



DIPARTIMENTO DI
SCIENZE DELLA
COMUNICAZIONE

CORSO DI SPECIALIZZAZIONE SOSTEGNO

Tecnologie per l'apprendimento (TIC)

Infanzia e Primaria (3)

Raffaele Mascella

Sommario

L'impatto delle tecnologie digitali

Le mappe: dal sostegno alla classe

La condivisione e co-produzione documentale

Esercitazione: progettare una mappa costruita dagli alunni

Conclusione esercitazione

Quando introduciamo una tecnologia
digitale a scuola...

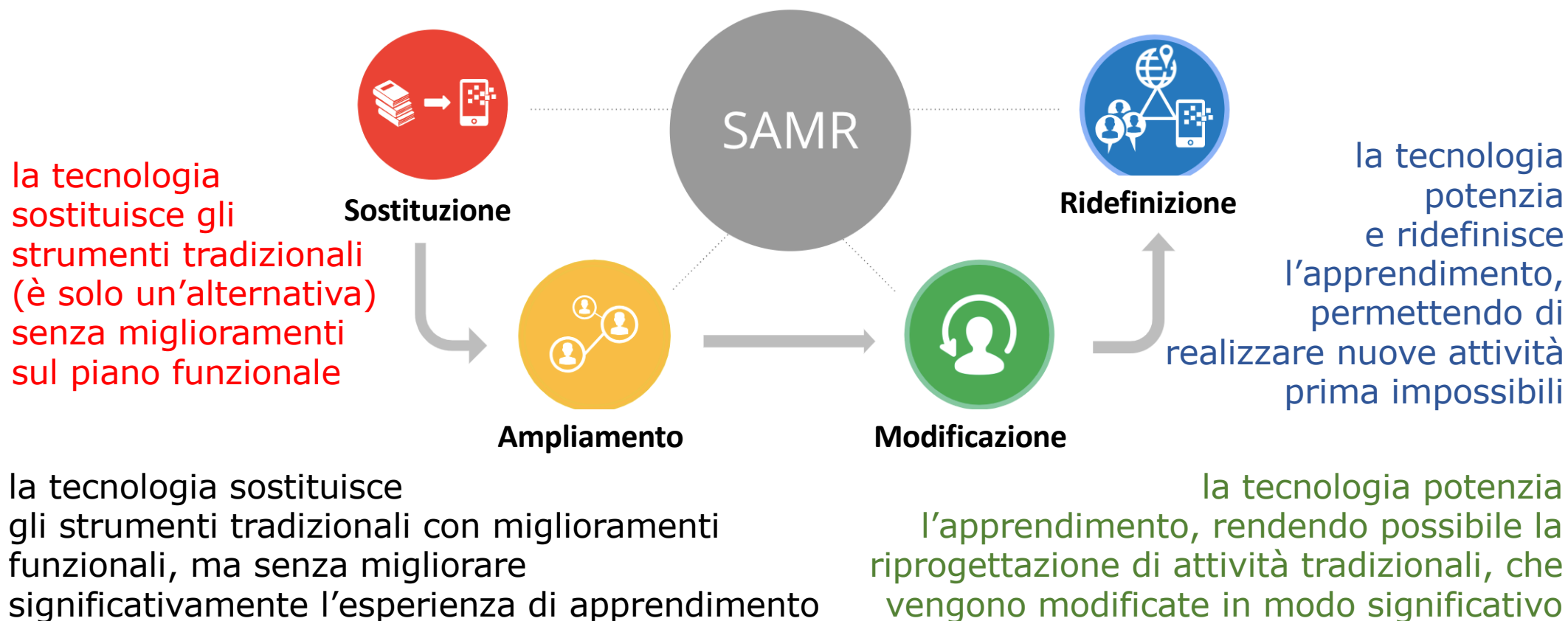
**ci aspettiamo che gli apprendimenti
cambino?**

In che modo?
E cosa cambia veramente?

L'impatto delle tecnologie digitali

Modello SAMR (Puentedura)

Permette di analizzare l'impatto delle tecnologie su insegnamento e apprendimento: **potenziamento** (S+A) o **trasformazione** (M+R)



Esempio introduzione tecnologia

Pensiamo a un bambino che deve rappresentare un animale.

- **Sostituzione (S):** invece del foglio, usa il tablet e disegna col dito.
→ *Stessa attività, mezzo diverso*
- **Aumento (A):** sempre il tablet, ma usa gli strumenti: cambia pennelli, colori, ingrandisce, cancella facilmente.
→ *Stessa attività, ma ampliata, più comoda e ricca*
- **Modifica (M):** il bambino registra audio spiegando cosa ha disegnato, aggiunge una foto del suo animale preferito come sfondo.
→ *L'attività cambia struttura, è potenziata: diventa multimodale*
- **Riprogettazione (R):** i bambini creano un libro digitale degli animali, collaborano, votano le pagine, lo presentano alle famiglie.
→ *L'attività diventa nuova, basata su collaborazione, creatività e condivisione*

Esempio introduzione tecnologia (2)

Pensiamo alla lettura e narrazione di una storia.

- **Sostituzione:** leggiamo una storia su un tablet invece che da un libro
→ *Stessa attività, mezzo diverso*
- **Aumento:** usiamo un'app che permette di evidenziare parole, ingrandire immagini, ascoltare la pronuncia
→ *Stessa attività, ma con ulteriori funzioni che arricchiscono*
- **Modifica:** i bambini registrano la propria voce raccontando la storia o inventando un finale alternativo
→ *L'attività cambia struttura, è potenziata: diventa multimodale*
- **Riprogettazione:** creiamo insieme un audiolibro corale, con voci dei bambini, disegni digitali e suoni, da condividere con i genitori
→ *L'attività è cambiata radicalmente, basata su collaborazione, creatività e condivisione*

Esempio introduzione tecnologia (3)

Pensiamo alla scrittura di un testo descrittivo (luogo o persona)

- **Sostituzione:** gli alunni digitano al computer un testo descrittivo che avrebbero potuto scrivere sul quaderno (nessuna funzione aggiuntiva usata)
- **Aumento:** gli alunni scrivono al computer usando strumenti utili: dizionario integrato, correzione ortografica, ecc. (il testo è migliorato nella forma, ma l'attività è la stessa)
- **Modifica:** gli alunni inseriscono immagini, mappe concettuali, brevi audio, trasformando il testo in una scheda descrittiva multimediale (il compito cambia struttura: non più solo scrittura, ma produzione multimodale)
- **Riprogettazione:** la classe crea una guida digitale del territorio (parco, monumenti, ecc.) e collaborano su una piattaforma condivisa (Google Workspace/Padlet/ecc.), revisionano i testi, inseriscono foto scattate da loro, registrano descrizioni audio, curano collegamenti (il prodotto viene pubblicato e usato da altre classi o famiglie)

Esempio introduzione tecnologia (4)

Pensiamo a un contenuto di aritmetica: le frazioni e i numeri decimali

- **Sostituzione:** gli alunni svolgono esercizi sulle frazioni attraverso una scheda digitale (PDF interattivo o app), invece che sul quaderno
- **Aumento:** usiamo una app che permette manipolazioni rapide (trascina parti di figure, controlla subito se la frazione è rappresentata correttamente, visualizza equivalenze, ecc.). L'esperienza è più dinamica, ma l'idea dell'esercizio resta la stessa
- **Modifica:** gli alunni realizzano un video-spiegazione in cui mostrano come trasformare frazioni in decimali: creano esempi, registrano audio, usano la lavagna digitale o tablet per presentare il procedimento. L'attività cambia: diventa *spiegare* anziché solo esercitarsi
- **Riprogettazione:** la classe crea una videoteca delle frazioni, una libreria di tutorial prodotti dagli alunni per spiegare frazioni, equivalenze e conversioni. I video vengono condivisi e/o usati come materiale di studio per altre classi o per il recupero (compito impossibile senza tecnologia: collaborazione asincrona, archiviazione, distribuzione)

Esempio introduzione tecnologia (5)

Pensiamo a un contenuto di scienze: l'acqua e i suoi stati

- **Sostituzione:** gli alunni leggono una breve spiegazione sugli stati dell'acqua in formato digitale anziché sul libro
- **Aumento:** l'attività include una simulazione digitale che mostra passaggi di stato (solido → liquido → gas, ecc.), con animazioni e brevi quiz di autovalutazione
- **Modifica:** gli alunni realizzano un esperimento guidato a casa o in classe (ghiaccio che si scioglie, evaporazione, ecc.), documentandolo con foto e brevi video. Poi assemblano il materiale in una presentazione digitale con testo, immagini e timeline (il compito non è più solo di studiare, ma di documentare e spiegare)
- **Riprogettazione:** gli alunni costruiscono un documentario scientifico sull'acqua, con ruoli (video maker, voce narrante, ricercatore), interviste agli adulti, foto, grafici, spiegazioni e conclusioni. Il prodotto viene presentato alla scuola o caricato su una piattaforma condivisa (senza digitale, impossibile)

Esempio introduzione tecnologia (6)

Pensiamo alla schematizzazione di un argomento di studio

- **Sostituzione:** gli alunni disegnano una mappa concettuale al computer/tablet anziché sul quaderno di carta (nessuna funzione aggiuntiva usata)
- **Aumento:** gli alunni costruiscono la mappa al computer sfruttando funzioni utili (formattazione guidata delle forme e dei colori dei nodi, sposta/riorganizza facilmente i rami, correttore ortografico, ecc.)
- **Modifica:** gli alunni collegano ai nodi della mappa elementi multimediali e compensativi come immagini esplicative, brevi file audio con la propria voce o sintesi vocale, link a video/approfondimenti, ecc.
- **Riprogettazione:** la classe crea in modo collaborativo un'enciclopedia/mappa mentale geografica o storica interattiva e navigabile, lavorando a gruppi su rami differenti, integrando contenuti scritti, immagini in CAA/pittogrammi per i compagni, interviste audio registrate da loro, quiz di autoverifica (il prodotto finale diventa un Learning Object inclusivo fruibile dall'intera scuola o pubblicato nel sito web dell'istituto)

Sentiamo Puentedura

<https://www.youtube.com/watch?v=ZQTx2UQQvbU>

Le mappe: dal sostegno
alla classe

Dal sostegno individuale a tutta la classe

Quando allarghiamo lo sguardo a **tutti i bambini della classe** (3-10 anni), la mappa non è più soltanto una misura dispensativa o uno strumento compensativo per il singolo alunno certificato. Diventa un **dispositivo di mediazione universale (Universal Design for Learning)** fondato su un principio cardine: ciò che è indispensabile per un alunno con bisogni specifici (visibilità, chiarezza, multisensorialità) si rivela utile ed arricchente per l'intero gruppo classe

Nella classe eterogenea:

- Per i bambini con sviluppo tipico, la mappa potenzia le abilità di sintesi, la metacognizione e la creatività narrativa.
- Per i bambini con DSA o BES, garantisce l'accesso senza farli sentire "diversi", poiché lo strumento è condiviso e normale per tutti.
- Per gli allievi non italofoni o con svantaggio socio-linguistico, azzerà le barriere lessicali grazie alla doppia codifica (parola + icona)

Ciclo ecologico di apprendimento



Fase 1 (prima) ESPLORAZIONE

- Sfondo integratore e curiosità
- Brainstorming
- Quadro condiviso di cosa faremo

Diamo a tutta la classe una rotta comune prima di partire



Fase 2 (durante) ESPERIENZA

- Co-costruzione alla LIM
- Differenziazioni per stazioni/tavoli
- Comprensione visiva del testo

Il sapere non si riceve, si modella insieme sullo schermo



Fase 3 (dopo) METACOGNIZIONE

- Narrazione e rielaborazione
- Bacheca viva di classe
- Ponte di dialogo con casa

Dalla memoria dell'attività al racconto autonomo di ciascuno

Esempio di matrice operativa per tutta la classe

Momento didattico	Scuola dell'Infanzia (3-6 anni) <i>Tutta la Sezione</i>	Scuola Primaria (6-11 anni) <i>Tutto il Gruppo Classe</i>	Vantaggio per dimensione relazionale e inclusiva
ESPLORAZIONE <i>(Prima dell'Attività)</i>	Mappa delle Ipotesi (es. circle time): insegnante raccoglie le idee dei bambini attorno a domanda guida (es. <i>"Cosa c'è nell'autunno?"</i>) associando parole, immagini, oggetti reali al centro	Mappa di riattivazione (es. brainstorming alla LIM): attivazione dei prerequisiti disciplinari, la classe raccoglie ciò che sa già su un fenomeno/evento/ecc.	Pari opportunità di partenza: nessun bambino resta indietro; si valorizza l'esperienza vissuta di ciascuno, abbattendo l'ansia da prestazione iniziale
ESPERIENZA <i>(Durante l'Attività)</i>	Mappa operativa / Fasi del laboratorio: cartellone o schermo interattivo con la sequenza delle immagini o delle tappe con icone grandi	Mappa concettuale collaborativa a stazioni: i bambini, divisi in piccoli gruppi eterogenei, arricchiscono rami diversi della mappa con testi brevi, disegni, definizioni o collegamenti causali	Co-costruzione e scaffold tra Pari: rende visibile il pensiero collettivo. Chi ha difficoltà nella scrittura contribuisce con la selezione di icone o l'esposizione orale
METACOGNIZIONE <i>(Dopo l'Attività)</i>	Mappa del "Raccontiamo cosa abbiamo fatto": ripercorrere la mappa fotografica per verbalizzare l'esperienza vissuta, portando poi la striscia a casa per raccontarla ai genitori	Mappa-guida per esposizione e studio: la mappa finale validata insieme diventa lo strumento comune proiettato sulla LIM su cui tutti i bambini si allenano a esporre a coppie	Democratizzazione del metodo: la mappa smette di essere la "etichetta del bambino dislessico" e diventa la sintesi ufficiale riconosciuta e usata da tutta la comunità di classe

Il docente di sostegno più efficace non è colei che si isola nell'angolino con l'alunno a fargli la 'mappetta facilitata' mentre il curricolare spiega. È colei che supporta il team docente a introdurre la mappa sulla LIM per l'intera classe, trasformando un bisogno speciale in una risorsa universale per il successo formativo di tutti

Le mappe: per quali obiettivi?

Organizzazione della conoscenza. Selezionare e riorganizzare esperienze, informazioni e concetti, integrando conoscenze precedenti e nuove

Comprensione e comunicazione. Rendere visibili relazioni associative, categoriali, temporali, causali, spaziali o narrative; facilitare la sintesi, il ricordo e l'esposizione

Sviluppo cognitivo e metacognitivo. Esercitare classificazione, confronto, sequenzialità, inferenza e soluzione dei problemi; riflettere su ciò che si sa, sulle lacune e sulle strategie utilizzate

Inclusione e partecipazione. Offrire diversi canali di rappresentazione attraverso parole, immagini, simboli, fotografie e oggetti; sostenere comprensione, orientamento e partecipazione

Valutazione e feedback. Far emergere il modo in cui l'alunno organizza la conoscenza; individuare omissioni, collegamenti impropri e cambiamenti nella comprensione; orientare il feedback

Costruire mappe della conoscenza efficaci

1. **Definire lo scopo:** quale domanda, esperienza o problema deve aiutare a comprendere?
2. **Scegliere il tipo di relazione:** associazione, classificazione, sequenza, causalità, confronto, spazio o narrazione?
3. **Selezionare gli elementi essenziali:** inserire soltanto concetti, eventi, immagini o azioni pertinenti allo scopo
4. **Rendere visibile l'organizzazione:** disporre gli elementi secondo la relazione scelta, usando posizione, vicinanza, raggruppamenti, frecce o colori
5. **Adattare i codici ai destinatari:** combinare parole, immagini, simboli, fotografie e oggetti in base all'età e alle caratteristiche degli alunni
6. **Costruire e rivedere insieme:** raccogliere le idee degli alunni, verificare la comprensibilità della mappa e modificarla quando emergono nuove conoscenze

Cosa evitare

Costruire senza uno scopo chiaro. La mappa deve rispondere a una domanda, ricostruire un'esperienza o rendere visibile una relazione

Trasformarla in un riassunto o in un accumulo di elementi. Selezionare solo ciò che serve. Quando le informazioni sono troppe, costruire più mappe

Mescolare relazioni diverse senza renderle riconoscibili. Sequenze, cause, categorie, associazioni e relazioni spaziali richiedono organizzazioni grafiche differenti

Usare testi lunghi o codici puramente decorativi. Parole, immagini, colori, simboli e frecce devono avere una funzione chiara e coerente

Creare una struttura visiva confusa. Evitare collegamenti incrociati, direzioni ambigue, elementi troppo vicini e gerarchie poco leggibili

Fornire sempre mappe già costruite. La semplice lettura o memorizzazione della mappa non sviluppa la capacità di organizzare la conoscenza

Confondere la qualità grafica con la comprensione. Una mappa confusa può nascondere conoscenze corrette, una mappa ordinata può derivare da copia o applicazione meccanica

Perché possono essere utili nei BES

Riducono il carico sulla memoria di lavoro

Mantengono visibili informazioni, sequenze e relazioni, evitando di doverle recuperare e coordinare tutte mentalmente

Rendono riconoscibile la struttura delle informazioni

Aiutano a individuare elementi essenziali, categorie, successioni, cause, confronti e collegamenti spesso poco evidenti nei testi continui

Offrono più modalità di rappresentazione

Integrano parole, immagini, simboli, colori e organizzazione spaziale, facilitando l'accesso alle informazioni e la loro rievocazione

Supportano pianificazione e autonomia

Possono guidare lo studio, il racconto, l'esecuzione di un compito e il controllo dei passaggi, riducendo la dipendenza dall'adulto

Perché possono essere utili nei BES (2)

Sostengono l'elaborazione attiva

La selezione, la classificazione e la costruzione di relazioni favoriscono comprensione e consolidamento. Colori e immagini, da soli, non producono apprendimento

Consentono una personalizzazione effettiva

Il tipo di mappa, il numero di elementi e i codici utilizzati possono essere adattati alle difficoltà e alle risorse del singolo alunno

Possono svolgere una funzione compensativa

Per gli studenti con DSA, schemi e mappe possono rientrare negli strumenti compensativi previsti dal PDP. Il loro impiego non è automatico per tutti i BES, ma deve rispondere a bisogni documentati ed essere coerente con le modalità già utilizzate nel percorso didattico

Differenze infanzia-primaria

Scuola dell'infanzia	Scuola primaria
Prevalgono immagini, fotografie, disegni e oggetti	Aumentano parole chiave, frasi brevi e simboli
La mappa nasce prevalentemente dalla conversazione	L'alunno partecipa anche scrivendo e collegando i concetti
Rappresenta soprattutto esperienze concrete	Può rappresentare anche conoscenze astratte e disciplinari
Le relazioni sono semplici: prima/dopo, uguale/diverso	Compaiono gerarchie, categorie, cause e conseguenze
È costruita soprattutto collettivamente	Diventa gradualmente anche individuale
Serve a raccontare, ricordare e verbalizzare	Serve anche a comprendere, studiare, sintetizzare ed esporre

Differenze infanzia-primaria

La differenza fondamentale tra infanzia e primaria non consiste nel passaggio dalle immagini alle parole, ma nel passaggio da una mappa che **documenta e ricostruisce l'esperienza** a una mappa che aiuta anche a **organizzare consapevolmente il sapere**

In conclusione

Una mappa è efficace quando rende comprensibile la relazione tra gli elementi anche senza la spiegazione dell'insegnante

Ogni elemento deve aiutare a riconoscere che cosa è collegato, secondo quale relazione e per quale scopo

Una mappa può aiutare a rendere osservabile non soltanto ciò che l'alunno sa, ma come organizza e mette in relazione ciò che sa

Non bisogna anticipare troppo presto le mappe complesse: consegnare ai bambini schemi già pieni da memorizzare non sviluppa la capacità di organizzare le conoscenze. Prima le mappe vanno costruite collettivamente e con la guida dell'insegnante; solo gradualmente possono diventare strumenti autonomi di studio

La condivisione e co-
produzione documentale

Dalla condivisione alla co-produzione

Modello Tradizionale

Creazione individuale del file → invio via email → frammentazione delle versioni ("*bozza_v1*", "*bozza_finale_v2*")

Rischio: Perdita di informazioni, mancanza di tracciabilità e barriere per chi ha esigenze specifiche.

Condivisione in Cloud (Co-costruzione tra Pari):

Un ambiente di lavoro accessibile a tutti in tempo reale (cooperativamente): scrittura simultanea, commenti mirati, tracciamento delle modifiche e ruoli flessibili

La collaborazione digitale nel DigComp 3.0

Competenza 2.4. Utilizzare le tecnologie digitali in modo etico e responsabile per finalità collaborative, nonché per la co-costruzione e la co-creazione di informazioni, risorse e conoscenza

Competenza 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali: modificare, perfezionare e combinare idee e testi per creare nuova conoscenza inclusiva e accessibile

Padlet: la bacheca virtuale multimodale

Cos'è Padlet?

Strumento web (e app) che funziona come una bacheca digitale interattiva e multimediale

Consente di pubblicare e organizzare contenuti in tempo reale mediante schede visive dinamiche (post-it digitali)

Per cosa è utile?

Molteplici modalità di rappresentazione (in chiave UDL): testi, immagini, file audio/vocali, video, link web, mappe e disegni in un unico spazio accessibile

Cooperative Learning e coinvolgimento: permette il lavoro collaborativo simultaneo

Flessibilità di struttura: può essere configurato in vari modi (muro, tela, griglia, linea del tempo, ecc.)

La facilità di inserimento di contributi vocali e visivi lo rende un facilitatore dell'accessibilità anche per alunni con disabilità, BES o con limitate competenze di scrittura

Usiamo Google Docs

Verso la pratica... l'ambiente Google Workspace:

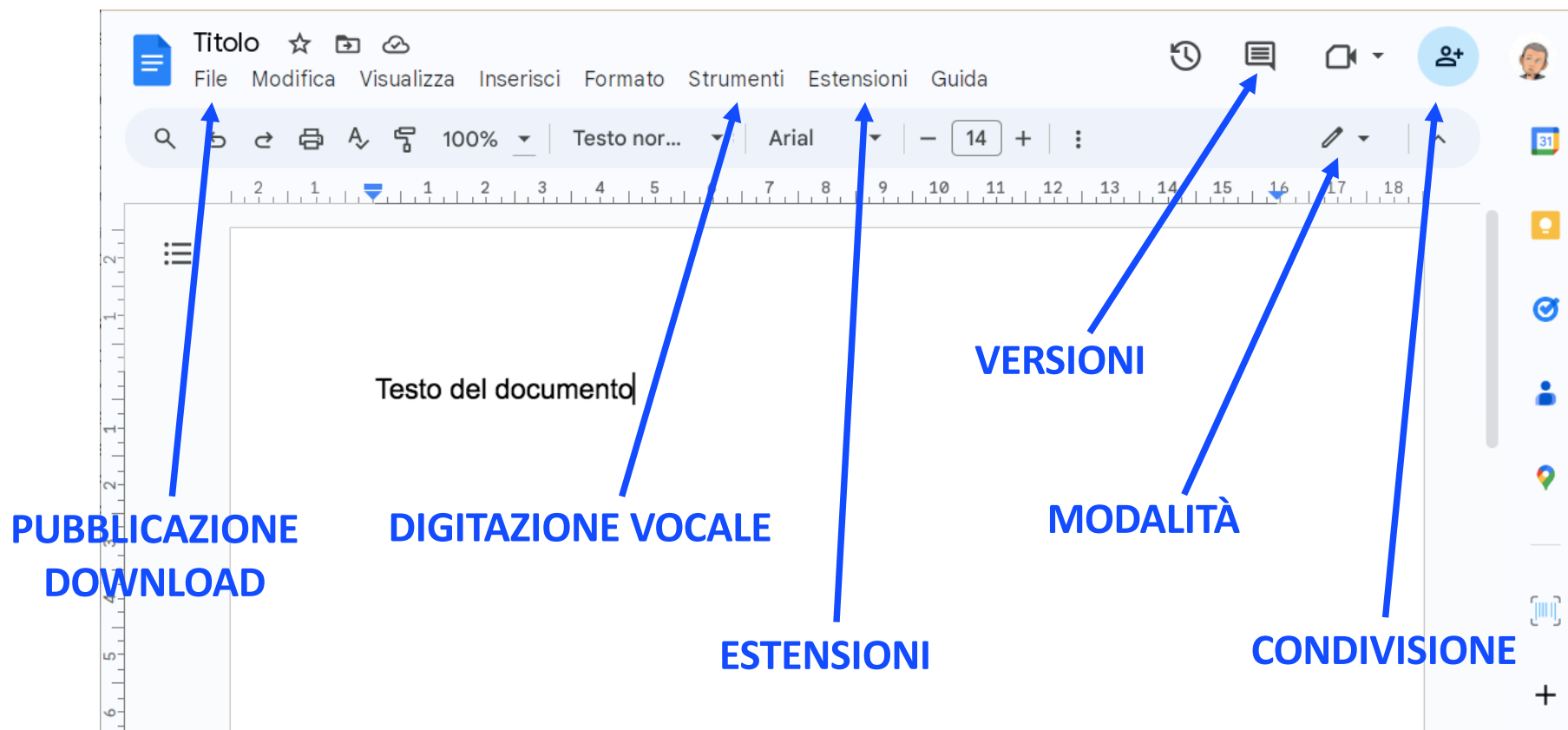
Google Docs per la stesura di documenti digitali: editor di testo avanzato, web-based, usabile con qualsiasi dispositivo/sistema

Permette la condivisione e la pubblicazione online, integrato con gli strumenti di IA e accessibilità (digitazione vocale, completamento automatico e correttore integrato, traduzione automatica del documento, lente di ingrandimento, supporto per display Braille, testo alternativo (Alt Text) per le immagini, struttura documento laterale, supporto nativo a font e formattazione ad alta leggibilità, ecc.)

docs.google.com

Creare e gestire un Google Doc

STRUMENTI TIPICI DEGLI EDITOR TESTUALI



Esercitazione: progettare
una mappa costruita dagli
alunni

Cosa realizzare?

Obiettivo: progettare un'attività nella quale siano gli alunni, in piccolo gruppo, a selezionare gli elementi, stabilire le relazioni e costruire una mappa della conoscenza

Organizzazione del lavoro: lavorare in gruppi. Scegliere: età o classe degli alunni; argomento o esperienza di partenza; tipo di mappa; modalità di costruzione: materiali fisici, ambiente digitale o soluzione mista; obiettivo di apprendimento e relazioni che gli alunni dovranno riconoscere e rappresentare.

Prodotto da consegnare come Google Doc (con link nel padlet)

- scheda di progettazione con destinatari, obiettivo, tipo di mappa e relazione rappresentata;
- consegna rivolta agli alunni, formulata per esteso;
- descrizione delle fasi, distinguendo azioni degli alunni e interventi dell'insegnante;
- materiali usati, come immagini, carte, simboli, oggetti o spazio digitale;
- struttura iniziale non completata eventualmente fornita agli alunni;
- domande di mediazione dell'insegnante;
- adattamenti per l'accessibilità (almeno una);
- breve motivazione pedagogica delle scelte.

Cosa realizzare? (2)

Stimolo iniziale: preparare ciò da cui partiranno gli alunni: un'esperienza; una domanda; un breve testo; fotografie o immagini; oggetti da osservare; risultati di un esperimento, ecc. Lo stimolo deve generare il bisogno di organizzare le conoscenze, non suggerire già la struttura completa della mappa

Consegna per gli alunni: scrivete esattamente le parole che usereste per presentare l'attività. La consegna deve chiarire: che cosa devono rappresentare; quali materiali possono utilizzare; se devono lavorare individualmente o in gruppo; come dovranno spiegare le proprie scelte. Non indicate già tutte le categorie, le relazioni o la disposizione degli elementi, perché la costruzione deve dipendere almeno in parte dalle decisioni degli alunni

Materiali: indicare [nella realtà: preparare!] i materiali necessari (digitali o no) e l'uso effettuato delle tecnologie digitali (immagini o fotografie; cartoncini e simboli da ritagliare; parole o brevi espressioni stampate; eventuale spazio digitale predisposto)

Svolgimento dell'attività: descrivere le fasi operative (presentazione dello stimolo; raccolta delle prime idee; selezione degli elementi; confronto tra gli alunni; costruzione della mappa; spiegazione delle scelte; revisione della mappa, ecc.). Per ogni fase indicare: cosa fanno gli alunni; cosa fa l'insegnante; il tempo previsto

Cosa realizzare? (3)

Mediazione dell'insegnante: preparare almeno cinque domande che aiutino gli alunni senza sostituirsi a loro. Specificare anche cosa l'insegnante deve evitare

Accessibilità e differenziazione: prevedere almeno un adattamento per consentire la partecipazione di alunni con bisogni speciali (possibili adattamenti: immagini al posto delle parole; simboli o fotografie; scelta tra un numero ridotto di elementi; comunicazione orale o registrata; costruzione in coppia; uso di colori con funzione stabile; supporto dell'insegnante nella scrittura; ecc.)

Osservazione e valutazione: costruire una breve griglia per osservare il processo. La griglia deve considerare almeno: selezione degli elementi pertinenti; riconoscimento della relazione richiesta; coerenza dell'organizzazione; spiegazione delle scelte; partecipazione e confronto; capacità di modificare la mappa. Non valutare principalmente la precisione grafica o l'estetica

In sintesi

Prodotto da costruire come Google Doc

- scheda di progettazione con destinatari, obiettivo, tipo di mappa e relazione rappresentata;
- consegna rivolta agli alunni, formulata per esteso;
- descrizione delle fasi, distinguendo azioni degli alunni e interventi dell'insegnante;
- materiali usati, come immagini, carte, simboli, oggetti o spazio digitale;
- struttura iniziale non completata eventualmente fornita agli alunni;
- domande di mediazione dell'insegnante;
- adattamenti per l'accessibilità (almeno una);
- breve motivazione pedagogica delle scelte.

Usiamo il padlet



1. Andate sul padlet

- <https://padlet.com/studentimascella/mappe-della-conoscenza-5mj0h6em3vg5nhc3>
- <https://sl1nk.com/ja6tu5d>
- <https://sl1nk.com/ja6tu5d>

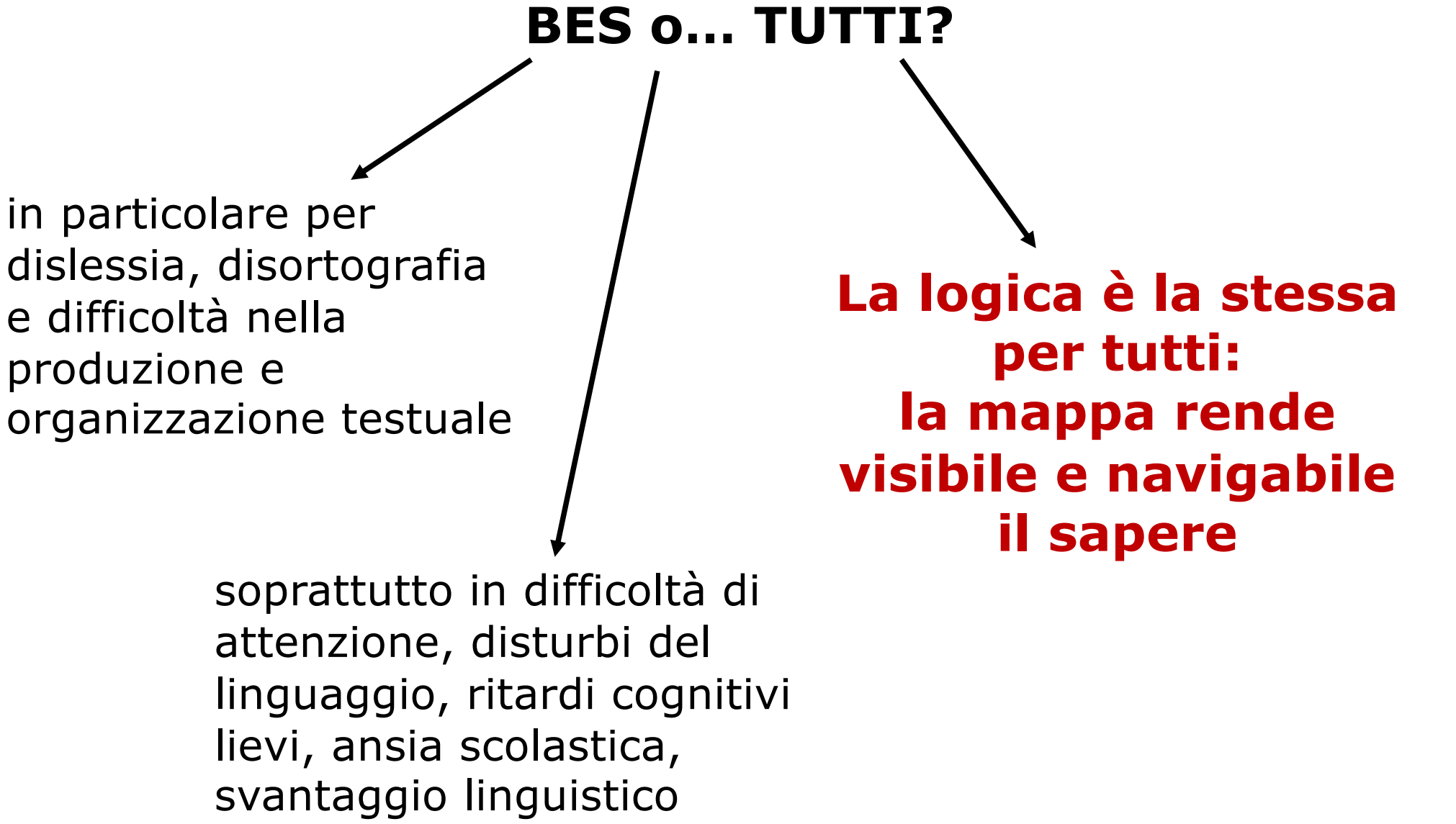
2. Conclusione prima esercitazione

- Clic su (+) per comporre un nuovo post
- Inserire l'immagine della mappa costruita, oppure un link (se l'avete inserita in un altro spazio web)
- Scrivere il proprio nome e dare un nome al post (indicando il contenuto)
- Rispondere a queste domande: Quale comprensione volevamo sostenere con questa mappa? Perché questo tipo di mappa può essere di aiuto? Quale elemento abbiamo escluso? Che cosa cambieremmo per un alunno con uno specifico bisogno educativo?

3. Conclusione seconda esercitazione

- Clic su (+) per comporre un nuovo post
- Inserire il link al google doc nel padlet
- Scrivere il proprio nome e dare un nome al post (indicando il contenuto)
- Scrivere il proprio nome e dare un nome al post (indicando il contenuto)

BES o... TUTTI?



```
graph TD; A[BES o... TUTTI?] --> B[in particolare per<br/>dislessia, disortografia<br/>e difficoltà nella<br/>produzione e<br/>organizzazione testuale]; A --> C[soprattutto in difficoltà di<br/>attenzione, disturbi del<br/>linguaggio, ritardi cognitivi<br/>lievi, ansia scolastica,<br/>svantaggio linguistico]; A --> D[La logica è la stessa<br/>per tutti:<br/>la mappa rende<br/>visibile e navigabile<br/>il sapere];
```

in particolare per
dislessia, disortografia
e difficoltà nella
produzione e
organizzazione testuale

soprattutto in difficoltà di
attenzione, disturbi del
linguaggio, ritardi cognitivi
lievi, ansia scolastica,
svantaggio linguistico

**La logica è la stessa
per tutti:
la mappa rende
visibile e navigabile
il sapere**

Arrivederci alla prossima lezione!

