

**AVVISO DI SELEZIONE PUBBLICA PER FORMATRICI E FORMATORI
PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO
GAME AND DIGITAL BASED LEARNING
NELL'AMBITO DEI PERCORSI NAZIONALI DI FORMAZIONE ALLA TRANSIZIONE DIGITALE
DEL PERSONALE SCOLASTICO – POLI FORMATIVI.
PROGETTO TECNICO-DIDATTICO**

AREA/EE TEMATICA/E : Metodologie didattiche

MODALITÀ DI EROGAZIONE: In presenza

CANDIDATA/O: Mengoli Marco

TITOLO: Introduzione a Boardgame e Didattica

OBIETTIVI:

il corso (già proposto con successo per due anni sul portale Sofia.istruzione.it) ha l'obiettivo di introdurre i concetti fondamentali di gioco di ruolo, gioco da tavolo e libro gioco e le prime applicazioni che se ne possono ricavare per il loro utilizzo nella didattica a docenti di scuola secondaria di primo e secondo grado che siano completamente acerbi dell'argomento.

CONTENUTI:

dopo una prima sommaria presentazione della metodologia di didattica ludica si passa a una descrizione delle varie tipologie di gioco rappresentate con esempi raccolti dalla pluriennale esperienza nel campo del Game Based Learning applicato a scuola in ambito curricolare ed extracurricolare del docente, dalle ricerche scientifiche che lo stesso sta compiendo e dalla saggistica esistente. Le ultime puntate del corso vedranno poi gli iscritti pensare, produrre e confrontare tra loro UDA dedicate alle proprie materie che possano poi essere utilizzate immediatamente in ambito scolastico.

TEMPISTICA:

Introduzione a Gamification e Didattica Ludica (1 ora). Il gioco da tavolo di simulazione, con esempi di boardgame e wargame e il loro utilizzo nella didattica (5 ore). Il gioco di ruolo, con esempi e loro utilizzo nella didattica (3 ore). Il libro gioco, con esempi e loro utilizzo nella didattica (1 ora). Il gioco di comitato e il LARP, con esempi e loro utilizzo nella didattica (1 ora). L'utilizzo della didattica ludica in orario curricolare (1 ore). L'utilizzo della didattica ludica in orario extra-curricolare (1 ore). Descrizione delle attività laboratoriali e monitoraggio stato di avanzamento (3 ore). Conclusione e confronto dei lavori prodotti (3 ore).

METODI:

lezione partecipata, peer to peer, flipped classroom, game based learning, valutazione formativa.

STRUMENTI:

piattaforme e/o programmi online gratuiti da fruire via LIM come BoardgameArena, Roll20, Discord, Memoir '44 o altri che permettano ai docenti di continuare a giocare e praticare a casa propria.

SPAZI:

Un'aula scolastica con LIM, ludoteca dell'Istituto.

MATERIALI:

giochi da tavolo, di ruolo e libro giochi presenti nella ludoteca dell'Istituto Rosselli o di proprietà del docente che verranno utilizzati dai partecipanti del corso.

STRUMENTI DI VERIFICA:

prova di realtà conclusiva, preparazione di un'UDA dedicata che utilizzi il Game Based Learning.

STRUMENTI DI VALUTAZIONE:

griglia di valutazione che i partecipanti produrranno durante l'attività laboratoriale secondo i dettami della valutazione formativa. Esame finale di quanto prodotto da parte del docente somministratore.

STRUMENTI DI AUTOVALUTAZIONE:

griglia di valutazione che i partecipanti provvederanno a preparare durante l'attività laboratoriale secondo i dettami della valutazione formativa.