogia per l'implementazione digitale nelle scuole?

a) Una prospettiva incentrata sulla tecnologia deve essere riconosciuta come una priorità per innovare i processi scolastici e di apprendimento e informare le scelte pedagogiche.
b) Una prospettiva incentrata sulla tecnologia può essere utilizzata sotto il primato della pedagogia per sviluppare idee e innovazioni e per coinvolgere gli utenti di queste tecnologie come esperti nei rispettivi campi.
c) L'implementazione digitale nelle scuole richiede un grande investimento in attrezzature digitali al fine di ripensare l'insegnamento in modo innovativo.

Domande e risposte

4. Perché l'Universal Design for Learning è un approccio coerente per promuovere un'educazione inclusiva di successo?

a) La progettazione universale promuove un approccio all'apprendimento che garantisca pari dignità a tutte le discipline. È pertanto inclusivo.
b) La mentalità di progettazione universale mira a implementare contesti educativi costruiti per tutti i discenti. Si tratta di un approccio preventivo e quindi favorisce l'inclusione.
c) Entrambe sono corrette.

5. Quando dovrebbero essere utilizzate le tecnologie assistive (AT) al posto dell'Universal Design for Learning?

a) Le AT dovrebbero essere sempre usate, costituiscono la base per una vera inclusione.
b) Le AT non concedono la stessa qualità di accesso a tutti gli utenti, pertanto non dovrebbero mai essere utilizzate.
c) Le AT dovrebbero essere utilizzate come mezzo compensativo solo se la tecnologia UD non soddisfa (ancora) sufficientemente le esigenze di tutti gli utenti. Coinvolgere gli utenti finali nel processo di sviluppo e progettazione delle AT può migliorare non solo la relativa usabilità, ma anche l'utilità o il design accattivante.

6. Qual è l'uso per la valutazione inclusiva?

a) I metodi di valutazione inclusivi riportano in merito al prodotto o ai risultati di apprendimento, ma forniscono anche agli insegnanti informazioni su come sviluppare e migliorare in futuro il processo di apprendimento per un singolo alunno o gruppi di alunni.
b) I metodi di valutazione inclusivi sono comparativi e forniscono agli insegnanti informazioni istantanee.
c) I metodi di valutazione inclusivi sono responsabilità degli insegnanti specializzati e non prendono in considerazione l'autovalutazione.

Soluzioni:

1a; 3c

3b; 4b

5c; 6a

Bibliografia

- Agenzia Europea per lo Sviluppo dei Bisogni Educativi Speciali (2011) *Teacher Education for Inclusion Across Europe – Challenges and Opportunities*, Odense, Danimarca: Agenzia Europea per lo Sviluppo dei Bisogni Educativi Speciali.
- Agenzia Europea per i Bisogni Educativi Speciali e l'Educazione Inclusiva, 2019. *Inclusive School Leadership: Exploring Policies Across Europe.* (E. Óskarsdóttir, V. Donnelly e M. Turner-Cmuchal, ed.). Odense, Danimarca.
- Agenzia Europea per i Bisogni Educativi Speciali e l'Educazione Inclusiva, 2022. *Inclusive Digital Education*. (H. Weber, A. Elsner, D. Wolf, M. Rohs e M. Turner-Cmuchal, ed.). Odense, Danimarca.
- UNESCO (1994) *World Conference on Special Needs Education: Access and Quality*, Salamanca, Spagna.
- UNESCO (2009) *Policy Guidelines on Inclusion in Education*. UNESCO, Parigi.
- UNESCO(2020) Rapporto mondiale di monitoraggio dell'educazione 2020: Inclusion and education: All means all. Parigi, UNESCO.
- UNESCO Institute for Lifelong Learning, 2021. *Inclusive lifelong learning in cities: Policies and practices for vulnerable groups.* Amburgo: UNESCO Institute for Lifelong Learning.
- Nazioni Unite (2006) *Convenzione sui diritti delle persone con disabilità.* New York, Nazioni Unite.
- Watkins, A. (Editor) (2007) *Assessment in Inclusive Settings: Key Issues for Policy and Practice*. Odense, Danimarca: Agenzia Europea per lo Sviluppo dei Bisogni Educativi Speciali.

Sitografia

- CAST (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2.* Estratto da http://udlguidelines.cast.org

https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan

- https://unevoc.unesco.org/home/Digital+Competence+Frameworks/lang=en/id=4