

POLO FORMATIVO B. RESCIGNO

Formazione alla transizione digitale di

Docenti della Scuola Primaria e Secondaria

PERCORSO: Gamification e scenari ludici digitali: strumenti e metodologie per la didattica digitale innovativa

| TIPOLOGIA | DESTINATARI | ISCRIZIONI | PERCORSO ATTIVO | CODICE ID SCUOLA FUTURA | ENTE FORMATIVO |
|----------------------|--|------------------------------|------------------------------|-------------------------|----------------|
| Formazione integrata | Docenti della Scuola Primaria e Secondaria | Dal 17/02/2026 al 10/03/2026 | Dal 12/03/2026 Al 20/04/2026 | 434070 | Aretè |

Descrizione: Il corso guida i docenti nella progettazione e nell'uso di ambienti di apprendimento ludici e digitali, capaci di coinvolgere attivamente gli studenti attraverso il gioco e l'interazione. I docenti apprenderanno come utilizzare piattaforme digitali, strumenti di Gamification e metodologie attive per creare percorsi didattici motivanti, inclusivi e personalizzati. Verrà analizzato il funzionamento del gioco e quali connessioni offre con i processi di apprendimento, esplorando diversi scenari ludici e strumenti come le Escape Room. Saranno affrontati aspetti legati alla progettazione per la diversità e all'equilibrio tra dinamiche ludiche e apprendimento significativo. Un percorso operativo, pensato come guida pratica per trasformare l'esperienza scolastica in uno spazio stimolante, centrato sullo studente e, perché no, anche più divertente.

Calendario attività sincrone online (12 ore): 12 – 26 Marzo 2026, 9 – 16 Aprile 2026 dalle 17:00 alle 20:00

Programma del corso:

12 Marzo Modulo 1: Il gioco e l'apprendimento.

26 Marzo Modulo 2: Introdurre meccaniche di gioco nella didattica.

9 Aprile Modulo 3: Scenari ludici di apprendimento.

16 Aprile Modulo 4: Storydoing.

Relatore: Agnese Iafelice

Durata: 20 ore di attività asincrone

Info: Come iscriversi su Scuola Futura

Mail: formazionepnrrblueegreen@liceorescigno.edu.it

[Link alla scheda su Scuola Futura](#)