

## Programma Corso Tablet 300 ore

- Introduzione
- Smartphone e tablet prospettive operative
- Come usare un Tablet Android
- La mediateca
- Uso del Tablet a scuola
- TEST
- Insegnare nell'era digitale
- Teorie apprendimento e didattica
- Le fasi dell'Apprendimento
- Apprendimento Significativo e Ambienti dell'Apprendimento
- Apprendimento Significativo e Ambienti dell'Apprendimento
- Apprendimento permanente
- Tablet come strumento di didattica
- Strategie educative dal tutoring al peer tutoring
- Il Learning Object
- Studiare sul Tablet
- L'Insegnamento Capovolto (Flipped Teaching)
- Lo Storytelling
- Lo Storytelling
- TEST
- Interfaccia e Strumenti di un Tablet
- Come Utilizzare Le App
- Le Proprietà Delle App
- Funzioni di alcune attività
- Keynote
- Calibrazione dell'Activeboard
- Penultimate
- Le Immagini
- I Video
- Sketchbook
- Lo Scorm



- Esecuzione pratica di un Modello flipped
- TEST
- La didattica inclusiva
- Tablet E Web
- Usare le mappe per una didattica inclusiva
- Mappe concettuali e Webquest
- Le Impostazioni Del Tablet
- Valutazione degli Studenti con DSA
- BES Disciplina Generale
- BES Disciplina Generale
- Tipologie di DSA
- Tipologie di DSA
- TEST
- TEST

## Programma Corso CODING

Corso finalizzato all'apprendimento del Coding ovvero linguaggi di programmazione e loro istruzioni ordinate che eseguite passo passo portano alla soluzione di un problema o meglio all'ottenimento di un obiettivo.

Il presente corso è erogato da un ente riconosciuto dal MIUR per la formazione del personale della scuola (Direttiva 170/2016).

Ogni modulo contiene un test per mettere alla prova le conoscenze acquisite e tutto il percorso si conclude con un test finale.

- Introduzione al Corso di Coding
- Introduzione al Coding
- Guida al Pensiero Computazionale
- Smart Coding
- Dal Pensiero Computazionale al Coding
- TEST
- Testo\_legge\_107
- La Buona Scuola
- La Buona Scuola
- Sistema educativo di istruzione e formazione
- Innovazione Digitale
- La Didattica
- La Didattica Disciplinare
- Le Strategie Didattiche
- Approccio Metodologico
- Gli strumenti di analisi
- Prove Comuni
- Apprendimento Significativo e Ambienti dell'Apprendimento
- Apprendimento Significativo e Ambienti dell'Apprendimento
- Psicologia età evolutiva
- La Psicologia dello Sviluppo
- Gli oggetti
- La mediateca
- Il Learning Object
- Lo Scorm
- CODING
- TEST