













Settore Economico
- AMMINISTRAZIONE FINANZA E MARKETING (AFM)
- SISTEMI INFORMATIVI AZIENDALI (SIA)
- RELAZIONI INTERNAZIONALI PER IL MARKETING (RIM)

- ELETTRONICA ED ELETTROTECNICA (EE)
- COSTRUZIONI AMBIENTE E TERRITORIO (CAT)

- COSTRUZIONI AMBIENTE E TERRITORIO **(CAT)** - AGRARIA, AGROALIMENTARE E AGROINDUSTRIA **(AAA)**  Settore Tecnologico
- INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI (IT)
- INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI
SERALE (IT serale)

Via J. F. Kennedy n. 2 - 91011 ALCAMO (TP) - C.F.: 80003680818 - C.U.: UFCB1B - **cod. mecc. TPTD02000X**Tel. 0924507600 - **www.gcaruso.edu.it** - email: TPTD02000X@istruzione.it - P.E.C.: TPTD02000X@pec.istruzione.it

CIRCOLARE N. 324

Alcamo, 29/05/2024

AI DOCENTI ATA DSGA

Oggetto: Comunicazione avvio corso di formazione per la TRANSIZIONE DIGITALE – modalità MOOC.

Si comunica che la nostra Istituzione scolastica, in qualità di SCUOLA POLO PER LA TRANSIZIONE DIGITALE – Progetto P.N.R.R. Missione 4 – Componente 1 – Investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico". Finanziato dall'Unione europea nel contesto dell'iniziativa Next Generation EU – Avviso prot. M\_PI. AOOGABMI.REGISTRO UFFICIALE.U.0084780.10-10-2022. Codice avviso/decreto: M4C1I2.1-2022-922, titolo del progetto "La metamorfosi del docente nell'era digitale" - CUP: G74D22002350006, eroga il seguente corso di formazione per dirigenti e docenti, delle Scuole di ogni ordine e grado in modalità MOOC:

Titolo e tipologia	Formatore	Durata	Modalità	Destinat	Data inizio iscrizioni	Data fine
corso				ari	dal 29/05/2024;	Iscrizione e
<b>GAMIFICATION:</b>	SPITALERI	25 ore	MOOC	Dirigenti		fruizione del
Creare attività	CARMELINA		On-line	e docenti	Data inizio percorso	percorso
ludiformi			asincrona	di Scuola	dal 29/05/2024	fino al
coinvolgenti ed				di ogni		30/11/2024
inclusive.				ordine e	Dopo l'iscrizione, e	
				grado	avvenuta la conferma,	
ID: 259309					sarà possibile seguire	
					il percorso in modalità	
					telematica asincrona:	
					cliccare su "I miei	
					percorsi" – "SEGUI	
					IL PERCORSO" dal	
					29/05/2024.	

## **DESCRIZIONE DEL PERCORSO:**

Questo MOOC si propone di esplorare la gamification in ambito educativo, offrendo una vasta gamma di strumenti per integrare elementi ludici nelle lezioni. L'obiettivo è migliorare la memorizzazione del contenuto e del lessico, fornendo anche modi inclusivi e coinvolgenti per

valutare il progresso degli studenti. Diviso in tre moduli distinti, il corso copre l'introduzione alla gamification, la progettazione di attività gamificate specifiche per l'ambiente scolastico e percorsi pratici per implementare la gamification in classe. Oltre ai video tutorial delle applicazioni discusse, il corso fornisce anche slide e approfondimenti per rendere il contenuto altamente operativo e applicabile.

## PROGRAMMA:

Il corso, suddiviso in 3 moduli per un totale di 25 ore di formazione, offre un'esperienza completa e coinvolgente. Ogni modulo è ricco di risorse multimediali, tra cui video esplicativi e dispense, completati da un questionario finale per consolidare le conoscenze acquisite.

Attraverso l'uso stimolante della GAMIFICATION affronterà la tematica di come creare attività ludiformi coinvolgenti ed inclusive, i corsisti avranno l'opportunità di esplorare e gestire il sapere in modo logico, sviluppando al contempo la capacità di risolvere problemi e situazioni reali con ingegno e creatività.

L'obiettivo formativo è quello di introdurre e adottare queste innovative metodologie, fornendo agli educatori gli strumenti necessari per potenziare le competenze degli studenti nel vasto campo della robotica educativa come strumento didattico multidisciplinare, aprendo le porte a un mondo di apprendimento innovativo sul tema della Gamification ed in particolare affrontando l'impatto sull'apprendimento, parlando dei presupposti pedagogici fondamentali, teorie di riferimento, Le meccaniche e le dinamiche del gioco, la progettazione di azioni di Gamification a scuola, la progettazione e Universal Design for Learning, Esempi di gioco interattivi

## **DESTINATARI**

Le iscrizioni sono aperte a tutto il personale a tempo determinato, indeterminato delle scuole statali e non statali di ogni ordine e grado. Le iscrizioni si possono effettuare sulla Piattaforma SCUOLAFUTURA al seguente link: <a href="https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/">https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/</a>

Si precisa che la data di fine iscrizione non è perentoria, pertanto si potrà accedere anche successivamente fino al 30/11/2024.

## **Indicazioni operative:**

ACCESSO  $\rightarrow$  sezione TRANSIZIONE DIGITALE  $\rightarrow$  TUTTI I PERCORSI  $\rightarrow$  indicare il titolo o il codice del percorso  $\rightarrow$  cliccare su CANDIDATI  $\rightarrow$  inviare CANDIDATURA.

Si prega di darne massima diffusione.

Per eventuali chiarimenti o informazioni potete inviare mail all'indirizzo: metamorfosidigitale@gcaruso.edu.it.

Cordiali saluti

La Dirigente scolastica prof.ssa Vincenza Mione