

PROGETTO CORSO TECNOLOGIE E INCLUSIONE (4 incontri da 2h 30m)

Rivolto ai docenti del Team per l'innovazione digitale

Il **Team per l'innovazione digitale**, costituito da 3 docenti, ha la funzione di supportare e accompagnare l'innovazione didattica nelle istituzioni scolastiche e l'attività dell'Animatore digitale.

Tempi: 10 ore	Azioni / contenuti	tecnologie
1° INCONTRO PATTO FORMATIVO	Come rilevare i bisogni dell'istituzione scolastica?	check list, questionari
	Come favorire un clima inclusivo nell'istituzione scolastica? (docenti, alunni, famiglie, territorio)	modalità di comunicazione, coinvolgimento (i social?)
	Come rispondere ai bisogni ?	creare videotutorial, reperire risorse nella rete (Immagini, mappe, video, sw,..)
	Collaborazione – condivisione	sitografie , bookmarker,
	PROFILO DEL DOCENTE INCLUSIVO	analisi
	ACCESSIBILITA' PER TUTTI Documenti accessibili, siti accessibili.	Come creare un pdf accessibile
2° INCONTRO METODOLOGIE DIDATTICHE che favoriscono l'inclusione RISORSE	Classe capovolta e inclusione	lezioni multimediali edpuzzle, youtube
	Learning by doing - i laboratori (atelier creativi)	Valorizzare l'operatività
	Tecnologiche e logistiche	Strumenti, spazi, arredi, laboratori, ... flessibili
	Sw autore vs sw libero	Sodilinux, Sw portable, webware,....
	BYOD per alunni BES	
	operare in team, condividere lavorare da casa	classe virtuale strumenti di condivisione
3° INCONTRO STRUMENTI	Tecnologie specifiche per problemi specifici: gli strumenti compensativi	Cartaceo vs digitale Reperire strumenti da stampare
	per visualizzare	mappe mentali e concettuali, timeline, infografiche
	Per ascoltare	sintesi vocali – libri digitali – audiolibri
	Accedere al video con la vista e l'udito:	sottotitolare con amara
	Scrivere un testo con la voce	Strumenti di google
4° INCONTRO DAGLI STRUMENTI COMPENSATIVI ALLE COMPETENZE COMPENSATIVE	Creazione di un gruppo classe cooperativo	Peer education
	La LIM strumento per l'inclusione	Open sankore
	le tecnologie come strumenti per imparare, anche attraverso il gioco, strategie didattiche meta cognitive	Learning games Documentare e ripercorrere la didattica
	Aprirsi al digitale: integrare il digitale nella didattica	Dalla carta al digitale
	Indicatori dell'efficacia della propria azione	Strumenti di verifica