

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)

- Macro argomento

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.

LEZIONE 4:

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
-

22/02/2024

- Data fine iscrizioni
-

11/03/2024
