



Tecnologie per includere: strumenti digitali per una didattica accessibile e partecipativa

Destinatari

Docenti di ogni ordine e grado, interessati a integrare strumenti digitali per favorire l'inclusione scolastica e garantire il diritto all'apprendimento a tutti gli studenti, con particolare attenzione a BES, DSA, ADHD e disabilità.

Durata e modalità

10-20 ore

Modalità online sincrona, con dimostrazioni pratiche, esercitazioni guidate, confronto tra esperienze e casi reali.

Obiettivi

- Conoscere e saper utilizzare strumenti digitali e app inclusive.
- Progettare ambienti di apprendimento accessibili, flessibili e personalizzati.
- Promuovere l'autonomia, la partecipazione e il benessere degli studenti con bisogni educativi speciali.
- Sviluppare competenze per l'uso consapevole della tecnologia a supporto della didattica inclusiva.
- Favorire una didattica realmente universale e centrata sulla persona.

Approccio pedagogico

- Didattica inclusiva e universale
- Personalizzazione dell'insegnamento e flessibilità degli strumenti
- Progettazione partecipata e consapevole
- Empowerment degli studenti e centralità della relazione
- Educazione alla cittadinanza accessibile e digitale

Contenuti

- Fondamenti di accessibilità digitale e UDL (Universal Design for Learning).
- Panoramica di strumenti gratuiti e a pagamento per compensare difficoltà (lettura, scrittura, calcolo, comunicazione, organizzazione).
- Tecnologie assistive: text-to-speech, sintesi vocale, mappe concettuali, strumenti per l'organizzazione e la gestione del tempo.
- Utilizzo didattico di dispositivi mobili, estensioni del browser, suite collaborative.
- Progettazione inclusiva e costruzione di ambienti digitali cooperativi.

Attività replicabili

- Costruzione di una cassetta degli attrezzi digitale per la classe.
- Progettazione di una micro-UDA accessibile con strumenti compensativi.
- Attività collaborative con strumenti come Padlet, Flip, BookCreator.
- Creazione di materiali semplificati con AI, OCR e strumenti per DSA.

Competenze DigCompEdu

Area 2. Risorse digitali

Area 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Area 4. Valutazione dell'apprendimento

Area 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti