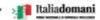
Macro argomento







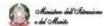


## Didattica innovativa tra racconto e gioco, con il supporto dell'Intelligenza Artificiale

•	ID percorso
	238653
•	Tipologia
	Blended
•	Data inizio
	12/03/2024
•	Data di conclusione
	10/04/2024
•	Durata (in ore)
	20
•	Numero posti
•	
	40
•	Luogo di svolgimento
	IIS Severi Gioia Tauro
•	Descrizione
	Il percorso formativo, strutturato in modalità blended, intende fornire le competenze necessarie per realizzare percorsi di didattica digitale integrata in cui racconto e gioco si fondono, creando esperienze di apprendimento inclusive e coinvolgenti. In coerenza con il DigCompEdu, verranno presentate metodologie didattiche innovative quali il Digital Storytelling e la Gamification, utili ad aumentare l'engagement degli studenti e a promuovere l'apprendimento attivo. Durante gli incontri, i corsisti saranno guidati nella realizzazione di lezioni interattive arricchite da elementi tipici del game design. Verranno forniti spunti didattici per promuovere in classe l'apprendimento collaborativo attraverso la costruzione di narrazioni digitali "a più mani" a carattere interdisciplinare. L'intelligenza artificiale farà da filo rosso conduttore, intervenendo a supporto dei docenti e in favore della personalizzazione della didattica, nei diversi momenti della lezione (dalla progettazione alla creazione dei contenuti, fino all'elaborazione di verifiche, rubriche e griglie di valutazione). Le proposte didattiche realizzate durante laboratori, saranno inserite in una opportuna repository online messa a disposizione della comunità scolastica, nell'ottica dello scambio e della condivisione di best practices.
•	Regioni destinatarie della formazione
	CALABRIA
•	Tipologia scuola
	Scuola secondaria I grado, Scuola secondaria II grado, CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)









## **Transizione digitale** Destinatari Docenti Area DigCompEdu 2. Risorse digitali 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti Livello di ingresso A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base Programma L'unità formativa consta di 20 ore, così distribuite: 8 ore in presenza (2 incontri); 9 ore sincrone online (3 incontri); 3 ore asincrone destinate all'autoformazione e all'elaborazione di un project work. Calendario e programma del corso. **LEZIONE 1:** Martedì 12/03/24 in presenza presso l'IIS Severi di Gioia Tauro, dalle ore 15.00 alle ore 19.00. Tecnologia, didattica e cambiamento: il docente 4.0. **LEZIONE 2:** Martedì 19/03/24 online dalle ore 15.00 alle ore 18.00. Intelligenza artificiale a supporto dell'attività didattica. **LEZIONE 3:** Venerdì 22/03/24 online dalle ore 15.00 alle ore 18.00. Digital storytelling e apprendimento collaborativo. Martedì 26/03/24 online dalle ore 15.00 alle ore 18.00. Utilizzo del gioco e della gamification per aumentare l'engagement e promuovere l'apprendimento attivo. **LEZIONE 5:** Giovedì 04/04/24 dalle ore 15.00 alle ore 19.00 in presenza, nei locali dell'IIS Severi di Gioia Tauro. Strumenti digitali per la verifica e la valutazione. Riflessioni finali e condivisione di best practices. **ATTIVITA' ASINCRONA:** 3 ore - Autoformazione e sperimentazione in classe. Realizzazione di una proposta didattica attraverso una delle tecnologie digitali presentate durante il corso. Relatori **CARMELA FUOCO** Data inizio iscrizioni

11/03/2024

22/02/2024

Data fine iscrizioni