



## Istituto Tecnico Economico "Luigi Amabile"



VIA MORELLI E SILVATI – 83100 AVELLINO -

EMAIL [AVTD03000B@ISTRUZIONE.IT](mailto:AVTD03000B@ISTRUZIONE.IT) – [AVTD03000B@PEC.ISTRUZIONE.IT](mailto:AVTD03000B@PEC.ISTRUZIONE.IT)

SITO WEB [WWW.ITEAMABILE.EDU.IT](http://WWW.ITEAMABILE.EDU.IT) TEL. 0825 -1643269

C.M. AVTD030000B - C.F. 80007850649 - CODICE UNIVOCO UFLIHD

<p>TITOLO</p>	<p><b>CORSO ON LINE "GAMIFICATION DIDATTICA INNOVATIVA" (PER DOCENTI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E DELLA SCUOLA PRIMARIA)</b></p> <p><b>ID 43191</b></p>
<p>DESCRIZIONE</p>	<p>Il corso è orientato a fornire competenze operative per l'applicazione della Gamification alla didattica, mediante la creazione di OER ed esercizi interattivi, calibrati sulle esigenze dei propri allievi; nello specifico, utilizzando applicativi disponibili gratuitamente online, verranno ideati e realizzati esercizi e attività, funzionali a valorizzare la Gamification quale metodologia sperimentale nella didattica innovativa. Per ogni specifica App, verrà descritta e sperimentata, in maniera pratica, la portata inclusiva, così da individuare concretamente modalità di lavoro e di produzione di risorse didattiche, puntando alla personalizzazione dei processi di apprendimento. Il corso si articola su n. 30 ore in modalità e-learning.</p>
<p>OBIETTIVI</p>	<p>Nel corso si sperimenterà la realizzazione di risorse educative aperte, mediante l'utilizzo di web-app per la creazione di esercizi in forma di app ("LearningApps"), batterie di esercizi sia interattivi che stampabili ("Wordwall"), la redazione di e-book ("E-PubEditor"), quale repository per contenere le varie attività di Gamification. Inoltre, verrà introdotta la piattaforma "Live Worksheets", funzionale a trasformare qualunque documento Word in una scheda interattiva di esercizi. Si illustreranno poi ulteriori APP didattiche, valorizzando le caratteristiche performanti di ciascun applicativo, ossia l'inclusività delle mappe di Coggle (esportabili anche in pdf con collegamenti multimediali attivi),</p>

	nonchè la versatilità di Google Sites (con le sue numerosissime modalità di condivisione).
PROGRAMMA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• introduzione di APP didattiche per la Gamification: registrazione, gestione account e spazio cloud;</li> <li>• progettare esercizi interattivi e scegliere tra i template a disposizione;</li> <li>• preparare i materiali di base per risorse educative aperte;</li> <li>• sperimentare soluzioni personalizzate- quali ad es. attribuzione di punteggi, inserimento feedback, utilizzo funzione text to speech, stampabili;</li> <li>• utilizzo di LearningApps per la costruzione di esercizi interattivi in forma di APP;</li> <li>• utilizzo di Wordwall per la costruzione di batterie di esercizi interattivi a partire da matrice unica;</li> <li>• utilizzo di Live Worksheets per la creazione di schede di esercizi interattivi a partire da documenti Word;</li> <li>• utilizzo di E-Pub Editor: funzionalità di base, redigere contenuti in forma di e-book, gestire le verifiche negli e-book, condividere ed esportare e-book;</li> <li>• utilizzo di Coggle per costruire mappe interattive;</li> <li>• costruire un archivio per la didattica mediante Google Sites, da sviluppare con i colleghi.</li> </ul>
MODALITA' DI SVOLGIMENTO	<p>Organizzato in <b>modalità e-learning</b> , il percorso si articola su <b>n. 30 ore di formazione on line</b> .</p> <p><b>I EDIZIONE</b></p> <p><b>EDIZIONE CON ID 63198 SU PIATTAFORMA SOFIA</b></p> <p><b>II EDIZIONE</b></p> <p><b>EDIZIONE CON ID 63199 U PIATTAFORMA SOFIA</b></p>
PERIODO DI SVOLGIMENTO	a.s. 2019-2020
EDIZIONI	<p><b>I EDIZIONE</b></p> <p><b>EDIZIONE CON ID 63198 SU PIATTAFORMA SOFIA</b></p> <p>Apertura Iscrizioni dal 06/04/2020 al 19/04/2020 Svolgimento iniziativa dal 20/04/2020 all' 8/06/2020</p> <p><b>II EDIZIONE</b></p>

	<b>EDIZIONE CON ID 63199 SU PIATTAFORMA SOFIA</b> Apertura Iscrizioni dal 06/04/2020 al 19/04/2020 Svolgimento iniziativa dal 20/04/2020 all' 8/06/2020
DURATA (ORE)	30
FREQUENZA NECESSARIA (ORE)	24
DESTINATARI	Docenti scuola dell'infanzia Docenti scuola primaria
MATERIALI E TECNOLOGIE USATE	PC E-book Video Web
TIPOLOGIA VERIFICHE FINALI	Test a risposta multipla
MAPPATURA DELLE COMPETENZE	-utilizzare applicativi online, per realizzare risorse educative aperte e per costruire esercizi interattivi; -collaborare con i colleghi in ambiente cloud; -utilizzare applicativi per la creazione di ambienti utilizzando l'approccio innovativo della Gamification.
AMBITI	Didattica e metodologie Innovazione didattica e didattica digitale
ATTESTATO	Al termine delle attività, verrà rilasciato, per ciascun partecipante, un <b>attestato di frequenza</b> .
RELATORI/FORMATORI	<b>Aretè Formazione s.r.l.</b>

*Il Dirigente Scolastico*  
*Prof.ssa Antonella PAPPALARDO*  
*(Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 co 2 del Dlgs 39/93)*