



FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020



PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)



*Ministero dell'Istruzione*  
**ISTITUTO TECNICO INDUSTRIALE STATALE**  
**"GALILEO FERRARIS"**

Via A. Labriola, Lotto 2/G - 80145 NAPOLI (NA)

Tel.: 081 7022150 – Fax: 081 7021513 – Email: natf17000q@istruzione.it

Pec: natf17000q@pec.istruzione.it - C.F.: 80059100638 – Cod. Unico: SQ0DOI C.M. NATF17000Q

## L'APPRENDIMENTO ATTRAVERSO PROCESSI E DINAMICHE LUDICHE

**Codice corso: 47162**

**Codice edizione: 70583**

**Iscrizioni: dal 04/09/2020 al 08/09/2020;**

**Erogazione:**

dalle 16.00 alle 19.00

Gio 10/09	Ven 18/09	Lun 21/09	Mer 23/09					
X	X	X	X					

**Destinatari: Qualsiasi ordine di scuola;**

**N. max corsisti: 40**

**Formatore: prof.ssa Laura Moroni**

**mail: info@lauramoroni.it**

**Tutor: prof. Pietro Formato**

### Descrizione

Percorsi e applicazioni web che consentono attraverso i processi e le dinamiche ludiche di motivare gli alunni all'apprendimento. I contenuti potranno trovare applicazione in tutti gli ordini di scuola e in tutte le discipline.

### Obiettivi

Comprendere cosa si intende per Gamification e i legami col Problem Solving.  
Utilizzo di strumenti web gratuiti per coniugare apprendimento e gioco allo scopo di motivare e coinvolgere maggiormente gli alunni.

### Programma

- **1** Introduzione alla gamification: partendo da alcuni brevissimi video stimolo ragioneremo insieme sul significato del gioco all'interno dei processi di apprendimento. Presentazione della piattaforma learning apps
- **2** Computer Science First: come usare le potenzialità del coding per strutturare percorsi ludici di apprendimento
- **3** Applicazioni per creare giochi interattivi: Genially, Quizziz, Quizlet, H5P
- **4** Moduli google: come realizzare una escape room partendo dalla progettazione di un modulo google
- Project work: elaborazione di una game lesson based