

## Progetto

# “MAPPE DIGITALI MULTIMEDIALI PER UNA DIDATTICA INNOVATIVA”

*Invito alla partecipazione gratuita rivolto ai docenti di  
ogni materia, ordine e grado*

## Indice

<b>L'obiettivo del progetto</b>	<b>1</b>
<b>SuperMappeX: uno strumento online per la didattica inclusiva e collaborativa</b>	<b>1</b>
<b>Come aderire al progetto</b>	<b>2</b>
<b>Piano delle attività formative</b>	<b>2</b>
Cronogramma delle attività del progetto	3
Requisiti Tecnologici per la partecipazione	3
Assistenza Tecnica	4
<b>Chi è e cosa fa Anastasis</b>	<b>4</b>
<b>Appendice 1 - Le mappe concettuali nella didattica</b>	<b>5</b>
Le mappe come mediatori didattici tecnologici efficaci	5
Strategie di mediazione evidence based	5
Dall'integrazione all'inclusione	6
I capisaldi dell'inclusione educativa e SuperMappeX	6

## L'obiettivo del progetto

Le **mappe digitali multimediali** supportano i **nuovi modelli didattici** con approcci pedagogici in grado di valorizzare l'uso delle tecnologie nei processi di apprendimento e di acquisizione delle competenze.

L'obiettivo progettuale è quello di proporre un percorso formativo ragionato e tutorato sull'utilizzo delle mappe digitali multimediali nella didattica dei docenti e nello studio e nell'apprendimento degli studenti, stimolando la didattica collaborativa attraverso uno strumento online inclusivo: **SuperMappeX**.

Il progetto si rivolge quindi in primo luogo ai docenti che desiderano verificare la qualità e l'efficacia delle **mappe digitali multimediali** nelle proprie classi, ma ha gli studenti come beneficiari diretti perché, attraverso la guida del docente, potranno utilizzare le mappe come strumento per migliorare lo studio e l'apprendimento.

Gli obiettivi sono quindi:

- **l'adozione di tecnologie innovative** nelle strategie di insegnamento e apprendimento;
- lo sviluppo di strategie per una **didattica davvero inclusiva**;
- la sperimentazione del **cooperative learning attraverso tecnologie facilitanti**
- il **supporto agli studenti con difficoltà** nell'area degli apprendimenti
- lo stimolo per un approccio **problem solving** da parte degli studenti e lo sviluppo delle loro **Soft Skills**

I docenti che aderiranno al progetto riceveranno **gratuitamente**:

- l'accesso alla piattaforma SuperMappeX fino al 31/10/2022
- l'accesso ai contenuti formativi, sia asincroni che in diretta online
- l'accesso al supporto dell'Help Desk
- l'accesso ai servizi di Assistenza Tecnica
- gli attestati di partecipazione MIUR per gli eventi in diretta

## SuperMappeX: uno strumento online per la didattica inclusiva e collaborativa

**SuperMappeX** è una web app, utilizzabile sia con browser web che con le sue specifiche app, ed è il frutto di oltre 15 anni di esperienza di Anastasis nello sviluppo e realizzazione software per la costruzione delle mappe concettuali e multimediali.

Nella progettazione, ispirata dall'Universal Design for Learning, si è tenuto conto anche delle necessità specifiche degli studenti con DSA e altri BES, più sviluppate negli specifici software compensativi di Anastasis.

**SuperMappeX** si rivolge sia ai docenti che a tutti gli studenti offrendo strumenti flessibili e appropriati in un ambiente in grado di supportare sia i docenti nelle loro attività didattiche, che gli

studenti nel percorso di acquisizione di un metodo di studio efficace e adeguato alle caratteristiche di tutte le neurovarietà presenti in ogni classe.

**SuperMappeX** favorisce un cambio di paradigma: da una didattica “speciale” pensata prevalentemente per studenti con DSA e altri BES a una didattica collaborativa e inclusiva, dove ognuno è in grado di valorizzare e utilizzare risorse rispettose dei propri stili di apprendimento.

**SuperMappeX** e il suo modello di riferimento per la costruzione e l’uso delle mappe concettuali e multimediali nelle attività didattiche sono strumenti efficaci e funzionali in una scuola sempre più innovativa, digitale e inclusiva e aiutano a portare avanti la sfida condivisa che attraversa la comunità educante e che mette in gioco gli elementi della scuola del futuro.

Questi elementi sono trattati nell'appendice 1 del presente documento.

## Come aderire al progetto

I docenti interessati a partecipare al progetto, dovranno compilare il modulo di candidatura online in cui sarà richiesto di indicare:

- Cognome e nome
- indirizzo e-mail personale riconducibile alla scuola compatibile con Google Workspace
- codice meccanografico della scuola
- ordine di insegnamento (primaria, secondaria primo grado, secondaria secondo grado)
- disciplina o materia di riferimento
- numero di classi che intende coinvolgere (ogni docente può attivare un massimo di 4 classi)

**L’adesione al progetto può avvenire in ogni momento dell’anno Scolastico 2021/2022 e non comporta in nessuna forma e modalità alcun costo di partecipazione, né in termini di accesso alla piattaforma SuperMappeX né per la fruizione dei contenuti formativi.**

**L’accesso gratuito alla piattaforma SuperMappeX sarà disponibile per il docente aderente fino al 31 ottobre 2022.**

**Il numero di docenti che possono aderire al progetto per ogni scuola è illimitato.**

**Si rende noto fin d’ora che l’accesso gratuito al progetto e alla piattaforma SuperMappeX è riservato esclusivamente alle scuole che fino adesso non hanno partecipato ad alcuna sperimentazione gratuita che Anastasis e propri partner hanno messo in campo negli anni passati: Zaino AID, USR Emilia-Romagna, USR Piemonte e USR Toscana.**

Per partecipare al progetto **gli insegnanti devono coinvolgere la scuola** attraverso l’autorizzazione del Dirigente Scolastico mediante la compilazione di questo modulo online:

<https://forms.gle/Hz1bJVg3p1jkQk489>

## Piano delle attività formative

Il progetto prevede la possibilità di formazione sincrona (diretta live (*Webinar*) e asincrona (*Area materiali*)).

A) **I Webinar tematici** saranno della durata di un'ora e mezza, in cui si farà il punto sull'utilizzo di SuperMappeX nella didattica.

I principali argomenti trattati saranno i seguenti:

- 23 febbraio 2022 - SuperMappeX nella didattica di tutti i giorni
- 9 marzo 2022 - SuperMappeX Google Classroom e le APP Android e iOS
- 4 maggio 2022 - SuperMappeX testimonianze e buone pratiche
- ottobre 2022 - Evento di restituzione/valutazione progetto

Gli attestati di partecipazione che verranno rilasciati sono **riconosciuti dal MIUR**.

B) **L'Area materiali dedicata** al progetto disponibile sul sito [Academy Anastasis](https://academy.anastasis.it) che contiene le videoregistrazioni dei webinar, video tutorial, esempi di mappe, documenti e link utili.

C) **Il servizio di tutoraggio on demand**. L'accesso al servizio è disponibile via email scrivendo all'indirizzo: [helpsmx@anastasis.it](mailto:helpsmx@anastasis.it)

## Cronogramma delle attività del progetto

Descrizione attività	Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu	Lug	Ago	Set	Ott
Raccolta adesioni docenti	●	●	●	●	●					
Webinar tematici		●	●	●	●					
Accesso area materiali		●	●	●	●	●	●	●	●	●
Restituzione finale dei risultati									●	●

## Requisiti Tecnologici per la partecipazione

SuperMappeX è una webapp che si appoggia ai servizi disponibili da Google per il browser Google Chrome ed è quindi utilizzabile con i più diffusi sistemi operativi (Windows, Linux, Mac OS, Chromebook).

SuperMappeX è utilizzabile anche attraverso le app disponibili per le piattaforme Android e iOS, che vengono costantemente aggiornate.

I requisiti tecnologici imprescindibili sono:

1. l'utilizzo del browser Chrome;
2. l'adozione della suite Google Workspace:  
[https://edu.google.com/?qclid=EAlalQobChMlssnz38\\_K4AIVohbTCh3mpAa\\_EAAYASAAEgKbQfD\\_BwE&modal\\_active=none](https://edu.google.com/?qclid=EAlalQobChMlssnz38_K4AIVohbTCh3mpAa_EAAYASAAEgKbQfD_BwE&modal_active=none);
3. una connessione ad alta velocità.

## Assistenza Tecnica

Il Servizio di Assistenza Tecnica Anastasis è disponibile per i partecipanti via email, scrivendo all'indirizzo [assistenza@anastasis.it](mailto:assistenza@anastasis.it), oppure telefonicamente allo 051.29.62.139 negli orari:

Lunedì 9.30 – 12.30

Martedì 14.30 – 17.30

Mercoledì 9.30 – 12.30

Giovedì 14.30 – 17.30

Venerdì 9.30 – 12.30

## Chi è e cosa fa Anastasis

La **Cooperativa Sociale Anastasis** è composta da 27 persone. È l'unica cooperativa sociale italiana che opera nel campo del software e che si occupa esclusivamente di Difficoltà di Apprendimento e di Disabilità, con prodotti e servizi (formazione, consulenza, ecc.) in presenza e on line per l'autonomia nello studio, la riabilitazione, la scuola e l'apprendimento, in primo luogo con la nostra famosa collana di software compensativi per i Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) e i Bisogni Educativi Speciali (BES).

Anastasis fornisce **tecnologia, servizi e corsi di formazione** a migliaia di clienti pubblici e privati: famiglie, scuole di ogni ordine e grado, doposcuola, ASL e ospedali, professionisti nel campo della riabilitazione e dell'educazione, enti locali, cooperative sociali, associazioni e aziende.

I **Laboratori Anastasis** ospitano i servizi rivolti alla persona, come la presa in carico di bambini e ragazzi con DSA e BES e delle loro famiglie, la consulenza, i percorsi individuali di potenziamento e trattamento, la formazione e la ricerca in ambito clinico e psico-educativo.

**Anastasis è nata a Bologna nel 1985**, da un'idea di Giovanni Zanichelli, già fondatore di ASPHI Onlus, insieme ad un piccolo gruppo di tecnici informatici operanti nella formazione professionale informatica per persone con disabilità motoria e sensoriale.

## Appendice 1 - Le mappe concettuali nella didattica

### Le mappe come mediatori didattici tecnologici efficaci

Alla luce delle ricerche di Hattie, il mediatore didattico strumentale più efficace è la mappa concettuale. Nelle Indicazioni nazionali vigenti (MIUR, 2012) ne è sottolineata l'**importanza** come tecnica di **supporto** alla **comprensione del testo** e come strumento per organizzare le proprie idee (**pianificazione, stesura e revisione di un testo**) nel rispetto delle convenzioni grafiche. Inoltre, la mappa è raccomandata a tutti gli studenti per "riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale" (MIUR, 2012). La rappresentazione grafica delle proprie conoscenze in mappa promuove un pensiero metacognitivo, riflessivo e divergente che permette di trasformare un sapere in competenza. Le mappe oltre ad essere uno **strumento didattico** per tutta la classe si configura anche come efficace strumento compensativo.

L'efficacia delle mappe in una **didattica inclusiva** si può riassumere nei seguenti punti:

- visualizzare le conoscenze secondo le proprie **strategie cognitive (verbali o visive)**;
- migliorare l'**organizzazione** delle conoscenze e la loro formalizzazione;
- favorire attività di **cooperative learning**;
- esplicitare le **inferenze** e le **relazioni-collegamenti** tra i concetti;
- favorire la **memorizzazione** e il recupero delle **informazioni** e delle **etichette lessicali**;
- favorire l'accesso a nuove conoscenze soprattutto quando la mappa è **co-costruita** o **accompagnata** dalla spiegazione del docente.

### Strategie di mediazione evidence based

Alla luce dei rigorosi metodi di ricerca empirica internazionale delle "**Evidence Based Education**" (**EBE**), Calvani, facendo riferimento alle sistematiche e approfondite ricerche che Hattie ha compiuto sulla base di 800 meta analisi (Hattie, 2009), afferma che per tutti gli alunni, anche con Bisogni Educativi Speciali:

*"La combinazione di istruzione diretta (cioè di un procedimento passo passo, con attenzione alla difficoltà del compito, feedback immediato, molta pratica, impiego di piccoli gruppi interattivi accuratamente istruiti) con strategie cognitive (cioè con interventi basati su spiegazione, dimostrazione, porre domande, riassumere) ottiene in assoluto i risultati maggiori in tutto l'ambito delle abilità scolastiche di base [...]" (Calvani, 2012, p. 130-131).*

In sintesi, risulta **efficace** l'integrazione dell'istruzione diretta ed esplicita con strategie cognitive e metacognitive finalizzate ad insegnare come si apprende, basandosi sulla consapevolezza dell'allievo e su un modellamento guidato, tendenzialmente orientato a ridursi. Inoltre, il docente dovrebbe **accompagnare** i **processi di apprendimento** avvalendosi di elementi di comunicazione visiva (**immagini, mappe, grafici, ecc.**). L'utilizzo strategico di immagini, "*[...] per ampliare la comprensione ad alunni con difficoltà linguistiche, può essere indicato come una delle priorità della formazione didattica, rappresentando un intervento dal massimo **valore inclusivo**" (Calvani, 2014, p.74).*

## Dall'integrazione all'inclusione

Seppur strettamente legate tra loro, i termini **“integrazione” ed “inclusione” non sono sinonimi**. Il paradigma dell'integrazione ha il fine di migliorare le dinamiche di adattamento fra la persona con disabilità ed il contesto prossimale (Canevaro, 2013) in una logica di crescita reciproca.

In ambito scolastico, l'integrazione è prevalentemente centrata sull'alunno con disabilità e si corre il rischio che la relazione educativa sia circoscritta alla diade “persona con disabilità - docente di sostegno”. **Si interviene, quindi, prima sull'individuo e poi sui contesti.**

Il paradigma dell'inclusione è un'evoluzione del concetto di integrazione, è un processo intenzionale e consapevole che **non riguarda solo il singolo alunno** ma che “[...] guarda alla **globalità della sfera educativa, sociale e politica, prende in considerazione tutti gli alunni/studenti, interviene prima sui contesti e poi sull'individuo**” (Caldin, Guerra e Taddei, 2014, p.80).

La differenza in ambito educativo può essere raffigurata con il seguente schema:

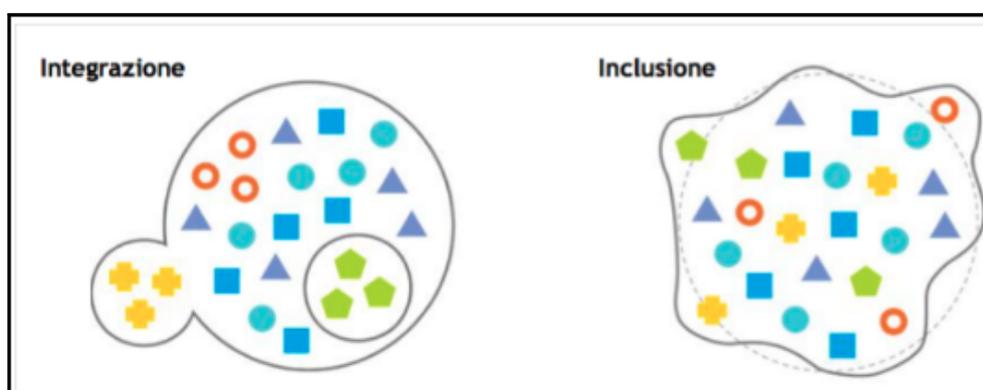


Figura 1. Dal paradigma dell'integrazione a quello dell'inclusione.

Libera rielaborazione dello schema di Robert Aehnelt (Own work). Fonte: CC BYSA 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/bysa/3.0>), via Wikimedia Commons.

Nel paradigma dell'**integrazione (insieme 1)** le persone con disabilità sono inserite in classe ma frequentemente il lavoro didattico avviene fuori dalla classe nelle “aule di sostegno”, senza una progettualità funzionale all'inclusione. Viene rafforzata una risposta specialistica, poiché si riferisce principalmente a un modello psicologico della disabilità.

Nel paradigma dell'**inclusione (insieme 2)** si agisce sul contesto per adattarlo ai bisogni individuali di tutti gli alunni della classe, per questo motivo l'immagine dell'insieme inclusivo si trasforma. La risposta specialistica diviene ordinaria, poiché l'inclusione si riferisce a un modello sociale della disabilità. I fattori ambientali devono garantire a tutti il diritto alla partecipazione ed all'apprendimento, valorizzando al massimo livello possibile le potenzialità e le differenze.

## I capisaldi dell'inclusione educativa e SuperMappeX

Occorre quindi ripensare la didattica tradizionale in ottica inclusiva.

Un'interessante proposta arriva dalle Linee guida dell'Universal Design for Learning (UDL, Cast, 2011). Esse mirano a garantire a tutti il diritto alla partecipazione e lo sviluppo delle proprie potenzialità attraverso tre principi guida (intesi come una bussola che orienta) per gli insegnanti:

1. **Principio I. Proporre molteplici forme di rappresentazione, il “cosa” dell'apprendimento.**

Gli alunni hanno modi diversi di approcciarsi ai contenuti: non esiste un solo modo di rappresentazione che sia ottimale per tutti gli studenti. Occorre differenziare (diagrammi, mappe mentali o concettuali, schemi, video, simulazioni, linguaggio iconico-testuale-uditivo, ecc.) per aiutare tutti e ciascuno a comprendere le informazioni più efficientemente.

**2. Principio II. Proporre molteplici forme di azione ed espressione, il “come” dell’apprendimento.**

Gli alunni hanno modi diversi di esprimere ciò che sanno (alcuni potrebbero esprimersi meglio nello scritto e non nell’orale e viceversa). Occorre differenziare (modalità di espressione testuale, visiva, multimediale, tecnologica, ecc. ) per aiutare tutti e ciascuno ad esprimere le proprie conoscenze più efficientemente.

**3. Principio III. Proporre molteplici forme di coinvolgimento, il “perché” dell’apprendimento.**

Gli alunni si differenziano notevolmente nel modo in cui sono motivati all’apprendimento e non esiste una modalità di coinvolgimento ottimale per tutti. Occorre differenziare (modalità di lavoro individuale, in coppia, in piccolo gruppo, ecc.) per aiutare tutti e ciascuno nella **motivazione** e nel **coinvolgimento**.

L’*Information Communication Technology* (ICT), ovvero SuperMappeX, può ricoprire un ruolo cruciale, in molte situazioni, per abbattere le barriere e gli ostacoli alla partecipazione e contribuire a garantire, a tutti e ciascuno, modalità di apprendimento differenti secondo una logica inclusiva.

SuperMappeX consentirà di realizzare le mappe direttamente **in classe utilizzando la LIM** (lavagna interattiva multimediale) o **in DaD** attraverso strumenti di meeting online, favorendo percorsi condivisi. Ad esempio, la co-costruzione di una mappa dal lavoro di analisi e sintesi di un argomento tratto dal libro/sussidiario, sostenuta da numerosi feedback tra docenti e alunni, potrebbe essere un’attività metacognitiva di grande utilità.

SuperMappeX risulta particolarmente vantaggioso ed inclusivo poiché presenta alcune caratteristiche come di seguito descritte.

- Compatibilità con **Google Classroom**, che consente **condivisione diretta dei materiali tra tutti i componenti della classe**. I docenti che parteciperanno al progetto dovranno essere dotati di un accesso scolastico a **Google Workspace**. Attraverso questa modalità il docente potrà attivare fino a **4 classi (100 studenti)** tramite le email di Google con il dominio della scuola: questo contesto garantisce il **rispetto** della **privacy**, anche dei **minori**.  
Per ogni approfondimento: <https://support.google.com/a/answer/139019?hl=it>. Con il proprio account Google gli studenti potranno utilizzare SuperMappeX a scuola, a casa e in **ogni luogo** ove sia disponibile la **connettività Internet**.
- Accesso diretto a **contenuti multimediali**, quali immagini e video presenti nel web, e di integrarli agevolmente nella mappa.
- Possibilità di essere utilizzato dai device che gli studenti hanno, senza dover comprare appositi computer.
- La possibilità di essere utilizzato per **attività individuali, di cooperative learning, flipped classroom**, o direttamente **coinvolgendo tutta la classe** e per qualsiasi disciplina, essendo uno strumento didattico trasversale e molto duttile.
- Sfruttare le **sintesi vocali** nelle diverse lingue scolastiche disponibili.
- **Riconoscimento vocale** integrato in grado di gestire **molte lingue**.
- Funzioni che minimizzano il **carico cognitivo estraneo, riducendo** il dispendio di energie e di tempo nella gestione del software e nell’integrazione di diversi materiali didattici.
- Le mappe prodotte si possono **esportare** in più formati, facilmente condivisibili.