

UNITÀ FORMATIVA  
 Creare storie e giochi didattici per imparare e valutare  
 DOCENTI SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO  
 AMBITO 15 PIACENZA

	<b>SCHEMA CORSO</b>
<b>Titolo</b>	Creare storie e giochi didattici per imparare e valutare
<b>Obiettivi e competenze</b> <i>(Tema strategico)</i>	<i>Asse formativo n. 3</i> <b>Competenze digitali e nuovi ambienti per l'apprendimento</b>
<b>Descrizione</b>	<p>Il corso si svilupperà in due moduli laboratoriali da svolgersi in presenza con il docente formatore per un totale di 12 ore, suddivise in quattro incontri di tre ore ciascuno a cui si aggiungono studio e approfondimento personale e attività di elearning per una certificazione di 25 ore.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● La formazione in presenza si integrerà con le attività laboratoriali a distanza sulla piattaforma di eLearning (Edmodo) per l'approfondimento, la sperimentazione e la produzione di contenuti digitali, nonché per la condivisione online delle esperienze e dei materiali prodotti</li> </ul> <p>La modalità laboratoriale in presenza includerà:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Una prima fase esplicativa – (Best Practice) che verterà sulle diverse tipologie di strumenti open source disponibili in rete per lo sviluppo di competenze del 21° Secolo e la dimostrazione di alcuni progetti già realizzati.</li> <li>● La seconda fase laboratoriale (Hands-on Practice) vedrà la sperimentazione diretta dei tools proposti da parte dei partecipanti con la realizzazione di alcuni mini-progetti in modalità individuale, per coppie o piccoli gruppi</li> </ul>
<b>Programma</b>	<p>Modulo 1 - (due incontri di 3 ore)</p> <p>Il Digital Storytelling come modalità di apprendimento attivo e creativo; Possibilità applicative nella didattica. Impiego di strumenti digitali per la realizzazione di:</p> <p>- Racconti digitali ed eBook - Fumetti e Comic Strips</p> <p>Modulo 2 - (2 incontri di 3 ore)</p> <p>Gamified lessons: Impiego di strumenti digitali per facilitare la memorizzazione di contenuti e lessico: - Le Flashcards di Quizlet - Live Worksheets e Hyperdocs - LearningApps, ClassTools.net, Wordwall, Kahoot</p>
<b>Metodologie</b>	<p>La prima parte del corso introdurrà i docenti ai principi base del Digital Storytelling come modalità di didattica attiva e per la rielaborazione originale e creativa dei contenuti appresi dagli allievi. Saranno analizzate alcune tipologie di narrazione digitale fra cui: a) Racconti digitali, eBook e cartoon b) Podcasting e audio narrazioni c) Talk shows ed interviste La seconda parte del corso sarà invece dedicata ai fondamenti base del Gamified Learning (apprendimento ludico) e della Gamification, attraverso la creazione di giochi didattici, quiz e test online con l'ausilio di strumenti ed applicativi digitali.</p>
<b>Destinatari</b>	30 docenti della scuola primaria e secondaria di I grado dell'Ambito 15 di Piacenza

<b>Risorse Umane coinvolte</b>	Anna Laghigna, docente e formatrice espertadi didattica supportata dal digitale, apprendimento collaborativo e Inquiry-based, Digital Storytelling, eCLIL.
<b>Durata</b>	aprile-maggio 2019
<b>Date</b>	15 aprile (ore 15-18) 16 aprile (ore 14-17) 13 maggio (ore 15-18) 14 maggio (ore 14-17)
<b>Luogo</b>	Istituto Comprensivo di Cadeo (sede di Cadeo)

ISCRIZIONI IN PIATTAFORMA SOFIA:

ID: 26360

ED: 38267