

## INDICE

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>p.5</b>
<b>CAP 1. LA TECNOLOGIA COME STRUMENTO INCLUSIVO</b>	
1.1 Analisi del quadro legislativo: il diritto all'istruzione	<b>p.19</b>
<i>1.1.1 La scuola inclusiva</i>	<b>p.30</b>
<i>1.1.2 La riforma della Buona Scuola</i>	<b>p.39</b>
<i>1.1.3 La digitalizzazione della Scuola</i>	<b>p.48</b>
<i>1.1.4 Una riflessione sul Servizio Nazionale di Valutazione</i>	<b>p.63</b>
1.2 Le Leggi per l'abbattimento delle barriere digitali	<b>p.67</b>
<i>1.2.1 L'evoluzione dell'accessibilità del web tra problemi e soluzioni</i>	<b>p.79</b>
<i>1.2.2 I requisiti dell'accessibilità</i>	<b>p.82</b>
<i>1.2.3 La visione Europea dell'accessibilità</i>	<b>p.89</b>
1.3 Tecnologia per includere	<b>p.92</b>
<i>1.3.1 Universal design for Learning: un approfondimento necessario</i>	<b>p.99</b>
<i>1.3.2 La differenziazione didattica: un approfondimento necessario.</i>	<b>p.104</b>
<b>CAP. 2 NEUROSCIENZE, NEURODIDATTICA E PEDAGOGIA SPECIALE</b>	
2.1 Il cervello e lo sviluppo cognitivo	<b>p.113</b>
<i>2.1.1 L'apprendimento per la costruzione di sé e per comprendere gli altri</i>	<b>p.127</b>
<i>2.1.2 Motivazione ad apprendere</i>	<b>p.133</b>

2.1.3 <i>Il viaggio verso la conoscenza: attenzione, memoria, intelligenza e apprendimento.</i>	<b>p.139</b>
2.1.4 <i>Neuroscienze e difficoltà di apprendimento</i>	<b>p.150</b>
2.2. <i>Imparare nell'era digitale</i>	<b>p.152</b>
2.2.1 <i>Mente computazionale e dinamismo cerebrale</i>	<b>p.158</b>
2.2.2 <i>Le interazioni uomo-macchina e nuovi standard per l'apprendimento</i>	<b>p.161</b>
2.2.3 <i>Il cervello visivo: nuove forme per comprendere, rappresentare e condividere</i>	<b>p.164</b>
2.2.4 <i>I neuroni a specchio, una parentesi interessante</i>	<b>p.167</b>
2.3 <i>La differenziazione didattica per rispondere alle caratteristiche di ciascuno</i>	<b>p.171</b>
2.3.1 <i>Il ruolo inclusivo dell'ambiente</i>	<b>p.187</b>
2.3.2 <i>Differenziare con la tecnologia</i>	<b>p.191</b>
<b>CAP. 3 SPERIMENTAZIONE DELLA TECNOLOGIA COME STRUMENTO PER L'INCLUSIONE</b>	
3.1 <i>Fare ricerca in campo educativo</i>	<b>p.195</b>
3.1.1 <i>Formulazione del disegno di ricerca e definizione dell'ipotesi</i>	<b>p.204</b>
3.1.2 <i>Individuazione di tecniche e strumenti per la rilevazione</i>	<b>p.210</b>
3.1.3 <i>La raccolta, l'analisi e la comunicazione dei dati</i>	<b>p.214</b>
3.1.4 <i>L'approccio quali-quantitativo</i>	<b>p.218</b>
3.2 <i>Il disegno di ricerca: tre aree che si completano</i>	<b>p.221</b>
3.2.1 <i>Prima analisi esplorativa: il questionario per gli insegnanti sull'uso della Tecnologia a Scuola</i>	<b>p.235</b>
3.2.2 <i>Ipad per includere in classe: la ricerca, l'analisi dei dati, il modello pedagogico e outcomes della sperimentazione</i>	<b>p.250</b>

<i>3.2.3 Laboratorio TECH 4 inclusion: la ricerca, l'analisi dei dati, il modello pedagogico e outcomes della sperimentazione</i>	<b>p.291</b>
<i>3.2.4 Coding e pensiero computazionale per includere: la ricerca, l'analisi dei dati, il modello pedagogico e outcomes della sperimentazione</i>	<b>p.315</b>
<b>CAP 4. IL LAVORO IN PROSPETTIVA, CONCLUDERE PER RICOMINCIARE</b>	
4.1 I risultati della ricerca: una lettura globale	<b>p.329</b>
<i>4.1.1 Le buone prassi per un percorso formativo dedicato agli allievi e alle famiglie: lo sportello TECH4 inclusion</i>	<b>p.335</b>
<i>4.1.2 Le buone prassi per la definizione di un percorso di formazione per gli insegnanti: la tecnologia per includere</i>	<b>p.341</b>
4.2 Progettazione di uno spazio digitale di raccolta:TECH4inclusion	<b>p.349</b>
<i>4.2.1 Corso iTunesU</i>	<b>p.354</b>
<i>4.2.2 Uno "scaffale" delle App più recenti su Padlet</i>	<b>p.357</b>
4.3 Per un'etica della tecnologia inclusiva	<b>p.366</b>
<b>CONCLUSIONI</b>	<b>p.368</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>p.379</b>