

# Inclusione a 360°: la sfida degli ambienti di apprendimento

Giovanni Govoni - Servizio Marconi TSI - USR ER  
@giovannigovoni 



---

---

# le domande giuste

— non è più solo una questione di —  
risposte giuste ma di farsi ....

---

---



quale idea di bambino esprimono questi due modelli di cavallino?

quali bisogni immaginiamo che possano soddisfare?

che idea di relazione adulto bambino favoriscono?

quale tipologia di piacere contribuiscono a far sprigionare?

che idea di gioco veicolano?

quale relazione tra gioco e apprendimento introducono nell'immaginario collettivo?

E' FREDDO E LISCIO...  
IERI HA MANGIATO  
TRE VERMETTI

PER MANGIARE  
BUTTA FUORI TUTTA  
LA LINGUA



ADESSO BASTA  
BAMBINI,  
DOBBIAMO FARE  
SCIENZE



FRATO'02

## gli oggetti

“... l’oggetto è spesso un elemento di mediazione tra l’esterno e l’interno, tra il mondo e la casa; esso, poi, ha quasi sempre una propria storia e nasconde una sua geografia...”

“... ad una estetica dell’oggetto che vede la piccola statua, il libro, il soprammobile, come attimi di privata fruizione estetica, si affianca infatti una valenza educativa che l’oggetto qualche volta racchiude gelosamente oltre il suo involucro materiale.”

Pedagogia degli ambienti educativi, M.Gennari, 1997, Armando Editore

## **e le persone**

interrogando gli oggetti, i ritmi, gli spazi, indaghiamo il mondo intorno, è così che visitando un nido si può capire come i bambini vivono gli ambienti e come gli educatori impostano il loro lavoro, nella stessa misura, ciò avviene in tutti i servizi alla persona.

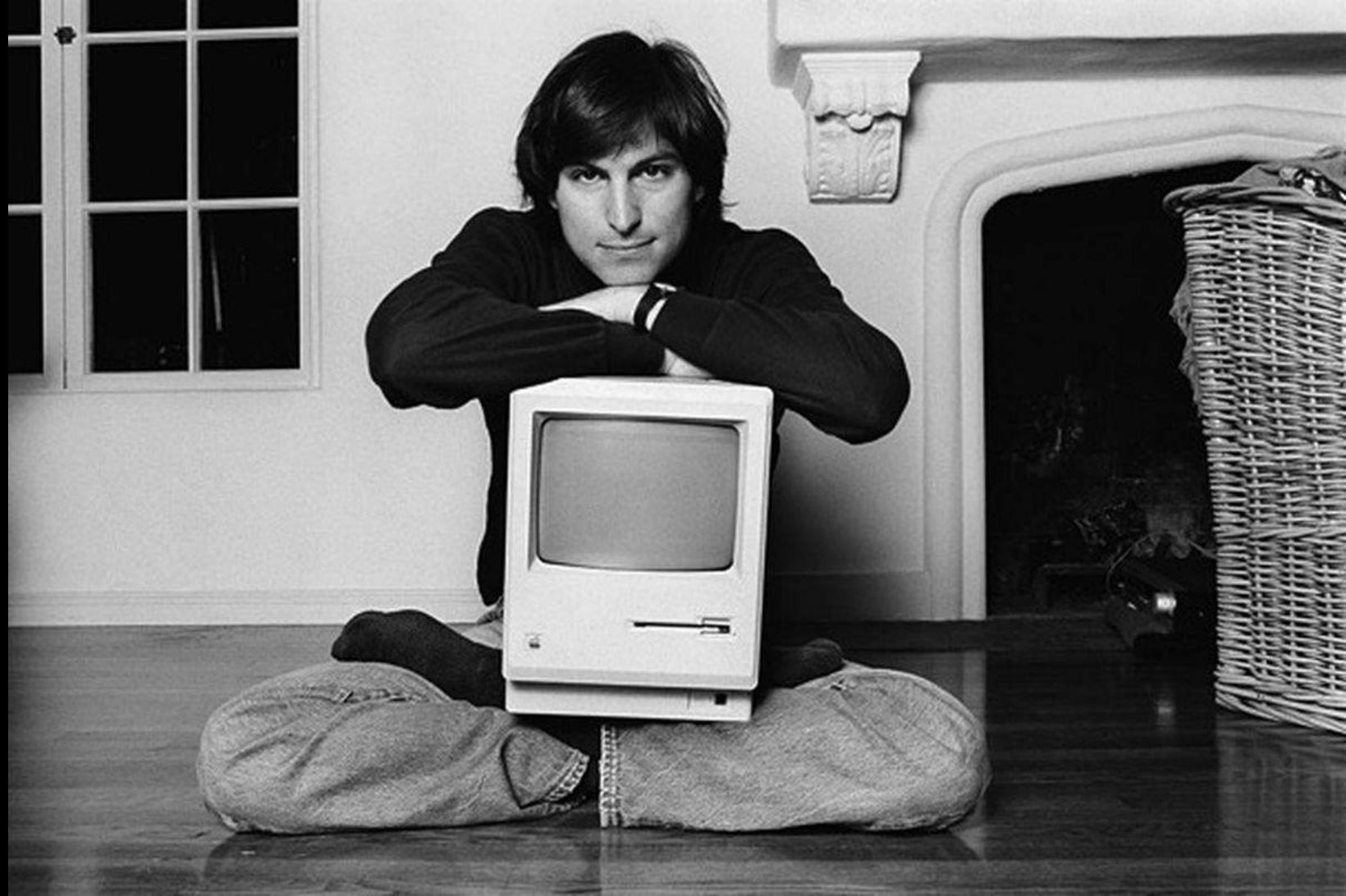
**i nostri alunni e  
alunne ... a  
volte sono in  
difficoltà .. ma  
sono  
competenti!!!**

**Situazione di handicap  
VS contesto ambientale**

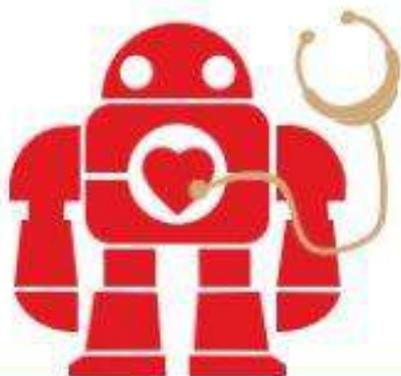
---

# e i maker(s) ?

Gli artigiani digitali, o maker, costituiscono un movimento culturale contemporaneo che rappresenta un'estensione su base tecnologica del tradizionale mondo del bricolage. Tra gli interessi tipici degli artigiani digitali vi sono realizzazioni di tipo ingegneristico, come apparecchiature elettroniche, realizzazioni robotiche, dispositivi per la stampa 3D, e apparecchiature a controllo numerico. Sono anche comprese attività più convenzionali, come la lavorazione dei metalli, del legno e l'artigianato tradizionale.







CREATEMAKESHARECAREWIN

# Make to Care, un gruppo di 19enni lancia la sfida alla disabilità

Le giovani startup Optical WheelChair e Orion hanno vinto la seconda edizione del contest MAKEtoCARE di Sanofi, dedicato alle soluzioni hi-tech per aiutare le persone con disabilità.



di **Antonio Carnevale**

Giornalista

30 NOV, 2017



VIDEO



Learn More

Skip Ad ▶



**esoscheletro**

# Controllo con il pensiero





# Traduttore Braille



**Google Home**

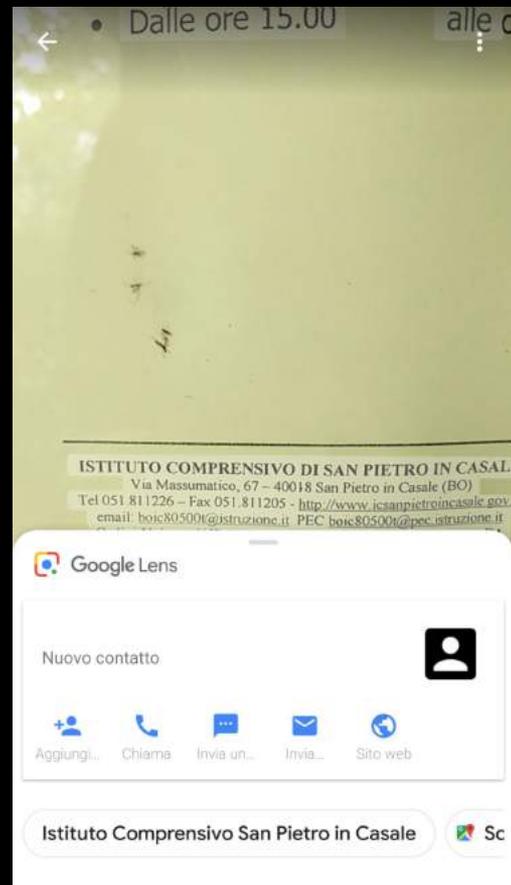
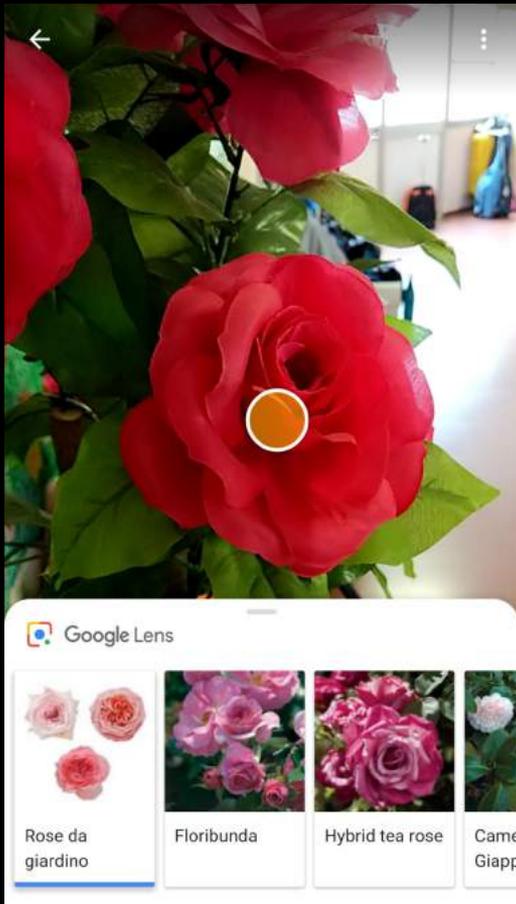




# Voice Access

Controllare il telefono con la voce

# Google Lens



# Lookout



# Sottotitoli

nelle presentazioni

READING AND  
REVIEWING A  
SHAKESPEAREAN  
SOLILOQUY







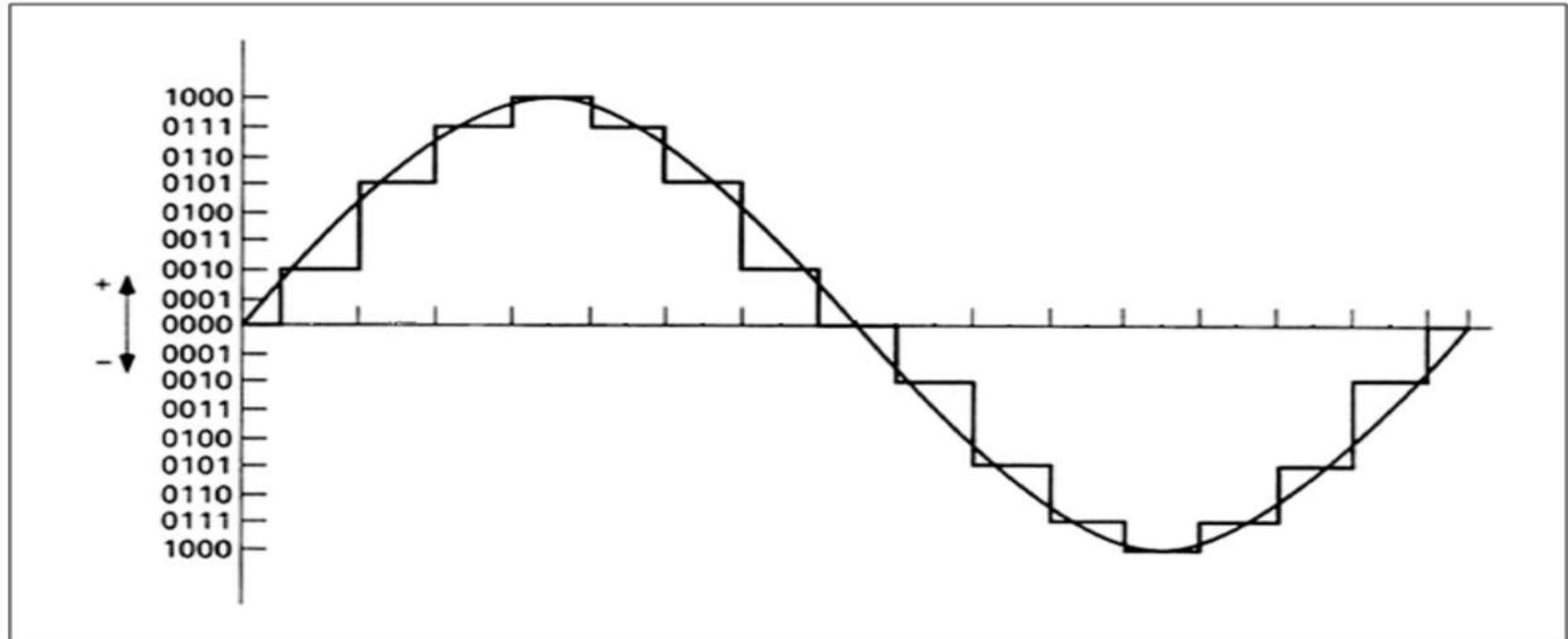
E i device?

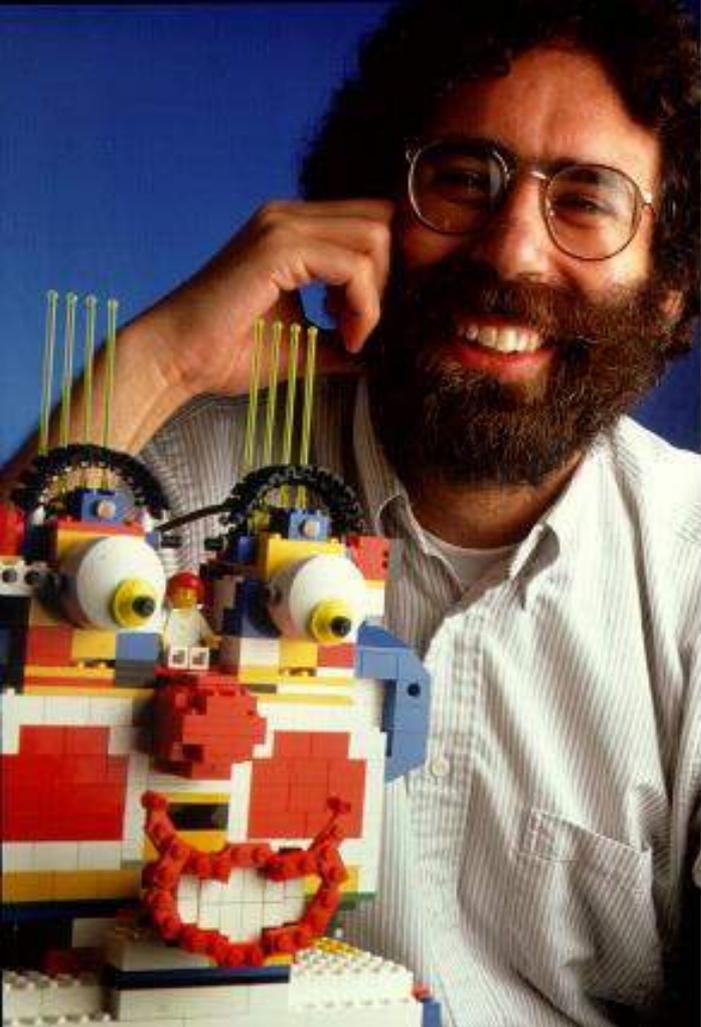
# Instructions for use

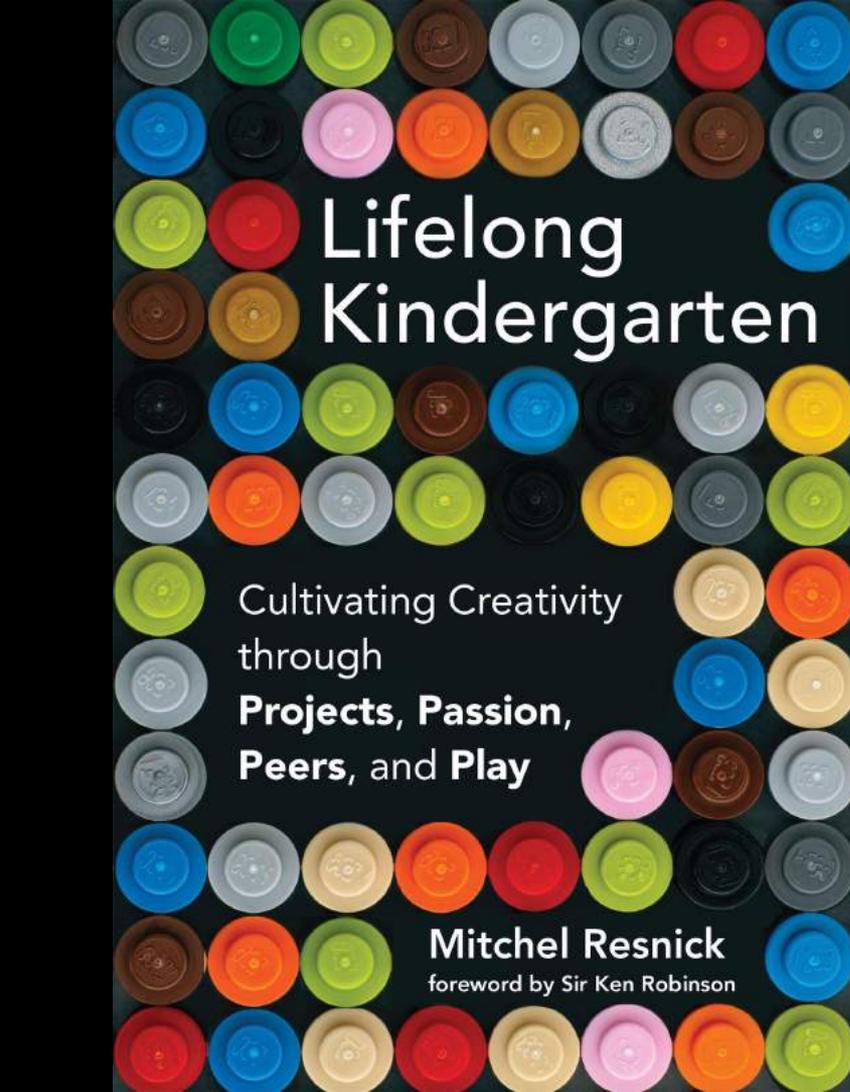




# Analogico VS Digitale







# Lifelong Kindergarten

Cultivating Creativity  
through  
**Projects, Passion,  
Peers, and Play**

**Mitchel Resnick**  
foreword by Sir Ken Robinson



**BELLEZZA!**



**Atelier realizzato presso la scuola primaria "Mazzacurati"  
I.C. San Pietro in Casale (Bologna)**

REDUCE



REUSE

RECYCLE

RECYCLING

# LUSSO SOSTENIBILE

***L'ESPERIENZA EMOZIONALE E'  
PARTE ESSENZIALE  
DELL'EVOLUZIONE UMANA E DEL  
PROCESSO DI APPRENDIMENTO***

# EMOZIONI

***L'ESPERIENZA EMOZIONALE E'  
PARTE ESSENZIALE  
DELL'EVOLUZIONE UMANA E DEL  
PROCESSO DI APPRENDIMENTO***



**Un bambino che  
sta bene apprende  
meglio ed è più  
disponibile alla  
relazione con gli  
altri**

# INCLUSIONE



***LA TECNOLOGIA OFFRE NUOVE  
OPPORTUNITA' INCLUSIVE***



**In presenza di difficoltà di apprendimento la tecnologia offre l'opportunità di comunicare su più canali, intercettando i diversi stili di apprendimento e le intelligenze multiple di cui parla Howard Gardner**



**PARTIRE DALLE CONOSCENZE DEI BAMBINI E RENDERE VISIBILE IL PERCORSO DI APPRENDIMENTO**



**Atelier realizzato presso la scuola primaria "Mazzacurati"  
I.C. San Pietro in Casale (Bologna)**



Atelier realizzato presso la scuola primaria "Mazzacurati"  
I.C. San Pietro in Casale (Bologna)

# Ambienti ed attività flessibili

Scuola Primaria "TAIKATAHTI"  
Oulu -Finlandia



---

# ambienti destrutturati

Scuola Primaria "TAIKATAHTI"  
Oulu -Finlandia



materiali a  
disposizione e  
facilmente  
raggiungibili

Scuola Primaria "TAIKATAHTI"  
Oulu -Finlandia



---

# uso non convenzionale dei materiali

Scuola Primaria "TAIKATAHTI"  
Oulu -Finlandia





# uso della luce

**Scuola Primaria "TAIKATAHTI"**  
**Oulu -Finlandia**

---

# tavoli luminosi



Scuola Primaria "TAIKATAHTI"  
Oulu -Finlandia



The biggest mistake of past centuries in teaching has been to treat all students as if they were variants of the same individual and thus to feel justified in teaching them all the same subjects the same way.

— *Howard Gardner* —

AZ QUOTES



BRAIN FUNCTION

# i linguaggi

“L’Atelier (...) ha prodotto un’irruzione eversiva, una complicazione e una strumentazione in più, capaci di fornire ricchezze di possibilità combinatorie e creative tra i linguaggi e le intelligenze non verbali dei bambini, difendendoci non solo dalle logorree (...) ma da quella pseudocultura della testa-container che (...) è il modello che dà al tempo stesso la maggiore impressione di progresso culturale e la maggior depressione dal punto di vista dell’aumento effettivo della conoscenza”.

Loris Malaguzzi

# .... le parole dell'atelier ... (e dell'inclusione)

1. Talenti: tra creatività e manualità –

2. Linguaggi: tra umanistici e numerici –

3. Competenze: tra autonomia e relazioni

4. Metodologie: tra processo e prodotto –

5. Saperi: tra discipline e aree di incontro trasversali –

6. Scoperta e ricerca: tra osservazione/ricerca e sperimentazione/invenzione –

7. Tecniche e strumenti: tra artigianato e tecnologia –

8. Materiali: tra curricolo e materiali – riscoprire una didattica degli oggetti, delle cose, dei materiali già legati alle discipline del curricolo e farli interagire con le tecnologie

# TECNOLOGIE



PERSONE

DIDATTICA

