



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scuolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Articolo IV

MUR

PER LA SCUOLA (COMPETENZE SAVOIR E INTERDEPENDIMENTO) (SE FESR)

LICEO SCIENTIFICO
LICEO CLASSICO
LICEO SCIENTIFICO CON OPZIONE SCIENZE APPLICATE
LICEO SCIENTIFICO SPORTIVO
"FEDERICO QUERCIA"
MARCIANISE

LICEO SCIENTIFICO STATALE CON
OPZIONE SCIENZE APPLICATE - LICEO
CLASSICO "FEDERICO QUERCIA"
MARCIANISE (CE)

C15E

N.Y. Prot.: 0005285

Uscita del 21/10/2016

Via Gemma, 54 - Segreteria Tel/Fax (0823) 824934 - Presidenza Tel/Fax (0823) 824700

81025 Marcianise (CE) - Codice Fiscale 80006850616

CEPS03000C@istruzione.it - www.liceofedericoquercia.it

Oggetto: "Snodi Formativi"

Al fine di consentire alle scuole di iscrivere il loro personale ai percorsi in oggetto, è di seguito pubblicata l'offerta formativa di codesta istituzione scolastica, snodo formativo per la Provincia di Caserta.

Formazione personale amministrativo 'Amministrazione digitale' Modulo 2

Esperto Dottor GERARDO SENATORE

1. Conoscenza dei discenti, presentazione del corso e somministrazione questionario
Missione e visione del PNSD; azioni del PNSD
2. Inquadramento Piano nazionale Scuola digitale
Le risorse umane del PNSD
PNSD, fundraising, crowdfunding,
3. Organizzazione del lavoro, collaborazione e realizzazione di modelli di lavoro in team
4. I team
Caratteristiche
Responsabilità
Leadership
5. Il Piano delle attività alla luce dell'applicazione del CAD
6. Formazione del personale per l'utilizzo dei sistemi in uso delle scuole utilizzo dei principali applicativi per le finalità del CAD
7. Privacy, trasparenza e comunicazione
Architettura per la sicurezza dei dati
La Posta Elettronica Certificata (PEC)
8. Apertura e valorizzazione delle attività e dei dati della scuola (open data)
Gestione della comunicazione digitale scuola famiglia.
9. La gestione dei procedimenti amministrativi
La conservazione
I pagamenti e la fatturazione elettronica
10. Strumenti di e-procurement (Convenzioni Consip, MEPA/MEP
INuovo Codice degli Appalti
11. Documento Informatico
Formazione e gestione dei documenti informatici

12. La dematerializzazione dei documenti

I sistemi per la conservazione digitale

I formati per la conservazione digitale

Si somministra un test per valutare il livello di apprendimento finale dei discenti

Innovazione in team 'Soluzioni per la didattica digitale integrata' modulo 1

Eperto Dottor RAFFAELE CORRADO ESPOSITO

1. TECNOLOGIE PER LA DIDATTICA

L'obiettivo del modulo Tecnologie per la didattica è quello di far acquisire al corsista le conoscenze basilari su tecnologie e strumenti che il Web 2.0 mette a disposizione per creare e gestire un nuovo tipo di didattica.

Riconoscendo i nuovi paradigmi utilizzabili per la creazione di moduli didattici, il docente sarà in grado di progettare e realizzare percorsi formativi moderni ed efficaci adatti agli studenti.

- Tematiche legate alla Scuola Digitale
- Editoria digitale scolastica
- Software per la didattica
- ICT in aula

2. DIDATTICA ATTIVA E COLLABORATIVA - STRUMENTI

L'obiettivo del modulo è quello di far acquisire al discente le conoscenze basilari su tecnologie e strumenti che il Web 2.0 mette a disposizione per creare e gestire un nuovo tipo di didattica.

La didattica attiva e collaborativa coinvolge fortemente gli studenti e sfrutta la potenza della multimedialità. La progettazione e lo sviluppo di progetti di e-learning implicano diversi aspetti di metodologia e di tecnologia.

- Tematiche legate alla didattica attiva
- Potenzialità del Web
- Strumenti di e-collaboration

3. AMBIENTI DI APPRENDIMENTO E GESTIONE DEI CONTENUTI

L'obiettivo del modulo Ambienti di apprendimento e gestione dei contenuti sarà quello di fornire le conoscenze di base di un docente che voglia cimentarsi nella realizzare di lezioni interattive (L.O.), fruibili on-line ed off-line.

Il docente sarà in grado di progettare e creare nuovi percorsi formativi utilizzando le piattaforme e gli strumenti della prima e della seconda generazione di e-learning. Saprà, inoltre, creare Learning Object SCORM compatibili.

La creazione dei contenuti sarà particolarmente orientata agli studenti, all'utilizzo della LIM e per la formazione a distanza, ponendo attenzione all'aspetto ludico ed interattivo.

- Ambienti di apprendimento
- Piattaforma e strumenti e-learning
- Produzione di risorse didattiche digitali
- Produzione di L.O. (Learning Object), SCORM compatibili

4. EDITORIA DIGITALE PER LA DIDATTICA

Il modulo Editoria digitale per la didattica ha come obiettivo quello di far conoscere le normative e gli strumenti da utilizzare per gestire e produrre prodotti editoriali multimediali. Saranno presentati strumenti per la realizzazione e visualizzazione di eBook, e sarà affrontato il problema del copyright e i vantaggi delle licenze Creative Common. Il candidato attesta il possesso delle conoscenze informatiche necessarie per utilizzare i programmi che l'editoria digitale adotta per realizzare e-book didattici.

- Il nuovo libro digitale – normative – strumenti
- Tecnologia dell'eBook – i formati – le tecniche
- Self-publishing - Multimedia learning
- Gestione di contenuti e documenti

5. COMUNICARE CON I NUOVI MEDIA

Il modulo intende approfondire le competenze riguardanti le metodologie per la creazione di presentazioni coinvolgenti ed efficaci, prescindendo dallo strumento (software di presentazione, software autore per LIM...) adottato dal docente, con particolare riferimento alle aspettative degli alunni e alle loro necessità, per poi focalizzare l'attenzione sulle competenze indispensabili per poter utilizzare al meglio le nuove tecnologie, e per progettare e realizzare materiali didattici interattivi e multimediali validi ed efficaci.

- Nuovi media, nuovi modelli;
- I social network - Il Web 2.0 e la didattica;
- Progettare lezioni interattive e multimediali.

6. SVILUPPO DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE

Rappresentazione e risoluzione di semplici problemi
 Classificazione delle informazioni
 Concetto di programmazione e di pensiero computazionale
 Principi di programmazione
 Ambiente di programmazione Scratch

Approccio al pensiero computazionale e la creatività digitale

Innovazione in team 'Soluzioni per la didattica digitale integrata' modulo 2

Eperto Dottor RAFFAELE CORRADO ESPOSITO

1. TECNOLOGIE PER LA DIDATTICA

L'obiettivo del modulo Tecnologie per la didattica è quello di far acquisire al corsista le conoscenze basilari su tecnologie e strumenti che il Web 2.0 mette a disposizione per creare e gestire un nuovo tipo di didattica.

Riconoscendo i nuovi paradigmi utilizzabili per la creazione di moduli didattici, il docente sarà in grado di progettare e realizzare percorsi formativi moderni ed efficaci adatti agli studenti.

- Tematiche legate alla Scuola Digitale
- Editoria digitale scolastica
- Software per la didattica
- ICT in aula

2. DIDATTICA ATTIVA E COLLABORATIVA - STRUMENTI

L'obiettivo del modulo è quello di far acquisire al discente le conoscenze basilari su tecnologie e strumenti che il Web 2.0 mette a disposizione per creare e gestire un nuovo tipo di didattica.

La didattica attiva e collaborativa coinvolge fortemente gli studenti e sfrutta la potenza della multimedialità. La progettazione e lo sviluppo di progetti di e-learning implicano diversi aspetti di metodologia e di tecnologia.

- Tematiche legate alla didattica attiva
- Potenzialità del Web
- Strumenti di e-collaboration

3. AMBIENTI DI APPRENDIMENTO E GESTIONE DEI CONTENUTI

L'obiettivo del modulo Ambienti di apprendimento e gestione dei contenuti sarà quello di fornire le conoscenze di base di un docente che voglia cimentarsi nella realizzare di lezioni interattive (L.O.), fruibili on-line ed off-line.

Il docente sarà in grado di progettare e creare nuovi percorsi formativi utilizzando le piattaforme e gli strumenti della prima e della seconda generazione di e-learning. Saprà, inoltre, creare Learning Object SCORM compatibili.

La creazione dei contenuti sarà particolarmente orientata agli studenti, all'utilizzo della LIM e per la formazione a distanza, ponendo attenzione all'aspetto ludico ed interattivo.

- Ambienti di apprendimento
- Piattaforma e strumenti e-learning
- Produzione di risorse didattiche digitali
- Produzione di L.O. (Learning Object), SCORM compatibili

4. EDITORIA DIGITALE PER LA DIDATTICA

Il modulo Editoria digitale per la didattica ha come obiettivo quello di far conoscere le

normative e gli strumenti da utilizzare per gestire e produrre prodotti editoriali multimediali. Saranno presentati strumenti per la realizzazione e visualizzazione di eBook, e sarà affrontato il problema del copyright e i vantaggi delle licenze Creative Common. Il candidato attesta il possesso delle conoscenze informatiche necessarie per utilizzare i programmi che l'editoria digitale adotta per realizzare e-book didattici.

- Il nuovo libro digitale – normative – strumenti
- Tecnologia dell'eBook – i formati – le tecniche
- Self-publishing - Multimedia learning
- Gestione di contenuti e documenti

5. COMUNICARE CON I NUOVI MEDIA

Il modulo intende approfondire le competenze riguardanti le metodologie per la creazione di presentazioni coinvolgenti ed efficaci, prescindendo dallo strumento (software di presentazione, software autore per LIM...) adottato dal docente, con particolare riferimento alle aspettative degli alunni e alle loro necessità, per poi focalizzare l'attenzione sulle competenze indispensabili per poter utilizzare al meglio le nuove tecnologie, e per progettare e realizzare materiali didattici interattivi e multimediali validi ed efficaci.

- Nuovi media, nuovi modelli;
- I social network - Il Web 2.0 e la didattica;
- Progettare lezioni interattive e multimediali.

6. SVILUPPO DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE

Rappresentazione e risoluzione di semplici problemi
Classificazione delle informazioni
Concetto di programmazione e di pensiero computazionale
Principi di programmazione
Ambiente di programmazione Scratch

Approccio al pensiero computazionale e la creatività digitale

Formazione Docenti 'Strategie per la didattica integrata' Modulo 1

Eperto Dottor RAFFAELE CORRADO ESPOSITO

1. TECNOLOGIE PER LA DIDATTICA

L'obiettivo del modulo Tecnologie per la didattica è quello di far acquisire al corsista le conoscenze basilari su tecnologie e strumenti che il Web 2.0 mette a disposizione per creare e gestire un nuovo tipo di didattica.

Riconoscendo i nuovi paradigmi utilizzabili per la creazione di moduli didattici, il docente sarà in grado di progettare e realizzare percorsi formativi moderni ed efficaci adatti agli studenti.

- Tematiche legate alla Scuola Digitale
- Editoria digitale scolastica
- Software per la didattica
- ICT in aula

2. DIDATTICA ATTIVA E COLLABORATIVA - STRUMENTI

L'obiettivo del modulo è quello di far acquisire al discente le conoscenze basilari su tecnologie e strumenti che il Web 2.0 mette a disposizione per creare e gestire un nuovo tipo di didattica.

La didattica attiva e collaborativa coinvolge fortemente gli studenti e sfrutta la potenza della multimedialità. La progettazione e lo sviluppo di progetti di e-learning implicano diversi aspetti di metodologia e di tecnologia.

- Tematiche legate alla didattica attiva
- Potenzialità del Web
- Strumenti di e-collaboration

3. AMBIENTI DI APPRENDIMENTO E GESTIONE DEI CONTENUTI

L'obiettivo del modulo Ambienti di apprendimento e gestione dei contenuti sarà quello di fornire le conoscenze di base di un docente che voglia cimentarsi nella realizzare di lezioni interattive (L.O.), fruibili on-line ed off-line.

Il docente sarà in grado di progettare e creare nuovi percorsi formativi utilizzando le piattaforme e gli strumenti della prima e della seconda generazione di e-learning. Saprà, inoltre, creare Learning Object SCORM compatibili.

La creazione dei contenuti sarà particolarmente orientata agli studenti, all'utilizzo della LIM e per la formazione a distanza, ponendo attenzione all'aspetto ludico ed interattivo.

- Ambienti di apprendimento
- Piattaforma e strumenti e-learning
- Produzione di risorse didattiche digitali
- Produzione di L.O. (Learning Object), SCORM compatibili

4. EDITORIA DIGITALE PER LA DIDATTICA

Il modulo Editoria digitale per la didattica ha come obiettivo quello di far conoscere le normative e gli strumenti da utilizzare per gestire e produrre prodotti editoriali multimediali. Saranno presentati strumenti per la realizzazione e visualizzazione di eBook, e sarà affrontato il problema del copyright e i vantaggi delle licenze Creative Common.

Il candidato attesta il possesso delle conoscenze informatiche necessarie per utilizzare i programmi che l'editoria digitale adotta per realizzare e-book didattici.

- Il nuovo libro digitale – normative – strumenti
- Tecnologia dell'eBook – i formati – le tecniche

- Self-publishing - Multimedia learning
- Gestione di contenuti e documenti

5. COMUNICARE CON I NUOVI MEDIA

Il modulo intende approfondire le competenze riguardanti le metodologie per la creazione di presentazioni coinvolgenti ed efficaci, prescindendo dallo strumento (software di presentazione, software autore per LIM...) adottato dal docente, con particolare riferimento alle aspettative degli alunni e alle loro necessità, per poi focalizzare l'attenzione sulle competenze indispensabili per poter utilizzare al meglio le nuove tecnologie, e per progettare e realizzare materiali didattici interattivi e multimediali validi ed efficaci.

- Nuovi media, nuovi modelli;
- I social network - Il Web 2.0 e la didattica;
- Progettare lezioni interattive e multimediali.

6. SVILUPPO DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE

Rappresentazione e risoluzione di semplici problemi
 Classificazione delle informazioni
 Concetto di programmazione e di pensiero computazionale
 Principi di programmazione
 Ambiente di programmazione Scratch

Approccio al pensiero computazionale e la creatività digitale

Formazione Docenti 'Strategie per la didattica integrata' Modulo 2

Eperto Dottor RAFFAELE CORRADO ESPOSITO

1. TECNOLOGIE PER LA DIDATTICA

L'obiettivo del modulo Tecnologie per la didattica è quello di far acquisire al corsista le conoscenze basilari su tecnologie e strumenti che il Web 2.0 mette a disposizione per creare e gestire un nuovo tipo di didattica.

Riconoscendo i nuovi paradigmi utilizzabili per la creazione di moduli didattici, il docente sarà in grado di progettare e realizzare percorsi formativi moderni ed efficaci adatti agli studenti.

- Tematiche legate alla Scuola Digitale
- Editoria digitale scolastica
- Software per la didattica
- ICT in aula

2. DIDATTICA ATTIVA E COLLABORATIVA - STRUMENTI

L'obiettivo del modulo è quello di far acquisire al discente le conoscenze basilari su tecnologie e strumenti che il Web 2.0 mette a disposizione per creare e gestire un nuovo tipo di didattica.

La didattica attiva e collaborativa coinvolge fortemente gli studenti e sfrutta la potenza della multimedialità. La progettazione e lo sviluppo di progetti di e-learning implicano diversi aspetti di metodologia e di tecnologia.

- Tematiche legate alla didattica attiva
- Potenzialità del Web
- Strumenti di e-collaboration

3. AMBIENTI DI APPRENDIMENTO E GESTIONE DEI CONTENUTI

L'obiettivo del modulo Ambienti di apprendimento e gestione dei contenuti sarà quello di fornire le conoscenze di base di un docente che voglia cimentarsi nella realizzare di lezioni interattive (L.O.), fruibili on-line ed off-line.

Il docente sarà in grado di progettare e creare nuovi percorsi formativi utilizzando le piattaforme e gli strumenti della prima e della seconda generazione di e-learning. Saprà, inoltre, creare Learning Object SCORM compatibili.

La creazione dei contenuti sarà particolarmente orientata agli studenti, all'utilizzo della LIM e per la formazione a distanza, ponendo attenzione all'aspetto ludico ed interattivo.

- Ambienti di apprendimento
- Piattaforma e strumenti e-learning
- Produzione di risorse didattiche digitali
- Produzione di L.O. (Learning Object), SCORM compatibili

4. EDITORIA DIGITALE PER LA DIDATTICA

Il modulo Editoria digitale per la didattica ha come obiettivo quello di far conoscere le normative e gli strumenti da utilizzare per gestire e produrre prodotti editoriali multimediali. Saranno presentati strumenti per la realizzazione e visualizzazione di eBook, e sarà affrontato il problema del copyright e i vantaggi delle licenze Creative Common.

Il candidato attesta il possesso delle conoscenze informatiche necessarie per utilizzare i programmi che l'editoria digitale adotta per realizzare e-book didattici.

- Il nuovo libro digitale – normative – strumenti
- Tecnologia dell'eBook – i formati – le tecniche
- Self-publishing - Multimedia learning
- Gestione di contenuti e documenti

5. COMUNICARE CON I NUOVI MEDIA

Il modulo intende approfondire le competenze riguardanti le metodologie per la creazione di presentazioni coinvolgenti ed efficaci, prescindendo dallo strumento (software di presentazione, software autore per LIM...) adottato dal docente, con particolare riferimento alle aspettative degli alunni e alle loro necessità, per poi focalizzare l'attenzione sulle competenze indispensabili per poter utilizzare al meglio le nuove tecnologie, e per progettare e realizzare materiali didattici interattivi e multimediali validi ed efficaci.

- Nuovi media, nuovi modelli;
- I social network - Il Web 2.0 e la didattica;
- Progettare lezioni interattive e multimediali.

6. SVILUPPO DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE

Rappresentazione e risoluzione di semplici problemi
Classificazione delle informazioni
Concetto di programmazione e di pensiero computazionale
Principi di programmazione
Ambiente di programmazione Scratch

Approccio al pensiero computazionale e la creatività digitale

Formazione Docenti 'Strategie per la didattica integrata' Modulo 3

Esperto Dottor Roberto Di Lella

1. Missione e visione del PNSD.
Sperimentazione e diffusione di applicativi, metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.
Questionario iniziale 'Profilatura corsisti'.
2. Integrazione PNSD-PTOF.
Sperimentazione e diffusione di applicativi, metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.
3. Sperimentazione e diffusione di applicativi, metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa; scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile negli ambienti di apprendimento e uso di dispositivi individuali a scuola (Bring Your Own Device – BYOD);
4. Sperimentazione e diffusione di applicativi, metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa; digitale per l'inclusione e l'integrazione; promozione della collaborazione; realizzazione di modelli di lavoro in team; documentazione didattica; didattica per

competenze, sviluppo delle competenze per la vita, accompagnamento all'impiego degli ambienti digitali e degli atelier creativi.

5. Sviluppo del pensiero computazionale (coding); robotica educativa; creatività digitale (making); biblioteche scolastiche come ambienti mediali; risorse educative aperte (Open Educational Resources – OER) e costruzione di contenuti digitali.
6. Utilizzo consapevole di internet a sostegno delle attività di apprendimento; educazione ai media e ai social network; Social media policy e uso professionale dei social media; collaborazione e comunicazione in rete; cittadinanza digitale; ricerca, selezione e organizzazione di informazioni; copyright e licenze aperte.
Questionari monitoraggio finale e gradimento.

Formazione Docenti 'Strategie per la didattica integrata' Modulo 4

Esperto Dottor Roberto Di Lella

1. Missione e visione del PNSD.
Sperimentazione e diffusione di applicativi, metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.
Questionario iniziale 'Profilatura corsisti'.
2. Integrazione PNSD-PTOF.
Sperimentazione e diffusione di applicativi, metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa.
3. Sperimentazione e diffusione di applicativi, metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa; scenari e processi didattici per l'integrazione del mobile negli ambienti di apprendimento e uso di dispositivi individuali a scuola (Bring Your Own Device – BYOD);
4. Sperimentazione e diffusione di applicativi, metodologie e processi di didattica attiva e collaborativa; digitale per l'inclusione e l'integrazione; promozione della collaborazione; realizzazione di modelli di lavoro in team; documentazione didattica; didattica per competenze, sviluppo delle competenze per la vita, accompagnamento all'impiego degli ambienti digitali e degli atelier creativi.
5. Sviluppo del pensiero computazionale (coding); robotica educativa; creatività digitale (making); biblioteche scolastiche come ambienti mediali; risorse educative aperte (Open Educational Resources – OER) e costruzione di contenuti digitali.

6. Utilizzo consapevole di internet a sostegno delle attività di apprendimento; educazione ai media e ai social network; Social media policy e uso professionale dei social media; collaborazione e comunicazione in rete; cittadinanza digitale; ricerca, selezione e organizzazione di informazioni; copyright e licenze aperte.
Questionari monitoraggio finale e gradimento.

Formazione Docenti 'Strategie per la didattica integrata' Modulo 5

Esperta Dottoressa Giuseppina Maria Zahora

1. Presentazione del Piano Nazionale Scuola Digitale: Gli ambiti e le Azioni - Azione n. 25, Formazione in servizio per l'Innovazione Didattica e Organizzativa - PNSD e PTOF
2. Dispositivi per la fruizione collettiva di contenuti - Uso della LIM nella didattica - LIM: definizioni; caratteristiche hardware; tipologie di LIM; gli strumenti
3. LIM e teorie dell'apprendimento - Modelli di intervento didattico con la LIM - Modalità d'uso della LIM - Vantaggi e svantaggi della LIM
4. Software autore per LIM - Software proprietari e non - Introduzione a Open Sankorè - Strumenti di base e avanzati - La biblioteca - Il navigatore Web
5. Sankorè: La gestione dei documenti - Il Menù - Nascondere Sankorè e Modalità Desktop
6. Modalità di utilizzo della LIM per la creazione di ambienti di apprendimento collaborativi

Formazione Docenti 'Strategie per la didattica integrata' Modulo 6

Esperta Dottoressa Giuseppina Maria Zahora

1. Presentazione del Piano Nazionale Scuola Digitale: Gli ambiti e le Azioni - Azione n. 25, Formazione in servizio per l'Innovazione Didattica e Organizzativa - PNSD e PTOF

2. Dispositivi per la fruizione collettiva di contenuti - Uso della LIM nella didattica - LIM: definizioni; caratteristiche hardware; tipologie di LIM; gli strumenti
3. LIM e teorie dell'apprendimento - Modelli di intervento didattico con la LIM - Modalità d'uso della LIM - Vantaggi e svantaggi della LIM
4. Software autore per LIM - Software proprietari e non - Introduzione a Open Sankorè - Strumenti di base e avanzati - La biblioteca - Il navigatore Web
5. Sankorè: La gestione dei documenti - Il Menù - Nascondere Sankorè e Modalità Desktop
6. Modalità di utilizzo della LIM per la creazione di ambienti di apprendimento collaborativi

Formazione Docenti 'Strategie per la didattica integrata' Modulo 7

Esperta Dottoressa Giuseppina Maria Zahora

1. Presentazione del Piano Nazionale Scuola Digitale: Gli ambiti e le Azioni - Azione n. 25, Formazione in servizio per l'Innovazione Didattica e Organizzativa - PNSD e PTOF
2. Dispositivi per la fruizione collettiva di contenuti - Uso della LIM nella didattica - LIM: definizioni; caratteristiche hardware; tipologie di LIM; gli strumenti
3. LIM e teorie dell'apprendimento - Modelli di intervento didattico con la LIM - Modalità d'uso della LIM - Vantaggi e svantaggi della LIM
4. Software autore per LIM - Software proprietari e non - Introduzione a Open Sankorè - Strumenti di base e avanzati - La biblioteca - Il navigatore Web
5. Sankorè: La gestione dei documenti - Il Menù - Nascondere Sankorè e Modalità Desktop
6. Modalità di utilizzo della LIM per la creazione di ambienti di apprendimento collaborativi

Formazione Docenti 'Strategie per la didattica integrata' Modulo 8

Esperto Dottor Giovanni Spalice

1. L'Agenda Digitale.
I "pilastri" dell'Agenda Digitale Europea.
La Strategia Italiana
Il PNSD
Le azioni: cosa è partito, cosa partirà
2. Spazi e ambienti per l'apprendimento.
Le avanguardie educative.
3. Politiche attive di BYOD
4. Amministrazione Digitale: registro elettronico tra trasparenza e privacy
5. Le competenze digitali degli studenti.
Coding e programmi di Tecnologia.
6. Progettare con i fondi europei.
PNSD e PON.
Le azioni FSE e FESR.

Marcianise, 21-10-2016


**Il Dirigente Scolastico
Prof. Diamante Marotta**