



READY TEDDY, GO!



MULTIMEDIA GUIDEBOOK

EMPHASYS CENTRE



Co-funded by
the European Union



INFORMAZIONI SUL PROGETTO

ACRONIMO DEL PROGETTO: RTG

TITOLO DEL PROGETTO: READY, TEDDY, GO!

NUMERO DEL PROGETTO: 2021-1-PL01-KA220-SCH-000027809

SUB-PROGRAMMA O KA: SCHOOL EDUCATION

SITO WEB: <https://www.readyteddygo.eu>





Indice

| | |
|---|-----------|
| 1. Informazioni sul progetto | 4 |
| 2. Scopo della Guida Multimediale | 6 |
| 3. Introduzione a TEDDY | 7 |
| 4. Uso di TEDDY per migliorare le abilità sociali, civiche e digitali di bambini con difficoltà nell'apprendimento | 9 |
| 5. Il ruolo dell'educatore | 10 |
| 6. Contesti reali in cui usare TEDDY | 11 |
| 7. CONCLUSIONE | 34 |
| BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA | 35 |



1. Informazioni sul progetto

Il progetto “Ready Teddy GO!” ha lo scopo di dotare gli educatori di dispositivi ad alta tecnologia per sostenere il progresso, in ambiente scolastico, degli studenti con BES (bisogni educativi speciali). Il consorzio è costituito da due partners polacchi, **Politechnika Lodzka and Fundacja Instytut Re-Integracji Społecznej**, uno italiano **Fondazione Istituto dei Sordi di Torino ONLUS**, uno spagnolo, **Associació Programes Educatius Open Europe**, uno lituano, **Sutrikusio intelekto žmonių globos bendrija "Vilniaus Viltis"**, uno da Cipro, **A & A Emphasys Interactive Solutions Ltd**, e uno dalla Grecia, **e-Nable Greece**.

In particolare, il progetto si propone di:

1. promuove l’inclusione e la diversità in tutti i settori dell’istruzione
2. affrontare la trasformazione digitale sviluppando la padronanza digitale, una maggiore adattabilità e abilità degli studenti con BES e degli insegnanti / educatori
3. sviluppare competenze sociali / civiche degli studenti con BES

Per raggiungere tali obiettivi, il consorzio ha ottenuto i seguenti 4 risultati:

- **Compendio online**
- **Corso di formazione online**
- **Avatar TEDDY**
- **Piattaforma online**

Il **compendio online** presenta una lista di soluzioni, pratiche e metodi esistenti che possono potenziare e migliorare il processo terapeutico ed educativo di bambini con disabilità nell’apprendimento. Il documento include anche 12 casi di studio, sviluppati grazie alla stretta collaborazione tra le organizzazioni partner, genitori, professionisti, insegnanti di sostegno ed esperti. Il compendio online unisce la descrizione di terapie selezionate con le sfide che genitori e professionisti devono affrontare quotidianamente.

Il **corso di formazione online** punta allo sviluppo e aggiornamento professionali di insegnanti e specialisti per studenti con BES, assistenti sociali e genitori di studenti con disabilità. I moduli del corso sono:

1. Sistemi di comunicazione alternativa integrativi
2. Strumenti e risorse per competenze e abilità sociali
3. Suggerimenti e difficoltà nell'inclusione di bambini con BES nelle scuole ordinarie
4. Il ruolo dei genitori nello sviluppo di competenze sociali

L'obiettivo del corso è quello di colmare le lacune e offrire soluzioni, buone norme, prodotti, strumenti, giochi, ecc. utili per affrontare la mancanza di autonomia in riferimento alle capacità comunicative e di sviluppo sociale, e alla scarsa interazione tra compagni di classe in un ambiente educativo inclusivo. Inoltre, è presente un'analisi dettagliata di bisogni e preoccupazioni concreti di insegnanti e genitori.

L'**Avatar TEDDY** è un'app web che mira allo sviluppo di competenze sociali, civiche e digitali negli studenti con BES di età compresa tra i 9 e i 14 anni. Sono disponibili numerose raccolte di animazioni con diverse attività svolte dall'orso-avatar. Gli insegnanti scelgono i video e li collocano secondo un ordine preciso in base alla situazione. È possibile effettuare una riproduzione singola o in sequenza, selezionando i video attraverso gli appositi pulsanti. È sempre possibile usare animazioni aggiuntive di supporto. L'aspetto dell'Avatar TEDDY, semplificato ma comunque realistico, esorta gli studenti ad interagire. In questo modo, gli apprendenti con BES sono più propensi ad acquisire e sviluppare competenze di base. Gli studenti hanno infatti la possibilità di mettere in pratica queste abilità grazie alle diverse situazioni inserite in contesti specifici e realizzate *ad hoc* dal consorzio.

La **piattaforma online** offre materiali, strumenti, metodi e metodologie utili per l'apprendimento e l'insegnamento; una raccolta dei risultati di tutti i progetti; e altre risorse. Inoltre, è presente uno spazio interattivo dedicato agli utenti per la condivisione di esperienze e buone norme.

2. Scopo della Guida Multimediale

Le classi inclusive sono quelle in cui gli studenti con BES frequentano insieme ai loro compagni senza disabilità. C'è un crescente bisogno di educatori di studenti con BES che siano in grado di fornire una guida efficace agli studenti con disabilità in un contesto inclusivo. Di conseguenza, è necessario fare in modo che gli insegnanti siano adeguatamente equipaggiati con le giuste competenze, conoscenze e attitudini (Berry, 2010).

In questo senso, la guida multimediale si rivolge a educatori di studenti con BES e presenta utili consigli e linee guida su come inserire l'Avatar TEDDY nelle loro attività, ma anche una raccolta di situazioni realistiche in cui l'Avatar diventa uno strumento adatto per promuovere lo sviluppo di abilità sociali in bambini con BES, come per la comunicazione, fiducia in se stessi, interazione, apprendimento, ecc.



3. Introduzione a TEDDY

Dal punto di vista tecnologico, un avatar è definito come una rappresentazione grafica di un utente o di un'altra persona. Solitamente, nei mondi virtuali, videogiochi e pubblicità si utilizzano i modelli tridimensionali, ma creare un avatar e controllarlo è piuttosto complesso: per la realizzazione del modello 3D e la sua animazione, abbiamo utilizzato Blender (www.blender.org). La prima fase del lavoro si è concentrata sulla creazione del modello: una superficie continua che assomiglia a un orsetto, in cui gli unici elementi separati sono gli occhi, i denti e la lingua. In seguito, sono stati creati i dettagli del viso necessari per l'espressione facciale, ovvero bocca, denti, lingua, naso, occhi, sopracciglia e orecchie. Si evidenzia che l'introduzione delle mani con le 5 dita ha aperto nuove possibilità di calcolo e capacità di azione. Il modello 3D è anche dotato di uno scheletro composto da ossa e articolazioni che le controllano, ed è ispirato a quello umano, attraverso un adattamento della lunghezza delle ossa e della gamma delle articolazioni. Infine, si è passati alla preparazione della raccolta di animazioni, in base alle situazioni proposte da insegnanti per BES.



1. Avatar drafting = Stesura dell'avatar
2. Avatar 3D modeling = Modello 3D dell'avatar
3. Detailing = Definizione dei dettagli
4. Expression of emotions = Espressione delle emozioni
5. Animation skeleton = Scheletro dell'animazione
6. Textures = Aspetto

L'avatar TEDDY è stato collocato in alcuni luoghi: stanza, cucina e giardino multifunzionali, in cui sono stati modellati diversi oggetti aggiuntivi per preparare gli scenari didattici. È quindi possibile usare TEDDY per migliorare le competenze sociali, civiche e digitali degli studenti.



4. Uso di TEDDY per migliorare la abilità sociali, civiche e digitali di bambini con difficoltà dell'apprendimento

L'avatar TEDDY è stato progettato con l'obiettivo di potenziare e far sviluppare le competenze sociali e civiche di bambini con esigenze speciali, grazie al supporto di un educatore per BES qualificato.

Per rendere l'avatar TEDDY adatto all'uso da parte di bambini con difficoltà dell'apprendimento, sono stati seguiti i principi dell'*Universal Design* e le linee guida per rendere accessibili il layout e i contenuti. Ad esempio, è stato scelto un codice colore specifico per i diversi tipi di scenari, per ottenere il giusto contrasto tra TEDDY e lo sfondo.

Il supporto visivo, cioè il modo in cui le informazioni vengono recepite visivamente, è uno dei modi migliori per garantire la comprensione e la buona comunicazione da parte di insegnanti e terapeuti.

Per gli studenti affetti da dislessia, autismo, disabilità visiva e sordità, l'uso di ausili visivi ben progettati svolge un ruolo importante nella comprensione delle regole, nello sviluppo dell'indipendenza, nella capacità di prendere decisioni, nella comunicazione con le persone, nell'organizzazione, nel tollerare il passaggio da un compito all'altro, e molto altro ancora.

5. Il ruolo dell'educatore

Gli insegnanti devono essere in grado di entrare in contatto in modo efficace con l'unicità di ogni studente in un mondo sempre più complesso, che si riflette anche nella diversità della classe stessa.

In particolare (Saxena, 2023):

- **Identificazione** – Un educatore deve essere in grado di identificare i punti di forza e di debolezza sociali, comportamentali, fisici e accademici degli studenti, al fine di creare un piano più individualizzato e incentrato sulla persona.
- **Sostegno all'apprendimento cooperativo** – Gli educatori dovrebbero promuovere l'apprendimento cooperativo, attraverso l'organizzazione di attività che incoraggino gli studenti a lavorare insieme in gruppo.
- **Metodi di valutazione adattati** – Gli educatori inclusivi usano nuovi metodi di valutazione delle abilità acquisite dagli studenti a seconda delle esigenze di quest'ultimi.
- **Supporto personale adattato** – Per garantire un apprendimento adeguato a tutti gli studenti, gli educatori possono usare metodi più personalizzati per fornire un supporto extra, come favorire l'aiuto tra compagni o trascorrere più tempo con coloro che potrebbero avere bisogno di ulteriori stimoli.



Il sostegno della Commissione Europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce approvazione alcuna ai contenuti presenti che riflettono la visione dei soli autori. Pertanto, la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa esserne fatto.

“Ready Teddy Go!” n° 2021-1-PL01-KA220-SCH-000027809 – Cofinanziato dall'Unione europea



Co-funded by
the European Union

6. Contesti reali in cui usare TEDDY

Il seguente paragrafo presenta 8 situazioni realistiche (programmazione didattica delle attività) in cui l'Avatar TEDDY può essere usato per migliorare lo sviluppo di abilità sociali e digitali, la comunicazione, la fiducia in sé stessi, l'apprendimento, ecc. di bambini con difficoltà dell'apprendimento. La programmazione didattica delle attività sfrutta gli scenari di Teddy, ad esempio nella stanza da letto, in cucina e al parco, come base per le lezioni. Inoltre, è possibile utilizzare tale pianificazione come punto di partenza delle vostre programmazioni, le possibilità sono infinite!

Scheda di progettazione 1: Gioco – Rispettare il proprio turno

Informazioni di base / Obiettivi (100-150 parole): È importante insegnare a rispettare il proprio turno, un'abilità che permette di avere successo a livello sociale. Spesso i bambini con autismo non sviluppano autonomamente né questa abilità né quella di condivisione del gioco, lacune che portano a difficoltà nell'interazione con coetanei e amici.

Obiettivi dell'apprendimento: Rispettare il proprio turno, Condivisione

Livello di Difficoltà (Evidenziare quello corrispondente): **BASE** / INTERMEDIO/ AVANZATO

Preparazione (se necessaria):

Nell'insegnare a rispettare i turni, è importante tenere conto delle capacità linguistiche e dello stadio di sviluppo del bambino. Nel caso di bambini neurodiversi più piccoli, è bene evitare di usare molte indicazioni verbali, e favorire una maggiore attenzione all'uso di gesti e indicazioni visive per l'esecuzione dei turni. Tuttavia, ai bambini neurotipici più grandi basta semplicemente spiegare perché, quando e come si mettono in atto i turni.

| Fasi di lavoro | Strumenti | Durata | Commenti / Consigli |
|---|---------------------------------------|-----------|---|
| Fase 1 – Per introdurre i concetti di turno e condivisione, usare la situazione 'Gioco', in cui Teddy gioca con la palla al parco e la condivide con l'altro Teddy | Computer/ Tablet, Situazione di Teddy | 10 minuti | Le storie sociali sono usate per educare al corretto comportamento sociale, spiegando la situazione e raccomandando un comportamento adeguato. Favorire un linguaggio molto |

| | | | |
|---|---|-----------|---|
| | | | semplice durante la fase di spiegazione. |
| Fase 2 – Iniziare a usare frasi come “È il mio turno!”, “È il tuo turno!”, e “Aspetta, ora tocca a me!” per iniziare a costruire il vocabolario attinente. | Suggerimenti visivi | 15 minuti | È possibile usare gesti o supporti visivi per segnalare di chi è il turno. |
| Fase 3 – Mostrare nuovamente la situazione e chiedere al bambino di prendere una decisione. Dopodiché, usare una palla e chiedere al bambino di imitare il comportamento visto. | Computer/ Tablet, Situazione di Teddy, Suggerimenti visivi, Palla | 15 minuti | Esistono molti giochi facili e coinvolgenti per raggiungere questo scopo. Ad esempio, è possibile far prendere il turno utilizzando un tamburo o una scatola di plastica, oppure costruendo una torre con dei blocchetti. |
| Fase 4 – Incoraggiare e riconoscere il traguardo raggiunto attraverso applausi e frasi come “Ben fatto! Hai rispettato il tuo turno!”. Per alcuni bambini è possibile usare ricompense, come degli adesivi, per incentivare ulteriormente. | Adesivi (Se necessari) | 5 minuti | |

Scheda di progettazione 2: Gioco – Chiedere aiuto

Informazioni di base/ Obiettivi (100-150 parole): Chiedere aiuto è un'abilità e una competenza sociale essenziale, soprattutto perché tutti, prima o poi, hanno bisogno di aiuto. Si tratta di una necessità che emerge nell'infanzia e che richiede una preparazione extra. Non solo i bambini, con e senza autismo, ma anche gli adulti si sentono vulnerabili o in imbarazzo nel chiedere aiuto e spesso non conoscono il processo sociale ed emotivo di come farlo. Chiedere aiuto o formulare una richiesta fa parte di un ciclo di percezione di sé, autocontrollo e consapevolezza, che necessita un'interazione con un'altra persona, un estraneo, un insegnante, i coetanei, i genitori, ecc. Chi, quando e come chiedere aiuto è un'abilità di vita che i bambini con autismo o disabilità intellettiva devono imparare e mettere in pratica previa attenta pianificazione. L'insegnamento di strategie specifiche per chiedere aiuto, permette di stimolare i bambini a costruire autonomia e indipendenza (Stokes & Kaur, 2020), e promuovere le competenze legate alla prospettiva e alla risoluzione dei problemi.

Obiettivi dell'apprendimento: chiedere aiuto, gestire le relazioni e comunicare con gli altri in modo efficace.

Livello di Difficoltà (Evidenziare quello corrispondente): BASE/ **INTERMEDIO**/ AVANZATO

Preparazione (se necessaria):

È fondamentale che l'insegnante prenda in considerazione il profilo di apprendimento dello studente e il suo livello di comunicazione, elementi molto importanti soprattutto quando si insegna l'abilità sociale di "chiedere aiuto". Se si usano carte e immagini, si rivelerà molto utile l'uso di un'immagine di "aiuto". Il primo grande passo del processo è far riconoscere agli studenti quando hanno bisogno di aiuto: per fare ciò, è necessario favorire l'analisi e il superamento di emozioni di ansia e vergogna. Anche una condotta educata per esprimere il bisogno e la gratitudine è un modo efficace per una crescita emotiva e un'interazione positiva.

| Fasi di lavoro | Strumenti | Durata | Commenti/ Consigli |
|----------------|-----------|--------|--------------------|
| | | | |

| | | | |
|--|---|------------------|--|
| <p>Fase 1 – Usare la situazione ‘Chiedere aiuto’, in cui Teddy passeggia spensierato nel parco, osservando l’ambiente circostante. Ma all’improvviso, inciampa su un piccolo ostacolo e, con un piccolo tonfo, cade sulle ginocchia.</p> <p>Introdurre o esercitare i cambiamenti di espressione facciale legati al dolore e alla difficoltà per comunicare il modo in cui si sente Teddy a seguito della caduta.</p> <p>Teddy si esamina attentamente il ginocchio e nota alcuni graffi in superficie, ma non c’è sangue. Questo gli dà il coraggio di chiedere aiuto.</p> | <p>Computer/ Tablet, Situazione di Teddy/ cuscini</p> | <p>15 minuti</p> | <p>Nell’introduzione alla situazione, usare un linguaggio semplice ed esaustivo, adatto al livello cognitivo di ogni studente. Bisogna incoraggiare i bambini a chiedere aiuto, ma in situazioni come queste, ciò potrebbe incutere timore. Pertanto, è importante presentare in modo accattivante, concentrandosi sull’importanza di affrontare tale situazione attraverso le abilità sociali e di vita. Una buona idea potrebbe essere quella di replicare una caduta controllata e sicura (usando cuscini morbidi, ecc.)</p> <p>Il pensiero critico e l’arte della resilienza devono essere applicati anche durante l’apprendimento di questa competenza.</p> |
| <p>Fase 2 – Teddy è al parco, si guarda intorno e nota un passante (un visitatore del parco) che cammina nelle vicinanze.</p> <p>Teddy alza leggermente la mano e chiede aiuto con voce calma.</p> <p>Introdurre frasi e parole di cortesia come “Mi scusi, potrebbe aiutarmi, per favore? Sono caduto e mi sono fatto male al ginocchio.”</p> | <p>Linguaggio del corpo e suggerimenti visivi</p> | <p>15 minuti</p> | <p>È possibile fare gesti (ad esempio, alzare la mano) e sfruttare il contatto visivo con il passante che si sta avvicinando.</p> <p>Inoltre, in questo caso si possono usare suggerimenti visivi come il cartello “AIUTO”.</p> <p>Un’occasione per esercitare la percezione di sé e la capacità di gestire le proprie emozioni. Resilienza.</p> |

| | | | |
|--|---|-----------|---|
| <p>Fase 3 – Quando il passante nota Teddy, si ferma e si avvicina con un'espressione amichevole. L'orsetto indica il suo ginocchio ferito e spiega con voce dolce e calma: "Ho dei graffi e un livido sul ginocchio, che mi fa male. Non riesco ad alzarmi da solo".</p> <p>Mostrare nuovamente la situazione sul tablet e chiedere allo studente quale potrebbe essere la reazione a un simile incidente e come affronterebbe il problema.</p> | <p>Computer/ Tablet, Situazione di Teddy, Suggerimenti visivi</p> | 15 minuti | <p>Descrivere la situazione e il tipo di aiuto di cui ha bisogno Teddy.</p> |
| <p>Fase 4 – Il passante si inginocchia verso Teddy: mostra empatia e preoccupazione. Chiede gentilmente: "Stai bene? Fammi dare un'occhiata".</p> <p>Usa parole di conforto e il contatto visivo. In questi casi potrebbe essere necessario un contatto fisico, come dare una mano per aiutare a sollevarsi.</p> | <p>Computer/ Tablet, Situazione di Teddy, Suggerimenti visivi</p> | 10 minuti | <p>Interazione con uno sconosciuto</p> <p>Introduzione di termini come 'empatia' e 'solidarietà'</p> <p>Insegnare quando è consentito il contatto fisico.</p> |
| <p>Fase 5 – Teddy accetta l'aiuto ed esprime gratitudine con un sorriso, un gesto di "grazie" e dice: "Grazie mille per avermi aiutato. Ora mi sento meglio".</p> | <p>Suggerimenti visivi</p> <p>Gesti</p> <p>Espressioni facciali</p> | 5 minuti | <p>La capacità di mostrare gratitudine nei confronti di chi offre assistenza e quella di riconoscere i benefici della collaborazione e del lavoro di squadra possono favorire lo sviluppo nei bambini di relazioni positive e di una cultura di sostegno reciproco.</p> |

Scheda di progettazione 3: Rifare il letto

Informazioni di base/ Obiettivi: Grazie all'Avatar Teddy, i professionisti hanno la possibilità di insegnare agli apprendenti con BES come mantenere un'ottima routine quotidiana, sia a casa che fuori.

Obiettivi dell'apprendimento:

- Imparare a rifare il letto
- Rifare il letto tutti i giorni, come una routine.
- Capire con cosa rifare il letto.
- Quando cambiare le lenzuola e le coperte.

Livello di Difficoltà: **BASE/ INTERMEDIO/ AVANZATO**

Preparazione: I passaggi sono stati studiati per essere eseguiti nei periodi di freddo. Inoltre, alcuni possono essere intercambiabili, ma sempre previo accordo con lo studente. L'educatore per studenti con BES deve essere consapevole che non è consigliabile modificare le routine delle persone con ASD (dall'inglese, 'Autism Spectrum Disorders', ovvero persone con Disturbi dello Spettro Autistico) .

| Fasi di lavoro | Strumenti | Durata | Commenti/ Consigli |
|--|---------------------------------------|--------------|---|
| Fase 1- L'educatore mostra allo studente la stanza di Teddy: deve prestare attenzione a ogni dettaglio, ma soprattutto al letto. Poi, inizia a descrivere le lenzuola e le coperte. | Computer/ Tablet, Situazione di Teddy | 10-15 minuti | Possibile fare domande sul periodo dell'anno in cui si usa questo tipo di lenzuola e coperte. In questo modo, per lo studente sarà chiaro quando utilizzarle. In questo senso, si possono anche fare domande su cosa togliere quando è estate e fa caldo. |
| Fase 2- Coinvolgere lo studente e continuare a fare domande per sapere se fa la doccia, se riordina la stanza o se prepara lo zaino prima di rifare il letto. | Computer/ Tablet, Situazione di Teddy | 10 minuti | In questo modo, è possibile annotare quali sono i passaggi che i bambini seguono. Ogni volta che questa attività verrà ripetuta, saranno più consapevoli della routine che seguono o che vogliono seguire. |
| Fase 3- Una volta fissata la routine, si può iniziare a insegnare come rifare il letto, partendo dagli elementi del letto dell'orsetto. | Computer/ Tablet, Situazione di Teddy | 20 minuti | Far capire allo studente che bisogna seguire sempre gli stessi passaggi: non si può mettere prima la coperta e poi il lenzuolo, ma bisogna seguire un |

| | | | |
|--|--|------------------|---|
| | | | <p>ordine logico. Fare riferimento ai colori delle lenzuola e coperte, in modo da facilitare l'identificazione 'cosa è cosa'. Se necessario, si possono stampare ritagli di riviste in modo che il bambino sappia anche come sono fatti i singoli articoli. Ad esempio, mostrare loro l'immagine di un lenzuolo a pieghe su Google. Se necessario, si può anche esortare lo studente a fare un elenco scritto dell'ordine da seguire.</p> |
| <p>Fase 4- Una volta che lo studente ha imparato a rifare il letto, bisognerà fare altre domande come: "Quando pensi che le lenzuola debbano essere cambiate?", "Quando pensi che il letto debba essere rifatto?", "Chi pensi che debba rifare il letto?", ecc. ...</p> | <p>Computer/ Tablet, Situazione di Teddy</p> | <p>10 minuti</p> | <p>Queste domande sono solo un suggerimento, se ne possono aggiungere altre. Inoltre, come visto sopra, ogni volta che il bambino dà una buona risposta, è molto importante riconoscere il traguardo.</p> |

Scheda di progettazione 4: Scegliere i vestiti

Informazioni di base/ Obiettivi (100-150 parole):

L'obiettivo è aiutare lo studente con BES a essere autonomo nella scelta dei vestiti nella vita quotidiana. A tal fine, il bambino imparerà a scegliere i vestiti attraverso la corretta valutazione periodo/stagione e sarà in grado di riconoscere la sinistra-destra (per le scarpe) e il davanti-dietro (per i vestiti). Si consiglia vivamente di insegnare per gradi e di suddividere il compito in piccole parti (*concatenamento anterogrado* oppure *retrogrado*).

Obiettivi dell'apprendimento: Categorizzazione, coordinazione motoria, capacità di scelta, autonomia personale di base e avanzata.

Livello di Difficoltà (Evidenziare quello corrispondente) BASE/ **INTERMEDIO**/ AVANZATO

Preparazione (Se necessaria): Postazioni comode (altezza giusta per l'educatore e lo studente) su cui posizionare il computer/tablet/pc per riprodurre i video di Teddy. Si raccomanda un ambiente non troppo rumoroso, in modo da facilitare un'adeguata concentrazione sulle sequenze video. Inoltre, è possibile utilizzare le PECS (sistemi di comunicazione per scambio di immagini) corrispondenti alle immagini rappresentate (la spiegazione teorica sul loro utilizzo è presente nel corso di formazione online).

| Fasi di lavoro | Strumenti | Durata | Commenti/ Consigli |
|--|----------------------------|--------------|--|
| Fase 1 - Selezionare lo scenario 'Scegliere i vestiti' e chiedere allo studente di osservare la stanza di Teddy e dire quello che vede (ad esempio, oggetti, mobili, ecc.). | Situazione di Teddy e PECS | 10/15 minuti | Fare analizzare con calma la stanza di Teddy e commentare con lo studente. All'inizio si possono fare domande specifiche, ad esempio indicare il letto e dire: "Che cos'è questo?". In seguito, l'educatore può lasciare che lo studente esponga liberamente ciò che vede e magari anche |

| | | | |
|--|-----------------------------------|---------------------|---|
| | | | fargli descrivere la sua stanza. |
| <p>Fase 2 – Chiedere allo studente di osservare il tempo fuori dalla finestra di Teddy. Se non riesce a rispondere alla domanda aperta, è possibile chiedere se vede la luce del sole o se c'è un cielo scuro. Se non risponde correttamente, concentrarsi sui dettagli per indirizzarlo/la verso la risposta giusta.</p> | <p>Situazione di Teddy e PECS</p> | <p>10 minuti</p> | <p>Ad esempio, l'educatore può commentare la luce intensa che entra dalla finestra, il grado di illuminazione di Teddy, e così via. In questo caso, l'studente deve decidere l'ora del giorno e la stagione.</p> |
| <p>Fase 3 – Una volta individuata l'ora o la stagione, l'educatore può dire allo studente che Teddy vuole uscire: l'studente non deve vestirsi né troppo pesante né troppo leggero. Ad esempio, è possibile chiedere: "Se fuori c'è una bella giornata di sole, Teddy avrà caldo o freddo? Quando fa caldo, di solito bisogna indossare solo una maglietta o anche una giacca?"</p> | <p>Situazione di Teddy e PECS</p> | <p>10/15 minuti</p> | <p>L'educatore può immaginare che Teddy vada da qualche parte a fare qualche cosa. Può quindi chiedere allo studente: "Teddy va al parco a giocare con gli amici? Va a fare un giro in bicicletta? Va a prendere un gelato?". Quando c'è una personalizzazione delle attività di Teddy, lo studente è più coinvolto nella situazione e nella sua applicazione nella vita reale.</p> |

| | | | |
|---|-----------------------------------|---------------------|---|
| <p>Fase 4 - Quando è stata decisa un'attività specifica, l'educatore può chiedere allo studente: "Quali vestiti indossi quando esci? Quale dovresti indossare per primo?". Quando il bambino dà la risposta corretta ("biancheria intima"), l'educatore può indicare la cassetiera di Teddy e chiedergli di trovare il cassetto giusto.</p> | <p>Situazione di Teddy e PECS</p> | <p>10 minuti</p> | <p>Per continuare lo scambio comunicativo, l'educatore può chiedere allo studente di che colore è la biancheria intima che vede nella scena.</p> |
| <p>Fase 5- Quando Teddy va di nuovo verso la cassetiera per prendere la maglietta, l'educatore può chiedere se è meglio prenderne una a maniche lunghe o a maniche corte nel caso di una giornata di sole.</p> | <p>Situazione di Teddy e PECS</p> | <p>10/15 minuti</p> | <p>L'educatore può affrontare il tema del cambio di stagione nel periodo specifico in cui si trova Teddy e di come ci si debba vestire in base al tempo. È possibile sfruttare le PECS per semplificare il concetto se lo studente ha difficoltà a comprendere l'argomento.</p> |
| <p>Fase 6- A questo punto, l'educatore può analizzare con lo studente i vestiti presi finora: biancheria intima e maglietta, quali vestiti dovrebbero essere presi ora? È importante attendere la risposta senza fare pressione. Quando il bambino risponde correttamente, l'educatore può dire: "Scopriamo quanti pantaloni ci sono nel cassetto!".</p> | <p>Situazione di Teddy e PECS</p> | <p>15 minuti</p> | <p>L'educatore può proporre allo studente di osservare quanti pantaloni ci sono nel cassetto, di che colore sono, come sono fatti (ad esempio: "sono tutti corti?"). Anche in questa occasione è importante mettere in relazione la scelta dei pantaloni con il meteo della scena di riferimento.</p> |

| | | | |
|---|-----------------------------------|------------------|---|
| <p>Fase 7 - "Teddy è quasi pronto per uscire a giocare! Di che cosa ha ancora bisogno? Vediamo cosa prenderà ora dal cassetto". Si possono usare anche altri tipi di frasi per aiutare lo studente a sviluppare lo scenario. Se inizia a commentare in modo autonomo, è importante lasciargli sviluppare il discorso e poi riprodurre la sequenza in cui Teddy prende i calzini.</p> | <p>Situazione di Teddy e PECS</p> | <p>10 minuti</p> | <p>Chiedere allo studente quali vestiti usa a casa: lo aiuta a sentirsi più coinvolto nell'attività e a personalizzare l'esperienza.</p> |
| <p>Fase 8 – Ora che sono stati presi tutti i vestiti, si può chiedere al bambino che tipo di scarpe può indossare per uscire a giocare in una giornata di sole.</p> | <p>Situazione di Teddy e PECS</p> | <p>10 minuti</p> | <p>In questo momento, l'educatore può proporre di analizzare e commentare i diversi tipi di scarpe rappresentate nella situazione e in quali contesti (pioggia, inverno, estate, ecc.) dovrebbero essere utilizzate.</p> |
| <p>Fase 9- Tutti i vestiti sono sul letto e le scarpe sono state prese. Riprodurre la sequenza successiva per osservare l'ordine in cui Teddy si veste e si mette le scarpe.</p> | <p>Situazione di Teddy e PECS</p> | <p>10 minuti</p> | <p>L'educatore può chiedere allo studente se segue lo stesso ordine a casa e quindi identificare i momenti per lui più difficili nello svolgimento di questo compito. Inoltre, quando Teddy si mette le scarpe, l'educatore può chiedere di identificare la destra e la sinistra.</p> |

Scheda di progettazione 5: Preparare lo zaino (Prendere i libri, l'astuccio ecc.)

Informazioni di base/ Obiettivi: L'obiettivo dell'attività è insegnare all' studente come e quando preparare lo zaino.

Obiettivi dell'apprendimento:

- Imparare a preparare lo zaino.
- Preparare lo zaino prima di andare a dormire.
- Familiarizzare con gli oggetti da mettere nello zaino.

Livello di Difficoltà: BASE/ INTERMEDIO/ **AVANZATO**

Preparazione: L'attività può essere utilizzata anche per preparare altri tipi di bagagli da viaggio o per andare a fare escursioni in montagna. Cambiando i passaggi e anticipando le situazioni, l' studente avrà la possibilità di sapere cosa fare in ogni momento. Considerare sempre che ogni studente può avere bisogno di indicazioni più particolari.

| Fasi di lavoro | Strumenti | Durata | Commenti/ Consigli |
|--|--|-----------|--|
| Fase 1- Selezionare la situazione 'Stanza' e chiedere all' studente quando preferisce preparare lo zaino. Una volta scelto il momento, chiedere il perché. | | 10 minuti | È importante tenere in considerazione le tempistiche di preparazione dello zaino, in modo da avere più dati sulla routine che l' studente vuole seguire. |
| Fase 2- Fare insieme all' studente un elenco delle cose da mettere ogni giorno nello zaino. L' insegnante deve suggerire di fare prima l'elenco e poi di depennare ciò che è già stato messo nello zaino. | Computer/ Tablet, Situazione di Teddy, Carta e penna | 30 minuti | Chiedere allo studente di portarsi l'orario delle lezioni, in modo da capire cosa deve mettere nello zaino giorno per giorno. Ad esempio, se il lunedì ha lezione di inglese, dovrà mettere nello zaino il libro di inglese. Possibili oggetti da mettere nello zaino: <ul style="list-style-type: none"> ● astuccio ● penne ● block-notes ● libro di inglese, scienze, arte, ecc.... ● astuccio ● gomma |

| | | | |
|---|---|------------------|---|
| | | | <ul style="list-style-type: none"> • pranzo |
| <p>Fase 3- Attività extra: fare un elenco delle cose che ci sono nella stanza di Teddy (libri) e uno delle cose che non dovrebbero essere messe nello zaino (scrivania, fiori, computer). Chiedere quali oggetti bisogna mettere nello zaino e quali no.</p> | <p>Computer/ Tablet, Situazione di Teddy. Carta e penna</p> | <p>10 minuti</p> | <p>Permetterà di capire se l'studente ha capito o meno quali oggetti vanno messi nello zaino. Rimarcare che sono oggetti per la scuola.</p> |

Scheda di progettazione 6: Colazione con Teddy

Informazioni di base/ Obiettivi (100-150 parole):

OBIETTIVI GENERALI:

- sviluppare le capacità di gestione dell'igiene personale negli studenti con ASD;
- sviluppare la capacità di chiedere aiuto tra gli studenti con ASD;
- far familiarizzare gli studenti con le regole di sicurezza da seguire durante la preparazione dei pasti;
- sviluppare l'abitudine di rivolgersi agli altri in modo educato e adatto alla situazione.

Obiettivi dell'apprendimento:

Lo studente è in grado di:

- unire le diverse parti di un'immagine;
- parlare del proprio cibo preferito;
- identificare ed etichettare il cibo e gli utensili da cucina;
- riconoscere un determinato cibo a partire dal suo gusto;
- rispettare i passaggi per preparare la colazione e rispondere alle domande dell'app;
 - identificare il cibo salutare e quello non salutare;
 - capire l'importanza di lavarsi le mani prima di mangiare;
- preparare autonomamente panini, usando i prodotti che ha a disposizione;
 - chiedere aiuto all'insegnante in situazioni di difficoltà;
- mangiare un pasto in modo appropriato e usando espressioni educate;
 - pulire dopo aver mangiato e lavare i piatti.

Livello di Difficoltà (Evidenziare quello corrispondente): BASE/ INTERMEDIO/ **AVANZATO**

Preparazione (Se necessaria):

METODI:

verbale, visivo, pratico

METODOLOGIA:

lavoro di gruppo o individuale

MATERIALI DIDATTICI:

immagine ritagliata in diversi pezzi, cibo necessario per preparare la colazione, indicazioni sulle etichette da apporre sul cibo, lavagna interattiva multimediale (LIM), app Teddy, piatti, bicchieri, posate, spugna, detersivo per piatti, strofinacci, illustrazione della situazione dell'attività

| Fasi di lavoro | Strumenti | Durata | Commenti/ Consigli | | | | | | |
|--|---|-----------|--|---|--|--|--|--|--|
| Fase 1 – L’insegnante distribuisce tra i bambini i pezzi di un’immagine che raffigura un panino: i bambini lavorano insieme per assemblarla. | immagine ritagliata in diversi pezzi | 5 minuti | | | | | | | |
| Fase 2 – L’insegnante fa domande del tipo “In quale pasto si mangiano più spesso i panini?”, “Con cosa vi piace mangiare i panini?”, “Cosa si può mangiare a colazione?”. I bambini rispondono liberamente. | | 5 minuti | | | | | | | |
| Fase 3 – L’insegnante mostra diversi cibi. I bambini li identificano ed etichettano in modo appropriato | Cibo necessario per preparare la colazione, indicazioni sulle etichette da apporre sul cibo | 5 minuti | | | | | | | |
| Fase 4 – Gli studenti sono bendati: devono assaggiare e riconoscere i diversi cibi (formaggio, prosciutto, pomodoro, cetriolo). | Cibo necessario per preparare la colazione | 10 minuti | | | | | | | |
| Fase 5 – L’insegnante apre l’app sulla LIM e mostra i passaggi della preparazione della colazione di Teddy. I bambini osservano e rispondono a domande del tipo V/F o a scelta multipla (3 scelte), presenti nell’app. | LIM, app Teddy | 15 minuti | | | | | | | |
| <table border="1"> <tr> <td>1. Teddy si massaggia la pancia, si sente un brontolio.</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Teddy decide di prepararsi la colazione: va verso il lavandino e si lava le mani.</td> <td>1. Prima di mangiare bisogna lavarsi i denti, V/F</td> </tr> <tr> <td>3. Teddy va verso il mobile: prende un piatto, una tazza e le posate</td> <td></td> </tr> </table> | 1. Teddy si massaggia la pancia, si sente un brontolio. | | 2. Teddy decide di prepararsi la colazione: va verso il lavandino e si lava le mani. | 1. Prima di mangiare bisogna lavarsi i denti, V/F | 3. Teddy va verso il mobile: prende un piatto, una tazza e le posate | | | | |
| 1. Teddy si massaggia la pancia, si sente un brontolio. | | | | | | | | | |
| 2. Teddy decide di prepararsi la colazione: va verso il lavandino e si lava le mani. | 1. Prima di mangiare bisogna lavarsi i denti, V/F | | | | | | | | |
| 3. Teddy va verso il mobile: prende un piatto, una tazza e le posate | | | | | | | | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| e li mette sul tavolo. | | | | |
| 4. Teddy va verso il frigo: prende burro, prosciutto e formaggio e li mette sul tavolo. | | | | |
| 5. Teddy va verso la credenza: prende il pane e lo mette sul piatto. | | | | |
| 6. Teddy inizia a preparare i panini: mette il pane sul piatto, lo imburra e lo farcisce con prosciutto e formaggio. | | | | |
| 7. Teddy prende un pomodoro, lo lava sotto il rubinetto e lo mette sul tavolo. | 2. Si lavano sempre frutta e verdura prima di mangiarle V/F | | | |
| 8. Teddy vuole farcire il panino anche con il pomodoro, ma non è tagliato. | | | | |
| 9. Teddy chiede a un altro orsetto di tagliare il pomodoro. | 3. Cosa si dice quando si chiede aiuto a qualcuno? A. Per favore B. Grazie C. Scusa | | | |
| 10. L'altro orsetto prende un tagliere e un coltello e taglia il pomodoro. | 4. I bambini possono usare i coltelli affilati senza la supervisione di un adulto? V/F | | | |

| | | | | |
|---|--|---|-----------|--|
| 11. Teddy finisce di preparare i panini. | | | | |
| 12. Teddy va verso la credenza: prende un succo di frutta e lo versa in un bicchiere. | 5. Quale di queste bevande non è salutare? A. Acqua B. Bevanda gassata C. Succo di frutta | | | |
| 13. Teddy fa colazione. | | | | |
| 14. Teddy mette le stoviglie nel lavandino e le lava. | 6. Quando si finisce di mangiare, si lasciano i piatti sporchi sul tavolo. V/F | | | |
| 15. Teddy pulisce il tavolo. | | | | |
| Fase 6 – I bambini si lavano le mani. | | | 5 minuti | |
| Fase 7 – I bambini apparecchiano: prendono i piatti, i bicchieri, i tovaglioli e le posate. L’insegnante dispone sul tavolo il cibo (pane, burro, salumi, formaggio). Dopodiché, i bambini spalmano il burro sul panino o lo farciscono con il formaggio e i salumi. | | piatti, bicchieri, posate; cibo necessario per preparare la colazione | 10 minuti | |
| Fase 8 – L’insegnante mette sul tavolo pomodori, cetrioli ed erba cipollina e chiede: “Qualcuno vuole farcire il suo panino con la verdura?”. I bambini che hanno detto di sì chiedono all’insegnante di aiutarli a tagliare le verdure. | | Cibo necessario per preparare la colazione | 5 minuti | |
| Fase 9 – L’insegnante augura: “Buon appetito”. I bambini mangiano, mentre l’insegnante controlla che mangino in modo appropriato e usino espressioni educate. | | | 10 minuti | |

| | | | |
|---|--|-----------|--|
| | | | |
| Fase 10 – Dopo colazione, i bambini lavano i piatti. L’insegnante controlla che versino la giusta quantità di detersivo sulla spugna e che lavino e puliscano accuratamente. | spugna, detersivo per piatti, strofinacci | 10 minuti | |
| Fase 11 – Dopo aver mangiato, gli studenti puliscono il tavolo. | strofinacci | 5 minuti | |
| Fase 12 – Riassunto dell’attività: assemblare l’illustrazione dell’attività relativa ai passaggi della situazione ‘Preparare la colazione’. | illustrazione della situazione dell’attività | 5 minuti | |
| DURATA TOTALE: | | 90 minuti | |

Scheda di progettazione 7: Alla scoperta del corpo

Informazioni di base/ Obiettivi (100-150 parole): L'attività introduce i concetti di corpo e delle sue diverse parti. Può aiutare gli studenti a sentirsi maggiormente a proprio agio con il proprio corpo e a mettere le basi per argomenti successivi come i confini personali e situazioni in cui è consentito il contatto fisico.

Obiettivi dell'apprendimento:

Sviluppare consapevolezza del proprio corpo attraverso l'identificazione delle sue diverse parti

Sviluppare e migliorare le capacità motorie

Sviluppare un maggior senso di autostima

Livello di Difficoltà (Evidenziare quello corrispondente): **BASE**/ INTERMEDIO/ AVANZATO

Preparazione (Se necessaria):

Insegnare le parti del corpo ai bambini con autismo richiede una programmazione didattica delle attività strutturata e coinvolgente, che tenga conto delle loro esigenze specifiche e delle loro preferenze di apprendimento.

| Fasi di lavoro | Strumenti | Durata | Commenti/ Consigli |
|----------------|-----------|--------|--------------------|
| | | | |

| | | | |
|--|--|------------------|--|
| <p>Fase 1 - Iniziare la lezione con una routine strutturata, come una canzone di benvenuto o una tabella di marcia visiva che mostri le attività della lezione. Usare un linguaggio semplice e chiaro per spiegare l'obiettivo della lezione: "Oggi impareremo a conoscere le parti del nostro corpo".</p> | <p>Tabella di marcia visiva (se necessaria)</p> | <p>5 minuti</p> | |
| <p>Fase 2 – Usare questa canzone divertente sulle parti del corpo per presentarle agli studenti. È preferibile, mentre si ascolta, indicare e dire il nome delle diverse parti del corpo.</p> | <p>https://www.youtube.com/watch?v=R1Hrkqep8nU</p> | <p>10 minuti</p> | <p>Su piattaforme come YouTube, si possono trovare molte canzoni educative, disponibili anche in diverse lingue.</p> |
| <p>Fase 3 – Usare l'app Teddy e chiedere agli studenti di indicare le diverse parti del corpo dell'orsetto. Ad esempio, "Dov'è il naso di Teddy?". Dopodiché, cliccare sulla parte del corpo specifica, in modo che l'avatar la mostri. Quando gli studenti danno la risposta corretta, cliccare il pulsante 'Pollice su', azione effettuata poi da Teddy stesso.</p> | <p>Computer/ Tablet, Situazione di Teddy</p> | <p>15 minuti</p> | |

| | | | |
|---|--|------------------|--|
| <p>Fase 4 – Si può chiedere agli studenti di indicare le loro parti del corpo. Ad esempio, “Dove sono gli occhi?” e “Toccate le vostre orecchie”.</p> <p>Continuare a incoraggiare o dare delle piccole ricompense per la partecipazione attiva, dando, ad esempio, degli adesivi.</p> | <p>Adesivi</p> | <p>15 minuti</p> | |
| <p>Fase 5 - Esortare genitori o assistenti a incoraggiare l'apprendimento a casa attraverso attività come il disegno o l'etichettatura delle parti del corpo su un'immagine dell'adulto o del bambino stesso.</p> | <p>Immagine di Teddy per colorare le parti del corpo</p> | | |

Scheda di progettazione 8: Calcoli numerici

Informazioni di base/ Obiettivi (100-150 parole):

A causa delle loro problematiche collegate all'acquisizione di abilità cognitive, come nel caso del calcolo, è fondamentale favorire nei bambini con autismo lo sviluppo adeguato di competenze sociali per minimizzare possibili futuri problemi durante il percorso scolastico e ridurre la probabilità di abbandono degli studi. A tal fine, la seguente attività permette agli studenti di lavorare sull'abilità di calcolo numerico, in particolare su operazioni di addizione e sottrazione.

Obiettivi dell'apprendimento:

- Sviluppare competenze numeriche legate all'identificazione dei numeri.
- Sviluppare competenze numeriche legate a calcoli come addizione, sottrazione, moltiplicazione o divisione.

Livello di Difficoltà (Evidenziare quello corrispondente) BASE/ INTERMEDIO/ AVANZATO

Preparazione (Se necessaria):

L'attività è supportata dalle PECS (sistemi di comunicazione per scambio di immagini) , in base ai quali al bambino vengono forniti ausili visivi per creare associazioni con oggetti o concetti della vita reale, in modo da poterli comprendere più facilmente (per maggiori dettagli, consultare il Modulo 3 del Pacchetto educativo).

| Fasi di lavoro | Strumenti | Durata | Commenti/ Consigli |
|---|--|----------|--------------------|
| Fase 1 - Iniziare la lezione con una routine strutturata, come una canzone di benvenuto o una tabella di marcia visiva che mostri le attività della lezione. Usare un linguaggio semplice e chiaro per spiegare l'obiettivo della lezione: "Oggi impareremo ad aggiungere e togliere cose, proprio come quando giochiamo." | Tabella di marcia visiva (se necessaria) | 5 minuti | |

| | | | |
|--|--|------------------|--|
| <p>Fase 2 – Con il video di Teddy, introdurre ausili visivi per i simboli matematici, che rappresentano l’addizione e la sottrazione. È anche possibile usare Teddy per contare insieme allo studente da 1 a 10.</p> | <p>Computer/ Tablet, Situazione di Teddy</p> | <p>15 minuti</p> | |
| <p>Fase 3 – Utilizzare materiale didattico per il calcolo, come cubi / piccoli giocattoli / frutta per dimostrare il funzionamento dell’addizione e della sottrazione. Aggiungere o sottrarre fisicamente oggetti a un gruppo, rispettivamente per l’addizione o la sottrazione.</p> | <p>Oggetti come giocattoli/ frutta</p> | <p>15 minuti</p> | |
| <p>Fase 4 – Usare l’app Teddy per fare calcoli. Per esempio, l'insegnante può mostrare il numero 3 attraverso il video in cui TEDDY conta, poi l'immagine con il segno + e il video con il numero 5. A questo punto, chiede al bambino: "Qual è il risultato di 3 più 5?". Quando il bambino risponde correttamente 8 (anche se questo non avviene durante i primi tentativi, ma richiede una certa ripetizione del task), l'istruttore può mostrare il video di TEDDY con il numero 8.</p> | <p>Computer/ Tablet, Situazione di Teddy</p> | <p>15 minuti</p> | <p>Con questa attività si può far leva sulle capacità cognitive, di numerazione e di risoluzione dei problemi del bambino, che così può creare un'associazione tra ogni numero e la sua dimostrazione visiva, grazie a TEDDY, e tra ogni segno matematico e la sua immagine visiva che verrà mostrata dall'educatore. In questo modo, aumenta la probabilità di comprensione della domanda e dell'equazione.</p> |
| <p>Fase 5 – Concludere la lezione ripassando quanto appreso. Usare ausili visivi per riepilogare i concetti di addizione e sottrazione.</p> <p>Continuare a incoraggiare o dare delle piccole ricompense per la partecipazione attiva, dando, ad esempio, degli adesivi o snack preferito.</p> | <p>Immagine di Teddy per colorare le parti del corpo</p> | | |

CONCLUSIONE

In conclusione, c'è un crescente bisogno di educatori di studenti con BES che siano in grado di fornire una guida efficace agli studenti con disabilità in un contesto inclusivo. Di conseguenza, è necessario fare in modo che gli insegnanti siano adeguatamente equipaggiati con le giuste competenze, conoscenze e attitudini.

In questo senso, la guida multimediale si rivolge a educatori di studenti con BES e presenta utili consigli e linee guida su come inserire l'Avatar TEDDY nelle loro attività, ma anche una raccolta di situazioni realistiche in cui l'Avatar diventa uno strumento adatto per promuovere lo sviluppo di abilità sociali in bambini con BES, come per la comunicazione, fiducia in sé stessi, interazione, apprendimento, ecc. Se interessati a sviluppare le competenze necessarie al supporto di bambini con ASD, è possibile frequentare il nostro corso che punta a colmare le lacune ed offrire soluzioni, buone norme, prodotti, strumenti, giochi, ecc. utili per affrontare la mancanza di autonomia in riferimento alle capacità comunicative e di sviluppo sociale, e alla scarsa interazione tra compagni di classe in un ambiente educativo inclusivo.

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

- › Berry, R.A. (2010) 'Preservice and early career teachers' attitudes toward inclusion, instructional accommodations, and fairness: Three profiles', *The Teacher Educator*, 45(2), pp. 75–95. doi:10.1080/08878731003623677.
- › Saxena, S. (2023) *The role of a teacher in inclusive education*, LEAD School. Available at: <https://leadschool.in/blog/the-role-of-a-teacher-in-inclusive-education/#:~:text=The%20teachers%20identify%20their%20special,accommodations%20based%20on%20this%20information>. (Ultimo accesso: 04 ottobre 2023).