

FUTURAFinanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEUMinistero dell'Istruzione
e del Merito**LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI****Italiadomani**
PILANO NAZIONALE DI PREVENZIONE E RESILIENZA**LICEO DELLE SCIENZE UMANE E LINGUISTICO****"Danilo Dolci"**

Via Natale Carta 5 - 90124 Palermo - tel. 0916304749 - C.M. PAPM07000P

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 per il personale scolastico", finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU – "Formazione del personale scolastico per la transizione digitale". D.M. n. 66/2023)

CNP: M4C1I2.1-2023-1222 -P-42632 CUP C74D23003770006

TITOLO PROGETTO: Comunità Digitale

LABORATORIO SU CAMPO

LABORATORIO DI TECNICHE DIGITALI PER L'INCLUSIONE SCOLASTICA (GAMIFICATION) (2 edizioni)

Partecipanti: 8 docenti per edizione**Durata:** Ore 20**Modalità:** in presenza (intensivo 5 incontri)

Calendario:

Settembre 2025

Lunedì	Martedì	Mercoledì	Giovedì	Venerdì
1	2 Edizione 1 Incontro 1 Orario: 10:00-14:00	3 Edizione 2 Incontro 1 Orario: 10:00-14:00	4 Edizione 1 Incontro 2 Orario: 10:00-14:00	5 Edizione 2 Incontro 2 Orario: 10:00-14:00
8 Edizione 1 Incontro 3 Orario: 10:00-14:00	9 Edizione 2 Incontro 3 Orario: 10:00-14:00	10 Edizione 1 Incontro 4 Orario: 10:00-14:00	11 Edizione 2 Incontro 4 Orario: 10:00-14:00	12 Edizione 1 Incontro 5 Orario: 10:00-14:00

**LICEO DELLE SCIENZE UMANE E LINGUISTICO****“Danilo Dolci”***Via Natale Carta 5 - 90124 Palermo - tel. 0916304749 - C.M. PAPM07000P*

15 Edizione 2 Incontro 5 Orario: 11:00-15:00	16	17	18	19
22	23	24	25	26

Discipline: Sostegno e Trasversale**Obiettivi:**

- Saper individuare in quale framework didattico-pedagogico si può collocare l'apprendimento ludico.
- 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.

Articolazione e programma:

- L'impatto del gioco sull'apprendimento
- Meccaniche e dinamiche del gioco
- Game-based Learning: progettare una Escape Room
- Sviluppa il tuo progetto di Gamification

Spazio

Aula sufficientemente ampia da consentire i lavori di gruppo.

Strumenti

Computer, LIM o videoproiettore.

Formatore: Davide Leone