



**PRESENTA:**



**Contributo di  
partecipazione:  
€122,00**

**PERCORSI CULTURALI  
ON DEMAND:**

**DIDATTICA INCLUSIVA E STRATEGIE  
PER LA MOTIVAZIONE:  
PERSONALIZZARE L'APPRENDIMENTO,  
ACCENDERE L'INTERESSE**



**DURATA 20 ORE**

**IN QUATTRO  
MODULI VIDEO**



## PRESENTAZIONE

Ogni modulo video di questo evento culturale propone un approfondimento dedicato alla didattica inclusiva e alle strategie per favorire la motivazione e il coinvolgimento degli studenti.

L'iniziativa intende offrire spunti di riflessione e confronto sulle metodologie didattiche innovative, con particolare attenzione agli studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES) e Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA).

Gli incontri prevedono:

- approfondimenti tematici;
- presentazione di buone pratiche;
- analisi di casi.

## A CHI È RIVOLTO

L'evento è rivolto a:

- docenti di ogni ordine e grado;
- educatori;
- dirigenti scolastici;
- figure interessate ai temi del benessere e dell'inclusione.

Non sono previsti requisiti di accesso specifici,

L'evento aderisce al progetto:

**“Adotta la tua scuola – Formazione che genera valore”**

Una quota dell'imponibile complessivo sarà destinata, secondo regolamento, alla scuola con il maggior numero di docenti partecipanti.





## ARTICOLAZIONE DEI MODULI VIDEO

**DIDATTICA INCLUSIVA E STRATEGIE PER LA  
MOTIVAZIONE: PERSONALIZZARE  
L'APPRENDIMENTO, ACCENDERE L'INTERESSE**

### MODULO VIDEO 1

**DIDATTICA INCLUSIVA  
PER BES E DSA**

### MODULO VIDEO 2

**FLIPPED  
CLASSROOM E  
INCLUSIONE  
CON LE TIC**

### MODULO VIDEO 3

**COOPERATIVE  
LEARNING E  
PROJECT-BASED  
LEARNING PER TUTTI**

### MODULO VIDEO 4

**GAMIFICATION,  
MOTIVAZIONE E  
STRUMENTI  
DIGITALI**

**DOCENTE: Prof.ssa Giorgia Caucci**



**PACT FOR  
SKILLS***Leader*



## MODULO VIDEO 1:

### DIDATTICA INCLUSIVA PER BES E DSA

#### 1.1 Richiamo a BES e DSA:

- quadro concettuale e normativo (cenni a PDP e PEI).

#### 1.2 Principi della didattica differenziata e personalizzata.

#### 1.3 Strumenti compensativi e misure dispensative:

- cosa sono e come si applicano.

#### 1.4 Riflessione sull'UDL (Universal Design for Learning) e il suo legame con le TIC.

### TEMI E AREE DI APPROFONDIMENTO

- Bisogni educativi speciali (BES) e disturbi specifici dell'apprendimento (DSA); didattica inclusiva e personalizzazione.
- Didattica e metodologie; didattica per competenze e competenze trasversali.



PACT FOR  
SKILLS *Leader*



## **MODULO VIDEO 2:**

### **FLIPPED CLASSROOM E INCLUSIONE CON LE TIC**

**2.1 La Flipped Classroom come strategia per la personalizzazione dei tempi di apprendimento.**

**2.2 Strumenti digitali per la creazione di videolezioni e materiali pre-lezione accessibili (es. sottotitoli, trascrizioni).**

**2.3 Creazione di materiali didattici digitali accessibili (formati, contrasti, font).**

### **TEMI E AREE DI APPROFONDIMENTO**

- Innovazione didattica e didattica digitale; didattica inclusiva e personalizzazione.
- Didattica e metodologie; didattica per competenze e competenze trasversali.



**PACT FOR  
SKILLS***Leader*



## **MODULO VIDEO 3:**

### **COOPERATIVE LEARNING E PROJECT-BASED LEARNING PER TUTTI**

#### **3.1 Cooperative Learning:**

- strutturazione di gruppi eterogenei e ruoli per favorire l'interdipendenza positiva.

#### **3.2 Project-Based Learning (PBL):**

- l'apprendimento significativo attraverso la risoluzione di problemi autentici, adattato alle diverse esigenze.

#### **3.3 Strumenti digitali compensativi e dispensativi specifici (es. sintesi vocale, software OCR, mappe concettuali digitali).**

#### **3.4 Strumenti digitali per la collaborazione di gruppo (es. Jamboard, Padlet, Google Docs).**

### **TEMI E AREE DI APPROFONDIMENTO**

- Didattica inclusiva e personalizzazione; metodologie didattiche attive.
- Didattica e metodologie; didattica per competenze e competenze trasversali; innovazione didattica e didattica digitale.



**PACT FOR SKILLS**  
*Leader*



## **MODULO VIDEO 4:**

### **SUPPORTO DIGITALE PER DIVERSE TIPOLOGIE DI BES**

#### **4.1 Gamification:**

- elementi ludici (punti, badge, livelli) per aumentare il coinvolgimento e la motivazione.

#### **4.2 Game-Based Learning:**

- utilizzo di giochi didattici per l'apprendimento.

#### **4.3 Strategie per promuovere l'autonomia e la fiducia negli studenti attraverso le TIC.**

#### **4.4 Piattaforme per quiz interattivi (es. Kahoot!, Quizizz) e ClassDojo per la gestione della classe.**

### **TEMI E AREE DI APPROFONDIMENTO**

- Innovazione didattica e didattica digitale; motivazione e engagement.
- Didattica e metodologie; didattica per competenze e competenze trasversali.



**PACT FOR  
SKILLS***Leader*



## MODULO DI ADESIONE

Per le iscrizioni vai sul sito: [www.corsi.net](http://www.corsi.net)  
Accedi alla sezione «EVENTI» e scegli quello che fa per te.

Per acquistare con CARTA DOCENTE: accedere al portale ufficiale: [www.cartadeldocente.istruzione.it](http://www.cartadeldocente.istruzione.it) nella sezione “docente” - accedere con Spid.

Nell’ambito «**EVENTI CULTURALI**» dovrà essere generato un voucher con un codice alfanumerico.

Compilare il form tramite il quale verrà validato il voucher per la partecipazione all’evento culturale.  
Vi risponderemo tramite e-mail, entro le successive 48 ore lavorative, confermandovi l'avvenuta validazione del voucher e inviandovi il link di accesso al corso.

Le iscrizioni sono aperte fino ad esaurimento posti.  
Non sono previste selezioni o graduatorie.  
Verrà rilasciato un **attestato di partecipazione** all’evento culturale

## CONTATTI

### SEDE OPERATIVA

Via Gramsci, 122  
00015 - Monterotondo (RM)

T. 06 89 71 53 62  
M. 380 24 24 636

E-MAIL: [INFO@CORSI.NET](mailto:INFO@CORSI.NET)



© Corsi.net è un marchio della C&I S.R.L.



An initiative of the European Commission