

Carolina Tironi, FEM
Gianni Ferrarese, FEM

Tecnologie oltre le barriere

Progettare per tutti con lo Universal
Design for Learning

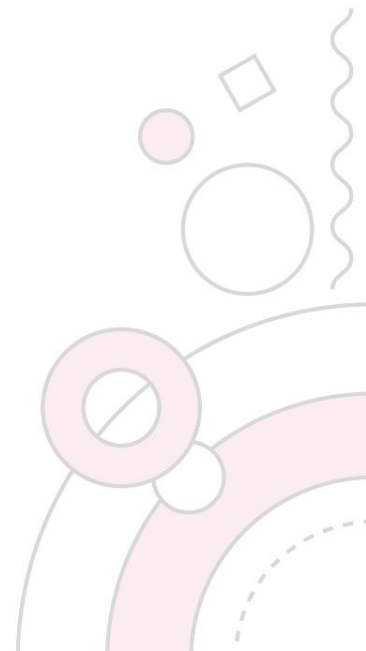
FEM Curricolo per l'innovazione 21-22



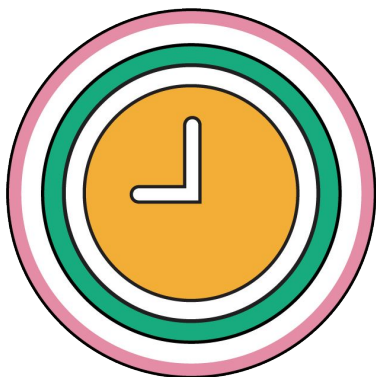
A chi è rivolto



Docenti e classi della scuola primaria



Durata

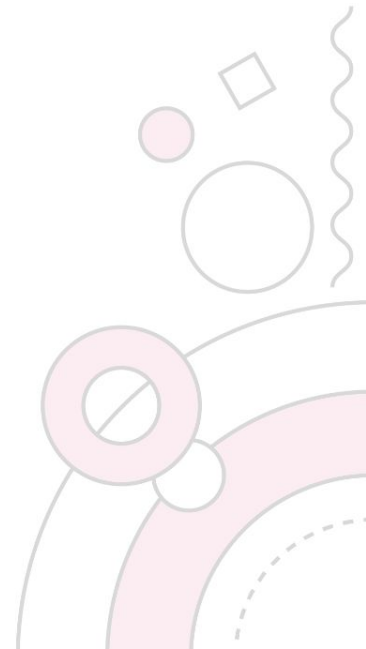


30 ore di formazione riconosciuta di cui:

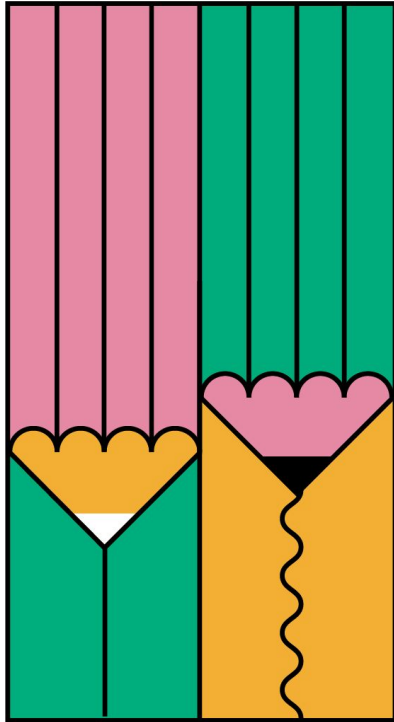
- **8 incontri formativi** di 1 ora
- **22 ore** per la progettazione didattica, la sperimentazione in aula e la consultazione dei materiali in piattaforma
- Incontri periodici di **accompagnamento**

Modalità di offerta

- **Formazione** attraverso la fruizione di materiali in piattaforma e in sincrono
- **Momenti sincroni di accompagnamento**, per la supervisione delle progettazioni
- **Griglie di progettazione e questionari**, per il monitoraggio dell'esperienza di ricerca-azione



A quali bisogni formativi / gap risponde

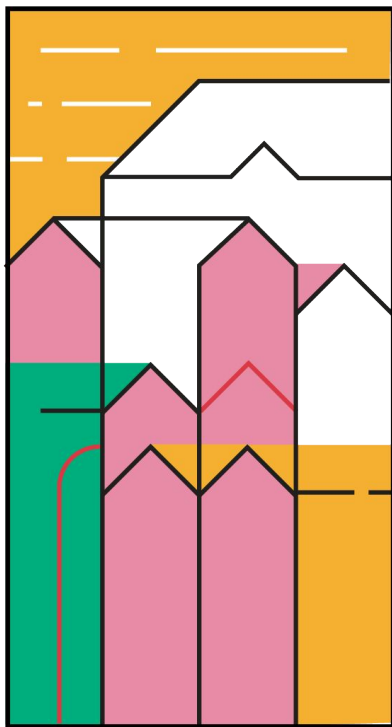


L'utilizzo integrato delle tecnologie a scuola, costituisce una sfida significativa. **Gli studenti e le studentesse della scuola primaria**, trovandosi in una fase di sviluppo molto delicata e significativa, **necessitano di un approccio peculiare, graduale e ragionato alle tecnologie.**

Il modello dell' UDL - Universal Design for Learning si costituisce come un approccio metodologico altamente innovativo, che si propone di avviare i docenti a **progettare le proprie lezioni in maniera accessibile e valorizzante per tutti** gli studenti, anche inserendo le tecnologie all'interno della progettazione didattica, in maniera pertinente e ragionata.

Le linee guida UDL rappresentano il paradigma di riferimento, e lo strumento, per comprendere, operativamente, come fornire molteplici mezzi per il coinvolgimento, la rappresentazione e l'espressione, in un' ottica inclusiva.

Perchè questo curriculum è innovativo



- Offre la possibilità di **sperimentare soluzioni tech** particolarmente adatte ai bambini e alle bambine della scuola primaria.
- Offre la possibilità di **conoscere a approfondire il potenziale inclusivo delle soluzioni tecnologiche** per gestire il testo e organizzare lo studio per gli studenti e le studentesse con **Bisogni Educativi Speciali**
- Avvia i docenti alla **progettazione di attività che integrano analogico e digitale** attraverso l'utilizzo di soluzioni tech che promuovono il cooperative learning
- **Offre ai docenti l'occasione di essere protagonisti di una vera ricerca-azione** orientata a creare soluzioni operative spendibili, **applicando il metodo scientifico alla didattica** avendo cura della dimensione legata all'analisi attraverso **griglie di valutazione** create ad hoc

Quali competenze rafforzerai con la tua classe: focus

1

Progettare integrando l'utilizzo delle tecnologie

2

Saper sviluppare negli studenti le abilità metacognitive

3

Saper applicare i tre principi del modello internazionale dell'UDL

4

Progettare lezioni accessibili per tutti, a prescindere dalle etichette diagnostiche

Come è strutturato il curriculum

1 Moduli formativi: UDL

- Che cos'è l'UDL
- Primo principio
- Secondo principio
- Terzo principio

2 Esperienze sincrone

8 incontri di condivisione e accompagnamento alla progettazione

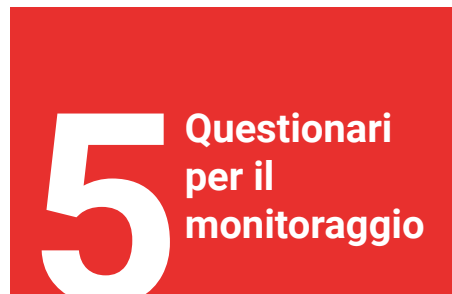
3 Moduli formativi: soluzioni tecnologiche

- Funzionalità didattica del videogioco
- Software ad alta accessibilità

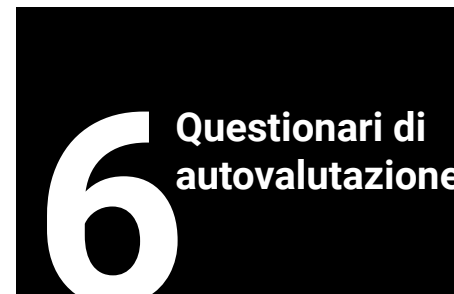
Com'è strutturato il curriculum: strumenti di ricerca-azione



Strumento di raccolta dati qualitativa, per **documentare** la progettazione

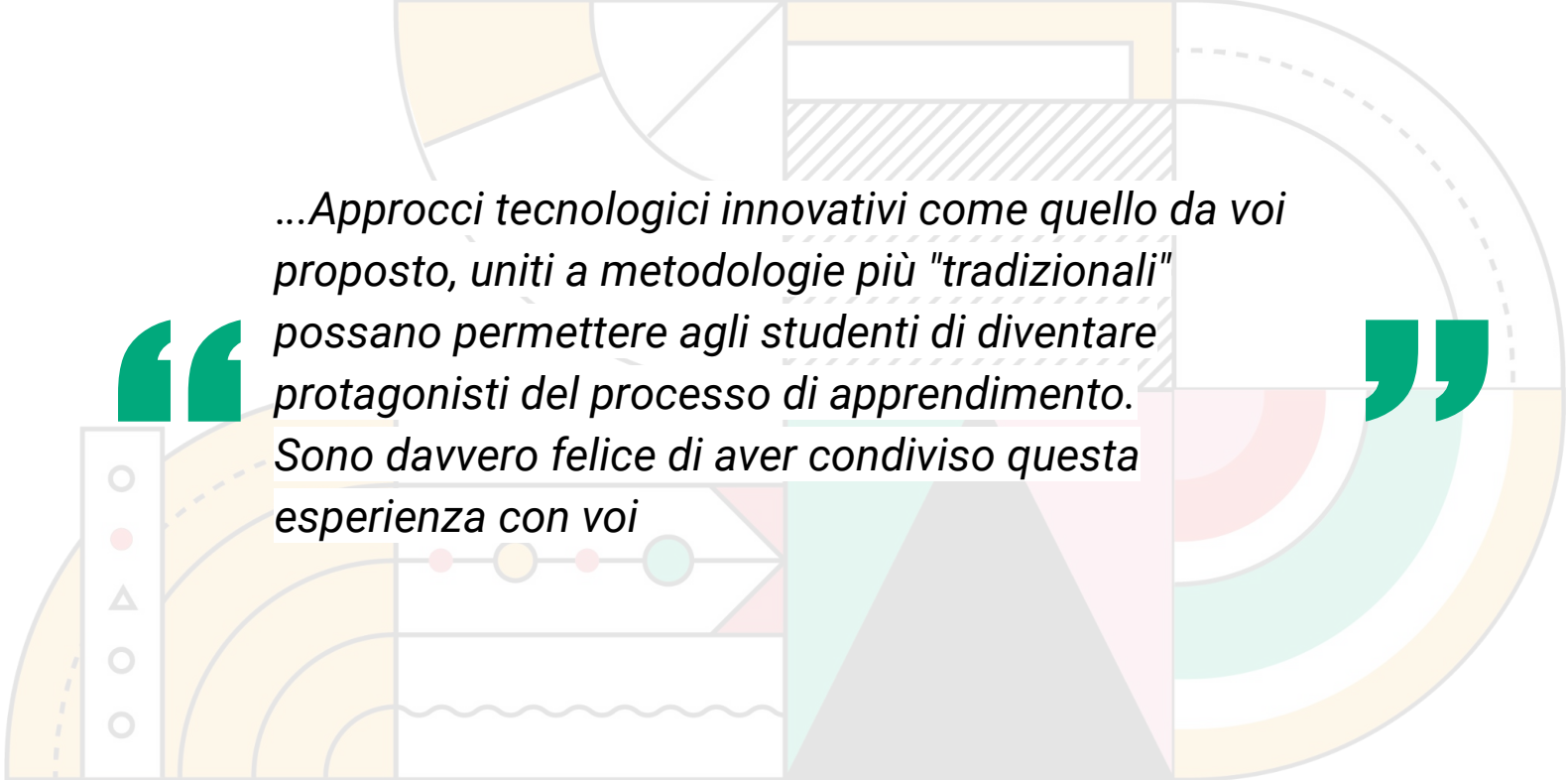


Strumento di raccolta dati quantitativa rispetto alla pertinenza delle progettazioni con i **punti di verifica UDL**



Strumento di raccolta dati per l'autovalutazione delle competenze tech in chiave **DigCompEdu**

Dicono di noi



...Approcci tecnologici innovativi come quello da voi proposto, uniti a metodologie più "tradizionali" possano permettere agli studenti di diventare protagonisti del processo di apprendimento. Sono davvero felice di aver condiviso questa esperienza con voi



info@fem.digital | www.fem.digital