

La didattica digitale tra narrazione e gioco

Oggi le nuove tecnologie consentono di realizzare narrazioni interattive attraverso diversi media: testi, immagini, filmati, grafici, mappe, animazioni e persino videogiochi. Digital storytelling e Gamification si impongono sempre più come nuove strategie didattiche utili nei contesti di apprendimento cooperativo.

AUTORE

Gino Roncaglia

Filosofo, saggista e professore associato presso l'Università degli Studi Roma Tre.

Formazione su Misura

Un progetto di
Mondadori Education
e Rizzoli Education

www.formazioneSUMISURA.it
info@formazioneSUMISURA.it

Mondadori Education è un Ente
Formatore accreditato per la
formazione del personale della
scuola ai sensi della Direttiva
Ministeriale n. 90/2003 - Prot.
n. AOODPIT595 rinnovato con
Direttiva Ministeriale
170/2016

Rizzoli Education è un Ente
Formatore accreditato per la
formazione del personale della
scuola ai sensi della Direttiva
Ministeriale n. 90/2003 - Prot.
n. AOODGPER6280 rinnovato
con Direttiva Ministeriale
170/2016

OBIETTIVI

- Conoscere e applicare le diverse tipologie di storytelling: lineare, non lineare, adattivo, collaborativo.
- Conoscere definizione, contesto e campi d'utilizzo della Gamification.

COMPETENZA ACQUISITA

Al termine del percorso formativo, il partecipante sarà in grado di applicare strategie di storytelling e gamification per rendere più efficace la propria azione didattica.

MATERIALI DIDATTICI

- Dispensa del corso.
- Slide di presentazione degli argomenti.
- Format di progettazione.
- Esempi di buone pratiche.
- Sitografia e approfondimenti.

PROGRAMMA COMPLETO (FORMULA DA 25 ORE CERTIFICATE)

Modulo 1. Non solo tecnologia: rivoluzione digitale, apprendimento e didattica

Nuovi bisogni formativi: strumenti tecnologici e format didattici che possono soddisfarli.

Il Piano Nazionale Scuola Digitale.

Nuove competenze e curricula trasversali.

Scuola, blended learning e lifelong learning.

Modulo 2. Contenuti di apprendimento: tipologie e impiego didattico

Contenuti di apprendimento granulari e curricolari.

Il ruolo dei libri di testo e dei contenuti integrativi.

Le pratiche di autoproduzione di contenuti.

Modulo 3. Digital storytelling

Storytelling e codici comunicativi: testo, audio, video, immagini.

Differenti tipologie di storytelling: lineare, non lineare, adattivo, collaborativo.

Il ruolo dei differenti device nella creazione/fruizione di contenuti: lo storytelling mobile.

Dallo storytelling al gioco: lo storytelling interattivo.

Modulo 4. Competenze operative e progettuali

Gamification: definizione, contesto e campi d'utilizzo.

Dallo storytelling alla gamification: il piacere di apprendere.

Diverse tipologie di gioco e piattaforme di riferimento.

PROGRAMMA RIDOTTO (FORMULA DA 16 ORE CERTIFICATE)

Modulo 1. Digital storytelling

Storytelling e codici comunicativi: testo, audio, video, immagini.

Differenti tipologie di storytelling: lineare, non lineare, adattivo, collaborativo.

Il ruolo dei differenti device nella creazione/fruizione di contenuti: lo storytelling mobile.

Dallo storytelling al gioco: lo storytelling interattivo.

Modulo 2. Gamification

Gamification: definizione, contesto e campi d'utilizzo.

Dallo storytelling alla gamification: il piacere di apprendere.

Diverse tipologie di gioco e piattaforme di riferimento.

Formazione su Misura

Un progetto di
Mondadori Education
e Rizzoli Education

www.formazioneumisura.it
info@formazioneumisura.it

Mondadori Education è un Ente
Formatore accreditato per la
formazione del personale della
scuola ai sensi della Direttiva
Ministeriale n. 90/2003 - Prot.
n. AOODPIT595 rinnovato con
Direttiva Ministeriale
170/2016

Rizzoli Education è un Ente
Formatore accreditato per la
formazione del personale della
scuola ai sensi della Direttiva
Ministeriale n. 90/2003 - Prot.
n. AOODGPER6280 rinnovato
con Direttiva Ministeriale
170/2016