

Sommario

Introduzione	5
SEZIONE I	
<i>Il sistema scolastico, l'ambiente digitale e la sordità</i>	9
Capitolo primo	
<i>Sempre connessi. La sfida del digitale per l'insegnamento</i>	11
1.1 La scuola digitale	11
L'apprendimento attraverso la didattica multimediale digitale, 15	
1.2 Competenze digitali e obiettivi di apprendimento	18
1.3 Tecnologie assistive e bisogni educativi	23
1.4 La formazione dei docenti	26
Capitolo secondo	
<i>Profili cognitivi e processi di apprendimento in relazione al funzionamento delle persone sorde</i>	31
2.1 La sordità	31
I numeri della sordità a scuola, 31 - Quale sordità?, 37 - Competenze linguistiche, sordità e dispositivi per l'udito, 40 - Lo sviluppo cognitivo, 44 - La letto-scrittura, 47	
2.2 Raggiungere il successo in apprendimento	50
I processi motivazionali, 53 - Teorie dell'intelligenza e stili attributivi, 55 - Il costrutto dell'autoefficacia, 59 - Il ruolo delle emozioni, 61 - La relazione tra insegnante e studente, 65	
SEZIONE II	
<i>Tecnologie, multimedialità e didattica</i>	69

Capitolo terzo	
<i>L'apprendimento dello studente sordo supportato dalle nuove tecnologie</i>	71
3.1 Gli ausili uditivi	71
3.1.1 I dispositivi per l'udito, 71 - Apparecchi acustici, 72 - Impianti cocleari, 74 - Intervista all'equipe multidisciplinare del Servizio di Audiostibologia dell'Ospedale di Circolo di Varese, 77	
3.1.2 Sistemi per la facilitazione della comunicazione verbale (<i>assistive listening devices</i>), 83 - Abbattere le barriere acustiche per predisporre ambienti inclusivi, 84 - Sistemi FM, 87 - Sistemi a raggi infrarossi (<i>Infra Red</i> o <i>IR</i>), 90 - Sistemi a induzione magnetica, 90 - Sistemi di amplificazione: il <i>Roger™ SoundField</i> , 92	
3.2 Educazione e didattica	94
3.2.1 Definizione di una cornice concettuale per la didattica, 94 - Stare bene a scuola, 96 - La Differenziazione Didattica, 98	
3.2.2 Progettare ambienti multimediali digitali efficaci per la didattica con l'uso delle tecnologie, 106 - Libri digitali (<i>Electronic books</i> o <i>e-books</i>), 111 - Costruire schemi per lo studio, 120 - L'utilità didattica della digitalizzazione dei materiali scolastici, 123 - File di testo, 124 - Appunti, 125 - Sottotitolazione in <i>real time</i> : come convertire un file audio in testo scritto, 127 - Portfolio digitale (<i>e-portfolio</i>), 129 - Software per l'organizzazione delle attività, 132	
3.2.3 Tecnologie digitali e potenziamento cognitivo, 133 - Programmi di potenziamento cognitivo supportati da strumenti tecnologici, 135 - Il progetto <i>TERENCE</i> , 136 - <i>Cogmed Working Memory Training®</i> , 138 - I videogiochi: <i>Digital Game-Based Learning</i> (DGBL), 140 - Le applicazioni (web app e mobile app), 150	
Conclusioni e prospettive future	155
Ringraziamenti	159
Bibliografia e sitografia	161