

**Polo Formativo – SCHOOL DIGITAL TRANSITION****Istituto Istruzione Superiore “Vittorio Emanuele II”**

Polo Didattico Carcerario C. Cir. “Ugo Caridi”

Istruzione per adulti Tecnico Agrario sedi Catanzaro e Gizzeria

Via Cortese, 1 - 88100 Catanzaro

tel: 0961726345 - codice fiscale: 97087810798 CODICE UNIVOCO – UFXP5T

[www.iisvemanuele.edu.it](http://www.iisvemanuele.edu.it) - [polosdt@iisvemanuele.edu.it](mailto:polosdt@iisvemanuele.edu.it) - [czis0021007@pec.istruzione.it](mailto:czis0021007@pec.istruzione.it)**CORSO : Innovazione e creatività nella didattica: scopri come implementare la flipped classroom e la gamification****(CODICE 130185)**

PER ISCRIVERSI AL CORSO CLICCARE SUL SEGUENTE LINK:

**<https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/innovazione-e-creativita/C3/A0-nella-didattica-scopri-come-implementare-la-flipped-classroom-e-la-gamification>****Tipologia:** Online**Data inizio:**01/11/2023 - **Data di conclusione:**30/11/2023 **Durata** (in ore): 25 - **Numero posti:** 50

**Descrizione:** Il corso ha l'obiettivo di fornire ai partecipanti le competenze necessarie per implementare efficacemente la flipped classroom e la gamification nel contesto dell'istruzione digitale. Il corso coprirà i principi base della flipped classroom e della gamification e mostrerà come integrare questi approcci nella progettazione e nella presentazione delle lezioni. Verranno forniti strumenti e tecniche per creare materiali didattici digitali coinvolgenti e interattivi, nonché per promuovere l'apprendimento attivo e collaborativo. Durante il corso, i partecipanti avranno l'opportunità di esplorare diverse tecnologie e applicazioni per la flipped classroom e la gamification, come ad esempio i quiz interattivi, i giochi educativi, le attività di realtà virtuale e aumentata, e molto altro ancora. Inoltre, saranno fornite le linee guida per la valutazione e il monitoraggio dell'apprendimento degli studenti in un ambiente di flipped classroom e gamification. Alla fine del corso, i partecipanti saranno in grado di utilizzare in modo efficace gli strumenti digitali per la flipped classroom e la gamification nella scuola 4.0, migliorando così l'esperienza di apprendimento degli studenti e il loro coinvolgimento attivo nelle attività didattiche.

**Regioni destinatarie della formazione:** Intero Territorio Nazionale**Tipologia scuola:** Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria I grado, Scuola secondaria II grado, CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)**Macro argomento:** Transizione digitale**Destinatari:** Docenti**Area DigCompEdu:** 2. Risorse digitali 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti**Livello di ingresso:** A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base**Programma:** 15 ore di formazione + 10 ore di autoformazione (con restituzione di elaborato finale) .**Calendario:** Durata complessiva: n.25 ore (n.15 ore sincrone + n.10 ore di attività di autoformazione suddivisa in n.3 parti da svolgersi in autonomia).

2 novembre 2023: 17.00-20.00; 6 novembre 2023: 17.00- 20.00; 9 novembre 2023: 17.00-20.00;

13 novembre 2023: 17.00-20.00; 16 novembre 2023: 17.00- 20.00.

**Relatori:** CLAUDIA DE CRESCENZO**Data inizio iscrizioni 22/09/2023 - Data fine iscrizioni 27/10/2023**

Si rammenta che per attivare le iscrizioni ai percorsi è **necessario accedere all'area riservata** (pulsante in alto a destra "ACCEDI") della piattaforma "Scuola Futura". Nell'area riservata i corsi a cui è possibile iscriversi, sono filtrati in base alla tipologia di utenza e per area geografica di erogazione. Per il corso sopra indicato sarà sufficiente inserire nella barra di ricerca il codice del corso

Per ogni ulteriore informazione sull'offerta formativa del polo:

- Accedere alla pagina dedicata nel sito web dell'IIS Vittorio Emanuele II :<https://www.iisvemanuele.edu.it/index.php/p-n-r-r-polo-formativo-s-d-t>o scrivere all'indirizzo email: [polosdt@iisvemanuele.edu.it](mailto:polosdt@iisvemanuele.edu.it)