



a cura di Marco Ricucci

**LATINO E DISLESSIA:
RIFLESSIONI, BUONE PRATICHE, ESPERIENZE**

Gli ebook di
Nuova Secondaria

• • •
Studium
edizioni

Latino e dislessia: riflessioni, buone pratiche, esperienze

A cura di Marco Ricucci

MARCO RICUCCI, *La cultura dei fiori: lo “sbocciare” degli studenti con DSA nell’apprendimento della lingua latina*, pp. 1-9

DANIELA VENTURINI, *Essere referente per allievi con DSA e insegnare latino al liceo classico vuol dire essere sempre in autoaggiornamento*, pp. 10-25

ROSSELLA IOVINO, *“Flipped perspective”. I DSA come risorsa e non come uno ostacolo per la didattica del latino*, pp. 26-43

ELISA VERONESI, *L’insegnamento del testo latino d’autore ad allievi con DSA*, pp. 44-56

GAIA IMBROGNO, *Latino e DSA: l’importanza dello stile cognitivo*, pp. 57-74

VALERIA FRACCO, *L’inclusività del latino senza etichette. Un laboratorio di stimolo cognitivo e di approccio visivo-esperienziale*, pp. 75-92

ALESSANDRO IANNELLA, *Comprendere il valore di una progettazione digitale inclusiva*, pp. 93-105

ELEONORA DANIELLI, ILARIA PERRUCCI, *DSA e apprendimento delle lingue straniere: quali sfide possibili? Un contributo psicopedagogico a uso dei docenti*, pp. 106-128

ELENA SCARPANTI, *Appendice dei concetti notevoli di psicologia cognitiva*, pp. 129-138

MARIA DI PUORTO, *Insegnare con il gioco e imparare con la curiosità nell’apprendimento: strumenti in classe per un ambiente inclusivo*, pp. 139-147

Comprendere il valore di una progettazione digitale inclusiva

Alessandro Iannella

Progettare in un'ottica inclusiva significa costruire percorsi di apprendimento flessibili in funzione di tre principi fondamentali: fornire molteplici mezzi di rappresentazione, di azione ed espressione, di coinvolgimento. È questo l'obiettivo dell'Universal Design for Learning (UDL), un quadro di riferimento attento all'impiego di metodi, strumenti e strategie che diano a tutti gli individui pari opportunità di apprendere.

Il contributo illustra la genesi e le caratteristiche di Latin Fables, una Open Educational Resource (OER) dedicata alla favolistica fedriana che si inserisce a pieno titolo in questa modalità di gestione della pratica educativa.

Designing in an inclusive educational perspective means building flexible learning paths providing learners with multiple means of information representation, expression, and engagement. This is the goal of Universal Design for Learning (UDL), a framework to improve and optimize teaching and learning for ALL individuals.

Among the tools developed following the UDL principles, this paper illustrates Latin Fables, an Open Educational Resource (OER) which allows knowing and understanding Phaedrus' fables.

Parole chiave

Universal Design for Learning; tecnologie educative; didattica speciale; comunicazione aumentativa alternativa; Fedro

Keywords

Universal Design for Learning; educational technology; special education; augmentative and alternative communication; Phaedrus.

'.....]...ἀοιδέ, τὸ μὲν θύος ὄττι πάχιστον
θρέψαι, τῆ]ν Μοῦσαν δ' ὠγαθὲ λεπταλέην·
πρὸς δέ σε] καὶ τὸδ' ἄνωγα, τὰ μὴ πατέουσιν ἄμαζαι
τὰ στείβειν, ἐτέρων ἴχνια μὴ καθ' ὀμά
δίφρον ἐλ]ῆν μὴδ' οἶμον ἀνὰ πλατύν, ἀλλὰ κελεύθους
ἀτρίπτο]υς, εἰ καὶ στειγοτέρην ἐλάσεις.'
(Callimaco, *Aitia*, fr. 1 Pf., vv. 23-28)

Garantire un'educazione valida per tutti. Fu questa la sfida che nel 2011 si pose il Center for Applied Special Technology (CAST) con l'elaborazione dell'Universal Design for Learning

(UDL)¹, un modello pedagogico-didattico attento all'impiego di metodi, strumenti e strategie utili alla crescita di ciascun apprendente. L'UDL prevede il superamento delle soluzioni di apprendimento separate o personalizzate ed è animato dall'idea che sia il curricolo a dover essere flessibile e accessibile. Si tratta, pertanto, di un approccio che invita a evitare le misure dispensative, le compensazioni e gli interventi di adattamento, con l'obiettivo di eliminare qualsiasi categorizzazione o etichetta che possa «mortificare il concetto stesso di inclusione»². Una simile gestione della pratica educativa non può che assumere come assunto fondamentale la variabilità degli stili di apprendimento³, delle conoscenze pregresse, delle motivazioni e delle esigenze di ciascuno studente, elementi chiave per la promozione dell'*universalità* umana in termini di *diversità-unicità*.

1. *Universal Design for Learning (UDL)*

L'operazione che *include* l'uno è da intendersi *naturalmente migliorativa* per l'altro. Come la progettazione di un edificio senza barriere architettoniche rende lo spazio adeguato non solo a una persona su sedia a rotelle ma anche a chi, in maniera indistinta, conduce un passeggino o un carrello della spesa, così l'introduzione di una strategia didattica generalmente ritenuta specifica per un disturbo, una disabilità o un particolare stile di apprendimento arricchisce qualsiasi esperienza di apprendimento. Non è un caso che l'UDL sia il trasferimento sul piano educativo e didattico della *Progettazione Universale (Universal Design)* proposta dall'architetto statunitense Ron Mace, una filosofia che mira a costruire ambienti fisici che possano essere fruibili dal maggior numero di persone, indipendentemente dall'età, dalla capacità e/o dalla condizione sociale⁴.

Pensiamo a un libro di testo. Nell'ottica dell'UDL, non ne esiste uno per lo studente "tradizionale", uno per quello straniero, uno per quello con un Disturbo Specifico dell'Apprendimento (DSA) e uno per quello con Bisogno Educativo Speciale (BES). Ne esiste solamente uno, a elevata possibilità di accesso, che si fa specchio della classe che lo impiega:

¹ Nella traduzione in italiano delle *Universal Design for Learning (UDL) Guidelines, version 2.0*, Giovanni Savia e Paolina Mulè hanno preferito all'originale la traduzione *Progettazione Universale per l'Apprendimento (PUA)*.

² G. Savia - P. Mulè, *Traduzione in lingua italiana delle Universal Design for Learning (UDL) Guidelines version 2.0*, 2015, online:

<http://www.icappianogentile.gov.it/attachments/article/532/UDL%20Linee%20guida%20Versione%202.0%20ITA.pdf>

³ Per approfondire questa tematica si rimanda alla teoria delle intelligenze multiple di Howard Gardner (H. Gardner, *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*, Basic Books, New York 1983), al modello Visual-Auditive-Kinaesthetic di Walter Burk Barbe (W.B. Barbe - R.H. Swassing - M.N. Milone, *Teaching through modality strengths: concepts and practices*, Zaner-Bloser, Columbus 1979), alle dicotomie studiate da Richard Felder e da Linda Silverman (R.M. Felder - L.K. Silverman, *Learning and Teaching Styles in Engineering Education*, in «Journal of Engineering Education», LXXVIII, 7 (1988), pp. 674-681), alla teoria dell'autogoverno mentale di Robert J. Sternberg (R.J. Sternberg, *Thinking Styles: Theory and Assessment at the Interface between Intelligence and Personality*, in R.J. Sternberg - P. Ruzgis, *Intelligence and Personality*, Cambridge University Press, New York 1994) e, infine, al modello di apprendimento di Richard Elmore (HarvardX, *Leaders of learning* [MOOC], 2014, online: <https://courses.edx.org/courses/HarvardX/GSE2x/2T2014/info>).

⁴ M.F. Story - J. Mueller - R. Mace, *The Universal Design File: Designing for People of All Ages and Abilities*. Revised Edition, The Center for Universal Design at North Carolina State University, 1998.

una classe che — per dirla con Luciana Ventriglia — «è un mosaico composto da tasselli diversi tra loro, irregolari, che si incastrano in un armonico disordine»⁵.

L'UDL ci invita a un rovesciamento di prospettiva in merito alla considerazione di chi o cosa sia effettivamente deficitario nella pratica didattica. Il *deficit* non deve essere ricondotto alla mancata o diversa capacità di un individuo quanto, piuttosto, alle caratteristiche dei curricula tradizionali che, progettati per uno *standard* immaginario, non riescono né a garantire pari opportunità nell'apprendimento né a tener conto delle reali esigenze di studenti con abilità, motivazioni e comportamenti devianti rispetto alla media.

Per essere efficace e inclusivo, il curriculum deve diventare universale. Questo significa che in fase di progettazione didattica si dovrà:

1. lavorare sul *cosa*, fornendo molteplici mezzi di rappresentazione del materiale di apprendimento così da garantire al discente più vie per accedere ai contenuti;
2. lavorare sul *come*, fornendo molteplici mezzi di azione e di espressione nel rispetto delle inclinazioni individuali di chi apprende e delle sue strategie metacognitive;
3. lavorare sul *perché*, fornendo molteplici mezzi di coinvolgimento per includere le diverse motivazioni, gli interessi e le capacità di ciascuno.

Selezionati sulla base di studi neuroscientifici, questi aspetti costituiscono i tre principi fondamentali individuati dal CAST⁶, ognuno dei quali è riconducibile a una rete neurale che si attiva durante il processo di apprendimento: quella di riconoscimento, quella affettiva e quella strategica⁷. La loro applicazione trasforma l'esperienza educativa da un prodotto artificiale, risultato di processi di generalizzazione o di progettazioni *ad hoc*, a un sistema complesso, accessibile *a priori*, nel quale specificità ed esclusività fanno spazio a ricchezza e dinamicità. La diversità diventa una risorsa.

2. Il ruolo del digitale nell'approccio inclusivo

Le tecnologie “assistive”⁸ costituiscono strumenti di indubbia utilità che, in certi casi, diventano l'unico fattore abilitante all'apprendimento⁹. In un'ottica naturalmente inclusiva, non bisogna

⁵ L. Ventriglia, *Che cos'è l'UDL? La lezione di Luciana Ventriglia*, Canale Youtube “Edizioni Atlas”, 5 aprile 2019, online: <https://www.youtube.com/watch?v=FcW3FyHrUuE>.

⁶ A. Meyer - D.H. Rose - D. Gordon, *Universal Design for Learning: Theory & Practice*, CAST Professional Publishing, Wakefield 2014.

⁷ G. Savia - P. Mulè, *Traduzione in lingua italiana delle Universal Design for Learning (UDL) Guidelines version 2.0*, cit.

⁸ Sono esempi di tecnologie assistive: i software di adattamento delle funzioni della tastiera, le tastiere ingrandite o ridotte, i sistemi di puntamento, il riconoscimento vocale, la scansione e la predizione di parola per persone con disabilità motoria; i lettori di schermo, gli audio-libri e le tastiere in Braille per persone con disabilità visiva; i sistemi di tipo *drill and practice*, le impostazioni di accesso facilitate con segnali visivi per i dispositivi elettronici, i software di conversione nella e dalla lingua dei segni; i software e le risorse che impiegano la Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA) e i Vocal Output Communication Aids (VOCA) per persone con bisogni comunicativi complessi; le tastiere speciali, i *touch screen* e i *trackball* per persone con problemi cognitivi (C. Costa, *Tecnologie Assistive: strumenti per l'integrazione scolastica*, 2009, online: http://portale.siva.it/files/doc/library/A09_Costa_Claudia.pdf); gli audiolibri, i correttori ortografici, la tastiera, la predizione e il completamento automatico di parole e frasi, i software