



FUTURE I.ABS



Corso online per docenti di ogni ordine e grado

Percorso formativo online “#Digitalmente”

L'Istituto di Istruzione Superiore “Giulio Natta” di Bergamo, avendo ricevuto dal MIUR l'incarico ad attivare percorsi formativi di didattica innovativa rivolta ai docenti della Regione Lombardia per la realizzazione degli obiettivi del PNSD e nel contesto degli ambienti “Future Labs”, **organizza** il piano formativo in modalità online rivolto ai docenti di ogni ordine e grado

“#Digitalmente”

La formazione prevede due corsi su argomenti di gaming e gamification con contenuti innovativi. Inizio delle attività il 28 settembre secondo i calendari indicati di seguito. La formazione è rivolta ad un massimo di 50 partecipanti per corso.

I corsi propongono un approccio laboratoriale e di formazione sulle tecnologie digitali nei settori del gaming e gamification, creatività digitale, progettazione di ambienti virtuali in ambito gaming.

COME PARTECIPARE

I/le docenti che intendono partecipare dovranno compilare entro il 28 settembre 2020 i moduli ai link indicati sotto i calendari dei corsi.

Gli ammessi alla frequenza, individuati sulla base dell'ordine cronologico di invio della domanda, riceveranno comunicazioni relative alle indicazioni logistiche e organizzative tramite mail.

Per informazioni invia mail a formazione@nattabg.edu.it (con oggetto “Partecipazione #Digitalmente”).

**CALENDARI CORSI DI FORMAZIONE****Corso A: Gaming e gamification per la didattica**

Argomenti	Date
<ul style="list-style-type: none">• Gaming, gamification e edutainment.• Gamification: intro e strumenti.• Gaming: Sim City• Gaming: Minecraft• Gaming: altri spunti interessanti• Condivisione, restituzione e conclusioni	28.09.2020 08.10.2020 16.10.2020 20.10.2020 30.10.2020 03.11.2020
In ogni data saranno previste due sessioni nelle fasce orarie 15:00 -16 :30 e 17:00-18:30	
Per iscriverti compila il modulo al seguente link: http://bit.ly/Digitalmente-A	

Corso B: Cultura e Tecnologie del Videogioco

Argomenti	Date
<ul style="list-style-type: none">• Com'è cambiata la partecipazione ai contenuti? Perché giocare oggi ti rende un professionista migliore domani? Quali soft skills si imparano attraverso i videogiochi? Mercato, tendenze e professionalità;• Le tecnologie gaming ed esperienziali: dalla ricerca e sviluppo per pochi alle tecnologie esperienziali per tutti passando per l'entertainment;• Case study• Come nasce un videogioco: direzione artistica (pre-produzione, concept art e prototipazione);• Come nasce un videogioco: il game design. Dall'idea sul foglio alle regole per creare uno storytelling originale in mondi virtuali;• Presentazione da parte dei partecipanti del loro lavoro di ricerca.	30.09.2020 7.10.2020 14.10.2020 21.10.2020 28.10.2020 12.11.2020* 13.11.2020*
In ogni data saranno previste due sessioni nelle fasce orarie 14:30-16:30 e 17:00-19:00 – I corsisti saranno suddivisi in due gruppi B1 e B2	
* Nelle date del 12 e 13 è previsto un unico incontro dalle 15:30 alle 18:30 rispettivamente il 12 per il gruppo B1 ed il 13 per il gruppo B2	
Per iscriverti compila il modulo al seguente link: http://bit.ly/Digitalmente-B	

Bergamo, 18.09.2020

Il Dirigente scolastico
Prof.ssa Maria Amodeo
Documento firmato digitalmente