

GAMIFICATION IN CLASSE: imparare in maniera smart utilizzando punti, premi e ricompense

Buongiorno,

la gamification, ovvero l'**apprendimento mediante l'uso di giochi, app e tecnologie digitali**, può diventare davvero molto utile per stimolare la partecipazione attiva degli studenti.

La **gamification a scuola**, sfruttando il potenziale trasversale dell'**Intelligenza Artificiale (AI)** può supportare la **smart education**, sempre più importante per **stimolare l'apprendimento**. Giocare piace a tutti e attraverso il gioco **è possibile raggiungere tutti gli studenti**, anche quelli che fanno fatica ad assimilare le regole e le casistiche nelle materie considerate più ostiche.

Per queste ragioni abbiamo realizzato un pratico corso online, che ti fornirà suggerimenti concreti per **sviluppare progetti di giochi e app**, in modo da rendere più innovativa la didattica.

Non è il solito corso teorico! Questo corso adotta una reale metodologia **learning by doing**: **ogni lezione si conclude con la realizzazione di un artefatto digitale**.



e-Seminar (Corso online di formazione pratica) - **Corso Accreditato MIM (15 ore)**

GAMIFICATION E AI PER LA SCUOLA: imparare giocando **Progettare ambienti di apprendimento attivi, escape room e web app ludiche**

Docente: Emanuele Andrisani (Docente di matematica e formatore nel campo della didattica innovativa, sviluppa percorsi e risorse dedicate a STEM, AI e inclusione)



COS'È L'E-SEMINAR

- Si tratta di un **corso online di formazione pratica** in modalità asincrona, costituito da **4 lezioni** (*video, slides di sintesi, project work pratici, test di autovalutazione*) accessibili tramite un apposito portale web.
- **Prima Lezione** disponibile da **giovedì 28 maggio 2026**
- Potrai accedere ai contenuti formativi **in qualsiasi momento e da ogni luogo**.



QUALI SONO GLI OBIETTIVI?

- **Utilizzare la gamification** sfruttandone i vantaggi, trasformando gli errori in opportunità e riducendo l'ansia didattica.
- **Capire come utilizzare l'AI** per creare quiz, scenari narrativi e griglie di valutazione.
- **Apprendere tecniche per strutturare escape room didattiche**, con o senza l'uso dell'IA, utilizzando tool accessibili a tutti.
- **Introdurre tecniche di flipped classroom e docutelling**, integrando strumenti video interattivi e piattaforme di narrazione visiva per rendere gli studenti creatori di contenuti.
- **Sviluppare Web App senza essere programmatori**: superare le barriere tecniche e imparare a **prototipare vere e proprie applicazioni ludiche di base**.
- **Certificare le competenze acquisite e ricevere l'attestato di partecipazione finale**.



PER INFO INQUADRA IL QR-CODE oppure **[clicca qui](#)**.



OFFERTA LIMITATA: SCONTO 20% entro il 7 maggio 2026!

Per iscriverti compila il modulo d'iscrizione e invialo via email o via Fax al n. 0376 1582116

Per INFO o CHIARIMENTI: 0376 391645 formazione@aidem.it 347 0524954



PROGRAMMA DELLE LEZIONI

LEZIONE 1 disponibile da giovedì 28 maggio 2026

Gamification, Motivazione e AI Trasversale

- Gamification: cosa è e cosa non è
- I **vantaggi cognitivi**: motivazione intrinseca, partecipazione attiva e riduzione dell'ansia
- Il diritto di sbagliare: la gestione dell'errore e i checkpoint
- L'**AI come assistente alla regia**: uso dei modelli generativi come co-piloti per la progettazione didattica (generazione di idee, scenari e regole)

Materiali: Video, slides, guida ai prompt base per docenti, test

Project work: Progettazione di un framework cartaceo

LEZIONE 2 disponibile da giovedì 4 giugno 2026

Dal feedback immediato alle architetture complesse: Quiz ed Escape Room

- Il potere del feedback in tempo reale: la valutazione formativa
- Creare e gestire **quiz interattivi** con Quizizz e Google Moduli
- Progettare un **Escape Room didattica**: trama, enigmi, etc
- Strutturare **Escape Room visive** con Genially
- Creare un **Escape Room interattiva** guidata da un Chatbot

Materiali: Videotutorial operativi, template per la mappatura degli enigmi, libreria di prompt, slide di sintesi, test di autovalutazione

Project Work: Costruzione di una mini Escape Room disciplinare

LEZIONE 3 disponibile da giovedì 11 giugno 2026

Sinergie: Flipped Classroom e Storytelling/Docutelling

- La narrazione come strumento di apprendimento: **dal semplice racconto al Docutelling**
- Strumenti per la narrazione visiva e la documentazione: **creare artefatti immersivi con Canva e Book Creator**
- **Rendere interattiva la Flipped Classroom**
- **Edpuzzle**: inserire snodi, note vocali e domande nei video
- L'**AI a supporto del video-learning**: utilizzare **Edcafe AI** per generare quiz e riassunti automatici dai video didattici

Materiali: Video, esempi di UdA narrative, griglie di valutazione per il docutelling, slides, test

Project Work: Creazione di una videolezione interattiva

LEZIONE 4 disponibile da giovedì 18 giugno 2026

Dal gioco alla progettazione di Web App ludiche

- Da fruitori a sviluppatori: logica computazionale e didattica
- Creazione di **micro-applicazioni per la classe**
- Esplorazione delle potenzialità di **Canva Code**
- Scrivere codice in linguaggio naturale: utilizzare Gemini Canva per la stesura di script e la prototipazione di web app ludiche (**es. generatori di storie, ruote della fortuna personalizzate, semplici simulatori**)

Materiali: Videotutorial passo-passo, script di base riutilizzabili, slide di sintesi, test di autovalutazione

Project Work: Prototipazione di una web app ludica semplice



Docente: Emanuele Andrisani. Docente di matematica e formatore nel campo della didattica innovativa, sviluppa percorsi e risorse dedicate a STEM, intelligenza artificiale, inclusione e metodologie attive per la scuola e la formazione.

Per iscriversi compilare il modulo e inviarlo via email o via Fax al n. 0376 1582116.

MODULO DI ISCRIZIONE (Si prega di scrivere in stampatello)

Titolo: **"GAMIFICATION E AI PER LA SCUOLA: imparare giocando - Progettare ambienti di apprendimento attivi, escape room e web app ludiche"**

Prezzo per partecipante: € 79,00*

Cod. 10032501

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

Sì, desidero iscrivermi **utilizzando la Carta del Docente****.



(Codice identificativo Piattaforma Sofia: **104772**)

** Per gli acquisti effettuati tramite la Carta del Docente non è possibile beneficiare delle offerte in corso.

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

OFFERTA LIMITATA: SCONTO 20% (€ 63,20*) entro il 7 maggio 2026!

276/26

Ulteriore Sconto del 10% per 2 o più partecipanti dello stesso istituto scolastico.

Intestatario fattura _____ Partecipante/i _____

CIG _____ CODICE UNIVOCO ISTITUTO _____

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

Partita IVA _____ Cod. fiscale _____

Via _____ N° _____ CAP _____ Città _____ Provincia _____

Telefono _____ FAX _____ Mail _____

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, contattarci all'indirizzo privacy@aidem.it. Ti ricordiamo, altresì, che puoi opporci 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.

ORGANIZZAZIONE: In caso di circostanze imprevedibili AIDEM Srl si riserva il diritto di operare eventuali cambiamenti di date, programma o docenti. L'e-Seminar si svolgerà al raggiungimento del numero minimo dei partecipanti.

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).

