

CHIAMAMI MARIO

gaming e apprendimento



Il valore del gaming nei processi di apprendimento e relazione

Strumenti per un dialogo generazionale tra insegnanti e studenti



IL PROGETTO FA PARTE DI UN'INIZIATIVA DI OPENING FUTURE



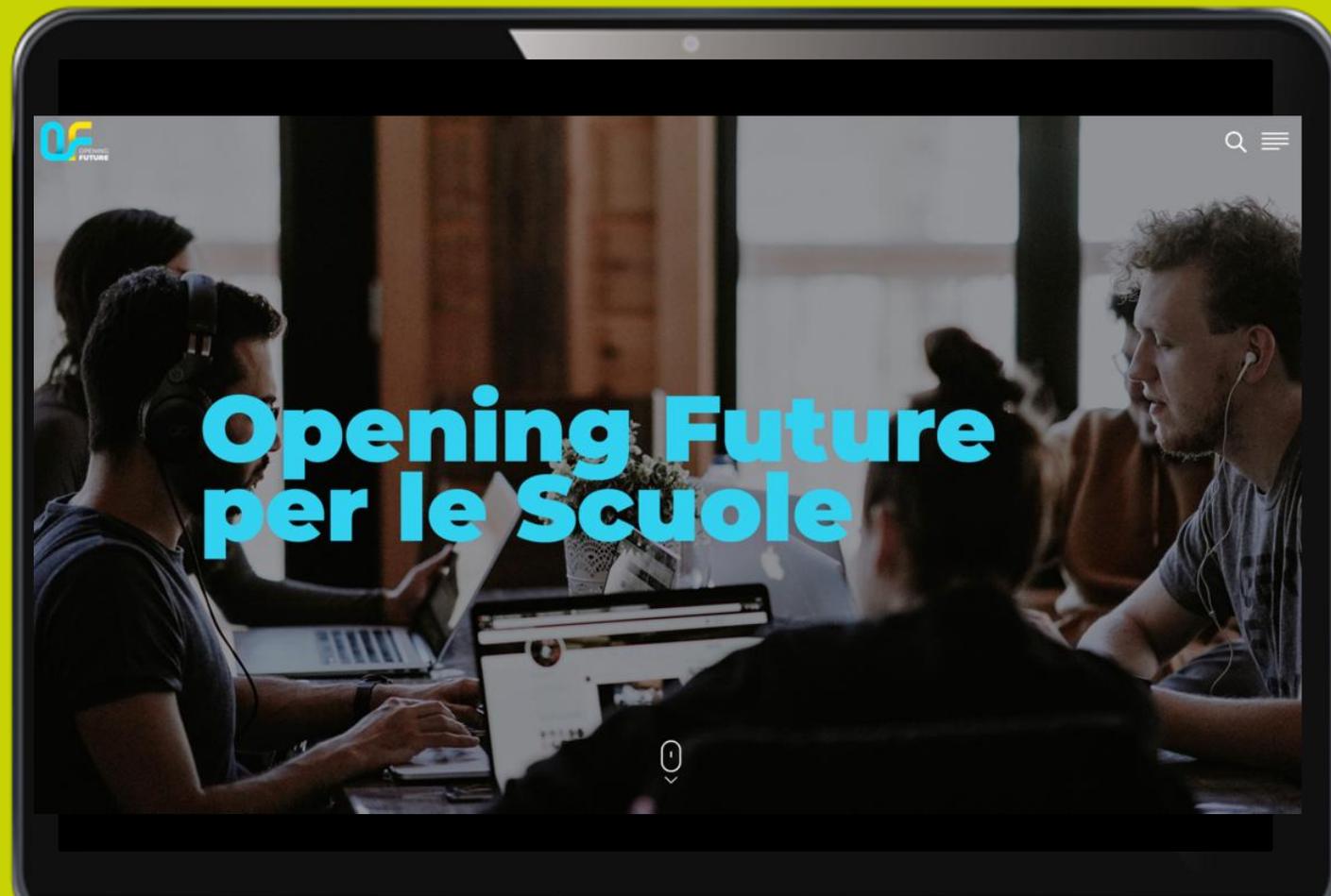
Il portale dedicato alla formazione e allo sviluppo digitale per PMI, startup e SCUOLE per lo **SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI**, promosso da Google Cloud, Intesa Sanpaolo e Noovle, cloud company del Gruppo TIM.

<https://www.openingfuture.it/>

LE DIGITAL CLASS DI OPENING FUTURE

Le **digital class Opening Future** accompagnano le scuole alla scoperta del mondo digitale, delle sue innovazioni e delle sue opportunità.

La proposta di eventi formativi per gli studenti e i docenti delle Scuole Medie e Superiori spazia dal coding ai corsi per la certificazione delle competenze digitali fino al roll cloud.





PLAYER DEL CORSO DI FORMAZIONE

docenti

Generazione
Z e Alpha

videogame

Sono i Nativi Digitali.

Ragazzi e ragazze che crescono nella dimensione interconnessa dei media e usano i device con disinvoltura. Sono concentrati su sé stessi, ma votati al gruppo, sono cresciuti con la supremazia dell'entertainment, ma stanno sviluppando una coscienza critica. Sono al centro di opportunità e minacce e passano continuamente dalla prospettiva del successo alla delusione dell'isolamento.

Secondo alcuni report di istituti specialistici e centri di ricerca emarginazione, bullismo e depressione sono alcuni dei pericoli di una cultura digitale sempre più complessa.



DOCENTI

PLAYER 2

Gli educatori vivono oggi un periodo di incertezza. **Mancano spesso gli strumenti aggiornati di studio e conoscenza delle nuove generazioni.** Social network, format su YouTube, partite in diretta streaming su Twitch, serie TV, la maggior parte di queste piattaforme e dei linguaggi degli adolescenti sfuggono a qualsiasi controllo.

L'unico modo per gestire possibili effetti negativi e non (ad esempio il bullismo, l'inclusione e il rispetto della diversità) è raccontare agli educatori cosa sta succedendo nel dietro le quinte dei media digitali.

Fargli toccare con mano di cosa si sta parlando. Conoscere i format e le modalità di interazione tra adolescenti, perché quei format diventino opportunità di insegnamento.



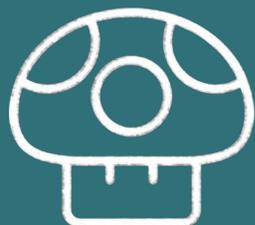


I VIDEOGAME

PLAYER 3

Il gioco è uno strumento fondamentale nella crescita e formazione degli adolescenti. Il gaming è diventato un preciso ecosistema, un habitat che permette ai ragazzi e alle ragazze di costruire i propri modelli culturali, sviluppare relazioni, scambi e confronti e sperimentare abilità tecniche e performative.

OBIETTIVI DEL MODULO FORMATIVO



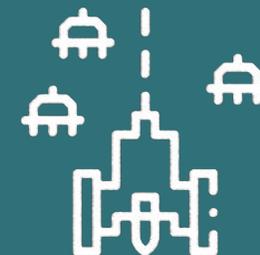
Dare ai docenti strumenti per usare il videogame come mezzo per la divulgazione, ragionamento, progettazione di contenuti educativi e di intrattenimento.



Permettere ai docenti di avvicinarsi al videogame come strumento di creazione e gestione di community di apprendimento costituite dai propri studenti e studentesse.



Fornire ai docenti e agli educatori un nuovo linguaggio e nuove dinamiche per colmare il vuoto comunicativo tra generazioni diverse.



Fornire gratuitamente l'opportunità ai docenti di aggiornarsi su tematiche rilevanti per il loro lavoro

LE TEMATICHE

Evoluzione dei videogiochi

Cosa sono veramente i videogame? Quando sono nati e chi sono i loro antenati? Chi sono le persone che li usano di più?

Conoscenze

Qual è il rapporto tra il videogame e il sistema valoriale di ogni individuo? Perché le storie servono a crescere? Come si possono usare i videogiochi per insegnare?

Sfide

Cosa definisce valida un'esperienza di gioco?
Che tipo di soddisfazione ci danno i videogiochi?

Soft skills

Cosa sono le soft skills e come sono legate al mondo dei videogame?

inclusione

Perché i videogiochi sono sistemi inclusivi e che stimolano il lavoro in team?

Bullismo

Cos'è il "griefing"? Come si manifesta il bullismo nei videogiochi e come si può ribaltare il paradigma usandoli come strumento per superare i comportamenti irrispettosi e stimolare l'inclusività?

STRUMENTI E MODALITA'



Accesso alla
piattaforma online
del progetto



Pillole asincrone
da fruire online in
autonomia



Attività da
svolgere con le
classi



Materiali pratici
per fare team
building con gli
studenti



Sessioni di
feedback in
streaming 121 con
i docenti

PERCORSO FORMATIVO



TEMPISTICHE E REGOLAMENTO

1. Le iscrizioni sono aperte da settembre a dicembre a questa mail chiamamimario@switchup.it
2. Chi esprimerà interesse verrà invitato a compilare un google form dove indicare alcuni dati, come il numero di studenti nella classe partecipante all'attività
3. Ad iscrizione effettuata, il docente riceverà credenziali e istruzioni per accedere alla piattaforma
4. Dal momento dell'iscrizione, il docente avrà sempre a disposizione una mail di assistenza da contattare per qualsiasi problema tecnico.
5. I docenti possono scegliere di iscriversi a tutti i moduli, svolgendo 8 attività con la/le classi, oppure scegliere una o più tematiche di interesse tra le 8 proposte.
6. I contenuti saranno disponibili online tra settembre 2023 e marzo 2024, quindi tutte le attività dovranno essere concluse entro il 31 marzo 2024.



IL PROGETTO FA PARTE DI UN'INIZIATIVA DI OPENING FUTURE A CURA DI:

 Google Cloud

 TIM ENTERPRISE

 INTESA  SANPAOLO