

## **GAMIFICATION e MEDIA EDUCATION nel Piano Scuola Estate 2022!** ***Imparare giocando si può ed è anche più efficace!***

Buongiorno,

nel **Piano Scuola Estate 2022**, per quanto riguarda la fase di **potenziamento degli apprendimenti**, tra i laboratori specifici per il consolidamento delle competenze scientifiche e digitali sono indicate le attività di **gioco didattico, coding, media education e robotica**.

La **GAMIFICATION**, ovvero **l'apprendimento mediante l'uso di giochi, videogiochi e tecnologie digitali**, può diventare davvero molto utile in questo senso per stimolare la partecipazione attiva degli studenti, soprattutto nel periodo estivo.

**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**.



Online Seminar (Videocorso online di formazione pratica) - **Corso Accreditato MIUR (20 ore)**

### **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'Online 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.

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

### **Perché partecipare?**

- Per imparare a **stimolare, attraverso il gioco, l'apprendimento e la partecipazione attiva**.
- Per avere una **"bussola" utile a comprendere**, tra gli strumenti e le applicazioni disponibili online e offline, quelli più adatti ai Suoi studenti.
- 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 e potenziare le competenze, come indicato dal Piano Scuola Estate**.
- **Attestato di partecipazione finale (20 ore)**.

**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](mailto:formazione@aidem.it)

### Programma delle Lezioni

#### Lezione 1

##### 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

##### 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

##### 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

##### 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\*

(10022603)



Sì, desidero iscrivermi utilizzando la **CARTA del DOCENTE\*\***

**(Codice identificativo Catalogo Piattaforma Sofia: 62542)**

\*\*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.

\* IVA esente ai sensi del D.P.R. 633/72, art.10.

CD/22

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

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

Scuola di appartenenza:  Infanzia  Primaria  Secondaria I°  Secondaria II°  Dirigente Scolastico

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 ulteriori informazioni sul trattamento dei tuoi dati, contattatami all'indirizzo [privacy@aidem.it](mailto: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](mailto:privacy@aidem.it) DISDETTA: L'eventuale disdetta all'Online Seminar dovrà essere comunicata in forma scritta entro 5 giorni dalla data di acquisto. 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](http://www.aidem.it) ([www.aidem.it/wpcontent/uploads/2018/11/Condizioni\\_Generali.pdf](http://www.aidem.it/wpcontent/uploads/2018/11/Condizioni_Generali.pdf))

Professional Academy (marchio AIDEM SRL) - Via Londra 14 - 46047 - Porto Mantovano (MN) - P.IVA 02386580209  
TEL. 0376.391645 - Cell. 347 0524954 (whatsapp) - FAX 0376.1582116 - [formazione@aidem.it](mailto:formazione@aidem.it) - [www.aidem.it](http://www.aidem.it)

Professional Academy (marchio AIDEM SRL) - Via Spinelli 4 - 46047 - Porto Mantovano (MN) - P.IVA 02386580209  
TEL. 0376.391645 - Cell. 347 0524954 (whatsapp) - FAX 0376.1582116 - [formazione@aidem.it](mailto:formazione@aidem.it) - [www.aidem.it](http://www.aidem.it)