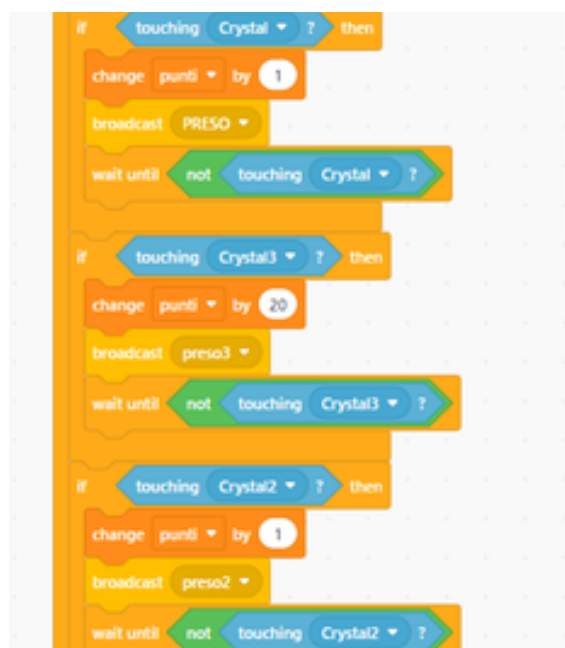
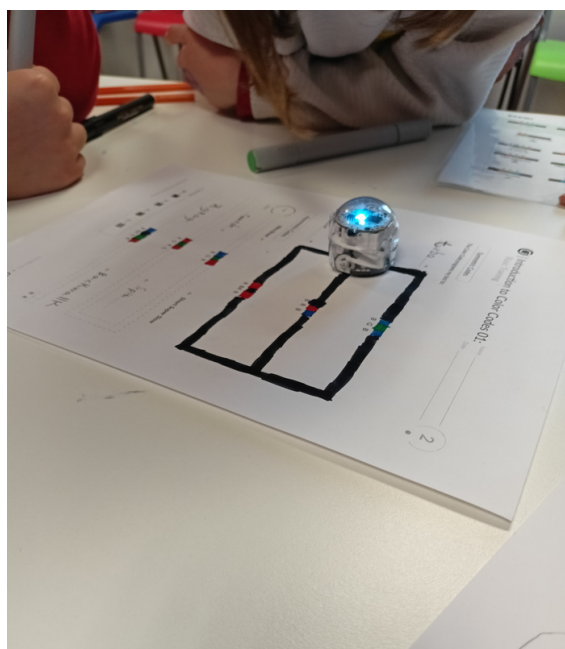
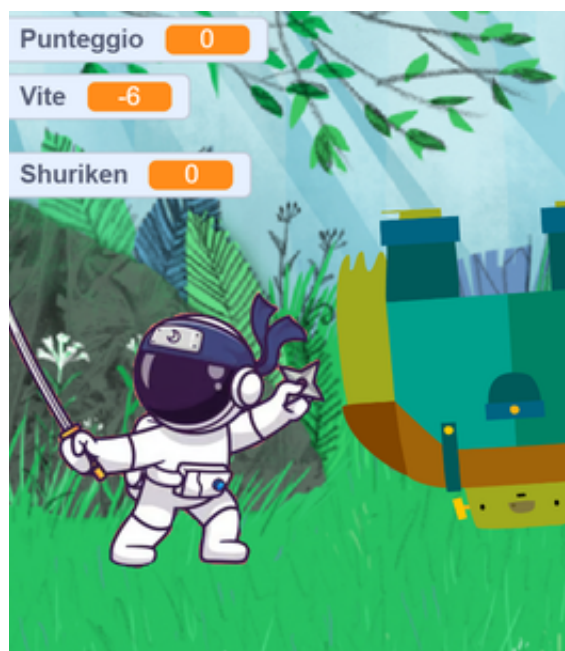


ROBOTICA, GAMING E SUONO PER UNA DIDATTICA INCLUSIVA



Il percorso formativo è rivolto a insegnanti della scuola primaria e secondaria di primo grado, educatori e operatori socioeducativi interessati a integrare metodologie STEAM inclusive nella propria pratica didattica. Attraverso un approccio laboratoriale e partecipativo, i partecipanti avranno l'opportunità di sperimentare attività già testate con bambini e ragazzi neurodivergenti, approfondendo strategie, strumenti tecnologici e modalità di adattamento utili alla gestione di gruppi eterogenei.

Durata: 3 ore (modulabile in base alle esigenze dell'istituto o dell'ente ospitante).

La formazione prende avvio dall'esperienza maturata nella progettazione di laboratori di robotica educativa, elettronica creativa, gaming e sperimentazione sonora, utilizzati come esempi concreti per riflettere sulle potenzialità delle discipline STEAM come strumenti di inclusione e partecipazione. Partendo dai principi dell'Universal Design for Learning (UDL), il percorso fornirà strumenti pratici per progettare attività accessibili, motivanti e flessibili, capaci di coinvolgere studenti con differenti modalità di apprendimento e livelli di competenza.

Dopo una breve introduzione teorica, verranno presentati casi studio e attraverso l'analisi delle esperienze sarà possibile approfondire aspetti legati all'organizzazione degli spazi e dei tempi, alla gestione dei materiali, alla definizione di obiettivi progressivi e all'utilizzo del feedback immediato come supporto all'apprendimento.

La parte laboratoriale sarà dedicata all'elettronica creativa e all'utilizzo di Makey Makey. I partecipanti realizzeranno semplici circuiti con LED, pulsanti e materiali conduttivi, esplorando successivamente le potenzialità della scheda nella costruzione di controller musicali e interfacce alternative. Le attività saranno accompagnate da una riflessione sulle possibili strategie di adattamento per differenti esigenze cognitive, motorie e sensoriali.

Una seconda fase sarà dedicata al gaming educativo e alla progettazione di semplici videogiochi interattivi attraverso strumenti di programmazione visuale come Scratch. L'esperienza consentirà di approfondire il ruolo della personalizzazione, della struttura prevedibile, della motivazione e del coinvolgimento attivo nella progettazione di attività inclusive.

Durante il percorso verrà dato spazio al confronto tra i partecipanti, alla condivisione di buone pratiche e alla progettazione di possibili applicazioni all'interno dei propri contesti educativi. L'obiettivo non è soltanto acquisire competenze tecniche, ma sviluppare metodologie trasferibili a diverse discipline, valorizzando l'apprendimento esperienziale, la progettazione inclusiva e la pluralità degli stili di apprendimento.

La formazione si concluderà con la consegna di materiali didattici, schede operative e modelli di laboratorio pronti all'uso. Al termine del percorso i partecipanti avranno acquisito competenze pratiche per progettare e condurre laboratori STEAM inclusivi, utilizzando robotica, elettronica creativa e gaming come strumenti per promuovere autonomia, collaborazione, motivazione e partecipazione attiva di tutti gli studenti.