ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
\"**Ermanno Cortis**\"
Quartucciu

27 Maggio 2025

Circolare numero 251

Laboratorio di formazione sul campo: l’apprendimento basato sul gioco: game based learning e gamification.

Oggetto:

Si comunica che proseguono i percorsi di formazione sulla transizione digitale (*PNRR -Missione 4 Componente 1 Intervento 2.1 “Didattica digitale integrata e formazione del personale scolastico per la transizione al digitale”, inserite nel progetto: Verso una Form-Azione generativa: costruire nuove trame tra persone, contesti, situazioni, spazi del pensare e dell’agire umano attraverso l’innovazione tecnologica-DM 66/23*) con la realizzazione del laboratorio di formazione sul campo: L’apprendimento basato sul gioco: game based learning e gamification (ID 393368).

Il laboratorio, della durata complessiva di 10 ore, si svolge in presenza presso i locali della scuola di via Monte Spada, nei seguenti giorni:

lunedì 23 giugno 2025 (in orario antimeridiano)

martedì 24 giugno 2025 (in orario antimeridiano)

Il laboratorio di formazione è pensato per tutti i docenti dell’Istituto per attivare esperienze di Gaming in classe. Si svilupperanno concetti chiave come il Game-Based Learning, la Gamification, e come queste metodologie possono migliorare l’esperienza di apprendimento degli alunni e delle alunne.

Obiettivi:

• fornire strumenti critici e concettuali per leggere il mondo ludico nella sua complessità in ottica pedagogica al fine di rilevarne potenzialità e criticità;

• promuovere una riflessione articolata sul valore del gioco a scuola;

• potenziare esperienze significative di Game Based Learning e Gamification in ambito scolastico;

Laboratorio di formazione sul campo: L’apprendimento basato sul gioco: game based learning e gamification **.** *Progetto “Verso una Form-Azione generativa: costruire nuove trame tra persone, contesti, situazioni, spazi del pensare e dell’agire umano attraverso l’innovazione tecnologica” – CUP E84D23006750006 Linea di investimento 2.1 “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” nell’ambito della Missione 4 – Istruzione e Ricerca – Componente 1 – “Potenziamento dell’offerta dei servizi all’istruzione: dagli asili nido all’Università” del Piano nazionale di ripresa e resilienza finanziato dall’Unione europea – Next Generation EU*Via Ales – 09044 Quartucciu (CA) – tel 070/845068 – e-mail caic87300a@istruzione.it – pec caic87300a@pec.istruzione.it sito web www.istitutocomprensivoquartucciu.it

CF 92168500921 – Codice Ufficio FatturaPA UFDBRU

• promuovere negli ambienti di apprendimento esperienze di gioco significative, autentiche ed arricchenti,

• favorire l’inserimento del gioco negli ambienti di apprendimento, quale strumento di mediazione, scoperta, comunicazione, conoscenza, in relazione ad ogni segmento educativo e alle diverse categorie di possibili destinatari;

• consolidare le competenze progettuali dei professionisti dell’educazione e fornire agli stessi un solido bagaglio di strumenti, risorse e strategie per l’autonoma progettazione di interventi ludici in ambito educativo.

Programma in sintesi

• Il valore educativo del gioco

• Le tipologie ludiche

• Digital Games in educazione

• Gamification in educazione

• Analisi e uso degli strumenti ludici in relazione ai diversi segmenti educativi

L’ iscrizione al corso avviene attraverso la piattaforma “Scuola futura” raggiungibile al link: https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/ (il link é pubblicato anche nella homepage del sito della scuola). Le iscrizioni sono aperte dal giorno 28 maggio 2025. In allegato le istruzioni per l’iscrizione al corso.

Modalità di iscrizione al corso

1. Andare sul sito “Scuola futura” https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/

2. Cliccare in alto a destra su “Accedi”;

3. Accedere al sito con una delle forme consentite (SPID, CIE, CNS, eIDAS);

4. Cliccare su “tutti i percorsi” in alto nella barra dei menu;

5. Nel box “cerca per” inserire l’id corso seguente: ID 393368;

6. Non appena inserito l’id del corso comparirà, al centro della finestra, la scheda del corso stesso;

7. Cliccare sull’apposito tasto per l’iscrizione;

8. Il sistema invierà una comunicazione all’organizzatore che provvederà ad iscrivere il corsista;

9. una volta che l’organizzatore avrà accolto l’iscrizione il sistema invierà una e-mail di conferma al candidato. In caso di inconvenienti tecnici o difficoltà di altra natura è possibile richiedere assistenza alla Comunità di pratiche: comunita.pratiche@istitutocomprensivoquartucciu.edu.it