

Modulo di adesione
Gamification
Giocando si impara!

▲ Istituzione Scolastica / Soggetto privato

▲ Avente sede / residente nel Comune di

▲ C.A.P.

▲ Prov.

▲ Via / Piazza

▲ n.

▲ Codice Fiscale / Partita Iva

▲ e-mail

▲ Telefono

aderisce alla proposta del Gruppo Spaggiari Parma S.p.A. riguardante l'intervento formativo in epigrafe.

L'adesione alla proposta consente la partecipazione delle persone indicate nel presente modulo al corso di formazione che si terrà a Parma nei giorni 18 e 19 maggio 2017.

La scuola/il soggetto privato decide di partecipare al seminario in presenza con [1] [2] [3] persone (barrare il numero di partecipanti prescelto) indicandone di seguito i nominativi con la relativa funzione e con l'indirizzo e-mail:

▲ Nome e cognome ▲ Funzione ▲ E-mail

▲ Nome e cognome ▲ Funzione ▲ E-mail

▲ Nome e cognome ▲ Funzione ▲ E-mail

La scuola/il soggetto privato RICHIEDE NON RICHIEDE (barrare l'opzione prescelta) di partecipare alla cena del 18 maggio con n. _____ persone (indicare numero).

L'Istituzione scolastica/il soggetto privato si impegna a pagare il costo del pacchetto formativo indicato, corrispondente al numero dei partecipanti prescelto, pari a:

€ 180,00 (1 persona)

€ 360,00 (2 persone)

€ 540,00 (3 persone)

Pagamenti: Devono essere effettuati a ricevimento fattura elettronica senza detrazione alcuna, con versamenti sul **C/C Postale n. 160432** intestato a Gruppo Spaggiari Parma S.p.A. citando chiaramente gli estremi delle fatture che si intendono pagare.

▲ CIG

▲ Data

▲ Timbro e firma del Dirigente / Firma

IL PRESENTE MODULO HA VALIDITÀ DI CONTRATTO

Compilare e inviare via mail a: torchia@spaggiari.eu

M05

INFORMATIVA AI SENSI DEL D.LGS. 196/2003

I dati acquisiti sono utilizzati esclusivamente dal personale di Italiascuola.it Srl e del Gruppo Spaggiari Parma S.p.A. (Titolari del trattamento), anche mediante strumenti informatici, esclusivamente per l'adempimento degli obblighi connessi alla sottoscrizione del presente contratto e per le comunicazioni e le informazioni ai corsisti. Come noto, competono al sottoscrittore tutti i diritti previsti dagli artt. 7- 10 dlgs 196/03 compreso l'accesso ai relativi dati per chiederne la correzione, l'integrazione e, ricorrendone gli estremi, la cancellazione o il blocco (inoltrandone richiesta a info@spaggiari.eu).

Gamification

Giocando si impara!

Percorsi, attività e strumenti
per apprendere attraverso il gioco

Seminario Residenziale

18 e 19 maggio 2017 c/o Gruppo Spaggiari Parma

Parma - Via Ferdinando Bernini 22/A



GAMIFICATION

Lo spirito dell'iniziativa

Con il termine Gamification si intende l'impiego di dinamiche tipiche di giochi e videogame all'interno di contesti reali.

L'utilizzo di giochi in apprendimento è una pratica antica, ma ha assunto una veste scientifica solo dall'ultimo secolo, per essere applicata con successo in numerosi ambiti. I cosiddetti "Serious game" sono giochi pensati per insegnare e trasmettere valori, che permettono di **accrescere abilità e competenze da applicare nel mondo reale**.

Questa forma di apprendimento è, tuttavia, ancora poco esplorata nel contesto scolastico italiano. Si basa sull'idea costruttivista dell'apprendimento e si pone come obiettivo il **coinvolgimento e la motivazione degli allievi**. "Giocare seriamente" **stimola il piano emotivo, affettivo e relazionale dello studente**, coinvolgendolo anche negli aspetti logici e cognitivi dell'agire.

Attraverso la Gamification si cerca, così, di strutturare l'apprendimento prendendo in esame un costrutto psicologico di grande interesse e rilevanza educativa: la **motivazione ad apprendere attraverso il gioco**. Scopo del seminario residenziale è fornire un adeguato background del concetto di Gamification e indicare percorsi di lavoro, strutture metodologiche e tecniche didattiche mirate allo sviluppo delle capacità logiche, relazionali e interpersonali dello studente.

I destinatari

Docenti, animatori digitali e dirigenti scolastici di scuole di ogni ordine e grado.

Il modulo formativo

Il modulo formativo prevede relazioni di esperti e momenti laboratoriali di confronto tra pari. In aula sarà distribuita ai corsisti una cartellina con un'ampia sintesi dei materiali disponibili. A conclusione del seminario sarà rilasciato regolare **attestato di partecipazione**.

Gli orari delle giornate di formazione

Primo giorno

13,30 Registrazione corsisti
14,00 Inizio dei lavori
16,00 Coffee break
18,00 Chiusura dei lavori
20,00 Cena

Secondo giorno

09,00 Inizio dei lavori
11,00 Coffee break
13,00 Lunch buffet
14,30 Ripresa dei lavori
16,30 Fine dei lavori

I costi

Il costo complessivo del percorso formativo è pari a € 180,00 a persona.

Il prezzo indicato comprende: la partecipazione alle sessioni in presenza, la cartellina del corso con le slide di tutti i relatori, il lunch buffet, i coffee break e la cena.

Le persone che intendono pernottare a Parma potranno contattare le seguenti strutture alberghiere **convenzionate** con Gruppo Spaggiari Parma:

- Hotel Villa Ducale, Viale Europa 81, tel 0521272727, www.villaducaleparma.it
- Hotel Ibis Toscanini, Viale Arturo Toscanini 4, tel 0521289141, www.hoteltoscanini.it
- Hotel City, Strada Comunale Cornocchio, tel 0521981295, www.hotelcityparma.com

Le scuole o le persone appartenenti a scuole clienti dei progetti del Gruppo Spaggiari Parma (ad es. Classe Viva, Scuola&Territorio, Segreteria Digitale, Prima Visione Web), **hanno diritto a uno sconto del 10% sul prezzo del corso.**

Le modalità di prenotazione

Per l'iscrizione al corso, occorre inviare al Gruppo Spaggiari Parma il modulo di adesione (pag. 4), debitamente compilato e firmato dal Dirigente scolastico (o dalla persona fisica), utilizzando l'indirizzo email indicato nel modulo stesso.

L'adesione dovrà pervenire possibilmente entro venerdì 12 maggio 2017.

PROGRAMMA

Primo giorno

► Che cos'è la gamification?

Progettare azioni di Gamification per attività didattiche: Perché? Come?

Enrico Carosio, pedagogista, formatore, collaboratore alla cattedra di "Metodi e tecniche del gioco e dell'animazione" presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università Cattolica del Sacro Cuore – sede di Piacenza

► Progettare attività di apprendimento attraverso il gioco

Costruire attività didattiche attraverso lo strumento del gioco

Luca Roncella, interactive producer e game designer di applied games presso il Museo Nazionale della scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci di Milano

Secondo giorno

► Playthinking

Sviluppare abilità cognitive e sociali attraverso il gioco

Michele Marangi, docente all'Università Cattolica del Sacro Cuore (dipartimento di pedagogia), giornalista, formatore, esperto in didattica dei linguaggi

► La gamification in contesti aziendali

Cosa insegna alla scuola?

Intervento del dott. **Massimo Biagi** dell'azienda EGCG srl
Intervento del dott. **Alain Bonati** esperto dell'azienda Alittleb.it

► Brainstorming

Intervento dell'ing. **Riccardo Agostini**, Chief Executive Officer del Gruppo Spaggiari Parma
Intervento del dott. **Marco D'Agata**, Chief Software Engineer del Gruppo Spaggiari Parma

► Gestire le interazioni in classe attraverso il gioco

Laboratorio agito guidato da esperti del settore su possibili piste di lavoro, tecniche e strumenti didattici

Enrico Carosio, pedagogista, formatore, collaboratore alla cattedra di "Metodi e tecniche del gioco e dell'animazione e del lavoro di gruppo" presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università Cattolica del Sacro Cuore – sede di Piacenza

► Sviluppare abilità di problem solving e creatività (soft skills) attraverso il gioco

Laboratorio agito guidato da esperti del settore su possibili piste di lavoro, tecniche e strumenti didattici

Fabio Ciuffoli, docente di scuola secondaria superiore, formatore, esperto di problem solving e autore di numerosi testi