

## UNITÀ FORMATIVA

|   |   |
|---|---|
| <b>Titolo</b>   | <b>Strumenti per la didattica digitale: Digital Storytelling e Gamification (secondaria)</b>  |
| <b>Calendario attività</b>  | <b>Settembre - novembre 2021</b><br>Il calendario definitivo sarà inviato 7 giorni prima dell'avvio delle attività all'indirizzo e.mail utilizzato per l'iscrizione in S.O.F.I.A. |
| <b>Destinatari</b>  | <b>n. 25 docenti scuola secondaria di I e II grado</b>  |
| <b>Priorità della formazione del Piano Nazionale Formazione (PNF)</b> | PNSD con particolare riferimento alla cittadinanza digitale   |

### MAPPATURA DELLE COMPETENZE PROFESSIONALI

|  |   |  |
|--|---|--|
| <b>Area delle competenze relative all'insegnamento (didattica)</b><br>- Progettare e organizzare situazioni di apprendimento con attenzione alla relazione tra strategie didattiche e contenuti disciplinari.<br>- Utilizzare strategie appropriate per personalizzare i percorsi di apprendimento e coinvolgere tutti gli studenti e le studentesse.<br>- Saper sviluppare percorsi e ambienti educativi attenti alla personalizzazione e all'inclusione. | <b>Area delle competenze relative alla partecipazione scolastica (organizzazione)</b><br>Informare e coinvolgere genitori | <b>Area delle competenze relative alla propria formazione (professionalità)</b><br>- Partecipare e favorire percorsi di ricerca per innovazione<br>- Curare la propria formazione continua |
|--|---|--|

Il paradigma del PSND recita: "portare il laboratorio in classe e non la classe in laboratorio". La formazione dei docenti deve essere spostata sull'innovazione del processo di apprendimento-insegnamento. Pertanto durante le ore di attività in presenza si presenteranno gli strumenti, si creeranno gruppi di studio-progettazione che attraverso esercitazioni, tutoring e pratica didattica e con gli strumenti di pubblicazione condivisa possano sperimentare le attività di studio, documentare e lavorare on line, al fine di produrre materiali didattici con i quali valutare il percorso formativo.

#### Obiettivi del corso

Con questa unità formativa si intende perseguire i seguenti obiettivi:

- conoscere, approfondire ed implementare la metodologia attiva del Digital Storytelling / Storytelling Didattico e relativi strumenti, al fine di favorire una didattica il più possibile stimolante, creativa ed innovativa.
- rendere ciascun partecipante autonomo nel reperimento, progettazione, realizzazione e valutazione di un percorso in Digital Storytelling
- promuovere il gioco elettronico educativo (gamification).

### DESCRIZIONE DEL PERCORSO

L'attività formativa consta di **2 moduli** così strutturati:

#### **Modulo 1 (13 ore) – Il digital sotrytelling.**

Saranno tenuti **n. 2 webinar di 3 ore** ciascuno e **n. 7 ore asincrone** per l'approfondimento del materiale messo a disposizione dall'esperto e la realizzazione di un elaborato sulle seguenti tematiche:

- Conoscere i fondamenti storici, pedagogici e didattici del Digital Storytelling;
- Individuare le forme più idonee di Digital Storytelling in base agli obiettivi didattici;
- Reperire online risorse per la creazione di moduli in Digital Storytelling;
- Progettare percorsi didattici ad impianto narrativo mediante risorse online.

#### **Modulo 2 (12 ore) – la gamification.**

Saranno tenuti **n. 2 webinar di 3 ore** ciascuno e **n. 6 ore asincrone** per l'approfondimento del

materiale messo a disposizione dall'esperto e la realizzazione di un elaborato sulle seguenti tematiche:

- Conoscere i fondamenti storici, pedagogici del gamification;
- Individuare le forme più idonee di gamification in base agli obiettivi didattici;
- Progettare percorsi didattici di gamification mediante risorse online.

**Ambiti specifici**

|  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Bisogni individuali e sociali dello studente<br><input type="checkbox"/> Inclusione scolastica e sociale<br><input type="checkbox"/> Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media |
|--|

**Ambiti trasversali**

|  |
|--|
| <input type="checkbox"/> Didattica e metodologie |
|--|

| <b>ATTIVITÀ FORMATIVE</b>                           |   |                   |
|---|---|-------------------|
| <i>Tipologia attività</i>                           | <i>Metodologia e setting</i>  | <i>Totale Ore</i> |
| e.learning  | - webinar   | 12                |
| Esercitazioni, tutoring e pratica didattica         | - Lavoro di gruppo su compito<br>- Peer teaching  | 6                 |
| Attività di studio, documentazione e lavoro on line | - lavoro in rete<br>- documentazione e di restituzione/rendicontazione con ricaduta nell'Istituto | 7                 |

**MODALITÀ DI VALUTAZIONE DEL PERCORSO FORMATIVO:**

- project work

**METODOLOGIA**

- brainstorming;
- lezioni teoriche sincrone;
- discussione di gruppo.

**DOCUMENTAZIONE DEL PERCORSO FORMATIVO:**

- questionario ex ante di rilevazione delle aspettative;
- questionario ex post di gradimento,
- descrizione attività svolta esperti;
- descrizione attività svolta tutor;
- materiali prodotti individualmente o in gruppo.

**PIATTAFORMA PER L'APPRENDIMENTO**

Per seguire le attività occorre iscriversi alla piattaforma moodle <http://moodle.diguardoquasimodo.edu.it/> e cercare il corso specifico dopo aver ottenuto conferma dell'avvenuta iscrizione da parte del tutor.

Gli incontri online si terranno con meet, per cui occorre che i corsisti siano in possesso di un indirizzo gmail.