

[Home](#)[Proponi il tuo blog](#)

Seguici su



Username

Password

 ricorda[Connettersi](#)[dimenticati?](#)[Società](#) [Cultura](#) [Cinema](#) [Musica](#) [Libri](#) [Viaggi](#) [Tecnologia](#) [Sport](#) [Curiosità](#) [Gossip](#)  
[Per Lei](#) [Sesso](#) [Cucina](#) [Salute](#) [Scienze](#) [Media & Co](#) [Lifestyle](#) [Lavoro](#) [Tutti i Magazine](#)[Non ancora membro?](#)[Proponi il tuo blog](#)

## Magazine Scuola

[Giochi](#)[Autori](#)

In tutti i Magazine

Ricerca un articolo

[HOME](#) > [SOCIETÀ](#) > [SCUOLA](#)

## Recensione "L'azione didattica come prevenzione dell'esclusione" di De Angelis (FrancoAngeli)

Creato il 03 aprile 2018 da [Lorenafigini](#)

A partire da oggi sul blog sarà presente **una nuova rubrica di recensioni**, questa volta di **saggistica e manualistica per la formazione e l'aggiornamento degli insegnanti**. Avevo già recensito alcuni saggi editi dal Centro di Formazione Lisciani (che trovate [qui](#), [qui](#) e [qui](#)), ma d'ora in poi le recensioni di questo tipo si intensificheranno.

Il primo libro che vi presento è L'azione didattica come prevenzione dell'esclusione. Un cantiere aperto sui metodi e sulle pratiche per la scuola di tutti di Barbara De Angelis, edito da FrancoAngeli. L'autrice, Barbara De Angelis, è docente di Pedagogia e Didattica Speciale presso l'Università degli Studi di Roma Tre.



Obiettivo del volume è parlare di inclusione come prevenzione dell'esclusione che può avvenire nei confronti delle persone con bisogni speciali di qualsiasi tipologia (di educazione, linguistica, tecnologica, di identità, di visibilità, di scaffolding). L'azione didattica che quotidianamente mettiamo in atto nelle nostre classi può davvero fare la differenza attraverso una serie di strategie e tecniche che garantiscono la buona riuscita di attività inclusive.

Tutto questo, però, non può prescindere dalla conoscenza sia normativa che pedagogica: l'insegnante deve continuamente formarsi ed è per questo che già nell'introduzione del volume troviamo un excursus teorico. I teorici di riferimento sono stati scelti perché le loro teorie ben sposano il concetto di inclusione, anche se successivo ai loro studi: con Vygotskij e la zona di sviluppo prossimale riflettiamo a proposito della necessità del supporto di pari e adulti e della dimensione sociale e intersoggettiva dell'apprendimento; con Bruner e il modello

0

[Mi piace](#)[Vedi articolo originale](#)[Segnala un abuso](#)

## A proposito dell'autore

**Lorenafigini**

17932 condivisioni

[Vedi il suo profilo](#)[Vedi il suo blog](#)

## I suoi ultimi articoli

- Recensione "Parole preziose", sussidiario dei linguaggi di Tredici
- Segnalazione App "Gli Antiruggine" di Raffaello digitale
- Recensione "Questa (non) è matematica" di Editoriale Scienza
- Recensione "Vieni con noi", triennio di Tredici

[Vedi tutti](#)

## LA COMMUNITY SCUOLA

## L'AUTORE DEL GIORNO



Agipsyinthekitchen

## TOP UTENTI

**Maestro Roberto**  
1292114 pt**maestrarosalba**  
1207905 pt**marianna06**  
790911 pt**stivalepensante**  
713980 pt[+ Tutto sull'autore](#)[+ Diventa membro](#)

psico-sociale approfondiamo le dinamiche culturali; con Gardner il concetto di intelligenze multiple viene messo in relazione con l'individualizzazione; con Claparede ritroviamo l'insegnamento "su misura" e le strategie didattiche... insomma, le più conosciute teorie dell'apprendimento sono viste alla luce della necessità di inclusione in classi come le nostre, sempre più eterogenee.

La prima parte del volume presenta la normativa di riferimento (dalla legge del 1977 con l'abolizione delle classi differenziali alla più recente circolare ministeriale del 2013 sui BES, passando per la fondamentale classificazione ICF dell'OMS). A proposito di ICF, nel testo, si affrontano anche i cambiamenti contenuti nel decreto 66 della L.107/2015 sulla certificazione e la documentazione per l'inclusione scolastica. La normativa permette di comprendere il passaggio dalla didattica speciale alla didattica inclusiva, che ha come obiettivo fondamentale quello di far raggiungere agli allievi il massimo potenziale di apprendimento e di partecipazione, attraverso individualizzazione e personalizzazione come garanzia di inclusione. Il volume, poi, si sofferma su alcune componenti fondamentali che influenzano l'apprendimento, soprattutto quando abbiamo di fronte bambini e ragazzi con bisogni speciali: la metacognizione, la motivazione (Gardner), l'intelligenza emotiva (Goleman), l'empatia, i comportamenti problema (Gordon).

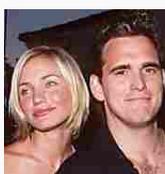
La seconda parte del testo propone alcune strategie didattiche che sono più adatte a stimolare nell'apprendimento le componenti citate prima, tra queste troviamo l'approccio metacognitivo, l'ascolto attivo, l'osservazione sistematica, la task analysis (molto interessante, a mio parere, per come viene letta alla luce dell'inclusione), il problem solving, il cooperative learning e la Gigsaw classroom.

La terza parte del volume presenta alcuni esercizi pratici da fare con tutta la classe su attenzione, memoria, gestione delle emozioni, ascolto... insomma, tutte le componenti implicate nell'apprendimento, attraverso l'utilizzo delle strategie presentate nella seconda parte. Si tratta di esercitazioni già strutturate e quindi pronte all'uso.

Nel suo complesso un volumetto molto interessante, scorrevole alla lettura e che vuole essere utile a tutte le diverse professionalità che lavorano o lavoreranno nella scuola di ogni ordine e grado.

#### Magazines

- [Scuola](#)
- [Società](#)



Vi ricordate queste coppie famose? [\(alfemminile.com\)](http://alfemminile.com)



15 Trucchi e rimedi della nonna per dimagrire in fretta [\(La Casa Facile\)](#)



I 5 dimagrimenti VIP più eccessivi [\(TopFive\)](#)



Kate Middleton casalinga disperata: ecco la fregatura

#### I GIOCHI SU PAPERBLOG

- [Arcade](#)
- [Casino'](#)
- [Rompicapo](#)



**Pacman**  
Pac-Man è un video gioco creato nel 1979 da Toru..... ► [Gioca](#)



**Nostradamus**  
Nostradamus è un gioco "shoot them up" con una..... ► [Gioca](#)



**Magical Cat Adventure**  
Riscopri Magical Cat Adventure, un gioco d'arcade..... ► [Gioca](#)



**Snake**  
Snake è un videogioco presente in molti..... ► [Gioca](#)

➕ Scopri lo spazio giochi di