

The background features several thick, colored lines and dots. A vertical blue line is at the top left. A red line starts at the bottom left, goes up and right, then down and right, then up and right. A green line starts at the middle left, goes down and right, then up and right. Black dots are placed at the ends of these lines. The text is centered over the red line.

PROGETTARE PER

# L'INCLUSIONE

LINEE GUIDA PER DOCENTI

# INFORMAZIONI SU PROGETTARE PER L'INCLUSIONE - LINEE GUIDA PER DOCENTI

**Riconessioni ha proposto un ciclo di webinar formativi dedicato a sei metodologie di progettazione per l'inclusione, rivolto a docenti di scuole primarie e secondarie di primo grado.**

L'iniziativa è stata caratterizzata da un approccio pragmatico e analitico alla progettazione di attività didattiche innovative e inclusive, gli esperti e le esperte che hanno partecipato ai webinar hanno scritto linee guida che potessero sostenere i docenti a progettare percorsi inclusivi. Questa pubblicazione raccoglie queste linee guida per permettere ai docenti di rafforzare le proprie competenze di progettazione didattica, attingendo dall'esperienza di esperti di dominio, ricercatori e docenti.

**È possibile vedere le registrazioni video di tutti i webinar in qualsiasi momento, consultare e scaricare materiali di approfondimento collegandosi alla pagina:**

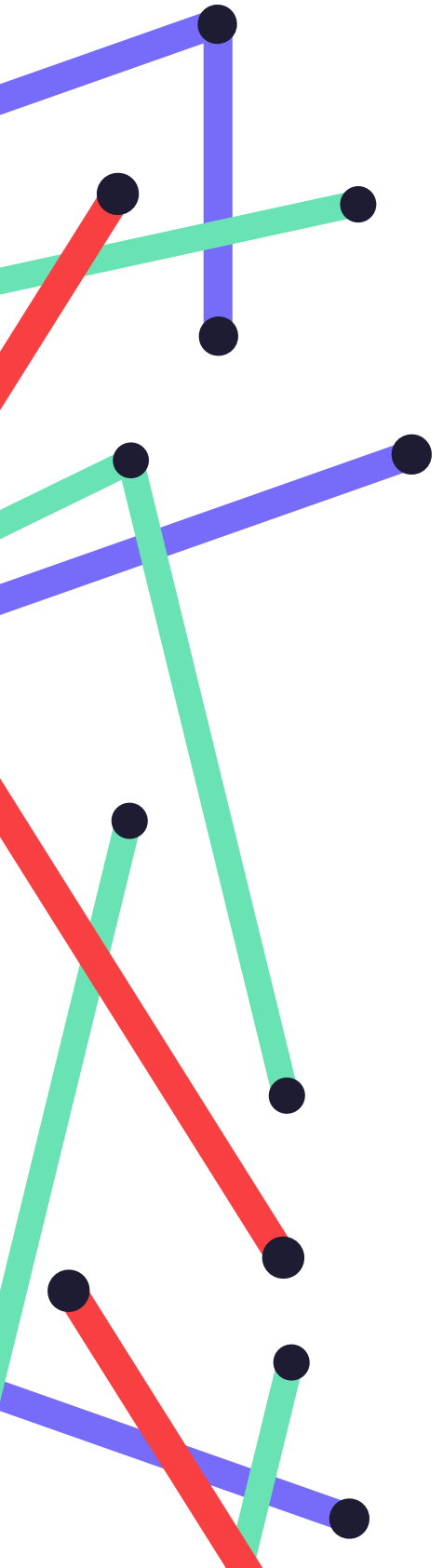
[www.riconessioni.it/webinar/](http://www.riconessioni.it/webinar/)

## RINGRAZIAMENTI

Riconessioni ringrazia tutte le relatrici e tutti i relatori che hanno contribuito al ciclo di webinar, intervenendo e curando i materiali di formazione.

In ordine alfabetico: **Eloisa Benna** di *Diskolé APS di Torino*, **Claudio Berretta** dell'*Università degli Studi di Torino*, **Ylenia Cafaro** di *Teach for Italy*, **Daniela Di Donato** dell'*Università degli Studi di Roma "La Sapienza"* e di *Flipnet*, **Roberta Levi** del team *Riconessioni di Fondazione per la Scuola*, **Andrea Maccarini** dell'*Università di Padova*, **Giulia Marasso** del *CPIA II di Torino*, **Marcello Enea Newman** del team *Riconessioni di Fondazione per la Scuola*, **Grazia Paladino** di *Flipnet* e dell'*Istituto IC Federico De Roberto di Zafferana Etnea*, **Giovanna Pasquetti** di *Teach for Italy*, **Anna Peiretti** di *Fondazione Paideia*, **Paola Perletto** del *CPIA III di Torino*, **Cecilia Rubertelli** di *Fondazione Paideia*, **Valentina Sacchetto** di *Diskolé APS di Torino*, **Francesca Schir** della *Libera Università di Bolzano*, **Enzo Zecchi** collaboratore dell'*USR Emilia-Romagna*.

# INDICE

- 
- 5 Premessa
- 5 **Per una progettazione didattica che integra le Socio-Emotional Skills,**  
Referente accademico  
Andrea Maccarini
- 6 **Progettare per l'inclusione con un lesson plan in 5 passi e l'approccio a ritroso**  
A cura di Giovanna Pasquetti
- 7 MI PREPARO
- 9 ESPLORO UN ESEMPIO
- 15 CI PROVO ANCHE IO
- 
- 16 **Progettare per l'inclusione con il Cooperative Learning**  
A cura di Claudio Berretta
- 17 MI PREPARO
- 18 ESPLORO TRE ESEMPI
- 18 Apprendimento cooperativo informale
- 18 Matite sul tavolo
- 19 Learning Together
- 20 CI PROVO ANCHE IO
- 
- 22 **Progettare per l'inclusione con il Flipped Learning**  
A cura di Daniela Di Donato
- 23 MI PREPARO
- 23 ESPLORO DUE ESEMPI
- 24 Suggestione 1: Siamo menti narranti
- 25 Suggestione 2: Cittadinanza digitale
- 28 CI PROVO ANCHE IO

30 **Progettare per l'inclusione  
con il Peer Tutoring**

A cura di Francesca Schir

31 MI PREPARO

32 ESPLORO DUE ESEMPI / **same-age**

33 Progettazione attività "Partner learning"

34 Class Wide Peer Tutoring

36 ESPLORO UN ESEMPIO / **cross-age**

40 CI PROVO ANCHE IO

---

42 **Progettare per l'inclusione  
con il Project Based Learning**

A cura di Enzo Zecchi

43 MI PREPARO

43 ESPLORO UN ESEMPIO

44 CI PROVO ANCHE IO

---

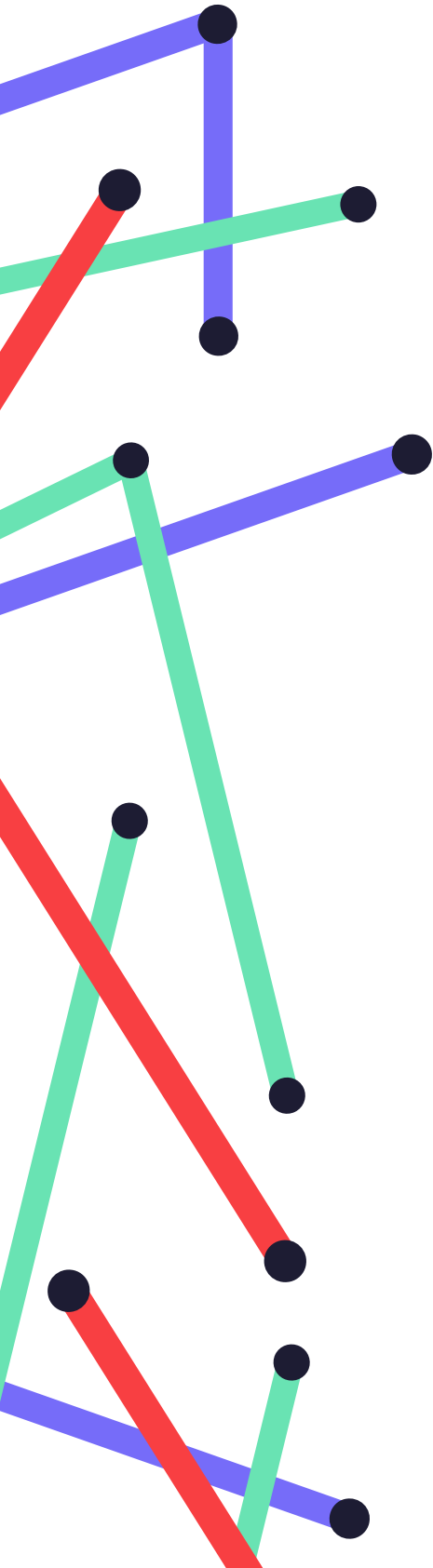
46 **Progettare percorsi  
di lettura per l'inclusione**

A cura di Anna Peiretti

47 MI PREPARO

48 ESPLORO UN ESEMPIO

49 CI PROVO ANCHE IO



# PREMESSA

## PER UNA PROGETTAZIONE DIDATTICA CHE INTEGRA LE SOCIO-EMOTIONAL SKILLS,

Referente accademico Andrea Maccarini, Università di Padova.

### PROGETTARE PER L'INCLUSIONE - LINEE GUIDA PER DOCENTI

È una raccolta di materiali autoformativi progettati e realizzati da insegnanti e formatori che hanno preso parte al ciclo di webinar di Riconessioni **“Progettare per l’inclusione”** referente accademico Andrea Maccarini, Università di Padova. A partire dall’analisi di sei metodologie questo manuale vuole fornire ai docenti strumenti per una didattica innovativa e inclusiva, da realizzare con la propria classe o con un gruppo di studenti. Attraverso le linee guida alla progettazione didattica proposte da esperti gli insegnanti possono consolidare competenze per progettare in modo efficace.

### PERCHÉ MI È UTILE?

Le innovazioni didattiche incentrate sulla laboratorialità, sulla collaborazione e sul rendere bambine e bambini, ragazze e ragazzi protagonisti dell’apprendimento, sono gli strumenti per superare le rigidità dei metodi tradizionali d’insegnamento, che possono risultare per molti un ostacolo al successo formativo e al processo di crescita.

Le linee guida sono uno strumento per progettare in modo analitico e attento lezioni efficaci, esperienze didattiche altamente inclusive, che aiutino gli insegnanti a lavorare con un intero gruppo classe, composto in modo eterogeneo, senza lasciare indietro nessuno.

Questa pubblicazione si rivolge a docenti che vogliono migliorare e approfondire le proprie competenze di progettazione didattica, con un’attenzione particolare alle seguenti metodologie:

- 1. Approccio a ritroso con un lesson plan in 5 passi**
- 2. Cooperative learning**
- 3. Flipped learning**
- 4. Peer tutoring**
- 5. Project based learning**
- 6. Percorsi di lettura per l’inclusione**

### COME UTILIZZARE QUESTE LINEE GUIDA?

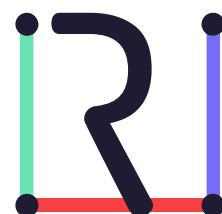
Nelle prossime pagine troviamo le linee guida alla progettazione didattica. Ciascun capitolo contestualizza una **metodologia di progettazione**: nella sezione **Mi preparo** scopriamo le sue componenti fondanti, nella sezione **Esploro un esempio** la analizziamo declinata in un esempio, infine in **Ci provo anche io** siamo invitati a sperimentare autonomamente quanto appreso. Buona scoperta, buona progettazione!



PROGETTARE PER  
L'INCLUSIONE

CON UN  
LESSON PLAN  
IN 5 PASSI  
E L'APPROCCIO  
A RITROSO

**A cura di Giovanna Pasquetti**  
Responsabile formazione e supporto  
di Teach for Italy



## MI PREPARO

### Istruzioni per la progettazione passo passo

Per la progettazione della lezione, è possibile utilizzare il modello del "Piano di Lezione in 5 Passi - Teach for Italy" disponibile [qui](#). Il template presenta un momento iniziale di riflessione su visione generale e obiettivo della lezione e 5 passi per pianificare la lezione minuto per minuto a ritroso partendo dagli obiettivi formativi.

#### I 5 PASSI

1. APERTURA
2. INTRODUZIONE AL NUOVO MATERIALE
3. PRATICA GUIDATA
4. PRATICA INDIPENDENTE E VERIFICA
5. CHIUSURA

#### LA VISIONE PER LA LEZIONE

L'ordine in cui sono elencati i 5 passi corrisponde al loro ordine cronologico, ossia all'ordine che seguono durante la lezione in classe.

Ma in fase di progettazione, l'ordine da seguire non è quello cronologico: è fondamentale partire dalla fine, che noi definiamo come visione per la lezione, composta dall'obiettivo di apprendimento, dai punti chiave in cui si scompone l'obiettivo e dalla verifica.

**Cosa gli studenti dovrebbero essere in grado di conoscere, comprendere e fare e come potranno dimostrarlo entro la fine della lezione?**

#### I PUNTI CHIAVE

La risposta a queste domande produce i punti chiave, ovvero le conoscenze, il cosa, e le abilità, il come, prioritarie di cui gli studenti hanno bisogno per padroneggiare l'obiettivo. I punti chiave descrivono appunto il cosa, il come e il perché di ciò che si sta imparando.

Avere dei punti chiave specifici e verificabili ci permette di concentrare la nostra lezione sulle informazioni più essenziali da insegnare per raggiungere l'obiettivo e di esprimerle in un linguaggio adatto agli studenti. Inoltre ci aiutano a evitare di pianificare un'attività che potrebbe non essere allineata all'obiettivo di apprendimento o alla verifica.

#### LA VERIFICA

La verifica invece è lo strumento per valutare proprio questi punti chiave e dunque la padronanza dell'obiettivo di apprendimento. La verifica si ricollega direttamente al punto 4 del piano di lezione, che diventa quindi il primo passo da fare in fase di progettazione della lezione.

# MI PREPARO

L'ordine degli step per pianificare una lezione è quindi:

## 1 PRATICA INDIPENDENTE E VERIFICA

### DOMANDE GUIDA

In che modo gli studenti si potranno esercitare in modo individuale durante la lezione? Cosa farai per verificare quanto ogni singolo studente padroneggia l'obiettivo della lezione?

### ESERCIZIO INDIPENDENTE

In questo step è fondamentale dare agli studenti il tempo di esercitarsi in modo indipendente e di dimostrare la padronanza dell'obiettivo formativo in autonomia. Se manca questo step, gli studenti potrebbero avere delle difficoltà a conservare le informazioni apprese e l'insegnante non saprà chi ha appreso il contenuto e chi no.

## 2 PRATICA GUIDATA

### DOMANDE GUIDA

In che modo darai opportunità ai tuoi studenti di far pratica su ciò che verrà testato nella verifica?

### TEMPO UTILE

In questo step è fondamentale fornire agli studenti il tempo di esercitarsi con la guida e la correzione dell'insegnante.

## 3 INTRODUZIONE AL NUOVO MATERIALE

### DOMANDE GUIDA

Cosa impareranno gli studenti?  
Cosa faranno per poterlo imparare?

### COSA, COME, PERCHÉ

In questo step è fondamentale presentare agli studenti il cosa, il come e il perché dell'obiettivo che stanno apprendendo.

## 4 APERTURA

### DOMANDE GUIDA

Come catturerai l'interesse dei tuoi studenti? Come comunicherai cosa gli studenti stanno per imparare in una maniera coinvolgente e interessante? Come comunicherai perché l'apprendimento dell'obiettivo è importante e utile nella vita quotidiana degli studenti?

### MOTIVAZIONE

In questo step è fondamentale avere una buona apertura per far desiderare agli studenti di imparare. Se manca questo step, gli studenti non sono motivati e potrebbero non prestare attenzione.

## 5 CHIUSURA

### DOMANDE GUIDA

Cosa dovranno fare gli studenti per riassumere e consolidare il significato di ciò che hanno imparato? Quali progressi avranno fatto gli studenti verso i loro obiettivi di lungo termine? Cosa dovranno aspettarsi gli studenti nella prossima lezione?

### RIASSUMERE E COLLEGARE

In questo step è fondamentale avere una solida chiusura per aiutare gli studenti a riassumere e collegare ciò che hanno imparato.



## ESPLORO UN ESEMPIO

Piano di Lezione in 5 Passi per una lezione di matematica - "Teach for Italy". L'esempio qui riportato è stato adattato al template di questa pubblicazione, il lesson plan originale di Teach for Italy è disponibile [qui](#).

### Obiettivo di questa sezione:

Pianificare in 5 passi una lezione di matematica, scoprendo la metodologia di Teach for Italy

**Durata totale=** 1 ora 30 min

## VISIONE PER LA LEZIONE

### OBIETTIVI

Gli studenti saranno in grado di consolidare le capacità di calcolo aritmetico

Gli studenti saranno in grado di calcolare il minimo comune multiplo (m.c.m.) di due o più numeri

Focus sulle soft skills: gli studenti saranno in grado di sviluppare la perseveranza e l'orientamento agli obiettivi

### PUNTI CHIAVE

**Cosa:** la definizione di multiplo, la definizione di minimo comune multiplo, l'algoritmo di calcolo del m.c.m.

**Come:** utilizzare il crivello di Eratostene, calcolare il m.c.m. fra due o più numeri facendo moltiplicazioni

**Perché:** Utilizzare il m.c.m. che serve a individuare quando degli eventi paralleli avvengono nello stesso momento. Questo ci aiuta a organizzarci al meglio, a prevenire e a risolvere eventuali problemi. Il m.c.m ci serve anche a vincere al gioco del Bum

**La metodologia:** si basa sul gioco, con l'obiettivo di favorire lo sviluppo di competenze quali la perseveranza e l'orientamento agli obiettivi, utili per affrontare le sfide quotidiane

### VERIFICA

Descrivi brevemente cosa faranno gli studenti per dimostrare di aver padroneggiato (o fatto progressi verso) l'obiettivo. Allega la tua valutazione formativa giornaliera includendo una risposta esemplare dello studente che illustri il livello di rigore desiderato. Ricorda la valutazione deve essere allineata all'obiettivo (deve testare ogni punto chiave di conoscenze e abilità), rigorosa, progressiva e mirata, affidabile/fattibile.

"Tre lampadine si accendono, rispettivamente, ogni 6 secondi, ogni 10 secondi e ogni 12 secondi. Ora sono le 10:00 e si sono accese tutte insieme: a che ora si accenderanno ancora contemporaneamente? Quante volte si accenderanno insieme in un'ora?"

# PIANO DI ESECUZIONE

## 4 APERTURA

**Durata totale** = 10'

### Obiettivi

Pianificare le azioni dell'insegnante e degli alunni e le risorse necessarie per affrontare e rispondere a queste domande guida:

- Come catturi l'interesse dei tuoi studenti?
- Come comunichi cosa gli studenti stanno per imparare in maniera coinvolgente e interessante?
- Come comunichi perché l'apprendimento dell'obiettivo è importante e utile nella vita quotidiana degli studenti?
- Come comunichi come avverrà l'apprendimento?
- Come attivi le competenze pregresse?

### AZIONE INSEGNANTE

**Cosa dire e cosa fare in questa parte della lezione per generare le azioni degli studenti indicate a destra?**

- La scorsa lezione abbiamo parlato dei multipli.
- Oggi parleremo di multipli comuni e impareremo a calcolare il minimo comune multiplo (m.c.m) di due o più numeri, che vi servirà per risolvere problemi in molti ambiti, ad esempio per capire quando due eventi diversi avverranno in contemporanea.
- Lo impariamo giocando al gioco del Bum!  
Quanti conoscono questo gioco?
- Gioco del Bum: "Ora ci giocheremo, alzatevi tutti in piedi. Contiamo tutti insieme. Io vi indico e dite un numero. Bene, troppo facile vero? Facciamo allora che al posto di 3 dobbiamo dire Bum. Ancora troppo facile? Facciamo che anche al posto dei suoi multipli dobbiamo dire bum."
- Si aggiungono il 4, il 6, ecc.
- Quando devo dire Bim, Bum, Bam?
- Cosa rappresenta quel numero?
- Ma come si fa a vincere a questo gioco? Con questo crivello di Eratostene". (In base al tempo rimasto, aggiungo due parole sulla vita di Eratostene e il significato del nome crivello).
- Ho preparato alla lavagna un crivello di Eratostene. Scrivo le regole alla lavagna.
- "Chi sbaglia si siede ed inizia a ricopiare sul suo quaderno il quadrato con i numeri che ho scritto alla lavagna".
- Faccio durare il gioco in base al tempo a disposizione.
- "Bene, vedo che la sfida si fa sempre più serrata, ma ora mettamoci a sedere che vi voglio far vedere come diventare imbattibili a questo gioco".
- Mentre parlo, distribuisco le schede con il crivello di Eratostene stampato.

### AZIONE ALUNNO

**Cosa dovrebbero fare e cosa dovrebbero dire gli studenti in questo momento?**

NB: se i tuoi studenti sono seduti e inattivi per tutto il tempo dovresti considerare altri metodi di insegnamento.

Partecipano al gioco.

All'inizio tutti stanno in piedi. Chi perde si siede e inizia a disegnare su un foglio il crivello di Eratostene.

### RISORSE

**Di quali risorse hai bisogno durante questa parte della lezione? Di quali risorse hanno bisogno gli studenti?**

Carta e pennarelli colorati

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 3 INTRODUZIONE AL NUOVO MATERIALE

Durata totale = 20'

### AZIONE INSEGNANTE

**Cosa dire e cosa fare in questa parte della lezione per generare le azioni degli studenti indicate a destra?**

- Partendo dalle regole del gioco scritte alla lavagna, le riformulo in un linguaggio più matematico ("Quando dico bum? Quando il mio numero è nella tabellina del 3, cioè uguale a 3 per un altro numero. Si dice che quel numero è un multiplo di 3. Maria, puoi venire per favore e colorarli alla lavagna con il verde? Gianni, per favore, mi disegni tre colonne nell'altra mezza lavagna e mi scrivi i numeri che diciamo nella prima colonna? Tutti gli altri lo possono fare sul quaderno!". (Facciamo la stessa cosa con 4 e 6, cambiando gli studenti alla lavagna)
- "Come è colorato il numero per cui dicevamo Bim, Bum, Bam? Cosa ha di speciale questo numero? È un multiplo di 3, 4 e 6, cioè è un multiplo comune. È di 3 colori ed è in tutte e tre le colonne che il vostro compagno ha riempito alla lavagna. Si dice che è un multiplo comune.
- Si alzi in piedi chi trova altri numeri così.  
Perché 12 è speciale? Perché è il più piccolo!"

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### AZIONE ALUNNO

**Cosa dovrebbero fare e cosa dovrebbero dire gli studenti in questo momento?**

NB: se i tuoi studenti sono seduti e inattivi per tutto il tempo dovresti considerare altri metodi di insegnamento.

Lavorano a coppie con il vicino di banco. Colorano sui Crivelli di Eratostene i numeri. Chiamo a colorare alla lavagna uno studente per ogni numero, chiamando prima quelli che sono stati eliminati per primi nel gioco. Quando hanno finito alzano il loro foglio colorato per mostrarlo. Un altro studente scrive in tre colonne alla lavagna i multipli di 3, 4 e 6 via via che li diciamo. Gli studenti dicono i multipli comuni che trovano.

### RISORSE

**Di quali risorse hai bisogno durante questa parte della lezione? Di quali risorse hanno bisogno gli studenti?**

Una copia del crivello di Eratostene per coppia  
Lavagna/slide/cartellone  
Slide/libri di testo/fogli con problemi stampati

## ESPLORO UN ESEMPIO

# 2 PRATICA GUIDATA

Durata totale = 25'

### Obiettivi

Pianificare le azioni dell'insegnante e degli alunni e le risorse necessarie per affrontare e rispondere a queste domande guida:

- In che modo l'insegnante sta dando opportunità agli studenti di far pratica?
- Che tipo di supporto sta dando l'insegnante affinché gli studenti non siano lasciati a loro stessi?
- L'introduzione al nuovo materiale riesce a preparare efficacemente gli studenti alla pratica di questa sezione?
- Sono state espresse chiare aspettative per l'ascolto, il modo in cui gli studenti sono tenuti a partecipare, condividere in gruppo, aiutare altre persone e sanno cosa fare in caso di errore?
- Sono state chiarite le routine per raccogliere e passare i quaderni/fogli di esercizi/post-it etc., per festeggiare i successi e cosa fare nel caso si finisca prima?

### AZIONE INSEGNANTE

**Cosa dire e cosa fare in questa parte della lezione per generare le azioni degli studenti indicate a destra?**

- Mostro la slide/cartellone che riepiloga le definizioni e i passaggi dell'algoritmo
- "Lavoriamo in coppie. Ogni coppia deve affrontare un problema. Uno è responsabile del crivello, l'altro dell'algoritmo! Quando finite venite da me che vi do una nuova sfida"
- Le signore Anna, Fiorenza e Rosanna iniziano oggi, 18 aprile, ad andare in palestra. Per la prima volta vanno insieme, successivamente Anna potrà andare in palestra ogni 3 giorni, Fiorenza andrà ogni 4 giorni, mentre Rosanna potrà andare solo ogni 6 giorni. Dopo quanti giorni si troveranno nuovamente insieme in palestra? Che giorno sarà?
- In un campeggio è ora di fare merenda. Se gli educatori hanno a disposizione formaggio, salumi, pomodori e insalata nelle quantità di rispettivamente 108 fette, 162 fette, 54 fette e 270 fette, quale è il numero massimo di panini imbottiti uguali che possono preparare? Quante foglie di insalata ci sono in ogni panino?
- Pausa di 5 minuti

### AZIONE ALUNNO

**Cosa dovrebbero fare e cosa dovrebbero dire gli studenti in questo momento?**

NB: se i tuoi studenti sono seduti e inattivi per tutto il tempo dovresti considerare altri metodi di insegnamento.

Uno studente alla volta, indicato da me, legge un passaggio dell'algoritmo.

Lavorano a coppie. Quando finiscono il problema mi mostrano cosa hanno fatto.

Per quello dopo devono scambiarsi i ruoli.

### RISORSE

**Di quali risorse hai bisogno durante questa parte della lezione? Di quali risorse hanno bisogno gli studenti?**

Slide/cartellone

Slide/libri di testo/fogli con problemi stampati

Molti problemi da risolvere calcolando il m.c.m., di difficoltà crescente (numeri più grandi/molti numeri)

## 1 PRATICA INDIVIDUALE

Durata totale = 20'

### Obiettivi

Pianificare le azioni dell'insegnante e degli alunni e le risorse necessarie per affrontare e rispondere a queste domande guida:

- In che modo l'insegnante offre opportunità di pratica indipendente?
- L'introduzione al nuovo materiale e la pratica guidata riescono a preparare efficacemente gli studenti alla pratica individuale?
- Sono state espresse chiaramente le aspettative circa l'ascolto, la partecipazione, il fare errori e il barare?
- Sono state chiarite le routine per raccogliere e passare i quaderni/fogli di esercizi/post-it ecc., per festeggiare i successi e cosa fare nel caso si finisca prima?

### AZIONE INSEGNANTE

**Cosa dire e cosa fare in questa parte della lezione per generare le azioni degli studenti indicate a destra?**

- "Adesso da soli! Risolvete questo problema e scrivetelo sul foglio che vi do. Non vince chi finisce prima, ma chi scrive la migliore spiegazione dei passaggi che ha fatto. Pensate di doverlo spiegare a un robot."
- Mi fingo un robot che non capisce quello che dicono
- "Di cosa avete parlato? Vedo scritto m.c.m.: che significa? Che significa multiplo? Che significa numero? Non capisco, ma se siete così bravi mi potete aiutare a risolvere questo problema?"
- Il robot pone il suo problema con le tre lampadine scrivendolo chiaramente alla lavagna e distribuisce i fogli per le risposte
- "Tre lampadine si accendono, rispettivamente, ogni 6 secondi, ogni 10 secondi e ogni 12 secondi. Ora sono le 10:00 e si sono accese tutte insieme: a che ora si accenderanno ancora contemporaneamente?  
Quante volte si accenderanno insieme in un'ora?"
- Chi finisce prima riceve l'indovinello dal robot:  
"Chi sono i numeri con un solo colore sul crivello di Eratostene?"
- Il robot risolve il problema e legge alcune delle spiegazioni sottolineando i punti "poco chiari"

### AZIONE ALUNNO

**Cosa dovrebbero fare e cosa dovrebbero dire gli studenti in questo momento?**

NB: se i tuoi studenti sono seduti e inattivi per tutto il tempo dovresti considerare altri metodi di insegnamento.

Risolvono il problema e scrivono come hanno fatto. Hanno 5 minuti di tempo per farlo. Chi finisce prima va dal robot e consegna il foglio.

### RISORSE

**Di quali risorse hai bisogno durante questa parte della lezione? Di quali risorse hanno bisogno gli studenti?**

Foglietti con scritto l'indovinello

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# 5

## CHIUSURA

Durata totale = 15'

### Obiettivi

Pianificare le azioni dell'insegnante e degli alunni e le risorse necessarie per affrontare e rispondere a queste domande guida:

- Cosa devono fare gli studenti per riassumere e consolidare il significato di ciò che hanno imparato?
- Quali progressi hanno fatto gli studenti verso i loro obiettivi di lungo termine?
- Cosa devono aspettarsi gli studenti nella prossima lezione?

### AZIONE INSEGNANTE

**Cosa dire e cosa fare in questa parte della lezione per generare le azioni degli studenti indicate a destra?**

- “Allora, com'è andata?”
- Insomma, ma questo gioco del Bum, riproviamo?”
- Si gioca al gioco del Bum usando i crivelli di Eratostene. (utilizzo il gioco per valutare se sanno usare il crivelli di Eratostene)
- Dopo pochi minuti di questa versione del gioco, rivolgiamo a tutti l'indovinello del robot sui numeri primi scrivendolo alla lavagna. (Utilizzo l'indovinello per valutare il loro apprendimento)
- “La prossima lezione useremo quello che abbiamo imparato oggi per organizzare i turni in palestra di tutte le classi della scuola”

### AZIONE ALUNNO

**Cosa dovrebbero fare e cosa dovrebbero dire gli studenti in questo momento?**

NB: se i tuoi studenti sono seduti e inattivi per tutto il tempo dovresti considerare altri metodi di insegnamento.

Partecipano al gioco, ma possono usare il crivello che hanno realizzato.

## RAFFORZAMENTO

**In che modo gli studenti possono far pratica e rafforzare le conoscenze e le abilità che hanno appena imparato?**

- Esercizi simili a quelli della pratica guidata
- Leggere la pagina del libro sui numeri primi

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



PROGETTARE PER  
L'INCLUSIONE

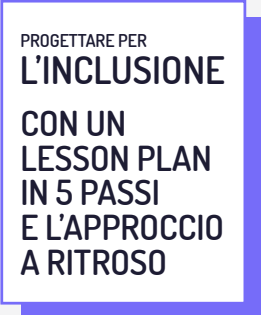
CON UN  
LESSON PLAN  
IN 5 PASSI  
E L'APPROCCIO  
A RITROSO

CI PROVO ANCHE IO

**Obiettivo di questa sezione:**

Realizzare il tuo piano di lezione e condividerlo con la comunità degli insegnanti di Riconessioni. Prova ad applicare la metodologia presentata per progettare una tua lezione. Per aiutarti nel lavoro, puoi utilizzare il modello Teach for Italy per la pianificazione di una lezione minuto per minuto in 5 passi, disponibile [qui](#).

Per condividere la tua attività con la comunità degli insegnanti di Riconessioni, descrivi come hai pianificato la lezione utilizzando il template di progettazione [a questo link](#) e carica successivamente la tua presentazione [qui](#).



PROGETTARE PER  
L'INCLUSIONE  
CON UN  
LESSON PLAN  
IN 5 PASSI  
E L'APPROCCIO  
A RITROSO

È possibile vedere **la registrazione video del webinar** dedicato all'approccio a ritroso in 5 passi e scoprire altri materiali di approfondimento a questa pagina, cliccando [qui](#):

VAI AL WEBINAR



OPPURE DIGITA QUESTO URL E ACCEDI AL WEBINAR:

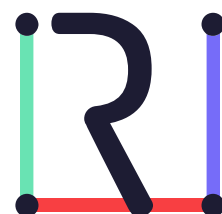
<https://www.riconessioni.it/webinar/lesson-planning-e-socio-emotional-skills-le-basi-di-un-nuovo-approccio-alla-progettazione-didattica/>



# PROGETTARE PER L'INCLUSIONE CON IL COOPERATIVE LEARNING

**A cura di Claudio Berretta**

Insegnante di scuola secondaria di primo grado  
e docente a contratto presso l'Università degli Studi di Torino





## MI PREPARO

### Obiettivo di questa sezione:

Prendere coscienza degli elementi progettuali che contraddistinguono la metodologia che si vuole applicare. Prima di progettare la mia attività, compio i seguenti passi:

1. Definisco il problema analizzando la situazione iniziale
2. Stabilisco gli obiettivi e i relativi indicatori di risultato
3. Decido quali strutture di lavoro adottare
4. Stabilisco quali modalità di verifica adottare

Il template di progettazione di Riconessioni può fare da guida in questo percorso: vedi sezione **“Provaci anche tu”** di questo documento.

## ESPLORO 3 ESEMPI

### Obiettivo di questa sezione:

Imparare a comprendere meglio la metodologia attraverso un esempio di applicazione pratica. Seguono alcune strutture di cooperative learning che possiamo applicare alle nostre progettazioni. Ogni struttura è corredata da un obiettivo che si andrà ad aggiungere a quelli più strettamente legati al contenuto delle lezioni.

La durata di alcune fasi può variare in base alle esigenze del docente.

### ESEMPIO 1

#### **Apprendimento cooperativo informale Johnson e Johnson**

Durata totale= 1 ora

### ESEMPIO 2

#### **Matite sul tavolo** (liberamente tratto da *Approccio strutturale di Spencer Kagan*)

Durata totale= 2 ore

### ESEMPIO 3

#### **Learning Together Johnson e Johnson**

Durata totale= 2 ore

## ESPLORO 3 ESEMPI

### ESEMPIO<sup>1</sup>

## Apprendimento cooperativo informale Johnson e Johnson

Durata totale = 1 ora

### Obiettivi

- Migliorare le capacità di attenzione e di comprensione del messaggio orale
- Migliorare le abilità sociali

### AZIONE INSEGNANTE

- 1. Spiegazione mentre gli studenti prendono appunti.** Durata parziale = 15'
- 2. Confronto degli appunti in coppia e integrazione di eventuali parti mancanti.** Durata parziale = 10'
- 3. Interrogazione/relazione: uno dei due membri delle varie coppie espone a nome di entrambi.** Durata parziale = 20'

La stessa modalità di lavoro può realizzarsi inserendo al punto 1, invece di una spiegazione, una domanda o una lettura. In questo caso al punto due il confronto avviene rispettivamente sulle risposte o sul riassunto orale.

### ESEMPIO<sup>2</sup>

## Matite sul tavolo

Durata totale = 2 ore

### Obiettivi

- Sviluppare il metodo di studio
- Migliorare le abilità sociali

### AZIONE INSEGNANTE

- 1. In gruppi da quattro, un conduttore del gruppo tiene la matita in mano, legge un capoverso e individua i concetti chiave da sottolineare.**
- 2. Il conduttore chiede agli altri se sono d'accordo moderando il dibattito.**
- 3. Quando tutti sono d'accordo il conduttore autorizza a prendere le matite posate sul tavolo e tutti sottolineano le stesse parole.**
- 4. Costruzione cooperativa di una mappa mentale o concettuale.** Durata parziale = 40'

Le prime tre fasi durano 20'. Complessivamente circa 1 ora in funzione della lunghezza del testo.

# ESPLORO 3 ESEMPI

## ESEMPIO 3

### Learning Together Johnson e Johnson

Durata totale = 2 ore

#### Obiettivi

- Migliorare le capacità di sintesi, di attenzione e di comprensione del messaggio orale
- Migliorare le abilità sociali

#### AZIONE INSEGNANTE

1. **In gruppi da quattro, lettura individuale di un brano a testa.** Durata parziale = 20'
2. **Esposizione al gruppo con ruoli a rotazione (5' a testa).** Durata parziale = 20'-30'
3. **Risposta alla domanda iniziale alla luce delle letture, producendo un cartellone o delle diapositive.** Durata parziale = 40'

#### PER TUTTE LE MODALITÀ DI LAVORO PRECEDENTEMENTE PROPOSTE:

al termine di ciascuna attività è necessario fornire un feedback agli studenti e realizzare un momento di valutazione formativa e di autovalutazione metacognitiva.

In questa fase potete procedere come segue:

1. **Ascolto delle esposizioni** degli studenti
2. **Integrazioni** per colmare le eventuali lacune delle esposizioni, correzione degli eventuali errori
3. **Revisione del lavoro svolto**, prima a piccoli gruppi poi in plenaria, rispondendo alle domande:
  - "Cosa è andato bene e vorreste che accadesse di nuovo?"
  - "Cosa dovremmo fare meglio la prossima volta?"

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

PROGETTARE PER  
L'INCLUSIONE

CON IL  
COOPERATIVE  
LEARNING

CI PROVO ANCHE IO

**Obiettivo di questa sezione:**

Condividere con la comunità degli insegnanti di Riconessioni.

Prova ad applicare la metodologia presentata alla progettazione e realizzazione di una tua lezione. Per aiutarti nel lavoro, scarica il template di progettazione di Riconessioni [a questo link](#). Quando hai finito di erogare l'attività, puoi apportare eventuali modifiche alla tua progettazione e infine condividerla con la comunità degli insegnanti di Riconessioni, [caricandola qui](#).

PROGETTARE PER  
L'INCLUSIONE  
CON IL  
COOPERATIVE  
LEARNING

È possibile vedere **la registrazione video del webinar** dedicato al Cooperative learning e scoprire altri materiali di approfondimento a questa pagina, cliccando qui:

VAI AL WEBINAR



OPPURE DIGITA QUESTO URL E ACCEDI AL WEBINAR:

[https://www.riconessioni.it/webinar/cooperative-learning-come-e-perche-apprendere-\(attraverso\)-la-collaborazione/](https://www.riconessioni.it/webinar/cooperative-learning-come-e-perche-apprendere-(attraverso)-la-collaborazione/)

PROGETTARE PER  
**L'INCLUSIONE**  
CON IL  
COOPERATIVE  
LEARNING

# LETTURE PER DIVENTARE ESPERTI

## **Sitografia**

[www.scintille.it](http://www.scintille.it)

## **Bibliografia**

- Berretta C. (2011), *Professore... lei è felice? Per una scuola di tutti: racconti e riflessioni*, Aracne Editrice, Roma.
- Berretta C. (2013), *BES e Inclusione. Bisogni educativi "Normalmente Speciali"*, Ed. La Tecnica della Scuola, Catania.

## **Scuola dell'Infanzia e apprendimento cooperativo**

- Lamberti S. (2013), *Apprendimento cooperativo nella scuola dell'infanzia*, Erickson, Trento.
- Michelon M. (2012), *Cosa vuol dire lavorare insieme? Attività di apprendimento cooperativo nella scuola dell'infanzia*, Morlacchi, Perugia.
- Johnson D. Johnson R. Holubec E. (1996) *Apprendimento Cooperativo in classe*, Erickson, Trento.
- Kagan S. (2007), *L'apprendimento cooperativo: l'approccio strutturale*, Ed. Lavoro, Roma.
- Matini C., *Cooperative Learning: istruzioni per l'uso*. Perugia: ELF, 2019.
- Martinelli M. (2004), *In gruppo si impara*, SEI, Torino.
- Rossi S. (2018), *Didattica cooperativa e classi difficili*, Pearson, Milano.

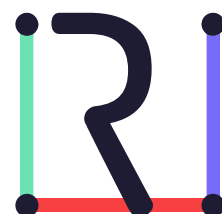


PROGETTARE PER  
L'INCLUSIONE

CON IL  
FLIPPED  
LEARNING

**A cura di Daniela Di Donato**

Dottoranda di ricerca presso l'Università  
degli Studi di Roma "La Sapienza"  
e formatrice per la rete Flipnet



## MI PREPARO

### **Obiettivo di questa sezione:**

Comprendere le basi della metodologia Flipped Learning.

Nel Flipped Learning ciò che prima si faceva a casa (la parte applicativa, i compiti) ora si fa a scuola e ciò che prima si faceva in classe (la lezione, la condivisione delle conoscenze con il docente) si fa a casa, tramite il video didattico.

È necessario:

1. Scegliere l'argomento o il tema
2. Preparare il video o scegliere il video: lezione anticipata
3. Preparare e coordinare l'attività di gruppo in classe: il compito autentico
4. Fare valutazione, autovalutazione, metacognizione: Checklist, Rubric, Portfolio
5. Debriefing: come è andato il lavoro di gruppo?
6. Monitorare le competenze sociali

## ESPLORO 2 ESEMPI

### **Obiettivo di questa sezione:**

Scoprire un'attività pensata in modo capovolto: lezione anticipata, compito autentico in classe, autovalutazione. Gli studenti devono elaborare dei suggerimenti, per aiutare a distinguere notizie vere da notizie false, nel web. Si lavora sulle competenze di cittadinanza e sulla cooperazione.

### **Competenze sviluppate:**

- Esercitare il pensiero critico e la capacità di cooperare ad un progetto comune
- Esercitare la capacità di costruire una risposta coerente con una domanda di ricerca
- Esercitare la capacità alfabetica funzionale, leggendo e analizzando media diversi e ipotizzando un prodotto creativo
- Saper applicare le conoscenze a problemi autentici, cercando soluzioni concrete e praticabili, con risorse accessibili
- Saper usare le tecnologie digitali per condividere, valutare ed esplorare il proprio lavoro e quello dei compagni e delle compagne

# SUGGERIMENTI E PISTE DI PARTENZA

### **Situazione di contesto:**

*Siete un gruppo di redattori del sito web della scuola. Sono arrivate molte e-mail di compagni e compagne, che dichiarano di non riuscire sempre a distinguere dati veri e dati controversi nel web. Questo pregiudica spesso le loro valutazioni a scuola quando viene chiesto di fare una ricerca. Nel Curricolo di Educazione civica dell'istituto questa è una delle competenze richieste e sarà probabilmente anche argomento dell'esame di fine ciclo. Chiedono a voi di intervenire per dare loro strumenti più professionali.*

*Elabora la risposta a questa domanda: <<Come mai siamo in grado di distinguere tra una persona in carne e ossa e il personaggio di una storia, ma non sappiamo discernere il falso dal vero in rete? Quali strumenti possiamo elaborare per difenderci dalle Fake News?>>*

*Nei vostri materiali inserite anche un video realizzato da voi, in cui uno dei componenti del gruppo spiega come avete lavorato, quali sono stati i punti di forza e le difficoltà del processo di ricerca."*

## ESEMPIO <sup>1</sup>

### **Siamo menti narranti**

Fin da quando eravamo bambini, abbiamo giocato a "far finta che...": abbiamo immaginato di essere animali strani, abbiamo animato bambole e pupazzi, ci siamo mascherati da supereroi, creando noi le sceneggiature per centinaia di storie. Dopo le fiabe dell'infanzia, abbiamo divorato racconti e romanzi: proprio questo, forse, ci ha permesso, più di ogni altra cosa, di vivere molte più vite dell'unica conosciuta. Ci siamo immedesimati nei personaggi dei libri, partecipando indirettamente alle trame della loro vita. Tra le storie che abbiamo ascoltato o letto, quali hanno lasciato un segno? Quali personaggi e narrazioni hanno toccato il nostro vissuto? Provate a guardare su Youtube una delle tante riproduzioni dell'effetto Kulešov: si tratta di un fenomeno cognitivo basato sulle dinamiche di montaggio delle sequenze nei film sperimentato per la prima volta dal cineasta russo Lev Vladimirovič Kulešov negli anni Venti. Esso consiste nell'alternare lo stesso primo piano di un attore a diverse situazioni: ciò induce nello spettatore una variazione della percezione visiva e, di conseguenza, stati d'animo diversi. L'effetto Kulešov spiega bene come funziona anche la pagina scritta: è compito del lettore interpretare il testo, colmando ciò che manca con la propria capacità immaginativa. In poche parole, la nostra è una mente narrante.



### ESEMPIO 2

#### Cittadinanza digitale

Il 28 luglio del 2015 la Camera ha redatto un documento dal titolo *Diritti e doveri in internet*, che individua una serie di principi generali inerenti alle diverse tematiche connesse all'uso di internet: il diritto alla conoscenza e all'educazione in Rete, la neutralità della Rete, il diritto all'identità. Il testo è fondato sul pieno riconoscimento di libertà, eguaglianza, dignità e diversità di ogni persona; sottolinea infatti, al suo interno, che la garanzia di questi diritti è condizione necessaria per assicurare il funzionamento democratico delle istituzioni. Rifletti sulla dicotomia tra sudditanza digitale e cittadinanza digitale, tra individuo e persona: il sociologo Ulrich Beck, morto nel 2015, aveva annunciato il rischio di quella che ha chiamato "seconda modernità", successiva all'era industriale e post-industriale. Per farti un'idea, leggi [questo articolo](#) tratto da "Il Sole 24ore".

#### RUOLI E COMPITO

Lavorando in gruppo e partendo dagli spunti di ricerca che trovate in questo spazio, provate a elaborare una risposta originale a questa domanda.

Come mai siamo in grado di distinguere tra una persona in carne ed ossa e il personaggio di una storia fantasy, ma non sappiamo discernere il falso dal vero in rete? Quali strumenti possiamo elaborare per difenderci dalle fake news? Per condividere e comunicare i risultati del vostro lavoro utilizzate la bacheca digitale, su cui pubblicare la descrizione degli strumenti che avete individuato per difendervi dalle fake news, oltre a un breve resoconto del percorso di ricerca fatto per arrivare a identificarli o costruirli.

Ecco il ruolo specifico, che ciascuno avrà nel gruppo:

- 1. Giornalista:** scova articoli di giornale e riviste, che hanno trattato il tema e li seleziona prima di sottoporli all'attenzione degli altri
- 2. Scrittore/Scrittrice:** appunta idee e riferimenti bibliografici utili a strutturare la risposta che si vorrà dare. Trova riferimenti letterari adeguati a sostenere l'idea del gruppo
- 3. Critico:** pone dei quesiti nuovi e fa domande critiche al proprio gruppo, facendo un po' l'avvocato del diavolo
- 4. Coordinatore:** integra idee, informazioni, citazioni dando un'organizzazione funzionale ai contenuti, poi sintetizzati nel manifesto

# ESPLORO 2 ESEMPI

## CHECKLIST DI AUTOVALUTAZIONE

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

1. Ho elaborato **almeno tre strumenti** per difenderci dalle Fake news?
2. Ho corredato la descrizione degli strumenti sul Padlet con **almeno un'immagine e un link**?
3. Ho lasciato **un commento su almeno tre lavori** dei miei compagni?
4. Nel commento al lavoro dei compagni, **ho evidenziato almeno un punto di forza e un punto critico**?
5. Ho descritto in un **breve video** il percorso, che ha portato il gruppo al risultato finale?
6. Ho risposto alla **domanda** e pubblicato **l'autovalutazione**?
7. I miei compagni confermano che **ho rispettato il ruolo assegnato**?
8. Ho rispettato la **Timeline**?
9. Il mio gruppo **ha pubblicato il post** con i nomi e i ruoli assegnati?
10. Il mio gruppo **ha pubblicato la bibliografia**, la sitografia e il riferimento a ogni fonte citata?

# ESPLORO 2 ESEMPI

## AZIONE

### La responsabilità delle notizie:

come inibire le Fake news e dare suggerimenti per distinguere il vero dal falso.

**Riflettere:** creare alcune domande nel video per far riflettere sulle azioni del protagonista: che cosa accadrà dopo che ha visto la creatura misteriosa?  
Che cosa accadrà alla creatura?

**In classe:** gli studenti vengono divisi in gruppi e viene presentata una situazione di contesto. Ogni studente dentro il gruppo ha un ruolo specifico, con lo scopo di supportare il raggiungimento dell'obiettivo comune.

Il gruppo legge le suggestioni di partenza del compito, la Checklist di autovalutazione, le risorse offerte dal docente. Il gruppo assegna i ruoli e procede nella ricerca e nell'elaborazione della domanda.

### Gli studenti pubblicano la risposta alla domanda e l'autovalutazione del lavoro.

## DURATA

2'

3'

60' - 70'

15'

## RISORSE NECESSARIE

Video attivatore:  
Gnu Gnu  
<https://youtu.be/CVsgCacPV5w>

Qui si può usare una applicazione per rendere il video interattivo e montare le domande, alle quali lo studente risponderà contestualmente alla visione, a casa. (<https://nearpod.com/>; <https://edpuzzle.com/> )

Per condividere i lavori utilizzare una piattaforma (es. Padlet <https://padlet.com/>).  
Stabilire con precisione e condividere una Timeline (es. Tiki Toki <https://www.tiki-toki.com/>) per le consegne, in modo da guidare e orientare le attività di tutti. Questo è necessario soprattutto se sono i primi lavori in modalità capovolta (qui basterebbe pubblicare dei post nel Padlet oppure usare un'infografica).

Per realizzare il video di Debriefing è sufficiente utilizzare le risorse interne al Padlet.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

PROGETTARE PER  
L'INCLUSIONE

CON IL  
FLIPPED  
LEARNING

CI PROVO ANCHE IO

**Obiettivo di questa sezione:**

Condividere con la comunità degli insegnanti di Riconessioni.

Prova ad applicare la metodologia presentata alla progettazione e realizzazione di una tua lezione. Per aiutarti nel lavoro, scarica il template di progettazione di Riconessioni [a questo link](#). Quando hai finito di erogare l'attività, puoi apportare eventuali modifiche alla tua progettazione e infine condividerla con la comunità degli insegnanti di Riconessioni, caricandola [qui](#).

PROGETTARE PER  
L'INCLUSIONE  
CON IL  
FLIPPED  
LEARNING

È possibile vedere **la registrazione video del webinar** dedicato al flipped learning e scoprire altri materiali di approfondimento a questa pagina, cliccando qui:

VAI AL WEBINAR



OPPURE DIGITA QUESTO URL E ACCEDI AL WEBINAR:

<https://www.riconessioni.it/webinar/flipped-classroom-capovolgere-la-didattica-per-includere-tutte-e-tutti/>

PROGETTARE PER  
**L'INCLUSIONE**  
CON IL  
FLIPPED  
LEARNING

# LETTURE PER DIVENTARE ESPERTI

## Sitografia

- Daniela Di Donato, Consigli di Classe Podcast  
<https://youtu.be/yM7jv0CAXuE>
- Classe Byod e capovolta: convegno nazionale.  
Gli studenti raccontano la loro classe capovolta  
<https://youtu.be/fIUf-ULf0qE>
- Capovolgere la didattica  
<https://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/capovolgere-la-didattica-da-consumatori-di-conoscenza-a-creatori-responsabili/>
- Il modello per il Flipped Learning 3.0  
<https://flglobal.org/elements/#GE>
- Associazione per la diffusione della Flipped Classroom in Italia  
<https://flipnet.it/>
- Racconto la Flipped Classroom per Digital World:  
<https://www.raiply.it/video/2019/09/488-BYOD-DANIELA-DI-DO-NATO-2f3f5667-f240-479d-a0f4-98b30f0abc98.html>

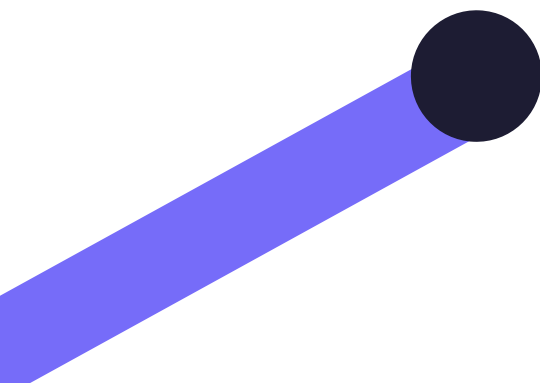
## Bibliografia

- Maurizio Maglioni, Fabio Biscaro (2014), *La classe capovolta. Innovare la didattica con la Flipped Classroom*, Erickson, Trento
- John Bergmann, Aaron Sams (2012), *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*, ISTE
- Graziano Cecchinato, Romina Papa (2016), *Flipped Classroom. Un nuovo modo di insegnare ad apprendere*, De Agostini, Novara
- Pieri, M., Laici, C. (2017), *L'approccio Flipped Classroom nel Movimento "Avanguardie Educative"*. Italian Journal of Educational Technology, 25(3), 55-67.

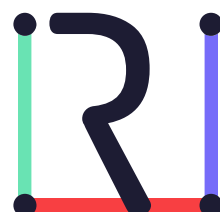


PROGETTARE PER  
L'INCLUSIONE

CON IL  
PEER  
TUTORING



**A cura di Francesca Schir**  
Dottoranda di ricerca e Docente presso  
la Libera Università di Bolzano



## MI PREPARO

### **Obiettivo di questa sezione:**

Comprendere il significato di tutoring e peer tutoring e le modalità same-age e cross-age di questa metodologia.

Il **tutoring** è una modalità didattica che consente di valorizzare le competenze esperte, la stessa che avviene in una bottega artigiana dove il novizio “apprende facendo”, grazie al “debito aiuto” (scaffolding) fornito dal tutor esperto<sup>1</sup>.

**Il peer tutoring**, in particolare, è un metodo educativo che prevede la formazione di alcuni membri di un gruppo che vengono re-inseriti nel proprio gruppo di appartenenza o in un altro gruppo, al fine di essere una risorsa utile per i propri simili. Centrale è il riferimento ai “pari”, a persone cioè di età o status simile, che condividono dinamiche di spontanea relazione e linguaggio (Boda, 2001). Il tutoraggio tra pari e tra età simili è parte dell'esistenza umana fin dai tempi antichi. L'istruzione basata sull'expertise (dai genitori che insegnano ai figli agli adolescenti che istruiscono i fratelli più giovani) è stata probabilmente la prima pedagogia nelle società primitive. Alcuni studiosi fanno risalire l'uso formalizzato del peer tutoring al 1700, altri al sistema monitoriale lancasteriano dell'inizio del diciannovesimo secolo. Fra le varie definizioni di tutoraggio tra pari ho scelto quella di Damon e Phelps: "Il tutoraggio tra pari è un approccio in cui un bambino (tutor) istruisce un altro bambino (tutee) su materiale in cui il primo è un esperto e il secondo è un principiante" (1989). Il tutoraggio viene definito, anche, "programmazione di risorse tra pari" perché condivide caratteristiche con la mediazione tra pari, il service learning, l'apprendimento cooperativo.

In generale il tutoraggio tra pari si verifica in diversi modi:

- **same-age**, quando il tutor e il tutee hanno la stessa età
- **cross-age** ovvero trasversale, quando il tutor è più grande del tutee

<sup>1</sup> Il riferimento teorico principale è a Lev Sem novi Vygotskij (1896-1933) della scuola storico-culturale russa, il quale teorizzò la funzione di tutoring svolta da un adulto in grado di compiere una valutazione “dinamica” del *livello attuale* di un soggetto e insieme del *livello potenziale* che questi potrebbe raggiungere grazie al *debito aiuto* (scaffold/ impalcatura di sostegno) fornitogli in un determinato momento dello sviluppo.

## ESPLORO 2 ESEMPI

SAME AGE

### Obiettivo di questa sezione:

Realizzare un'attività di peer tutoring same-age, ovvero all'interno della medesima classe, quindi con alunne/i di pari età.

Gli obiettivi generali del peer tutoring, pur nelle diverse forme, sono:

- Favorire il successo scolastico sia degli alunni tutor che degli alunni che usufruiscono del tutoraggio (tutee)
- Sensibilizzare gli studenti alla cultura della solidarietà e della convivenza nella comunità scolastica
- Valorizzare attitudini e competenze degli studenti
- Far emergere o rafforzare negli alunni le "social emotional skills"
- Instaurare un clima di fiducia e collaborazione tra studenti e docenti
- Prevenire situazioni di disagio personale
- Prevenire l'abbandono e la dispersione scolastica

### Fase propedeutica ad ogni attività di peer tutoring: introduzione e formazione tutor per gettare le basi metodologiche e fornire gli strumenti necessari per l'attività

Durata totale = 45'

#### AZIONE

Creare in classe una cornice di supporto metodologico, linee guida e suggerimenti pratici per l'inizio e le diverse fasi operative del progetto di peer tutoring.

Formazione di base per preparare gli studenti a svolgere adeguatamente il ruolo di tutor (abilità relazionali, incoraggiamento, osservazione)

#### DURATA

15'

30'

#### RISORSE NECESSARIE

Docente esperto di peer tutoring

Docente esperto di peer tutoring

### Seguono due esempi della tecnica da effettuare in classe.

La durata di alcune fasi può variare in base alle esigenze del docente.

**1**  
ESEMPIO **1** Progettazione attività "Partner learning"

**2**  
ESEMPIO **2** Class Wide Peer Tutoring



# **1** **ESEMPIO**

## **Progettazione attività “Partner learning” (Smith, 1977)**

Durata totale = 1,5 ore

### **Obiettivi**

- Facilitare la comprensione di contenuti didattici e la padronanza di contenuti scolastici
- Imparare tecniche relazionali, di correzione dell’errore e di tutoring
- Confrontarsi su diversi metodi di studio

### **AZIONE**

Somministrare test sul contenuto da approfondire, sulla base del quale si costituiscono coppie (punteggio alto con punteggio basso, oppure punteggio medio con medio).

La classe si divide in coppie in base ai risultati del test.

La coppia si confronta sul compito assegnato; può lavorare singolarmente, ma può decidere anche di lavorare assieme quando qualcosa non è chiaro.

Il tutor verifica la comprensione da parte del tutee del materiale assegnato. Le criticità vanno risolte, ove possibile, fra tutor e tutee.

L’insegnante conclude la sessione trattando solo le domande a cui gli studenti non sono stati in grado di rispondere insieme.

### **DURATA**

45’

10’

20’ max

5’

10’

### **RISORSE NECESSARIE**

Docente esperto di peer tutoring

Docente nel ruolo di facilitatore

Docente nel ruolo di facilitatore

Docente nel ruolo di facilitatore

Docente

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



# ESEMPIO 2

## Class Wide Peer Tutoring (Greenwood, 1997)

Durata totale = 45'

### Obiettivi

- Rinforzare il gruppo classe
- Facilitare la padronanza di contenuti scolastici
- Imparare tecniche di stimolo-risposta, correzione dell'errore e di tutoraggio in un formato di gioco
- Promuovere l'auto-correzione e migliorare sia le abilità scolastiche che le abilità sociali

### AZIONE

La classe si divide in coppie, a caso, e in due squadre.

Docente facilitatore predispone le consegne alle diverse coppie. Nelle coppie uno assume il ruolo di tutor ponendo le domande o fornendo il contenuto (es. problema di matematica). L'altro studente svolge il compito di tutee rispondendo oralmente o per iscritto ai quesiti.

In ogni coppia il tutee guadagna punti in base alla correttezza delle sue risposte. Il tutor guadagna punti per ogni errore corretto (modeling).

Ogni studente svolge il ruolo di tutor per un tempo predeterminato, alla fine del quale il tutor diventa tutee e viceversa.

Quando entrambi hanno svolto i due ruoli, si sommano i punti guadagnati da tutti i membri delle due squadre per determinare la squadra vincente del giorno.

### DURATA

5'

15'  
dipende  
dalla  
consegna

x

15'

20'

### RISORSE NECESSARIE

Docente nel ruolo di facilitatore

Docente nel ruolo di facilitatore

Docenti referenti facilitatori e supervisori

Docente nel ruolo di facilitatore

Docente nel ruolo di facilitatore

## CI PROVO ANCHE IO

### Obiettivo di questa sezione:

Condividere con la comunità degli insegnanti di Riconessioni.

Prova ad applicare la metodologia presentata alla progettazione e realizzazione di una tua lezione. Per aiutarti nel lavoro, scarica il template di progettazione di Riconessioni [a questo link](#). Quando hai finito di erogare l'attività, puoi apportare eventuali modifiche alla tua progettazione e infine condividerla con la comunità degli insegnanti di Riconessioni, [caricandola qui](#).

## ESPLORO UN ESEMPIO **CROSS-AGE**

### **Obiettivo di questa sezione:**

Realizzare un'attività di peer tutoring cross-age, ovvero fra due classi di alunne e alunni di età diversa, ad esempio una classe terza e una prima di una scuola secondaria di primo grado. La progettazione dovrebbe seguire una prospettiva a lungo termine: la peer education, oltre ad essere un metodo educativo efficace, può rappresentare un'esperienza trasformativa che conduce, in primo luogo, a valorizzare, moltiplicare e mettere in rete le risorse della scuola: le ragazze e i ragazzi, i docenti referenti. Il gruppo dei pari, per gli adolescenti, rappresenta un contesto imprescindibile per la costruzione della propria identità, poiché il gruppo dei pari consente ai ragazzi di mettersi alla prova, confrontandosi, senza il timore così come può avvenire con un docente.

### **FASE 1**

Progettazione attività e creazione gruppo di docenti referenti e formatori

### **FASE 2**

Progettazione attività sulla base del cronoprogramma, individuazione e formazione tutor

### **FASE 3**

Progettazione attività sulla base del cronoprogramma; presentazione progetto al collegio docenti (da parte dei docenti referenti), alle classi dei tutee (da parte dei tutor), ai genitori (da parte di tutor e docenti referenti)

### **FASE 4**

Inizio primo periodo attività

### **FASE 5**

Ri-organizzazione progetto di peer tutoring co-costruita con i tutor

## FASE 1

### Progettazione attività e creazione gruppo di docenti referenti e formatori

Durata totale = 3,5 ore

*Indicativamente la primavera dell'anno scolastico precedente all'inizio del progetto*

#### Obiettivi:

Il gruppo di docenti referenti e formatori individua gli obiettivi per rendere possibile l'inizio delle attività attraverso la strutturazione di un cronoprogramma sulla base degli obiettivi individuati e si impegna a formare gli studenti che scelgono di diventare tutor.

Altri obiettivi di docenti referenti e formatori sono:

- Informare istituto, insegnanti e studenti del progetto
- Supervisionare e valutare le fasi del processo
- Supervisionare costantemente i tutor

#### AZIONE

Creare supporto teorico e metodologico, linee guida, suggerimenti pratici per l'inizio e le fasi operative del progetto.

Formazione di base del gruppo docenti/formatori.

Confrontarsi sulle necessità della classe.

Definire i criteri di individuazione tutor e tutee.

Elaborare il cronoprogramma operativo.

#### DURATA

45'

45'

45'

45'

30'

#### RISORSE NECESSARIE

Esperto in peer tutoring/  
formatore/mediatore

Esperto in peer  
tutoring/formatore/mediatore

Esperto in peer tutoring/  
formatore/mediatore

Esperto in peer tutoring/  
formatore/mediatore

Esperto in peer tutoring/  
formatore/mediatore

## FASE 2

### Progettazione attività sulla base del cronoprogramma, individuazione e formazione tutor

Durata totale = 6 ore

*Indicativamente prima della fine dell'anno scolastico precedente l'inizio del progetto.*

#### Obiettivi:

I docenti referenti insieme all'esperto in peer tutoring

- Determinano il sistema per individuare i tutor
- Propongono e mettono in atto un metodo formativo orientato alla cooperazione, ove possibile anche in forma residenziale
- Creano le condizioni affinché i tutor diventino parte attiva nelle fasi operative del progetto, ovvero siano in grado di presentare in autonomia il progetto ai futuri tutee e ai futuri tutor (a inizio anno scolastico)

#### AZIONE

I docenti referenti e i formatori individuano i tutor dopo aver descritto e proposto il progetto alle classi target (saranno poi i tutor stessi a proporlo ad altri tutor).

Erogare la formazione ai tutor, lavorando sulle dinamiche di gruppo e stimolando empatia, comunicazione, creatività, responsabilità...

Progettare attività in base al numero di tutor, classi individuate e obiettivi specifici.

#### DURATA

2 ORE

3 ORE

1 ORA

#### RISORSE NECESSARIE

Esperto in peer  
tutoring/formatore/  
mediatore

Esperto in peer  
tutoring/formatore/  
mediatore e docenti referenti

Docenti referenti

## FASE 3

**Progettazione attività sulla base del cronoprogramma; presentazione progetto al collegio docenti (da parte dei docenti referenti), alle classi dei tutee (da parte dei tutor), ai genitori (da parte di tutor e docenti referenti).**

Durata totale = 5,5 ore

*Indicativamente all'inizio del nuovo anno scolastico*

**Obiettivi:**

- Diffondere il progetto di peer tutoring e creare un retroterra accogliente all'interno dell'istituto
- Costruire un modello innovativo di rete e di partnership
- Valorizzare il modello di rete sia all'interno che all'esterno della scuola

### AZIONE

I docenti referenti e i formatori presentano il progetto e il cronoprogramma nel corso del collegio docenti.

Erogare la formazione tutor (riprendere la formazione dell'anno precedente e lavorare sulla presentazione per i tutee e sull'avvio dell'attività).

Presentare le attività alle classi dei futuri tutee (classe per classe o in plenaria).

Selezionare tutee in base al numero dei tutor.

Presentare il progetto alle famiglie.

Organizzare gli aspetti finali prima dell'inizio delle attività (setting aule, matching, pause...).

### DURATA

30'

1 ORA

1 ORA

1 ORA

1 ORA

1 ORA

### RISORSE NECESSARIE

Slide presentazione o testimonianza di altre scuole, di altri docenti

Esperto in peer tutoring/formatore/mediatore e docenti referenti

Docenti referenti

Docenti referenti

Docenti referenti e tutor

Docenti referenti

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## FASE 4

### **Inizio primo periodo attività**

Durata totale = 3 ore più le sessioni di peer tutoring  
(Una sessione di 2 ore alla settimana, per 4 settimane)

### **Obiettivi:**

- Avviare il progetto di peer tutoring
- Monitorare matching, setting aula e presenze
- Implementare sistema di feedback

### **AZIONE**

I docenti referenti e i formatori facilitano le attività in modo discreto, mantenendosi defilati e intervenendo solo se strettamente necessario.

I tutor partecipano alla formazione intermedia, utile per verificare l'andamento del progetto, lavorare sulle dinamiche di gruppo, fare emergere criticità e punti di forza dell'attività.

Feedback singole attività. I tutor si confrontano rispetto all'attività svolta e si organizzano per la volta successiva.

Feedback finale, anche con questionari tutor, tutee, docenti e famiglie.

### **DURATA**

### **RISORSE NECESSARIE**

x

Docenti referenti

1 ORA

Esperto in peer tutoring/formatore/mediatore e docenti referenti

15'

Docenti referenti

1,45 ore

Esperto in peer tutoring/formatore/mediatore e docenti referenti

### **In dipendenza dall'andamento**

#### **è possibile procedere come segue:**

- Ripetere la Fase 4 riorganizzando un secondo e anche un terzo periodo di attività
- Sottoporre a revisione il lavoro svolto, al fine di programmare la fase 5, utile a riproporre l'attività per l'anno successivo, questa volta organizzata dai tutor

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## FASE 5

### Ri-organizzazione progetto di peer tutoring co-costruita con i tutor *si veda fase 2*

Durata totale = 2 ore  
Indicativamente prima della fine dell'anno scolastico in corso.

#### Obiettivi:

- Reclutare i nuovi tutor
- Ri-organizzare il processo nel nuovo anno scolastico, ripartendo a settembre/ottobre con la formazione dei nuovi tutor, così come nella fase 2

#### AZIONE

I tutor presentano il progetto rivolto alle classi target per cercare nuovi tutor.

I tutor e i docenti referenti progettano attività in base ai feedback ricevuti.

Si condivide un riconoscimento finale ai tutor per l'attività svolta.

#### DURATA

x

1,5 ORE

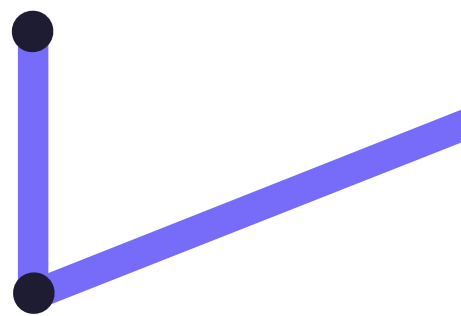
30'

#### RISORSE NECESSARIE

Tutor (e docenti referenti come facilitatori per l'organizzazione)

Docenti referenti e tutor

Docenti referenti/Istituto




---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

PROGETTARE PER  
L'INCLUSIONE

CON IL  
PEER  
TUTORING

## CI PROVO ANCHE IO

### Obiettivo di questa sezione:

Condividere con la comunità degli insegnanti di Riconessioni.

Prova ad applicare la metodologia presentata alla progettazione e realizzazione di una tua lezione. Per aiutarti nel lavoro, scarica il template di progettazione di Riconessioni [a questo link](#). Quando hai finito di erogare l'attività, puoi apportare eventuali modifiche alla tua progettazione e infine condividerla con la comunità degli insegnanti di Riconessioni, caricandola [qui](#).

PROGETTARE PER  
L'INCLUSIONE  
CON IL  
PEER  
TUTORING

È possibile vedere **la registrazione video del webinar** dedicato al peer tutoring e scoprire altri materiali di approfondimento a questa pagina, cliccando qui:

VAI AL WEBINAR



OPPURE DIGITA QUESTO URL E ACCEDI AL WEBINAR:

<https://www.riconessioni.it/webinar/peer-tutoring-disegnare-attivita-e-percorsi-di-scambio-tra-pari-per-imparare-insegnando/>



PROGETTARE PER  
**L'INCLUSIONE**  
CON IL PEER  
TUTORING

# LETTURE PER DIVENTARE ESPERTI

## **Bibliografia**

### PEER TUTORING SAME AGE

- Boda, G. (2001). *Life skill e peer education: strategie per l'efficacia personale e collettiva*. La Nuova Italia.
- Delquadri, J., Greenwood, C. R., Whorton, D., Carta, J. J., & Hall, R. V. (1986). *Classwide peer tutoring*. *Exceptional children*, 52(6), 535-542.
- Gagliardini, I. (2010). *L'aiuto reciproco in classe: esperienze di Peer tutoring*. *Psicologia e scuola, gennaio-febbraio*, 11-18.
- Gaustad, J. (1993). *Peer and Cross-Age Tutoring*. ERIC Digest, Number 79.
- Kalkowski, P. (1995). *Peer and cross-age tutoring*. *School Improvement Research Series*, 18, 1-27.
- Smith, C. C. (1977). *Partner learning: Peer tutoring can help individualization*. *Educational Leadership*, 34(5), 361-363.

### PEER TUTORING CROSS AGE

- Boda, G. (2001). *Life skill e peer education: strategie per l'efficacia personale e collettiva*. La Nuova Italia.
- Gagliardini, I. (2010). *L'aiuto reciproco in classe: esperienze di Peer tutoring*. *Psicologia e scuola, gennaio-febbraio*, 11-18.
- Gaustad, J. (1993). *Peer and Cross-Age Tutoring*. ERIC Digest, Number 79.
- Kalkowski, P. (1995). *Peer and cross-age tutoring*. *School Improvement Research Series*, 18, 1-27.

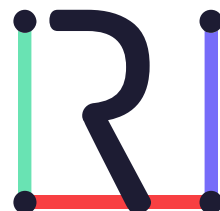


PROGETTARE PER  
L'INCLUSIONE

CON IL  
PROJECT  
BASED  
LEARNING

**A cura di Enzo Zecchi**

Professore, fisico teorico, esperto di project-based learning  
e collaboratore dell'USR Emilia-Romagna



## MI PREPARO

### Obiettivo di questa sezione:

Prendere coscienza degli elementi progettuali che contraddistinguono la metodologia Project Based Learning (abbreviata in PBL) che si vuole applicare.

Gli assunti fondamentali sono:

1. Il PBL non ha come primo obiettivo lo sviluppo di prodotti, anche se questi sono richiesti, ma lo sviluppo di apprendimenti a 360°
2. Per lo sviluppo di attività autentiche è necessario non confondere gli approcci fai da te, improvvisati, con i progetti e fornire al termine progetto la sua dimensione scientifica
3. È necessario fornire al docente nuovi riti, sostitutivi di quelli della didattica trasmissiva, perchè possa ritrovarsi nell'ambiente di apprendimento in cui gli studenti sviluppano i progetti

## ESPLORO UN ESEMPIO

### Obiettivo di questa sezione:

Imparare a comprendere meglio la metodologia PBL attraverso un esempio di applicazione pratica.

#### AZIONE

Svolgere una serie di **operazioni preliminari** fondamentali per lo sviluppo di un progetto in ambito educational, dove sia gli studenti sia i docenti non sono progettisti provetti. In particolare, vanno definiti: il tema, i sottotemi e i prodotti; l'organizzazione del gruppo classe, i tempi previsti e gli interventi didattici necessari.

**Ideazione.** Fase in cui si definisce l'idea di progetto, in particolare in riferimento al prodotto vanno esplicitati: utenti, bisogni e caratteristiche. Mappa split tree.

**Pianificazione.** Fase in cui si valuta la fattibilità del prodotto, si articolano le attività e le risorse necessarie. Studio di fattibilità. Si creano presupposti per la valutazione del singolo.

Valutazione Rubric studio di fattibilità

**Esecuzione.** Si sviluppano i prodotti in modalità iterativa adattiva. Valutazione Rubric prodotto (personalizzata a seconda del prodotto).

**Chiusura.** Celebrazione: Presentazione di ogni elemento del gruppo. Retrospectiva: domande (N. Kerth, Project Retrospectives: A Handbook for Team Reviews, Addison-Wesley Professional, 2013) Valutazione Rubric Presentazione.

#### DURATA

Dipende dal progetto

Dipende dal progetto

Dipende dal progetto

Dipende dal progetto

Dipende dal progetto

#### RISORSE NECESSARIE

CLE. Constructivistic learning environment

CLE. Constructivistic learning environment

CLE. Constructivistic learning environment

CLE. Constructivistic learning environment

CLE. Constructivistic learning environment

PROGETTARE PER  
L'INCLUSIONE

CON IL  
PROJECT  
BASED  
LEARNING

## CI PROVO ANCHE IO

### **Obiettivo di questa sezione:**

Condividere con la comunità degli insegnanti di Riconessioni.

Prova ad applicare la metodologia presentata alla progettazione e realizzazione di una tua lezione. Per aiutarti nel lavoro, scarica il template di progettazione di Riconessioni [a questo link](#). Quando hai finito di erogare l'attività, puoi apportare eventuali modifiche alla tua progettazione e infine condividerla con la comunità degli insegnanti di Riconessioni, caricandola [qui](#).

PROGETTARE PER  
L'INCLUSIONE  
CON IL  
PROJECT  
BASED  
LEARNING

È possibile vedere **la registrazione video del webinar** dedicato al project based learning e scoprire altri materiali di approfondimento a questa pagina, cliccando qui:

VAI AL WEBINAR



OPPURE DIGITA QUESTO URL E ACCEDI AL WEBINAR:

<https://www.riconessioni.it/webinar/project-based-learning-come-fare-progetti-entusiasmanti-ed-efficaci/>

PROGETTARE PER  
**L'INCLUSIONE**  
CON IL  
PROJECT  
BASED  
LEARNING

# LETTURE PER DIVENTARE ESPERTI

## Sitografia

[www.enzozecchi.com](http://www.enzozecchi.com)

[www.lepidascuola.it](http://www.lepidascuola.it)

## Bibliografia

- B. Linders e L. Gonçalves, Ottieni il meglio dalle tue retrospettive agili: Un insieme di tecniche per effettuare le tue Retrospettive, Ben Linders Publishing, 2019. N. Kerth, Project Retrospectives: A Handbook for Team Reviews, Addison-Wesley Professional, 2013.
- USR-ER. Studi e Documenti. Rivista online. N.29. Giugno 2020.
- Zecchi E. Oltre la lezione frontale: il Project Based Learning. Rivista dell'Istruzione 4-2018\*
- Zecchi E. Le Rubric: per una Valutazione Autentica in classe

## Video

- [Oltre alla scuola trasmissiva, verso una didattica per problemi, progetti e competenze](#)
- [CLE: La settimana del PNSD 2015 - Enzo Zecchi](#)
- [Enzo Zecchi - PBL 1](#)
- [Enzo Zecchi - PBL 2](#)
- [Enzo Zecchi - PBL 3](#)

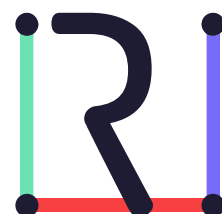


PROGETTARE PER  
L'INCLUSIONE

CON I  
PERCORSI  
DI LETTURA

**A cura di Anna Peiretti**

Responsabile del progetto Libri per Tutti, Fondazione Paideia



## MI PREPARO

### **Obiettivo di questa sezione:**

Prendere coscienza degli elementi progettuali che contraddistinguono la metodologia che si vuole applicare.

- 1. Selezionare il testo narrativo adatto** per l'alunno che presenta bisogni comunicativi complessi (BCC) o altre fragilità, valutando la trama narrativa (più o meno complessa), il contenuto (più sarà vicino alla sua esperienza più sarà significativo), la forma testuale (scrittura piana, lessico elementare, esclusione di metafora, strutture verbali semplici). Il documento Schema per adattamento del testo offre indicazioni di base allo scopo.
- 2. Operare una validazione del testo** in termini di leggibilità e comprensione (si proceda nella verifica delle indicazioni delle Linee guida Easy to Read; se necessario semplificare strutture e forme linguistiche. Questo secondo passaggio è sempre coerente con necessità di adattare il testo all'alunno con fragilità).
- 3. Individuare i personaggi della storia**, acquisire tutti gli elementi perché siano ben caratterizzati, affinché siano identificati e riconoscibili dall'alunno.
- 4. Creare la legenda simbolica della storia**, elencando i personaggi e – solo secondariamente – gli ambienti e gli oggetti.
- 5. Predisporre lo spazio della storia**, integrando il testo alfabetico e i pittogrammi, insieme al codice visivo. I pittogrammi possono essere – ma non necessariamente – i simboli della Comunicazione Aumentativa Alternativa.
- 6. Sperimentare la costruzione del leporello** (libro a fisarmonica, esteso in lunghezza) come supporto testuale. Sperimentare altri supporti, come per esempio il video.
- 7. A questo punto si è conclusa la fase preparatoria** di costruzione di un libro inclusivo, cucito su misura.

## Obiettivo di questa sezione:

Imparare a comprendere meglio la metodologia attraverso un esempio di applicazione pratica.

### AZIONE

**Leggere con l'alunno** BCC/altro il libro, seguendo il testo simbolico come mappa (scrittura cartografica) per la narrazione orale.

**Ripetere la lettura condivisa**, soffermandosi su parti oscure e sulle più piacevoli; la ripetizione è la sentinella della comprensione.

**Conversare con l'alunno** BCC/altro della storia, riferendosi in maniera continuativa e puntuale al testo.

#### Attività di matching;

associare la parola (aspetto fonologico) al pittogramma/simbolo; associare la domanda di comprensione al pittogramma/simbolo; associare all'immagine il pittogramma/simbolo.

**Letture condivisa dello stesso libro con il gruppo classe;** avvio della conversazione partecipata. Condivisione di forma testuale "altra".

**Conversazione con il gruppo classe** su aspetti emotivi, su elementi di comprensione della storia.

**Rielaborazione della storia** utilizzando la mappa come spazio simbolico per tessere significati, quindi linguaggio.

### DURATA

Variabile

Variabile

3'- 5'

5'

Variabile

Variabile

Variabile

### COMPETENZE DEL DOCENTE

Competenze narrative ed emotive, flessibilità, improvvisazione. Esercitare la gestualità del gesto deittico (indica, mantiene attenzione).

Osservazione dei modi di partecipazione dell'alunno nella lettura (su cosa presta attenzione, rimandi emotivi, interventi verbali o gestuali, altro).

Competenze relazionali adattate ai modi di partecipazione dell'alunno al testo (fa domande, risponde alle domande, sostiene lo scambio comunicativo, presta attenzione a un elemento del testo...). Se l'alunno non è verbale si predispone tabella comunicativa in simboli per dare possibilità di partecipare.

Competenze in Comunicazione Aumentativa Alternativa.

Osservazione dei modi di partecipazione degli alunni (su cosa prestano attenzione, rimandi emotivi, interventi verbali, altro).

Metacognitive: ricavare indicatori su come il testo (supporto visivo) favorisce altre modalità di conoscenza, comprensione, leggibilità.

Produzione del linguaggio, creazione narrativa, lavoro cooperativo, interiorizzazione.

Successivamente il gruppo classe, riflettendo sull'esperienza di lettura vissuta, può lavorare alla produzione di testi come codici visivi. In questa fase il lavoro è originale; si possono produrre testi nuovi, inventando storie con creatività.

Si tratta di un processo inclusivo perchè:

- Tutto il gruppo classe **condivide competenze comunicative** dell'alunno con difficoltà
- Tutto il gruppo classe **condivide e utilizza modelli testuali diversi**, risultanti facilitanti per tutti in termini di leggibilità e comprensione
- Tutto il gruppo classe **riflette sulla necessità di acquisire competenze comunicative diverse** e altre forme di lettura per la relazione
- **L'alunno con difficoltà acquisisce uno spazio di partecipazione reale**, per quanto mediata



**Obiettivo di questa sezione:**

Condividere con la comunità degli insegnanti di Riconessioni.

Prova ad applicare la metodologia presentata alla progettazione e realizzazione di una tua lezione. Per aiutarti nel lavoro, scarica il template di progettazione di Riconessioni [a questo link](#). Quando hai finito di erogare l'attività, puoi apportare eventuali modifiche alla tua progettazione e infine condividerla con la comunità degli insegnanti di Riconessioni, caricandola [qui](#).

**Di seguito si riportano alcuni suggerimenti:**

- Adattare il testo narrativo per l'alunno BCC/altro, a partire dalla fonte testuale originale della fiaba dei Fratelli Grimm, Biancaneve. Il testo è complesso, per struttura e lessico. Il contenuto può essere selezionato anche tra altre narrazioni (es. Promessi Sposi)
- Operare una validazione del testo in termini di leggibilità e comprensione (ci si eserciti nell'applicare le Linee guida **Easy to Read**), semplificando lessico, strutture frasali, tempi verbali, forme linguistiche.
- Identificare e caratterizzare i personaggi della storia di Biancaneve, avendo come obiettivo che essi siano identificati e riconoscibili dall'alunno. Valutare se utilizzare altre strategie allo scopo, associando ai pittogrammi/simboli in legenda altre forme di rappresentazione. Bene elaborare la legenda con l'alunno, o in maniera cooperativa con il gruppo classe.
- Costruire la legenda simbolica della storia, insistendo sui personaggi, solo secondariamente sugli ambienti e sugli oggetti. Allestire la legenda su un supporto da tenere sempre visibile durante la lettura del libro.
- Costruire la scrittura cartografica della fiaba di Biancaneve (la mappa): predisporre lo spazio della storia in cui integrare testo alfabetico, pittogrammi e codice visivo. Come pittogrammi possono essere inseriti i simboli della Comunicazione Aumentativa Alternativa.
- A questo punto si è conclusa la fase di costruzione di un libro inclusivo di Biancaneve, o altro, su misura.

PROGETTARE PER  
**L'INCLUSIONE**  
CON I  
PERCORSI  
DI LETTURA

È possibile vedere **la registrazione video del webinar** dedicato ai percorsi di lettura e scoprire altri materiali di approfondimento a questa pagina, cliccando qui:

**VAI AL WEBINAR**



OPPURE DIGITA QUESTO URL E ACCEDI AL WEBINAR:

<https://www.riconessioni.it/webinar/linguaggio-e-inclusione-come-progettare-percorsi-di-lettura-per-l%E2%80%99inclusione/>

PROGETTARE PER  
**L'INCLUSIONE**  
CON I  
PERCORSI  
DI LETTURA

# LETTURE PER DIVENTARE ESPERTI

## Sitografia

[ilibripertutti.it](http://ilibripertutti.it) (si vedano articoli di approfondimento del blog)

[https://dito.areato.org/ricerca\\_libri/](https://dito.areato.org/ricerca_libri/)

## Bibliografia

- Altan, *Pimpa scopre il mondo*, Panini  
(in edizione in simboli presso la biblioteca per l'inclusione Paideia)
- Grossi, *Orso buco*, Minibombo
- Koppens, *Una torta per merenda*, EDT  
(in edizione in simboli presso la biblioteca per l'inclusione Paideia)
- Lee, *L'onda*, Giannino Stoppani Editore
- Lionni, *Piccolo blu e piccolo giallo*, Babalibri
- Le Neouanic, *Piccola Macchia*, Giannino Stoppani Editore
- Sepulveda, *Il giorno che la lumaca scoprì l'importanza della lentezza*, Guanda (in edizione digitale in simboli I LIBRI PER TUTTI)

Scaffale con più di cento titoli di libri in simboli della CAA presso la biblioteca per l'inclusione Paideia, sita in via Moncalvo 1, Torino. Catalogo su

<https://bct.comperio.it/dove-cerchi/biblioteca-paideia-50>

## Strumenti per approfondire

- M. Dallari, *Testi in testa*, Erickson, 2014
- Leggere un libro digitale in simboli (documento in [ilibripertutti.it](http://ilibripertutti.it), Fondazione paideia e IUAV dell'Università di Venezia)



## PROGETTARE PER L'INCLUSIONE – LINEE GUIDA PER DOCENTI

*è regolamentato dalla licenza Creative Commons Attribuzione  
- Non commerciale 4.0 Internazionale*

Il testo completo di questa licenza è disponibile qui:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.it>

Con questa licenza è possibile:

**Condividere** – riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare questo materiale con qualsiasi mezzo e formato

**Modificare** – remixare, trasformare il materiale e basarti su di esso per le tue opere

Alle seguenti condizioni:

**Attribuzione** – Devi riconoscere una menzione di paternità adeguata come definito qui sotto in “Attribuzione Riconessioni”, fornire un link alla licenza e indicare se sono state effettuate delle modifiche. Puoi fare ciò in qualsiasi maniera ragionevole possibile, ma non con modalità tali da suggerire che il licenziante avalli te o il tuo utilizzo del materiale.

**Non Commerciale** – Non puoi utilizzare il materiale per scopi commerciali. Divieto di restrizioni aggiuntive – Non puoi applicare termini legali o misure tecnologiche che impongano ad altri soggetti dei vincoli giuridici su quanto la licenza consente loro di fare.

### **Attribuzione di Riconessioni:**

Riconessioni è un modello di Fondazione Compagnia di San Paolo, realizzato a Torino da Fondazione per la Scuola.

[www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)



# PROGETTARE PER L'INCLUSIONE

LINEE GUIDA PER DOCENTI



**Scopri Riconessioni**

[www.riconessioni.it](http://www.riconessioni.it)

**Seguici su Facebook**

[www.facebook.com/Riconessioni/](http://www.facebook.com/Riconessioni/)

**Iscriviti alla Newsletter**

[www.riconessioni.it/newsletter](http://www.riconessioni.it/newsletter)

**RICONNESSIONI**  
educazione al futuro

Un modello di Fondazione  
Compagnia di San Paolo  
realizzato a Torino  
da Fondazione per la Scuola



Fondazione  
Compagnia  
di San Paolo

Fondazione  
per la  
Scuola