



Scheda risorsa

Panoramica delle metodologie per l'inclusione

Blocco del modulo/E

1/ Punto della situazione

La didattica inclusiva presuppone la conoscenza da parte del docente di una molteplicità di metodi e di tecniche, che diano la possibilità ad ogni alunno di apprendere nel modo a lui più consono. Possiede l'insegnante queste competenze?

2/ Approccio dimostrativo

Vogliamo dimostrare che la conoscenza e la pratiche delle diverse metodologie può rendere più semplice e più rassicurante l'insegnamento

Le fonti di riferimento sono i testi classici di pedagogia, da Dewey a Vygotskij, da Bruner a Gardner, da Freinet a Morin.

3/ Contesto Alcune di queste metodologie si possono applicare in contesti in cui esiste una organizzazione flessibile e non rigida.

4/ Limiti

Alcuni metodi prevedono costi per l'acquisto di materiali, spazi idonei, attrezzature informatiche per tutti.

5/ Perspectives

Il possesso di vaste competenze metodologiche rafforza la professionalità del docente e crea le condizioni per la costruzione di una società più democratica

Il bagaglio di competenze metodologiche costituisce una sorta di cassetta degli attrezzi cui il docente può far ricorso sia in fase di programmazione della lezione sia nel corso della stessa lezione.



Punto di partenza fondamentale è la *Teoria delle intelligenze multiple* di Howard Gardner che ha aperto la strada al pensiero che l'apprendimento si realizza in modo più efficace quando i metodi si adeguano alle risorse che effettivamente ogni alunno possiede.¹

Il *Costruttivismo* ha inoltre dato ai docenti la opportunità di mettere in pratica un insegnamento non preconfezionato e non basato sulla mera trasmissione del sapere. La vera conoscenza si attua solo con l'esperienza diretta e non con la memorizzazione di dati, formule e testi. Secondo questa teoria sono infatti i soggetti che apprendono ad elaborare il sapere partendo dalla propria esperienza e dalla propria volontà di costruire la conoscenza. L'insegnante "si limita" a creare le condizioni perché questo avvenga.

Un efficace modo di apprendere è **l'apprendimento cooperativo**, in base al quale gli allievi imparano insieme, aiutandosi a vicenda e sfruttando le competenze che ognuno dimostra di possedere. Già Lev Vygotskij sosteneva che l'apprendimento avviene meglio con l'assistenza di compagni o di educatori.

Il lavoro di gruppo è molto efficace se l'insegnante riesce ad evitare che solo qualcuno faccia da guida costringendo gli altri ad adeguarsi. Per fare in modo che tutti diano effettivamente il proprio contributo ci sono varie tecniche. Una è quella di preparare un compito per ciascuno che poi sia presentato agli altri componenti del gruppo e spiegato poi all'intera classe. Un'altra è quella del cosiddetto *puzzle o metodo degli esperti*.

- Si tratta di un'attività divisa in tre fasi:
 - a. Studio autonomo da parte di ciascun allievo;
 - b. costituzione dei "gruppi degli esperti";
 - c. insegnamento/apprendimento di gruppo.

Procedimento per una classe di 25 alunni

- Si prepara il materiale in modo che possa essere elaborato autonomamente;
- si divide l'argomento in cinque parti;
- si divide la classe in gruppi di cinque.
- Ogni alunno di ciascun gruppo studia autonomamente una delle cinque parti.

- Si formano poi cinque gruppi degli esperti, formati da coloro che hanno studiato la stessa parte.
- Gli esperti chiarificano il compito e pianificano il lavoro.
- Tornano poi nei gruppi originari d'insegnamento, dove mettono in pratica il piano di lavoro elaborato nel gruppo degli esperti.
- L'insegnante deve, alla fine, verificare ciò che ciascun alunno ha appreso, i progressi che ha fatto e i problemi che si sono riscontrati.

Ci sono altri metodi in cui si lavora in gruppo, come la **lezione-laboratorio**, **l'apprendimento per scoperta**, **lo studio dei casi**.

Si tratta di procedimenti che richiedono una buona strutturazione del percorso e che forniscono agli alunni la strada per arrivare a un risultato o a una soluzione.

¹ Com'è noto, Gardner ha individuato 9 tipi di intelligenza: linguistica, logico-matematica, spaziale, corporea, musicale-ritmica, interpersonale, intrapersonale, naturalistica, esistenziale. Solo i primi tre tipi di intelligenza si identificano con quella che normalmente viene riconosciuta come intelligenza e che viene sottoposta a misurazioni.



In particolare, con *l'apprendimento per scoperta* e con lo *studio dei casi* si mette in pratica un approccio fondato sul "problem posing" e sul "problem solving", cioè sulla formulazione del problema e sulla ricerca della soluzione, come avviene usualmente nella vita normale. Nella *lezione-laboratorio* l'apprendimento avviene attraverso il fare, con l'esperimento e con attività esperienziali, che favoriscono la creatività.

Un metodo particolarmente adatto a sviluppare il senso di responsabilità, l'autostima e la riflessione sulle proprie competenze è quello del **progetto didattico**.

Il modello classico del progetto didattico, proposto da Karl Frey, consiste nella elaborazione ed esecuzione di un piano di lavoro in 5 fasi.

1. Raccolta di idee (attraverso un brain-storming) e formulazione di un'ipotesi di progetto
2. Stesura di un piano di lavoro (con divisione dei compiti, individuazione di tempi, luoghi e strumenti)
3. Esecuzione del progetto, con produzione di oggetti o testi
4. Interruzione delle attività al bisogno per risolvere problemi pratici e/o tecnici, per ridefinire insieme il piano di lavoro, per affrontare eventuali conflitti, per valutare ed autovalutare l'attività svolta, per favorire meta-interazioni di gruppo.
5. Conclusioni: valutazione del progetto realizzato, in termini positivi e negativi (aperta alla possibilità di ritornare alla fase iniziale), esposizione dei risultati, allestimento di una mostra, pubblicazioni cartacee ed online, ecc.

Il metodo cooperativo si adotta anche nelle lezioni di **interclasse** o a **classi aperte**, dove i docenti, costituiti in team, propongono un tema interdisciplinare che viene poi sviluppato a gruppi dagli alunni delle due classi.

Il **role-playing** si presta molto bene alla rappresentazione di argomenti di particolare interesse che possono essere discussi e valutati dai diversi interpreti. Mettersi nei panni dell'altro aiuta infatti a sviluppare il pensiero divergente, a riflettere sui propri comportamenti, a capire meglio il mondo attorno a noi.

Il role playing può essere usato nell'insegnamento delle lingue con il sistema del *superlearning* o della *suggestopedia*.

Esso si attua in 3 fasi, come nel seguente esempio:

1. Ascolto della lettura fatta lentamente dall'insegnante (testo in lingua con traduzione a fronte) possibilmente con accompagnamento musicale a 60 bpm
2. Esercitazione e approfondimento individuale (con accompagnamento di musica barocca)
3. Assegnazione dei ruoli e dei compiti ad ogni allievo
4. Realizzazione di dialoghi in situazione

Talvolta si rivela invece necessario predisporre un **insegnamento individualizzato** che tenga conto delle competenze di ciascun alunno. In questo caso è opportuno preparare un piano individuale di lavoro per singoli allievi con compiti ad hoc che preveda opzioni di approfondimento e momenti di rafforzamento di quanto è stato appreso. Nella didattica individualizzata bisogna saper adattare l'insegnamento alle caratteristiche degli allievi e ai loro stili di apprendimento.

L'insegnamento personalizzato prevede, in alternativa, una maggiore corresponsabilizzazione dell'allievo in quanto il piano di apprendimento viene gestito direttamente dal discente in base ad obiettivi che lui stesso si è dato valutando le proprie



capacità e le mete che vuole raggiungere. Nell'insegnamento personalizzato sono coinvolte oltre alla sfera cognitiva, anche quelle sociale ed emotiva.

In casi determinati il docente può far ricorso alla **lezione frontale**, rispettando però alcune clausole:

- non deve durare più di 20 minuti,
- deve prevedere momenti di feedback sia durante la spiegazione che alla fine.

Nella *lezione frontale* può essere opportuno dotarsi di strumenti complementari di informazione o di organizzatori propedeutici come gli schemi sintetici, le mappe concettuali, le tavole sinottiche, ecc.

La tecnica di spiegazione maggiormente usata è la cosiddetta formula **RER**, cioè l'esposizione della **R**egola o del tema generale della lezione, l'**E**sempio o l'approfondimento e infine la riproposizione della **R**egola arricchita con gli esempi. Prima dell'inizio vanno specificati gli obiettivi della lezione.

Durante la lezione si possono proporre brevi compiti per verificare la comprensione, mentre alla fine si può chiedere una valutazione della spiegazione.

Nella lezione frontale vanno presi in considerazione anche aspetti di Microteaching, come il tono della voce, il modo di comunicare e di muoversi nello spazio, l'atteggiamento nei confronti di chi ascolta, la padronanza del proprio modo di porsi.

Una metodologia molto efficace è la cosiddetta **pedagogia del patrimonio**. Essa consiste nella scoperta guidata del patrimonio storico della città, fatta sia attraverso i contenuti storico artistici o paesaggistici sia attraverso le emozioni e il coinvolgimento personale. L'insegnante prepara una dispensa con brevi spiegazioni e indicazioni per le attività di ricerca. La conoscenza si raggiunge con l'attivazione dei 5 sensi e con attività creative, come la composizione di quaderni liberi, la produzione di testi collettivi, il disegno, la realizzazione di oggetti artistici. Si possono usare strumenti vari per lo studio e l'individuazione di dettagli che ogni partecipante può utilizzare come spunti per la propria attività (fotografia, specchio, riquadro, materiale per il disegno, ecc.).

L'uso delle tecnologie informatiche può prestarsi ad attività di ricerca guidata fatta da gruppi di lavoro che possono interagire fra di loro e con il docente attraverso apposite *piattaforme di e-learning*.

Un metodo classico è l'**inchiesta virtuale** preparata in anticipo dal docente con un pacchetto ben definito che contiene l'introduzione al tema, gli obiettivi da raggiungere, il compito da svolgere, il procedimento da mettere in pratica, le risorse cui attingere, le autovalutazioni in itinere e finali del lavoro svolto. Le attività si svolgono normalmente in modo cooperativo e inclusivo.