



Co-funded by  
the European Union

**T.A.L.E. - Teaching through Alternative Learning Environments**  
**Erasmus+ 2024-2-IT02-KA210-SCH-000295450**

# Methodological Toolkit

T.A.L.E. - Attività 1

**CUORE**  
IMPRESA SOCIALE



**Erasmus+**  
Enriching lives, opening minds.



Co-funded by  
the European Union

## INDICE 1

<b>Introduzione</b>	<b>pag 4</b>
❖ <b>Panoramica del Progetto TALE</b>	<b>pag 6</b>
❖ <b>Contesto Educativo e Sfide Attuali</b>	<b>pag 9</b>
□ Sfide dell'inclusione	
□ Evidenze scientifiche	
□ Profilo degli studenti con BES	
❖ <b>Dati dai Paesi Partecipanti</b>	<b>pag 14</b>
❖ <b>Obiettivi del Toolkit</b>	<b>pag 22</b>
❖ <b>Gamificazione e Scelte Metodologiche</b>	<b>pag 24</b>
❖ <b>Tecnologie Accessibili e Adattive</b>	<b>pag 29</b>
❖ <b>Didattica Inclusiva attraverso Gamificazione, Digital Storytelling e UDL</b>	<b>pag 31</b>



## INDICE 2



Co-funded by  
the European Union

- ❖ **App Utili TALE per gli Insegnanti** **pag 34**
- ❖ **Attività Didattiche** **pag 35**
- ❖ **Obiettivi della Formazione Docenti** **pag 36**
- ❖ **Buona Pratica Scelta da TALE: *Con Cento Mani.***  
***Con Cento Cuori* - descrizione e adattamento al progetto TALE** **pag 39**
- ❖ **Raccolta dei Risultati e Prospettive Future** **pag 44**
- ❖ **Riferimenti Bibliografici** **pag 47**



Co-funded by  
the European Union

## ***TOOLKIT METODOLOGICO: INTRODUZIONE***

Il partenariato del progetto Erasmus+ T.A.L.E. “Teaching through Alternative Learning Environments” è composto da quattro organizzazioni, tra cui tre scuole secondarie di primo grado: la scuola spagnola “**Colegio Córdoba**”, la scuola lituana “**ALYTAUS DAINAVOS PROGIMNAZIJA**” e la scuola italiana “**Istituto Comprensivo Pescara 10**”, oltre al partner capofila, l’impresa sociale italiana **CUORE Srl** di Roma.

Il principale beneficio che i partner intendono raggiungere attraverso l’implementazione di questo progetto riguarda la creazione e l’applicazione di un insieme di metodologie didattiche valide, rappresentative dei diversi contesti nazionali e, soprattutto, adeguate ad affrontare i complessi Bisogni Educativi Speciali (BES) presenti nei vari ambienti scolastici.

Nelle attività finora realizzate dai partner è stato fondamentale creare un terreno comune di strategie, metodologie e linee guida – raccolte in questo Toolkit – per supportare la realizzazione di percorsi educativi basati su prodotti multimediali innovativi. Queste risorse sono progettate per permettere ad altre scuole, sia nazionali che internazionali, di adottare e integrare tali metodologie nelle proprie pratiche didattiche.





Co-funded by  
the European Union

## ***TOOLKIT METODOLOGICO: INTRODUZIONE***

Il concetto di apprendimento attraverso il gioco è cresciuto esponenzialmente grazie alla digitalizzazione. La gamificazione e l'apprendimento basato sul gioco hanno acquisito progressivamente sempre maggiore rilevanza, offrendo opportunità educative innovative fondate su solide teorie psicopedagogiche.

Le evidenze scientifiche hanno sostenuto e motivato i finanziamenti europei e lo sviluppo del progetto Erasmus T.A.L.E., ponendo l'attenzione sull'importanza di promuovere nelle scuole metodologie efficaci – capaci di sfruttare appieno le innovazioni del settore – per migliorare l'inclusione educativa e garantire a tutti gli studenti pari opportunità di successo scolastico.

Le attività di formazione e sperimentazione proposte mirano a favorire lo sviluppo di strumenti utili per le scuole e di competenze chiave per gli insegnanti, consentendo loro di progettare e creare in autonomia prodotti multimediali personalizzati a supporto della didattica per studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES) e Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA).





## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Panoramica del Progetto***

L'obiettivo generale del progetto "T.A.L.E." è fornire agli insegnanti metodologie innovative e inclusive basate sulla **Gamificazione** e sul **Digital Storytelling**, al fine di rispondere in modo efficace ai bisogni educativi degli studenti con **Bisogni Educativi Speciali (BES)**.

In linea con la priorità verticale del progetto, *"Contrastare lo svantaggio educativo, l'abbandono scolastico precoce e le basse competenze nelle abilità di base"*, il progetto mira a promuovere un approccio inclusivo all'istruzione, coerente con il principio europeo **"Leave No One Behind"**.

In riferimento alla priorità orizzontale del programma Erasmus+ *"Inclusione e diversità in tutti i settori dell'istruzione, della formazione, della gioventù e dello sport"*, il progetto T.A.L.E. si propone di offrire questo **Toolkit Metodologico** per insegnanti, utile a sostenere lo sviluppo di competenze nella progettazione di percorsi di apprendimento basati sulla Gamificazione e sul Digital Storytelling.



Co-funded by  
the European Union





Co-funded by  
the European Union

## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Panoramica del Progetto***

### **TARGET 1 - Insegnanti della Scuola**

Per l'attuazione delle attività del progetto T.A.L.E. è prevista la partecipazione complessiva di almeno 24 insegnanti delle scuole secondarie di primo grado, 8 per ciascuna scuola coinvolta.

In co-progettazione con i partner del progetto, gli insegnanti di Italia, Spagna e Lituania sono invitati a creare uno o più prodotti multimediali che utilizzino gli strumenti educativi offerti dalla Gamificazione e dal Digital Storytelling.

Questi prodotti saranno successivamente testati in piccoli gruppi composti da insegnanti e studenti selezionati (almeno un insegnante ogni cinque studenti) in ciascuna scuola partner.

### **TARGET 2 - BENEFICIARI FINALI**

Studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES) e Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA)

Un campione di almeno 45 studenti complessivi provenienti dai 3 paesi partner, di età compresa tra 11 e 13 anni, verrà coinvolto nella fase di sperimentazione – circa 12 studenti per ciascuna scuola partecipante.

Gli studenti coinvolti beneficeranno di una didattica efficace e inclusiva, in linea con i loro stili individuali di apprendimento, contribuendo allo stesso tempo al miglioramento e all'ottimizzazione degli strumenti oggetto di sperimentazione.



Co-funded by  
the European Union

## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Panoramica del Progetto***

### **Gruppi Target e Bisogni Formativi**

Gruppi Target	Bisogni Formativi Affrontati	Soluzione Proposta
<p>Insegnanti (minimo 24) delle scuole secondarie di primo grado con un'alta presenza di studenti con BES e DSA</p>	<p>Necessità di metodologie didattiche innovative e inclusive per gestire la complessità dei BES e prevenire l'abbandono scolastico precoce</p>	<p>Metodologia Didattica Basata sul Gioco e sul Digital Storytelling</p>
<p>Studenti con BES e DSA (minimo 45)</p>	<p>Necessità di una didattica efficace e inclusiva, allineata agli stili di apprendimento individuali. Necessità di strumenti digitali compensativi e di supporto che migliorino l'apprendimento e rafforzino le abilità cognitive.</p>	<p>Personalizzazione e Adattamento dei Contenuti - Inclusione e Diversità</p>
<p>Studenti a rischio di abbandono scolastico precoce (con priorità per studenti ucraini recentemente immigrati)</p>	<p>Necessità di facilitare l'integrazione nei nuovi ambienti di apprendimento e prevenire l'abbandono scolastico precoce</p>	<p>Trasformazione Digitale</p>



## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Contesto Educativo e Sfide Attuali***



Co-funded by  
the European Union

**Aumento del Numero di Studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES)**  
Negli ultimi anni, i sistemi educativi di tutto il mondo hanno registrato un significativo aumento del numero di studenti identificati con Bisogni Educativi Speciali (BES). Questo cambiamento riflette una maggiore consapevolezza e strumenti diagnostici più accurati, ma comporta anche nuove sfide per insegnanti e istituzioni. Gli educatori sono oggi chiamati a garantire esperienze di apprendimento eque e di alta qualità, in grado di rispondere a una vasta gamma di differenze cognitive, emotive e fisiche tra gli studenti.





## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Contesto Educativo e Sfide Attuali***



Co-funded by  
the European Union

### **Sovraccarico Amministrativo e Mancanza di Risorse**

Attualmente, gli insegnanti affrontano un crescente carico amministrativo che riduce il tempo disponibile per la pianificazione delle lezioni, l'innovazione pedagogica e il supporto individualizzato agli studenti. Le richieste istituzionali, gli obblighi di rendicontazione e la gestione delle piattaforme digitali generano elevati livelli di stress e demotivazione, incidendo sia sul benessere degli insegnanti sia sulla qualità complessiva dell'istruzione.

Inoltre, vi è spesso carenza di risorse materiali, tecnologiche e umane, specialmente nei contesti vulnerabili. La mancanza di materiali didattici, infrastrutture adeguate e personale di supporto costringe gli insegnanti a svolgere più ruoli contemporaneamente. È quindi fondamentale semplificare le attività burocratiche e garantire investimenti sostenuti nelle risorse educative, permettendo agli insegnanti di concentrarsi sul lavoro pedagogico e di promuovere un'istruzione più inclusiva, equa e di alta qualità.



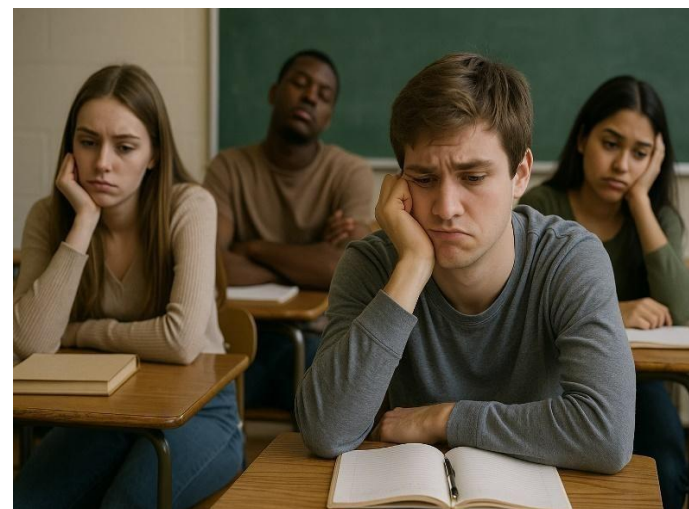
## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Contesto Educativo e Sfide Attuali***



Co-funded by  
the European Union

### **Difficoltà a Mantenere la Motivazione e il Coinvolgimento**

Una delle principali sfide nelle classi inclusive è mantenere la motivazione e il coinvolgimento degli studenti con profili di apprendimento diversi. I metodi didattici tradizionali spesso non riescono a catturare la loro attenzione né ad adattarsi alle loro esigenze individuali. Gli studenti con BES possono perdere interesse quando l'insegnamento non è allineato ai loro stili di apprendimento, interessi o ritmi, portando a frustrazione, minore partecipazione e cali nel rendimento scolastico.



### **Necessità di Strategie Innovative e Inclusive**

Per superare queste barriere, gli insegnanti devono adottare strategie educative innovative e inclusive che vadano oltre gli approcci convenzionali. Tali strategie non devono solo adattarsi alle diverse capacità di apprendimento, ma anche promuovere un senso di appartenenza e valorizzazione tra gli studenti. L'obiettivo è progettare ambienti di apprendimento flessibili, coinvolgenti e capaci di rispondere alle esigenze diversificate di tutti gli studenti.





## **TOOLKIT METODOLOGICO: Contesto Educativo e Sfide Attuali**



Co-funded by  
the European Union

**Ricerca  
ed  
Evidenze**



Esplorare l'Impatto della Gamificazione sullo Sviluppo delle Competenze in Contesti per Bisogni Educativi Speciali (Hussein et al., 2023). Revisione sistematica di studi condotti tra il 2015 e il 2022 sull'applicazione della gamificazione nell'educazione speciale.



Apprendimento Basato sul Gioco per Studenti con Disabilità (Tlili et al., 2022). Utilizzo di giochi digitali e apprendimento basato sul gioco in classi miste (studenti con e senza disabilità).



Trasformare l'Educazione Inclusiva attraverso Gamificazione e Strategie di Apprendimento Attivo (Rosero & Inga, 2025). Studio condotto con insegnanti in Ecuador, con focus sulla gamificazione e sulle strategie di apprendimento attivo in contesti inclusivi.



Educazione Inclusiva attraverso la Tecnologia: Una Revisione Sistemica (Navas-Bonilla et al., 2025). Revisione di 159 studi sulle pratiche e sugli strumenti tecnologici che supportano la partecipazione di studenti con bisogni educativi diversificati.



Come la Gamificazione può Supportare gli Studenti Autistici (blog / ricerca applicata). Mostra che gli ambienti gamificati favoriscono l'apprendimento in contesti a bassa pressione, riducendo l'ansia, aumentando la partecipazione e migliorando la concentrazione negli studenti con Disturbo dello Spettro Autistico (ASD).



## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Contesto Educativo e Sfide Attuali***



Co-funded by  
the European Union

**La gamificazione, il digital storytelling e il framework del Universal Design for Learning (UDL) si sono rivelati soluzioni efficaci a queste sfide.**

- **Gamificazione:** introduce elementi di gioco – come ricompense, sfide e monitoraggio dei progressi – nel processo di apprendimento, aumentando la motivazione e la partecipazione attiva.
- **Digital storytelling:** utilizza strumenti multimediali per aiutare gli studenti a esprimersi creativamente, connettersi emotivamente con i contenuti e sviluppare competenze comunicative e di pensiero critico.
- **UDL (Universal Design for Learning):** fornisce un framework strutturato per progettare lezioni che offrano molteplici modalità di rappresentazione, coinvolgimento ed espressione, garantendo accessibilità e flessibilità per tutti gli studenti.
- **Combinati, questi approcci possono trasformare l'esperienza di apprendimento per gli studenti con BES, promuovendo motivazione, partecipazione e inclusione nelle classi moderne.**



## **TOOLKIT METODOLOGICO: Dati dai Paesi Partecipanti - ITALIA**



Co-funded by  
the European Union

*L'ultimo rapporto pubblicato sull'inclusione si riferisce ai dati per l'anno scolastico 2023-2024, non ancora disponibili per il 2024-2025.*

*Secondo ISTAT (Istituto Nazionale di Statistica), nel 2023-2024 gli studenti con disabilità erano quasi 359.000, pari al 4,5%*

*del totale degli studenti.*

- Rispetto all'anno precedente si registra un incremento del +6%, mentre negli ultimi 5 anni l'aumento è stato del +26%. Tipologie di disabilità (dati ISTAT):*
- Disabilità intellettiva: circa 40% degli studenti con disabilità; questa quota cresce fino a ~46% nelle scuole secondarie di primo grado e ~52% nelle secondarie di secondo grado.*
- Disturbi dello sviluppo psicologico: ~35% degli studenti con disabilità; più frequenti nella scuola primaria (~39%) e nella scuola dell'infanzia (~63%).*
- Disturbi dell'apprendimento e dell'attenzione: ~20% degli studenti con disabilità; più comuni nella scuola secondaria di primo grado (~24% apprendimento, ~20% attenzione).*
- Disabilità motorie: ~9%*
- Disabilità sensoriali (vista/udito): ~7%*



## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Dati dai Paesi Partecipanti - ITALIA***



Co-funded by  
the European Union

### **Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) nel 2023/24**

I dati nazionali più recenti a livello approfondito, pubblicati dal Ministero dell'Istruzione (MI), riguardano l'anno scolastico 2022/23, non il 2023/24. In quell'anno:

- Circa 354.569 studenti risultavano certificati con DSA.
- Questo corrisponde al 6,0% del totale degli studenti.

Nel nostro Istituto, gli studenti con DSA crescono da 50 nel 2023/2024 a 75 nel 2024/2025, per poi diminuire leggermente a 72 nel 2025/2026.

Con riferimento ai dati nazionali sui DSA, l'Istituto Comprensivo Pescara 10 registra una percentuale del 6,2%, dato che coincide sostanzialmente con la media nazionale e conferma una distribuzione degli studenti con disturbi specifici dell'apprendimento allineata al contesto nazionale.

L'Istituto Comprensivo "Pescara 10" redige un Piano Annuale per l'Inclusione (PAI). Questo documento strategico promuove l'inclusione e le pari opportunità educative per tutti gli studenti, in particolare per quelli con Bisogni Educativi Speciali (BES). Riflette la cultura inclusiva della scuola e l'impegno a rimuovere le barriere all'apprendimento attraverso una didattica flessibile e centrata sullo studente.

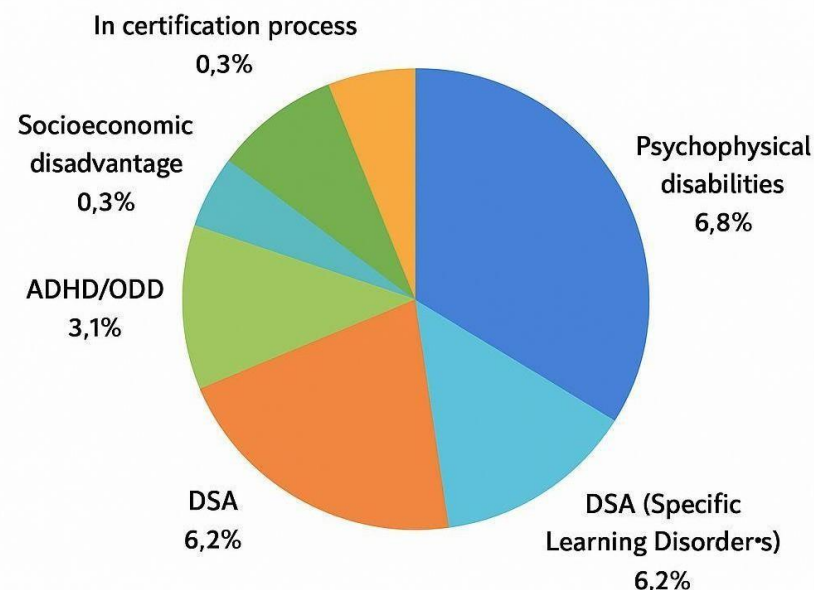


Anno scolastico 2025/2026

# TOOLKIT METODOLOGICO: Dati dai Paesi Partecipanti - ITALIA



Co-funded by the European Union



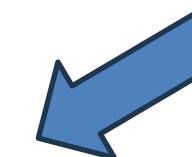
- Disabilità Certificate (Legge 104/92, art. 3, commi 1 e 3)**
  - Non vedenti / Ipovedenti
  - Non udenti / Ipoacusici
- Psicofisiche**
- Altro: Disabilità in fase di certificazione**
- 2. Disturbi Specifici dello Sviluppo**
  - DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento)**
  - ADHD/ODD (studenti con Disturbo da Deficit di Attenzione/Iperattività o Disturbo Oppositivo-Provocatorio)
  - Disturbo Cognitivo Borderline
  - Altro:
- 3. Situazioni di Svantaggio**
  - Socioeconomico
  - Linguistico-culturale (nuovi arrivati in Italia, da almeno sei mesi)
  - Comportamentale/relazionale/disagio psico-emotivo
  - Studenti in situazione di adozione internazionale
  - Studenti con problemi di salute transitori e non documentati
  - Altro:

Anno scolastico 2023/2024    Anno scolastico 2024/2025    Anno scolastico 2025/2026

N.                      N.                      N.

68	76	79
3	3	3
<b>50</b>	<b>75</b>	<b>72</b>
20	32	36
4	4	4
4	4	4
2	2	2
0		

Aumento del numero di studenti



## Numero di student per ogni grado scolastico

Scuola materna	<b>285</b>
Scuola primaria	<b>461</b>
Scuola secondaria di primo grado	<b>340</b>
Scuola Ospedaliera	<b>75</b>
<b>Totale studenti</b>	<b>1161</b>



## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Dati dai Paesi Partecipanti - ITALIA***



Co-funded by  
the European Union

La tabella illustra i dati sull'educazione inclusiva dell'Istituto Comprensivo "Pescara 10" nei tre anni scolastici 2023/2024, 2024/2025 e 2025/2026. È suddivisa in tre aree principali:

### 1. Disabilità Certificate (Legge 104/92, art. 3, commi 1 e 3)

Il numero di studenti con disabilità psicofisiche certificate aumenta costantemente:

- 68 studenti nel 2023/2024
- 76 nel 2024/2025
- 79 nel 2025/2026

Inoltre, ogni anno 3 studenti sono in fase di certificazione.

### 2. Disturbi Specifici dello Sviluppo

- Gli studenti con Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA) passano da 50 nel 2023/2024 a 75 nel 2024/2025, per poi diminuire leggermente a 72 nel 2025/2026.
- Gli studenti con ADHD/ODD aumentano da 20 a 32 e poi a 36 nei tre anni scolastici.

### 3. Situazioni di Svantaggio

La scuola supporta anche studenti con difficoltà socioeconomiche, culturali ed emotive:

- 4 studenti all'anno provengono da contesti socioeconomicamente svantaggiati.
- 4 studenti all'anno sono nuovi arrivati in Italia (svantaggio linguistico-culturale).
- 2 studenti all'anno presentano difficoltà comportamentali, relazionali o psico-emotive.

Non sono stati registrati studenti in casi di adozione internazionale o problemi di salute transitori e non documentati.

Questi dati evidenziano una crescente e costante attenzione all'inclusione, all'educazione speciale e al supporto sociale.



## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Dati dai Paesi Partecipanti - SPAGNA***



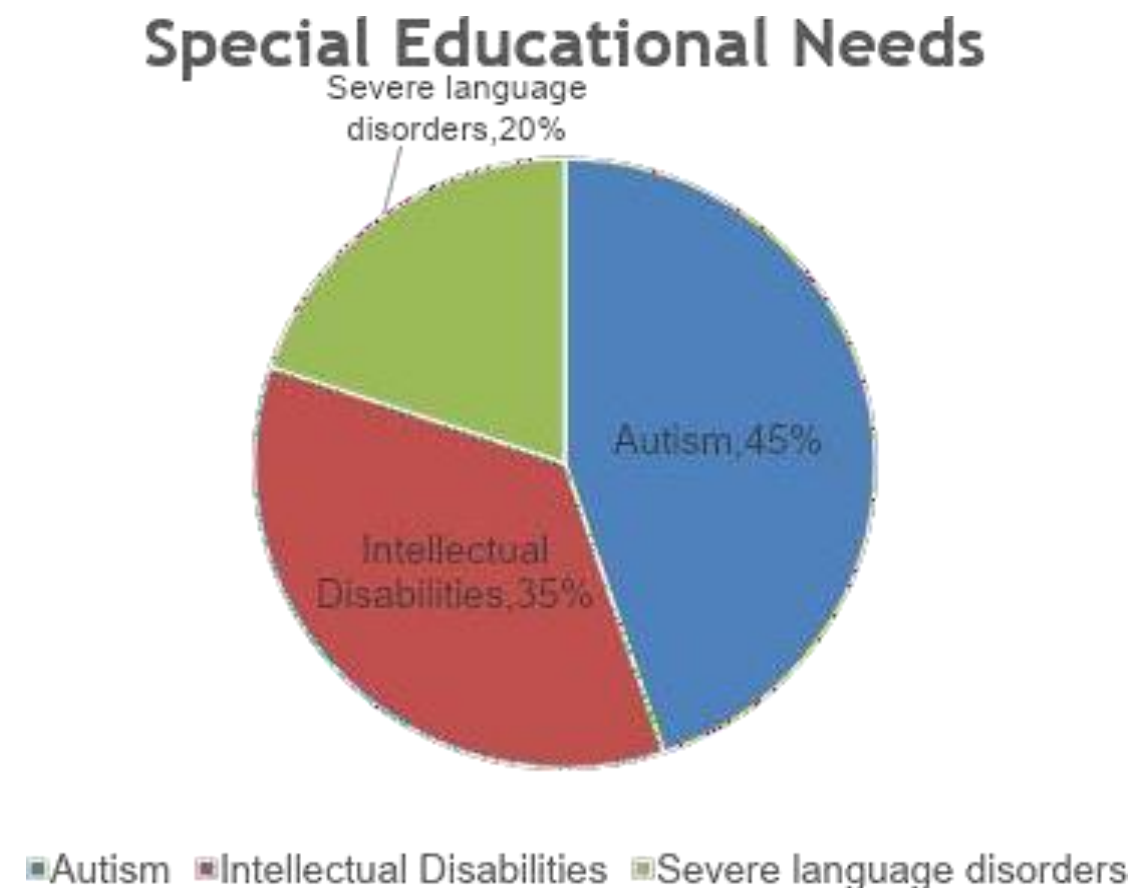
Co-funded by  
the European Union

Nell'anno scolastico **2023-2024** in Spagna, il **14% degli studenti** (1.131.816 alunni) ha ricevuto **supporto educativo**. Di questi, l'**85% frequenta scuole ordinarie**. Il supporto dovuto a **vulnerabilità socio-educativa** è aumentato dal 25% nel 2021 a oltre il 40% nel 2024. Anche gli studenti migranti richiedono sempre più supporto, in particolare per **l'acquisizione della lingua** e per l'ingresso tardivo nel sistema educativo.

“In **Andalusia**, nell'anno scolastico 2024-2025, ci sono circa **174.400 studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES)**, che rappresentano circa il **13% del totale della popolazione studentesca**. Circa il **78% di questi studenti è iscritto a scuole pubbliche**, e l'**87,5% frequenta scuole ordinarie** anziché centri di educazione speciale. Questi dati evidenziano sia il crescente bisogno di supporto sia l'importanza di strategie inclusive.”

## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Dati dai Paesi Partecipanti - SPAGNA***

Nell'anno scolastico 2023-2024 in Spagna, tra quasi 300.000 studenti con disabilità, 91.877 studenti sono stati diagnosticati con **autismo**, risultando la condizione più comune tra gli studenti con disabilità. L'autismo rappresenta quindi il **31,37%** di questo gruppo, superando nettamente le **disabilità intellettive (24,7%)** e i **disturbi gravi del linguaggio**, terza categoria più frequente, al **13,9%**.





## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Dati dai Paesi Partecipanti - LITUANIA***



Co-funded by  
the European Union

A partire da **settembre 2024**, i bambini con **Bisogni Educativi Speciali (BES/SEN)** devono essere ammessi da tutte le scuole e asili se i genitori, dopo consulto con specialisti, decidono che frequentare un istituto di istruzione generale sia la soluzione migliore per il bambino.

Secondo i dati di **ŠVIS** (il Sistema Informativo per la Gestione dell'Istruzione Lituana), nell'ultimo decennio il numero di studenti con SEN che frequentano classi ordinarie delle scuole di istruzione generale è aumentato di circa un quarto. Nell'anno scolastico **2015-2016** erano **36.248** gli studenti SEN nelle classi ordinarie di tutte le scuole di istruzione generale in Lituania; nell'anno scolastico **2024-2025** questo numero è salito a **47.853 studenti**.

Ciò significa che il **14,7% degli alunni in Lituania** è costituito da studenti con SEN, di cui:

- **91%** frequenta scuole di istruzione generale
- **6%** è educato in scuole speciali
- **3%** frequenta classi o gruppi speciali

All'**Alytus Dainava Progymnasium**, il **9,2% degli studenti** presenta BES/SEN. Se si includono anche gli studenti che necessitano di supporto del logopedista, la proporzione sale al **36% degli studenti**.



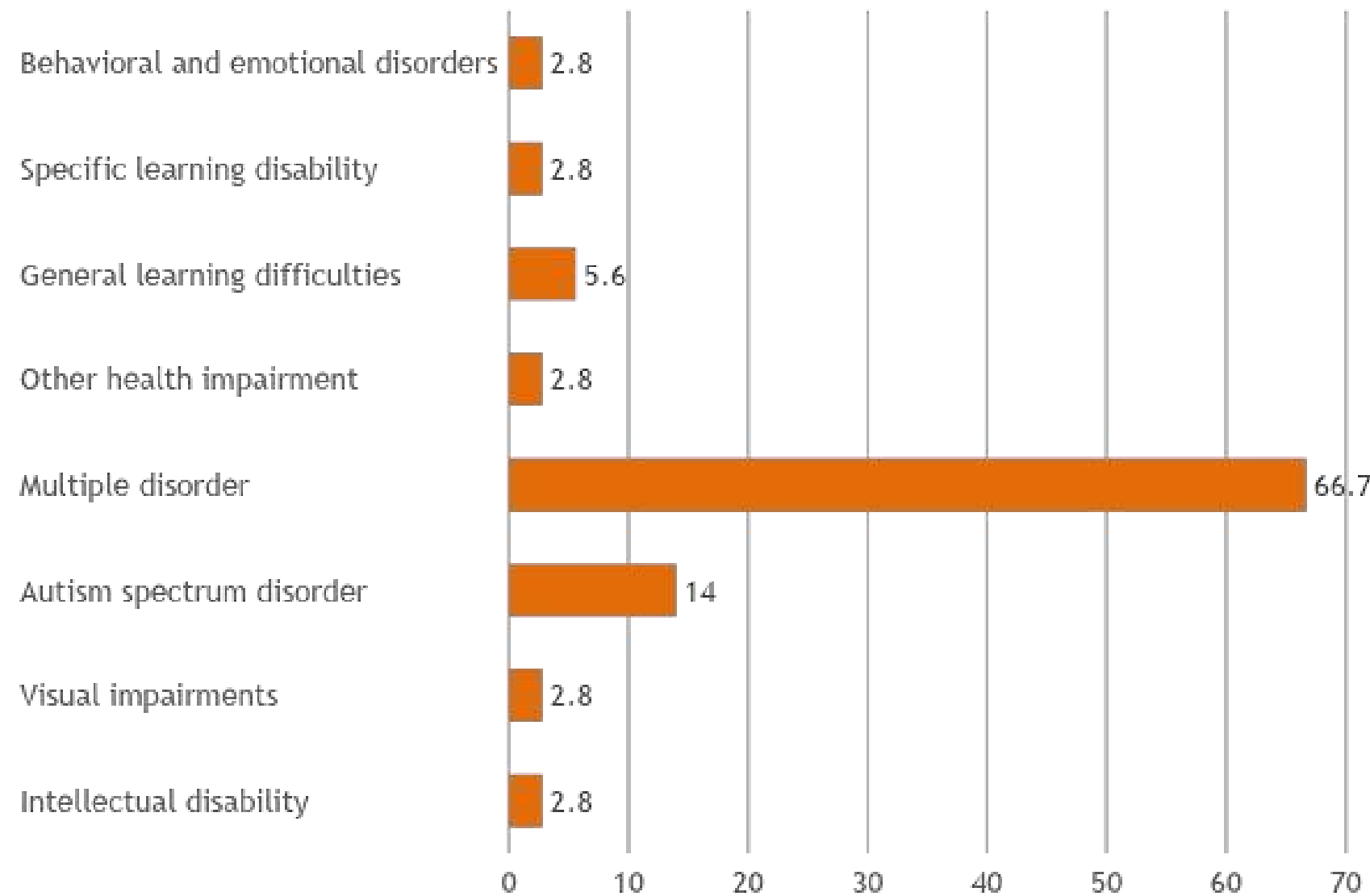
# TOOLKIT METODOLOGICO: Dati dai Paesi Partecipanti - LITUANIA



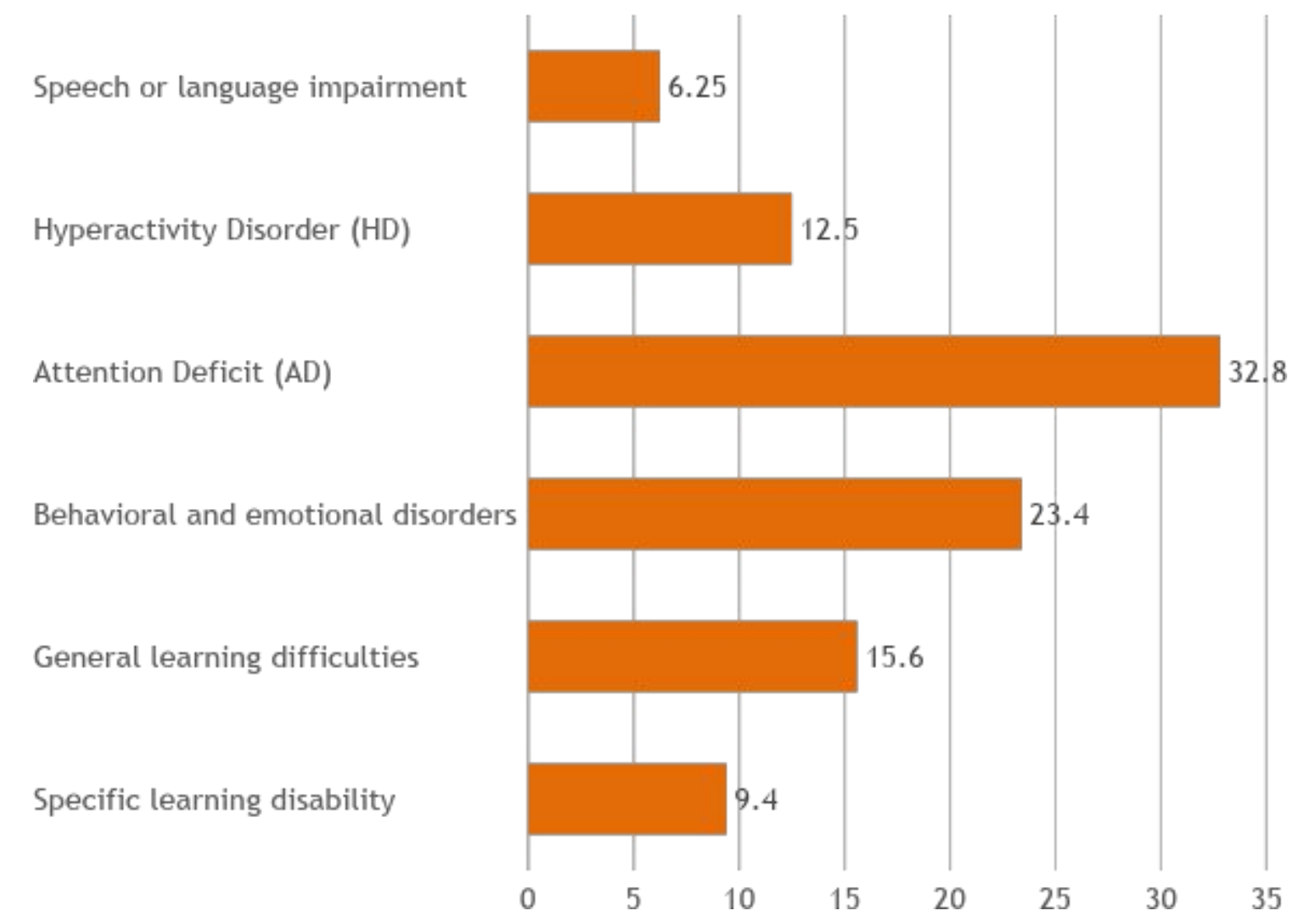
Co-funded by  
the European Union

Dati (esclusi gli studenti che necessitano di supporto logopedico)

Percentage distribution of SEN students by type of disability



Percentage distribution of Multiple disabilities





## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Obiettivi***



Co-funded by  
the European Union

Il **Toolkit** è concepito come una risorsa sia **pratica** sia **teorica**, con l'obiettivo di:

- 1. Innovare la pratica didattica:** Trasferire agli insegnanti metodologie didattiche digitali innovative che integrino attività in presenza, migliorando così la qualità e l'efficacia complessiva dell'insegnamento.
- 2. Sviluppare competenze specifiche:** Guidare gli insegnanti nell'acquisizione di abilità nella progettazione di percorsi formativi basati su **Gamification** e **Digital Storytelling**, strumenti fondamentali per creare un ambiente di apprendimento inclusivo.
- 3. Personalizzare l'apprendimento:** Fornire strumenti per adattare e modulare i contenuti didattici alle esigenze specifiche degli studenti con **BES/SEN** e **DSA**, attraverso soluzioni digitali efficaci.
- 4. Valore aggiunto:** Il Toolkit come **strumento di empowerment per gli insegnanti**, capace di garantire la sostenibilità dei risultati del progetto anche oltre la sua durata.





## TOOLKIT METODOLOGICO: Obiettivi



Co-funded by  
the European Union

In sintesi, il Toolkit T.A.L.E. non è semplicemente un insieme di strumenti, ma un catalizzatore per la trasformazione della pratica didattica. Garantisce che l'investimento del progetto si traduca in un miglioramento duraturo delle competenze professionali degli insegnanti, permettendo loro di affrontare le sfide dell'inclusione in modo più efficace e consapevole, in un contesto educativo sempre più digitale e diversificato.

Dimensioni	Valore Aggiunto e Sostenibilità - Descrizione
Sostenibilità metodologica	Il <b>Toolkit</b> e i prodotti multimediali sviluppati rimarranno disponibili per tutti gli insegnanti delle scuole partecipanti anche dopo la conclusione del progetto. La <b>metodologia di co-progettazione</b> garantisce che gli strumenti siano immediatamente applicabili e pertinenti ai contesti scolastici reali.
Empowerment degli insegnanti	Gli insegnanti sono posti al <b>centro del processo</b> , sia come creatori sia come sperimentatori. Acquisendo competenze dirette nella progettazione di percorsi personalizzati attraverso <b>Gamification</b> e <b>Digital Storytelling (DST)</b> , diventano non semplici utilizzatori, ma veri <b>agenti di cambiamento</b> e moltiplicatori di buone pratiche, ampliando il loro portafoglio di competenze professionali.
Sostenibilità istituzionale	Il progetto promuove un <b>ciclo virtuoso di miglioramento continuo</b> all'interno delle scuole, favorendo future sperimentazioni e collaborazioni. Coinvolgendo paesi con sistemi più avanzati nell'educazione SEN (come la Spagna), il progetto garantisce il <b>trasferimento delle migliori pratiche internazionali</b> , elevando gli standard di inclusione istituzionale.
Impatto a lungo termine	Il Toolkit risponde a un <b>bisogno strutturale e persistente</b> : l'esigenza di metodologie efficaci per supportare l'inclusione di studenti con <b>SEN e DSA</b> . La formazione e gli strumenti forniti consentiranno agli insegnanti di continuare autonomamente a sviluppare prodotti multimediali personalizzati, assicurando che l' <b>innovazione pedagogica</b> diventi una pratica consolidata.



## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Gamification e Digital Storytelling - Scelte Metodologiche***



Co-funded by  
the European Union

Il **Toolkit Metodologico T.A.L.E.** si basa su un solido quadro pedagogico, guidato dall'integrazione sinergica di metodologie educative innovative – **Gamification e Digital Storytelling (DST)**. Queste scelte metodologiche sono intenzionali: rispondono alla necessità di creare ambienti di apprendimento **altamente inclusivi e motivanti**, in particolare per studenti con **Bisogni Educativi Speciali (SEN) e Disturbi Specifici dell'Apprendimento (DSA)**. Il quadro di riferimento per l'inclusione è fornito dal **Universal Design for Learning (UDL)**, che garantisce **accessibilità e flessibilità** nei percorsi di apprendimento per l'intera popolazione studentesca.

### **1. Definizione di Gamification e Digital Storytelling nel contesto educativo**

L'efficacia del Toolkit T.A.L.E. risiede nell'applicazione accurata dei costrutti teorici di Gamification e Digital Storytelling, analizzati di seguito rispetto ai principi pedagogici che ne guidano l'adozione.

#### **1. Gamification: meccaniche di gioco per l'apprendimento**

Nell'istruzione, la **Gamification** è definita come l'applicazione di elementi di game design (meccaniche, estetica e mentalità di gioco) in contesti non ludici, con l'obiettivo principale di **aumentare l'engagement, la motivazione e la produttività** degli studenti.

A differenza del **Game-Based Learning (GBL)**, che utilizza giochi completi per veicolare contenuti, la Gamification **estrae componenti specifiche del gioco** – come punti, badge, classifiche, livelli e narrazioni – per **ristrutturare l'esperienza di apprendimento** (Keeler, 2015).



## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Gamification e Digital Storytelling - Scelte Metodologiche***



Co-funded by  
the European Union

Principi Pedagogici	Descrizione e Rilevanza per SEN/DSA
Motivazione Intrinseca	La <b>Gamification</b> sfrutta la naturale spinta umana alla <b>competizione, al successo e alla ricompensa</b> . Per gli studenti con <b>SEN/DSA</b> , spesso demotivati da esperienze di insuccesso, <b>obiettivi chiari e feedback immediati</b> (tipici dei giochi) <b>ripristinano l'autoefficacia e la voglia di apprendere</b> .
Partecipazione Attiva e Coinvolgimento	Le <b>dinamiche di gioco</b> trasformano l'apprendimento da passivo a <b>proattivo</b> . La necessità di prendere decisioni, risolvere sfide e avanzare attraverso i livelli stimola un <b>coinvolgimento cognitivo ed emotivo profondo</b> , essenziale per superare le barriere di attenzione e di elaborazione tipiche dei DSA.
Personalizzazione e Adattamento	Strutture basate su <b>livelli e missioni</b> consentono di adattare le sfide ai livelli di abilità individuali ( <b>scaffolding</b> ), estendendo la personalizzazione oltre i percorsi di apprendimento standard. Questo offre <b>sfide personalizzate</b> fondamentali per gli studenti con DSA che necessitano di un progresso flessibile e non lineare.
Feedback Immediato e Tolleranza all'Errore	L'ambiente di gioco fornisce uno <b>spazio sicuro</b> , dove il fallimento è parte integrante del progresso ( <b>freedom to fail</b> ). Il <b>feedback rapido e non giudicante</b> permette agli studenti di adattare immediatamente le proprie strategie, riducendo l'ansia da prestazione e potenziando la <b>metacognizione</b> .



# TOOLKIT METODOLOGICO: *Gamification e Digital Storytelling - Scelte Metodologiche*



Co-funded by  
the European Union

## 1. Digital Storytelling: Narrazione e Costruzione del Significato

2.1 Digital Storytelling (DST) combina la tradizionale arte della narrazione con strumenti digitali – come immagini, video, audio, musica e testo – per creare brevi narrazioni multimediali (Robin, 2016).

In ambito educativo, il DST funge da potente mezzo di costruzione della conoscenza e di espressione creativa, permettendo agli studenti di comunicare idee, emozioni e concetti in modo coinvolgente e personalizzato.

Principi Pedagogici	Descrizione e Rilevanza per SEN/DSA
Costruzione di Significato e Memoria	La narrazione è un meccanismo cognitivo fondamentale per <b>organizzare e attribuire significato alle informazioni</b> . Il Digital Storytelling (DST) migliora la <b>memorizzazione e la comprensione di concetti complessi</b> creando contesti emotivamente significativi.
Espressione Creativa e Multimodale	Il DST permette agli studenti di <b>esprimersi attraverso più canali</b> (visivo, uditivo, testuale), superando le limitazioni imposte dalla sola espressione scritta o orale. Ciò è particolarmente vantaggioso per gli studenti con DSA, che possono fare affidamento sulla loro modalità più forte (ad esempio audio o video) per dimostrare la comprensione – in linea con i principi del UDL.
Collaborazione e Cooperazione	La produzione di un <b>artefatto DST</b> è tipicamente un'attività di gruppo che richiede <b>negoziazione delle idee, distribuzione dei compiti e riflessione collettiva</b> . Questo favorisce le <b>abilità sociali e collaborative</b> , aumentando al contempo la <b>consapevolezza metacognitiva</b> dei processi di insegnamento e apprendimento (D'Anna, 2023).



# ***TOOLKIT METODOLOGICO: Gamification e Digital Storytelling - Scelte Metodologiche***



Co-funded by  
the European Union

## **1. Approcci Metodologici Integrati**

L'efficacia del Toolkit T.A.L.E. non deriva dalla semplice somma delle due metodologie, ma dalla loro **integrazione strategica** all'interno del **quadro inclusivo dell'UDL**.

### **3.1 Integrazione del Game-Based Learning con il Digital Storytelling**

La combinazione di **Gamification (o GBL)** e **DST** crea un quadro pedagogico che massimizza **coinvolgimento ed efficacia dell'apprendimento**.

Le storie spesso costituiscono la base dei giochi: la dimensione narrativa è un **elemento chiave della Gamification**, poiché alimenta la motivazione e conferisce un **contesto significativo alle sfide**.





# TOOLKIT METODOLOGICO: Gamification e Digital Storytelling - Scelte Metodologiche



Co-funded by  
the European Union

Elementi di Integrazione	Descrizione	Vantaggi Inclusivi per SEN/DSA
Narrazione (Storyline) come Struttura del Gioco	La creazione di una <b>storia digitale (DST)</b> diventa la “missione” o “quest” del percorso di apprendimento gamificato. Gli <b>obiettivi di apprendimento</b> vengono trasformati in <b>fasi narrative</b> da sbloccare.	Fornisce un <b>contesto significativo e una struttura predittiva</b> (UDL: Rappresentazione), aiutando gli studenti con difficoltà organizzative a mantenere il focus sull’obiettivo finale.
Meccaniche di Gioco nel Processo Creativo	L’acquisizione di competenze tecniche (ad es. montaggio video, registrazione audio) o l’applicazione corretta di regole grammaticali/sintattiche (per studenti con DSA) viene <b>ricompensata con badge o punti esperienza (XP)</b> .	Suddivide l’apprendimento in <b>obiettivi gestibili e premia i progressi incrementali</b> (UDL: Coinvolgimento), riducendo il carico cognitivo e l’ansia da compito.
Scelte Narrative e Percorsi Ramificati	Il processo di creazione della storia digitale può includere <b>scelte narrative basate sulle decisioni o risposte corrette degli studenti</b> , introducendo elementi di <b>agency e role-playing</b> .	Aumenta il <b>senso di controllo e autonomia</b> (UDL: Azione ed Espressione), permettendo agli studenti di personalizzare il percorso secondo preferenze e stili di apprendimento.
Prodotto Finale come Ricompensa (Artefatto)	Il <b>prodotto multimediale finale</b> – la storia digitale – funge da “tesoro” <b>tangibile o ricompensa</b> per il completamento della missione.	Offre una <b>dimostrazione multimodale delle competenze</b> , valorizzando abilità non limitate alla performance scritta o orale (UDL: Azione ed Espressione).

Questa fusione metodologica sfrutta la **motivazione intrinseca del gioco** per supportare i processi cognitivi e creativi del **Digital Storytelling**, creando un **ciclo virtuoso di apprendimento**.



## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Tecnologie Accessibili e Adattive***



Co-funded by  
the European Union

La tecnologia non dovrebbe creare **nuove barriere**, ma piuttosto contribuire a **rimuovere quelle esistenti**. Se utilizzata in modo consapevole, diventa un **potente strumento di equità** nell'istruzione.

Gli strumenti adattivi – come **app di apprendimento con livelli di difficoltà regolabili**, **funzionalità di sintesi vocale** o **interfacce multilingue** – permettono agli studenti con **abilità, background e stili di apprendimento diversi** di accedere agli stessi contenuti in modalità adatte alle proprie necessità individuali. Fornire **molteplici modalità di rappresentazione** – visiva, uditiva e interattiva – non solo migliora la comprensione, ma si allinea anche ai **principi fondamentali del Universal Design for Learning (UDL)**, che enfatizzano flessibilità e accessibilità per tutti gli studenti.

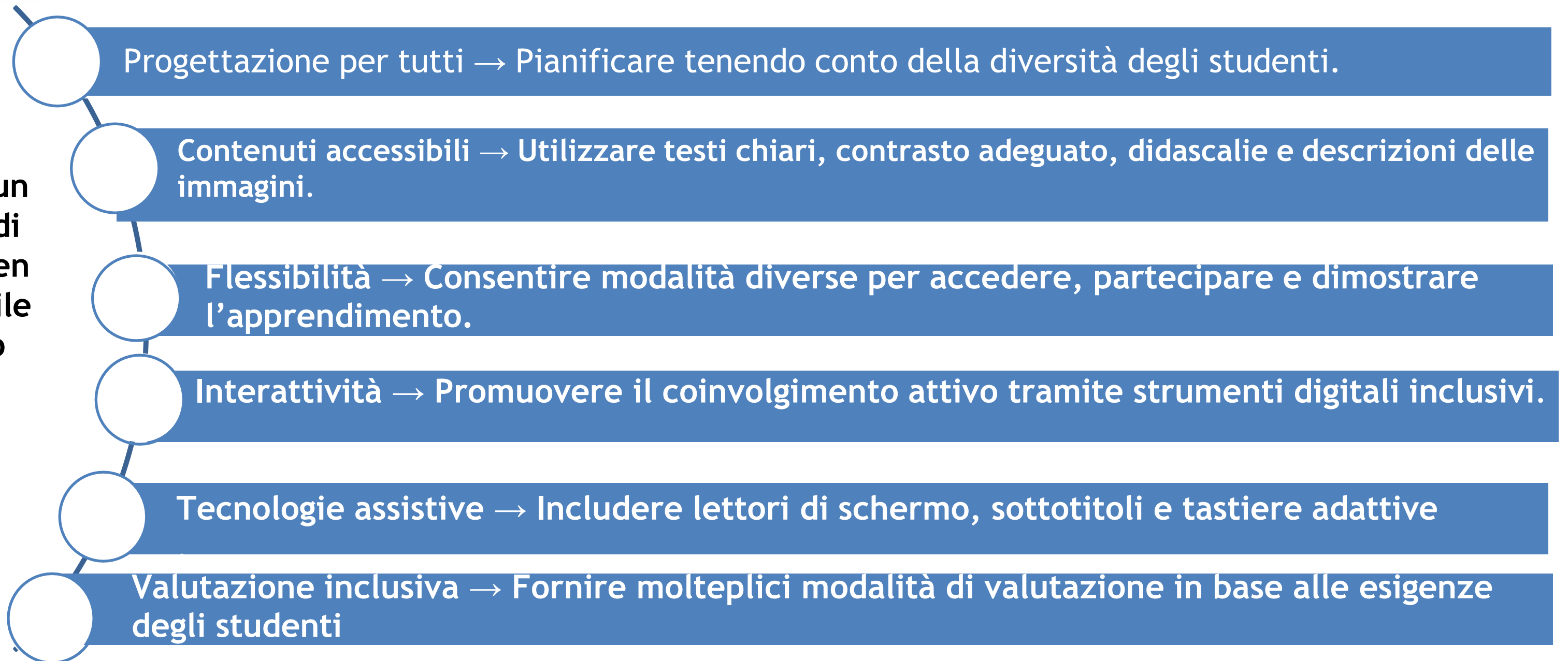
Le **tecnologie assistive** giocano un ruolo particolarmente importante nel supportare gli studenti con disabilità. Strumenti come **lettori di schermo** per chi ha disabilità visive, **tastiere speciali** per chi ha difficoltà motorie, o **sottotitolazione in tempo reale** per studenti sordi o con problemi uditivi rendono possibile e equa la partecipazione agli ambienti di apprendimento digitale.

In definitiva, la tecnologia dovrebbe essere sfruttata per **favorire inclusione, coinvolgimento e autonomia**, garantendo che ogni studente abbia la possibilità di **apprendere, comunicare e crescere**.



Co-funded by  
the European Union

## Chiavi per un Ambiente di Apprendimen to Accessibile e Adattivo





## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Insegnamento Inclusivo tramite Gamification, Digital Storytelling e UDL***



Co-funded by  
the European Union

L'integrazione della **gamification** e della **tecnologia** in classe dovrebbe avvenire in modo **graduale e ponderato**. È consigliabile iniziare con attività semplici, come **quiz interattivi** (Kahoot, Quizlet) o **video partecipativi** (Edpuzzle), per poi passare a progetti più complessi.

Durante tutto il processo, gli insegnanti devono **osservare le reazioni degli studenti** – coinvolgimento, attenzione e livelli di frustrazione – per apportare **aggiustamenti in tempo reale** che garantiscano l'inclusione. Il successo di queste strategie dipende in gran parte dalla **formazione degli insegnanti** e dal **supporto istituzionale**. Gli educatori devono essere preparati non solo all'uso degli strumenti digitali, ma anche all'**adattamento della gamification alla diversità della classe**. Le istituzioni, a loro volta, devono fornire **infrastrutture adeguate, assistenza tecnica e tempo per pianificare attività di apprendimento di qualità**.

Infine, è fondamentale **valutare l'impatto educativo della gamification**, considerando sia i risultati accademici sia i fattori socio-emotivi come motivazione, fiducia e partecipazione. Il **feedback degli studenti** è essenziale per migliorare le pratiche e favorire un'esperienza di apprendimento più inclusiva e significativa.



# TOOLKIT METODOLOGICO: Insegnamento Inclusivo tramite Gamification, Digital Storytelling e UDL



Co-funded by  
the European Union

## Digital Toolkit for Inclusive Classrooms (based on UDL principles)

**MULTIPLE MEANS OF ENGAGEMENT (MOTIVATION & PARTICIPATION)**

1



KAHOOT / BLOOKET → GAME-BASED QUIZZES THAT FOSTER MOTIVATION AND REDUCE TEST ANXIETY.



CLASSDOJO → POSITIVE REINFORCEMENT, CLASSROOM MANAGEMENT, FAMILY COMMUNICATION.



MENTIMETER → POLLS, WORD CLOUDS, AND ANONYMOUS PARTICIPATION TO INCREASE INVOLVEMENT.

## Digital Toolkit for Inclusive Classrooms (based on UDL principles)

**MULTIPLE MEANS OF ACTION & EXPRESSION (DEMONSTRATING LEARNING)**

3



CANVA → CREATIVE DESIGN OF POSTERS, PRESENTATIONS, INFOGRAPHICS.



QUIZLET → FLASHCARDS, MATCHING GAMES, SELF-TESTING FOR MEMORY RETENTION.



PLICKERS → LOW-TECH ASSESSMENT TOOL (ONLY TEACHER NEEDS A DEVICE).



SOCRATIVE → SHORT QUIZZES WITH IMMEDIATE FEEDBACK.

## Digital Toolkit for Inclusive Classrooms (based on UDL principles)

**MULTIPLE MEANS OF REPRESENTATION (ACCESS TO INFORMATION)**

2



GENIALLY → INTERACTIVE PRESENTATIONS, INFOGRAPHICS, ESCAPE ROOMS (VISUAL + AUDITORY).



THINGLINK → INTERACTIVE IMAGES/VIDEOS WITH INFO POINTS, AUDIO, LINKS.



EDPUZZLE → VIDEOS WITH EMBEDDED QUESTIONS, SUBTITLES, AND PAUSES FOR COMPREHENSION.



WORDWALL / EDUCAPLAY → GAMES AND PUZZLES THAT REDUCE READING LOAD.



# ***TOOLKIT METODOLOGICO: Insegnamento Inclusivo tramite Gamification, Digital Storytelling e UDL***



Co-funded by  
the European Union



## **Gamificazione**

Motivazione tramite sfide,  
ricompense e progressione



## **Digital Storytelling**

Coinvolgimento  
tramite  
narrazione e  
creatività



## **Principi UDL**

Molteplici modalità di  
coinvolgimento,  
rappresentazione, azione ed  
espressione



# LITUANIA

## App Utili del Progetto TALE per gli Insegnanti

### STORYTELLING



Co-funded by  
the European Union



<https://www.pixton.com/welcome>

<https://www.mentimeter.com/>

<https://www.canva.com>

[www.storyboardthat.com](http://www.storyboardthat.com)

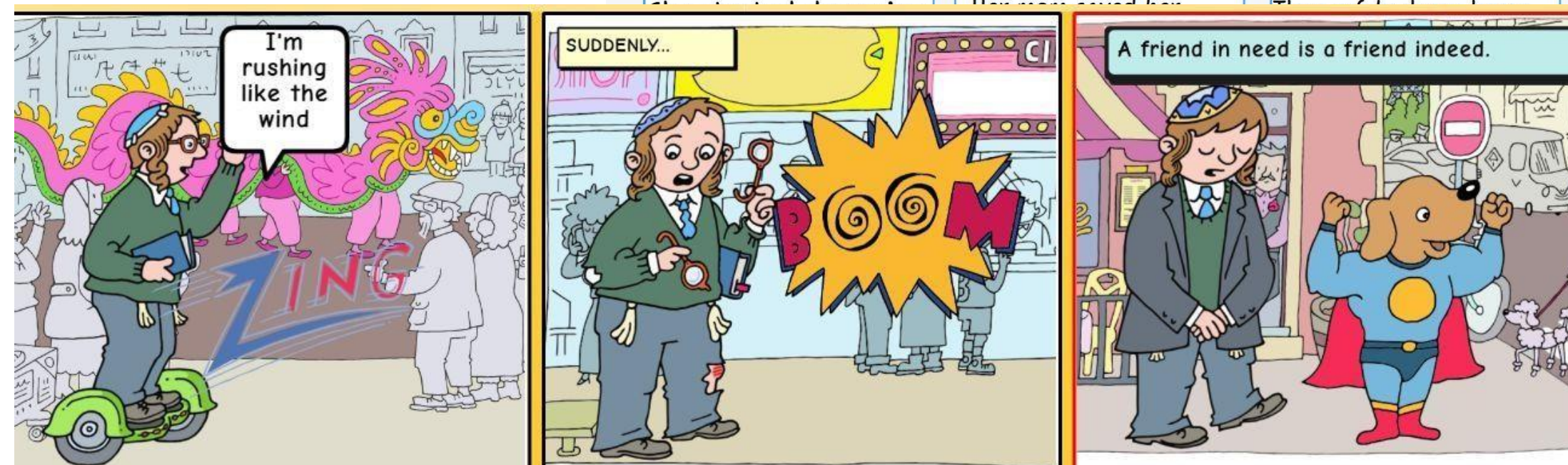
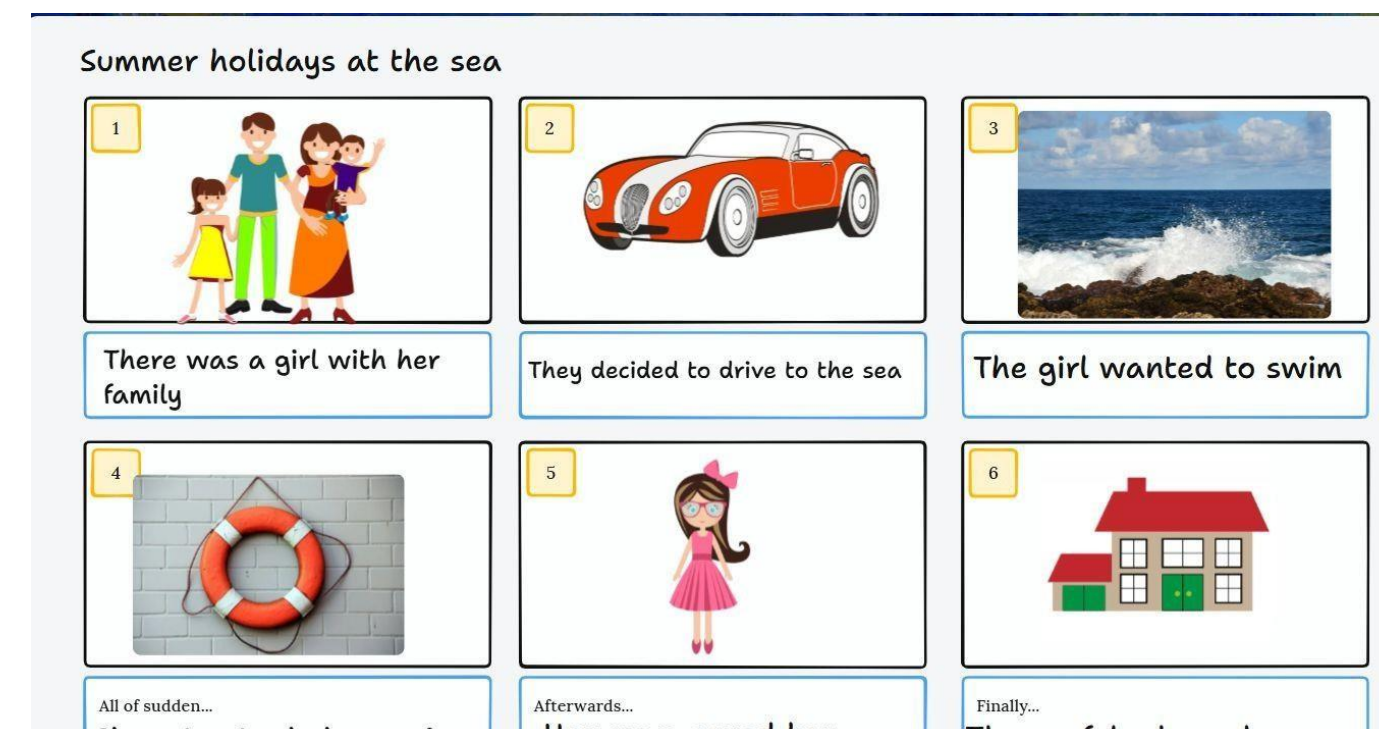
<https://padlet.com/>

<https://makebeliefscomix.com/>

<https://app.bookcreator.com/>

<https://www.classtools.net/FB/home-page>

<https://www.thinglink.com/learning>





# LITUANIA

## App Utili del Progetto TALE per gli Insegnanti

### GAMIFICAZIONE



Co-funded by  
the European Union

<https://wordwall.net>

<https://kahoot.com/>

<https://learningapps.org/>

<https://edpuzzle.com/>

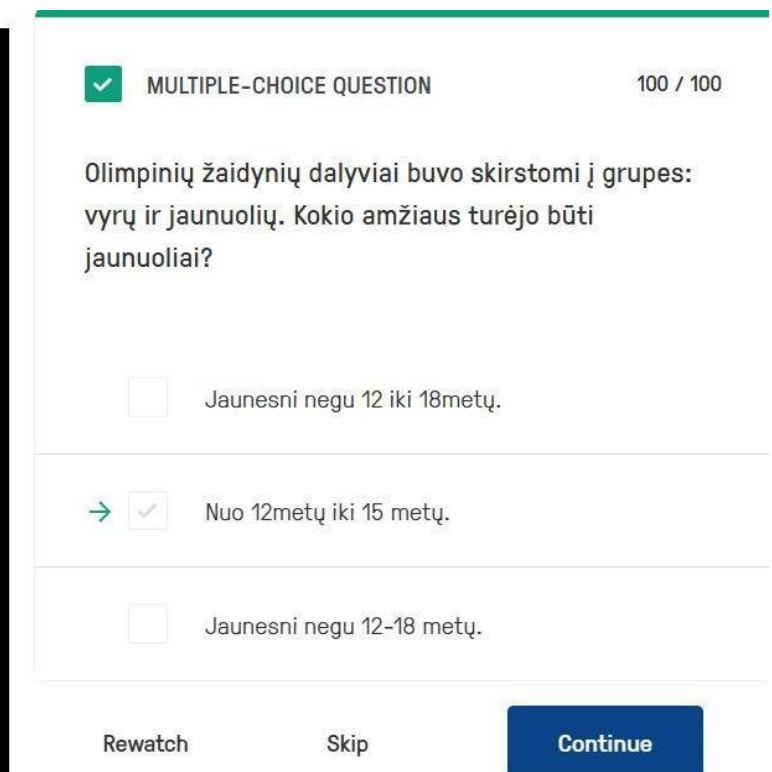
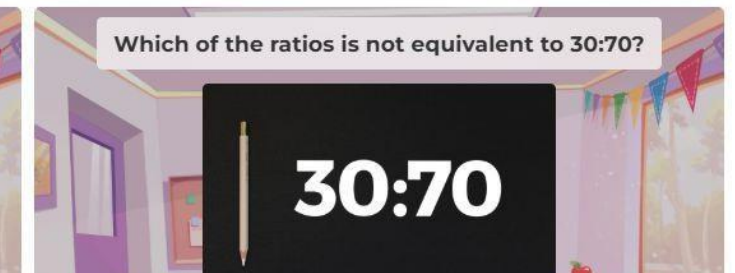
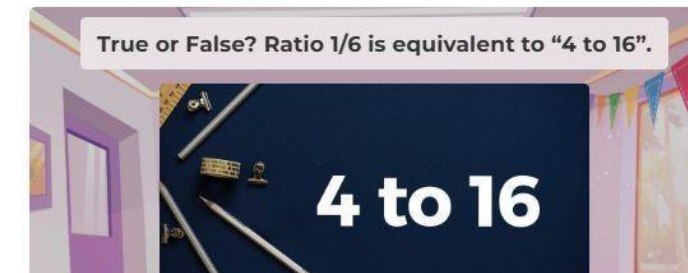
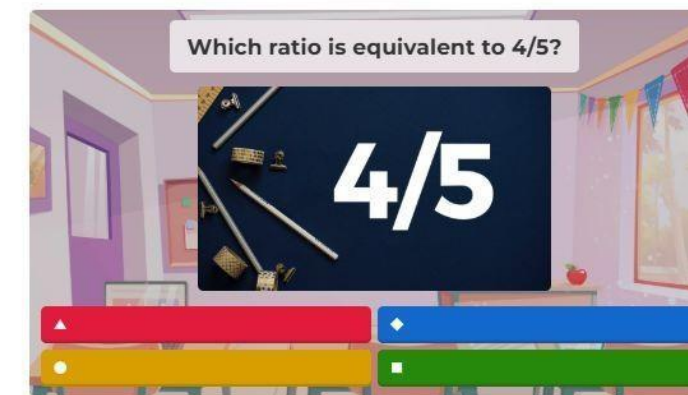
<https://frepy.eu/planetos/planeta-lt/>

<https://www.duolingo.com/>

<https://www.educaplay.com>

<https://www.plickers.com>

<https://www.blooket.com/>





## *TOOLKIT METODOLOGICO: Obiettivi della Formazione per Insegnanti*



Co-funded by  
the European Union

### ▪ **Obiettivi di conoscenza:**

Fornire agli insegnanti le conoscenze teoriche necessarie sul tema, sui metodi di insegnamento e sui principi educativi. Comprendere i metodi efficaci per l'insegnamento agli studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES/SEN).

### • **Obiettivi di competenza:**

Sviluppare abilità pratiche di insegnamento, come la pianificazione delle lezioni, la gestione della classe e l'uso della tecnologia nell'insegnamento agli studenti SEN.

Padroneggiare diversi strumenti didattici interattivi per supportare gli studenti SEN in classe.

### • **Obiettivi di atteggiamento/valori:**

Promuovere l'atteggiamento corretto, la motivazione e l'etica professionale. Favorire tolleranza e rispetto verso gli studenti con SEN.

### • **Obiettivi di valutazione:**

Insegnare agli insegnanti a valutare correttamente i progressi degli studenti e ad adattare il loro insegnamento per gli studenti SEN.

Essere in grado di creare e utilizzare valutazioni formative e informative in classe progettate per studenti SEN.



## *TOOLKIT METODOLOGICO: Attività Didattiche Generali per lo Storytelling Basato su un'Immagine*



Co-funded by  
the European Union



### **Fasi delle attività:**

- 1. Discussione e Brainstorming** – Gli studenti analizzano l'immagine e condividono idee attraverso una discussione aperta per generare possibili concetti narrativi.
- 2. Selezione dell'Idea** – Viene scelta l'idea più adatta in base a creatività, rilevanza e fattibilità.
- 3. Scrittura della Storia** – La narrazione viene strutturata, sviluppata e revisionata per garantirne coerenza e coinvolgimento.
- 4. Registrazione della Storia** – La storia finale viene registrata in formato digitale per sviluppare una narrazione chiara ed espressiva.
- 5. Visualizzazione della Storia** – La storia viene tradotta in inglese e rappresentata visivamente per migliorare comprensione e coinvolgimento.





# **TOOLKIT METODOLOGICO: Attività Didattiche Generali per lo Storytelling Basato su un'Immagine**



Co-funded by  
the European Union

Erasmus+

Knud Sinding  
- Portræt af italienerne - 1910

An old painting seen through the eyes of today

STORYTELLING



<https://www.youtube.com/watch?v=ZjvRly2t2T0>



**TOOLKIT METODOLOGICO: Buona Pratica Selezionata del Progetto  
TALE - Con Cento Mani. Con Cento Cuori: Descrizione e Adattamento  
al Progetto TALE**



Co-funded by  
the European Union



**Opere d'Arte di Riferimento:**

*Ritratti italiani*, Knud Sinding (1910-1920) - Museo dell'800, Pescara

**Titolo dell'Attività:**

Dentro il Dipinto: "Voci e Volti"

Obiettivi di Apprendimento:

- Osservare e interpretare criticamente opere d'arte visive.
- Sviluppare competenze di digital storytelling utilizzando strumenti multimediali.
- Esprimere identità personale e collettiva attraverso arte e media digitali.
- Collaborare alla creazione di un libro digitale.

**Target Group**

- Studenti della scuola secondaria di primo grado (età 10-14 anni)
- Materie coinvolte: Arte, Inglese, Informatica, Discipline Umanistiche

**Durata e Tempistica:**

- Durata totale: circa 6-8 lezioni
- Durata per lezione: 45-60 minuti ciascuna



## **TOOLKIT METODOLOGICO: Dentro il Dipinto: "Voci e Volti"**



Co-funded by  
the European Union

- **Ambiente di Apprendimento:**
- Aula (per discussione e pianificazione)
- Laboratorio informatico / tablet (per attività digitali)
- Aula d'arte (per attività creative e schizzi)
- **Approccio Metodologico:**

- Apprendimento centrato sullo studente
- Apprendimento cooperativo con ruoli strutturati: gli studenti lavorano in gruppi eterogenei, assumendo ruoli in base alle proprie competenze (scrittore, designer, lettore, ricercatore)
- **Apprendimento basato su compiti: ogni gruppo crea un capitolo o sezione del libro**
- Approccio multimodale: integrazione di testo, immagini, audio e video
- **Apprendimento per indagine: gli studenti esplorano temi di identità, cultura e storia**
- Istruzione differenziata: compiti adattati in base ai punti di forza dello studente (visivo, verbale, cinestetico, digitale)
- **Strumenti e Risorse:**
- **Strumenti digitali:**
- Book Creator (o alternative: Keynote, Canva, Adobe Express, Padlet)
- Tablet o computer portatili con accesso a Internet
- Strumenti per registrazione audio (microfoni, cuffie)
- **Strumenti tradizionali:**
- Quaderni, penne, materiali per schizzi
- Riproduzioni stampate di *Ritratti Italiani*
- **Risorse per insegnanti:**
- Materiali di contesto storico
- Schede di vocabolario e template di scrittura



# **TOOLKIT METODOLOGICO: Dentro il Dipinto**

## **« Voci e Volti » - FASI DIDATTICHE**



Co-funded by  
the European Union

### **Fase 1 - Osservazione e Interpretazione**

- Presentazione del dipinto “Ritratti Italiani” di Knud Sinding.
- Discussione guidata in inglese:
  - ✓ Cosa notate? / Chi potrebbero essere queste persone? / Quale storia racconta il dipinto?
- L’insegnante fornisce il contesto storico e artistico.
- Gli studenti prendono appunti e raccolgono il vocabolario descrittivo in inglese.

### **Fase 2 - Scrittura e Sviluppo della Storia**

- Sessione di brainstorming: “Chi sono oggi queste persone?”
- Gli studenti immaginano storie o monologhi per ciascun personaggio.
- Laboratorio di scrittura: stesura di bozze di testi brevi (descrizioni, dialoghi, diari).
- Revisione tra pari e feedback dell’insegnante in inglese

### **Metodologia inclusiva per BES (Bisogni Educativi Speciali)**

- Consentire formati alternativi per la narrazione:
- Narrazione audio al posto del testo scritto
- Creazione di fumetti o storyboard invece di lunghi paragrafi
- Usare la scrittura collaborativa:
- Uno studente con difficoltà di scrittura detta le idee a un compagno o a uno strumento di riconoscimento vocale
- Offrire tempi prolungati o suddividere i compiti in fasi più piccole

### **Metodologia inclusiva per BES (Bisogni Educativi Speciali)**

- Consentire formati alternativi per la narrazione:
- Narrazione audio al posto del testo scritto
- Creazione di fumetti o storyboard invece di lunghi paragrafi
- Utilizzare la scrittura collaborativa:
- Uno studente con difficoltà di scrittura detta le proprie idee a un compagno o a uno strumento di riconoscimento vocale
- Offrire tempi prolungati o suddividere i compiti in passaggi più piccoli



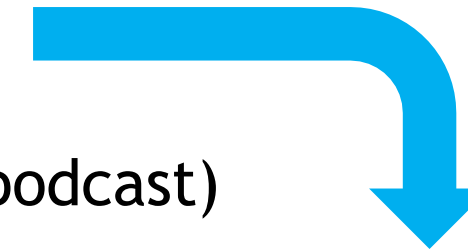
### Fase 3 - Creazione libro digitale

Introduzione a **Book Creator** (o app simile).

- I gruppi progettano le pagine integrando:
  - Testi (in inglese)
  - Illustrazioni originali o collage digitali
  - Registrazioni audio (studenti che leggono i propri testi, podcast)
  - Musica di sottofondo o effetti sonori (opzionale)
- L'insegnante fornisce supporto tecnico e linguistico



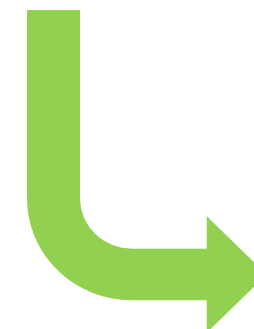
Co-funded by  
the European Union



- Metodologia inclusiva per BES (Bisogni Educativi Speciali)
- Abilitare le funzionalità di accessibilità in Book Creator:
  - Sintesi vocale (text-to-speech)
  - Riconoscimento vocale (speech-to-text)
  - Carattere e sfondo adattati per un contrasto

### Fase 4 - Presentazione e Riflessione

- Ogni gruppo presenta il proprio libro digitale alla classe.
- Discussione e feedback tra pari.
- Scrittura riflessiva: **“Cosa ho imparato da questa esperienza?”**



- Metodologia inclusiva per BES (Bisogni Educativi Speciali)
  - Consentire formati di presentazione flessibili:
  - Presentare in gruppo invece che individualmente
  - Utilizzare audio preregistrati invece di parlare dal vivo
  - Presentare da seduti invece che in piedi



## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Dentro il Dipinto: «Voci e Volti» - Criteri di Valutazione***



Co-funded by  
the European Union

**Interpretazione artistica:** creatività e originalità  
**Uso della lingua:** chiarezza, correttezza ed espressività in inglese  
**Competenze digitali:** uso efficace degli strumenti multimediali  
**Collaborazione:** partecipazione e comunicazione all'interno del gruppo  
**Riflessione:** consapevolezza del processo di apprendimento e capacità di auto-espressione

---

- Valutazione per BES (Bisogni Educativi Speciali)
  - Valutare il processo più che il prodotto.
  - Dare priorità all'espressione personale e all'impegno piuttosto che alla perfezione linguistica.
  - Utilizzare griglie di valutazione con percorsi multipli di realizzazione (espressione creativa, collaborazione, impegno, competenze digitali).

## TOOLKIT METODOLOGICO:

### *Dentro il Dipinto: «Voci e Volti» - Raccolta dei Risultati*



Co-funded by  
the European Union



#### Output del Libro Digitale:

Il libro digitale finale rappresenta la principale evidenza dell'apprendimento creativo, linguistico e digitale.

- Griglia di Valutazione dell'Insegnante:

La valutazione viene utilizzata per valutare l'interpretazione artistica, l'uso della lingua, le

competenze digitali, la collaborazione e la riflessione.

- Autovalutazione degli Studenti e Feedback tra Pari:

Gli studenti completano prompt di riflessione o schede di autovalutazione per esprimere:

- Cosa hanno imparato
- Cosa hanno trovato difficile
- Di cosa sono orgogliosi
- Appunti di Osservazione:

L'insegnante documenta collaborazione, partecipazione e bisogni di supporto durante il progetto.

- Riflessioni Audio o Scritte:

Brevi riflessioni evidenziano il percorso personale di apprendimento e le scelte interpretative.

- **Monitoraggio dei Risultati Specifici per BES (Bisogni Educativi Speciali)**

Per gli studenti con bisogni educativi speciali:

- I risultati sono documentati in termini di **progressi**, non di confronto.
- Vengono registrate le **strategie di supporto** utilizzate (ad esempio, scaffolding, differenziazione dei ruoli).
- Vengono evidenziate le aree in cui gli studenti hanno dimostrato **autonomia** o **fiducia**.



Co-funded by  
the European Union

## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Prospettive Future***

*Questo progetto getta le basi per ulteriori esperienze di apprendimento interdisciplinari e inclusive. Incoraggia gli studenti a collegare arte, identità, lingua e creazione digitale in modi significativi.*

### *Possibili Attività di Follow-Up*

#### *1. Mostra Digitale o Galleria Scolastica*

- *Esposizione dei libri digitali sul sito web della scuola, sugli schermi della biblioteca o durante eventi culturali.*
- *Invito alle famiglie a visionare i progetti.*

#### *2. Approfondimento su Temi di Identità Personale o Locale*

- *Gli studenti creano nuovi ritratti o storie digitali ispirati a:*
  - *La storia della loro famiglia*
  - *La loro comunità*
  - *La loro identità personale*

#### *3. Integrazione Interdisciplinare*

- *Educazione Artistica: esplorare ulteriori tecniche di ritratto (collage, acquerello, fotografia).*
- *Storia: studiare il contesto culturale italiano dei primi anni del 1900.*
- *Lingua Inglese: sviluppare ulteriori unità di scrittura narrativa o descrittiva.*
- *Informatica (ICT): introdurre strumenti più avanzati per lo storytelling digitale (Adobe Express, Keynote, Canva, iMovie).*



Co-funded by  
the European Union

## ***TOOLKIT METODOLOGICO: Prospettive Future***

### ***1. Percorso di Crescita Inclusiva***

- *Affinare le strategie di supporto per gli studenti BES in base alle osservazioni emerse da questo progetto.*
- *Incentivare ruoli di leadership tra gli studenti (ad esempio, “mentor tecnologici”, “guide artistiche”).*

### ***Obiettivi di Sviluppo delle Competenze a Lungo Termine***

- *Maggiore fiducia nell’espressione creativa.*
- *Miglioramento delle competenze comunicative in inglese.*
- *Maggiore alfabetizzazione digitale e autonomia.*
- *Comportamenti di apprendimento cooperativo più consolidati e maggiore consapevolezza del gruppo.*



Co-funded by  
the European Union

## ***CUORE - Referimenti***

**Alushaj, R., & Foroni, F. (2021). Serious games per valutare le competenze visivo-attentive e di decodifica fonologica per lo sviluppo della lettura [Tesi di laurea magistrale, Politecnico di Milano]. Politesi.**

**CAST. (2018). Linee guida Universal Design for Learning, Versione 2.2. CAST.**

**D'Anna, A. (2023). Ambientazioni di apprendimento innovative: Educazione ai media e digital storytelling nella formazione inclusiva degli insegnanti. FrancoAngeli.**

**González-Martínez, J. (2022). Apprendimento transmediale: un'opportunità per l'educazione digitale inclusiva. *Italian Journal of Special Education for Inclusion*, 10(2), 145-156.**

**Keeler, A. (2015). Gamification: coinvolgere gli studenti attraverso la narrazione. Edutopia.**

**Robin, B. R. (2016). Il potere del digital storytelling per supportare l'insegnamento e l'apprendimento. ERIC.**

**Salis, M. (2018). Narrazione e inclusione: digital storytelling in classe per l'inclusione di studenti con bisogni educativi speciali. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 12(2), 183-198.**



Co-funded by  
the European Union

## ***Alytus Dainava Progymnasium - Riferimenti***

Kranjc, H. A., Wiener, J., Schmeling, S., Borowski, A. (2019). **Obiettivi e finalità dei programmi di formazione per insegnanti: lezioni apprese da un'analisi multi-stakeholder.**

[https://www.researchgate.net/publication/336702611\\_Goals\\_and\\_Objectives\\_of\\_Teacher\\_Training\\_Programmes\\_Lessons\\_Learned\\_from\\_a\\_Multi-stakeholder\\_Analysis](https://www.researchgate.net/publication/336702611_Goals_and_Objectives_of_Teacher_Training_Programmes_Lessons_Learned_from_a_Multi-stakeholder_Analysis) [link verificato 15/11/2025]

Sartore, J. **Il potere delle immagini nello storytelling.**

<https://education.nationalgeographic.org/resource/the-power-of-images-in-storytelling/> [link verificato 15/11/2025]

The National Gallery. **Dipinti per lo storytelling.**

<https://www.nationalgallery.org.uk/learning/teachers-and-schools/teaching-english-and-drama/paintings-for-storytelling> [link verificato 15/11/2025]

Ministero dell'Istruzione, della Scienza e dello Sport della Repubblica di Lituania. **Educazione inclusiva.**

[https://smsm.lrv.lt/en/sector-activities/education\\_1/pupils-with-special-educational-needs/](https://smsm.lrv.lt/en/sector-activities/education_1/pupils-with-special-educational-needs/) [link verificato 15/11/2025]



*IC Pescara - Riferimenti*

<https://ground.news/article/istat-reports-rising-number-of-students-with-disabilities-general-news>



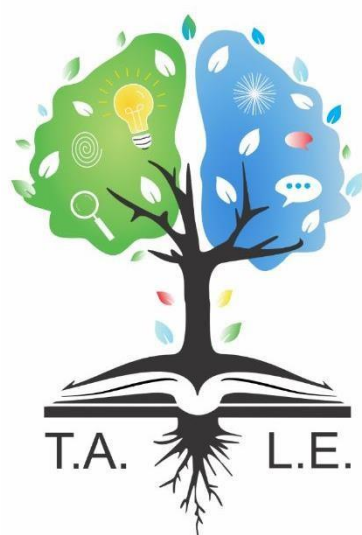
Co-funded by  
the European Union

<https://www.european-agency.org/sites/default/files/ITALY-SNE.pdf>

[https://www.ansa.it/english/newswire/english\\_service/2025/03/18/istat-reports-rising-number-of-students-with-disabilities3\\_cbec5655-fc98-49f6-8cd4-bf75cba8ba46.html](https://www.ansa.it/english/newswire/english_service/2025/03/18/istat-reports-rising-number-of-students-with-disabilities3_cbec5655-fc98-49f6-8cd4-bf75cba8ba46.html)

<https://eurydice.eacea.ec.europa.eu/eurypedia/italy/special-education-needs-provision-within-mainstream-education>

[https://www.ansa.it/english/newswire/english\\_service/2025/03/18/istat-reports-rising-number-of-students-with-disabilities3\\_cbec5655-fc98-49f6-8cd4-bf75cba8ba46.html](https://www.ansa.it/english/newswire/english_service/2025/03/18/istat-reports-rising-number-of-students-with-disabilities3_cbec5655-fc98-49f6-8cd4-bf75cba8ba46.html)



## COLEGIO CÓRDOBA - Riferimenti



Co-funded by  
the European Union

- Hussein, E., Kan'An, A., Rasheed, A., Alrashed, Y., Jdaitawi, M., Abas, A., ... & Abdelmoneim, M. (2023). Esplorare l'impatto della gamification sullo sviluppo delle competenze nell'educazione speciale: una revisione sistematica. *Contemporary Educational Technology*, 15(3), ep443.
- Tlili, A., Denden, M., Duan, A., Padilla-Zea, N., Huang, R., Sun, T., & Burgos, D. (2022). Apprendimento basato sul gioco per studenti con disabilità: quale sarà il prossimo passo? Una revisione sistematica della letteratura dalla prospettiva della teoria dell'attività. *Frontiers in Psychology*, 12, 814691.
- Rosero, X., & Inga, E. (2025). Trasformare l'educazione inclusiva attraverso la gamification e strategie di apprendimento attivo. *Information*, 16(9), 753.
- Navas-Bonilla, C. D. R., Guerra-Arango, J. A., Oviedo-Guado, D. A., & Murillo-Noriega, D. E. (2025, febbraio). Educazione inclusiva tramite tecnologia: una revisione sistematica di tipi, strumenti e caratteristiche. In *Frontiers in Education* (Vol. 10, p. 1527851). Frontiers Media SA.
- de Moraes, P. B., de Matos, R. A. F., Santiago, D. C., dos Santos Silva, R. L., Botelho, L., de Abreu Soares, G., ... & de Oliveira Lima, L. A. Opportunità di utilizzare la gamification per l'apprendimento di studenti autistici: una revisione sistematica.
- Almeida, F., Simões, J., Vieira, D., & Silva, S. (2023). L'impatto della gamification sulla motivazione all'apprendimento e sulle performance nell'istruzione superiore: una revisione sistematica. *Education Sciences*, 13(2), 220. <https://doi.org/10.3390/educsci13020220>



## COLEGIO CÓRDOBA - *Riferimenti*



Co-funded by  
the European Union

- Beltrán, W., Rivera, M., & Maldonado, M. (2018). Gamification e il suo impatto sull'apprendimento significativo degli studenti della scuola primaria. *Revista Polo del Conocimiento*, 3(10), 197-220.  
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/731>
- Chuang, T.-Y., & Kuo, T.-W. (2016). Strategia di gamification basata sulla localizzazione per migliorare motivazione e rendimento degli studenti nello studio della storia. *Journal of Educational Technology & Society*, 19(2), 102-115. <https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.19.2.102>
- Gaitanidi, A. (2023). Gamification e apprendimento basato sul gioco nella scuola primaria: pratiche inclusive e il ruolo del gioco. In A. L. Healy & M. Komodromos (Eds.), *Innovative Practices for Inclusive and Effective Education* (pp. 133-152). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-6682-5.ch007>
- Troya, M. A., Muñoz, A. M., & Franco, M. Á. (2022). Gamification nell'educazione inclusiva: una revisione delle esperienze universitarie. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (79), 38-54. <https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2323>
- • Yousafzai, A., Qureshi, M. A., & Javaid, M. (2023). Esplorare l'impatto della gamification sullo sviluppo delle competenze nell'educazione speciale: una revisione sistematica. *Frontiers in Psychology*, 14, 1123457. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1123457>
- • Tabella periodica di app e piattaforme per insegnanti. (s.d.). *Apps para profes*. <https://appsparaprofes.com/tabla/>