



# ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

Scuola Infanzia – Scuola Primaria – Scuola secondaria 1° grado

09026 SAN SPERATE Via Pixinortu

Tel. 327 526 2116

[caic84100v@istruzione.gov.it](mailto:caic84100v@istruzione.gov.it) – [caic84100v@pec.istruzione.it](mailto:caic84100v@pec.istruzione.it)

C.F. 92105380924 - C.M. CAIC84100V – C.U.U. UF8DJG

CIRCOLARE

N. 331

(Anno Scolastico 2023/2024)

San Sperate, 5 luglio 2024

Al personale docente  
dell'I.C.S. San Sperate  
Loro sedi

**OGGETTO: Comunicazione attivazione corso di formazione PNRR DM66/2023 Gamification e Coding rivolto al personale interno**

Come da oggetto, si comunica che in data 11 luglio 2024 prenderà avvio il corso riferito alla formazione sulla transizione al digitale dal titolo: **“Gamification e didattica/Coding - id: 268867**.

Le iscrizioni saranno aperte dal giorno 03/07/2024 al giorno 08/07/2024 e per iscriversi sarà necessario accedere alla piattaforma **Scuola Futura**, raggiungibile seguendo le indicazioni contenute nella guida che si allega alla presente.

Il corso si svolgerà nelle seguenti date:

**11/07/2024 dalle ore 09:30 alle ore 12:30**

**12/07/2024 dalle ore 09:30 alle ore 12:30**

**04/09/2024 dalle ore 16:00 alle ore 18:00**

**11/09/2024 dalle ore 16:00 alle ore 18:00**

**13/09/2024 dalle ore 16:00 alle ore 19:00**

**Docente del corso è la dott.ssa Giuliana Gaeta, tutor è il dott. Davide Lonis.**

Gli argomenti trattati saranno i seguenti:



# ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE

Scuola Infanzia – Scuola Primaria – Scuola secondaria 1° grado

09026 SAN SPERATE Via Pixinortu

Tel. 327 526 2116

[caic84100v@istruzione.gov.it](mailto:caic84100v@istruzione.gov.it) – [caic84100v@pec.istruzione.it](mailto:caic84100v@pec.istruzione.it)

C.F. 92105380924 - C.M. CAIC84100V – C.U.U. UF8DJG

## **GAMIFICATION:**

1. La gamification: cos'è e che vantaggi ha per la didattica;
2. Nuove tecnologie e didattica: vantaggi, rischi e prospettive;
3. Piattaforme digitali e giochi didattici: ricerca, metodologia, caratteristiche;
4. Costruire una lezione interattiva con la piattaforma Kahoot!;
5. Le differenti tipologie di domanda in un quiz Kahoot!;
6. Le differenti modalità di gioco in un quiz Kahoot!: live, singolo, di squadra;
7. Costruire in modo veloce un quiz Kahoot! usando un foglio di calcolo (Kahoot! / G Fogli);

## **CODING:**

1. Linguaggi di Programmazione Educativi: Introduzione al coding con strumenti e linguaggi adatti al contesto scolastico;
2. Pensiero Computazionale: Sviluppo di competenze logiche e di problem solving attraverso la programmazione.

I corsisti coinvolti saranno 20 e il corso avrà una durata di 13 ore complessive. La percentuale di presenze minima consentita è il 70%, sotto la quale non si potrà ottenere l'attestato finale.

Le iscrizioni verranno accolte sulla base dei posti disponibili.

Auspicando il V.s. interesse e la piena partecipazione all'iniziativa, si porgono cordiali saluti.

Il Dirigente Scolastico

Dott.ssa Adriana Mura

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi

dell'art 3, comma 2 del Dlgs 39/1993