

<p><b>Ambito dell'iniziativa formativa</b></p>	<p>Innovazione didattica e didattica digitale Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media</p>
<p><b>Titolo</b></p>	<p><b>INSERIRE IL GAME BASED LEARNING NELLA PROPRIA DIDATTICA</b></p>
<p><b>Obiettivi</b></p>	
<p><b>Programma</b></p>	<p><b>Tutti gli incontri verranno registrati e messi in permanenza a disposizione degli iscritti sulla piattaforma <a href="http://www.sapyentstudio.it">www.sapyentstudio.it</a></b></p> <p><b>Tutti gli incontri avranno luogo dalle 17.00 alle 18.30.</b></p> <p><b>Primo incontro:</b> <b>GAME BASED LEARNING, GAMIFICATION, SERIOUS GAME: FACCIAMO CHIAREZZA (1,5 ore, giovedì 20 giugno)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definizioni dei termini, esempi, attività interattive</li> <li>• Presentazione di piattaforme legate a giochi e videogiochi matematici.</li> </ul> <p><b>Secondo incontro:</b> <b>MENTIMETER E AHASLIDES: COSTRUIAMO INSIEME INDAGINI, NUVOLE DI PAROLE E SCALE DI PREFERENZA (1,5 ore, martedì 25 giugno)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiegazione delle funzionalità di ogni piattaforma</li> <li>• Attività interattive per provare gli strumenti</li> <li>• Costruzione step by step di esempi per i vari strumenti.</li> </ul> <p><b>Terzo incontro:</b> <b>WORDWALL, LEARNING APPS E FLIPPITY: COSTRUIAMO INSIEME QUIZ E GIOCHI (1,5 ore, martedì 2 luglio)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiegazione delle funzionalità di ogni piattaforma</li> <li>• Attività interattive per provare gli strumenti</li> <li>• Costruzione step by step di esempi per i vari strumenti</li> </ul>

	<p><b>Quarto incontro:</b> <b>KAHOOT, PANQUIZ E SOCRATIVE: COSTRUIAMO INSIEME LIVE QUIZ INTERDISCIPLINARI (1,5 ore, giovedì 4 luglio)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiegazione delle funzionalità di ogni piattaforma</li> <li>• Attività interattive per provare gli strumenti</li> <li>• Costruzione step by step di esempi per i vari strumenti</li> </ul> <p><b>Quinto incontro:</b> <b>BLOOKET, QUIZZEZ E QUIZALIZE: COSTRUIAMO INSIEME LIVE QUIZ E VIDEOGIOCHI INTERDISCIPLINARI (1,5 ore, martedì 9 luglio)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiegazione delle funzionalità di ogni piattaforma</li> <li>• Attività interattive per provare gli strumenti</li> <li>• Costruzione step by step di esempi per i vari strumenti</li> </ul> <p><b>Sesto incontro:</b> <b>COSTRUIAMO INSIEME UNA ESCAPE ROOM INTERDISCIPLINARE (1,5 ore, giovedì 11 luglio)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Illustrazione delle Escape Room presenti su Genially</li> <li>• Costruzione di una Escape Room personalizzata grazie alle Slide di Google e ai vari strumenti presentati nelle lezioni precedenti</li> </ul>
<b>Svolgimento</b>	A.S. 2023/2024
<b>Sedi/periodo di svolgimento</b>	In diretta online su piattaforma Google Meet
<b>Durata (ore)</b>	9 ore (6 incontri da 1 ora e mezza)
<b>Destinatari</b>	Docenti di ogni ordine e grado (Numero minimo: 10 docenti)
<b>Costo a carico dei destinatari</b>	110 euro. La quota di iscrizione può essere corrisposta anche con un Buono della Carta del Docente.

<b>Metodologie</b>	Piattaforma Google Meet (incontri), piattaforma SapyentStudio (registrazioni degli incontri, materiali e descrizioni delle esercitazioni).
<b>Materiali e tecnologie usati</b>	PC, slides, web, materiali di approfondimento.
<b>Tipologie verifiche finali</b>	Questionario di gradimento
<b>Mappatura delle competenze</b>	<p>Prendendo spunto dal DigComp 2.2 che elenca tutte le competenze digitali richieste ai cittadini, il corso verterà sul raggiungimento delle seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestire dati, informazioni e contenuti digitali;</li> <li>• Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali;</li> <li>• Sviluppare contenuti digitali;</li> <li>• Integrare e rielaborare contenuti digitali;</li> <li>• Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali.</li> </ul>
<b>Direttore responsabile</b>	<p><b>Dott.ssa Elisabetta Ferrando</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PhD in didattica della matematica presso la Purdue University (USA)</li> <li>• direttrice scientifica Sapyent.</li> </ul>
<b>Relatori/formatori/facilitatori</b>	<p><b>Prof.ssa Bruna Ramella Pralungo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Docente scuola primaria</li> <li>• Formatrice specializzata in Game Based Learning e Didattica Orientativa</li> <li>• Orientatrice specializzata in Orientamento scolastico</li> <li>• Tutor coordinatrice presso Corso di Laurea in Scienze della Formazione Primaria dell'Università degli Studi di Torino</li> <li>• Autrice di articoli su riviste di settore sulle tematiche del digitale e dell'orientamento</li> </ul>