



# MOOC

Corsi di formazione in modalità  
asincrona

Catalogo delle offerte formative  
su LEONARDO VISIONARIO

Iscrizioni su  
SCUOLA FUTURA

Iscrizioni aperte  
dal 2/05 al 21/05

## **La Realtà virtuale (VR), Realtà aumentata (AR), Mixed reality (MR) a supporto della didattica #2**

Una didattica immersiva, attraverso la AR, VR e MR diventa uno strumento utilizzato all'interno di attività che stimola l'interazione e l'apprendimento permettendo di creare nuovi ed entusiasmanti modi di apprendere, interagendo e/o confrontandosi con l'ambiente circostante.

**codice: 125333**

## **Soluzioni digitali per la didattica nei CPIA #2**

Il MOOC è stato articolato in 3 aree principali: un'area normativa, modo da inquadrare il contesto di riferimento ed approfondire alcuni aspetti fondamentali del funzionamento dei CPIA; un'area di conoscenza delle applicazioni più comuni utilizzate nelle scuole; infine un'area applicativa, dove si propone l'utilizzo delle app nella specificità dei percorsi di istruzione degli adulti.

**codice: 125335**

## **STEAM per tutti #2**

IL'obiettivo del MOOC è focalizzare lo sguardo sulle opportunità che il digitale offre in ottica inclusiva, spaziando dagli strumenti per favorire le abilità trasversali a quelli utili per le discipline STEAM e lo studio, sempre in un'ottica di condivisione di risorse attraverso la piattaforme online.

**codice: 125336**

## Cyber Security #2

Il MOOC aiuterà gli insegnanti a trasmettere agli studenti un'attitudine positiva verso le tecnologie digitali, incoraggiando un uso creativo e critico.

**codice: 125337**

## Mission to Mars: robotica, coding e storytelling per esplorare le STEAM #2

Obiettivo del MOOC sarà quello di esaminare e risolvere le problematiche relative all'esplorazione di un pianeta lontano; pensiero computazionale, robotica educativa e storytelling saranno i pilastri intorno ai quali si svilupperanno tutti i moduli del MOOC.

**codice: 125339**

## Editing e didattica multimediale #2

Il MOOC è finalizzato a migliorare l'utilizzo dei più comuni applicativi di letto-scrittura, calcolo e grafica oltre a implementare, contestualmente le competenze di editing, redazione e adattabilità di contenuti digitali nella didattica quotidiana.

**codice: 125340**

## **Quale video per quale obiettivo didattico**

Il MOOC analizzerà le potenzialità dell'utilizzo dei video nell'IDA, nello specifico tratterà dei video descrittivi/esplicativi, video interattivi, video animati e Videodiscussioni

**codice: 122147**

## **Media Literacy – Leggere e Scrivere i Media Risorse audio e video per una didattica partecipativa, innovativa e dinamica**

Il compito della Media Literacy è di solito organizzato attorno all'insegnare a "leggere e scrivere i media". In questo Mooc si tratteranno entrambi i versanti andando ad esplorare risorse ed app.

**codice: 122149**

## **Guida essenziale alla progettazione, creazione e organizzazione di materiali per la FaD...come districarsi nella giungla delle app**

Il corso, attraverso video e risorse pratiche, utilizzerà un approccio comunicativo teso a fornire un'analisi di strumenti efficaci per la costruzione di moduli fad, necessari per la personalizzazione dei percorsi scolastici legati all'adulità.

**codice: 122151**

## La realtà aumentata nei Cpia

Il mondi virtuali consentono narrazioni immersive e danno la possibilità a chi li utilizza di immedesimarsi. Consentono quindi di mettere al lavoro piccoli e grandi su contenuti ICT. Nel MOOC l'allievo/a sarà introdotto in questi mondi virtuali con un'attenzione specifica a quello della Realtà Aumentata

**codice: 122152**

## Cpia 4.0: insegnare, apprendere, valorizzare e favorire nuove competenze

Il MOOC si pone l'obiettivo di offrire ai docenti una valigia di attrezzi digitali da poter utilizzare all'interno dell'Istruzione degli adulti. Il corso offrirà spunti e buone pratiche d'insegnamento e apprendimento andando a valorizzare le potenzialità degli studenti e le loro competenze digitali. Verranno presentati e sperimentati diversi tool per una didattica collaborativa ed inclusiva.

**codice: 122158**

## Media digitali: risorse per l'insegnamento in presenza e a distanza, sincrono e asincrono.

La didattica digitale consiste in un insegnamento/apprendimento che non si realizza seguendo le tradizionali metodologie didattiche basate sulla centralità del docente e sulla trasmissione dei contenuti, ma promuovendo invece il ruolo attivo degli studenti e l'acquisizione di competenze innovative e coinvolgenti, anche per nativi digitali, che siano veicolate da una didattica più efficace e attraente.

**codice: 122160**

## Arte digitale negli approcci didattici

Il docente sarà introdotto all'arte digitale, al suo significato, e guidato attraverso l'utilizzo di APP e programmi scaricabili sia su computer che su dispositivi mobili alla composizione di opere artistiche.

**codice: 120109**