

PROPOSTA CORSO “PLAY THE LEARNING GAME”

INTRODUZIONE

Il progetto Play The Learning Game, finanziato dalla Commissione Europea e dall’Agenzia Nazionale Spagnola OAPEE, si inserisce nell’ambito dell’azione *Progetti Multilaterali di Trasferimento dell’innovazione* del programma settoriale Leonardo da Vinci - all’interno del più ampio contesto del Programma Lifelong Learning. Il progetto Play The Learning Game ha l’obiettivo di trasferire i risultati raggiunti dal progetto “The Learning Game”, finanziato dal Programma Socrates Comenius, coinvolgendo insegnanti e formatori nella sperimentazione dell’uso dei Videogiochi e dei più innovativi prodotti multimediali a scopi educativi, attraverso l’aggiornamento, l’espansione e la sperimentazione del Portale Learning Game <http://www.learninggame.org> e la creazione di un nuovo Portale Play The Learning Game <http://www.learninggame.org/info/>

SEMINARIO

Il seminario proposto all’interno di tale iniziativa si rivolge ad insegnanti di scuole primarie e secondarie interessati al tema dell’uso dei videogiochi e della multimedialità in ambito educativo. Intende fornire le competenze specifiche per utilizzare a scopi educativi le più innovative soluzioni multimediali, attraverso metodi didattici pratici e calibrati sulle esigenze e sulle competenze specifiche di ogni insegnante coinvolto.

Il seminario totalmente GRATUITO, della durata di 3 giorni, si svolgerà presso la sede di Pixel, a Firenze, in Via Luigi Lanzi, 12.

Sono previste tre edizioni dello stesso:

- 25-27 Marzo
- 8-10 Aprile
- 22-24 Aprile

I docenti che partecipano all’attività di formazione hanno diritto all’esonero dal servizio, secondo le disposizioni vigenti. Pixel è infatti accreditata come agenzia formativa presso il MIUR (Ministero dell’Istruzione, dell’Università e della Ricerca) dal 2006.

A tale workshop farà seguito un Virtual Meeting con gli altri insegnanti e formatori coinvolti nel progetto.

ATTIVITÀ PREVISTE

1) Coinvolgimento in una discussione e in uno scambio di esperienze sul tema del potenziale educativo di videogames e dei materiali multimediali.

Per partecipare al workshop, gli insegnanti riempiranno un breve formulario con i propri contatti e dati personali. Una volta inseriti sul portale del progetto, tali dati permetteranno ai vari educatori di contattarsi e scambiarsi informazioni e suggerimenti, creando un network internazionale e un flusso di idee, collaborazioni e suggestioni a livello europeo.

2) Accesso e valutazione del Portale Play The Learning Game

Insegnati e formatori potranno accedere a tutti i prodotti creati dal progetto al fine di

- Identificare e valutare Videogames con potenziale educativo e formativo che potranno essere usati ad integrazione dei metodi tradizionali di insegnamento;
- Identificare e valutare risorse e-learning capaci di fornire soluzioni innovative per l'insegnamento;
- Scoprire l'utilizzo dei software adatti alla creazione di prodotti innovativi per l'insegnamento
- Consultare il Manuale sull'utilizzo dei Videogiochi e della Multimedialità a scopi educativi

Agli insegnanti sarà richiesto di postare un breve commento ad una delle recensioni di videogames e di corsi e-learning già presenti nel Portale e di valutare il Portale nel suo complesso compilando un breve questionario.

3) Partecipazione al Workshop e al Virtual Meeting

Ogni insegnante potrà partecipare a:

- Un seminario formativo di tre giorni, durante i quali verranno forniti gli strumenti e le competenze per utilizzare a scopi educativi le più innovative soluzioni multimediali;
- Un forum con gli altri insegnanti, nel quale postare almeno un breve contributo;
- Un Virtual Meeting, durante il quale potranno interagire a livello internazionale con gli altri insegnanti e formatori europei interessati allo sviluppo del metodo educativo attraverso i nuovi Media e le nuove tecnologie

La partecipazione al corso sarà completamente gratuita.

I docenti che partecipano all'attività di formazione hanno diritto all'esonero dal servizio, secondo le disposizioni vigenti.

4) Creazione di un corso pilota

Durante il seminario, gli insegnanti, supportati dall'esperto incaricato di gestire il seminario, creeranno un prodotto multimediale o un piccolo gioco educativo.

TEMI SVOLTI DURANTE IL SEMINARIO

Il seminario affronterà le seguenti tematiche:

- Videogiochi, multimedialità e didattica
- Identificazione e valutazione di videogiochi con valenza educativa
- Utilizzare i videogiochi per la didattica
- Applicativi per la creazione multimediale: ipertesti, immagini, video e suoni per la didattica
- Mobile learning per l'educazione: rischi e potenzialità
- Come personalizzare i videogiochi con gli editor
- Progettare e realizzare un videogioco educativo

BENEFICI

Alla fine di tali attività insegnanti e formatori acquisiranno le competenze per:

- Reperire ed utilizzare Videogames e corsi on-line al fine di modernizzare e rendere più interessanti e proficui i propri metodi di insegnamento;
- Rapportarsi alle più innovative soluzioni multimediali, creando Videogames e risorse innovative per l'insegnamento;
- Utilizzare in modo autonomo gli strumenti forniti dal portale Play the Learning Game (Manuale, recensioni di videogames, prodotti e-learning, software);
- Interagire a livello internazionale con una rete di altri insegnanti e formatori da Austria, Spagna e Grecia interessati all'integrazione dei nuovi Media nei sistemi di insegnamento.