

# DIDATTICA INCLUSIVA PER E.A.S.

**Prof. Raffaele Prosperi**

ITI Giordani Caserta

Università "Federico II" di Napoli - Architettura

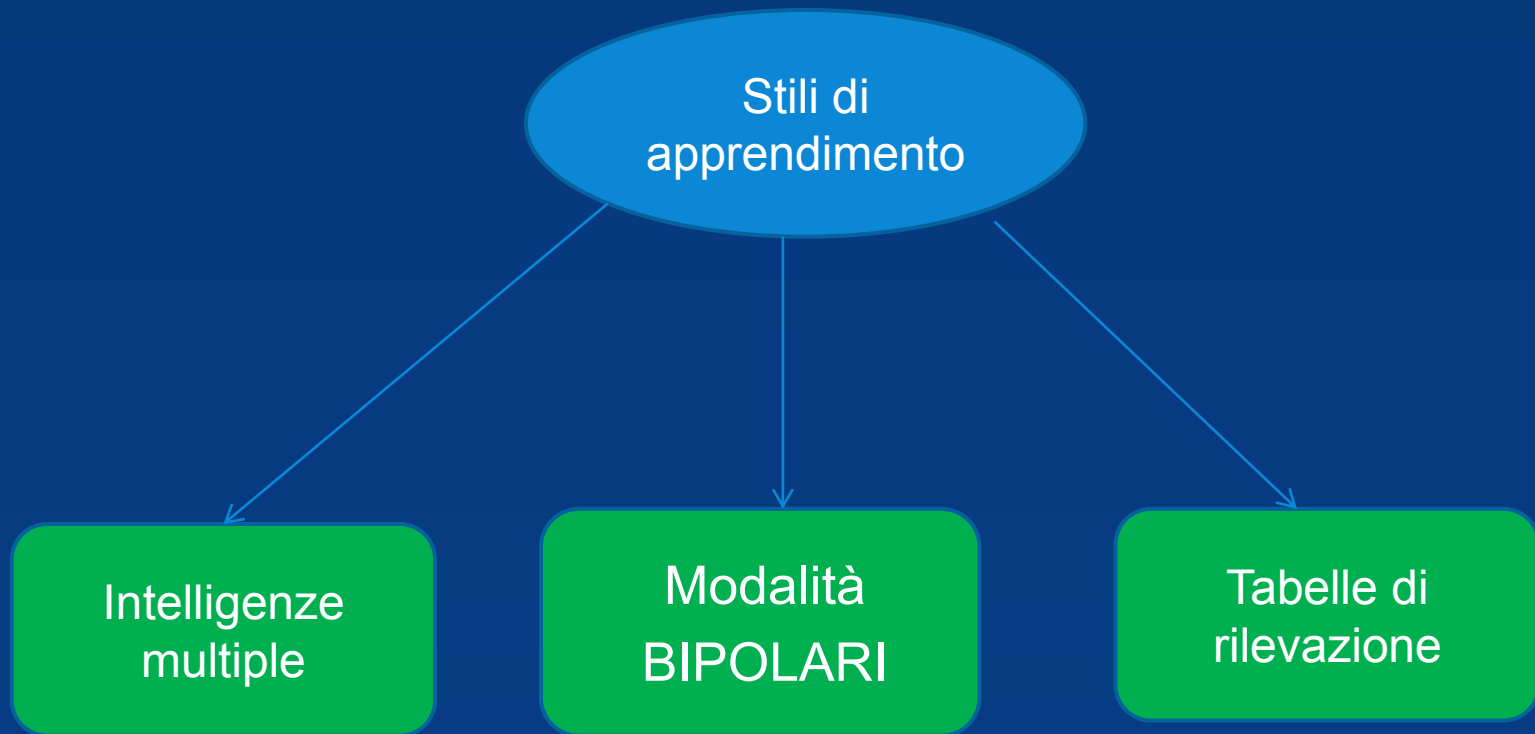
```
graph TD; A([Didattica INCLUSIVA]) --> B[Stili di apprendimento]; A --> C[Progetto A RITROSO per COMPETENZE]; A --> D[E.A.S.]
```

## Didattica INCLUSIVA

Stili di  
apprendimento

Progetto  
A RITROSO  
per  
COMPETENZE

E.A.S.



# Gardner e la visione pluralistica della mente

“intelligenze umane”.

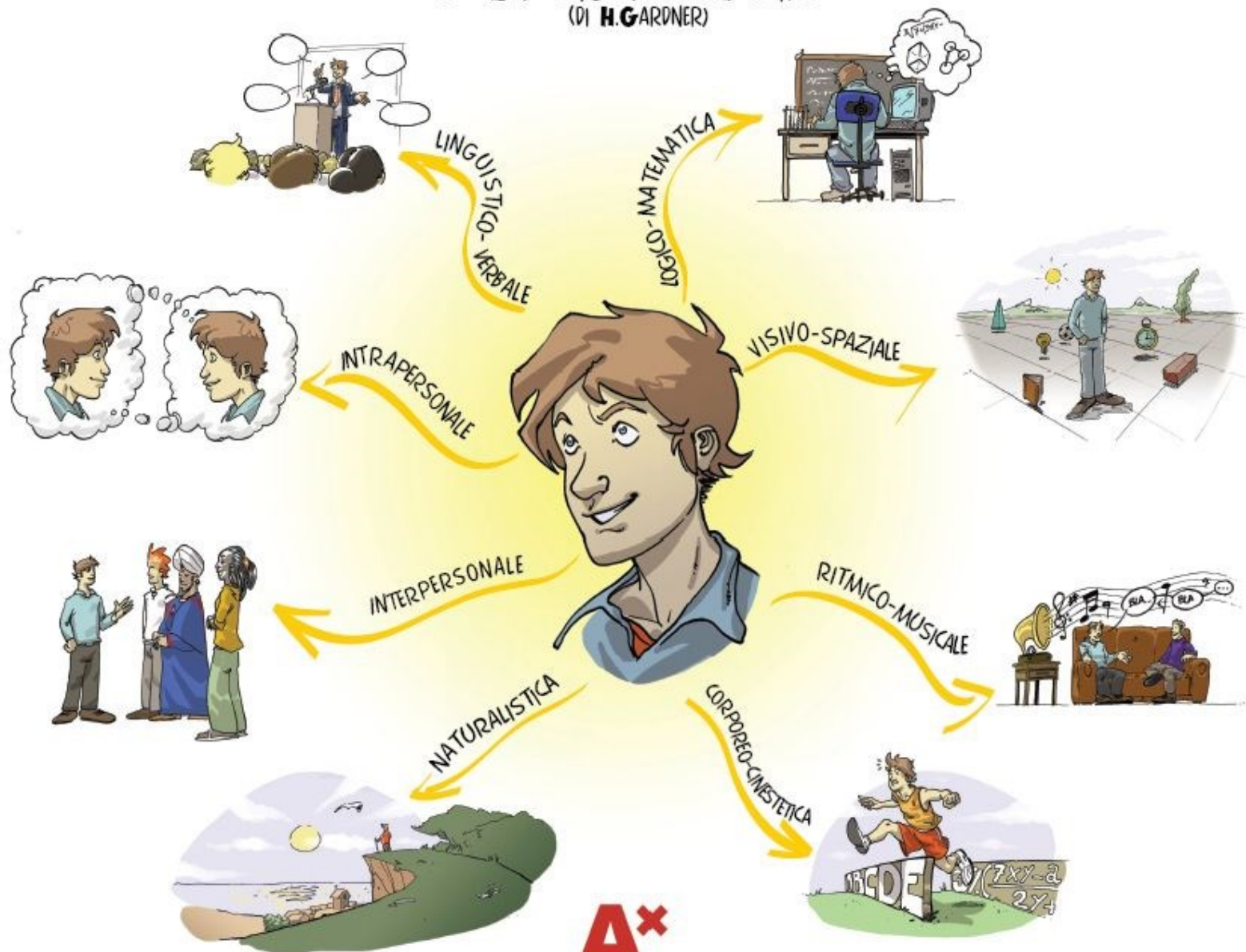
Le diverse intelligenze possono combinarsi in vario modo in ogni individuo e il loro sviluppo è influenzato dai diversi contesti culturali, i quali tendono generalmente a privilegiare un determinato tipo di intelligenza a scapito degli altri.

Da ciò deriva la necessità, secondo Gardner, di individuare strategie educative per promuovere lo sviluppo delle differenti potenzialità cognitive negli individui.

## Visione pluralistica della mente

Attualmente, **l'intelligenza** viene considerata come un “**sistema**”, un intreccio complesso di elementi diversi, innati ed appresi, tra loro diversificati, che tra loro interagiscono continuamente (Gardner 1991; 1993).

# LE INTELLENZE MULTIPLE (DI H.GARDNER)



**A\***

amicucci formazione

[WWW.AMICUCCIFORMAZIONE.COM](http://WWW.AMICUCCIFORMAZIONE.COM)

# La ricerca sulle differenze individuali

Secondo Boscolo (1996) la ricerca sulle differenze individuali è stata affrontata secondo tre principali approcci:

**Approccio  
psicometrico**

**Approccio  
cognitivista**

**Approccio  
degli stili  
cognitivi**

# Approccio psicometrico

Privilegia l'analisi quantitativa delle prestazioni di soggetti in particolari compiti, i test, attraverso i quali ci si propone di ottenere una misurazione dell'intelligenza.

Wilhelm Stern introduce la nozione di

**quoziente intellettivo**

Q.I., definito dal rapporto fra età mentale ed età cronologica moltiplicato per 100:

età mentale, E.M./età cronologica, E.C.) x 100

$$EM / EC * 100$$



# Test di intelligenza

## Il Q.I.

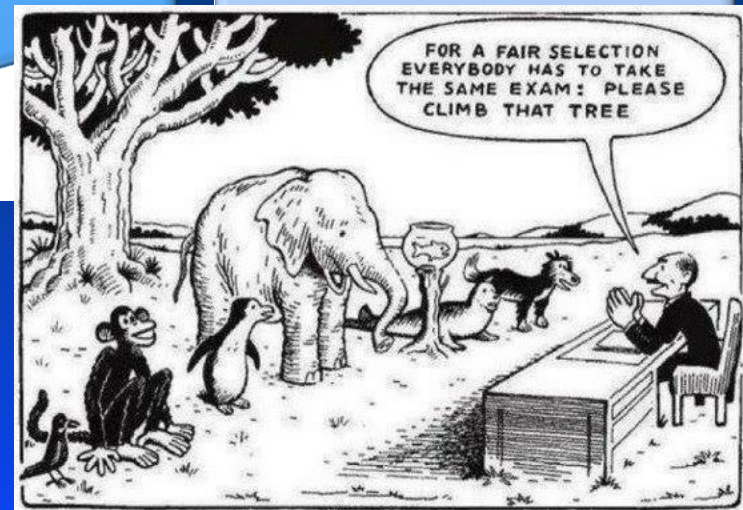
- Fornisce elementi esatti per determinare esami mentali, ma **poco attendibili per quanto concerne le carenze e le potenzialità** delle persone in difficoltà

## Il Q.I.

- Non rimane costante ma **può variare** nello stesso soggetto anche sensibilmente, specialmente nel caso in cui un soggetto aumenti le sue capacità esperienziali

## Il Q.I.

- Si dimostra **inferiore in persone culturalmente svantaggiate.**



# Fallacia delle misurazioni del Q.I. sul piano educativo

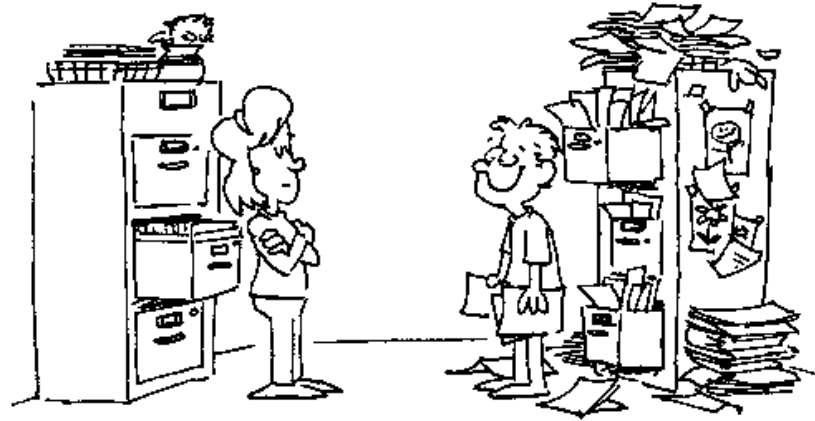
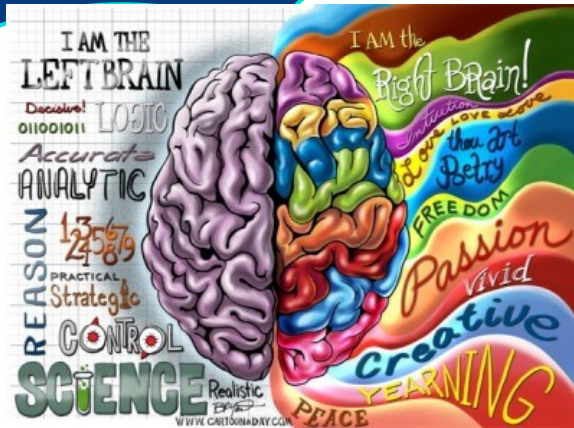
Fornisce  
dati  
quantitativi  
che  
riguardano  
le  
incapacità

È uno  
strumento  
di selezione  
sociale e  
non uno  
strumento  
educativo

Non dice  
nulla su  
“come” e  
“che cosa”  
può fare un  
soggetto in  
un dato  
contesto

Rappresenta  
un'etichetta  
valida per la  
certificazione  
dell'handicap,  
ma del tutto  
priva di utilità  
per la stesura  
del PEI

# L'approccio degli stili cognitivi



# Approccio degli stili cognitivi



analizza le differenze in termini di regolarità nel funzionamento cognitivo, definendo il costrutto di “*stile cognitivo*”;



si riferisce alla scelta delle strategie cognitive utilizzate per risolvere un compito e vanno considerate come delle preferenze nell’uso delle proprie abilità (Messick, 1984).

**Possiamo immaginare lo stile come  
modalità cognitive bipolari.**



Cesare Cornoldi e Rossana De Beni  
(1993, 2001) propongono un modello  
basato su cinque dicotomie:

**Stile globale-  
analitico**

**Stile  
sistematico-  
intuitivo**

**Stile visuale-  
verbale**

**Stile  
impulsivo-  
riflessivo**

**Stile  
dipendente-  
indipendente**

# Lo stile globale-analitico

rinvia ad una polarità nata essenzialmente attorno agli studi sulla percezione, si riferisce alla modalità prevalente in base alla quale viene analizzata una configurazione.

Rimanda alla tendenza, propria di ciascuno individuo, di privilegiare una **percezione di dettaglio o d'insieme.**

# Lo stile globale-analitico

Davanti ad un testo un allievo con **stile globale** tenderà a focalizzarsi sull'aspetto generale, avendo così una visione d'insieme per poi procedere verso i particolari.

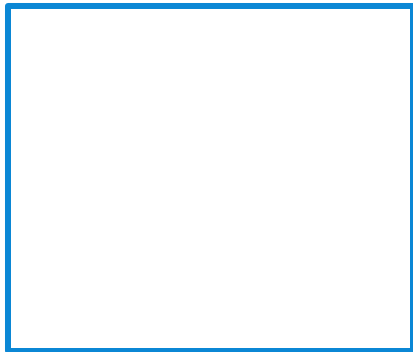
Un allievo con **stile analitico** si focalizza sui particolari.





# Stile globale-analitico

Quale tra le figure B e C è più simile al quadrato A?



**A**



**B**



**C**

# Stile globale-analitico

Che cosa si vede al primo sguardo?

00000000  
0  
0  
0000  
0  
0  
0  
0000000

SSSSSSSSSS  
S  
SSSSSS  
S  
S  
S  
S  
S

AAAAAAAAAA  
A  
A  
A  
A  
A  
A  
AAAAAAAAAA

# Stile globale-analitico

Tra le due vignette ci sono cinque differenze.  
Riuscite ad individuarle?



# Lo stile sistematico-intuitivo

riguarda essenzialmente la maniera di formulare e classificare ipotesi, **lo stile sistematico** si caratterizza per una procedura a piccoli passi, dove vengono analizzati e presi in considerazione tutte le possibili variabili, mentre **lo stile intuitivo** si esprime in prevalenza su ipotesi globali che poi si cerca di confermare o confutare.

# Stile sistematico-intuitivo

Provate ad indovinare cosa rappresentano questi simboli...



# Stile sistematico-intuitivo

- Il primo simbolo rappresenta “PACE”
- Il secondo simbolo rappresenta “ONU”
- Il terzo simbolo rappresenta “LANA VERGINE”
- Il quarto simbolo rappresenta “TOYOTA”
- Il quinto simbolo rappresenta “PERICOLO CADUTA MASSI”

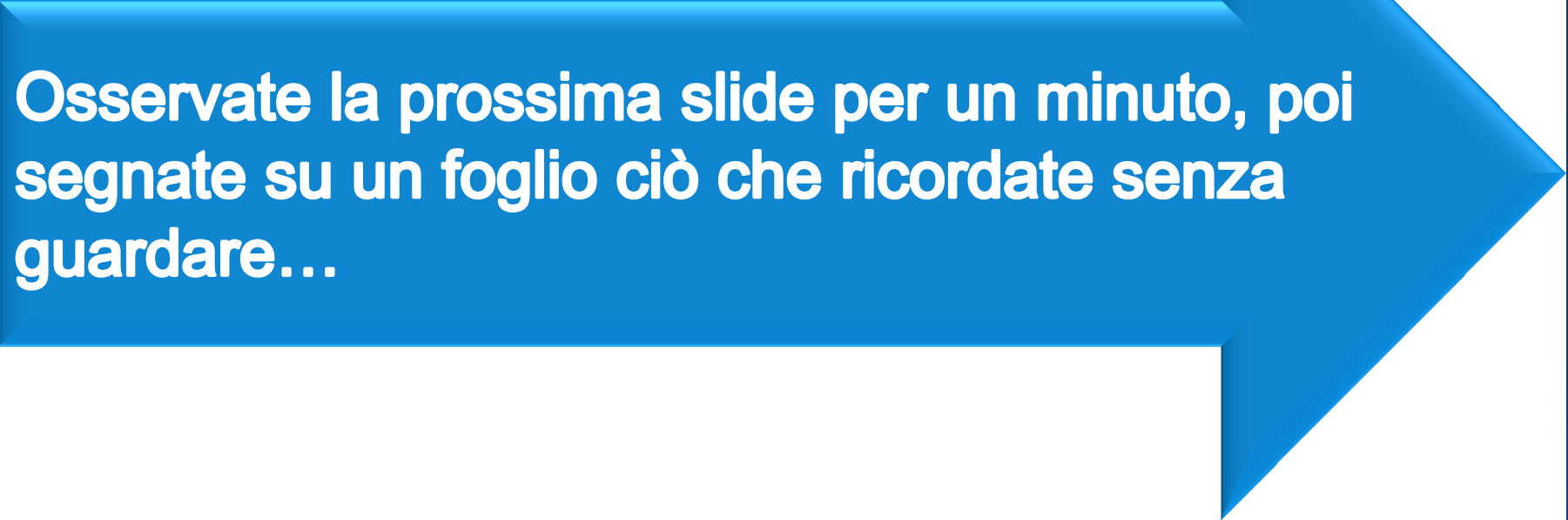
**QUANTI NE AVETE INDOVINATI? LA CAPACITÀ DI IDENTIFICARE I SIMBOLI PUÒ ESSERE UN INDICE DELLO STILE INTUITIVO.**

# Lo stile visuale-verbale

si basa sulla distinzione tra individui che preferiscono il codice linguistico ed altri che sono più a loro agio nell'utilizzo del codice visuospatiale.

Questo stile è trasversale a vari compiti cognitivi, ma è nella memoria, e soprattutto nel sottoprocesso della rappresentazione che si evidenzia in modo più chiaro.

# Stile visuale-verbale



Osservate la prossima slide per un minuto, poi segnete su un foglio ciò che ricordate senza guardare...



# Stile visuale-verbale



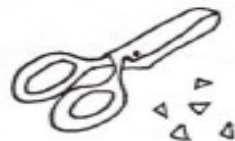
RITMO

PEZZO



CORDA

TAZZA



MARCA

STILE



PASTA

NERVI



SORTE

PRATO



STUFA

CAMPO

# Stile visuale-verbale



Se avete ricordato più parole, allora forse siete “verbalizzatori”, ovvero tendete a memorizzare meglio le parole.

Se avete ricordato più immagini, forse siete “visualizzatori”, ovvero tendete a memorizzare meglio le immagini.

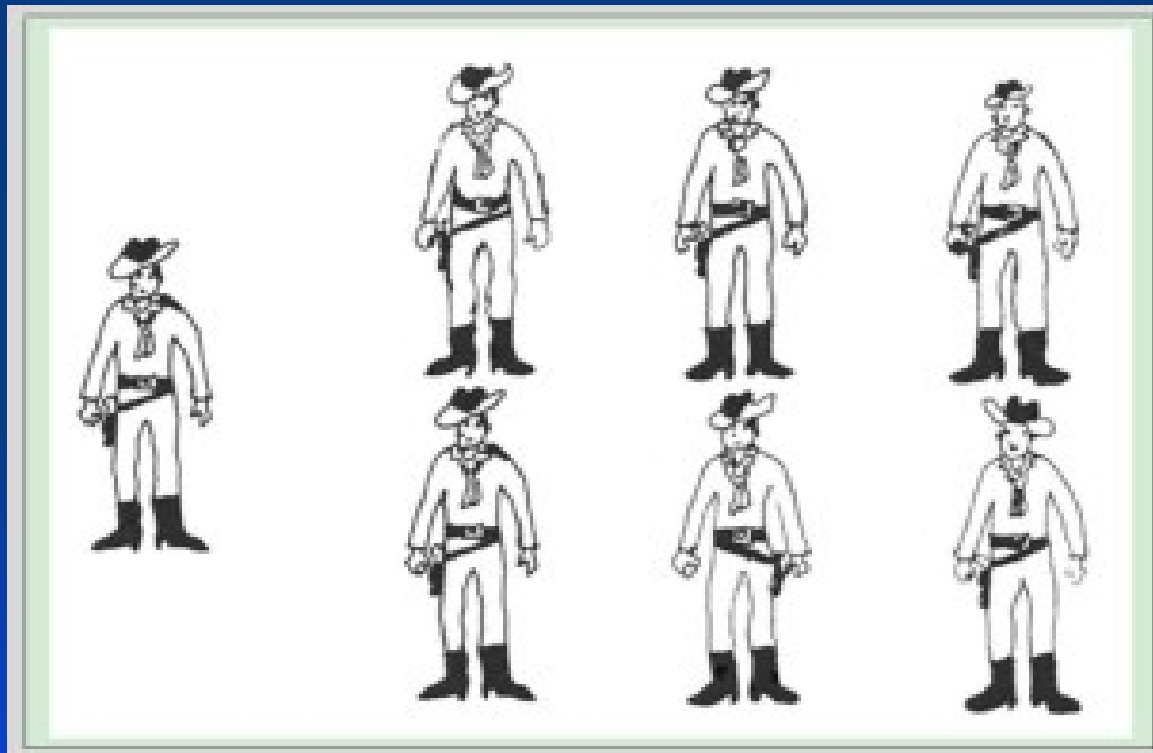
# Lo stile impulsivo-riflessivo

Si basa sui tempi decisionali che riguardano i processi di valutazione e decisione relativi alla risoluzione di un compito cognitivo particolarmente difficile. Si differenzia dagli stili precedenti che non contengono una polarità più efficace o più premiante in assoluto.

Lo stile riflessivo viene considerato più adattivo, lento ed accurato; al contrario, valori estremi di impulsività, caratterizzata da risposte rapide, possono, in alcuni casi, essere considerati come espressione psicopatologica bisognosa di considerazione e di attenzione specifica.

# Stile impulsivo-riflessivo

Esempi tratti dal *Matching Familiar Figure Test*: qual è l'esatta copia della figura target?



# **Lo stile dipendente/indipendente dal campo**

È riconducibile all'approccio della psicologia della Gestalt. Riguarda, in particolare, le differenze individuali nell'attenzione deliberata che si riferisce all'ambito cognitivo della percezione. E' uno stile che consente di discriminare e riconoscere, più o meno rapidamente, una figura semplice collocata all'interno di una configurazione complessa.

# Lo stile dipendente/indipendente dal campo

I soggetti “dipendenti dal campo” riescono ad individuare e discriminare una figura semplice con maggiore difficoltà perché più attratti dall’insieme della configurazione; la problematicità sta nell’estrarre gli elementi di riferimento dal contesto globale.

Lo stile dipendente rimanda a una percezione fortemente influenzata dalla modalità di organizzazione del campo, ovvero il contesto. I soggetti che mostrano uno stile “indipendente dal campo” sono, al contrario, poco influenzati dal contesto risultando di conseguenza maggiormente autonomi

# Stile dipendente-indipendente dal campo

Esempio tratto dal *Color Word Test*

Guarda la parte grafica e dì ad alta voce il colore, non la parola

GIALLO AZZURRO ARANCIONE

NERO ROSSO VERDE

MARRONE GIALLO ROSSO

ARANCIONE VERDE NERO

AZZURRO ROSSO MARRONE

VERDE AZZURRO ARANCIONE

# Stile dipendente-indipendente dal campo

Trovate i nove volti nascosti nell'immagine





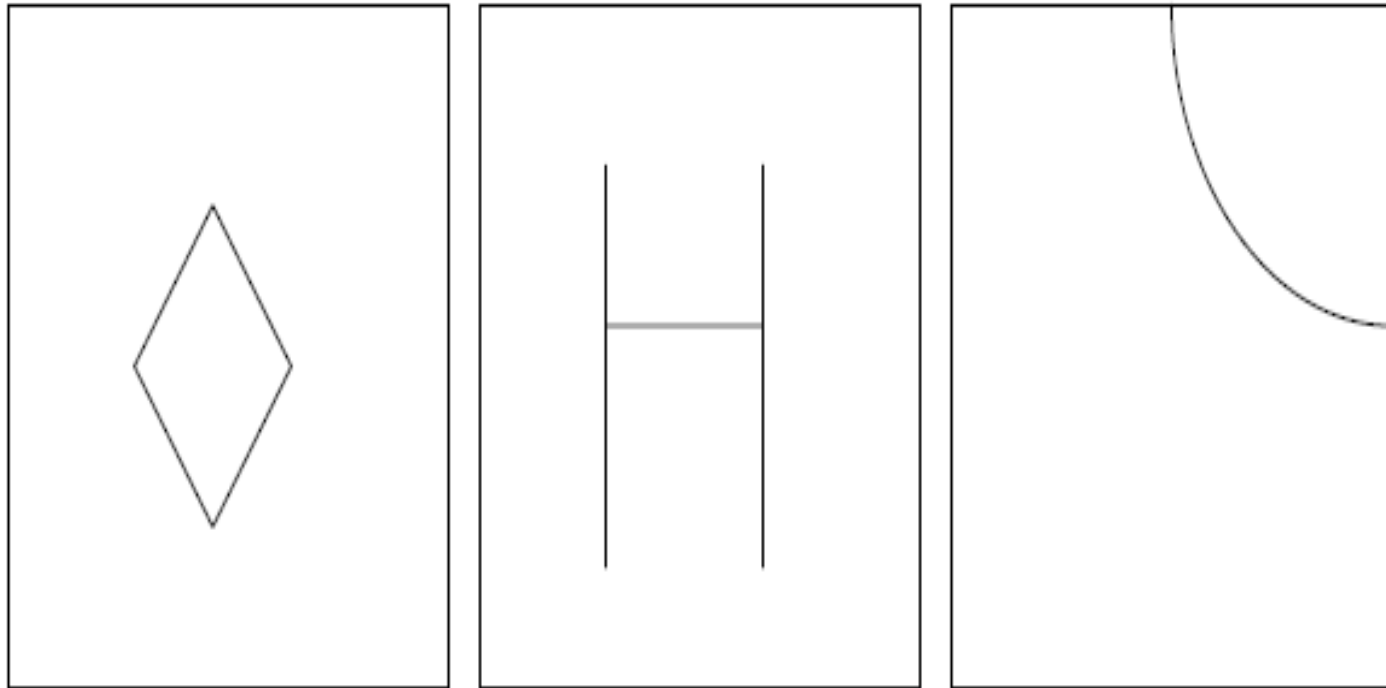
# Lo stile convergente/divergente

Lo stile ***convergente*** procede secondo una logica lineare e convenzionale; sulla base delle informazioni che possiede il soggetto tende a “convergere” verso una risposta unica e facilmente prevedibile.

Lo stile ***divergente*** è proprio del pensiero creativo. Procede autonomamente ed implica originalità e fluidità; non prevede una risposta corretta ed univoca ma consente di produrre una vasta gamma di soluzioni possibili per un dato problema.

# Stile convergente-divergente

Esempi di item del test della creatività e del pensiero divergente (Williams, 1994).



# Gli stili di apprendimento



## A. Predisponi una tabella secondo il seguente format:

	1	2	3	4	5	6
	a.	a.	a.	a.	a.	a.
	b.	b.	b.	b.	b.	b.
	c.	c.	c.	c.	c.	c.
	d.	d.	d.	d.	d.	d.
	e.	e.	e.	e.	e.	e.
Totale per ogni colonna	Totale:	Totale:	Totale:	Totale:	Totale:	Totale:

**B. Esegui il test, suddiviso in sei sezioni. All'interno di ogni colonna segna il punteggio corrispondente per ogni item secondo la legenda che segue:**

**1 = mai; 2 = talvolta; 3 = spesso; 4 = sempre**

<b>1.</b>	<b>Quando devo imparare qualcosa mi trovo meglio se...</b>				
a.	guardo in viso chi spiega	1	2	3	4
b.	faccio molta attenzione alle immagini	1	2	3	4
c.	sottolineo con diversi colori	1	2	3	4
d.	riassumo con schemi, mappe, disegni	1	2	3	4
e.	ricordo la posizione di parole, frasi o paragrafi com'erano sul libro	1	2	3	4
<b>2.</b>	<b>Quando devo imparare qualcosa mi trovo meglio se...</b>				
a.	mi concentro sulla voce di chi spiega	1	2	3	4
b.	un mio compagno mi spiega cosa devo fare	1	2	3	4
c.	leggo a voce alta	1	2	3	4
d.	discuto con una o più persone come fare una cosa	1	2	3	4
e.	uso cd audio, sintesi vocali e registrazioni audio	1	2	3	4

**A questo punto la tabella dovrebbe contenere queste informazioni:**

	1	2	3	4	5	6
	a. 3	a. 2	a.	a.	a.	a.
	b. 2	b. 1	b.	b.	b.	b.
	c. 2	c. 2	c.	c.	c.	c.
	d. 4	d. 1	d.	d.	d.	d.
	e. 5	e. 1	e.	e.	e.	e.
<b>Totale</b>	<b>16</b>	<b>7</b>				

**B. Esegui il test, suddiviso in sei sezioni. All'interno di ogni colonna segna il punteggio corrispondente per ogni item secondo la legenda che segue: 1 = mai; 2 = talvolta; 3 = spesso; 4 = sempre**

<b>3.</b>	<b>Quando devo imparare qualcosa mi trovo meglio se...</b>				
a.	non devo stare seduto a lungo	1	2	3	4
b.	sono coinvolto in un progetto	1	2	3	4
c.	posso manipolare oggetti diversi	1	2	3	4
d.	svolgo attività di laboratorio	1	2	3	4
e.	non devo leggere o ascoltare a lungo	1	2	3	4

<b>4.</b>	<b>Quando devo imparare qualcosa mi trovo meglio se...</b>				
a.	prendo accuratamente appunti	1	2	3	4
b.	l'insegnante scrive spesso alla lavagna	1	2	3	4
c.	leggo attentamente sul libro, senza rumori di fondo	1	2	3	4
d.	faccio riassunti scritti	1	2	3	4
e.	il testo è lineare, senza disegni o fotografie	1	2	3	4

**Esegui il test, suddiviso in sei sezioni. All'interno di ogni colonna segna il punteggio corrispondente per ogni item secondo la legenda che segue:  
1 = mai; 2 = talvolta; 3 = spesso; 4 = sempre**

<b>5.</b>	<b>Quando devo imparare qualcosa mi trovo meglio se...</b>				
a.	mi posso occupare di questioni generali	1	2	3	4
b.	non devo trattare problemi specifici	1	2	3	4
c.	qualcun altro si occupa dei dettagli	1	2	3	4
d.	posso occuparmi di più cose contemporaneamente	1	2	3	4
e.	non devo stare nei tempi di programmazione	1	2	3	4

<b>6.</b>	<b>Quando devo imparare qualcosa mi trovo meglio se...</b>				
a.	devo raccogliere informazioni dettagliate	1	2	3	4
b.	posso scomporre un problema in molti sottoproblemi	1	2	3	4
c.	devo occuparmi di una cosa alla volta	1	2	3	4
d.	ho dei tempi ben precisi in cui portare a termine un lavoro	1	2	3	4
e.	quando parlo o scrivo, attribuisco maggiore importanza ai fatti specifici	1	2	3	4



# Ogni sezione evidenzia uno specifico stile di apprendimento e/o cognitivo:

	1	2	3	4	5	6
	Stile visivo non verbale	Stile Uditivo	Stile Cinestesico	Stile Visivo Verbale	Stile Globale	Stile Analitico
	a.	a.	a.	a.	a.	a.
	b.	b.	b.	b.	b.	b.
	c.	c.	c.	c.	c.	c.
	d.	d.	d.	d.	d.	d.
	e.	e.	e.	e.	e.	e.
Totale						

# Calcolo del punteggio:

In base ai punteggi ottenuti per ogni sezione, osserva,  
per ognuna di loro, in quale fascia ti collochi:

- 20 - 18  $\Rightarrow$  fascia altissima
- 17 - 15  $\Rightarrow$  fascia alta
- 14 - 12  $\Rightarrow$  fascia medio-alta
- 11 - 9  $\Rightarrow$  fascia medio-bassa
- 8 - 5  $\Rightarrow$  fascia bassa

**Non necessariamente l'alunno si  
sarà collocato prevalentemente in  
uno stile piuttosto che in un altro,  
ma il punteggio maggiore in una o  
più sezioni può dare un'indicazione  
di come percepisce la realtà.**

- Se il tuo **stile** prevalente è il **visivo non verbale**, probabilmente impari meglio ragionando per immagini.
- Se il tuo **stile** prevalente è quello **uditivo**, l'ascolto ti facilita.
- Se il tuo **stile** prevalente è il **cinestesico**, apprendi con più facilità quando sei coinvolto direttamente e attivamente in esperienze e progetti.
- Se il tuo **stile** prevalente è il **visivo verbale**, la parola scritta e la lettura sono i tuoi punti di forza.

Lo **stile globale** è tipico delle persone che si concentrano sulle questioni generali e spesso astratte.

Al contrario, le persone con uno spiccato **stile analitico** amano occuparsi dei dettagli di un problema.

In base alle tue esperienze scolastiche, pensa anche se preferisci studiare da solo (**stile individuale**) o a coppie o in gruppo (**stile di gruppo**).

**VISIVO-VERBALE**

**VISIVO-NON  
VERBALE**

Canali sensoriali di  
accesso alle  
informazioni

**UDITIVO**

**CINESTESICO**

## Uditivo

- Prestare attenzione alle spiegazioni in classe
- Richiedere spiegazioni orali
- Registrare le lezioni a scuola
- Trasformare le pagine del libro in formato audio per poi ascoltarle
- Usare la sintesi vocale e utilizzare audiolibri

## Visivo-non verbale

- Prendere appunti in classe e rileggerli a casa
- Riassumere quanto si è letto
- Prendere nota delle istruzioni e dei compiti
- Accompagnare grafici e diagrammi con spiegazioni scritte in generale

## **Visivo-verbale**

- Usare disegni, mappe multimediali in cui inserire parole-chiave, immagini e grafici
- Usare colori nel testo per evidenziare le parole chiave e nelle mappe multimediali per differenziare i diversi contenuti e livelli gerarchici
- Sfruttare gli indici testuali prima di leggere il capitolo di un testo

## **Cinestesico**

- Fare prove nelle materie in cui è possibile trasformare in pratica ciò che si deve studiare
- Alternare momenti in cui si sta seduti a momenti in cui ci si alza in piedi
- Creare mappe e grafici



# Il modello V.A.K. (Felder & Silverman, 1988)

**Visual**  
SEE IT



**Auditory**  
HEAR IT




**Kinesthetic**  
DO IT



Per ogni domanda, indicare:  
**0** non sono d'accordo, **1** sono abbastanza d'accordo,  
**2** sono d'accordo, **3** sono molto d'accordo

- 1.** Preferisco stare in piedi quando lavoro
- 2.** Mi piace fischiare o canticchiare mentre lavoro
- 3.** Ho molto senso dell'orientamento
- 4.** Quando parlo, spesso giocherello con qualcosa (con le chiavi in tasca, con una penna...)
- 5.** Sono bravo a riparare o costruire cose con le mie mani
- 6.** A volte parlo da solo
- 7.** Sono bravo a leggere la piantine stradali
- 8.** Preferisco ascoltare la radio che leggere i giornali
- 9.** Ricordo bene la facce delle persone che ho incontrato anche una volta sola
- 10.** Al lavoro, preferisco seguire istruzioni scritte
- 11.** Al lavoro, preferisco seguire istruzioni orali

- 
12. Al lavoro, preferisco non seguire istruzioni ma provare da solo
  13. Sono bravo a fare i *puzzle*
  14. Cerco spesso il contatto fisico con i miei amici
  15. Mi piace raccontare storie o barzellette
  16. Passo molto tempo al telefono con amici e parenti
  17. Mi piace parlare con le persone faccia a faccia
  18. Mi muovo spesso e sono una persona molto attiva

#### Soluzioni:

Punteggi alti nelle domande 1, 4, 5, 12, 14 e 18 indicano che lo studente è un cinestetico. Punteggi alti nelle domande 2, 6, 8, 11, 15 e 16 indicano che lo studente è un auditivo. Punteggi alti nelle domande 3, 7, 9, 10, 13 e 17 indicano che lo studente è un visivo



**-PROGETTO A RITROSO PER COMPETENZE**

**-RUBRICA DI VALUTAZIONE**

**ret**

# EPIODI DI APPRENDIMENTO SITUATO

1. APPROCCIO PER PROBLEMI
2. PROBLEMI REALI
3. PROBLEMI SITUATI
4. PARTENZA DA CONOSCENZE E COMPETENZE SOLIDE DELL'ALUNNO
5. PROPOSTA DIDATTICA

# EPIODI DI APPRENDIMENTO SITUATO

## Problemi

## STRATEGIE

- VDM (VERIDICAL DECISION MAKING)
- ADM (ADAPTIVE DECISION MAKING)

# **EPIODI DI APPRENDIMENTO SITUATO**

## **Problemi**

### **STRATEGIE**

- **Il 90% dei compiti di scuola chiede di attivare strategie VDM**
- **Il 90% dei compiti nella vita richiedono di attivare strategie ADM**

# **EPISODI DI APPRENDIMENTO SITUATO**

## **Problemi**

## **STRATEGIE**

**Quindi, la scuola abita a risolvere problemi che quasi mai incontreremo nella vita mentre la vita ci chiede di risolvere problemi che richiedono strategie che non utilizziamo quasi mai a scuola.**



# **EPIODI DI APPRENDIMENTO SITUATO**

## **PROPOSTA DIDATTICA**

**Di base per il primo ciclo ma estensibile direttamente al primo biennio della scuola secondaria di II grado**

- 1. Partire da elementi, situazioni, ambienti di gradimento per l'alunno (almeno a gruppi)**
- 2. Proporre un problema, ad esempio di acquisto, come il seguente:**

# **EPIODI DI APPRENDIMENTO SITUATO**

## **PROPOSTA DIDATTICA**

**(per alunni golosi)**

**Ieri ho acquistato una confezione con due tipi di dolci (caramelle e cioccolatini, roccocò e cassatine, ecc.); in essa sono inseriti 4 pezzi del primo tipo e 5 del secondo. La confezione costa € 14. Quanto costa una cassatina?**

# EPIODI DI APPRENDIMENTO SITUATO

## PROPOSTA DIDATTICA

Nei limiti del possibile, portare in classe una confezione reale con pezzi e prezzo reale.

Dare un po' di tempo agli alunni per pensare e aprire una discussione ben regolamentata.

*Chiedere agli alunni di motivare le proprie proposte e cercare, anche con controesempi, di far notare che non è possibile determinare univocamente il prezzo di una cassatina.*

*Individuare le proposte di soluzioni possibili e farle riportare su un piano cartesiano.*

# **EPIODI DI APPRENDIMENTO SITUATO**

## **PROPOSTA DIDATTICA**

**Chiedere agli alunni cosa si potrebbe fare per risolvere il problema, eventualmente suggerendo l'acquisto di una seconda confezione.**

**Condurre, anche con piccoli suggerimenti, a stabilire se e in quali casi la conoscenza degli elementi della seconda scatola possano permettere di risolvere il problema.**

# EPISODI DI APPRENDIMENTO SITUATO

## PROPOSTA DIDATTICA

Provare a portare la discussione sul confronto del contenuto e del prezzo delle scatole, spingendo, ove possibile, a utilizzare un metodo corrispondente al metodo di confronto per la risoluzione di problemi lineare.

*Provare a far individuare le confezioni che permettono l'individuazione univoca dei prezzi degli elementi in esse contenuti e le situazioni in cui ciò è impossibile o indeterminato.*

**EPISODI DI APPRENDIMENTO SITUATO**  
**PROPOSTA DIDATTICA**  
**ESTENSIONE AL I BIENNIO**  
**SCUOLA SECONDARIA II GRADO**

Se la competenza richiesta è quella di individuare le variabili di un problema, analizzare i possibili range di valori, discutere, anche in termini pratici, le situazioni che si possono incontrare, ecc., l'approccio per il I ciclo può essere utile anche al I biennio. Successivamente, se l'alunno ha sviluppato le competenze di base relative, si può passare alla formalizzazione.

**EPISODI DI APPRENDIMENTO SITUATO**  
**PROPOSTA DIDATTICA**

**PENSIERO COMPUTAZIONALE**

**CODING**

**SCRATCH**

# **CLASSIFICAZIONE QUADRILATERI**