

PCTO 2026-2027

Titolo del percorso "EduCraft: Officina di Didattica Futura" (L'intento è quello di unire il concetto di educazione a quello di "artigianato digitale" e creazione pratica, richiamando l'idea del laboratorio creativo).

Sede: DISTUM

Responsabile: INSS. PALUMBO MARIA A.L. - PRESUTTO ILARIA - FICARELLI FIORELLA

Tutor interno:

Altre RU coinvolte: nessuna

N. max studenti per singolo percorso: 15/20

Classe indicata: (III-IV o V o tutte):3/4

N. max di percorsi previsti: 1

modalità: in presenza

Durata: 25 ore totali, di cui:

- **16 ore presso il DIPARTIMENTO DI DISTUM dell'Università di Foggia** (due giornate da svolgersi in Università, così suddivise: 5 ore di lezioni frontali/visite guidate - 10 ore di laboratorio - 1 ora di valutazione finale);
- **9 ore di studio individuale** (da non svolgersi in Università, verrà messo a disposizione del materiale di studio per la produzione di un elaborato finale*).

MODULI	ATTIVITÀ	ORE	CONOSCENZE	COMPETENZE**
GAMIFICATION E DIDATTICA	1. Lezione frontale: Cos'è la gamification? Analisi di esempi di Escape Room didattiche ed elementi di game design per bambini. 2. Laboratorio Creativo: I gruppi scelgono un argomento (es. Scienze: la fotosintesi) e creano un prototipo giocabile. Può essere una Escape Room digitale su Genially o un gioco da tavolo con quiz a premi.	2 5	1. Conoscere le dinamiche della gamification (punti, badge, sfide, storytelling ludico) al fine di strutturare un contenuto disciplinare ludico coerente. 2. Conoscere l'applicativo Genially, le sue potenzialità e il suo funzionamento	Competenza digitale: Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro e l'apprendimento.

D I G I T A L STORYTELLING	Lezione frontale: Lo storytelling e/o il digital storytelling: cos'è? A cosa serve? Esempi di Digital storytelling	3	Conoscere la struttura di una narrazione efficace (storyboard, personaggi, morale); Conoscere strumenti digitali di editing audio/grafico per creare prodotti multimediali inclusivi e conoscerne il funzionamento.	Spirito di iniziativa e imprenditorialità: Capacità di tradurre le idee in azione, creatività, innovazione e progettazione di percorsi.
	Laboratorio di Sceneggiatura e Storyboard: Scrittura del testo di una storia o della scaletta di un podcast focalizzati su un valore educativo (es. l'inclusione, il rispetto ambientale).	3		
	Laboratorio di produzione Multimediale: Registrazione delle voci per il podcast (con effetti sonori) o montaggio grafico dell'e-book illustrato su Canva.	2		
				Imparare a imparare: Organizzare il proprio apprendimento in modo efficace, cooperando nel gruppo per un obiettivo comune.
				Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia: Applicare il pensiero algoritmico e logico per la risoluzione di problemi.
Valutazione finale	Project Show case	1	Gli studenti allestiscono un'esposizione didattica. Ogni gruppo presenta il proprio Gioco digitale e la propria Storia Digitale	

* In caso di immatricolazione – come previsto da Art 2. Comma 8 della convenzione quadro – il soggetto ospitante potrà riconoscere, agli studenti che abbiano seguito i PCTO, l'acquisizione di Crediti Formativi Universitari se coerenti con i piani didattici dei corsi di laurea e secondo le modalità prescritte dai Regolamenti vigenti.