

CONSULENZA PEDAGOGICA E PROGETTAZIONE DEI PROCESSI

(Lecce - Università degli Studi)

Insegnamento Modelli e tecnologie per l'intervento inclusivo

GenCod A007958

Docente titolare ANDREA FIORUCCI

Insegnamento Modelli e tecnologie per l'intervento inclusivo

Insegnamento in inglese Models and technologies for inclusive intervention

Settore disciplinare M-PED/03

Corso di studi di riferimento
CONSULENZA PEDAGOGICA E
PROGETTAZIONE DEI PROCESSI

Tipo corso di studi Laurea Magistrale

Crediti 6.0

Ripartizione oraria Ore Attività frontale:
36.0

Per immatricolati nel 2024/2025

Erogato nel 2024/2025

Anno di corso 1

Lingua ITALIANO

Percorso PERCORSO COMUNE

Sede Lecce

Periodo Secondo Semestre

Tipo esame Orale

Valutazione Voto Finale

Orario dell'insegnamento

<https://easyroom.unisalento.it/Orario>

BREVE DESCRIZIONE DEL CORSO

Il corso intende stimolare una riflessione approfondita e fornire indicazioni teoriche, tecniche e operative sul rapporto tra tecnologie assistive e costruzione di ambienti accessibili, accompagnando gradualmente gli studenti nella conoscenza e nell'applicazione delle diverse soluzioni tecnologiche per l'inclusione.

Oltre a offrire un quadro sulle tecnologie assistive nel contesto della scuola e, più in generale, della formazione, il corso analizza in dettaglio i principali bisogni degli apprendenti nelle diverse aree, come quella sensoriale, motoria, socio-emotiva, del linguaggio e della comunicazione, e dell'apprendimento. Verranno approfondite le soluzioni tecnologiche disponibili per rispondere a queste necessità, con particolare attenzione agli strumenti per la compensazione dei deficit visivi e uditivi, ai dispositivi di accesso per studenti con difficoltà motorie, alle tecnologie per il supporto delle competenze relazionali, ai sistemi di Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA) e ai software per il supporto dei Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA).

Un elemento centrale del corso sarà l'approfondimento della Progettazione Universale come orizzonte metodologico e dell'Universal Design for Learning (UDL) come guida operativa per lo sviluppo di interventi inclusivi basati sulle tecnologie digitali e assistive. Attraverso un approccio interdisciplinare e applicativo, il corso intende promuovere competenze utili alla progettazione di ambienti di apprendimento accessibili e personalizzati, affinché le tecnologie assistive non siano solo strumenti di compensazione, ma diventino risorse per il potenziamento dell'autonomia, della partecipazione e della qualità dell'esperienza formativa di tutti gli studenti.

PREREQUISITI

è consigliata una conoscenza di base in alcuni ambiti per favorire una migliore comprensione e partecipazione attiva alle attività proposte.

- Conoscenze di base in pedagogia e didattica speciale: familiarità con i principi fondamentali dell'inclusione scolastica e delle strategie didattiche per studenti con bisogni educativi speciali.
- Competenze digitali di base: capacità di utilizzare strumenti informatici e ambienti digitali per l'apprendimento, con particolare riferimento alle piattaforme educative.
- Capacità di analisi e riflessione critica nel valutare l'impatto delle tecnologie sull'apprendimento e sulla partecipazione attiva degli studenti con disabilità o difficoltà di apprendimento.

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso si propone di sviluppare conoscenze e competenze nell'ambito delle tecnologie assistive e della progettazione di ambienti di apprendimento accessibili, con particolare attenzione ai principi dell'Universal Design for Learning (UDL) e all'integrazione di soluzioni ICT per l'inclusione educativa. Gli obiettivi formativi possono essere così delineati.

- Comprendere il ruolo e l'impatto delle tecnologie assistive nel contesto educativo e formativo, con riferimento alle diverse aree di bisogno degli apprendenti (sensoriale, motoria, socio-emotiva, del linguaggio e della comunicazione, dell'apprendimento).
- Analizzare e selezionare le tecnologie assistive più adeguate per favorire l'accessibilità e la partecipazione degli studenti con disabilità o bisogni educativi speciali.
- Approfondire il quadro teorico di riferimento della Progettazione Universale e dell'Universal Design for Learning (UDL) per lo sviluppo di ambienti di apprendimento inclusivi e personalizzati.
- Sviluppare competenze operative per l'integrazione delle tecnologie digitali e assistive nella didattica, con particolare attenzione agli strumenti per la compensazione dei deficit e il supporto alle diverse forme di apprendimento.
- Promuovere un approccio critico e consapevole nell'uso delle tecnologie assistive, considerando le implicazioni pedagogiche, sociali ed etiche legate alla loro implementazione nei contesti educativi.
- Progettare e implementare strategie didattiche inclusive, basate sulle tecnologie assistive e digitali, al fine di migliorare l'autonomia, la partecipazione e la qualità dell'esperienza formativa degli studenti.

METODI DIDATTICI

Il corso adotta un approccio che combina metodologie attive e partecipative con l'uso di strumenti digitali e tecnologie assistive. L'obiettivo è favorire un apprendimento significativo e applicabile nei contesti educativi reali.

Lezioni frontali interattive, supportate da materiali multimediali, per introdurre i concetti chiave relativi alle tecnologie assistive, alla progettazione universale e all'Universal Design for Learning (UDL).

Didattica laboratoriale, con esercitazioni pratiche sull'uso di tecnologie assistive e soluzioni ICT per l'inclusione, permettendo agli studenti di acquisire competenze operative attraverso esperienze dirette.

Analisi di casi studio, per favorire la comprensione delle applicazioni pratiche delle tecnologie assistive nei diversi contesti educativi e formativi.

Apprendimento collaborativo, attraverso attività di gruppo finalizzate alla progettazione di ambienti di apprendimento accessibili e allo sviluppo di strategie didattiche inclusive.

Problem-Based Learning (PBL), con la risoluzione di problemi reali legati all'accessibilità e all'inclusione, stimolando il pensiero critico e la capacità di problem-solving.

Utilizzo di piattaforme digitali e ambienti di apprendimento virtuali, per favorire l'accessibilità e la sperimentazione di strumenti tecnologici in un'ottica inclusiva.

Valutazione formativa e feedback continuo, attraverso questionari, discussioni guidate e momenti di riflessione condivisa per monitorare il percorso di apprendimento degli studenti.

MODALITA' D'ESAME

Per gli studenti non frequentanti, l'esame consisterà in una prova orale.

Per gli studenti frequentanti, la valutazione sarà basata su lavori di gruppo finalizzati alla progettazione di interventi didattici inclusivi, ispirati all'approccio Universal Design for Learning (UDL) e supportati dall'uso delle tecnologie assistive e digitali.

PROGRAMMA ESTESO

Il corso è articolato in due macro-sezioni.

Prima parte – Fondamenti teorici e metodologici dell'inclusione e delle tecnologie per l'apprendimento

Questa sezione introduce il quadro concettuale dell'inclusione educativa, con particolare attenzione alla progettazione universale e all'Universal Design for Learning (UDL). Verranno analizzate le basi pedagogiche e metodologiche dell'uso delle tecnologie per l'inclusione, evidenziando il ruolo del docente come facilitatore di ambienti di apprendimento accessibili.

- Progettazione Universale come orizzonte e Universal Design for Learning come guida operativa per l'inclusione
- Introduzione alle tecnologie assistive nella scuola: tipologie, funzioni e contesti di applicazione
- Robotica per l'inclusione: strumenti e strategie per il gioco accessibile
- Selezione e valutazione di risorse digitali di qualità per l'apprendimento

Seconda parte – Tecnologie inclusive e accessibilità per diverse tipologie di disabilità

Questa sezione approfondisce l'uso delle tecnologie in relazione alle specifiche esigenze degli apprendenti, analizzando il loro impatto sulla partecipazione e il successo formativo. Attraverso un'analisi dettagliata delle barriere e delle facilitazioni offerte dalle tecnologie, verranno esaminati strumenti e strategie per supportare studenti con disabilità sensoriali, motorie, cognitive, comunicative e socio-emotive.

- Tecnologie assistive per la disabilità visiva: strumenti e strategie per l'accessibilità
- Facilitazioni e barriere per la partecipazione degli studenti con disabilità uditiva
- Tecnologie assistive per la disabilità motoria: dispositivi di accesso e supporto alla mobilità
- Tecnologie assistive per il potenziamento delle funzioni cognitive ed esecutive
 - Strumenti assistivi per i bisogni comunicativi complessi: la Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA)
- Tecnologie assistive per i Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA)
- Tecnologie assistive per il supporto delle competenze socio-emotive

TESTI DI RIFERIMENTO

Enrico Angelo Emili (eds) *Costruire ambienti inclusivi con le tecnologie. Indicazioni teoriche e spunti pratici per una scuola accessibile*, Erickson, Trento, 2023 (I e II parte)

Analisi delle linee guida UDL, adattamento per il contesto universitario reperibile <https://dante-u.it/> (studiare i tre principi con le relative linee guida)