

## Programma Corso

<b>TITOLO</b>	<b>Gamification: La Didattica "in gioco"</b>
<b>Descrizione</b>	La gamification è l'applicazione di elementi e dinamiche di gioco in contesti non ludici, come l'istruzione, per aumentare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti. Questo corso esplorerà come la gamification può essere utilizzata per migliorare l'apprendimento, rendendo le lezioni più interattive e divertenti. Attraverso esempi pratici e attività interattive, i partecipanti impareranno a integrare tecniche di gamification nelle loro pratiche didattiche.
<b>Finalità e obiettivi:</b>	<p><b>Obiettivi del Corso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprendere i principi della gamification e il loro impatto sull'apprendimento.</li> <li>- Sviluppare competenze nella progettazione di attività didattiche basate sulla gamification.</li> <li>- Implementare tecniche di gamification nelle lezioni per aumentare il coinvolgimento degli studenti.</li> <li>- Valutare l'efficacia della gamification nelle pratiche educative.</li> </ul> <p><b>Finalità del Corso</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Promuovere l'adozione di metodologie didattiche innovative.</li> <li>- Aumentare la motivazione e il coinvolgimento degli studenti attraverso l'uso di dinamiche di gioco.</li> <li>- Fornire agli educatori strumenti pratici per rendere l'apprendimento più interattivo e divertente.</li> <li>- Migliorare i risultati educativi attraverso l'integrazione della gamification nelle lezioni.</li> </ul>
<b>Mappatura delle competenze attese:</b>	Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Progettare attività didattiche utilizzando elementi di gamification.</li> <li>2. Integrare tecniche di gamification nelle lezioni per migliorare il coinvolgimento degli studenti.</li> <li>3. Valutare l'efficacia delle attività basate sulla gamification.</li> <li>4. Utilizzare strumenti digitali per implementare la gamification in contesti educativi.</li> <li>5. Collaborare con colleghi per sviluppare e condividere pratiche di gamification.</li> </ol>
<b>Verifica e valutazione:</b>	Le prove di verifica si svolgeranno all'interno del corso in tre momenti diversi: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fase 1 valutazione tramite questionari a risposta aperta e/o a scelta multipla per ogni modulo</li> <li>• Fase 2 a chiusura del corso, stesura progetto di intervento contestualizzato (Project work)</li> <li>• Fase 3 Verifica della Customer Satisfaction, valutazione del livello di gradimento del corso</li> </ul>

### WebHouseMessina sas di Angelina Rizzo & C.

Soggetto Qualificato dal MIM per la formazione del personale della Scuola ai sensi della direttiva n. 170/2016

Ente accreditato EIPASS – EIRSAF e PEKIT per la Certificazione Informatica

Viale San Martino, 62 – 98123 Messina ☎ 0906413588 – P.Iva 02527930834

<http://www.webhousemessina.com> - ✉ [info@webhousemessina.com](mailto:info@webhousemessina.com)

	Al termine del corso sarà possibile scaricare l'attestato di partecipazione.		
<b>Programma</b>	<b>Moduli</b>	<b>Attività previste</b>	<b>Contenuti</b>
	Modulo 1	5 ore	<b>Introduzione alla Gamification</b> - Lezione 1.1: Cos'è la Gamification? - Definizione e principi fondamentali. - Differenze tra gioco e gamification. - Lezione 1.2: La Gamification nell'Istruzione - Benefici e sfide. - Esempi di successo.
	Modulo 2	5 ore	<b>Elementi di Gamification</b> - Lezione 2.1: Elementi di Gioco Applicati alla Didattica - Punti, badge, classifiche e livelli. - Meccaniche di gioco: sfide, feedback immediato, progressione. - Lezione 2.2: Psicologia della Gamification - Motivazione intrinseca ed estrinseca. - Teoria dell'autodeterminazione.
	Modulo 3	5 ore	<b>Progettazione di Attività Didattiche Gamificate</b> - Lezione 3.1: Progettare un Percorso Didattico Gamificato - Identificazione degli obiettivi di apprendimento. - Selezione degli elementi di gioco appropriati. - Lezione 3.2: Creazione di Esperienze di Apprendimento Coinvolgenti - Storytelling e narrazione. - Progettazione di attività pratiche e interattive.
	Modulo 4	5 ore	<b>Strumenti Digitali per la Gamification</b> - Lezione 4.1: Strumenti e Piattaforme Digitali - Panoramica delle principali piattaforme di gamification. - Come utilizzare strumenti digitali per implementare la gamification.

**WebHouseMessina sas di Angelina Rizzo & C.**

Soggetto Qualificato dal MIM per la formazione del personale della Scuola ai sensi della direttiva n. 170/2016

Ente accreditato EIPASS – EIRSAF e PEKIT per la Certificazione Informatica

Viale San Martino, 62 – 98123 Messina ☎ 0906413588– P.Iva 02527930834

<http://www.webhousemessina.com> - ✉ [info@webhousemessina.com](mailto:info@webhousemessina.com)

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lezione 4.2: Creazione di Contenuti Gamificati</li> <li>- Utilizzo di software e applicazioni per la creazione di contenuti interattivi.</li> <li>- Esempi pratici di applicazione.</li> </ul>
	Modulo 5	5 ore	<p><b>Valutazione dell'Efficacia della Gamification</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lezione 5.1: Monitoraggio e Valutazione delle Attività Gamificate</li> <li>- Strumenti e metodi per valutare l'efficacia delle attività.</li> <li>- Analisi dei dati e feedback degli studenti.</li> <li>- Lezione 5.2: Adattamento e Miglioramento delle Attività</li> <li>- Raccolta e analisi dei feedback.</li> <li>- Miglioramento continuo delle pratiche di gamification.</li> </ul>
	Elaborato finale	5 ore	<p><b>Progetto Finale</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lezione 6.1: Sviluppo di un Progetto Gamificato</li> <li>- Progettazione di un'unità didattica completa utilizzando la gamification.</li> <li>- Presentazione e condivisione del progetto con il gruppo.</li> <li>- Lezione 6.2: Feedback e Miglioramento del Progetto</li> <li>- Discussione dei progetti presentati.</li> <li>- Suggerimenti e miglioramenti.</li> </ul>
<b>Modalità di svolgimento</b>	Il corso si svolge in modalità e-learning		
<b>Luogo di svolgimento</b>	Il corso si svolge in modalità e-learning. Piattaforma <a href="http://www.webhousefad.com">www.webhousefad.com</a>		
<b>Periodo di svolgimento</b>	Anno scolastico in corso		
<b>Durata (ore)</b>	30 ore FAD		
<b>Destinatari</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Insegnanti di scuole primarie e secondarie.</li> <li>- Educatori e formatori.</li> <li>- Responsabili della formazione e professionisti del settore educativo.</li> <li>- Tutti coloro che sono interessati a migliorare le proprie competenze didattiche attraverso l'uso della gamification.</li> </ul>		
<b>Costo a carico dei destinatari</b>	<b>€ 30,00</b> (pagabile anche con carta docente)		
<b>Metodologia</b>	Formazione a distanza (Piattaforma Moodle by WebHouseMessina): la		

**WebHouseMessina sas di Angelina Rizzo & C.**

Soggetto Qualificato dal MIM per la formazione del personale della Scuola ai sensi della direttiva n. 170/2016

Ente accreditato EIPASS – EIRSAF e PEKIT per la Certificazione Informatica

Viale San Martino, 62 – 98123 Messina ☎ 0906413588– P.Iva 02527930834

<http://www.webhousemessina.com> - ✉ [info@webhousemessina.com](mailto:info@webhousemessina.com)

<p><b>di lavoro:</b></p>	<p>FAD costituisce una fase del processo formativo, in quanto il modello di intervento è di tipo e-learning. Gli argomenti delle lezioni saranno presentati ai corsisti, mediante apposita documentazione on-line, allo scopo di avviare una prioritaria riflessione sugli argomenti oggetto di studio, un ulteriore approfondimento e un confronto tra partecipanti (forum della comunità di apprendimento).</p> <p>E' prevista, inoltre, la redazione di un project work.</p> <p>Il project work è una sperimentazione attiva dei contenuti appresi durante il percorso didattico formativo e si collega alla metodologia "learning by doing", che sottolinea come, dopo un periodo di apprendimento, si riesca a realizzare un progetto relativo a obiettivi prefissati e a contesti reali.</p> <p>Il project work sarà verificato e valutato dal formatore del corso.</p>
<p><b>Materiale e tecnologie usate</b></p>	<p>Il corso è disponibile sul sito <a href="http://www.webhousefad.com">http://www.webhousefad.com</a> (Piattaforma Moodle by WebHouseMessina).</p> <p>Il corsista avrà a disposizione tutti gli strumenti didattici elaborati dai docenti del corso: Materiale didattico appositamente predisposto (dispense, documenti, video, bibliografia, sitografia)</p>
<p><b>Attestato</b></p>	<p>Al termine sarà rilasciato un attestato di partecipazione, rilasciato da WebHouseMessina, in qualità di soggetto qualificato e riconosciuto dal MIM.</p>
<p><b>Ambito</b></p>	<p>Didattica e metodologie - Innovazione didattica e didattica digitale - Gli apprendimenti</p>
<p><b>Formatore</b></p>	<p>Dott.ssa Angelina Rizzo + Staff Docenti WebHouseMessina</p>
<p><b>Direttore del corso</b></p>	<p>Dott.ssa Angelina Rizzo</p>
<p><b>Tutor del corso</b></p>	<p>Fabrizio Muscari</p>
<p><b>Modalità di iscrizione</b></p>	<p>Per iscriversi collegarsi al sito <a href="http://www.webhousemessina.com">www.webhousemessina.com</a>, scegliere il corso e seguire la procedura telematica di registrazione. Compilare la scheda di iscrizione e caricarla sul sito unitamente alla copia del bonifico e/o Buono Carta del Docente.</p> <p>Il bonifico deve essere intestato a: WebHouseMessina - IBAN: IT75N0306982640100000003090 Causale: "iscrizione Corso " _____ (indicare il titolo del corso)"</p> <p>Per informazioni chiamare il numero 0906413588 oppure scrivere una email a <a href="mailto:info@webhousemessina.com">info@webhousemessina.com</a></p>

**WebHouseMessina sas di Angelina Rizzo & C.**

Soggetto Qualificato dal MIM per la formazione del personale della Scuola ai sensi della direttiva n. 170/2016

Ente accreditato EIPASS – EIRSAF e PEKIT per la Certificazione Informatica

Viale San Martino, 62 – 98123 Messina ☎ 0906413588– P.Iva 02527930834

<http://www.webhousemessina.com> - ✉ [info@webhousemessina.com](mailto:info@webhousemessina.com)