

All'avvio del corso le iscrizioni si chiudono sulla piattaforma Sofia e sarà data comunicazione della **DATA DI INIZIO** (inserita in tale tabella per ogni corso). Verrà inviata ai corsisti un'email con le credenziali alla classe virtuale e istruzioni operative (alla stessa email presente nella piattaforma Sofia)

Area DigCompEdu	CORSO	Sintesi contenuti	CODICE INTERNO	CODICE SOFIA	TITOLO MODULO	Giorno Orario	Data di avvio e successivi incontri	Liv. certificazione e USCITA	DESTINATARI ORDINE SCUOLA	FORMATORE
1-COINVOLGIMENTO E VALORIZZAZIONE PROFESSIONALE	DIMENSIONI ORGANIZZATIVE E ACCRESCIMENTO DELLE COMPETENZE PROFESSIONALI	Utilizzo delle nuove tecnologie a supporto del lavoro del docente; cooperative learning e utilizzo del cloud per l'iterazione; metodi e strategie di comunicazione efficace; creazione e gestione degli spazi e degli ambienti di apprendimento.	T1.C1	59489 / 86422	Nuvola digitale	LUNEDI - 15-18		B1	Secondaria II grado	COTUGNO NICOLA
			T1.C2	59494 / 86426	Le tecnologie digitali per una scuola in rete	MART - 16-19		B1	Secondaria di I e II Grado	MOLITIERN O VINCENZO
			T1.C3	59498 / 86429	Lavorare meglio per lavorare meno	MERC - 15-18		B1	Scuola primaria e Scuola secondaria	GENTILE IVAN
			T1.C4	59533 / 86493	Piattaforma di classi virtuali e apps script	MERC - 15-18		B1	TUTTI	CECCARINI FEDERICO
			T1.C5	59535 / 86497	piattaforma per classi virtuali (amministrazione e provisioning)	VEN - 15-18		B1	TUTTI	CECCARINI FEDERICO
		Selezionare risorse per la DAD/DDI: utilizzo del digitale per	T2.C1	59511 / 86461	Didattica STEAM: idee di lezioni e didattica attiva	MERC - 15-18	09/06/2021 e successivi mercoledì	B1	Secondaria di I e II Grado	MOLITIERN O VINCENZO

<b>2 - RISORSE DIGITALI</b>	RISORSE EDUCATIVE DIGITALI ED UN EFFICACE UTILIZZO	<p>.../...), utilizzo del digitale per favorire la comunicazione e la collaborazione; APP adeguati agli obiettivi didattici; creazione e utilizzo di contenuti in realtà aumentata, virtuale, mista; potenziamento delle discipline stem (making, tinkering, coding, robotica educativa, ecc.); creazione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi secondo la metodologia steam (video editing, arte e musica digitale, musei virtuali, ecc.).</p>	T2.C2	59513 / 86462	Strumenti e metodologie per la Didattica Digitale Integrata (DDI)	GIOV - 16-19	10/06/2021 e successivi giovedì	A2	Scuole primarie e secondarie	GENTILE IVAN	
			T2.C3	59517 / 86465	Risorse digitali per la didattica	VEN - 15-18	11/06/2021 e successivi venerdì	A2	TUTTI	TERRACINO VINCENZO	
			T2.C4	T2.C4 (????)	In via di definizione						ARCELLA ANDREA
			T2.C5		In via di definizione						TERRACINO VINCENZO
<b>3 - PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO</b>	PROCESSI DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO INNOVATIVI E METODOLOGIE DIDATTICHE	<p>Progettazione, pianificazione del processo di insegnamento-apprendimento; didattica digitale integrata; metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica; innovazione didattica e competenze digitali nei licei; gamification; rimodulazione della didattica ordinaria; app per la didattica.</p>	T3.C1	59519 / 86468	Web app per lo storytelling	LUNEDI - 15-18	07/06/2021 e successivi lunedì	B2	Primaria, Secondaria di I e II Grado	ARCELLA ANDREA	
			T3.C2	59520 / 86469	Reti sociali e Covid	MERC - 15-18		B1	Secondaria II grado	COTUGNO NICOLA	
			T3.C3	59522 / 86471	Il sistema politropico®: strategie di apprendimento metacognitivo nella DDI	VEN.	VEN 11/06/21 ore 16-19 - VEN successivi ore 15-18	B2	Secondaria di I e II Grado	AMODIO MARIA	
					In via di definizione						
					In via di definizione						

<b>4 - VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO</b>	LA VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI	Didattica digitale integrata; metodologie didattiche innovative e utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica; sperimentare nuove pratiche educative e approcci pedagogici; valutazione formativa e sommativa; ausilio del digitale per monitorare il processo di apprendimento, analizzare i dati digitali relativi alle attività degli studenti; attività formative attraverso classi virtuali (da utilizzare in dad/ddi o a supporto della didattica in presenza).	T4.C1	59523 / 86474	Quale valutazione?	<b>MERC - 15-18</b>		B1	Secondaria di I e II Grado	ESPOSITO ROSSANA
			T4.C2	59524 / 86475	Quale valutazione? 2ed	<b>VEN - 15-18</b>		B1	Secondaria di I e II Grado	ESPOSITO ROSSANA
			T4.C3		In via di definizione					
			T4.C4		In via di definizione					
			T4.C5		In via di definizione					
<b>5 - VALORIZZAZIONE DELLE POTENZIALITÀ DEGLI STUDENTI</b>	STUDENTI ATTIVI, TALENTI NASCOSTI, COMPETENZE DA VALORIZZARE	Creazione e utilizzo di contenuti multimediali, musicali e visivi secondo la metodologia STEAM (video editing, arte e musica digitale, musei virtuali, ecc.); internet delle cose; innovazione didattica e competenze digitali nei licei; coadiuvare gli studenti nel gestire il proprio percorso formativo e di apprendimento in	T5.C1	59526 / 86479	Musica digitale: applicazioni didattiche multidisciplinari del suono digitale	<b>MERC 15-18</b>		B2	Secondaria di I e II Grado	ARCELLA ANDREA
			T5.C2		In via di definizione					
			T5.C3		In via di definizione					
			T5.C4		In via di definizione					
			T5.C5		In via di definizione					
<b>6 - FAVORIRE LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI DEGLI STUDENTI</b>	NATIVI DIGITALI, ADOLESCENTI NAVIGANTI: EDUCAZIONE DIGITALE PER STUDENTI DIGITALI	Apprendimento connesso e utilizzo didattico dei social media; potenziamento delle discipline STEM; utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica; uso consapevole dei social network;	T6.C1		In via di definizione					
			T6.C2		In via di definizione					
			T6.C3		In via di definizione					
			T6.C4		In via di definizione					
			T6.C5		In via di definizione					