

FUTURA**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI**Unione Europea
NextGenerationEU

Ministero dell'Istruzione



Italiadomani

**Istituto Tecnico Economico Tecnologico****GIROLAMO CARUSO**

Settore Economico

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

Settore Tecnologico

- ELETTRONICA ED ELETTROTECNICA (EE)
- 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.itI.T.E.T. "G. CARUSO" ALCAMO
Prot. 0008183 del 30/05/2024
VII (Uscita)Ai dirigenti e ai docenti
delle Scuole di ogni ordine e grado
di tutto il territorio nazionale**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. AOGABMI.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 corso	Formatore	Durata	Modalità	Destinatari	Data inizio iscrizioni dal 29/05/2024;	Data fine Iscrizione e fruizione del percorso fino al 30/11/2024
GAMIFICATION: Creare attività ludiformi coinvolgenti ed inclusive. ID: 259309	SPITALERI CARMELINA	25 ore	MOOC On-line asincrona	Dirigenti e docenti di Scuola di ogni ordine e grado	Data inizio percorso dal 29/05/2024 Dopo l’iscrizione, e avvenuta la conferma, 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: <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/>

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 → sezione TRANSIZIONE DIGITALE → TUTTI I PERCORSI → indicare il titolo o il codice del percorso → cliccare su CANDIDATI → inviare CANDIDATURA.

Si prega di darne massima diffusione.

Per eventuali chiarimenti o informazioni potete inviare mail all'indirizzo:

metamorfosidigitale@gearuso.edu.it.

Cordiali saluti

La Dirigente scolastica
prof.ssa Vincenza Mione

Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3 comma 2 del D. L. 39/93