

**FUTURA****LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI**

#NEXTGENERATIONITALIA

**ISTITUTO COMPRENSIVO COSTIGLIOLE****Piazza Medici n. 1 - 14055 COSTIGLIOLE D'ASTI****Tel. 0141 966054 Fax 0141 962691**

**atic81200t@istruzione.it atic81200t@pec.istruzione.it**  
**www.iccostigliole.edu.it**

Costigliole d'Asti, 15/07/2024

Titolo del progetto: **"Orizzonti digitali: navigare la didattica del domani"**CNP: **M4C1I2.1-2023-1222-P-36373**CUP: **C34D23002870006**CIG: **B277ADB28A**

**OGGETTO: Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – Potenziamento dell’offerta dei servizi all’istruzione: dagli asili nido all’Università - Investimento 2.1 Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall’Unione europea – Next Generation EU**

### **CAPITOLATO TECNICO**

## **Gamification**

Laboratorio di formazione per docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado da 12 ore.

Per quanto si pensi spesso che la Gamification sia far giocare, la definizione ufficiale internazionale è “uso di tecniche ludiche in contesti non ludici”. Il centro della Gamification non è il gioco, ma l’attività curricolare migliorata grazie a metodologie tratte dal gioco: la variazione dal “Function Focused Design” allo “Human Focused Design”.

Questa attività formativa esplora metodologie concrete e laboratori reali, pratici, da poter applicare a scuola in modo facile e immediato ma senza per questo perdere di efficacia. La focalizzazione è totalmente orientata al fornire metodi e modelli già testati con successo in ambiti scolastici similari.

### **Lezione 1: Il gioco ed il videogioco. (2 ore)**

Una panoramica dei giochi e dei videogiochi: conoscere cosa esiste, esplorare le tecniche ed i metodi, usare la conoscenza come ingaggio e punto di contatto e miglioramento.

### **Lezione 2: Che cos’è la Gamification? (2 ore)**

Un’esplorazione del concetto chiave del corso: che cos’è, cosa non è, il consenso internazionale, gli approcci diversi e molto altro.

### **Lezione 3: Human Focused Design (2 ore)**

Comprendiamo il cuore pulsante della Gamification: le persone.



Firmato digitalmente da **THOUX CLAUDIO**

# FUTURA

**LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI**



#NEXTGENERATIONITALIA



## ISTITUTO COMPRENSIVO COSTIGLIOLE

Piazza Medici n. 1 - 14055 COSTIGLIOLE D'ASTI

Tel. 0141 966054 Fax 0141 962691

[atic81200t@istruzione.it](mailto:atic81200t@istruzione.it) [atic81200t@pec.istruzione.it](mailto:atic81200t@pec.istruzione.it)

[www.iccostigliole.edu.it](http://www.iccostigliole.edu.it)



Persone non solo come discenti, ma come centro attorno al quale la lezione deve girare, spostiamodunque il nostro sguardo sulla psicologia.

### **Lezione 4: Gli 8 motivatori. (2 ore)**

Perché giochiamo?

Usiamo le tecniche all'avanguardia a livello mondiale per scoprirlo.

Partendo dal motivo per il quale noi giochiamo, a qualsiasi gioco, scopriamo perché le persone giocano e mettiamoci nei panni dei nostri studenti.

### **Lezione 5: Il ludico in contesto non ludico. (2 ore)**

Vediamo esempi concreti ed utili del come portare il gioco dove il gioco non è, almeno all'apparenza.

### **Lezione 6: Ibridazioni fra le materie. (2 ore)**

Fusione di materie diverse per laboratori multidisciplinari per creare progetti unici ed originali. Nonesistono materie che non possono essere svolte insieme e proveremo insieme a dimostrarlo.

Come incontro finale, useremo questo esperimento per mettere alla prova le nostre capacità di Gamification: non solo unire le materie, ma farlo anche in maniera ludica.

## Storytelling

Laboratorio di formazione per docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado da 12 ore.

Oxford definisce lo Storytelling come “l’arte del narrare o scrivere storie”, ma è molto di più: è la condivisione di storie tramite tecniche e strutture precise atte a massimizzare il coinvolgimento emotivo e mentale.

Proprio questo coinvolgimento permette non solo di aumentare l’efficacia di concetti e lezioni passate agli ascoltatori ma ancora questi concetti in un contesto chiaro e palpabile.

Io Storytelling è uno strumento antico quanto i focolari che, affinato da tecniche odierne di psicologia e divulgazione, può permettere di espandere la didattica ordinaria con le storie.

Questa attività formativa esplora metodologie concrete e laboratori reali, pratici, da poter applicare a scuola in modo facile e immediato ma senza per questo perdere di efficacia. La focalizzazione è totalmente orientata al fornire metodi e modelli già testati con successo in ambiti scolastici similari.



Firmato digitalmente da THOUX CLAUDIO

# FUTURA

**LA SCUOLA  
PER L'ITALIA DI DOMANI**



#NEXTGENERATIONITALIA



## ISTITUTO COMPRENSIVO COSTIGLIOLE

Piazza Medici n. 1 - 14055 COSTIGLIOLE D'ASTI

Tel. 0141 966054 Fax 0141 962691

[atic81200t@istruzione.it](mailto:atic81200t@istruzione.it) [atic81200t@pec.istruzione.it](mailto:atic81200t@pec.istruzione.it)  
[www.iccostigliole.edu.it](http://www.iccostigliole.edu.it)



### Lezione 1: La narrazione interattiva. (2 ore)

Oltre la narrazione lineare verso un approccio narrativo e di comunicazione diverso. Scrittura chiede al centro il lettore per infinite possibilità: dall'automiglioramento all'analisi delle soluzioni all'educazione civica.

### Lezione 2: Realtà estesa e Digital Storytelling. (2 ore)

La tecnologia ed il mondo reale: un connubio indissolubile. Dall'intelligenza artificiale generativa, alla realtà aumentata e virtuale, dalla narrazione digitale all'uso consapevole della tecnologia.

Conversazioni sui temi che più preoccupano nell'ottica di convertire ciò che è percepito come minaccia in vere e proprie incredibili opportunità formative.

### Lezione 3: Digital Storytelling con Twine. (2 ore)

La condivisione di una tecnologia semplice quanto potente: Twine.

Vedremo assieme come usare questo software multidisciplinare da ogni punto di vista:

Tecnico, metodologico, organizzativo, e anche psicologico, una conoscenza che sorge da centinaia di ore di esperienza sul campo.

### Lezione 4: Digital Storytelling avanzato con Twine. (2 ore)

Uno sguardo sugli elementi più tecnici di Twine, per modificare il futuro basandosi sul passato: Una porta verso l'educazione civica.

### Lezione 5: Ibridazioni fra le materie. (2 ore)

Immaginate di poter usare la matematica e la logica per potenziare la capacità di scrittura. Non solo dimostreremo che è possibile, ma mostreremo un approccio concreto che permette questo collegamento attraverso laboratori pratici replicabili in aula.

### Lezione 6: Il meta-teatro. (2 ore)

La capacità meta-interpretativa come centro di attività che spingono al mettersi in gioco in modo attivo, positivo, propositivo e consapevole. Introdurremo metodologie che spingono i ragazzi ad aprirsi, esporsi, focalizzando l'attenzione sull'individuazione rapida di soluzioni da esporre in modo chiaro e coerente.

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**  
**Prof. Claudio Thoux**



Firmato digitalmente da THOUX CLAUDIO