

pillole

formatori/trici

1	Progettare lezioni interattive per un'utenza adulta	Cappelli, Schisa
2	Studenti ricercatori con il WebQuest	Gatto
3	Studenti ricercatori con il WebQuest #2	Gatto
4	Voci nel web – Il podcast come supporto didattico per gli alunni iscritti ad i percorsi di Istruzione per gli adulti.	Nocera
5	Escape Room, Gamification e GBL (Game Based Learning) – Apprendere divertendosi.	Nocera
6	A spasso per l'Italia	Faraci
7	Intelligenza artificiale per non addetti	Mossetto
8	Storymap JS e Escape room: due strumenti per una didattica inclusiva e trasversale.	Mercuri
9	Editing video per la scuola	Di Palma
10	Moodle: competenze di base per creare e gestire un corso	Di Palma
11	DIGITAL STORYTELLING: GLI STRUMENTI DIGITALI	Grassi
12	Insegnare geostoria in modo accattivante e motivante	Battioni
13	Le 8 app indispensabili per un docente Cpia	Battioni
14	La visual literacy e storytelling	Battioni
15	Il debate e le ICT	Battioni
16	“Costruire erbari digitali: scienze, linguaggi, storie, culture”	Colombo
17	Laboratori Steam con Microbit	Littaru
18	Amministrazione dell'ambiente Google Workspace	Gasparini
19	L'ambiente Google Workspace per la scuola	Gasparini
20	Uso di Tinkercad per la realizzazione di modelli 3D	Gasparini
21	Un approccio innovativo per aiutare a comprendere le proiezioni geometriche	Gasparini
22	Moduli online e offline	Nervo
23	Le scienze con il digitale – app e gamification: erbario e schede ornitiche	Scotto
24	Costruire un Museo Virtuale	Sollazzo
25	CORSO PRATICO DI STRUMENTI DIGITALI DI BASE	Di Muzio
26	6 STRUMENTI DIGITALI, IN PRATICA	Di Muzio
27	DIGITAL STORYTELLING , IN PRATICA	Di Muzio
28	Elaborazione di testi e fogli di calcolo sul PC: la base, in pratica.	Di Muzio
29	Smart working	Sardo
30	GSUITE – Scrittura condivisa	Sardo
31	GSUITE – Scrittura condivisa #2	Sardo
32	Come rendere l'apprendimento interattivo: giochi, quiz, slideshow, immagini interattive, linee temporali, e molto altro.	Gianola
33	Come rendere l'apprendimento interattivo: giochi, quiz, slideshow, immagini interattive, linee temporali, e molto altro. #2	Gianola
34	Progettare graficamente, comunicare e pubblicare usando l'Intelligenza Artificiale	Gianola
35	Progettare graficamente, comunicare e pubblicare usando l'Intelligenza Artificiale #2	Gianola