

<p>Ambito dell'iniziativa formativa</p>	<p>Didattica singole discipline previste dagli ordinamenti (Italiano, Storia, Geografia, Matematica, Scienze + Coding) Innovazione didattica e didattica digitale</p>
<p>Titolo</p>	<p>METODOLOGIE DI GAME BASED LEARNING PER UNA DIDATTICA DIFFUSIVA LA GAMIFICATION.</p>
<p>Introduzione</p>	<p>Questo corso si rivolge a insegnanti di scuola primaria o studenti di Scienze della formazione, che vogliono conoscere o attuare percorsi didattici in linea con l'approccio dell'apprendimento per competenze, utilizzando strumenti o metodologie che portino gli alunni ad un apprendimento più consapevole e personalizzato, giocoso e motivante, in grado di includere ciascun alunno, e di valorizzarne il potenziale, perché essenzialmente BASATO SUL GIOCO.</p> <p>Le lezioni del corso sono basate su studi che delineano il quadro di riferimento da cui ho preso spunto e la mia personale esperienza in classe, nella quale ho potuto sperimentare di volta in volta i punti di forza o le criticità delle proposte attuate.</p>
<p>Obiettivi del corso</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere sommariamente casistiche BES/DSA/PLUSDOTAZIONE e rispettive esigenze: strategie per agganciarli alla lezione • Conoscere l'insegnamento "diffusivo", ovvero insegnare in maniera adeguata e interessante per ciascun alunno, senza frammentazioni e diversificazioni ad personam • Apprendere il concetto e le strategie di gamification: le dinamiche e meccaniche dei videogiochi come strumenti di ingaggio nell'apprendimento • Comprendere come il gioco diventi mobilitatore di conoscenze e mediatore di relazioni • Conoscere alcuni possibili giochi, in particolare i Pokemon, come esempio di sfida matematica • Usare giochi per varie discipline come approccio didattico.

<p>Programma del corso</p>	<p>1° INCONTRO (1h30) Presentazione generale delle varie casistiche presenti nelle classi e pratiche di didattica “diffusiva” e non parcellizzata sui singoli: gestione armonica e stimolante di una classe eterogenea e variegata, possibili metodologie e strumenti da utilizzare per il singolo e per tutti.</p> <p>2° INCONTRO (1h30) La gamification illustrazione di questa metodologia didattica</p> <p>3° INCONTRO (2 ore) I Pokemon</p> <p>4° INCONTRO (1h30) Altri possibili giochi utilizzabili nelle discipline</p> <p>5° INCONTRO (2 ore) Lezione-gioco insieme, per sperimentare i giochi conosciuti nelle lezioni precedenti.</p>
<p>Svolgimento</p>	<p>a.s. 2021/2022.</p>
<p>Date di svolgimento</p>	<p>Il corso prevede 5 incontri di formazione a distanza sulla piattaforma online intervallati da un ciclo di lavoro, sempre a distanza, per piccoli gruppi, seguiti da un incontro conclusivo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. GIOVEDÌ 10 febbraio: 17-18.30 2. GIOVEDÌ 17 febbraio: 17-18.30 3. GIOVEDÌ 24 febbraio: 17-18.30 4. GIOVEDÌ 3 marzo: 17 -18.30 5. GIOVEDÌ 10 marzo: 17-18.30.
<p>Durata complessiva (ore)</p>	<p>8,5 ore</p>
<p>Destinatari</p>	<p>Docenti scuola primaria, docenti scuola secondaria di 1° grado.</p>
<p>Costo a carico dei destinatari</p>	<p>75 euro, pagabili con Carta del Docente.</p>

<p>Metodologie</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni live online, lavori per piccoli gruppi da remoto • Follow-up per la durata di un anno Creazione di una pagina social in cui i partecipanti possano scambiarsi e condividere esperienze, riflessioni e materiali. Tutoraggio personalizzato a richiesta nel caso si volesse realizzare qualcuna delle attività proposte con il supporto della direttrice del corso.
<p>Materiali e tecnologie usati</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Webinar e incontri su internet • Piccole attività da svolgere per mettersi alla prova in maniera tecnica ma divertente e sperimentare in prima persona ciò che si può proporre ai propri alunni • Pagina social per condivisioni, riflessioni, scambio di materiali ecc... • Materiali vari: ebooks, articoli, presentazioni ppt selezionati dal direttore del corso.
<p>Tipologie verifiche finali</p>	<p>Questionario di gradimento online.</p>
<p>Mappatura delle competenze</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Saper proporre i contenuti e le proprie lezioni attraverso stili e metodi diversi, arrivando a coinvolgere tutti gli alunni in una prospettiva di apprendimento gioioso ed efficace.
<p>Direttore responsabile</p>	<p>Ins. Nives Vasta Docente di scuola primaria da 30 anni, coach specializzata in ambito learning, Tutor Dsa, Tutor Adhad (in via di certificazione), specializzata in attività per plusdotati, organizzatrice e realizzatrice di attività di laboratorio in ambito matematico/scientifico/tecnologico, co- autrice di Activity Book di Coding e Matematica.</p> <p>○</p>
<p>Relatori/formatori/facilitatori</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nives Vasta - insegnante e learning coach • Oscar Suriano - ludologo e applicatore Feuerstein.