

7.1.1 POLITICHE DI INTEGRAZIONE DEI DISABILI NELLA SCUOLA

a cura a Dario Ianes

Che dimensioni ha oggi l'integrazione scolastica?

150.000 alunni con una qualche diversa abilità, in 130.000 classi, 400.000 insegnanti coinvolti di cui 68.000 di sostegno. Metà degli alunni italiani hanno come compagno di banco un amico diversamente abile. Questi numeri indicano una straordinaria dimensione sociale e civile, prima ancora che didattica e organizzativa: la speciale normalità che da trent'anni non relega più gli alunni disabili nello specialismo separato, ma ne fa parte comune.

L'integrazione scolastica degli alunni disabili sta entrando nella sua età adulta e la sua funzione di stimolo e di arricchimento della Qualità della scuola per tutti gli alunni si fa sentire ormai con forza. In questa fase si vanno definendo alcuni nuclei di lavoro fondamentali che diventano altrettante linee programmatiche per fondare e rifondare continuamente le nostre prassi di inclusione degli alunni disabili o con altre difficoltà.

Ormai è un dato acquisito che un'integrazione scolastica di Qualità deve coinvolgere tutta la comunità degli insegnanti e degli alunni: non si può fare integrazione solo con gli interventi in solitaria dell'insegnante di sostegno. Altrettanto, non si fa integrazione con la didattica frontale standardizzata, indifferente all'eterogeneità e alle differenze individuali sempre più presenti nelle nostre classi.

Si è sempre più consapevoli che l'integrazione scolastica non è un processo "verticale" ma, al contrario, "orizzontale", reticolare e diffuso, che cioè deve attivare e mettere in sinergia le risorse di tanti altri attori significativi oltre all'insegnante di sostegno: gli altri docenti e il personale della scuola, i compagni di classe, gli operatori dei servizi, la famiglia e la comunità.

Ma come realizzare questa dimensione orizzontale e reticolare innanzitutto nella classe? Servono principalmente strategie didattiche nuove che, per la loro stessa essenza, siano di cerniera tra l'alunno in situazione di handicap e la classe, rendendo così significativa la sua presenza, e nel contempo siano di cerniera tra gli insegnanti curricolari e di sostegno.

Queste strategie didattiche devono essere utilizzabili con tutti gli alunni (non solo con quello disabile), devono attivare direttamente le risorse informali di insegnamento presenti nel gruppo classe (gli altri alunni) e valorizzare le differenze e attribuendo conseguentemente ruoli distinti e complementari agli alunni, per dare concretezza all'"imparare insieme" nel piccolo gruppo.

Vanno prendendo sempre più corpo e diffusione alcune modalità di lavoro che rispondono a questi criteri: l'apprendimento cooperativo e il tutoring http://www.erickson.it/cgi-bin/erickson/CNT_libreria_int.jsp?~&ind=libri&dept=Apprendimento%20cooperativo&thisPage=libreria (l'insegnamento reciproco in coppie di alunni) e la costruzione di reti informali di amicizia e di aiuto tra alunni (per creare un tessuto di relazioni di accoglienza, conoscenza e solidarietà).

Approfondimenti schermata 6:

*L'integrazione degli alunni in difficoltà e le quattro coordinate della didattica di qualità (si veda **L'integrazione degli alunni in difficoltà e le quattro coordinate della didattica di qualità***

approfondimenti\didattica_speciale.rtf) di D. Ianes

Più legate alla didattica ordinaria sono le strategie per semplificare e adattare alle capacità dell'alunno i libri di testo della classe, http://www.erickson.it/cgi-bin/erickson/CNT_libro_prod.jsp?~&ind=G31&dept=libri&OID=11571

le metodologie per costruire Piani educativi individualizzati http://www.erickson.it/cgi-bin/erickson/CNT_libro_prod.jsp?~&OID=13532&dept=libri&prov=seen e materiali didattici/riabilitativi speciali http://www.erickson.it/cgi-bin/erickson/CNT_libro_prod.jsp?~&ind=F25&dept=libri&OID=11480 ma direttamente agganciati agli obiettivi della classe e l'uso integrato dell'istruzione attraverso software didattico http://www.erickson.it/cgi-bin/erickson/CNT_libro_prod.jsp?~0&ind=G05&dept=libri&OID=1154 individualizzabile.

Tutte queste dimensioni di cerniera stanno diventando l'aspetto qualificante del modello italiano di integrazione. Non sono le tecniche individuali di lavoro che fanno la qualità dell'integrazione (anche se sono necessarie): basti pensare a quei Paesi anche europei dove ci sono ottimi tecnici educativi/riabilitativi, in molti casi più efficaci dei nostri, ma dove non esiste integrazione tra alunno in situazione di handicap e altri alunni.

Approfondimenti

La situazione dell'integrazione in Italia rispetto all'Europa si veda [approfondimenti\dir_integraz.rtf](#)

di S. Nocera

Il quadro normativo si veda [approfondimenti\PEIcap.6.pdf](#)

di M. Pavone e M. Tortello

7.1.2

GUIDA ALL'ANALISI DELLE BUONE PRASSI DI INTEGRAZIONE SCOLASTICA

Nel nostro Paese non ci sono più le scuole che fanno integrazione per tutti gli alunni, anche quelli con gravi disabilità, che forse non si sentiranno sempre proprio in paradiso, ma certamente si sentono con i propri compagni. Nelle scuole italiane si fa l'integrazione, la si costruisce giorno dopo giorno, anno dopo anno; con fatica, con successi e sconfitte, con difficoltà di ogni genere.

Nelle scuole italiane si è stratificato, in questi trent'anni di integrazione, un gran numero di esperienze positive, progetti che hanno funzionato, modalità di lavoro concreto che hanno fatto fare tanti passi in avanti all'integrazione. Ma queste conoscenze e queste modalità spesso non si sono solidificate, non sono state documentate in modo replicabile e sopravvivono nella memoria dei protagonisti, i quali spesso si disperdono migrando da una scuola all'altra.

Le memorie fanno fatica a diventare esperienze consultabili e consolidate, prassi che hanno più o meno funzionato. Spesso si deve ricominciare da capo, ignorando magari che altri colleghi si sono confrontati con difficoltà simili alle nostre. Si usa poco l'intelligenza collettiva e reticolare, che si compone delle esperienze e degli scambi orizzontali.

Cosa significa "buona prassi"? Non certo modello ideale, perfetto, da applicare direttamente nel proprio contesto (questo non è possibile e cercare di farlo sarebbe controproducente). Una buona prassi è qualcosa che altri hanno fatto e che — nel loro contesto — ha funzionato, probabilmente perché aveva delle buone caratteristiche. Ed è su queste caratteristiche che il collega è chiamato a curiosare, indagare e criticare, mettendole in relazione alla propria situazione e al proprio contesto.

È possibile leggere in trasparenza queste prassi cercando di cogliere alcune costanti che riteniamo significative, alcune caratteristiche operative probabilmente positive, alcuni "principi attivi" che funzionano, al di là delle ovvie differenze di situazioni, e che siano replicabili in altri contesti? Crediamo di sì, e che si possano rintracciare, sotto le vesti più diverse, alcuni elementi positivi ed efficaci.

Una forte collaborazione tra gli insegnanti

Alla base di queste buone prassi troviamo sempre una notevole collegialità, una corresponsabilizzazione e una condivisione forte delle scelte: insegnanti curricolari e di sostegno, senza distinzione se non di funzioni.

Un'idea forte, unificante, che caratterizza la prassi

Dalla collaborazione si elabora un progetto con una sua identità marcata, distinta, inequivocabile. Si può trattare di attività teatrali o di esplorazione del territorio, di laboratori informatici o di uso delle TIC: in ogni caso c'è uno sfondo che raccoglie, dà senso, fornisce identità e finalizzazione alle attività, anche in sinergia con altri progetti.

Un'apertura all'esterno e un utilizzo delle risorse del territorio

Si nota come queste prassi non si chiudano mai all'interno della scuola, né si appiattiscano in una serie di azioni tecnico-riabilitative solo nel contesto del PEI dall'alunno disabile. Il PEI diventa la base sulla quale costruire un progetto di vita più ampio, che nella sua ampiezza colga anche le occasioni fornite dall'ambiente circostante, dal quartiere, dalle realtà culturali e ricreative.

Gli alunni sono i soggetti attivi della costruzione della loro conoscenza

Gli alunni costruiscono le loro competenze ed elaborano attivamente e consapevolmente la loro conoscenza. Certo sono guidati e non lasciati a loro stessi, ma questa guida autorevole è funzionale al loro percorso di acquisizione di competenze, valorizzando le loro storie e i loro precedenti saperi spontanei e fornendo strumenti per crescere.

Si rompono le barriere tra ordini di scuola e tra classi

Questo aspetto va al di là di una lettura riduttiva delle varie attività di transizione-continuità-trasmissione di informazioni, che sono senz'altro fondamentali. Troviamo infatti attività che superano le tradizionali distinzioni di classe, sezione, scuola elementare, media, ecc., integrando alunni di età diverse, livelli diversi, facendoli collaborare a un fine condiviso e strutturato.

Le relazioni inclusive e solidali tra compagni di scuola con le loro varie diversità sono la trama indispensabile per tessere l'integrazione

In tutte le buone prassi c'è una forte consapevolezza, che si traduce poi in varie soluzioni operative: occorre creare e mantenere una forte trama di relazioni solidali tra compagni di classe, scuole e gruppi, sulla quale si potranno sviluppare iniziative di integrazione nel piccolo gruppo o in coppie di alunni che lavorano, ad esempio, al computer.

L'apprendimento cooperativo in piccoli gruppi eterogenei

Una delle modalità didattiche più frequentemente usate è l'apprendimento cooperativo, con livelli prevalentemente eterogenei sia per rendimento che per gli stili di elaborazione delle informazioni, espressione di emozioni e motivazioni. Il lavoro in piccoli gruppi cooperativi è una modalità efficace per realizzare una didattica integrata, sfruttando positivamente le risorse di tutti gli alunni.

Il PEI si raccorda con la programmazione di classe

Gli strumenti fondamentali della programmazione individualizzata sono diventati parte integrante quotidiana delle prassi di integrazione: la lettura pedagogica della DF; la valutazione educativa iniziale dell'alunno, della classe e del contesto; il PDF; l'adattamento, la semplificazione degli obiettivi della programmazione della classe; la scelta di strategie e materiali specifici come ad esempio il software didattico.

Approfondimenti: Esempi di "Buone prassi"

Costruire l'integrazione scolastica attraverso [l'apprendimento cooperativo si veda approfondimenti\7.pdf](#)

di D. Pavan e A. Daminato

“Un viaggio appena cominciato”: i laboratori di attività sensoriali si veda approfondimenti\19.pdf

di G. Bonetti et al.

“Come siamo, come eravamo”: l’integrazione scolastica attraverso un progetto rivolto alla comunità si veda approfondimenti\20.pdf

di M. dalle Fratte

7.1.3

ASPETTI PEDAGOGICI E DIDATTICI

Dopo quasi trent’anni siamo consapevoli che la vera qualità dell’integrazione è prodotta dalla “speciale normalità”: le aspettative, gli obiettivi, le prassi per tutti gli alunni, nessuno escluso, nelle ordinarie e normali attività, che però si arricchiscono di una specificità non comune, fondata su dati scientifici e richiesta dalla complessità dei bisogni educativi speciali.

Approfondimenti

Il bisogno di una speciale normalità per l’integrazione si veda approfondimenti\speciale_norm.pdf

di Dario Ianes

Approfondiamo uno degli aspetti metodologici della speciale normalità, ossia l’evoluzione nell’ambito di alcune metodologie educativo-didattiche, dove si sta passando da applicazioni molto speciali, cioè solo per l’alunno speciale, separate dal resto della normalità delle relazioni e delle attività, ad applicazioni molto normali, rivolte cioè a tutti gli alunni, con o senza bisogni educativi speciali, arricchite però di alcune qualità inclusive.

Si pensava che, per rispondere adeguatamente alla specialità degli alunni, si dovesse ricorrere a testi e materiali informatici specifici; più tardi si è sentita la necessità di elaborare i testi normali, adattandoli in base ai diversi bisogni di apprendimento, arrivando a una didattica basata su una gestione personalizzata delle varie fonti, anche software, nelle ognuno naviga secondo le sue capacità, in un’ottica costruttivista di elaborazione personale della conoscenza.

Si pensava che l’apprendimento nei casi difficili potesse essere prodotto esclusivamente con tecniche altamente sofisticate basate su aiuti, strutturazione dello spazio e dei tempi, di semplificazione e scomposizione dell’abilità in una sequenza di piccoli passaggi di difficoltà graduale. Poi si è capito che queste tecniche potevano essere evolute avvicinandole a forme di automonitoraggio e di autoistruzione semplice, dove l’alunno è più attivo e si autoregola.

Da qui all’uso generalizzato di strategie metacognitive di apprendimento per tutti gli alunni, più consapevoli e autonomi. Anche in questo caso si cerca di portare principi attivi più efficaci delle tecniche molto speciali nei contesti della didattica normale, che diventa così sempre più speciale normalità. Anche il software didattico ha seguito questa linea: da molto rigido e sequenziale ad aperto, costruttivistico e ricco di apprendimenti per l’autoregolazione metacognitiva.

I tre modi di usare la multimedialità

Esistono tre grandi categorie di uso didattico di sistemi multimediali. Il primo uso, il più immediato, consiste nello scegliere un sistema multimediale già pronto e adatto. Il secondo uso prevede la costruzione di applicazioni multimediali personalizzate sui bisogni dell’allievo. Il terzo è il più complesso, ma forse il più promettente di tutti, e ci porta nel bel mezzo del costruttivismo e dell’apprendimento cooperativo.

L'uso di sistemi multimediali già fatti

La scelta di un software specifico per favorire vari apprendimenti, l'attenzione, il pensiero strategico e il problem solving dipende dall'età e dagli interessi dell'allievo. Il mercato comincia a essere maturo per permettere all'insegnante di scegliere. Se il bambino è piccolo, saranno adatte a lui avventure semplici, che grazie alla tecnologia multimediale possono essere raccontate con la voce e disegni animati adatti all'età.

I software più semplici e strutturati inseriscono nella situazione didattica uno stimolo di sostegno per evitare che l'allievo sbagli (apprendimento senza errori). L'apprendimento senza errori è una modalità tipica dei modelli basati sulla programmazione e prevede un momento in cui la situazione didattica sarà priva di quegli stimoli di sostegno artificiali e dunque più naturale. A questo si arriverà in modo graduale e programmato, attraverso le metodologie di attenuazione.

L'attenuazione consiste nel togliere piano piano, piuttosto che in una volta sola, gli stimoli di sostegno e i facilitatori, a mano a mano che l'allievo mostra di non averne più bisogno. Si porta così l'allievo a padroneggiare la nuova abilità in modo dolce, senza scosse, rendendo il compito un po' più difficile solo quando siamo certi che l'allievo sia in grado di affrontare questa difficoltà.

L'apprendimento senza errori si presta a una grande varietà di applicazioni, soprattutto nell'educazione speciale, ma un settore dove si è mostrato particolarmente interessante è quello dell'avviamento alla lettura. http://www.erickson.it/cgi-bin/erickson/CNT_libro_prod.jsp?~&OID=11508&dept=libri&prov=seen

Ciò è probabilmente dovuto al fatto che, sebbene l'abilità di decodifica del testo si sviluppi spesso quasi spontaneamente nei bambini normodotati, ci sono delle situazioni in cui sono richiesti sforzi massicci e, quando falliscono, producono effetti negativi.

Schermata 32

Il primo, evidentemente, è che il bambino non ha imparato a leggere. Il secondo è che si è messo in testa che se ha fallito, allora vuol dire che la lettura non fa per lui. La terza, drammatica conseguenza è che anche l'insegnante si mette in testa che il suo allievo non imparerà a leggere. In questi casi l'approccio dolce dei metodi senza errori di avviamento alla lettura, http://www.erickson.it/cgi-bin/erickson/CNT_libro_prod.jsp?~&OID=11508&dept=libri&prov=seen grazie al quale il bambino fa esperienza di successo, costituisce una carta vincente.

Il computer può dare una mano decisiva all'educatore. Non è infatti facile: avere sempre i disegni giusti a disposizione; sapere quando continuare a presentarli e quando cominciare l'attenuazione; quali parole il bambino padroneggia e quali gli devono essere ancora insegnate; mantenere l'attenzione dell'allievo sufficientemente a lungo su un compito così ripetitivo; gratificare il bambino con la necessaria convinzione e sistematicità.

Per un software, invece, queste cose sono facilissime. Il programma Start

http://www.erickson.it/cgi-bin/erickson/CNT_libro_prod.jsp?~&dept=software&thisPage=libreria&OID=12143 propone al bambino tre parole, associate alle relative immagini, e gli chiede di sceglierne una. L'impianto senza errori del modello di insegnamento è evidente. Di fronte a una situazione come queste è praticamente impossibile sbagliare, dal momento che l'immagine dirige con certezza la risposta del bambino.

In software tipo Start http://www.erickson.it/cgi-bin/erickson/CNT_libro_prod.jsp?~&dept=software&thisPage=libreria&OID=12143

è evidente la forte dose di individualizzazione. L'individualizzazione è l'adattamento di un programma generale alle esigenze specifiche di un allievo. In linea teorica, tutta l'educazione dovrebbe essere, in qualche modo, individualizzata. La programmazione personalizzata è come un abito su misura. Rispetta le esigenze didattiche del bambino e si adatta ai suoi ritmi.

Il riconoscimento globale di parole intere non è l'unico modo di avviamento alla lettura, né risolve tutti i possibili problemi di bambini in difficoltà in questo settore. Invece che un approccio globale può venire proposto un approccio fonetico: il bambino deve analizzare i fonemi costitutivi della parola e poi scegliere, tra alcuni che vengono proposti, i grafemi corrispondenti corretti.

Quando un bambino ha imparato a riconoscere globalmente delle parole o a mettere insieme lettere per leggere parole nuove, ha fatto un importante tratto di strada, ma molto resta ancora da fare.

Prima di tutto, naturalmente, la comprensione del testo. Alcuni Software quali "Dalla parola alla frase" http://www.erickson.it/cgi-bin/erickson/CNT_libro_prod.jsp?~&dept=software&thisPage=libreria&OID=17382 e "Il Mago di Kevin" http://www.erickson.it/cgi-bin/erickson/CNT_libro_prod.jsp?~&dept=software&thisPage=libreria&OID=13548 possono essere utili per un lavoro di questo tipo.

I bambini in difficoltà traggono molti vantaggi da programmi specifici che insegnano abilità preparatorie ai compiti scolastici tradizionali e che il computer può aiutare a sviluppare in modo divertente: stare attenti su un compito per un tempo sufficiente; sviluppare la memoria visiva e di posizione; acquisire abilità discriminative di base; familiarizzare con i concetti elementari di logica e di matematica. A questo proposito si vedano i software "Il gioco dell'occhio" http://www.erickson.it/cgi-bin/erickson/CNT_libro_prod.jsp?~&dept=software&thisPage=libreria&OID=12177 e "Clifford". http://www.erickson.it/cgi-bin/erickson/CNT_libro_prod.jsp?~&dept=software&thisPage=libreria&OID=17634

Esistono oggi numerosi software multimediali per l'avviamento ai primi concetti aritmetici. Il bambino impara a riconoscere i numeri, ad associare a un numero la quantità corrispondente, a conoscere la successione dei numeri fino a 9, a contare, a comprendere, entro certi limiti, il significato di zero, più, meno, molti, pochi per poi passare alle tabelline e alle quattro operazioni (si vedano i software "Tabelline che passione" http://www.erickson.it/cgi-bin/erickson/CNT_libro_prod.jsp?~&dept=software&thisPage=libreria&OID=12178 e "Matematica facilissima" http://www.erickson.it/cgi-bin/erickson/CNT_libro_prod.jsp?~&dept=software&thisPage=libreria&OID=12178).

Per la produzione avanzata di un testo scritto è utile puntare sull'apprendimento della videoscrittura. Si è visto che allievi deficitari, che tendono a produrre a mano testi disgrafici, difficili da leggere, colgono grandi vantaggi dall'uso dei programmi di videoscrittura. Per un uso didattico e riabilitativo del *word processing* con allievi incapaci di usare la tastiera a causa di deficit motori o sensoriali può prendere in considerazione l'uso di software di videoscrittura facilitata.

La personalizzazione del sistema multimediale sulle specifiche esigenze dell'allievo

Una modalità ideale è la scrittura di un ipertesto che potrà usare un linguaggio basato sulle esigenze dell'allievo. Se fosse necessario potrebbe persino essere scritto in stampatello maiuscolo e, con l'uso di uno scanner, potrà contenere le stesse immagini del libro dei compagni. L'effetto stigmatizzante è quindi molto attenuato e la possibilità di studiare su strumenti come questi favorisce lo scambio con i compagni di classe.

Un ipertesto classico funziona di solito in questo modo. Lo si può sfogliare avanti e indietro, lo si può leggere, si possono esplorare i suoi collegamenti per scoprire e imparare cose nuove. A volte anche la programmazione di un obiettivo didattico ritenuto rilevante può ben convivere all'interno di un software ipertestuale. L'ipertesto mette alla prova quanto il ragazzo ha capito, in modo da insegnargli che non basta leggere, ma che bisogna anche capire.

Si può costruire ad esempio una storia di Roma ipertestuale adatta alle difficoltà cognitive dell'alunno, tagliata come un abito su misura. Frasi semplici, spiegazioni chiare dei punti più difficili grazie alla tecnica delle parole calde, collegamenti a pagine di approfondimento, prove

di comprensione, aiuti dopo le risposte sbagliate, gratificazione dopo quelle corrette, valutazione dei risultati e dei progressi.

La costruzione di piccoli ipertesti da parte degli allievi stessi

Nella costruzione di un ipertesto o di un'applicazione multimediale, i meccanismi dell'apprendimento cooperativo possono funzionare ottimamente. La costruzione di un software ipertestuale o multimediale, fatta in gruppo, permette infatti a tutti i partecipanti di dividersi i compiti e i ruoli, e di avere uno scopo comune e condiviso.

Oggi ci sono strumenti che consentono di creare software ipertestuali e multimediali anche a persone prive di una specifica esperienza di programmazione. Con un computer si possono per esempio creare piccole fiabe e storie multimediali semplicemente con qualche clic del mouse creando testi, animazioni, musiche e voci o anche utilizzando e eventualmente modificando sfondi e disegni già pronti (si veda il software Autore Junior http://www.erickson.it/cgi-bin/erickson/CNT_libro_prod.jsp?~&dept=software&thisPage=libreria&OID=12181).

Approfondimenti

Area del Portale Erickson "Nuove tecnologie per l'apprendimento" http://www.erickson.it/cgi-bin/erickson/CNT_area_nt.jsp?~&filepath=doc_nt.txt a cura di F. Celi e coll.

Software didattici per l'apprendimento e l'integrazione si veda

approfondimenti/software_didattici.pdf

di Fabio Celi