

TECNOLOGIE PER L'INCLUSIONE E LA PROMOZIONE DEL BENESSERE A SCUOLA

TECHNOLOGY FOR INCLUSION AND WELLBEING AT SCHOOL

Considerazioni sulla tecnologia a scuola e sulle quattro dimensioni su cui agisce: quella fisica, quella relazionale, quella sociale e quella epistemologico/didattica.

Reflections on technology at school and the four dimensions it affects: the physical, relational, social and didactic/epistemological.

Maria Concetta Carruba | Dottoranda in Pedagogia (Education) XXXI ciclo
presso Università Cattolica del Sacro Cuore | Milano (IT)

✉ **Maria Concetta Carruba**, Università Cattolica del Sacro Cuore |
Largo Gemelli 1, 20123 Milano, Italia | mariaconcetta.carruba@unicatt.it

Il contesto scolastico rappresenta la prima palestra di vita per ogni bambino, il primo luogo dove diventa "essere sociale" e prova, piano piano, a superare l'egocentrismo. Esso è quindi spazio per la crescita e la formazione ma anche per l'incontro e il confronto con gli altri. La scuola, ambiente dove il bambino si forma e prende forma, si adatta, o almeno ci prova, alle esigenze degli allievi del qui e ora.

La classe, complessa per la co-presenza delle singole esigenze di ciascun allievo (d'Alonzo, Maggolini, & Zanfroni 2013), va gestita in modo inclusivo per rispondere al singolo senza, per questo, perdere l'attenzione sul gruppo. In una classe il clima, inteso nella sua dimensione sociale e relazionale, può condizionare il processo di apprendimento perché è legato a tutti gli attori coinvolti nel processo educativo: insegnanti, allievi, famiglia, specialisti, altri significativi e la rete. La realizzazione di un adeguato ambiente, non solo come spazio fisico ma anche come insieme di risorse materiali, umane e simboliche, influenza la qualità della prestazione scolastica dei discenti e permette agli insegnanti di valorizzare le potenzialità di ciascun allievo e di rispettarne l'unicità. Il docente, agendo sulla classe, deve essere consapevole che il suo agito si colloca all'interno di una dimensione grupppale. Tale dimensione si basa su un

gruppo ove l'allievo non si è inserito su base volontaria ma per varie circostanze e con il quale condivide un percorso importante, quello formativo. Le singole diversità che convivono nel gruppo-classe concorrono a creare l'ambiente sociale all'interno del quale l'insegnante attiva il processo di apprendimento o almeno lo favorisce. Accanto all'aspetto relazionale, occorre ricordare che la classe è spazio fisico dove l'insegnante attua la propria "gestione della classe" (d'Alonzo, 2012): curando la disposizione dei banchi, individuando, laddove possibile, colori che evitino di appesantire l'ambiente, collocando il materiale didattico in modo che sia a disposizione ma non fonte di distrazione. L'ordine e la strutturazione precisa e puntuale del materiale didattico favoriscono la qualità dell'insegnamento e incidono sulla gestione del gruppo in formazione.

All'interno della classe, come *ambiente fisico*, si collocano le tecnologie intese non solo come "materiale" per l'insegnamento e per l'apprendimento, ma come emergenti possibilità per proporre una didattica più attiva e interattiva, in grado di soddisfare le esigenze degli allievi nativi digitali. La tecnologia, però, non serve solo per rendere più attraente la didattica, pur assolvendo anche questo compito, ma cambia il modo di fare scuola se usata per rispondere ai bisogni di ciascun allievo in ottica inclusiva. A tal fine, non è possibile pensare che basti l'inserimento "selvaggio" degli strumenti tecnologici, la loro collocazione all'interno della classe per operare il cambiamento. L'insegnante deve modificare il proprio agire, la proposta didat-

tica, la progettazione del proprio intervento in funzione dei *devices* che decide di usare per raggiungere, nella classe, ciascun allievo, nessuno escluso (Carruba, 2014). Così facendo la tecnologia può trovare punti di connessione comuni con la pedagogia speciale, condividendo con essa il progetto e l'impegno di individuare strade e strategie per consentire agli allievi con disabilità o disturbi di trovare spazio e opportunità per apprendere nel rispetto delle loro esigenze specifiche. Secondo alcuni esponenti della psicologia positiva (che enfatizza il ruolo fondamentale delle risorse e delle potenzialità dell'individuo) la tecnologia diventa "emotiva" in quanto capace di favorire il benessere del fruitore (Villani, Grassi, & Riva, 2011). Questa disciplina analizza soprattutto l'efficacia dello strumento per superare vincoli e difficoltà legate alla comunicazione "face to face". In ambito pedagogico, prendendo spunto da questa definizione, la tecnologia può essere definita emotiva in quanto, attraverso gli strumenti scelti, garantisce la compensazione o il superamento delle difficoltà determinate dalla patologia/ disabilità. Trovare un "artefatto" in grado di limitare le difficoltà vissute a scuola dall'allievo con disabilità e/o disturbo influenza inevitabilmente il benessere emotivo dell'allievo stesso. Come precisa l'Organizzazione Mondiale della Sanità, infatti, la salute non è solo assenza di malattia così come la persona non è il suo deficit: è nell'interazione con l'ambiente che la persona con disabilità sperimenta la difficoltà (OMS, 2001). All'interno di un ambiente ben strutturato e pronto ad accogliere le diversità, il disagio e lo svantaggio, pur non eliminando la disabilità, vengono superate o annullate del tutto. La tecnologia è uno degli strumenti che permettono all'uomo di intervenire sull'ambiente per facilitare, superare barriere, consentire la partecipazione attiva. Il contesto scolastico è quello in cui, in presenza di disturbo o disabilità, emerge maggiormente il gap e si notano le difficoltà. A maggior ragione nel contesto scolastico, quindi, la tecnologia diventa strumento per (Carruba, 2014):

- *Abilitare*, ossia permettere al fruitore di svolgere compiti che per le sue problematiche non sarebbero accessibili (comunicare, relazionarsi, muoversi);
- *Compensare*, ossia offrire un supporto per colmare alcune difficoltà presenti rendendo il compito più "raggiungibile".

Attraverso i processi abilitativi o compensativi, la tecnologia, che permette di rendere possibile non solo l'attività ma soprattutto la partecipazione, gioca un ruolo importante nel processo inclusivo. Ovviamente, la tecnologia non può essere la panacea

di tutte le difficoltà presenti nel contesto-scuola. Oltre allo strumento, inteso in senso lato, serve la competenza dell'insegnante, l'atteggiamento adeguato, l'uso consapevole. Nonostante le grandi potenzialità degli strumenti, non è possibile un reale ed efficace processo inclusivo se non a partire da un buon insegnante motivato, incuriosito, aperto e soprattutto promotore di speranza in grado di svolgere con professionalità e competenza il proprio lavoro con l'obiettivo di rinnovarsi, mettersi in gioco. Ed è anche nella scelta di dedicarsi a un gruppo, superando la formazione *one to one*, che si chiarisce il ruolo dell'insegnante: permettere a tutti gli allievi, con le loro specifiche esigenze che devono intersecarsi con quelle dell'intera classe, di apprendere e sperimentare la piacevolezza del percorso educativo. Sappiamo che apprendere e insegnare devono essere un piacere (Pierson, 2013) per poter attivare un percorso di crescita dove l'allievo sia attivo e non passivo ascoltatore. Questa partecipazione per l'allievo con disabilità, spesso, necessita di strumenti assistivi e inclusivi per poter sussistere. Trovati i *device* che consentono forme equipollenti di partecipazione, l'allievo con disabilità o con una difficoltà si inserisce nel lavoro di classe in modo efficace e raggiunge la "zona di comfort" necessaria per potersi sentire a proprio agio all'interno di un contesto che inevitabilmente richiede il mettersi in gioco, e dove la dimensione pubblica è molto forte. A scuola tutto è pubblico: il voto, le interrogazioni, gli interventi... l'appello! Permettere ai discenti con disabilità di inserirsi trovando gli strumenti per la partecipazione attiva permette all'insegnante di lavorare per:

- la *social equity* intesa come esigenza di trovare soluzioni efficaci per la *par conditio*;
- l'inclusione e la risposta alle singole esigenze di ciascuno, nessuno escluso;
- far cultura dell'integrazione e far crescere anche il resto della classe nell'ottica delle diversità come potenzialità e non come "problema";
- far vivere la scuola come luogo piacevole e funzionale per tutti;
- il comfort di tutti gli allievi.

Sono quattro, principalmente, le dimensioni su cui agisce la tecnologia come ausilio per gli studenti con disabilità o con un disturbo:

- quella fisica e della disposizione dell'ambiente;
- quella relazionale, in quanto favorisce le interazioni;
- quella sociale dal momento che permette anche all'allievo con difficoltà o disabilità di mostrare ai compagni le competenze acquisite;
- quella epistemologico/didattica che media la relazione con il sapere da apprendere.

La strutturazione dell'ambiente ha un ruolo importante per il *ben-essere-a-scuola* (e in ogni contesto più in generale) e la letteratura ci mostra come un ambiente confortevole favorisca l'apprendimento (Laurillard, 2015). La tecnologia è parte integrante di quello che possiamo definire "arredo e corredo" della classe: se la disposizione degli strumenti in classe è funzionale l'allievo che ne necessita l'utilizzo sarà invogliato a servirsene e motivato a sfruttarne le potenzialità. Nella misura in cui un dispositivo permette il superamento o la compensazione di un limite, determina nell'allievo il benessere emotivo e ciò, inevitabilmente, lo incita alla consapevolezza della propria responsabilità rispetto ai processi e ai risultati, lo motiva ad apprendere, gli permette una positiva esperienza educativa. In questo modo si facilitano le relazioni e le interazioni sociali fra gli allievi. Ciò sia perché l'allievo stesso si sente più sicuro e propenso, sia perché gli altri compagni sono più incentivati avendo chiare le modalità equipollenti per relazionarsi con loro anche attraverso strumenti del loro tempo. La tecnologia, intesa in questo modo, risulta canale per l'inclusione che passa attraverso strumenti non necessariamente nati in ottica "speciale" ma che, usati con cognizione di causa, possono abilitare e compensare alcune difficoltà. Al pari dell'*assistive technology for living*, le tecnologie per l'apprendimento permettono, quindi, offrono all'allievo l'occasione per poter essere discente attivo e partecipe, artefice del proprio percorso di apprendimento, co-costruttore al pari degli altri compagni della propria conoscenza.

La persona con disabilità ha bisogno di sentirsi parte della società, di essere parte attiva e donare il proprio contributo, di mostrarsi capace e sapersi *lievito* (Lombardo Radice, 1925) per la propria classe. Gli strumenti tecnologici, usati per scopi educativi, costruiscono strade alternative per compiere atti che altrimenti sarebbero negati agli studenti con disabilità. Basti pensare alla connessione iPad/LIM per gli studenti con disabilità motoria agli arti inferiori che permette di interagire in classe per un compito che alla lavagna tradizionale non avrebbero potuto svolgere a causa della distanza dalla posizione seduta alla lavagna stessa. In questo modo viene garantita non solo la partecipazione ma soprattutto la dimensione sociale in quanto il compito viene svolto in modo pubblico. La tecnologia diventa "speciale" nella misura in cui ci invita a riflettere su come concederle a tutti l'utilizzo e diventa investimento in grado di potenziare le capacità di un individuo, in relazione all'apprendimento, al benessere e alla salute. La promozione del benessere della persona passa anche attraverso le occasioni di partecipazione reale offerta. Ciò concede di poter essere parte attiva, attore protagonista, portatore non solo delle proprie esigenze ma anche della propria visione del mondo. In alcuni casi, la tecnologia diventa l'unico "mezzo" che, modificando l'ambiente, favorisce l'attività che mira alla partecipazione attiva e consapevole. L'inclusione non deve essere solo un progetto ma un processo che si realizza attraverso la possibilità di poter essere, poter partecipare, poter fare.

BIBLIOGRAFIA

- Carruba, M.C. (2014). *Tecnologia e disabilità. Pedagogia Speciale e tecnologie per un'inclusione possibile*. Lecce, IT: Pensa Multimedia.
- D'Alonzo, L. (2012). *Come fare per gestire la classe nella pratica didattica*. Firenze, IT: Giunti.
- D'Alonzo, L., Maggiolini, S., & Zanfroni, E. (2013). Gli alunni a scuola sono sempre più difficili? Esiti di una ricerca sulla complessità di gestione della classe nella percezione degli insegnanti. *Italian Journal of Special Education for Inclusion*, 1(2), 77-89. Retrieved from <http://issuu.com/pensamultimedia/docs/journalok2-2013>
- Laurillard, D. (2015). *Insegnamento come scienza della progettazione. Costruire modelli pedagogici per apprendere con le tecnologie*. Milano, IT: Franco Angeli.
- Lombardo Radice, G. (1925). *Se convenga formare classi di alunni "meglio dotati". Relazione al Congresso internazionale per l'infanzia - Lussemburgo*. Roma, IT: Tip. A. Marchesi.
- OMS (2001). *ICF [Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute] World Health Organization*. Retrieved from http://www.who.int/hrh/news/2014/hrh_icf_framework/en/
- Pierson, R. (2013). Every child needs a champion. [video]. *TED Conference*. Retrieved from https://www.ted.com/talks/rita_pierson_every_kid_needs_a_champion?language=it
- Villani, D., Grassi, A., & Riva, G. (2011). *Tecnologie emotive. Nuovi media per migliorare la qualità della vita e ridurre lo stress*. Milano, IT: LED Edizioni Universitarie.