

GAMIFICATION & IA

formatori: prof. Matteo Torricelli, prof. Stefano Golinelli

LEZIONE 1: *Gamification e game-based learning. Spunti per una didattica ludica* (lezione in presenza - 17 ottobre 2026)

Obiettivi formativi: Il gioco non è una pausa dall'apprendimento, ma una delle sue forme più potenti. In questo incontro di tre ore, esploreremo come trasformare il "giocare" in un atto pedagogico consapevole, utilizzando nella prima parte il gioco da tavolo come dispositivo per lo sviluppo di competenze trasversali e disciplinari. Nella seconda parte, grazie ad alcuni programmi digitali, proveremo ad applicare alcune meccaniche video-ludiche alla progettazione di una lezione. Ad una parte teorica seguirà una parte pratica, in cui i corsisti impareranno a far emergere le *soft skills* nell'apprendimento, a progettare esperienze, a favorire l'integrazione del gruppo classe e ad imparare a leggere le dinamiche di gioco come indicatori di apprendimento e maturità emotiva.

MATERIALI

I giochi da tavolo saranno forniti dai formatori; i programmi utilizzati sono *free* e *online*; è importante venire muniti di computer e di *mouse*.

LEZIONE 2: *Intelligenza artificiale. Idee per una lezione a misura di studente* (lezione *on line* – 14 novembre 2026)

Obiettivi formativi: L'Intelligenza Artificiale non è più il futuro, è il presente dei nostri studenti. Questo corso di tre ore si propone di trasformare l'AI da "minaccia per i compiti a casa" a moltiplicatore di creatività e assistente allo studio personalizzato, focalizzandosi su strumenti capaci di rivoluzionare la produzione multimediale e l'analisi dei contenuti. Il percorso mira a sviluppare il pensiero critico, personalizzare l'apprendimento, potenziare la creatività espressiva, ad evolvere la valutazione spostando l'attenzione dal prodotto finito al processo di progettazione. Ad una prima parte teorica per definire i punti fondamentali della questione, seguirà un momento laboratoriale in cui si mostreranno alcuni programmi per il fotoritocco, un

programma per la creazione di canzoni partendo da testi scritti dagli studenti, e si analizzeranno le funzioni dell'applicazione NotebookLM.

MATERIALI

I programmi utilizzati sono *free* e *online*; è importante venire muniti di computer e di mouse.