



persone x persone

SUPERMAPPEX

Chi siamo	1
Cosa facciamo	1
Obiettivi principali della nostra mission	2
SuperMappeX: uno strumento per la didattica inclusiva e collaborativa	3
Le mappe come mediatori didattici tecnologici efficaci	3
Strategie di mediazione evidence based	4
I capisaldi dell'inclusione educativa e SuperMappeX	4
Servizio di assistenza tecnica per SuperMappeX	6

Chi siamo

La **Cooperativa Sociale Anastasis** è composta da 25 specialisti ed operatori. 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).

I **Laboratori Anastasis** ospitano i servizi che si svolgono di 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 fornisce prodotti e servizi 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.

Anastasis è nata a Bologna nel 1985, costituita su impulso e proposta da parte 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.

Cosa facciamo

I nostri prodotti sono affermati software compensativi per i DSA e i BES concepiti per supportare bambini e ragazzi nel percorso scolastico (GECO, ePico!, SuperMappe, MateMitica) e una suite di prodotti on-line per il trattamento dei disturbi dell'apprendimento (RIDInet). Le idee e la progettazione dei nostri prodotti nascono dalla stretta collaborazione tra la nostra Cooperativa e una vasta rete di partner scientifici che include università, centri di ricerca, neuropsicologi, neuropsichiatri, psicologi, logopedisti e professionisti della riabilitazione.

Il nostro catalogo comprende software per la stimolazione cognitiva di persone in condizione di pre-fragilità, lo screening, il potenziamento e la riabilitazione legate ai bisogni educativi speciali.

Il Centro di apprendimento e ricerca Laboratori Anastasis si rivolge a bambini in età prescolare e scolare, adolescenti, universitari con difficoltà e disturbi di apprendimento e alle loro famiglie.

Offriamo percorsi individualizzati e consulenze specialistiche, a livello locale e nazionale, attraverso l'utilizzo di soluzioni informatiche per l'autonomia e l'individuazione di strategie efficaci per apprendere, lavorando in rete nei contesti di vita dei bambini e dei ragazzi.

Organizziamo corsi di formazione e laboratori pratici per genitori, insegnanti, operatori doposcuola, clinici grazie alle competenze specialistiche acquisite in anni di lavoro nell'ambito dell'apprendimento e alle tecnologie progettate da Anastasis.

Animiamo una rete di centri, presenti su tutto il territorio nazionale, che utilizzano un modello condiviso di Doposcuola specialistico DSA, fornendo i software compensativi per le postazioni del doposcuola ed un ricco programma formativo specialistico agli operatori. I Doposcuola si pongono l'obiettivo di supportare i ragazzi in un percorso verso l'autonomia nello studio e nell'acquisizione di competenze, sfruttando le potenzialità offerte dal computer e dagli strumenti compensativi, quali elementi indispensabili per supportare gli studenti con DSA e altri BES nel percorso verso l'autonomia.

Obiettivi principali della nostra mission

1. Progettare, realizzare e diffondere **soluzioni digitali** finalizzate all'**inclusione** e all'**autonomia** degli studenti con Bisogni Educativi Speciali.
2. Progettare, implementare e diffondere **modelli di intervento** volti a supportare la **didattica inclusiva** attraverso le tecnologie digitali nei contesti dell'istruzione e dell'educazione.
3. Progettare, realizzare e diffondere **soluzioni digitali** finalizzate a supportare **percorsi di riabilitazione cognitiva** nell'ambito dell'età evolutiva.
4. Sviluppare **progetti di ricerca applicata** nel campo della robotica e della realtà virtuale finalizzate ai **percorsi di presa in carico** dei bambini/ragazzi con lo spettro autistico e la disabilità intellettiva.

SuperMappeX: uno strumento per la didattica inclusiva e collaborativa

La Cooperativa sociale Anastasis da oltre 10 anni produce e commercializza SuperMappe, un software per la costruzione delle mappe concettuali e multimediali, che per interfaccia e funzioni, tiene conto delle necessità specifiche degli studenti con DSA e altri BES. In particolare, per la possibilità di utilizzare la sintesi vocale, per l'accesso facilitato all'archivio di immagini e alla possibilità di utilizzare varie fonti per elaborare i contenuti della mappa. Questo programma negli anni è diventato un punto di riferimento che a oggi viene utilizzato quotidianamente da diverse migliaia di studenti.

Il successo di SuperMappe e la collaborazione tra Anastasis e un'ampia rete di esperti e specialisti presenti all'interno della comunità professionale e alcuni atenei, hanno consentito di mettere in campo una nuova soluzione tecnologica, SuperMappeX, in grado di effettuare un vero salto di qualità e quantità, puntando a coinvolgere direttamente gli studenti offrendo loro strumenti e ambienti in grado di supportarli nel percorso di acquisizione di un metodo di studio efficace e adeguato alle caratteristiche di tutte le neurovarietà presenti in ogni classe di ogni scuola italiana. 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 educative risultano essere pienamente compatibili e funzionali con la scuola del futuro che vogliamo e di cui ha un urgente bisogno il Paese.

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. La 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).

I capisaldi dell'inclusione educativa e SuperMappeX

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**.

Le *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 consente di realizzare le mappe direttamente in classe utilizzando la LIM (lavagna interattiva multimediale), 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:

- compatibilità con **Google Classroom**, che consente **condivisione diretta dei materiali tra tutti i componenti della classe**. Le scuole che parteciperanno alla sperimentazione dovranno dotarsi di **G-suite for education**, che è completamente **gratuita** e mette a disposizione uno **spazio illimitato**. Attraverso questa modalità tutta la scuola avrà le email di Google con il dominio della scuola, così come tutti gli studenti: 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 integrarle agevolmente nella mappa;
- la possibilità di essere utilizzato dai device che gli studenti hanno, senza dover comprare appositi computer;
- la possibilità di essere utilizzato per **attività individuale, di cooperative learning, flipped**, o direttamente **coinvolgendo tutta la classe** e per qualsiasi disciplina, essendo uno strumento didattico trasversale e molto duttile;
- una o più **sintesi vocali** integrate;
- **riconoscitore 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.

L'utilizzo di SuperMappeX consente anche di **raccogliere dati** del reale utilizzo dello strumento, sia da parte dei docenti che dei loro alunni, in modo da sapere quanto quella scuola sia effettivamente orientata verso la didattica inclusiva.

Aspetti tecnologici da tenere in considerazione

SuperMappeX è una soluzione cloud "device-independent", quindi disponibile per ogni tipo PC a prescindere dal sistema operativo (Windows, Linux, Mac OS, Chromebook)

Dato l'elevato numero di marche e differenti versioni di sistemi operativi, non viene garantito il pieno funzionamento di SuperMappeX su ogni tipo di tablet Android e IOS.

Gli aspetti tecnologici, inderogabili, che le scuole partecipanti al progetto devono garantire sono i seguenti:

- installazione del browser Chrome in tutti i device in cui verrà utilizzato il software SuperMappeX;
- adozione della suite gratuita suite G Education:
[https://edu.google.com/?gclid=EAlaIqObChMlssnz38_K4AlVohbTCh3mpAa_EAAYASAAEgKbQfD_BwE&modal_active=none](https://edu.google.com/?gclid=EAlaIqObChMlssnz38_K4AlVohbTCh3mpAa_EAAYASAAEgKbQfD_BwE&modal_active=none;);
- una buona connettività sempre a disposizione degli utenti

Servizio di assistenza tecnica per SuperMappeX

Con il fine di garantire un supporto tecnico alle scuole che parteciperanno al progetto, Anastasis garantirà un adeguato supporto attraverso il proprio servizio di Assistenza Tecnica.

Il servizio è attivo tutti i giorni feriali della settimana, con questo tipo di reperibilità oraria:

- Lunedì, Mercoledì e Venerdì, dalle 9:30 alle 12:30
- Martedì e Giovedì, dalle 14:30 alle 17:30

L'accesso al servizio avviene in due modalità:

per telefono allo 051-2962139, nei giorni e nelle fasce orarie indicate;

per mail: assistenza@anastasis.it

Il servizio di assistenza tecnica è orientato alla risoluzione dei problemi tecnici che sopravvengono durante l'utilizzo della piattaforma SuperMappeX e aggiornamento del sistema tecnologico.