

CampuStore Academy:

**Catalogo formazione estiva docenti organizzata dal
Future Lab Matera**

Formazione Future Lab Matera a cura di CampuStore Academy

Responsabile del corso:
Dirigente Scolastico Caterina Policaro
per info: mtic82500p@istruzione.it

Innovation for education

CampuStore si rivolge alle scuole e agli enti deputati alla formazione e mira a soddisfarne tutte le esigenze

Si compone quindi di un'anima dedicata ai prodotti e una divisione dedicata ai servizi

Da 30 anni creiamo ambienti didattici e d'apprendimento "chiavi in mano", con una particolare predilezione per STEAM, robotica e innovazione

- Più di 40.000 clienti
- Più di 7.700 scuole e 800 dipartimenti universitari

Presenti sul Mercato Elettronico della Pubblica Amministrazione (MEPA)

Il maggior e-commerce per l'education in Italia



FUTURE LABS MATERA

Istituto Comprensivo Statale
Torre di Matera

Ministero
dell'Istruzione

CampusStore
Academy



Informazioni essenziali

- Corsi in svolgimento da giugno a settembre 2021
- Modalità: online
- Lezioni sincrone + materiali per formazione asincrona
- Corsi gratuiti per docenti
- Corsi certificati
- Massimo 40 docenti a corso
- **Obbligo di iscrizione**
- Formazione molto innovativa

ISCRIVITI QUI



Corsi già attivi

Filoni tematici e corsi

- Robotica e coding nella scuola di base - *dal 22 giugno*
- Stampa 3D, FabLab e Maker Space - *dal 22 giugno*
- NAO: a lezione di robotica avanzata - *dal 25 giugno*
- Minecraft Education edition: fare lezione tra gamification e coding - *dal 21 giugno*
- Metodologie didattiche innovative - *dal 23 giugno*
- Animatori digitali: suggestioni e idee didattiche per docenti innovativi - *dal 19 luglio*
- Scenari innovativi per le competenze di lettura tra letteratura e robotica. Il modello statunitense della "Novel engineering" - *dal 19 luglio*
- Microsoft e Office 365 - *dal 19 luglio*
- Making, IoT e Dati al servizio del pensiero critico - *dal 2 settembre*
- Competenze digitali - *dal 3 settembre*
- Alla scoperta del mondo con occhi nuovi: strumenti e idee per le STEAM - *dal 5 luglio*
- Come fare lezione con i webinar - *dal 1 settembre*
- Da Scratch a C++: insegnare a pensare tra Makeblock e Arduino - *dal 3 settembre*
- Google Workspace for Education - *dal 29 giugno*
- Privacy e cybersecurity: l'educazione civica nel digitale - *dal 28 settembre*
- Riciclare per imparare: idee di tinkering e creatività didattica a partire da materiali di scarto - *dal 14 giugno*



Robotica e coding nella scuola di base

Descrizione

Un corso per docenti degli istituti comprensivi che mira ad individuare strategie educative e contenuti per fare coding e robotica educativa con gli studenti più giovani, anche quando la collaborazione diretta e fisica non è possibile. Obiettivo è quello di garantire lo sviluppo delle competenze di alfabetizzazione digitale basilari nei più giovani e tutelarne altresì il benessere psicofisico in ambiente didattico. È un corso d'avvio, ideale per chi vuole iniziare ad utilizzare robot educativi molto semplici a scopo didattico.

Durata

- 25 ore

Format

- Lezioni sincrone + materiali per formazione asincrona

Livello di scuola

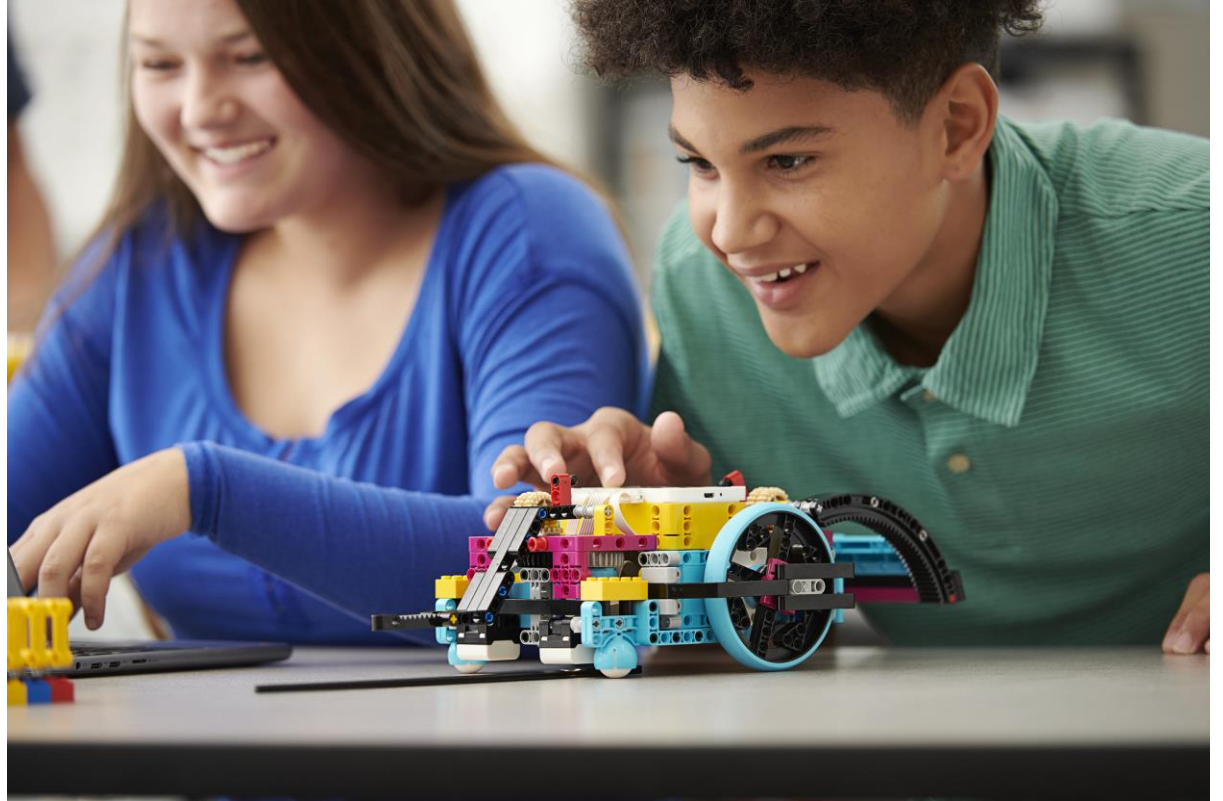
Adatto a docenti di istituti comprensivi

Data avvio

- 22 giugno 2021

Formatore

Micaela Barbuzzi, formatore STEM e robotica CampuStore Academy



ISCRIVITI QUI



Stampa 3D, FabLab e Maker Space

Descrizione

Un corso online pensato per offrire ai partecipanti una conoscenza diretta degli strumenti tipici dei Maker Space, a cominciare dalle stampanti 3D e del loro utilizzo certo, ma volto soprattutto ad illustrarne ed approfondirne la valenza didattica, soprattutto rispetto al processo di progettazione, test, verifica e perfezionamento di prototipi reali da parte degli studenti, coinvolti in un processo di conoscenza attiva, coinvolgente e stimolante, ideale per dar loro anche competenze specifiche già richieste dal mondo reale.

Durata

- 12 ore

Livello di scuola

Adatto a docenti di scuola secondaria

Data avvio

- Dal 22 giugno

Formatore

Antonio Grillo, *formatore FabLab e Maker Space CampuStore Academy*



ISCRIVITI QUI



NAO: a lezione di robotica avanzata

Descrizione

Un corso di robotica perfetto per chi ama Nao, il robot umanoide più conosciuto in ambito educativo... e non solo!

In particolare il corso sarà volto a fornire ai partecipanti una comprensione diretta e concreta del robot e del suo funzionamento, con approfondimenti tecnici specifici ed avanzati. Permetterà inoltre di apprendere concetti di programmazione e portare in aula attività davvero innovative e uniche, rivolte anche all'inclusione dei ragazzi.

Durata

- 6 ore

Livello di scuola

Adatto a docenti di scuola secondaria

Data avvio

- 25 giugno

Formatore

Pietro Alberti, *direttore scientifico e formatore robotica avanzata e automazione*
CampuStore Academy



ISCRIVITI QUI



Minecraft Education Edition

Fare lezione tra gamification e coding

Descrizione

Il videogame più giocato al mondo è diventato una risorsa didattica che si è diffusa in poco tempo anche nelle scuole. Il corso Minecraft Education Edition ha lo scopo di dare ai docenti le competenze di base per utilizzare Minecraft Education Edition, in modo personale e adatto alle proprie lezioni. Non vi sono limiti di materia insegnata: qualsiasi argomento può essere reso digitale e personale grazie ai mondi creati in Minecraft. Il corso è rivolto a docenti desiderano proporre nella propria scuola questo straordinario e motivante strumento, per avvicinare gli studenti al coding.

Durata

- 6 ore

Livello di scuola

Adatto a docenti di istituti comprensivi

Data avvio

- Dal 21 giugno

Formatore

Marco Vigelini, *formatore Minecraft CampuStore Academy*



ISCRIVITI QUI



Metodologie didattiche innovative

Descrizione

La scuola oggi, per rimanere luogo di formazione autentica ed efficace, necessita di essere ripensata in un quadro che riesca a dare senso e significato al presente e ci orienti nella co-costruzione del futuro.

Il corso propone un agile modello teorico/pratico in grado di facilitare i processi di cambiamento e una panoramica di metodologie e strategie a supporto anche delle pratiche valutative.

In questo corso imparerai a: progettare una mappa delle competenze, definire un compito autentico; alcuni metodi e tecniche a supporto dell'azione educativa; progettare e costruire situazioni di apprendimento efficaci ; promuovere l'autovalutazione e l'auto-monitoraggio da parte degli studenti; valutare per competenze

Durata

- 25 ore

Format

- Lezioni sincrone + materiali per formazione asincrona

Livello di scuola

Adatto a docenti di ogni ordine e grado

Data avvio

- 23 giugno

Formatore

Anna Mancuso, *direttore scientifico e formatore Metodologie didattiche innovative e valutazione*
CampuStore Academy

ISCRIVITI QUI



**Ai corsisti viene
richiesta una
partecipazione attiva.**

Animatori digitali

Suggerimenti e idee didattiche per docenti innovativi

Descrizione

Questo corso intende fornire conoscenze e abilità trasversali, inerenti l'utilizzo di strumenti, strategie e competenze riferite alla didattica digitale e innovativa. Il corso tende a sviluppare tutte quelle competenze che oggi sono richieste all'animatore digitale. Di qui una programmazione didattica incentrata sulla promozione sia di abilità legate al processo di digitalizzazione dell'educazione all'interno della scuola, sia alle nuove forme di programmazione, realizzazione, progettazione e valutazione nella didattica a distanza.

Durata

- 8 ore

Livello di scuola

Adatto a docenti di ogni ordine e grado

Data avvio

Dal 19 luglio

Formatore

Anna Mancuso, *direttore scientifico e formatore Metodologie didattiche innovative e valutazione CampuStore Academy*



ISCRIVITI QUI



Novel engineering

Scenari innovativi per competenze trasversali, tra letteratura e robotica.

Descrizione

Per “Novel engineering” si intende un **approccio integrato design/letteratura** ideato alla **TUFTS University di Boston**: gli studenti fin dalla scuola primaria utilizzano novelle e racconti come base per la progettazione di sfide che li aiutino a **identificare problemi e soluzioni creative**. Si parte dal testo e al testo si torna ogni volta che è necessario: impegnati a progettare, gli studenti e le studentesse studiano i personaggi, il contesto, inventano soluzioni, usano diversi materiali, **costruiscono e programmano robot**. Attraverso questa metodologia è possibile perseguire l’obiettivo di aumentare le competenze di lettura e di analisi del testo grazie ad una attività di progettazione organizzata per gruppi.

Durata

- 2 ore

Livello di scuola

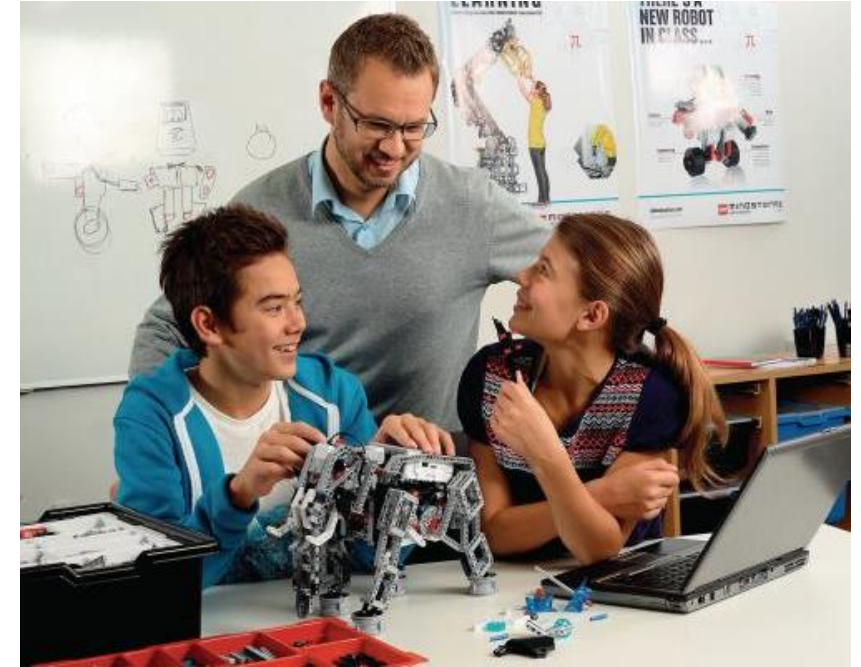
Adatto a docenti di ogni ordine e grado

Data avvio

- Dal 19 luglio

Formatore

Paola Lisimberti, *formatore Novel engineering CampuStore Academy*



ISCRIVITI QUI



Microsoft e Office 365

Descrizione

Questo percorso formativo, dopo una panoramica introduttiva di base su tutti gli strumenti Microsoft 365, offre approfondimenti specifici sulla didattica.

Permette di approfondire le importanti novità strumentali rilasciate da Microsoft per le scuole nell'ultimo anno, oltre che approfondire strategie e metodi che permettano davvero di supportare la didattica in modo sistematico. Obiettivo principale è quindi quello di comprendere gli elementi basilari di Microsoft 365: come funziona, cosa lo compone, quali sono le risorse che possono cambiare il modo di fare lezione.

Durata

- 8 ore

Livello di scuola

Adatto a docenti di ogni ordine e grado

Data avvio

- Dal 19 luglio

Formatore

Gianni Ferrarese, *formatore Microsoft e Office 365 e competenze digitali CampuStore Academy*



ISCRIVITI QUI



Making, IoT e dati - Al servizio del pensiero critico

Descrizione

Con lo sviluppo dell'Internet of Things (IoT), applicabile a molteplici campi, è possibile dotare gli oggetti di un'intelligenza autonoma. Attraverso la connessione di informazioni aggregate, le cose possono assumere una propria identità, fornendo agli utenti nuove possibilità di utilizzo delle stesse. Il mondo IoT promette nel prossimo futuro una completa rivoluzione anche nella nostra vita di tutti i giorni. Gli oggetti, acquisendo una propria intelligenza, semplificheranno molte azioni comuni. Al contempo contribuiranno a notevoli risparmi a livello energetico. Avranno un ruolo attivo e ci aiuteranno a gestire tanti momenti della quotidianità. In questo corso capiremo come utilizzare questa innovazione a lezione, per creare contenuti coinvolgenti e motivanti che motivino gli studenti e abbiano un'apertura diretta sul mondo del lavoro.

Durata

- 12 ore

Livello di scuola

Adatto a docenti di scuola secondaria

Data avvio

- Dal 2 settembre

Formatore

Francesco Piero Paolicelli, *formatore IoT CampuStore Academy*



ISCRIVITI QUI



Competenze digitali

Descrizione

Il corso ha l'obiettivo di offrire una panoramica generale sulle competenze digitali necessarie al giorno d'oggi per far didattica in modo coinvolgente, inclusivo e flessibile, anche tenendo conto delle diverse modalità di organizzazione delle lezioni che hanno interessato le scuole italiane negli ultimi mesi. Nel corso degli incontri si approfondiranno aspetti teorici, ma anche e soprattutto strumenti, risorse e contenuti specifici, immediatamente utilizzabili con le proprie classi, per far lezione in digitali.

Durata

- 25 ore

Format

- Lezioni sincrone + materiali per formazione asincrona

Livello di scuola

Adatto a docenti di ogni ordine e grado

Data avvio

- Dal 3 settembre

Formatore

Gianni Ferrarese, *formatore Microsoft e Office 365 e competenze digitali*
CampuStore Academy



ISCRIVITI QUI



Alla scoperta del mondo con occhi nuovi: strumenti e idee per le STEAM

Descrizione

Un corso per conoscere e portare in aula l'approccio didattico STEAM, con un particolare approfondimento dedicato al Tinkering, la disciplina nata all'Exploratorium di San Francisco e promossa dal Piano Nazionale Scuola Digitale che favorisce un nuovo approccio ai problemi e si declina nella didattica "hands-on", utile soprattutto al consolidamento delle competenze proprie delle materie scientifico-tecnologiche. Questo corso, combinando supporti innovativi e tecnologici a materiali poveri o di recupero, guida l'apprendimento degli studenti favorendo lo sviluppo dell'espressione personale e della creatività. Permetterà inoltre di apprendere concetti base di elettronica e portare in aula attività che stimolino la comunicazione, la creatività e l'inventiva.

Durata

- 8 ore

Livello di scuola

Adatto a docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado

Data avvio

- Dal 5 luglio

Formatore

Rodolfo Galati, *direttore scientifico e formatore creatività e STEAM CampuStore Academy*



ISCRIVITI QUI



Come fare lezione con i webinar

Descrizione

Come organizzare, sviluppare ed erogare un webinar efficace per la didattica. In questo corso si esaminano sia gli aspetti organizzativi che è necessario prendere in considerazione quando si organizza un incontro di formazione a distanza, che gli aspetti più tecnici ed operativi da eseguire per una corretta riuscita. Si approfondirà inoltre il tipo di contenuti utili a questa forma di comunicazione e il modo migliore per comunicarli a video ai fini della didattica. Un appuntamento adatto a chiunque voglia impostare lezioni e incontri strutturati a distanza, anche per gruppi più ampi che per una sola classe.

Durata

- 6 ore

Livello di scuola

Adatto a docenti di ogni ordine e grado

Data avvio

- Dall'1 settembre



ISCRIVITI QUI



Da Scratch a C++:

insegnare a pensare tra Makeblock e Arduino

Descrizione

È un corso ideale per chi ha già sperimentato l'utilizzo di robot educativi in classe e che permette di capire concetti più avanzati di coding, robotica educativa, pensiero computazionale oltre che comprendere come funzionano specifiche tecnologie e soluzioni robotiche per la scuola secondaria, oltre che conoscere diversi ambienti di programmazione, partendo da Scratch 3.0. Mira inoltre a far apprendere ai partecipanti strategie capaci di massimizzare l'efficacia di ogni lezione, anche con modalità inconsuete e creative.

Durata

- 25 ore

Format

- Lezioni sincrone + materiali per formazione asincrona

Livello di scuola

Adatto a docenti di scuola secondaria

Data avvio

- Dall'1 settembre

Formatore

Luca Scalzullo, *direttore scientifico e formatore STEM e robotica CampuStore Academy*

```
// "yield_if" takes a bool and a value and
// returns a view of zero or one elements.
inline constexpr auto yield_if =
    [<Semiregular T>(bool b, T x) {
        return b ? maybe_view{std::move(x)}
                 : maybe_view<T>{};
    };

int main() {
    // Define an infinite range of all the
    // Pythagorean triples:
    using view::iota;
    auto triples =
        for_each(iota(1), [](int z) {
            return for_each(iota(1, z+1), [=](int x) {
                return for_each(iota(x, z+1), [=](int y) {
                    return yield_if(x*x + y*y == z*z,
                                   make_tuple(x, y, z));
                });
            });
        });

    // Display the first 10 triples
    for(auto triple : triples | view::take(10)) {
        cout << '('
              << get<0>(triple) << ','
              << get<1>(triple) << ','
              << get<2>(triple) << ')' << '\n';
    }
}
```

ISCRIVITI QUI



Google Workspace for Education

Descrizione

Il corso è pensato per docenti di ogni ordine e grado che desiderino avviare un percorso di formazione approfondito sulle risorse che G Suite mette a disposizione della didattica. Obiettivo principale è quindi quello di comprendere e imparare a utilizzare gli elementi basilari di Google Workspace for Education: come funziona, cosa la compone, quali sono le funzioni che mette a disposizione delle scuole.

Durata

- 8 ore

Livello di scuola

Adatto a docenti di ogni ordine e grado

Data avvio

- Dal 29 giugno

Formatore

Debora Ruocco, *formatore Google CampuStore Academy*

Google Workspace
for Education



ISCRIVITI QUI



Privacy e cybersecurity: l'educazione civica nel digitale

Descrizione

Il corso ha l'obiettivo di offrire una panoramica generale sulle competenze digitali necessarie al giorno d'oggi per far didattica in modo coinvolgente, inclusivo e flessibile, anche tenendo conto delle diverse modalità di organizzazione delle lezioni che hanno interessato le scuole italiane negli ultimi mesi. Nel corso degli incontri si approfondiranno aspetti teorici, ma anche e soprattutto strumenti, risorse e contenuti specifici, immediatamente utilizzabili con le proprie classi, per far lezione in digitali.

Durata

- 4 ore

Livello di scuola

Adatto a docenti di ogni ordine e grado

Data avvio

- Dal 28 settembre



ISCRIVITI QUI



Riciclare per imparare: idee di tinkering e creatività didattica a partire da materiali di scarto

Descrizione

Il corso ha l'obiettivo di offrire una panoramica generale sulle competenze digitali necessarie al giorno d'oggi per far didattica in modo coinvolgente, inclusivo e flessibile, anche tenendo conto delle diverse modalità di organizzazione delle lezioni che hanno interessato le scuole italiane negli ultimi mesi. Nel corso degli incontri si approfondiranno aspetti teorici, ma anche e soprattutto strumenti, risorse e contenuti specifici, immediatamente utilizzabili con le proprie classi, per far lezione in digitali.

Durata

- 8 ore

Livello di scuola

Adatto a docenti di ogni ordine e grado

Data avvio

- Dal 14 luglio

Formatore

Paola Mattioli, *formatore creatività STEAM CampuStore Academy*



ISCRIVITI QUI



Corsi in attivazione

Ambiente e ambienti: ripensare agli spazi educativi

Descrizione

Ripensare lo spazio e gli spazi scolastici, come cambiano rispetto alle nuove dotazioni, come evolvono e si trasformano, come possono continuare ad essere luoghi di aggregazione attiva e collaborativa da parte degli studenti anche con un occhio di riguardo alla sicurezza e alla protezione cui è necessario prestare attenzione in questo periodo. Un percorso volto a far guardare all'ambiente classe con occhi nuovi, nuovi quesiti e tentativi di soluzione condivisi.

Durata

- 16 ore

Livello di scuola

Adatto a docenti di ogni ordine e grado

Data avvio

- Da definire



ISCRIVITI QUI



Robotica avanzata per istituti tecnici: oltre i bracci robotici

Descrizione

È un corso complesso e avanzato, ideale per chi vuole approfondire gli strumenti di robotica e automazione più avanzati a disposizione di istituti tecnici e professionali. Alla fine di questo percorso bracci robotici di natura diversa, nastri trasportatori didattici, sistemi di automazione, simulatori di stazioni industriali non avranno più segreti. Contenuti: bracci robotici a lezione; automazione 4.0, sistemi e soluzioni intuitive per portare l'industria nelle scuole; pneumatica e sistemi di simulazione; CNC a lezione; automotive ed elettromobilità; a scuola di ingegneria energetica.

Durata

- 25 ore

Format

- Lezioni sincrone + materiali per formazione asincrona

Livello di scuola

Adatto a docenti di scuola secondaria

Data avvio

- Da definire



ISCRIVITI QUI



Altre informazioni su CampuStore Academy

La nostra filosofia

Portare nel mercato education le migliori soluzioni per permettere ad ogni studentessa e ad ogni studente di **esprimersi e perseguire al meglio le proprie vocazioni**

Cercare in tutto il mondo le soluzioni migliori e più innovative dal punto di vista tecnologico, cognitivo e umano

Offrire strumenti che consentano un **apprendimento profondo, efficace e critico**, rispondendo alle esigenze di un mercato del lavoro in rapida evoluzione

Fornire **soluzioni progettate e realizzate per contesti educativi**, tenendo quindi conto delle esigenze di sicurezza, cognitive e sociali degli studenti e - allo stesso tempo - le richieste di insegnanti ed educatori



**CampuStore Academy è il progetto
dedicato alla formazione e
all'erogazione di corsi innovativi, chiari
e di altissima qualità**

CampuStore Academy è ente formatore accreditato dal Ministero

Ci trovate su S.O.F.I.A. e su MePA



CampuStore Academy è ente accreditato da parte del Ministero per la formazione del personale della Scuola: da oggi trovate i nostri corsi anche su SOFIA e su MePA!

I migliori formatori italiani, le tecnologie più avanzate, oltre 25 anni di esperienza nella didattica innovativa a disposizione delle scuole italiane. Innovation for Education da oggi è anche Academy!

Cos'è CampuStore Academy



- Corsi in presenza hands-on, a distanza, blended
- Educazione digitale
- Google for Education e G Suite
- Microsoft Education e Office 365
- LEGO Education
- I migliori esperti di robotica e coding
- STEAM, agri-food, sostenibilità
- MakerSpace, FabLab e stampa 3D
- Storytelling, tinkering, elettronica
- Non trovi l'argomento che cerchi a catalogo?

Chiedici un preventivo personalizzato!

Scopri i nostri corsi

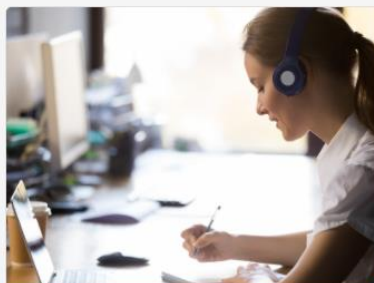
CampuStore Academy è ente accreditato da parte del Ministero dell'Istruzione per la formazione del personale della Scuola: da oggi trovate i nostri corsi anche su **S.O.F.I.A** e su **MePA**!

Da oggi quindi oltre alle migliori soluzioni su cui mettere le mani, possiamo portare nella vostra scuola anche **tanti corsi di formazione entusiasmanti e utili.**



Cittadinanza digitale

6 voci



Didattica a distanza

23 voci



Google e G Suite for Education

12 voci



Inclusione e accessibilità

2 voci



Categorie

Cittadinanza digitale 6

Didattica a distanza 23

Google e G Suite for Education 12

Inclusione e accessibilità 2

Metodologie e valutazione 1

Microsoft Office 365 8

Robotica e coding 9

Robotica educativa - scuola secondaria 3

Robotica educativa e coding - scuola di base 7

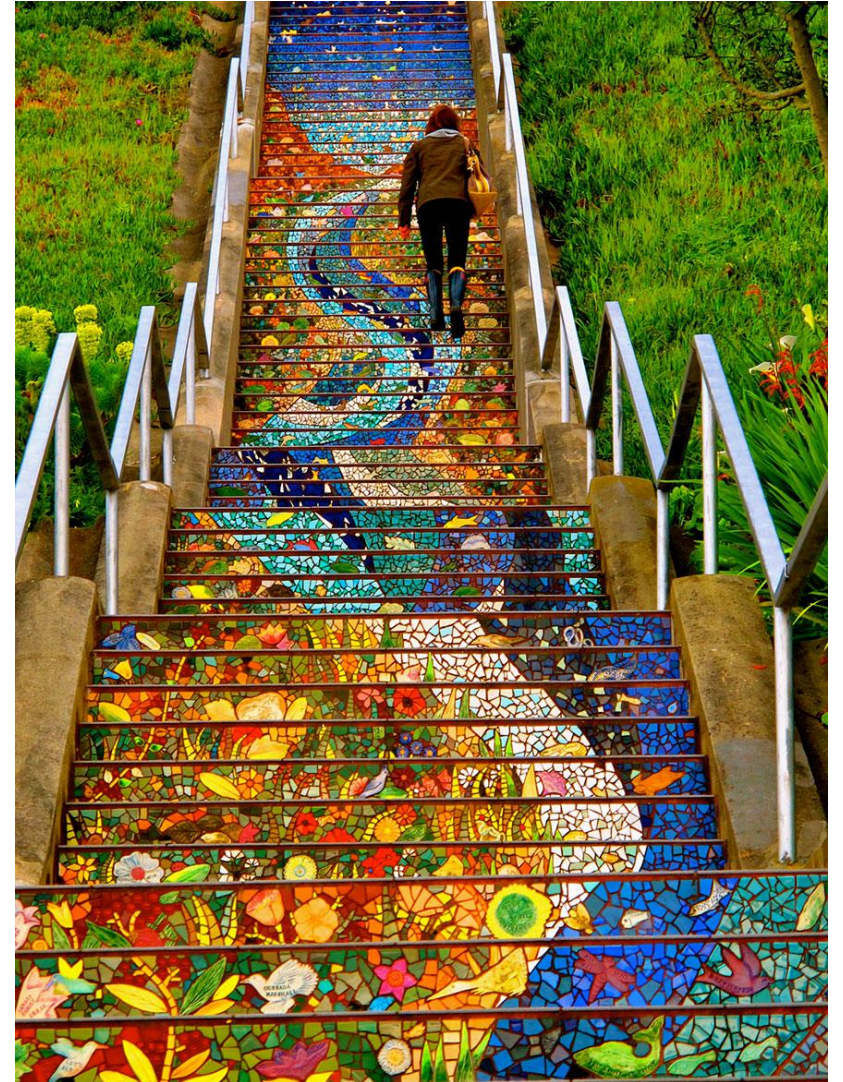
STEAM - scuola secondaria 2



www.campustoreacademy.it

Vogliamo costruire qualcosa

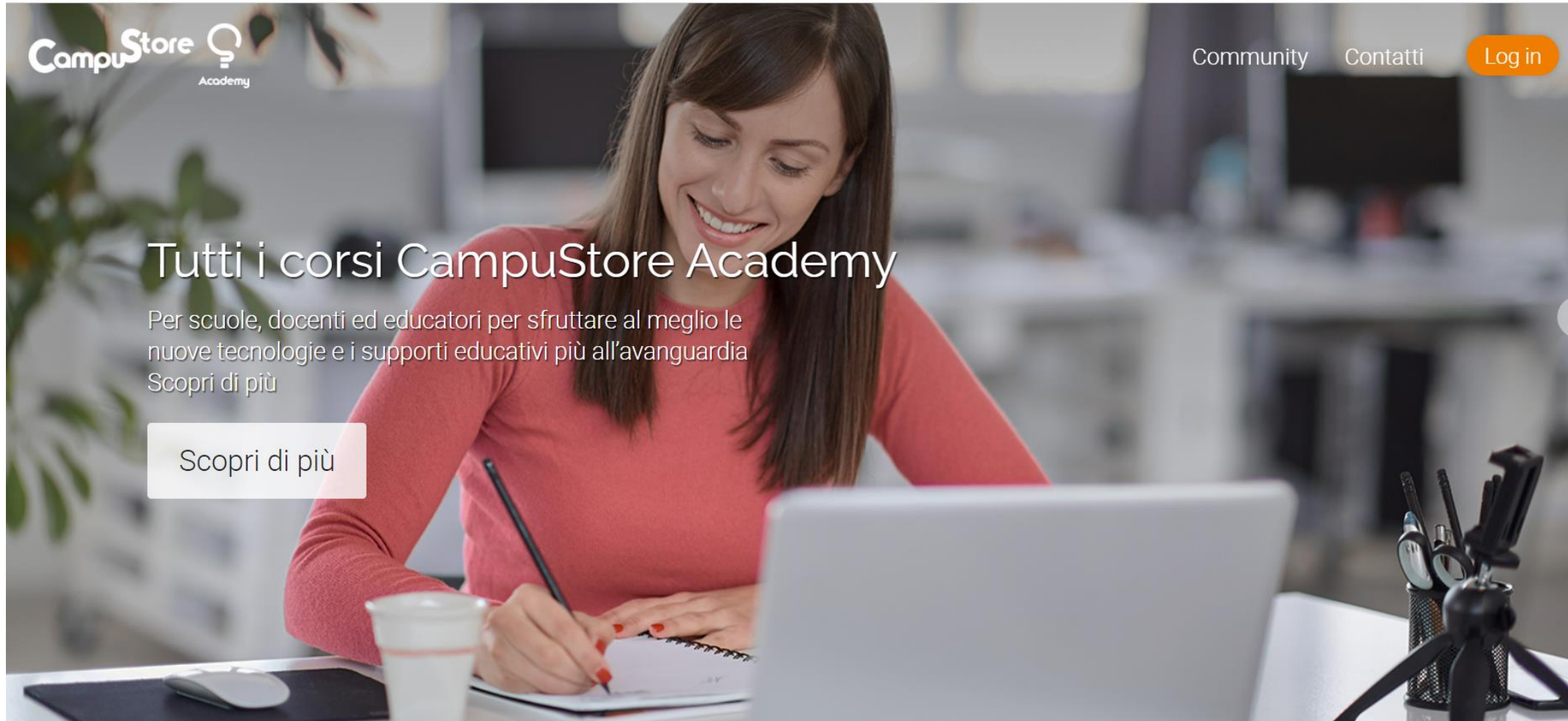
- Non solo rispondere a bisogni immediati
- Ma anticipare bisogni e tendenze che crediamo giuste
- Sempre ascoltando i nostri interlocutori



Corsi in diverse modalità

- Presenza
- Ibrida o blended
- A distanza
 - Modalità aula – laboratorio
 - Modalità asincrona
 - Modalità mista





Gli ambiti di formazione



- Google e G Suite for Education
- Microsoft 365
- Robotica e coding – scuola di base
- Robotica educativa – scuola secondaria
- STEAM e creatività – scuola di base
- STEAM – scuola secondaria
- Cittadinanza digitale
- Inclusione e accessibilità
- Alto potenziale
- Innovazione metodologica e valutazione delle competenze
- Automazione
- FabLab, Makerspace e artigianato digitale

I direttori scientifici



**Alessandro
Bencivenni**



**Rodolfo
Galati**



**Lorenzo
Guasti**



**Renzo
Delle Monache**



**Anna
Mancuso**



**Adele Maria
Veste**



**Marzia
Calvano**



**Pietro
Alberti**



**Virginia
Alberti**



**Tullia
Urschitz**



**Luca
Scalzullo**

Altre chiavi di ricerca



- Per formatore
- Per livello scolastico
- Per prodotto

Se non c'è ciò che cercate
scriveteci: confezioneremo
un corso su misura per voi!



STEAM - scuola
secondaria

2 voci



STEAM e creatività -
scuola di base

6 voci



Vuoi scegliere per
formatore?

3 voci



Vuoi scegliere per
livello scolastico?

77 voci



Vuoi scegliere per
prodotto?

DIDATTICA

A chi sono rivolti i nostri corsi

- Scuole
- Docenti
- Formatori
 - In presenza e a distanza
 - Scuola esperienziale

Percorsi per Didattica a distanza

- Generici
- Per animatori/team digitali
- Specifici sugli strumenti per la DaD
 - Google for Education e G Suite
 - Microsoft Office 365

Idee di lezione a distanza e attività su specifiche materie

- Matematica
- Lettere
- Elettronica educativa
- Lingue
- STEAM
- Coding
- Informatica

Percorsi innovativi e trasversali

- Coding
- Risolvere problemi
- Sviluppare competenze del XXI secolo
- Videogiochi
- Creatività
- Inclusione e accessibilità
- Prog interdisciplinare
- Metodologie e valutazione
- Realtà aumentata e virtuale

**Non vogliamo lavorare solo
sull'emergenza!**

Corsi in presenza

Vantaggi

- Provare con mano
- Domande frequenti
- Si impara facendo
- Si prova davvero
- Si ha meno paura di sbagliare
- Interazione con altri partecipanti

Svantaggi

- Sicurezza e protezione
- Organizzazione
- Tempi
- Costo



Corsi ibridi

Vantaggi

- Più semplici da organizzare della sola presenza
- Più flessibili
- Riduzione del costo

Svantaggi

- Richiedono flessibilità anche ai partecipanti
- Richiedono buona padronanza del digitale
- A volte possono disorientare



Corsi a distanza

Modalità aula – laboratorio
Modalità asincrona
Modalità mista

Vantaggi

- Costo
- Più veloci e facili da organizzare
- Maggior scelta del formatore
- Nessun problema di settaggio strumenti-dispositivi

Svantaggi

- Non si impara facendo
- Si rischia di non provare davvero
- Connessione: è buona?
- Mancanza di interazione diretta e domande passo-passo
- Difficile confronto con i compagni



Pacchetti da 25 ore

- Disponibili
- In modalità attiva
- In modalità totalmente asincrona
- In modalità mista – ad esempio 13 + 12

**+ Formazione
personalizzata e su
misura**



Formazione per le scuole

- I prezzi pubblicati sono da intendersi per un GRUPPO di docenti della stessa scuola
- Il numero di docenti possibile è specificato all'interno di ciascun corso
- Prezzi da intendersi + IVA (perché rivolti principalmente a scuole statali)



Prima di iniziare: le domande da porsi

Emergenza

Quali sono le necessità immediate delle scuole?

Pianificazione / 1

Quali sono gli obiettivi per il prossimo anno scolastico?

Pianificazione / 2

Cos'è importante in una prospettiva più ampia?

Conoscenza

Che strumenti stanno utilizzando le scuole?

Destinatari

Chi seguirà il corso? (tutti i docenti, solo il team digitale, solo un determinato dipartimento,...)

Mezzi

Qual è il budget a disposizione delle scuole?



Sito: www.campustore.it

Sezione dedicata alla didattica a distanza: www.campustore.it/didattica-a-distanza

Blog e prossimi webinar: www.innovationforeducation.it

E-mail: info@campustore.it

Facebook: www.facebook.com/CampuStoreIT

Twitter: twitter.com/CampuStore_IT

Instagram: www.instagram.com/campustore.it

Gruppo Facebook Didattica a distanza: www.facebook.com/groups/didatticaadistanza

Gruppo Facebook PON 2014-2020: www.facebook.com/groups/pon20142020