



## 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](http://www.gcaruso.edu.it) - email: TPTD02000X@istruzione.it - P.E.C.: TPTD02000X@pec.istruzione.it

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "SAN GIORGIO"-CATANIA  
Prot. 0004846 del 31/05/2024  
I (Entrata)

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
<b>GAMIFICATION: Creare attività ludiformi coinvolgenti ed inclusive.</b>  <b>ID: 259309</b>	SPITALERI CARMELINA	25 ore	MOOC On-line asincrona	Dirigenti e docenti di Scuola di ogni ordine e grado	<b>Data inizio percorso dal 29/05/2024</b>  Dopo l’iscrizione, e avvenuta la conferma, sarà possibile seguire il percorso in modalità telematica asincrona: cliccare su “ <b>I miei percorsi</b> ” – “ <b>SEGUI IL PERCORSO</b> ” 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](mailto: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