Imparare in maniera *smart* utilizzando punti, premi, ricompense: come applicare la *gamification* in classe?

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.
Insieme al coding e alla robotica, la gamification può supportare la *smart education*, sempre più importante per stimolare l'apprendimento: **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 fornirà **suggerimenti concreti per sviluppare progetti di giochi** (con le parole, con i numeri, con le immagini e con gli audio) aiutandoLa a utilizzare le applicazioni già esistenti (online e offline) per rendere più innovativa la didattica.

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 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.
- 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).

OFFERTA LIMITATA: SCONTO 20% per iscrizioni entro il 5 giugno 2023!

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

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

GAMIFICATION PER LA SCUOLA: imparare giocando

Esperienze, idee e suggerimenti operativi

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 maiuscolo in modo leggibile)

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

Prezzo per partecipante: € 79,00* (10022605)

❑ Sì, desidero iscrivermi utilizzando la **CARTA del DOCENTE****
(Codice identificativo Catalogo Piattaforma Sofia: 79033)

***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 20% per iscrizioni entro il 5 giugno 2023 (€ 63,20*)
Ulteriore sconto del 10% per 2 o più iscritti dello stesso istituto scolastico.
**IVA esente ai sensi del D.P.R. 633/72, art.10.*

em/23

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 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, contattaci all'indirizzo privacy@aidem.it. Ti ricordiamo, altresì, che puoi opporti 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'Online Seminar dovrà essere comunicata in forma scritta entro il 5° giorno successivo all'invio del modulo. 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 data, programma o docenti. L'Online 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).

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 - www.aidem.it