

Percorso formativo Digital Diversability SCUOLA FUTURA

Percorso Formativo (Polo STEAM - Tropea)

<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/es/digital-diversability>



L'iscrizione ai percorsi formativi avviene esclusivamente nell'**area riservata**. Per ricercare con facilità un percorso formativo consigliamo di utilizzare l'**ID percorso** che si trova in questa scheda di dettaglio.

- ID percorso

108004

- Titolo Percorso

Digital Diversability

- Tipologia

Blended

- Data inizio

11/03/2023

- Data di conclusione

28/03/2023

- Durata (in ore)

25

- Numero posti

30

- Luogo di svolgimento

IIS "N. De Filippis – G. Prestia", Vibo Valentia [Mappa QUI](#) o QRCode



- Descrizione

La ricerca a supporto delle disabilità sempre più coincide con la messa a punto di tecnologie abilitanti, in grado di migliorare il tenore di vita delle persone e delle loro famiglie.

Sono disponibili software didattici accessibili a persone con disabilità, previa relativa formazione per insegnanti e tecnologie in realtà aumentata e/o mista per facilitare l'engagement e l'apprendimento in alunni con difficoltà sociali, emotive o comportamentali, quali il disturbo da deficit di attenzione.

A partire dall'impiego delle tecnologie, infatti, è possibile attivare percorsi di recupero basati su una logica di empowerment, ossia sul "rafforzamento" e sul "potenziamento" di capacità e competenze, per offrire alle persone con disabilità, in accordo con la loro personalità, le loro risorse e i loro limiti, la possibilità di migliorare la propria autonomia, di compiere scelte autodeterminate e a riacquisire un controllo sulla propria vita e autostima.

In quanto strumenti che favoriscono l'autonomia, inoltre, gli ausili digitali per la disabilità ristabiliscono un nuovo equilibrio nelle relazioni con se stessi e con gli altri. Questo è valido in particolare per i cosiddetti ausili per la comunicazione che restituiscono la libertà di parola a coloro che non riescono ad esprimersi attraverso i comuni canali comunicativi. La tecnologia offre l'opportunità di interagire con l'ambiente circostante, di esprimere i propri pensieri, i propri bisogni, le proprie volontà. Perché comunicare è un diritto, una necessità naturale. È la premessa di base affinché possa esserci realmente integrazione.

- Regioni destinatarie della formazione

INTERO TERRITORIO NAZIONALE

- Tipologia scuola

Scuola secondaria I grado, Scuola secondaria II grado

- Macro argomento

Didattica digitale

- Destinatari

Docenti

- Area DigCompEdu

2. Risorse digitali

3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

- Livello di ingresso

B1. Sperimentatore/Intermedio/Conosce e utilizza in modo efficace e responsabile

- Programma

Sabato 11 Marzo 2023 in presenza presso: IIS "N. De Filippis – G. Prestia", Vibo Valentia

Ore 9-13 Prerequisiti per equilibrare i livelli di partenza dei corsisti. Strategie educative nella didattica per la disabilità. Utilizzo pratico di app specifiche per l'apprendimento. Analisi attrezzature utili ad agevolare i compiti dei docenti, alunni, genitori. Studio di strategie abilitative basate su interazione, attività e giochi cooperativi, con l'obiettivo di limitare i deficit indotti da patologie, favorire le relazioni interpersonali e migliorare i processi di apprendimento. Progettazione di percorsi didattico-disciplinari e presentazione di applicativi per l'insegnamento delle discipline STEAM. Strategie inclusive: dal cooperative learning alla gamification, dal tinkering al making. Strumenti sw digitali audio e video. Applicazioni digitali per la didattica delle STEAM (dalle schede didattiche interattive al laboratorio online). Strumenti per realizzare verifiche personalizzate.

Ore 13-15 Pranzo (a cura dell'organizzazione)

Ore 15-18 Il mondo AR, VR, MX come ausili H. Ambienti immersivi e stimolanti. Esempi pratici Uso introduttivo di applicativi per la creazione e l'esplorazione di attività didattiche inclusive in realtà virtuale e aumentata VR/AR.

Sabato 18 Marzo 2023 in presenza presso: IIS "N. De Filippis – G. Prestia", Vibo Valentia

Ore 9-13 I Big Data e la loro importanza. Semplici esempi di trattamento dati. L'Intelligenza Artificiale nel mondo H. Previsioni futuribili. Aspetti etici dell'IA. Esempi pratici di realizzazioni utili e laboratoriali per diversi aspetti della disabilità.

Ore 13-15 Pranzo (a cura dell'organizzazione)

Ore 15-18 Uso di applicativi per la creazione collaborativa di contenuti digitali e comunicazione aumentativa alternativa (CAA). Gli strumenti sw e hw devono essere adattati alle esigenze attuali dell'allievo, ma al tempo stesso devono essere flessibili ed evolversi con la persona in tutti i suoi aspetti emotivi, cognitivi e sociali. Uso di strumenti free per trattare immagini, animazioni, video anche 3D. Web App gratuite per la creazione di giochi didattici interattivi, creazione di schede didattiche interattive personalizzate per le esercitazioni e la valutazione. La domotica, tappa importante per l'H.

Attività Sincrona online 2 incontri 3h ciascuno in date da definire ad avvio corso.

Autoformazione, approfondimento e ricerca in rete (3h)

Restituzione del Project Work (2h)

Realizzazione e consegna di un project work relativo ad attività svolte in classe in presenza di alunni diversamente abili che possano essere condivise dal gruppo docenti partecipanti. Il tutto per costruire insieme una repository di buone pratiche facilmente fruibili.

- Relatore

Ing. FORTUNATO DE LUCA

- Tutor:

Prof. ROBERTO GARZULLI

- **Data inizio iscrizioni**

01/02/2023

- **Data fine iscrizioni**

28/02/2023
