

Oggetto: Preventivo per le attività di progettazione didattica, docenza e tutoraggio corso “Dalla Gamification agli Applied Games: unire la dimensione ludica e la narrazione all’apprendimento” nell’ambito delle azioni del Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR).

Facendo seguito alla vostra richiesta di progettazione di un percorso di formazione in relazione al DM 66/2023, Linea di investimento 2.1 “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” della Missione 4 – Componente 1 del PNRR, vi inviamo la nostra migliore proposta.

Obiettivo

Il percorso si prefigge l’obiettivo di favorire l’acquisizione di tecniche di insegnamento innovative, ludiche e digitali da parte del personale docente per favorire un maggiore coinvolgimento e un apprendimento più efficace da parte dei propri alunni. Saranno illustrate tipologie di attività ludiche utilizzate a scopi educativi, di divulgazione e di sensibilizzazione. Si partirà dai concetti della Gamification passando poi ad Applied Games più strutturati e di Narrative e Game Design come strumenti per veicolare informazioni e messaggi. Inoltre, verranno presentati vari strumenti utili per la



realizzazione di attività ludiche da utilizzare per l'apprendimento. Il corso prevede la realizzazione di un Project Work

Descrizione attività

DURATA: 25 ORE (n.20 ore sincrone di cui 4 ore di Project work + n.5 ore asincrone di svolgimento esercitazioni pratiche autonome assegnate)

MODALITÀ: online

N° PARTECIPANTI: da 15 a 20

TIPOLOGIA SCUOLA:

Primaria - per strumenti come genial.ly

Secondaria I - per strumenti intermedi

Secondaria II - per strumenti complessi

I casi studio sono adatti a tutte e tre i gradi

PROGRAMMA DIDATTICO:

Modulo 1. Introduzione alla Gamification e agli Applied Games

Modulo 2. Casi studio di Applied Games per educazione, divulgazione e sensibilizzazione
-parte 1

Modulo 3. Casi studio di Applied Games per educazione, divulgazione e sensibilizzazione
-parte 2

Modulo 4. Cosa sono Narrative Design e Game Design

Modulo 5. Strumenti per creare attività ludiche - semplici

Modulo 6. Strumenti per creare attività ludiche - intermedi parte 1

Modulo 7. Strumenti per creare attività ludiche - intermedi parte 2

Modulo 8. Strumenti per creare attività ludiche - complessi

Modulo 9. Supporto Project Work - parte 1

