

I PERCORSI DELL'IC BELLANO su SCUOLA FUTURA

Azioni di coinvolgimento degli animatori digitali nell'ambito della linea di investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 - Componente 1 - del PNRR

CNP: M4C1I2.1-2022-941-P-8767

| | |
|--|---|
| Nome docente formatore | Giordana Bonacina (IC Bellano) |
| Nome del corso | Le metodologie didattiche "flipped classroom" e "gamification" per una didattica digitale |
| Obiettivi del corso | <ol style="list-style-type: none"> 1) i principi della Flipped Classroom e Gamification; 2) Progettare attività di collaborazione e riflessione, usando strumenti per la didattica digitale; 3) Imparare a stimolare, attraverso il gioco, l'apprendimento e la partecipazione attiva degli alunni; 4) Migliorare le interazioni educative in aula; 5) Mettere gli alunni al centro del processo di apprendimento |
| Ore totali corso di formazione | 6 |
| Di cui on line | 0 |
| Di cui in presenza | 6 |
| Sede corso (se in presenza) | Sede di Bellano, via XX settembre, 4 - Aula al secondo piano |
| Date proposte per gli incontri | 18/06/2024 25/06/2024 |
| Descrizione delle attività in ogni incontro | <p>Primo incontro</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Capire i principi della Flipped Classroom; 2) Progettare attività di collaborazione e riflessione (metodo EAS e uso di strumenti di didattica digitale); 3) Creazione di un episodio di Flipped Classroom con lo scopo di capire come migliorare le interazioni educative in aula e mettere al centro del processo lo studente. <p>Secondo incontro</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Capire i principi del metodo Gamification; 2) Imparare a stimolare, attraverso il gioco, l'apprendimento e la partecipazione attiva degli alunni; 3) Migliorare le interazioni educative in aula; 4) Capire come sfruttare gli elementi tipici del gioco, stimolare lo sviluppo di nuove competenze, grazie all'uso di strumenti di didattica digitale |