



ISTITUTO TECNICO DEI TRASPORTI E LOGISTICA

“NAUTICO SAN GIORGIO”

Edificio Calata Darsena - 16126 Genova - tel. 0102518821

Succursale: Via Dino Col 7 C – 16149 Genova tel. 0102464957



“NAUTICO C.COLOMBO”

www.itnautico.edu.it

Sede staccata: Via Bettolo 17, 16032 Camogli – tel..0185770134

segreteria@itnautico.edu.it

CERTIFICATO

N. 50 100 14484-Rev.002

Codice Fiscale: **80044390104** PEC: geth020002@pec.istruzione.it

I.T.T.L.S. NAUTICO SAN GIORGIO - C. COLOMBO - GENOVA - CAMOGLI -GENOVA
Prot. 0001304 del 08/02/2022
VII-5 (Uscita)

Oggetto: Attivazione nuovi corsi gratuiti Future Lab Nautico San Giorgio Genova

Genova, 7 Febbraio 2022

Si comunica l'attivazione di nuovi percorsi formativi gratuiti disponibili in modalità mista (online e per alcuni in presenza) destinati al personale docente e ATA, di seguito un abstract dei percorsi attivati, altri saranno a breve disponibili.

Percorsi formativi per personale ATA:

Smart collaborative working -L'ufficio in tasca ed 2

https://futurelab.itnautico.edu.it/home_page/smart-collaborative-working-lufficio-in-tasca-ed-2

Corso volto ad acquisire le competenze minime in campo collaborative working. Apprendere le metodologie per una buona organizzazione delle attività lavorative di una segreteria scolastica. Adozione di buone pratiche in campo di sicurezza e protezione dei dati.

Destinatari: Personale amministrativo

Durata: 15 ore totali di cui 12 sincrone in modalità FAD suddivise in 4 incontri di 3 ore + 3 ore di autoformazione e restituzione.

Periodo: 16, 23 Febbraio e 2, 9 Marzo 2022 9.00-12.00

Formatori: Marco Canesi

Percorsi formativi per docenti:

A scuola con Ludo ed 3

https://futurelab.itnautico.edu.it/home_page/a-scuola-con-ludo-ed-3

Corso finalizzato ad acquisire le competenze e le tecniche per la realizzazione di un librogame. Saper utilizzare la gamification come strumento per l'apprendimento. Pianificare e realizzare un hackathon.

Destinatari: Docenti - Animatori digitali

Durata: 11 ore totali di cui 9 sincrone in modalità FAD suddivise in 3 incontri di 3 ore + 2 ore di autoformazione e restituzione.

Periodo: 17, 21, 28 febbraio 15:00 – 18:00 **Formatori:** Marco Canesi

Il gioco di ruolo nella didattica - Modulo 1

<https://futurelab.itnautico.edu.it/home-page/il-gioco-di-ruolo-nella-didattica-modulo-1>

L'obiettivo primario del corso è rendere il più possibile autonomi i docenti nell'uso dello strumento "gioco" ai fini della didattica. Per fare questo si propone un percorso volto ad acquisire competenze nell'uso del Gioco narrativo e di Ruolo.

Durata: 20 ore totali di cui 12 sincrone in modalità FAD suddivise in 6 incontri di 2 ore + 8 ore di autoformazione e restituzione.

Destinatari: Docenti scuola primaria e secondaria I e II grado

Periodo: 14, 21, 28 febbraio e 7, 14, 21 marzo 16.30-18.30 **Formatori:** Alessandra Carena

Didattica ludica: partecipare attivamente, confrontarsi, ragionare, risolvere problemi

<https://futurelab.itnautico.edu.it/home-page/didattica-ludica-partecipare-attivamente-confrontarsi-ragionare>

Il laboratorio si propone di mostrare, con un approccio anche esperienziale, attraverso quali modalità la didattica ludica possa essere di supporto all'insegnamento, oltre che sostenere lo sviluppo di competenze linguistiche, di cittadinanza e responsabilità, di argomentazione. Nel corso dei dieci incontri si darà una definizione e caratterizzazione delle diverse tipologie di attività (dalle piattaforme di quiz-game ai giochi di ruolo, dagli strumenti per realizzare ebook interattivi ai serious game), illustrando le diverse metodologie, obiettivi, modalità e situazioni.

Durata: 30 ore totali di cui 20 sincrone in modalità FAD suddivise in 10 incontri di 2 ore + 10 ore di autoformazione e restituzione.

Destinatari: Docenti secondaria I e II grado

Periodo: 24 Febbraio, 3,10, 17, 24, 31 Marzo, 7, 21, 28 Aprile, 5 Maggio 16:00 -18:00 **Formatori:** Maria Cecilia Averame

Saranno inoltre disponibili a breve sul sito i seguenti corsi:

Didattica ludica e apprendimento: dal gioco alle esperienze di gamification of learning

Nel corso si studieranno i fondamenti didattici e pedagogici dell'apprendimento ludico, in particolare attraverso il learning by doing e del learning by interacting. Ci si soffermerà sulla naturale predisposizione dell'individuo ad apprendere attraverso il gioco (funativity), si rifletterà sulle differenze tra l'uso del gioco a scuola e l'utilizzo/creazione di serios game funzionali alla didattica: Si affronterà la metodologia game based learning e si compirà una ricognizione delle risorse esistenti (si privilegeranno le open source). Si presenterà il modello della CROSSLesson con le fasi per strutturare una game lesson: challenge, research, operate, start to play, share). Si

mostreronno le modalità di costruzione di attività di game based learning a partire e da app o webapp (da quelle più semplici: Learningapps, Quizizz, Purposegame, Seppo, Kahoot per poi arrivare a piattaforme per giochi didattici più complesse quali Metaverse). Si proporranno modelli di Caccia al tesoro, Mistery game, Escape room, per strutturare le proprie lezioni in modo interattivo e ludico. Si chiederà ai corsisti di produrre learning game, si elaboreranno insieme griglie di valutazione delle attività di gamification e si rifletterà metacognitivamente sui punti di forza e sulle criticità della ludicizzazione.

Durata: 25 ore totali di cui 15 sincrone in modalità FAD suddivise in 5 incontri di 3 ore + 10 ore di autoformazione e restituzione con project work.

Destinatari: docenti di scuola di ogni ordine e grado

Periodo: 15, 23, 25, 28 marzo, 1 aprile 16.30/19,30

[Apprendere con il g@me](#)

Il corso accompagna gli animatori nella progettazione di ecosistemi didattici digitali per i propri istituti.

Verranno proposte alcune metodologie didattiche innovative e la creazione di contenuti digitali interattivi utili a potenziare gli apprendimenti, con approcci orientati al mobile learning, al microlearning e alla gamefication. Teorie, modelli e buone pratiche.

Durata: 25 ore totali di cui 15 sincrone in modalità FAD suddivise in 5 incontri di 3 ore + 10 ore di autoformazione e restituzione con project work.

Destinatari: Animatori digitali

Periodo: 18, 29 marzo 6, 20 aprile 9 maggio 16/19. **Formatori:** Maria Grazia Ottaviani

[La classe virtuale ide@le](#)

Il corso accompagna i docenti nella progettazione, creazione e gestione efficace di una classe virtuale ide@le. Lo spazio didattico dell'e-Learning va pianificato nella struttura, nelle scelta delle risorse e delle attività, sia che la classe sia in presenza, che sia in DAD, in DDI o in didattica duale.

Durata: 22 ore totali di cui 15 sincrone in modalità FAD suddivise in 5 incontri di 3 ore + 7 ore di autoformazione e restituzione con project work.

Destinatari: Animatori digitali

Periodo: 22, 28, 29 aprile 11, 16 maggio 16/19 **Formatori:** Maria Grazia Ottaviani

Il dirigente scolastico

Paolo Fasce

Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'Art. 3, comma 2 D.L. 39/1993