

Metodologie innovative tra gioco e inclusione - ID 377196

Descrizione

Questa edizione si articola in tre moduli ciascuno da 10 ore:

- 1) **Media Education (Educazione Civica Digitale)**, questo modulo mira a fornire conoscenze teoriche, strumenti e competenze per integrare consapevolmente il digitale nella pratica educativa sia in termini di contenuti che in termini metodologici. Le e i partecipanti esploreranno temi fondamentali come la trasformazione digitale, le questioni etiche e i diritti, la lotta contro la disinformazione, e l'uso degli strumenti digitali nella didattica. Ogni modulo è pensato per offrire spunti pratici e riflessioni critiche che possono essere applicate direttamente nel contesto scolastico, favorendo un approccio più informato e responsabile alla formazione in ambito e sul digitale.
- 2) **Udl e inclusione: valutazione e percorsi interdisciplinari**, cosa significa progettare una didattica inclusiva? Questa è la domanda da cui partiremo per questa formazione, con l'obiettivo di capire cosa sia il modello Udl, quanto sia importante e come possa favorire l'inclusione. Ogni lezione sarà dedicata a un argomento principale, con l'obiettivo finale di avere una conoscenza panoramica del modello Udl e di come applicarlo in classe. Verranno presentate le modalità vere e proprie, le soluzioni per applicare l'Udl nella didattica: dalle alternative al testo alla scelta delle modalità di verifica. Alla teoria seguiranno delle lezioni pratiche e laboratoriali: in questo modo i docenti potranno esercitarsi sulla teoria per integrare, a piccoli passi nel proprio lavoro, i principi e le soluzioni che l'Udl propone.
- 3) **La didattica con il gioco, percorsi ed esperienze pratiche**, in questo modulo verranno illustrate gamification e game based learning, compresa la modalità per valutare efficacemente attraverso questi metodi. Verranno dati riferimenti teorici e scientifici di tale metodologia, mostrando somiglianze e diversità rispetto, ad esempio, agli exer games e serious games. Verranno offerti tutorial di alcune applicazioni da introdurre in classe, tra cui Scratch, robotica educativa, Genially, Kahoot, Minecraft Edu e tanti altri e svolti laboratori di progettazione didattica concreta e spunti per reinquadrare anche il videogame mainstream nelle lezioni, come ponte per collegamenti efficaci, infine verranno toccate questioni importanti come il cyberbullismo e le comunità tossiche dei MMO, massive multiplayer online.

Programma

1) Media Education (Educazione Civica Digitale)

Il percorso formativo sulla trasformazione digitale offre agli insegnanti una panoramica completa sui temi più attuali legati al digitale e al suo impatto nella società contemporanea, con un focus sull'ambito educativo. Si parte con l'introduzione al concetto di digitale, esplorandone le trasformazioni sociali e le sfide che comporta. Gli insegnanti riflettono su come sfruttare questi cambiamenti per motivare e coinvolgere gli studenti, creando un ambiente di apprendimento inclusivo e collaborativo. Successivamente, si affrontano le implicazioni etiche e legali legate ai dati e alla privacy, e alla sostenibilità ambientale, fornendo agli insegnanti le competenze per educare gli studenti a un uso consapevole e critico della tecnologia. Un ulteriore approfondimento riguarda il fenomeno dell'information disorder, con l'obiettivo di fornire strumenti per verificare le fonti e sviluppare il pensiero critico, promuovendo una cittadinanza digitale responsabile. Infine, si discute il ruolo del digitale nella diffusione di odio, discriminazione e stereotipi, esaminando il modo in cui pregiudizi e discorsi d'odio si manifestano online e come affrontarli efficacemente in ambito educativo.

2) Udl e inclusione: valutazione e percorsi interdisciplinari

- Inclusione e accessibilità
- Progettare una didattica inclusiva
- Pensare accessibile
- Il modello UDL: panoramica e obiettivi
- Le aree principali dell'UDL
- Tra il dire e il fare: strumenti da utilizzare
- C'è sempre un'alternativa: le modalità della didattica inclusiva
- Facciamo pratica: esercitazioni laboratoriali

3) La didattica con il gioco, percorsi ed esperienze pratiche

- Introduzione alla Gamification e al Game-Based Learning
- ExerGames, Serious Games e Altri Tipi di Giochi
- Introduzione a Scratch
- Robotica Educativa
- Genially e la Creazione di Contenuti Interattivi
- Kahoot e Altre Piattaforme di Gamification
- Minecraft Education e Gamification Avanzata
- Progettazione Didattica Concreta
- Videogiochi Mainstream e Apprendimento
- Cyberbullismo e Comunità Tossiche negli MMO

Calendario

Media Education (Educazione Civica Digitale) - esperto: Valentina Piccioli

mercoledì 9 luglio 2025 dalle 15:00 alle 18:00

giovedì 10 luglio 2025 dalle 15:00 alle 17:00

lunedì 14 luglio 2025 dalle 15:00 alle 18:00

mercoledì 16 luglio 2025 dalle 15:00 alle 17:00

Udl e inclusione: valutazione e percorsi interdisciplinari - esperto: Federica Celeste

lunedì 1° settembre 2025 dalle 16:30 alle 19:30

giovedì 4 settembre 2025 dalle 16:30 alle 19:30

lunedì 8 settembre 2025 dalle 16:30 alle 18:30

giovedì 11 settembre 2025 dalle 16:30 alle 18:30

La didattica con il gioco, percorsi ed esperienze pratiche - esperto: Luigi Russo

lunedì 15 settembre 2025 dalle 15:00 alle 18:00

giovedì 18 settembre 2025 dalle 15:00 alle 18:00

lunedì 22 settembre 2025 dalle 15:00 alle 17:00

giovedì 25 settembre 2025 dalle 15:00 alle 17:00