



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Sviluppare competenze di pedagogia digitale per i formatori C_VET

2020-1-ES01-KA226-VET-095377

STRUTTURA del CORSO FORMATIVO



This project has been funded with support from the European Commission. This document reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



MODULO 1: Competenza pedagogica digitale per l'apprendimento C_VET

- U1. Che cos'è la competenza digitale?**
- U2. Che cos'è una competenza pedagogica?**
- U3. Che cos'è una competenza digitale pedagogica?**
- U4. Aree di competenza digitale per i formatori C_VET.**
- U5. Competenze da raggiungere per ogni area.**
- U6. Descrizioni delle abilità raggiunte in base al livello, all'area e alla competenza.**

MODULO 2: Tecnologie digitali e approcci pedagogici digitali per migliorare i programmi C_VET.

- U1. Quali possibilità offre la “Pedagogia Digitale”?**
- U2. Quali sono le sfide della “Pedagogia Digitale”?**
- U3. Livello esperienziale in “Pedagogia Digitale”**
- U4. Un approccio “incentrato sullo studente”**
- U5. Progettiamo!**

MODULO 3: Pedagogie innovative e aperte nell'apprendimento C_VET.

- U1. Digitalizzazione e innovazione nell'apprendimento C_VET**
- U2. Cos'è la pedagogia aperta?**
- U3. Elementi di pedagogia aperta**
- U4. Coinvolgere e supportare gli studenti nella pedagogia aperta**
- U5. Scegliere e creare materiale digitale**
- U6. Includere gli studenti nella creazione di materiale digitale per le lezioni**



MODULO 4: Strumenti digitali e relative strategie per supportare nuovi approcci per promuovere l'istruzione aperta e pratiche innovative nell'era digitale.

U1. Strumenti digitali nell'istruzione

U2. Strumenti digitali per un'istruzione aperta e innovativa

U2.1. Elenco di strumenti e descrizioni

U2.2. Come usarli e integrarli

U3. Utilizzo di strumenti e risorse digitali: copyright e licenze

MODULO 5: Strumenti e approcci innovativi per aumentare la motivazione dello studente attraverso la strategia di Pedagogia Digitale.

U1. Motivazione nell'educazione

U2. Strumenti per la motivazione

U3. Archetipi dei personaggi di Carl Jung e narrazione digitale

U4. I 7 elementi del Digital Storytelling

U5. Strumenti gratuiti essenziali per organizzazioni non profit ed educatori

U6. Crea una storia digitale