

Percorso di formazione/aggiornamento per docenti

Titolo	La Gamification nella didattica #game based learning
Destinatari	Docenti del primo e del secondo ciclo di istruzione
Descrizione	<p>Occuparsi di qualcosa che si reputa interessante e divertente può facilitare i processi di apprendimento e rendere lo studio più piacevole. Se si riesce a trasformare quello che si “deve” fare (come studiare un certo argomento), in qualcosa che si “vuole” fare (meglio se con piacere), i risultati ottenuti non potranno che essere migliori. Questa convinzione non è solo frutto del comune sentire quotidiano, ma uno dei pilastri della didattica vygotskijana secondo la quale un ambiente di apprendimento più rilassato è molto più proficuo rispetto ad uno rigido e formale.</p> <p>I termini “game based learning” e “gamification” sono sempre più frequenti quando si parla di strategie didattiche volte a rendere più coinvolgenti i processi di apprendimento. Le metodologie Game-based learning utilizzano giochi e videogiochi come strumento per imparare.</p> <p>Il processo di Gamification si basa sull’integrazione di elementi tipici del mondo dei giochi all’interno di contesti non prettamente relativi al gaming: come la formazione on line. L’adozione di elementi ludici nell’ambito dell’e-learning implica prima di tutto un differente approccio didattico.</p> <p>Il corso offre agli insegnanti strumenti e suggerimenti utili a rendere le lezioni e le attività in classe coinvolgenti ed efficaci, applicando alla didattica la logica e le dinamiche dei giochi (gamification).</p> <p>I docenti saranno in grado di progettare e realizzare attività didattiche che fanno leva sulle logiche della Gamification e del Design Thinking per migliorare la partecipazione e l’apprendimento dei propri studenti.</p>
Ambiti Specifici	Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media
Ambiti Trasversali	<ul style="list-style-type: none"> • Didattica e metodologie • Innovazione didattica e didattica digitale • Metodologie e attività laboratoriali
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Predisporre un ambiente, meno rigido rispetto a quello che comunemente si crea in classe, che sia familiare agli studenti e che lasci spazio ad un po’ di umorismo, pur affrontando argomenti scolastici, • Coinvolgere gli studenti in modo che siano loro stessi a voler continuare a frequentare la piattaforma senza aver bisogno che questo gli venga assegnato come compito.
Programma	<ul style="list-style-type: none"> • Gli Educational Games. Video-giochi disegnati per raggiungere obiettivi educativi. • Il Game-Based Learning. Il gioco (analogico o digitale) per insegnare un dato contenuto. • I Serious Games e le Simulazioni. Simulazione fedele di un oggetto per il raggiungimento di obiettivi educativi. • La Gamification of Learning o Gamification. “Meccaniche e dinamiche gaming” all’interno della cornice didattica.
Mappatura delle competenze	<ul style="list-style-type: none"> • Integrare nella propria didattica strumenti digitali per favorire il coinvolgimento degli studenti e la collaborazione con e tra gli stessi. • Elaborare percorsi didattici che utilizzino giochi e videogiochi come strumento per imparare. • Saper utilizzare il gioco come strategia didattica vincente, soprattutto nel contesto scolastico.
Durata	25 ore di cui 9 in presenza e 16 online
Modalità di erogazione	Mista (blended)