

Convegno 9 - 10 settembre 2008

I processi di insegnamento/apprendimento: soggetti, oggetti, procedure, contesti

*I luoghi e le pratiche di una
nuova pedagogia
dell'inclusione*

Luciano Rosso

- modelli d'inclusione: uno sguardo sul passato (?)
- particolarità della prospettiva:
 - tecnologie assistive
 - *e-inclusion*
- pluralità vs parzialità: un discorso che ci riguarda tutti
 - parlo di pedagogia non di tecnologia
 - inclusione come "cavallo di Troia" di modelli pedagogici più avanzati

modelli prevalenti:

- Riabilitazione
- Integrazione
- Inclusione

modello riabilitativo:

- sfondo teorico:
 - il bambino "scomponibile" in prestazioni misurabili
 - comportamentismo
 - apprendimento esplicito
 - programmazione curricolare
 - istruzione programmata

modello riabilitativo:

- metodologia prevalente
 - esercitazioni
- ruoli
 - interazione come controllo
 - obiettivi esterni, imposti, predefiniti, "normativi"
 - calcolatore come macchina per insegnare
 - *computer - tutor* (simulazione dell'insegnante)

modello riabilitativo:

- vantaggi
 - specificità della diagnosi
 - specificità del trattamento
 - individualizzazione (PEI)
- problemi
 - sottolineatura delle incapacità
 - il bambino "rotto" (sub-normale)
 - accanimento terapeutico

Ricomponi i nomi dei disegni!

4. INCOLLIAMO LE PAROLE! ATTIVITÀ DI COMPOSIZIONE DELLA PAROLA

4. INCOLLIAMO LE PAROLE! ATTIVITÀ DI COMPOSIZIONE DELLA PAROLA

MA
TA
CA
NE
VA
BA

MISSIONI 4 / 15

HO FINITO!

Attribuisci la sillaba al disegno

Tracce **FONOLOGICO e METAFONOLOGICO** **INDIZIO**

silabiche TRI silabiche QUADRI silabiche MISTE silabiche

A VOCALE -5 PUNTI	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 TA SCA <input type="text"/>	 <input type="text"/>
8 0	 FO GLIO <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>	 <input type="text"/>

A -10 +25 ARCHIMEDE
D 000 +

T -10 +25 TALETE
D 000 +

N -10 +25 NEWTON
D 000 +

P -10 +25 PITAGORA
D 000 +

▷ SCHER

15/10 (freccia destra) - Mostra, random, una sillaba fra quelle disponibili.

Raggruppa le parole in base alla sillaba iniziale

1. Gioca con le sillabe Raggruppa le parole in base alla sillaba iniziale ✕

The interface features a light blue background with a grid of 12 empty square boxes. The first row contains the syllables 'BA' and 'MU'. The second row contains four boxes with illustrations: a banana, a boat, a windmill, and a pair of blue briefs. The third row contains four empty boxes. A vertical line separates the 'BA' column from the 'MU' column. A cow is shown in a box at the bottom, with a line extending upwards from it. On the right side, there is a cartoon penguin wearing a red hat, a wooden signpost with a clock face showing 1:15 and a sign that says 'ESERCIZI', and two circular navigation buttons with left and right arrows.

Half-Baked Software's Hot Potatoes

File Potatoes Opzioni Guida



Hot Potatoes™

From Half-Baked Software Inc

Version 6



modello integrativo:

- sfondo teorico:
 - il bambino "attivo" elaboratore di informazioni
 - cognitivismo
 - apprendimento implicito: dalle prestazioni alle competenze
 - apprendimento spontaneo come forma di adattamento
 - mente modulare e disturbi specifici (compromissione selettiva)

modello integrativo:

- dislessia:
 - via fonologica
 - via lessicale
- discalculia:
 - numerazione
 - procedure di calcolo
 - memorizzazione di fatti aritmetici

modello integrativo:

- metodologia prevalente
 - produzione multimediale
 - ricerca, gioco educativo
 - ausili compensativi, accessibilità
- ruoli
 - interazione come esplorazione
 - obiettivi interni "emergenti"
 - priorità del processo sul prodotto
 - *computer - tool* (macchina per produrre e per apprendere, simulazione di strumenti e ambienti)

modello integrativo:

- vantaggi
 - apprendimento attivo
 - guardare alle abilità più che alla disabilità, al bambino "intero"
- problemi
 - mente individuale e "astratta"
 - isolare l'individuo dall'ambiente e dagli altri



Ieri  sono andato in campagna  con
i nonni  . Ho visto il gatto  il cane
 e la pecora  . Sono stato molto
contento  .

DocCARLO - C.A.R.LO.

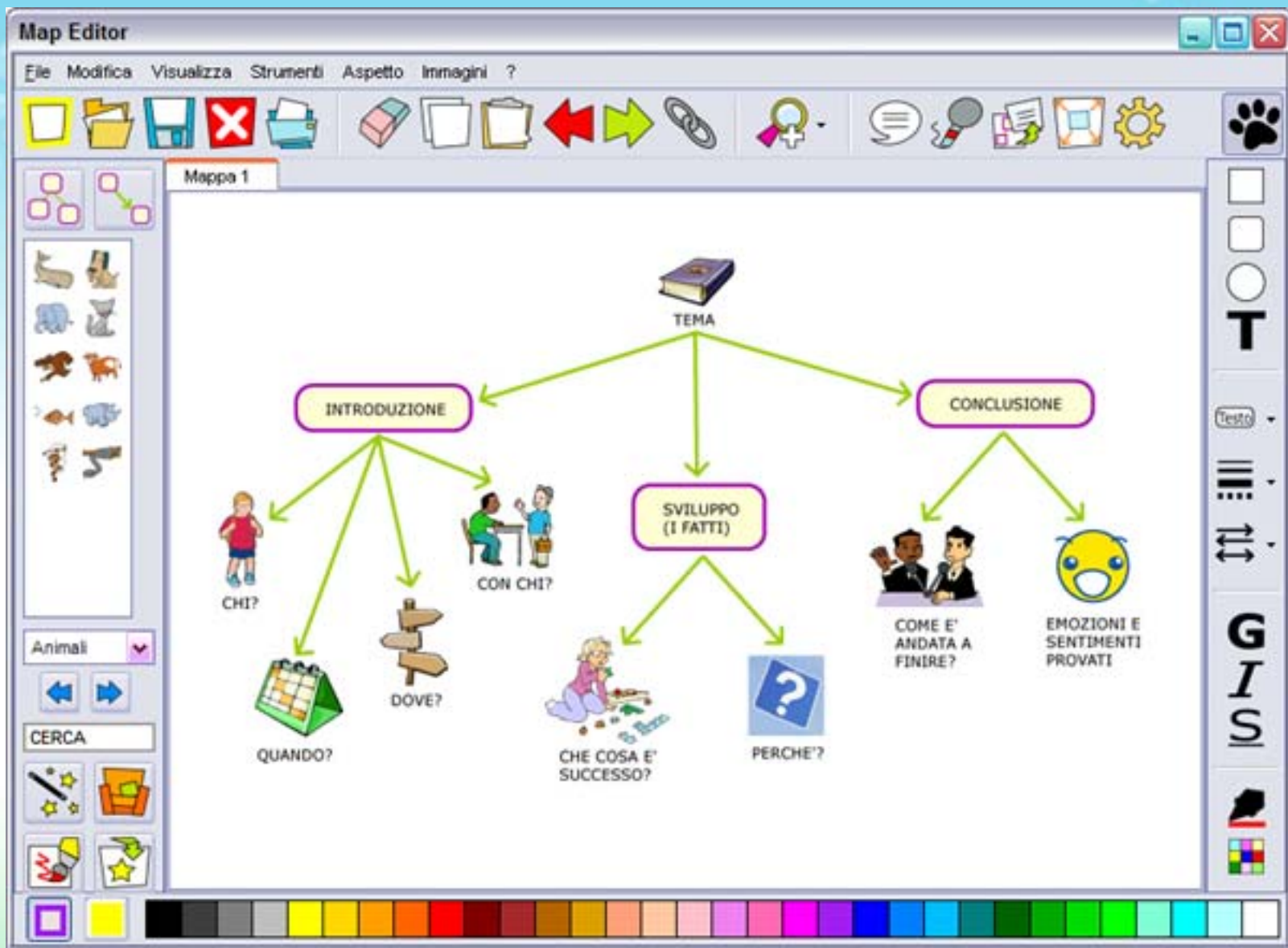
File Modifica Visualizza Opzioni Informazioni C.A.R.LO. ?

 Nuovo  Apri  Salva  Chiudi  Stampa  Ascolta  Comunic.

pre

1	predizione
2	preferito
3	pretesto
4	prezzo





intermezzo (sorbetto)

Maryanne Wolf , *Proust and the Squid: The Story and Science of the Reading Brain*

Non siamo affatto nati per leggere. Gli esseri umani hanno inventato la lettura soltanto poche migliaia di anni fa. E con questa invenzione, abbiamo modificato profondamente l'organizzazione del nostro cervello, il che a sua volta ha espanso i modi in cui siamo capaci di pensare, alterando l'evoluzione intellettuale della nostra specie. [...] A sostegno della possibilità di imparare a leggere del cervello sta la sua proteica capacità di stabilire nuove connessioni tra strutture e circuiti originariamente destinati ad altri processi cerebrali più fondamentali, che si sono avvantaggiati di una esistenza più lunga nell'evoluzione umana, come la visione e il linguaggio parlato. Sappiamo ora che gruppi di neuroni creano tra di loro nuove connessioni e percorsi ogni volta che noi acquisiamo una nuova abilità.

Evoluzione delle tecnologie comunicative

- oralità
- scrittura
- stampa
- mass media "analogici" (oralità secondaria)
- comunicazione "digitale"

cognitivismo "ecologico"

“La conoscenza di una «persona» non ha sede esclusivamente nella sua mente, in forma «solistica», bensì anche negli appunti che prendiamo e consultiamo sui nostri notes, nei libri con brani sottolineati che sono nei nostri scaffali, nei manuali che abbiamo imparato a consultare, nelle fonti di informazione che abbiamo caricato sul computer, negli amici che si possono rintracciare per chiedere un riferimento o un’informazione, e così via quasi all’infinito. [...] Giungere a conoscere qualcosa in questo senso è un’azione sia situata sia distribuita. Trascurare questa natura situazionale e distribuita della conoscenza e del conoscere significa perdere di vista non soltanto la natura culturale della conoscenza, ma anche la natura culturale del processo di acquisizione della conoscenza.”

Bruner J. S., La ricerca del significato

Evoluzione delle tecnologie informatiche

- *Computer – medium*: macchina per comunicare (TIC)
- macchina multimediale
 - computer come nuova fabbrica dei sogni
 - apprendimento immersivo vs apprendimento riflessivo
- strumento di comunicazione di rete
 - strumento per l'apprendimento cooperativo

modello inclusivo:

- sfondo teorico
 - costruttivismo socio-culturale

La pratica sociale non è un elemento secondario dell'apprendimento; l'apprendimento è un aspetto secondario delle pratiche sociali. [...]

Questo punto di vista determina una distinzione fondamentale tra apprendimento e istruzione intenzionale. Tale disaccoppiamento non nega che l'apprendimento possa avvenire dove c'è insegnamento, ma non assume che l'istruzione intenzionale sia in se stessa la sorgente o la causa dell'apprendimento, e in tal modo non smussa l'asserzione che ciò che si impara è problematico in rapporto a ciò che si insegna.

E. Wenger

modello inclusivo:

- dimensioni dell'apprendimento
 - pratica (apprendimento come fare)
 - comunità (apprendimento come appartenenza)
 - identità (apprendimento come divenire)
 - significato (apprendimento come esperienza "negoziata")

modello inclusivo:

- metodologia prevalente:
 - comunità di pratica
 - impegno reciproco, impresa comune, repertorio condiviso di strumenti e linguaggi
 - partecipazione vs reificazione
 - partecipazione periferica legittimata

one
laptop
per
child

1



laptop

hardware



A unique machine with features created specifically for children of the emerging world. [read more](#)

software



We want the child to interact with the laptop on as deep a level as he or she desires. Children program the machine, not the other way around. [read more](#)

interface

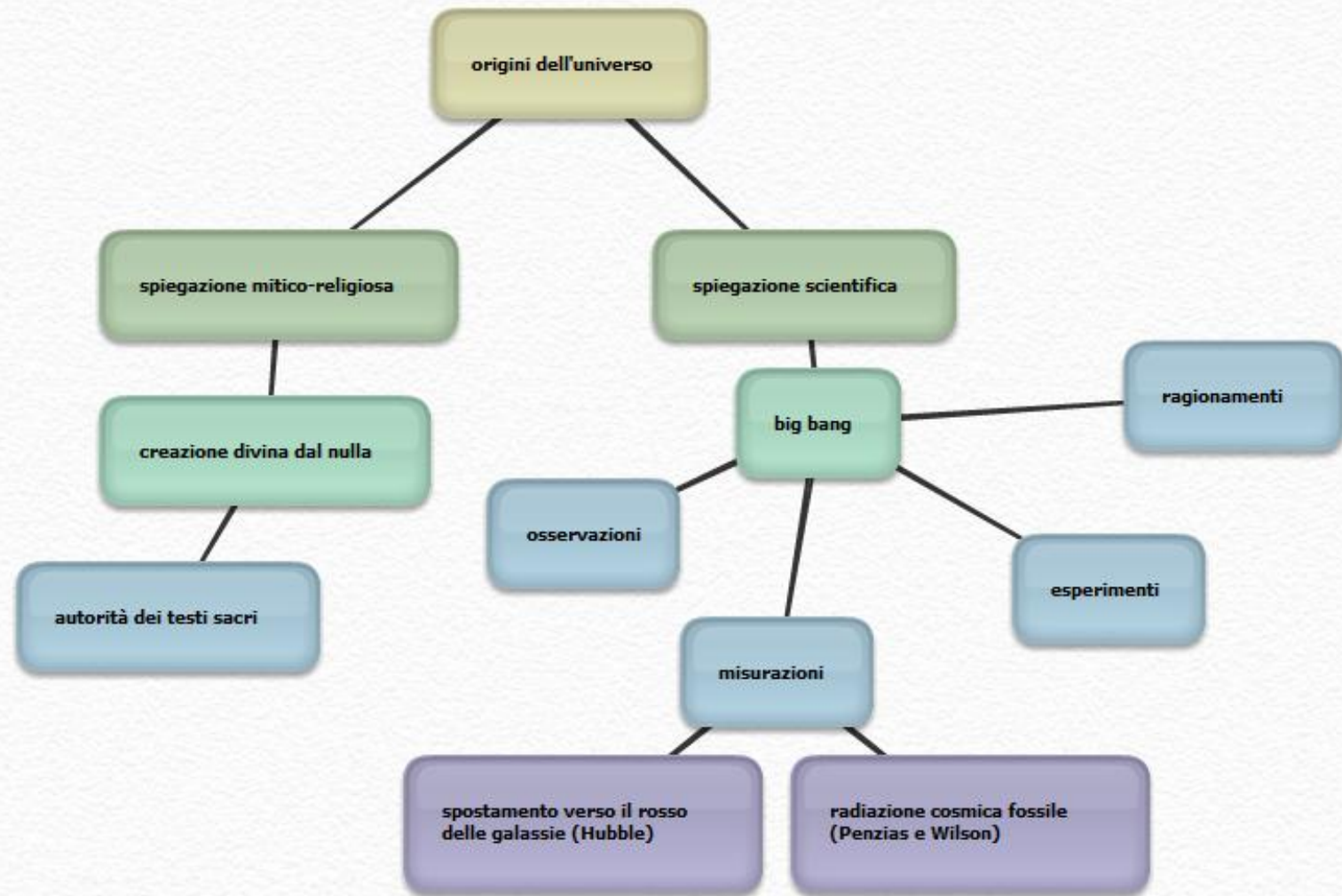


The laptop has a user interface that graphically embraces the spirit of the network. It is all about community and collaboration—working and playing together to learn, create and communicate. [read more](#)

Center Unpin All Undo

+ - Zoom 75%

Set Print Area

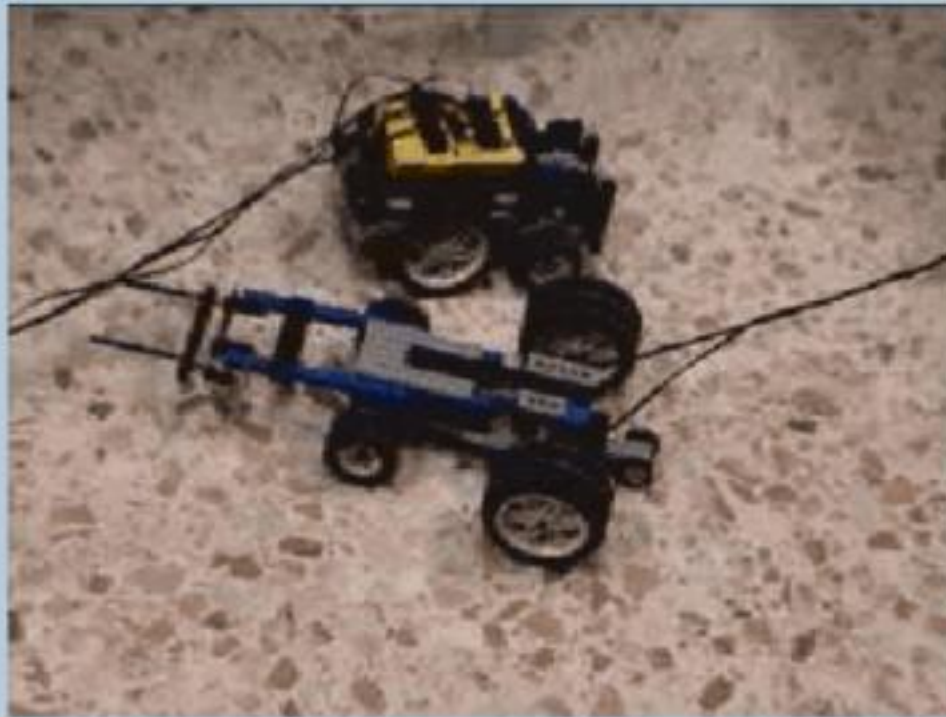
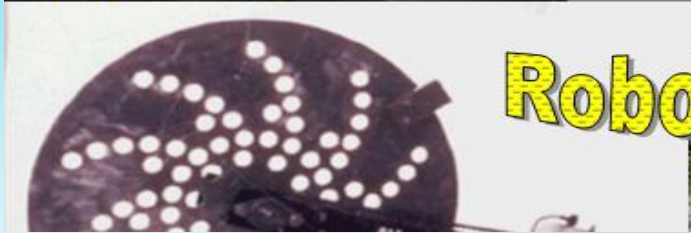




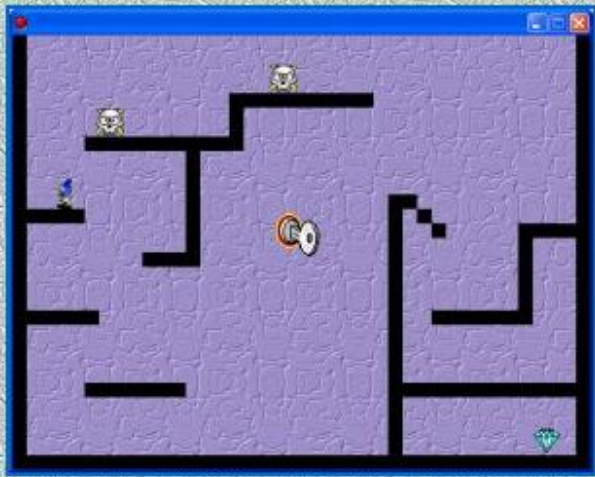
EVO III
08/10/00



Robot Wars



Giochi realizzati con Game Maker (da scaricare e utilizzare liberamente!)



Supergabriele



Giokini Gioketti (versione rallentata)

(Eleonora Bertalmio e Gloria Ponzi)