



Digitale per includere: sviluppare competenze digitali per una scuola equa e accessibile

Destinatari

Docenti di ogni ordine e grado, interessati a rafforzare le proprie competenze digitali per progettare e realizzare pratiche didattiche inclusive, accessibili e partecipative, in linea con i principi dell'innovazione educativa.

Durata e modalità

10-20 ore

Modalità online sincrona, con attività laboratoriali, confronto tra pari, buone pratiche ed esercitazioni guidate.

Obiettivi

- Sviluppare competenze digitali funzionali all'inclusione scolastica.
- Progettare esperienze didattiche accessibili con l'ausilio delle tecnologie.
- Integrare nella propria pratica strumenti e strategie per una didattica flessibile e personalizzata.
- Promuovere una cultura dell'inclusione fondata sull'uso consapevole del digitale.
- Saper valutare e selezionare risorse digitali accessibili per tutti gli studenti.

Approccio pedagogico

- Pedagogia inclusiva e accessibilità come criterio progettuale
- Didattica digitale integrata e universale
- Attivazione e coinvolgimento attraverso il digitale
- Personalizzazione e valorizzazione delle differenze
- Empowerment professionale e apprendimento continuo

Contenuti

- Il quadro di riferimento: DigCompEdu, UDL e progettazione universale.
- Ambienti di apprendimento digitali: flessibilità, accessibilità, collaborazione.
- Tecnologie per la personalizzazione: strumenti compensativi, assistivi, collaborativi.
- Accessibilità dei contenuti: strategie per realizzare materiali e attività per tutti.
- Documentazione didattica, valutazione formativa e feedback accessibile.

Attività replicabili

- Autovalutazione del proprio profilo DigCompEdu e definizione di un piano di crescita.
- Creazione di una lezione digitale accessibile con strumenti collaborativi (Canva, Google Workspace, BookCreator).
- Simulazione di adattamento di contenuti per studenti con bisogni educativi speciali.
- Progettazione guidata di un'attività interdisciplinare centrata sull'inclusione.
- Costruzione di un kit di strumenti digitali inclusivi per l'uso quotidiano in classe.

Competenze DigCompEdu

Area 2. Risorse digitali

Area 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Area 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti