

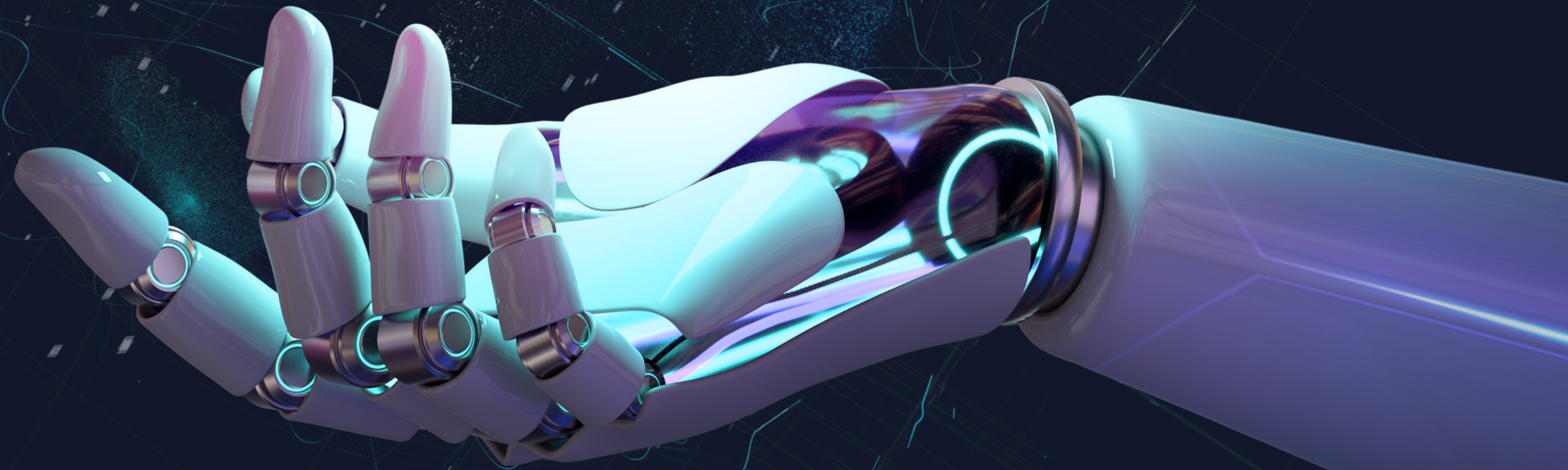
Direzione Didattica Statale Gragnano 2

Oreste Lizzadri

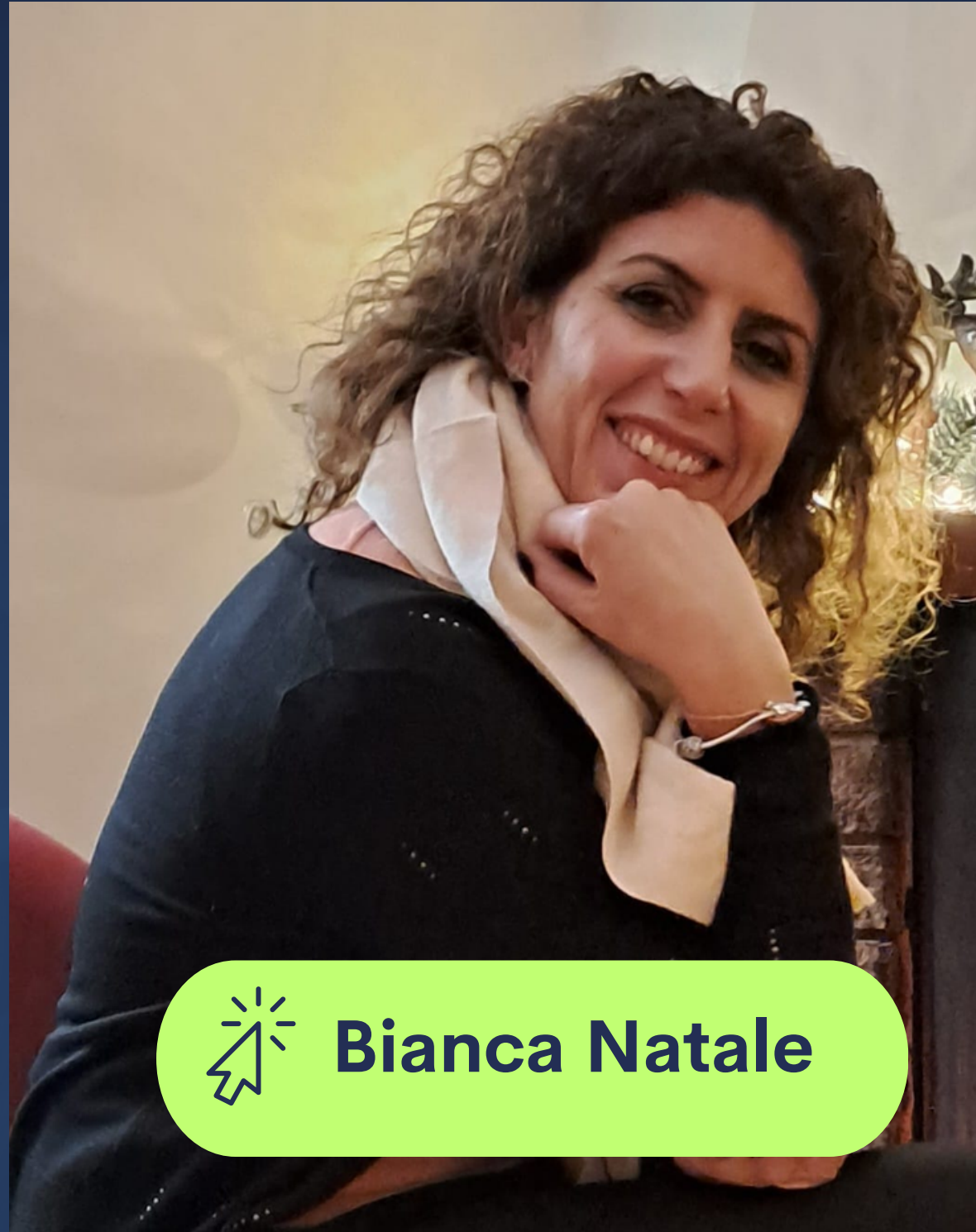
CORSO DI FORMAZIONE

A.S 2022/23

"Innovamenti Metodologie"



Hanno partecipato:



Bianca Natale



Mariausilia Ruocco



Rita Scognamiglio

I contenuti

1.



Nella pratica didattica, usare la gamification significa inserire divertimento, partecipazione, sfida, competizione e premialità per aumentare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti ed accompagnarli al raggiungimento del successo formativo.

2.



L'Inquiry Based Learning o apprendimento basato sull'esplorazione o ricerca (IBL) è una metodologia didattica che stimola gli studenti a formulare domande e a individuare azioni per risolvere problemi e capire fenomeni. Si propone di sviluppare conoscenze, abilità e competenze di pensiero critico e di ricerca.



3.



Lo storytelling è una strategia importante nell'ambito della didattica perché permette di “imparare divertendosi” e lavora in direzione della riduzione dei rischi connessi ai “deficit di attenzione e apprendimento”, sempre più diffusi tra i giovanissimi, a causa di uno scarso approccio creativo con la tecnologia.

4.



Tra i vari metodi di insegnamento e apprendimento delle discipline STEM uno dei più famosi è il tinkering. Questo termine arriva dall'inglese “To tinker” che significa “armeggiare” o “provare ad aggiustare qualcosa”, ha, insomma, una forte connotazione manuale e un approccio basato su tentativi ed errori, un imparare facendo.

5.



Un Hackathon è un evento in cui gli studenti collaborano per lavorare ad un progetto, con creatività, spirito di gruppo e di ricerca. Ha una durata breve di massimo 72 ore.

**GRAZIE PER
L'ATTENZIONE**

**I materiali saranno
disponibili per la
consultazione.**

Get in touch