



## Programma del percorso di formazione-azione

### “GIOCANDO SI IMPARA: LABORATORIO DI GAMIFICATION”

#### MACROAREA PNFD:

Didattica per competenze, innovazione metodologica e competenze di base.

#### Premessa

La GAMIFICATION consiste nell'applicazione delle dinamiche di gioco a situazioni che “non sono di gioco”, al fine di sollecitare l'interesse degli studenti, la partecipazione attiva e, nel contempo, di consentire lo svolgimento di una attività didattica con modalità più coinvolgenti. Si basa, quindi, su un approccio all'apprendimento in forma ludica, in altre parole: “Si può imparare giocando”.

In ogni gioco, in genere, c'è una missione da compiere, un tempo limitato, degli avversari da battere e un premio finale; nella pratica didattica usare la GAMIFICATION significa inserire divertimento, sfida, competizione e premi per aumentare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti e condurli agevolmente al raggiungimento del successo formativo. Ciò assume particolare rilievo nell'ottica della didattica digitale.

**Finalità** Supportare l'innovazione metodologica.

- Obiettivi**
- Utilizzare il gioco per stimolare l'apprendimento degli alunni.
  - Comprendere i vantaggi derivanti dall'uso di elementi da gioco nella didattica.
  - Utilizzare gli strumenti di base necessari per la gestione della Gamification in classe.
  - Potenziare le proprie competenze digitali
  - Supportare l'innovazione metodologica attraverso l'uso di applicazioni gratuite on-line.



## Struttura Unità formativa

Il percorso di formazione-azione si svolge interamente on line.

Durata complessiva: **25 ORE**

L'unità formativa si articola nelle seguenti specificità:

- 1. 4 incontri on line della durata di 2 ore e 30 minuti ciascuno per complessive 10 ore;**
- 2. 8 ore dedicate allo studio ed all'approfondimento individuale;**
- 3. 6 ore lavoro collaborativo on line per realizzazione elaborato;**
- 4. 1 ora verifica finale.**

## Moduli incontri on line

### MODULO 1

Venerdì 05 marzo ore 16:00/18:30

Gamification e Game Based Learning: perchè utilizzare il gioco nella didattica ed esempi di attività da proporre anche a distanza

### MODULO 2

Giovedì 11 marzo ore 16:00/18:30

Gamification: Come creare quiz interattivi e verifiche sotto forma di gioco

### MODULO 3

Venerdì 19 marzo ore 16:00/18:30

Game Based Learning: come creare giochi didattici

### MODULO 4

Giovedì 25 marzo ore 16:00/18:30

Altri esempi di didattica ludica: Escape Room anche in Realtà Aumentata

## Rilevazione aspettative e competenze in ingresso

In fase iniziale è prevista la rilevazione delle competenze in ingresso.

## Elaborato finale

E' previsto la produzione di un elaborato finale su una tematica proposta dal formatore da svolgere in modalità collaborativa online. A tale scopo saranno costituiti dei gruppi di lavoro.

## Prova di verifica finale

E' costituita da un test a risposta multipla.



### Questionario di gradimento

E' prevista la somministrazione di un questionario rilevazione customer satisfaction in fase finale.

### Destinatari

Docenti di scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado.

### Metodologia

**Il percorso** si svolgerà **interamente on line**, in modalità interattiva e riflettendo su casi concreti. Saranno alternati, in modo attivo e dinamico momenti teorici, pratici ed esperienze dirette. I corsisti, negli incontri online, potranno sperimentare in prima persona l'utilizzo di strumenti digitali e piattaforme che consentono di proporre in classe attività innovative.

Ogni partecipante usufruirà della **piattaforma** online **DEMETRA**, dove ritroverà anche tutti i materiali del corso e gli strumenti operativi. Inoltre, potrà fruire di un confronto continuo con il docente formatore e del supporto di un tutor specializzato in e-learning utilizzando gli strumenti di comunicazione disponibili in piattaforma.

### Attestato di partecipazione

Al termine del corso e previo superamento di tutte le esercitazioni previste, **sarà rilasciato attestato** di partecipazione al corso.

**Direttore Responsabile:** Dott.ssa Maria Russo

**Docente Formatore:** Prof. Roberto Sconocchini

**Docente Tutor online:** Dott.ssa Teresa Russo