

Gamification

Formatore: Annarella Perra

Destinatari: docenti I ciclo / II ciclo scolastico

Finalità: motivare e coinvolgere con le metodologie di didattica ludiforme supportata dalla tecnologia.

Obiettivi generali del corso: Conoscere gli aspetti essenziali della Gamification e testarne i principali strumenti di creazione e fruizione

Obiettivi specifici: conoscere e testare edugame makers per operare in modalità ludiforme plugged, unplugged e/o tecnologia mista per diverse età, gradi e ordini scolastici; conoscere e testare la tecnologia per inquiry & game based learning, eduquest, learning treasure hunt, giochi di squadra, collaborativi, cooperativi & co.; glottoludodidattica, anche per L2.

Obiettivi trasversali: conoscere e sperimentare modalità di didattica ludiforme spendibile in ogni ambito e contesto operativo.

Contenuti di massima: edugame makers per operare in modalità ludiforme plugged, unplugged e/o tecnologia mista per diverse età, gradi e ordini scolastici; tecnologia per inquiry & game based learning, eduquest, learning treasure hunt, giochi di squadra, collaborativi, cooperativi & co.; glottoludodidattica

Risultati attesi: a. conoscenza delle potenzialità didattiche della Gamification b. realizzazione ed eventuale sperimentazione in classe di attività didattiche ludiformi mirate al proprio contesto formativo.

Durata e scansione del corso (tot 25 ore): 15 ore attività on line (sincrona con formatore) + 5 ore (attività asincrona del corsista) + 5 ore per predisposizione e-tivity (2 attività tecnodidattiche ludiformi)

Metodologia: Breve presentazione, Learning by doing, microlearning, flipped learning, lab. sincrone etc.

Programmazione del corso

Inizio attività on line sincrone: dal 23 giugno 2021 – Chiusura attività: 31 luglio 2021

Meeting	Data	Ora	Argomenti di massima
1° sincrone	Da definire	16.30 – 19.30 (3 ore)	Excursus sulla Gamification e didattica ludiforme con le risorse del WEB. Prime brevi proposte ludiformi: icebreaking tools, brainstorming tools, wheels, wordart e feedback tools.
2° sincrone	Da definire	16.30 – 19.30 (3 ore)	Comic Tools: dal fumetto semplice al ComicBook. QR code in percorsi ludiformi: creazione

			di QR Code e relativo utilizzo (on line e off line)
3° sincrono	Da definire	16.30 – 19.30 (3 ore)	QuizTime: utilizzo di varie tipologie di quiz makers e creazione di quizgames
4° sincrono	Da definire	16.30 – 19.30 (3 ore)	Book Challenge /Gare tecnologiche/Cacce al tesoro (tecnologia mista) - evoluzione di EduQuest con le potenzialità di Moduli Google, Google Sites e Google Slides (I parte)
5° sincrono	Da definire	16.30 – 19.30 (3 ore)	Da WebQuest a EduQuest: ulteriore sviluppo di Cacce al tesoro (Treasure Hunt - tecnologia mista) e attività correlate di creazione “lucchetti digitali” (II parte) Confronto finale sulle attività prescelte, realizzate e condivise.
Attività asincrone	Entro 31/07/2021	10 ore	5 ore di attività asincrona del corsista (studio materiali) + 5 ore per predisposizione 2 attività tecnologiche ludiformi spendibili nel proprio contesto operativo

Valutazione corso: a. consegna di 2 elaborati /attività coerenti al percorso formativo

Firma
