



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**