

Progetto Formativo

NUMERO PROGRESSIVO	AREE TEMATICHE Precedenti	CORSO BASE SI/NO	CORSO AVANZATO SI/NO	SEDE DI CORSO (codice meccanografico della sede afferente alla rete)		DataAvvio	Moduli	Durata Corso/ore
1	Learning by-doing, by-exploring, by-creating, by-playing (ad es. fablab, coding, digital making, gamification, serious game, robotica ecc.)		SI	MTIC82500P	IC Torraca	11-apr	3	10
2	Lavorare con dispositivi personali di fruizione destinati ad essere usati dai singoli partecipanti al processo di apprendimento. (ad es. tablet, netbook, ecc. anche in modalità BYOD)		SI	MTIC82500P	IC Torraca	07-apr	3	12
3	Lavorare con dispositivi personali di fruizione destinati ad essere usati dai singoli partecipanti al processo di apprendimento. (ad es. tablet, netbook, ecc. anche in modalità BYOD)		SI	MTIC82500P	IC Torraca	11-apr	3	12
4	Libri digitali e contenuti integrativi (ad es. creazione e/o uso di digital content, Open Educational Resources and licensing ecc.)	SI		MTIC82500P	IC Torraca	12-apr	2	8
5	Inclusione e TIC (ad es. dispositivi e software compensativi per BES e DSA, ecc.)		SI	MTIC82500P	IC Torraca	08-apr	2	8
6	Learning by-doing, by-exploring, by-creating, by-playing (ad es. fablab, coding, digital making, gamification, serious game, robotica ecc.)	SI		PZIC848008	IC Lentini	08-apr	2	10
7	Lavorare con dispositivi personali di fruizione destinati ad essere usati dai singoli partecipanti al processo di apprendimento. (ad es. tablet, netbook, ecc. anche in modalità BYOD)	SI		PZIC848008	IC Lentini	13-apr	3	12
8	Lavorare con i dispositivi destinati alla fruizione collettiva di contenuti in situazioni di didattica frontale e collaborativa. (ad es. LIM e superfici interattive, mirroring di tablet e/o computer, tavoli interattivi, document camera, ecc.)		SI	PZIC848008	IC Lentini	11-apr	2	8
9	Inclusione e TIC (ad es. dispositivi e software compensativi per BES e DSA, ecc.)		SI	PZIC848008	IC Lentini	12-apr	2	8
10	Learning by-doing, by-exploring, by-creating, by-playing (ad es. fablab, coding, digital making, gamification, serious game, robotica ecc.)	SI		MTIC80400N	IC Valsinni	15-apr	2	10
11	Lavorare con dispositivi personali di fruizione destinati ad essere usati dai singoli partecipanti al processo di apprendimento. (ad es. tablet, netbook, ecc. anche in modalità BYOD)	SI				19-apr	3	12
12	Libri digitali e contenuti integrativi (ad es. creazione e/o uso di digital content, Open Educational Resources and licensing ecc.)	SI		MTIC80400N	IC Valsinni	20-apr	2	8
13	Lavorare con i dispositivi destinati alla fruizione collettiva di contenuti in situazioni di didattica frontale e collaborativa. (ad es. LIM e superfici interattive, mirroring di tablet e/o computer, tavoli interattivi, document camera, ecc.)	SI		MTIC80400N	IC Valsinni	18-apr	2	8
14	Lavorare con dispositivi personali di fruizione destinati ad essere usati dai singoli partecipanti al processo di apprendimento. (ad es. tablet, netbook, ecc. anche in modalità BYOD)	SI		PZIC87900X	IC Sinisgalli	12-apr	3	12

15	Lavorare con i dispositivi destinati alla fruizione collettiva di contenuti in situazioni di didattica frontale e collaborativa. (ad es. LIM e superfici interattive, mirroring di tablet e/o computer, tavoli interattivi, document camera, ecc.)	SI		PZIC87900X	IC Sinisgalli	11-apr	2	8
16	Learning by-doing, by-exploring, by-creating, by-playing (ad es. fablab, coding, digital making, gamification, serious game, robotica ecc.)	SI		PZIC87900X	IC Sinisgalli	08-apr	2	10
17	Lavorare con i dispositivi destinati alla fruizione collettiva di contenuti in situazioni di didattica frontale e collaborativa. (ad es. LIM e superfici interattive, mirroring di tablet e/o computer, tavoli interattivi, document camera, ecc.)		SI	PZIS002003	IS Fortunato	11-apr	2	8
18	Lavorare con dispositivi personali di fruizione destinati ad essere usati dai singoli partecipanti al processo di apprendimento. (ad es. tablet, netbook, ecc. anche in modalità BYOD)		SI	PZIS002003	IS Fortunato	12-apr	3	12
19	Learning by-doing, by-exploring, by-creating, by-playing (ad es. fablab, coding, digital making, gamification, serious game, robotica ecc.)		SI	PZIS002003	IS Fortunato	08-apr	3	10
20	Inclusione e TIC (ad es. dispositivi e software compensativi per BES e DSA, ecc.)	SI	inserito	PZIS002003	IS Fortunato	13-apr	2	8
21	Lavorare con i dispositivi destinati alla fruizione collettiva di contenuti in situazioni di didattica frontale e collaborativa. (ad es. LIM e superfici interattive, mirroring di tablet e/o computer, tavoli interattivi, document camera, ecc.)		SI	PZPS040007	LS Galilei	12-apr	2	8
22	Lavorare con dispositivi personali di fruizione destinati ad essere usati dai singoli partecipanti al processo di apprendimento. (ad es. tablet, netbook, ecc. anche in modalità BYOD)		SI	PZPS040007	LS Galilei	13-apr	3	12
23	Learning by-doing, by-exploring, by-creating, by-playing (ad es. fablab, coding, digital making, gamification, serious game, robotica ecc.)		SI	PZPS040007	LS Galilei	14-apr	3	10
24	Libri digitali e contenuti integrativi (ad es. creazione e/o uso di digital content, Open Educational Resources and licensing ecc.)		SI	PZPS040007	LS Galilei	15-apr	2	8
TOTALE ORE								232