

## pillole

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