

Imparare giocando si può ed è anche più efficace! Come applicare la *gamification* in classe e a distanza?

Gentile Docente,

la **gamification**, ovvero l'apprendimento mediante l'uso di giochi, videogiochi e tecnologie digitali, può diventare davvero molto utile per stimolare la partecipazione attiva degli studenti, soprattutto ora che sempre più spesso siamo costretti ad utilizzare le tecnologie per garantire la continuità e il diritto allo studio.

Giocare piace a tutti e attraverso il gioco è possibile "arrivare" a tutti gli studenti, anche a coloro che fanno fatica ad assimilare le regole e le casistiche nelle materie considerate più ostiche.

Per queste ragioni, La invitiamo a partecipare al nostro nuovo **pratico corso online** che, partendo dalle indicazioni teoriche sull'importanza e i benefici dell'approccio ludico per l'apprendimento, Le consentirà di **imparare a costruire i giochi** (con le parole, i numeri, le immagini, i video, gli audio) **da utilizzare in aula o in didattica a distanza e a scegliere, tra i numerosi strumenti e applicazioni già disponibili**, quelle che possono rispondere meglio alle esigenze dei Suoi studenti.



e-Seminar (Videocorso online di formazione pratica) - **Corso Accreditato MIUR**

GAMIFICATION PER LA SCUOLA: imparare giocando

Esperienze, idee e suggerimenti operativi

A cura del dott. Francesco Passantino, formatore e consulente esperto ICT impegnato da anni nella formazione scolastica di bambini e adulti sulle tematiche della digitalizzazione e delle nuove tecnologie.

L'e-Seminar è un corso online di formazione pratica costituito da **4 lezioni** (dispense pdf, video tutorial, slides di sintesi e test intermedi) disponibili sul nostro portale web dedicato alla formazione.

Prima Lezione disponibile **da giovedì 15 aprile 2021**.

- ✓ Potrà **accedere ai contenuti formativi in qualsiasi momento e da ogni luogo**.
- ✓ Questo corso online è **accreditato** (20 ore formative) e **acquistabile con la Carta del Docente**.

Perché partecipare?

- Per imparare a **stimolare, attraverso il gioco, l'apprendimento e la partecipazione attiva** dei Suoi studenti.
- Per avere una **"bussola" utile a comprendere**, tra gli strumenti e le applicazioni disponibili online e offline, quelli più adatti alla Sua classe, sia a distanza che in presenza.
- Per capire **come sviluppare il proprio progetto di gamification**, partendo dai consigli operativi del nostro esperto.
- Per capire **come sfruttare gli elementi tipici del gioco e stimolare lo sviluppo di nuove competenze** che saranno utili agli studenti anche nel mondo del lavoro.
- **Attestato di partecipazione finale** (20 ore).

SCONTO 15% per iscrizioni pervenute entro venerdì 9 aprile 2021!

Per iscriversi inviare il modulo d'iscrizione allegato via email o via Fax al n. 0376 1582116!

Per ogni chiarimento ci può contattare al n. 0376/391645 o via email a formazione@aidem.it

Programma delle Lezioni

Lezione 1 disponibile da giovedì 15 aprile 2021

Introduzione

- Giocando si impara
- L'approccio ludico e i benefici per l'apprendimento
- Learning by doing
- Gli elementi tipici del gioco che possono giovare all'apprendimento
- Studiare due volte: far creare agli studenti i compiti con il coding
- Premiare l'apprendimento di nuove competenze e conoscenze e lo sviluppo di nuove attitudini

Dispensa, slides di sintesi, questionario intermedio

Lezione 2 disponibile da giovedì 22 aprile 2021

Giochi che funzionano, online e offline

- Kahoot, creare quiz interattivi in classe o per la DAD
- Creare quiz a punti con Google Form
- Geocaching, la caccia al tesoro con il GPS
- L'esplorazione fotografica
- "Story cubes", i dadi per lo storytelling
- "Le mille e una storia", un gioco senza regole
- Da tre parole all'elevator pitch

Videolezione, slide di sintesi, questionario intermedio

Relatore: Dott. Francesco Passantino

Consulente nelle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per diverse imprese pubbliche e private. Formatore ICT impegnato da anni nella formazione scolastica di bambini e adulti sulle tematiche della digitalizzazione e delle nuove tecnologie. Ha fondato il Google Developer Group di Palermo e il CoderDojo Palermo.

Lezione 3 disponibile da giovedì 29 aprile 2021

Sviluppa il tuo progetto di Gamification

- La pianificazione del gioco: tema, target, dinamica, meccanismi, componenti
- Scratch, la piattaforma di sviluppo
- Giochi con parole, numeri, immagini, audio e video
- Hardware per i giochi: makey makey, micro:bit
- Il repository di Scratch

Videolezione, slides di sintesi, questionario intermedio

Lezione 4 disponibile da giovedì 6 maggio 2021

Esperienze sul campo

- Giochi d'impresa, i casi di Startup Weekend e JA
- Le gare di robotica educativa con Arduino
- Le invasioni digitali su Instagram e Wikipedia
- La community dei Google Local Guides
- Ingress e Pokemon Go
- Gamification, oltre la scuola
- La visione di Baricco sul libro "The Game"
- I Serious game
- La partecipazione locale e gli urban games
- Nuove skill per il mondo del lavoro

Approfondimenti

- Prossimi passi, Bibliografia, Sitografia

Videolezione, materiale didattico, slides di sintesi, questionario intermedio

➔ Attestato Finale di partecipazione (20 ore di formazione)

Per iscriversi inviare il presente modulo via email o via fax al n. 0376/1582116!

MODULO D'ISCRIZIONE (Si prega di scrivere in stampatello in modo leggibile)

Titolo: **"GAMIFICATION PER LA SCUOLA: imparare giocando - Esperienze, idee e suggerimenti operativi"**

Prezzo per partecipante: € 79,00 + IVA

(10022601)



Sì, desidero iscrivermi utilizzando la **CARTA del DOCENTE***
(Codice identificativo Catalogo Piattaforma Sofia: 56092)

**Per gli acquisti effettuati tramite la Carta del Docente non è possibile beneficiare delle offerte in corso.
In caso di acquisto tramite Carta del Docente l'IVA è esente.*



Sì, desidero iscrivermi **beneficiando delle offerte in corso** senza utilizzare la Carta del Docente.

OFFERTA LIMITATA: SCONTO 15% per iscrizioni entro il 9 aprile 2021 (€ 67,15 + IVA)**

Ulteriore sconto del 10% per 2 o più iscritti dello stesso istituto scolastico.

***In caso di fattura intestata ad un ente pubblico la fattura è da intendersi esente IVA.*

184/21

Si prega di fatturare a Partecipante/i (Nome e Cognome)

Partita IVA Codice Fiscale CIG Codice Univoco.....

Via n° CAP Città Prov

Telefono Fax Email

Data, Firma e Timbro per accettazione:.....

Sottoscrivendo il presente ordine confermo di aver preso visione dell'informativa, pubblicata sul sito "aidem.it" al seguente link <https://www.aidem.it/privacy/> per il trattamento dei dati personali per le finalità e con le modalità in essa indicate e previste. Per ogni ulteriore informazione sul trattamento dei tuoi dati, contattatami all'indirizzo privacy@aidem.it. Ti ricordiamo, altresì, che puoi opporli in ogni momento al trattamento dei tuoi dati personali se esso è fondato sul legittimo interesse, inviando la tua richiesta ad Aidem all'indirizzo privacy@aidem.it DISDETTA: L'eventuale disdetta all'e-Seminar dovrà essere comunicata in forma scritta entro il 5° giorno antecedente l'inizio del corso. Trascorso tale termine, verrà addebitata l'intera quota d'iscrizione. Con la firma del presente modulo di iscrizione si danno per lette e accettate le condizioni generali, pubblicate sulla pagina web www.aidem.it (www.aidem.it/wp-content/uploads/2018/11/Condizioni_Generali.pdf)