

PCTO 2025-2026

Titolo del percorso: Cantiere Pedagogico – Costruire Inclusione tra Scuola e Università

Sede: Università di Foggia – Dipartimento di Studi Umanistici – Via Arpi

Responsabile: Manuela “Ladogana e Maria Palumbo

Tutor interno:

Altre RU coinvolte:

N. max studenti per singolo percorso: 30

Classe indicata: (III-IV o V o tutte): TUTTE

N. max di percorsi previsti:

Modalità (on line e/o in presenza): Presenza

Durata: 25 ore presso il DIPARTIMENTO DI STUDI UMANISTICI dell'Università di Foggia (3 giornate da 6 e 1 giornata da 7 ore, da svolgersi in Università, così suddivise: Accoglienza/Icebreaker, Introduzione interattiva, Attività collaborativa 1, Pausa, Attività collaborativa 2, Restituzione e riflessione, Chiusura, 1 ora di valutazione finale)

MODULI	ATTIVITÀ	ORE	CONOSCENZE	COMPETENZE**
Modulo 1 Aspetti teorici: Introduzione all'UDL e tecnologie educative Laboratorio digitale: utilizzo della Digital Board e progettazione di attività con tool come Canva o Genially	Accoglienza e attivazione (30 min)-Icebreaker: giochi rompighiaccio rapidi (es. domande veloci, “La palla della socializzazione”, “Sciarada”) per creare un clima positivo e favorire la conoscenza reciproca. Introduzione interattiva al tema (45 min) -Presentazione breve e coinvolgente: utilizzo di quiz live, sondaggi o brainstorming collettivo su lavagna digitale per raccogliere idee e aspettative. Circle time: discussione in cerchio per far emergere opinioni e vissuti rispetto al tema della giornata. Attività collaborativa 1: Problem solving o team building (1h 15 min) Giochi di collaborazione: ad esempio, “Puzzle d’incontro” o “Costruendo” con Lego, che stimolano comunicazione, negoziazione e lavoro di squadra. Debriefing: breve riflessione guidata sui punti di forza e le criticità emerse durante l'attività. Pausa (30 min) Attività collaborativa 2: Laboratorio pratico (1h 30 min) Case study o simulazione: analisi di un caso reale o simulazione di situazione scolastica da risolvere in gruppo, con restituzione finale in plenaria. Utilizzo di strumenti digitali: creazione di materiali multimediali, quiz o presentazioni collaborative (es. Padlet, Canva, Genially). Restituzione e riflessione (45 min) Presentazione dei lavori di gruppo: ogni team espone brevemente quanto realizzato. Sessione di domande e risposte: confronto aperto con feedback tra pari e con il facilitatore. Circle time finale: valutazione dell'esperienza, raccolta di idee per migliorare i prossimi incontri.	6	- Comprensione degli obiettivi, contenuti, modalità e tempi del percorso formativo. -Consapevolezza del proprio ruolo e del contesto organizzativo in cui si opera. -Conoscenza delle aspettative personali e collettive riguardo al percorso formativo. -Nozioni base sull'importanza dell'interazione, del dialogo e dell'apprendimento collaborativo.	-Capacità di presentarsi e comunicare il proprio background e le proprie aspettative. -Abilità di ascolto attivo e confronto costruttivo con i pari. -Competenza nella definizione condivisa di regole e obiettivi comuni. -Attitudine alla collaborazione e alla cooperazione nel gruppo di apprendimento. -Sviluppo di una mentalità aperta all'apprendimento partecipativo e alla co-costruzione del sapere.

Modulo 2 Workshop: creazione di un'unità didattica UDL con focus su multisensorialità (es. lezione con supporti audio, video, mappe concettuali) Utilizzo di piattaforme e-learning (Moodle o Google Classroom) per strutturare percorsi accessibili	Accoglienza e attivazione (30 min) Icebreaker: gioco collaborativo per creare coesione. Brainstorming su "inclusione" e "diversità" con lavagna virtuale (Padlet). Introduzione interattiva (45 min) Breve presentazione multimediale sui principi UDL: rappresentazione multipla dei contenuti, espressione diversificata, coinvolgimento attivo. Quiz interattivo (Kahoot/Quizizz) per attivare conoscenze pregresse e motivare la discussione. Laboratorio 1: Cooperative learning (1h 15min) Suddivisione in piccoli gruppi eterogenei. Ogni gruppo progetta una mini-unità didattica inclusiva su un tema scelto, utilizzando tecniche di cooperative learning e brainstorming guidato. Ruoli assegnati: facilitatore, relatore, osservatore. Condivisione delle idee su una bacheca digitale (Padlet). Pausa attiva (30 min) Stretching, camminata, gioco di team building per rigenerare energia e focus. Laboratorio 2: Creazione digitale (1h 30min) I gruppi realizzano materiali multimediali inclusivi (mappe concettuali, video, presentazioni) con strumenti digitali collaborativi (Canva, Genially, Padlet, Diffit, Napkin). Attività di peer tutoring: i gruppi si scambiano i materiali e forniscono feedback costruttivo. Restituzione e riflessione (45 min) Ogni gruppo presenta il proprio lavoro. Discussione collettiva: punti di forza, criticità, possibili miglioramenti. Circle time: riflessione su come le metodologie attive e digitali abbiano favorito l'inclusione.	6	-Principi fondamentali dell'Universal Design for Learning (UDL) e loro applicazione nella progettazione didattica inclusiva. -Metodologie didattiche attive e inclusive, con particolare attenzione alla multisensorialità e alla differenziazione dei contenuti. -Utilizzo di strumenti digitali per la creazione di materiali educativi accessibili e coinvolgenti (es. Canva, Genially, piattaforme e-learning). -Strategie per favorire l'inclusione di alunni con bisogni educativi speciali (BES), disturbi specifici dell'apprendimento (DSA) e diversità culturali.	-Capacità di progettare unità didattiche che rispettino i principi UDL, integrando modalità diverse di rappresentazione, espressione e coinvolgimento degli studenti. -Abilità nell'uso collaborativo di strumenti digitali per creare materiali didattici multimediali e interattivi. Competenza nel lavoro di gruppo cooperativo, con assunzione di ruoli specifici (facilitatore, relatore, osservatore) per la gestione efficace del processo progettuale. -Capacità di peer tutoring e feedback costruttivo, finalizzati al miglioramento continuo dei materiali e delle strategie didattiche. - Sviluppo di soft skill come teamwork, comunicazione efficace, problem solving e flessibilità metodologica.
--	---	---	---	---

Modulo 3 Simulazione e osservazione in contesti reali Role-playing: gestione di una "classe inclusiva virtuale" con studenti che interpretano diversi bisogni educativi. Osservazione guidata di lezioni universitarie o tirocini nella facoltà ospitante	Accoglienza e attivazione (30 min) Icebreaker collaborativo per creare un clima di fiducia (es. "Penso, condivido, ascolto"). Presentazione degli obiettivi specifici: comprendere dinamiche di inclusione e gestione della classe. Simulazione in gruppi (2h) Divisione in piccoli gruppi eterogenei. Ogni gruppo riceve un caso simulato con studenti che presentano bisogni educativi diversi (DSA, BES, alunni stranieri, ecc.). Ruoli assegnati (insegnante, studenti, osservatori). I gruppi progettano e mettono in scena strategie inclusive, utilizzando tecniche di cooperative learning per la gestione della classe. Uso di schede guida per facilitare la riflessione sulle pratiche adottate. Pausa attiva (30 min) Attività di movimento leggero o breve gioco di socializzazione per rinnovare energia e concentrazione. Osservazione guidata (1h 30min) Visione di video-lezioni o partecipazione a lezioni reali presso la facoltà di Scienze della Formazione Primaria. Annotazione di elementi chiave relativi a inclusione, metodologie e gestione della classe. Utilizzo di griglie di osservazione strutturate per facilitare l'analisi. Debriefing collaborativo (1h) Divisione in gruppi per confronto sulle osservazioni e sulle simulazioni. Discussione guidata in plenaria con il facilitatore per mettere in relazione teoria e pratica. Momento metacognitivo: riflessione su cosa ha funzionato, criticità e possibili miglioramenti. Chiusura e compito finale (30 min) Sintesi dei principali apprendimenti. Raccolta feedback dai partecipanti.	6	-Comprensione delle dinamiche di inclusione e gestione della classe in contesti educativi reali. -Conoscenza dei bisogni educativi speciali (BES, DSA, diversità culturali) e delle strategie per rispondere efficacemente a tali esigenze. -Approfondimento delle metodologie didattiche innovative e inclusive, con particolare attenzione all'uso di simulazioni e osservazioni guidate come strumenti di apprendimento. -Familiarità con strumenti e tecniche di osservazione sistematica e analisi delle pratiche educative, anche attraverso griglie strutturate.	Capacità di progettare e mettere in pratica strategie inclusive in situazioni simulate, assumendo ruoli diversi e collaborando in gruppo (role playing). -Sviluppo di soft skill quali empatia, problem solving, comunicazione efficace e lavoro cooperativo in contesti educativi complessi. -Abilità di osservazione critica e analisi riflessiva di pratiche didattiche reali, con capacità di individuare punti di forza e aree di miglioramento. -Competenza nell'utilizzo di strumenti digitali per annotazioni collaborative e condivisione di feedback (es. Google Docs, Padlet). -Capacità di partecipare a momenti di debriefing e riflessione metacognitiva, integrando teoria e pratica per migliorare la propria formazione pedagogica.
---	---	---	--	---

Modulo 4 Restituzione e valutazione Presentazione dei project work (es. portfolio digitale con materiali prodotti) 13. Debriefing con docenti universitari e tutor su criticità emerse 2. Autovalutazione delle competenze acquisite tramite rubriche UDL	Accoglienza e attivazione (30 min) Icebreaker collaborativo per creare un clima aperto e positivo (es. “Condivido un successo personale”). Esplicitazione degli obiettivi dell’incontro e raccolta delle aspettative tramite strumenti digitali interattivi (es. Wooclap, Mentimeter). Presentazione project work (2h) Divisione in gruppi per la presentazione delle unità didattiche e materiali multimediali prodotti. Ogni gruppo espone in plenaria con supporto di slide, video o demo digitali. Domande e risposte per stimolare il confronto e l’approfondimento. Pausa attiva (30 min) Breve attività di movimento o gioco collaborativo per rinnovare energia e focus. Feedback peer-to-peer (1h 15min.) Suddivisione in gruppi diversi da quelli di lavoro per una peer review strutturata. Utilizzo di rubriche condivise per valutare aspetti come inclusività, creatività, efficacia comunicativa. Discussione tra pari per fornire feedback costruttivi e suggerimenti di miglioramento. Circle time riflessivo (1h) Momento di condivisione aperta in cerchio, facilitato dal docente, per riflettere sull’esperienza complessiva. Discussione su cosa ha funzionato, ostacoli incontrati, competenze sviluppate e applicazioni future. Promozione di empatia, ascolto attivo e senso di comunità. Autovalutazione e chiusura (45 min) Compilazione individuale di rubriche di autovalutazione digitale (es. Google Forms) per aumentare consapevolezza e responsabilità. Sintesi finale da parte del docente con evidenziazione dei punti di forza e delle aree di miglioramento. Consegna di attestati di partecipazione e indicazioni per eventuali approfondimenti o compiti a casa.	6	-Comprensione dei criteri e degli strumenti per la valutazione di materiali e attività didattiche, con particolare attenzione all’inclusività e all’efficacia comunicativa. -Conoscenza delle modalità di feedback costruttivo e delle tecniche di autovalutazione e valutazione tra pari. -Approfondimento delle dinamiche di gruppo e dei processi comunicativi che favoriscono un clima di apprendimento positivo e collaborativo. -Nozioni di base sulle rubriche di valutazione e strumenti digitali per la raccolta e l’analisi dei feedback.	Capacità di presentare e comunicare efficacemente i propri lavori e idee in contesti di gruppo e plenari. -Abilità di ascolto attivo, confronto costruttivo e negoziazione di punti di vista diversi. -Competenza nel fornire e ricevere feedback costruttivi, utilizzando rubriche condivise e strumenti digitali collaborativi. -Sviluppo di capacità metacognitive attraverso la riflessione sul proprio percorso di apprendimento e sulle strategie adottate. -Autovalutazione consapevole delle proprie competenze e identificazione di aree di miglioramento. -Rafforzamento delle soft skill quali teamwork, comunicazione efficace, empatia, pensiero critico e responsabilità personale. Correlato Quali competenze trasversali vengono attivate dal modulo 4 Come il modulo 4 sviluppa capacità di comunicazione e collaborazione In che modo il modulo promuove l’empatia e la gestione delle emozioni Quali abilità di problem solving si rafforzano nel percorso del modulo 4 Come il modulo contribuisce alla crescita della consapevolezza culturale e imprenditoriale.
--	---	---	---	---

<i>Scansione attività giornaliera</i>		
Fase	Durata	Attività principale
Accoglienza/Icebreaker	30 min	Giochi di conoscenza
Introduzione interattiva	45 min	Quiz, circle time, brainstorming
Attività collaborativa 1	1h 15min	Giochi di team building, debriefing
Pausa	30 min	
Attività collaborativa 2	1h 30min	Laboratorio pratico, case study, digitale
Restituzione e riflessione	45 min	Presentazioni, domande, circle time
Chiusura	15 min	Sintesi e compito finale

* In caso di immatricolazione – come previsto da Art 2. Comma 8 della convenzione quadro – il soggetto ospitante potrà riconoscere, agli studenti che abbiano seguito i PCTO, l’acquisizione di Crediti Formativi Universitari se coerenti con i piani didattici dei corsi di laurea e secondo le modalità prescritte dai Regolamenti vigenti.