

MODELLI DIDATTICI PER L'INCLUSIONE: ALCUNI RISULTATI DAL PROGETTO "LEARNING FOR ALL"

EDUCATIONAL MODELS FOR INCLUSION:
UPSHOTS FROM THE "LEARNING FOR ALL" PROJECT

Luca Ferrari | Facoltà di Scienze della Formazione,
Dipartimento Scienze dell'Educazione "Giovanni Maria Bertin", Università di Bologna (IT) |
✉ Via Filippo Re 6, 40126 Bologna, Italia | luca.ferrari15@unibo.it

Sommario A fronte di una rapida diffusione in campo didattico delle TIC, risulta ormai evidente che a una maggiore quantità di tecnologie integrate nell'ambiente scuola/classe non corrisponde un miglioramento qualitativo né nei processi di insegnamento e apprendimento, né nei processi di innovazione didattica. A partire da alcuni risultati parziali del progetto FIRB Learning For ALL, l'articolo propone una serie di meta-modelli progettuali in cui le TIC, se adeguatamente governate, possono contribuire nella promozione di processi didattici di natura inclusiva.

PAROLE CHIAVE Modelli didattici, Inclusione, TIC, Learning4ALL.

Abstract It has become evident that the rapid spread of ICT use in the school system is not yielding improvements in learning processes or leading to a boost in educational innovation. Starting from some preliminary results from the Learning For All project, this article presents a set of educational meta-models which, if properly implemented by teachers, can foster inclusive educational processes.

KEY-WORDS Educational models, Inclusion, ICT, Learning4ALL.

INTRODUZIONE

A fronte di una rapida diffusione in campo didattico delle TIC, risulta ormai evidente che ad una maggiore quantità di tecnologie integrate nell'ambiente scuola/classe non corrisponde un miglioramento qualitativo nei processi di insegnamento e apprendimento, né nei processi di innovazione didattica. Come evidenzia Guerra: «*siamo spesso nella stessa situazione in cui ci troveremmo se affidassimo una Ferrari da corsa ad un autista dotato di normale patente B. Questo produrrebbe un duplice rischio: quello, se l'autista affrontasse il problema a partire dalla sua patente (cioè dalle sue competenze) di un uso banale, riduttivo [...], oppure quello, se l'autista si facesse trascinare dalle prestazioni del mezzo, di trovarci di fronte ad un bolide impazzito, pilotato senza regole e privo di controllo di regia*» (Guerra, 2010: p. 23).

A partire da alcuni risultati parziali elaborati nella cornice del progetto FIRB Learning For ALL, saranno presentati una serie di meta-modelli progettuali in cui le TIC, se adeguatamente governate, possono contribuire nella promozione di processi didattici di natura inclusiva.

IL PROGETTO LEARNING FOR ALL

Learning For All (L4ALL) è un progetto di ricerca triennale 2009-2012 FIRB finanziato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca¹ e coordinato dal Politecnico di Milano. Il Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'Università di Bologna partecipa in qualità di partner pedagogico e coordinatore della Track 1: Paradigmi e approcci pedagogici: creazione di una rassegna di approcci, paradigmi, linee guida e interpretazioni pedagogiche per la sperimentazione². L'obiettivo di L4ALL è indagare, attraverso una combinazione di approcci di ricerca qualitativa e quantitativa, come un utilizzo competente delle tecnologie da parte degli insegnanti possa contribuire a innalzare la qualità della didattica, in specifico per gli allievi con necessità "particolari"³. Il Risultato concreto del progetto sarà un Portale online che consentirà all'utente di esplorare le esperienze didattiche attraverso avanzate funzioni esplorative: «...*trenta diversi fattori caratterizzanti ("facet") vengono utilizzati per caratterizzare le esperienze, in base a caratteristiche di contesto, approccio didattico, tecnologie, benefici ed inclusione. I diversi fattori possono essere combinati in varie modalità logiche (AND, OR); ogni fattore è contemporaneamente uno strumento di selezione (es. scegliere una tecnologia) o di feedback (es. vedere quali tecnologie vengono usate e con quale percentuale). Diverse combinazioni di fattori caratterizzanti possono essere utilizzate per varie categorie di utenti, creando ad esempio un'esplorazione più complessa per i ricercatori di pedagogia ed una esplorazione più semplice per gli insegnanti*» (Apollonio et al., in stampa).

Per rispondere agli obiettivi sopra introdotti il consorzio L4ALL ha messo a punto un articolato processo di indagine per indagare ciò che accade prima, durante e dopo la realizzazione di un'esperienza didattica condotta con le TIC, utilizzando interviste articolate. La finalità non è quella di raccogliere ed analizzare le cosiddette "buone pratiche" ma, piuttosto, quella di comprendere le dinamiche di funzionamento di un'esperienza durante tutto il suo ciclo di vita (dalla fase di progettazione a quella di implementazione). L'idea è fornire, attraverso il portale L4ALL, una serie di suggerimenti e spunti che potranno accompagnare un potenziale insegnante nella costruzione/conduzione della sua esperienza didattica inclusiva.

Riportiamo nella tabella 1 le principali variabili considerate per l'analisi ed esplorate attraverso la conduzione delle interviste.

Le variabili sopra introdotte sono state identificate dal consorzio "ex ante" (prima della conduzione delle interviste) e poi riadattate alla luce di una prima verifica sperimentale condotta con alcuni insegnanti durante il primo anno di progetto. Una volta definite le variabili, è stato mano a mano messo a punto il macro processo d'indagine⁴ (Figura 2).

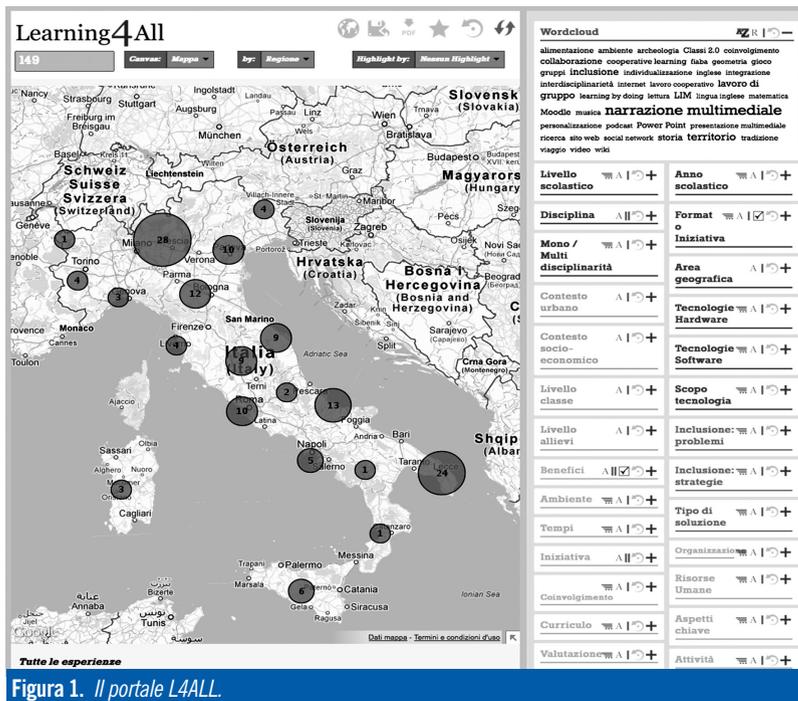


Figura 1. Il portale L4ALL.

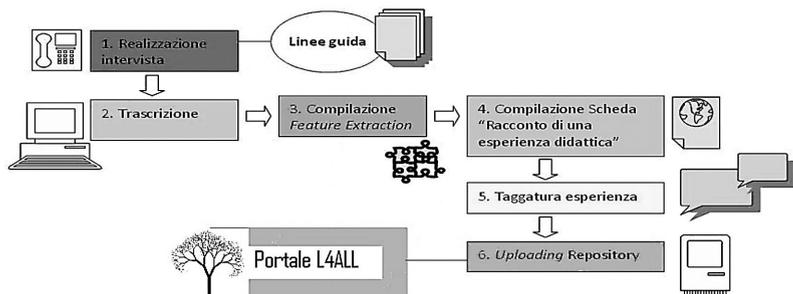


Figura 2. Processo d'indagine L4ALL.

CONTESTO E PROFILO DELLA CLASSE	Rappresenta l'humus nel quale gli allievi crescono e "respirano" ed ha una tacita ma profonda influenza sul loro modo di apprendere e di affrontare la scuola.
MOTIVAZIONI	Rappresentano il cosiddetto "razionale", ovvero l'obiettivo di fondo che ha spinto il docente verso determinate scelte. Esistono diverse tipologie di motivazioni: <i>intrinseche</i> , cioè legate a un "bisogno" individuale dell'insegnante; <i>estrinseche</i> , ovvero inserite in un percorso o in un programma più ampio, ad esempio di natura ministeriale o promosso da altre agenzie, dal dirigente scolastico o dall'intero consiglio di classe.
CONTENUTO	Rappresenta l'argomento/i, contenuto/i, artefatti eventualmente realizzati dagli alunni durante l'esperienza.
TECNOLOGIE	Rappresentano una variabile fondamentale da sviscerare. Oltre all'identificazione dello strumento o degli strumenti hardware e software adottati, è importante evidenziarne le modalità e le tempistiche di utilizzo.
BENEFICI DIDATTICI	Rappresentano prima i benefici attesi, poi quelli inaspettati. Si specificano i benefici secondo una terminologia (<i>tagging</i>) condivisa dal consorzio: Cognitivi, Tecnologici, Relazionali, Motivazionali, Organizzativi.
REALIZZAZIONE	Ci si riferisce agli aspetti ritenuti importanti per la realizzazione dell'esperienza didattica (ad esempio metodologie, tempistiche, ambiente di apprendimento o <i>setting</i> , ecc.).
PROBLEMI/SOLUZIONI	Rappresentano prima i problemi attesi, poi quelli inaspettati (difficoltà tecniche, didattiche, organizzative, etc.). Si specificano per entrambe le categorie le soluzioni adottate e si ordinano i problemi da quelli più operativi a quelli astratti e generali.
ASPETTI DI INCLUSIONE/SOLUZIONI	Rappresentano strumenti e strategie didattiche che l'insegnante mette in campo per conseguire l'obiettivo dell'inclusione didattica (nell'ottica del recupero dell'apprendimento, dell'individualizzazione e della personalizzazione didattica).
COINVOLGIMENTO DI ALTRI DOCENTI	Ci si riferisce al ruolo e al tipo di coinvolgimento di eventuali altri insegnanti coinvolti nell'esperienza.
COINVOLGIMENTO DI AGENZIE EXTRASCOLASTICHE	Ci si riferisce al ruolo e al tipo di coinvolgimento di attori esterni alla scuola (famiglie, istituzioni, associazioni, musei, ecc.) nell'esperienza.
ANEDDOTI E SPUNTI DI INTERESSE	Rappresentano gli episodi significativi dell'esperienza eventualmente "trascurati" nel resoconto "ufficiale" (documentazione di progetto).

Tabella 1. *Le variabili di analisi (sintesi).*

Gli insegnanti sono stati reclutati attraverso:

- segnalazioni degli Uffici Scolastici Regionali (USR) (a seguito di un invito a partecipare inviato alle scuole dai vari USR coinvolti);
- partecipazione spontanea della scuola dopo l'invito a partecipare diramato dal consorzio L4ALL;
- contatti diretti con le scuole forniti dalle Università Partner.

I principali criteri di selezione sono stati: precedenti esperienze/progetti didattici condotti con l'ausilio delle TIC (non necessariamente "buone pratiche"); omogeneità nella copertura territoriale e del livello scolastico. I docenti coinvolti nel progetto sono stati intervistati prima di cominciare l'esperienza didattica (al fine di chiarirne le aspettative) e dopo il suo completamento (per analizzarne i risultati). Gli intervistatori hanno utilizzato differenti schemi (*Feature Extraction Schemas*⁵) di estrazione dei risultati e hanno avuto a disposizione un ulteriore documento guida (Ferrari, 2011). Le interviste effettuate sono state trascritte e da ciascuna sono state estratte le caratteristiche rilevanti in modo da avere una sintesi degli aspetti significativi dell'esperienza didattica (Paolini *et al.*, 2011). Una volta individuate le caratteristiche rilevanti e trasposte nelle schede di analisi (Feature Extraction Schema) il ricercatore attraverso il *software* di ricerca qualita-

tiva QSR Nvivo 9 (*Qualitative Research Software Non-numerical Unstructured Data, Indexing, Searching and Theorizing Vivo*)⁶, ha classificato, secondo un sistema di "taggatura" condiviso dal consorzio, gli elementi che riteneva rilevanti dell'esperienza didattica. Le macro-categorie individuate per la "taggatura" sono rappresentate da: a) dati oggettivi dell'esperienza; b) benefici didattici; c) inclusione, problemi e strategie; d) tecnologie; e) implementazione.

Il processo di analisi e interpretazione dell'esperienza si è concluso attraverso il caricamento - in un archivio remoto accessibile solo al ricercatore - di tutta la documentazione acquisita dall'insegnante e prodotta dal ricercatore (audio e trascrizione della intervista, scheda esperienza, diario della attività, ecc.). Tale documentazione è poi stata resa fruibile all'utente finale attra-

- 1 L4ALL promuove un approccio di ricerca interdisciplinare attraverso il coinvolgimento di diverse università ed enti di ricerca italiani, tra cui: HOC-LAB del Politecnico di Milano; Università di Bologna; Università di Perugia; IMATI-CNR; Università del Salento; Politecnico di Milano; Università Politecnica delle Marche; Università di Bari.
- 2 Per approfondimenti si veda: http://www.learningforall.it/?page_id=50
- 3 Ci riferiamo ad alunni con bisogni educativi speciali. Per un primo approfondimento si consulti Dario lanes (2005).
- 4 In questo contesto parliamo volutamente di esperienza (e non di progetto didattico) per comprendere nella definizione tutte le pratiche didattiche (più o meno formalizzate) che un insegnante o un gruppo di insegnanti realizzano con l'ausilio delle TIC. Per questo motivo nel portale L4ALL saranno contenute sia pratiche didattiche (progetti) ben definite (nei tempi, nelle modalità organizzative, negli spazi, ecc.) sia esperienze didattiche meno strutturate (in questo caso il focus del ricercatore si sposta verso aspetti specifici dell'esperienza: es. la *sceneggiatura* messa in campo da un insegnante per insegnare un determinato contenuto attraverso la LIM, ecc.).
- 5 Si veda "Schemi di Feature Extractions", http://www.learningforall.it/?page_id=66
- 6 http://www.qsrinternational.com/products_nvivo.aspx

verso il portale “L4ALL Portal”. Il portale, attualmente in fase di sperimentazione, è rivolto a vari attori del complesso mondo della scuola, tra cui: autorità scolastiche e *policy maker*, insegnanti della scuola Italiana, formatori e ricercatori.

ANALISI DELLE INTERVISTE E MODELLI DIDATTICI EMERGENTI

Scopo dell'indagine era elaborare una prima e parziale risposta alla seguente domanda: in che modo gli insegnanti conducono esperienze didattiche inclusive con l'ausilio delle TIC?

I modelli didattici che sono presentati nei paragrafi successivi costituiscono il risultato dell'analisi di

trenta interviste realizzate dal partenariato L4ALL durante l'anno scolastico 2009/2010. Sono stati intervistati insegnanti di scuola dell'infanzia, primaria e secondaria, provenienti da due importati iniziative didattiche promosse dal laboratorio *Hypermedia Open Center* del Politecnico di Milano: Diploma On Line (DOL)⁷ e PoliCultura⁸.

Applicando il metodo d'indagine sopra illustrato e rielaborando i risultati delle interviste sono stati individuati almeno quattro meta-modelli didattici “inclusivi”.

Prima di illustrare i meta-modelli identificati, è necessario definire in modo chiaro cosa intendiamo per esperienza tecno-didattica inclusiva (ETDI). Sulla base dei dati raccolti ed elaborati nel progetto L4ALL un'ETDI può essere definita come:

- un'esperienza didattica “complessa”⁹;
- condotta da uno o più insegnanti (anche di discipline diverse);
- basata su un utilizzo competente e intenzionale delle TIC;
- realizzata in uno o più ambienti d'insegnamento e apprendimento (reali e virtuali);
- in cui è sostenuta la collaborazione tra scuola, famiglie e agenzie extrascolastiche.

Convinti che non esista una

modalità unica per raggiungere l'obiettivo dell'inclusione didattica, presentiamo quattro ipotesi di come essa potrebbe essere promossa e sostenuta.

Modello tecno-didattico inclusivo “individuale”

Nel modello tecno-didattico inclusivo (MTDI) che abbiamo definito “individuale”, l'obiettivo dell'inclusione è prevalentemente quello di integrare nelle attività didattiche, utilizzando mezzi e strategie diverse, anche gli alunni che vivono situazioni di disabilità. In questo modello l'insegnante persegue l'obiettivo dell'inclusione soprattutto all'interno della classe (con il supporto dell'insegnante di sostegno) attivando una serie di strategie didattiche finalizzate a rispondere e a garantire a tutti gli alunni il raggiungimento di obiettivi comuni (individualizzazione didattica). A supporto di questo processo inclusivo si è rilevato interessante l'impiego di strumenti informatici e telematici come software didattici e riabilitativi, oppure, molto efficace è sembrato l'uso di *authoring tools* come “1001Storia” attraverso cui costruire narrazioni multimediali¹⁰. In quest'ultimo caso la costruzione cooperativa¹¹ di narrazioni multimediali su tematiche di vario genere (curricolari ed extracurricolari) sembra essere una delle modalità più utilizzate dal campione di scuole coinvolte nel primo anno del progetto “L4ALL”. Dai dati finora raccolti attraverso le interviste si evidenzia che questo tipo di esperienze, oltre a creare un senso di entusiasmo generale negli studenti, stimolano una maggiore motivazione, coinvolgimento e partecipazione anche negli alunni solitamente più in difficoltà. Le ragioni di tale coinvolgimento possono essere individuate sia nella capacità dell'insegnante di responsabilizzare e di assegnare compiti agli studenti, di differenziare le modalità di partecipazione e di valorizzare le potenzialità di ogni alunno (personalizzazione didattica), sia nel ruolo più attivo richiesto all'alunno nella fase di ricerca e nella fase di costruzione e messa a punto della narrazione.

Modello tecno-didattico inclusivo “cooperativo”

Caratteristica principale del MTDI “cooperativo” è la capacità dell'insegnante di coinvolgere altri colleghi (oppure il consiglio di classe) nella realizzazione di un'esperienza tecno-didattica inclusiva. Oltre a promuovere l'individualizzazione e la personalizzazione didattica, la dimensione inclusiva coinvolge anche gli insegnanti attivando, appunto, forme di cooperazione interdisciplinare. Queste forme di cooperazione possono essere efficacemente sostenute da strumentazioni info-telematiche tra le quali: piattaforme eLearning, blog, groupware o altri software e ambienti online. Per fare solo un esempio, l'insegnante può creare una serie di risorse di apprendimento, attraverso l'utilizzo di “strumenti autore”¹² da condividere successivamente sia con gli insegnanti sia con

7 Il DOL è un corso *on line* che ha l'obiettivo di formare insegnanti in servizio sulle nuove tecnologie applicate alla didattica tramite un percorso di studio che fornisce basi teoriche e metodologiche e impegna l'insegnante in attività pratiche e progettuali da sperimentare in classe. <http://www.dol.polimi.it/>

8 PoliCultura è sia una iniziativa didattica sia un concorso aperto a tutte le scuole italiane, finalizzata a promuovere “cultura attraverso le TIC”. Le scuole possono decidere di partecipare al concorso (diviso per livelli scolastici e per temi) o semplicemente sperimentare l'*authoring tool* “1001Storia” creando narrazioni multimediali su temi liberi o specifici (Di Blas N., Marini L., Torrebruno A., 2009). <http://www.policultura.it/>

9 Interessante a questo proposito la riflessione proposta da Christian Puren quando afferma che «... una didattica complessa è una didattica in cui emerge come tema centrale quello della complessità del processo di apprendimento-insegnamento, le caratteristiche della situazione classe ne fanno un dominio complesso: diversità, contraddizione interna, eterogeneità, variabilità, instabilità degli elementi, impossibilità di osservarli in modo totalmente oggettivo (l'osservatore modifica gli elementi per il solo fatto di osservarli) [...] Complessità significa che per insegnare occorre focalizzarsi costantemente su elementi diversi, a volte sull'alunno, altre sul gruppo, altre sul materiale didattico, o ancora sulle esigenze istituzionali o sullo stesso insegnante. Insomma, detto schematicamente, una classe è un insieme di “elementi” diversi, per cui un insegnante non si può focalizzare solo sull'alunno, sarebbe impossibile! Ecco un altro elemento della complessità: focalizzazioni molteplici, impossibili da prevedere in anticipo (la necessità della “gestione in tempo reale” della classe congiunta alla complessità della pratica docente)» (Derosas, 2009).

10 <http://www.1001storia.polimi.it/meusWA/index.php?mod=login>

11 Paradossalmente 1001Storia nasce come *authoring tool* per lo sviluppo “individuale” di narrazioni. Lo strumento sperimentato nelle scuole ha evidenziato un utilizzo fortemente cooperativo. Solitamente l'insegnante assegna a ogni studente, o a piccoli gruppi di studenti, un compito (creare un piano editoriale, ricercare materiali, immagini, registrare audio, ecc.) e tutti lavoravano per raggiungere un obiettivo comune: la costruzione di una narrazione.

12 Uno degli strumenti autori per costruire in modo semplice Learning Object è il software open source eXeLearning. Strumento di facile utilizzo anche per chi non ha competenze informatiche è liberamente scaricabile dal sito: <http://www.exelearning.it/>

13 <http://moodle.org/>

gli studenti in appositi ambienti eLearning come Moodle¹³. In questi ambienti virtuali, oltre a valorizzare le connessioni tra le attività svolte dagli alunni in classe e a casa, insegnanti e studenti hanno la possibilità, da un lato, di fruire, creare e condividere diverse risorse di apprendimento; dall'altro, di interagire in appositi spazi predisposti per la comunicazione (forum, chat, blog, ecc.).

Modello tecno-didattico inclusivo “trans-cooperativo”

In questo modello l'attività dell'insegnante è sostenuta dalla partecipazione dei colleghi del consiglio di classe, e si può estendere alla cooperazione tra scuole e tra insegnanti sia a livello nazionale sia internazionale. Ne sono un esempio tutte le esperienze didattiche di scambio e gemellaggio che possono essere attivate e sostenute con il supporto dalle tecnologie telematiche. Nel MTDI “trans-cooperativo” le TIC possono essere progettate dall'insegnante come mezzo attraverso cui favorire lo scambio di conoscenze, la valorizzazione delle diversità, la costruzione e rielaborazione attiva dei saperi. L'inclusione avviene per lo più attraverso l'attivazione di processi di conoscenza dell'altro, favorendo una riflessione interculturale sugli elementi comuni e sulle differenze che possono caratterizzare, ad esempio, un popolo o una cultura.

In questo caso, l'inclusione didattica potrebbe essere sostenuta da una serie di strumenti del cosiddetto web 2.0 (O'Really, 2005; Lamandini, 2009). Ne è un esempio l'utilizzo nella didattica di forum e blog per stimolare e favorire tra gli studenti la riflessione o il confronto tra opinioni diverse; di wiki per costruire cooperativamente o collaborativamente un testo; oppure l'utilizzo di social network come Facebook¹⁴, LinkedIn¹⁵, Twitter¹⁶ o di social software protetti come Edmodo¹⁷ per creare e condividere compiti, attività, eventi, interessi comuni.

Modello tecno-didattico inclusivo “esteso”

Nel MTDI “esteso” l'inclusione si traduce nella capacità della scuola di estendere la cooperazione a diverse agenzie educative valorizzando, sia nella fase progettuale sia in quella esecutiva, la partecipazione di attori scolastici ed extrascolastici. La scuola abbandona così un approccio “scuola-centrico” per aprirsi alle opportunità educative e formative presenti in un territorio (Guerra, Frabboni, Scurati, 1999). In questo modello le modalità d'insegnamento e apprendimento si estendono oltre l'aula, ed è valorizzata in ogni alunno sia la prospettiva del “progetto di vita” (lanes e Cramerotti, 2005) sia quella dell’“apprendimento permanente”. Evidentemente, il progetto didattico può prevedere l'uso delle TIC in una pluralità di ambienti (scuole, biblioteche, ospedali, ecc.) in maniera intelligente e distribuita. Le prospettive di ricerca che sono enfa-

tizzate sono quelle dell'*ambient intelligence*, del *mobile learning* e delle *assistive technologies*.

La prospettiva inclusiva si declina quindi nella capacità di progettare soluzioni tecno-didattiche volte a migliorare la qualità della vita di tutti, disabili inclusi. Un esempio interessante di attività tecno-didattica inclusiva “estesa”, che valorizza la dimensione inclusiva “mobile” dell'apprendimento, è stata recentemente condotta all'interno di una “Classe 2.0”¹⁸ dell'Istituto Comprensivo di Siena Cecco Angiolieri. Partendo dal presupposto che «*la scuola non è ormai la sola Agenzia Educativa nel nostro contesto sociale e che, i dispositivi mobili possono permettere anche la continuazione del processo di apprendimento oltre lo spazio e l'orario scolastico tradizionale*» (Baldini, 2010) è stato elaborato un modello didattico nel quale la tecnologia (per essere efficace) deve essere “incentrata sull'utente”.

Come afferma il promotore dell'iniziativa «*porre l'alunno al centro del progetto educativo con l'uso di computer portatili e dispositivi mobili stimola una vera partecipazione attiva [...] permettendo allo studente di:*

- a) *raccogliere le informazioni da più fonti e anche in rete (Collect);*
- b) *lavorare in gruppo per l'identificazione dei problemi e trovare soluzioni e sviluppare un proprio sistema di comunicazione e di gestione collaborativi del lavoro (Relate);*
- c) *svolgere un'attività individuale e in gruppo per la creazione di contenuti digitali (Create);*
- d) *disseminare i risultati del proprio lavoro mettendolo a disposizione di altri studenti (Donate)*» (Baldini, 2010a).

L'esperienza di apprendimento impostata con questa modalità ha una forte valenza inclusiva in quanto da un lato «*la tecnologia mobile facilita enormemente questo tipo di distribuzione selettiva del lavoro specifico a gruppi di studenti e i ragazzi sono molto collaborativi e si sentono attori del proprio apprendimento*» (Baldini, 2010b); dall'altro «*può favorire la formazione di un clima educativo caratterizzato da una forte collaborazione, che aiuti così lo studente a sviluppare tutta una serie di abilità, [...] favorendo l'apprendimento, la propria autostima e la tolleranza verso le abilità degli altri, per una migliore integrazione anche professionale nella società*» (Baldini, 2010a).

CONCLUSIONI

L'articolo ha illustrato alcuni modelli di uso delle TIC per una didattica inclusiva elaborati dal progetto L4ALL. Dopo avere introdotto

il progetto e il metodo di indagine messo a punto per l'analisi delle pratiche didattiche, sono stati formalizzati quattro

¹⁴ <http://www.facebook.com/>

¹⁵ <http://www.linkedin.com/italiano>

¹⁶ <http://twitter.com/>

¹⁷ <http://www.edmodo.com/>

¹⁸ <http://www.scuola-digitale.it/classi2.0/>

modelli didattici inclusivi sostenuti dalle TIC. La parola inclusione è stata impiegata con un significato “allargato” considerando sia l'intervento didattico sull'alunno con deficit (nell'ottica della individualizzazione e della personalizzazione), sia la cooperazione che può essere innescata (e facilitata dalle TIC) tra scuola, famiglia e agenzie extrascolastiche. Sono state successivamente illustrate alcune modalità in cui le TIC possono essere efficacemente collocate per sostenere processi didattici di natura inclusiva.

In prospettiva, i modelli introdotti in questo articolo saranno rivisti, aggiornati ed ampliati alla luce delle nuove interpretazioni che si baseranno sull'analisi - con-

dotta durante il terzo anno di progetto anche attraverso l'ausilio del portale L4ALL¹⁹ - di almeno 300 esperienze didattiche messe a disposizione dalla comunità di scuole italiane aderenti alla iniziativa.

RINGRAZIAMENTI

Un ringraziamento sincero va al prof. Luigi Guerra per il costante supporto (soprattutto mattiniero...), gli stimoli, le critiche costruttive e le competenze messe a disposizione sia negli aspetti micro sia negli aspetti macro della ricerca. Oltre a tutto il consorzio L4ALL, vorrei anche ringraziare: Manuela Fabbri, Elena Pacetti, Federica Zanetti, Stefania Lovece, Laura Corazza, Enrico Angelo Emili, Alessandro Soriani.

19 <http://hoc.elet.polimi.it/l4all/>

BIBLIOGRAFIA

- Apollonio D., Arpetti A., Ferrari L., Ierardi M. G., Laici C., Lanzilotti R., Paolini P., Vergallo R. (in stampa). Tagging per condividere esperienze didattiche. In *proceedings DIDAMATICA 2012*, Conferenza annuale di Informatica per la Didattica (Taranto, 14-16 maggio 2012), p. 1-11.
- Baldini D. (2010a). Mobile learning e nuovi apprendimenti. *Education 2.0*. <http://www.educationduepuntozero.it/racconti-ed-esperienze/mobile-learning-nuovi-apprendimenti-3064905918.shtml> (ultima consultazione 26.07.2012).
- Baldini D. (2010b). S'i' fosse iPod, connecterei lo mondo. Intervista a Domizio Baldini. *Innova Scuola*. http://www.innovascuola.gov.it/opencms/opencms/innovascuola/didattica_digitale/primo_piano/incontri/content/Baldini.html (ultima consultazione 26.07.2012).
- Derosas M. (2009). La prospettiva “co-culturale” e “co-azionale” nella glottodidattica complessa. A colloquio con Christian Puren. *Bollettino ITALIS*, Supplemento alla rivista, Febbraio 2009, 7 (28). http://venus.unive.it/italislab/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=479 (ultima consultazione 16.07.2012).
- Di Blas N., Marini L., Torrebruno A. (2009). Comunicare cultura con le nuove tecnologie: 1001Storia per PoliCultura. In A. Andronico, L. Colazzo (eds.). *DIDAMATICA 2009* (Trento, 22-24 aprile 2009). http://www.policultura.it/assets/doc/Articolo_Didamatica2009.pdf (ultima consultazione 16.07.2012).
- Ferrari L. (eds.) (2011). *FIRB 2011. Learning 4 All. Tips per intervistatore esperto. Linee Guida V1.3*. http://www.learningforall.it/wp-content/uploads/2010/12/Learning-4-All_tips-settembre-2011_22-Settembre-2011.pdf (ultima consultazione 24.05.2012).
- Guerra L. (eds.) (2010) *Tecnologie dell'educazione e innovazione didattica*. Parma: Junior.
- Guerra L., Frabboni F., Scurati C. (1999). *Pedagogia. Realtà e prospettive dell'educazione*. Milano: Mondadori.
- Lamandini A. (2009). L'evoluzione dell'e-learning ed e-learning in evoluzione. *Rivista di Pedagogia e Didattica*, 4 - Didattica e Nuove Tecnologie, 4 (1). <http://rpd.unibo.it/article/view/1552/925> (ultima consultazione 24.05.2012).
- Ianes D. (2005). *I Bisogni Educativi Speciali*. <http://www.darioianes.it/articolo10.htm> (ultima consultazione 24.05.2012).
- Ianes D., Cramerotti S. (2005). *Il Piano Educativo individualizzato. Progetto di vita: guida 2005-2007*. Trento: Erickson.
- Paolini P., Di Blas N., Guerra L., Ferrari L., Falcinelli F., Mainetti L., Costabile M.F., Falcidieno B., Leo T. (2011). Assessing and sharing (technology-based) educational experiences. In *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications*. Chesapeake, VA: AACE. pp. 3150-3157.
- O'Reilly T. (2005). *What Is Web 2.0*. <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> (ultima consultazione 24.05.2012).