



## ISTITUTO STATALE COMPRENSIVO "Molise Altissimo"

SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRAD

86083 CAROVILLI (Isernia) E-mail: [isic81200l@istruzione.it](mailto:isic81200l@istruzione.it)

Codice Meccanografico ISIC81200L – C.F. 80003090943 Tel. 0865-838323



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE - "MOLISE ALTISSIMO"-CAROVILLI  
Prot. 0007983 del 10/12/2024  
VII-5 (Uscita)

- **Ai docenti SSPG e Primaria dell'IC. Molise Altissimo**
- **Cartella elettronica "PNRR D.M. 66/23"**
- **Sito web sezione "PNRR D.M. 66/23" - Futuro digitale**

**Oggetto: Corso di formazione "Gamification ed escape room" - Progetto "Futuro digitale" - "PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA MISSIONE 4: ISTRUZIONE E RICERCA- Componente 1- Potenziamento dell'offerta dei servizi di istruzione: dagli asili nido alle Università Investimento 2.1: Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale del personale scolastico. Formazione del personale scolastico per la transizione digitale (D.M. 66/2023): CUP: C74D23003640006, CODICE PROGETTO: M4C1I2.1-2023-1222-P-44271**

Il piano di formazione complessivo della scuola come nodo formativo locale nel sistema di formazione per la transizione digitale è completo e articolato, attentamente integrato con il Piano Triennale dell'Offerta Formativa (PTOF) e il Piano di Formazione d'Istituto.

Il percorso formativo copre una vasta gamma di competenze digitali, da quelle di base a quelle avanzate, tenendo conto delle esigenze specifiche di docenti. L'ambiente di apprendimento non coincide più, come nella concezione tradizionale, con il solo spazio fisico che delimita l'aula scolastica. Anche il digitale, purché se ne conoscano a sufficienza potenzialità e limiti, può essere uno spazio utile per l'insegnamento-apprendimento e per la realizzazione di narrazioni e percorsi interattivi e ludici. Pensiamo per esempio alle potenzialità didattiche dei videogiochi. Come ricordato dal Piano Scuola Futura e dal quadro DigCompEdu, l'uso della Gamification e dell'Escape Room in classe sviluppa sia conoscenze disciplinari e interdisciplinari sia competenze trasversali. In particolare, il gioco di logica di gruppo basato su una sequenza di enigmi da risolvere motiva l'impegno e la creatività, nonché attiva processi di inclusione e cooperazione tra pari.

Il percorso formativo, **della durata di 30 ore** si svolgerà **on-line in modalità sincrona**. È rivolto prevalentemente ai **docenti della Scuola Secondaria di primo Grado**, ma l'approccio del formatore consente un facile accesso alla metodologia e una declinazione educativa consona anche alle **ultime classi della Scuola primaria**, pertanto anche i docenti di questo ordine di scuola possono procedere all'iscrizione.

**Docente formatore: Carmela Pietrangelo**

### Programma

#### Obiettivi:

- ✓ Conoscere e saper utilizzare le meccaniche e le dinamiche del gioco per la progettazione didattica.
- ✓ Saper progettare attività di Game-based Learning per sviluppare un approccio significativo negli studenti.

#### Programma

##### Modulo 1 (n. 10 ore)

- L'impatto del gioco sull'apprendimento
- Apprendimento attivo e modello esperienziale.

- Caratteristiche del Game-Based Learning.

#### Modulo 2 (n. 10 ore)

- Meccaniche e dinamiche del gioco
- Costruire il percorso di un gioco
- Attività di gamification in classe con i quiz sull'apprendimento.
- Digital badges e piattaforme digitali.

#### Modulo 3. (n. 10 ore)

- Che cosa sono le Escape Rooms
- Game-based Learning: progettare una Escape Room
- Come progettare una Escape Room per la didattica.
- Gli scopi educativi delle Escape Room.

#### Calendario degli incontri:

DATA	ORA	Modalità	n. ore
Giovedì 09/01/2025	16:00-19:00	On line sincrono	3
Giovedì 16/01/2025	16:00-19:00	On line sincrono	3
Giovedì 23/01/2025	16:00-19:00	On line sincrono	3
Giovedì 30/01/2025	16:00-19:00	On line sincrono	3
Giovedì 06/02/2025	16:00-19:00	On line sincrono	3
Giovedì 20/02/2025	16:00-19:00	On line sincrono	3
Giovedì 27/02/2025	16:00-19:00	On line sincrono	3
Giovedì 06/03/2025	16:00-19:00	On line sincrono	3
Giovedì 13/03/2025	16:00-19:00	On line sincrono	3
Giovedì 20/03/2025	16:00-19:00	On line sincrono	3

L'iscrizione al corso dovrà essere effettuata sulla piattaforma "Scuola futura" <https://pnrr.istruzione.it> , **codice del corso 315582.**

**Le iscrizioni saranno attive dall'11.12.2024 al 7.01.2025.** Si auspica un'ampia partecipazione.

Cordialità

IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
Prof.ssa Ida CIMMINO

*Il documento è prodotto e conservato in originale informatico e firmato digitalmente ai sensi dell'art. 20 del 'Codice dell'Amministrazione Digitale' nella data risultante dai dati della sottoscrizione Digital*