

Rekordata Academy

Un nuovo modo di insegnare ed apprendere



L'attuale pandemia ha mutato profondamente il mondo della scuola a qualunque livello. Le nuove esigenze correlate a questa situazione di emergenza ci impongono di intraprendere un **percorso di trasformazione del mondo scolastico: oggi per necessità, domani come evoluzione di metodo e stile di vita.**

Oggi più che mai è necessario dotare i discenti di device idonei; al contempo diventa indispensabile che i docenti apprendano approcci didattici innovativi. Sia per gli insegnanti che per gli studenti è inoltre necessario adottare piattaforme di condivisione e collaborazione e imparare a usarle correttamente.

Rekordata è al fianco di tutte le scuole per offrire corsi strutturati e verticali su:

- supporto nell'utilizzo dei device;
- affiancamento nel corretto approccio alla didattica a distanza (e-learning, mobile-learning, ecc);
- formazione utilizzo piattaforme;
- corsi nuove metodologie per una didattica coinvolgente;
- corsi per imparare a valutare, correggere e interrogare il discente;
- moduli atti a ridurre il divario tra docente, discente e famiglia e utili per rafforzare la collaborazione.

Scopri il nostro catalogo corsi e resta connesso per scoprirne sempre di nuovi!

Indice

Pag 4 iPad: funzioni base
Pag 4 iPad: funzioni base e creazione di contenuti
Pag 5 iPad: accessibilità ed inclusione
Pag 5 iPad: accessibilità ed inclusione - Focus dislessia
Pag 6 Everyone Can Create - Disegno
Pag 6 Everyone Can Create - Fotografia
Pag 7 Everyone Can Create - Video
Pag 7 Everyone Can Create - Musica
Pag 8 Everyone Can Code - SWIFT PlayGrounds - Base
Pag 8 Everyone Can Code - SWIFT PlayGrounds Robotica
Pag 9 iPad + AR
Pag 9 Visionary Leadership
Pag 10 Progetto scolastico coaching e mentor
Pag 10 Classroom Schoolwork
Pag 11 Apple Teacher
Pag 11 Insegnare con Mac
Pag 12 Personalizzare apprendimento integrando app di terze parti

Pag 13 G Suite - Presentazione piattaforma e configurazione
Pag 13 G Suite - Impostazione piattaforma self-service
Pag 14 G Suite - Conoscere la piattaforma
Pag 14 G Suite - Comunicare con la piattaforma
Pag 15 G Suite - Elaborati con la piattaforma
Pag 15 G Suite - Collaborare con la piattaforma
Pag 16 G Suite - Insegnare con la piattaforma
Pag 16 G Suite - Valutare con la piattaforma
Pag 17 Insegnare discipline con AR & VR

Pag 18 Lezioni, interrogazioni e colloqui a distanza
Pag 19 Evoluzione della didattica
Pag 20 L'utilizzo responsabile dei social network e dei videogiochi
Pag 21 I videogiochi come strumento per la didattica
Pag 22 La gestione delle emozioni di ragazzi e studenti
Pag 23 Educazione civica e cittadinanza digitale
Pag 24 Attendibilità delle fonti in rete

iPad - Funzioni base FORM APL IPAD 1

Scopri come sfruttare al meglio il tuo dispositivo come strumento di apprendimento e insegnamento. Impara a conoscere gli elementi di base, le potenti funzionalità, le impostazioni e le risorse didattiche integrate di ogni sistema operativo Apple.



A chi è rivolto: docenti



Obiettivo: impostazione dello strumento e scoperta delle potenzialità - Come organizzare il lavoro in classe - Classroom e Schoolwork (demo)



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

iPad - Funzioni base e creazione di contenuti FORM APL IPAD 2

Funzioni, app native

- Keynote
- Pages
- Numbers

per la creazione di contenuti in un flusso di lavoro.



A chi è rivolto: docenti



Obiettivo: caratteristiche degli strumenti e modalità d'uso in classe - Realizzare un flusso di lavoro per la creazione di contenuti interattivi



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

iPad - Accessibilità e inclusione

FORM APL IPAD 3

iPad ha di serie potenti funzioni assistive per la vista, l'udito, le capacità motorie, l'apprendimento e l'alfabetizzazione.

Ti permette così di creare, imparare, lavorare, e fare praticamente tutto quel che ti viene in mente, ovunque tu sia, in modo davvero facilissimo.



A chi è rivolto: docenti



Obiettivo: funzioni di accessibilità



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

iPad - Accessibilità e inclusione - Focus dislessia

FORM APL IPAD 4

Le potenti funzioni assistive di Apple per la dislessia e la disgrafia offrono innumerevoli strumenti sia per la lettura, la dettatura e lo studio creando inclusività.



A chi è rivolto: docenti



Obiettivo: uso dell'iPad con le impostazioni di base - Uso delle app native
Uso di app di terze parti per la dislessia e disortografia



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

Everyone Can Create - Disegno

FORM APL CREATE 1

Il disegno spinge a osservare il mondo più da vicino, valutando come funzionano le cose e come sono composte. Permette di articolare concetti che esistono solo nell'immaginazione, impossibili da esprimere a parole. Gli studenti impareranno cosa sono l'equilibrio e la simmetria, come si tracciano linee, forme e ombreggiature, come si usano colori e trame, per creare illustrazioni con testo, schizzi, ritratti e loghi.

Everyone Can Create - Fotografia

FORM APL CREATE 2

Scattando fotografie gli studenti possono comprendere meglio il mondo che li circonda. Grazie alla fotocamera di iPad e all'app Foto, imparano a cogliere e inquadrare soggetti interessanti, a usare in modo originale luci e ombre, e a esplorare tutti gli aspetti della composizione, compresi punto di vista, profondità e simmetria. Inoltre hanno la possibilità di sperimentare diverse tecniche per fotografare paesaggi, scattare ritratti o realizzare collage.



A chi è rivolto: docenti



Obiettivo: introduzione alle guide - Keynote - Pages - App dedicate al disegno



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze



A chi è rivolto: docenti



Obiettivo: introduzione alle guide - Fotocamera - Keynote - iMovie



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

Everyone Can Create - Video

FORM APL CREATE 3

Il video è uno strumento straordinario per interpretare idee, esprimere pensieri, informare il pubblico, convincerlo ed emozionarlo. Usando le fotocamere di iPad e le app Clips e iMovie, gli studenti impareranno a comporre un'inquadratura, ad allestire la scena, a scegliere la fotografia, le angolazioni di ripresa e la velocità di riproduzione, per raccontare storie appassionanti, che si tratti di documentari, video live o cortometraggi.

Everyone Can Create - Musica

FORM APL CREATE 4

Ogni brano racconta una storia, o la arricchisce di atmosfere. Studiando canzoni note e individuandone gli elementi costitutivi come strofe, ritornelli e bridge si acquisiscono le capacità per comporre la propria musica. Gli studenti scopriranno come creare e campionare ritmi, arrangiare un pezzo e registrare le parti vocali. Inoltre impareranno la struttura degli accordi, le linee ritmiche e i fondamentali della composizione per potersi esprimere anche attraverso le sette note.



A chi è rivolto: docenti



Obiettivo: introduzione alle guide - Fotocamera - Clips - iMovie



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze



A chi è rivolto: docenti



Obiettivo: introduzione alle guide - Garageband - Memo



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

Everyone Can Code - SWIFT PlayGrounds - BASE

FORM APL CODE 1

Il corso “Programmare è per tutti” ti guiderà alla scoperta di Swift Playgrounds, un’app che insegna ai ragazzi a programmare tramite livelli interattivi e personaggi divertenti. È perfetto per studenti dagli 8 anni in su, e ti aiuterà a introdurre la programmazione con lo stesso linguaggio usato dagli sviluppatori professionisti.



A chi è rivolto: docenti



Obiettivo: caratteristiche degli strumenti e modalità d’uso in classe - SWIFT PlayGrounds



Modalità di erogazione: 4 sessioni da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

Everyone Can Code - SWIFT PlayGrounds Robotica

FORM APL CODE 2

Il corso “Programmare è per tutti” ti guiderà alla scoperta di Swift Playgrounds, un’app che insegna ai ragazzi a programmare tramite livelli interattivi e personaggi divertenti. È perfetto per studenti dagli 8 anni in su, e ti aiuterà a introdurre la programmazione con lo stesso linguaggio usato dagli sviluppatori professionisti.



A chi è rivolto: docenti



Obiettivo: caratteristiche degli strumenti e modalità d’uso in classe - SWIFT PlayGrounds - Robotica



Modalità di erogazione: 4 sessioni da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

iPad + AR
FORM APL AR

Uso dell'IPad con AR.



A chi è rivolto: docenti



Obiettivo: ARkit



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning
(max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

Visionary Leadership - L'approccio innovativo di Apple per i Leader della didattica digitale
FORM APL LEADER

Un approccio innovativo per i Leader della didattica digitale serve a sostenere e potenziare le pratiche di insegnamento.

Quando le tecnologie Apple diventano parte integrante dell'apprendimento, gli studenti possono scoprire nuovi modi per collaborare, comunicare e creare, e sono in grado di sviluppare percorsi personalizzati per acquisire competenze da applicare nella loro vita quotidiana.



A chi è rivolto: docenti



Obiettivo: caratteristiche degli strumenti e modalità d'uso in classe -
SWIFT PlayGrounds - Robotica



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning
(max 25 persone)







Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze





Progetto scolastico coaching e mentor

Progetto personalizzato su richiesta della scuola.

Classroom Schoolwork

Progetto personalizzato su richiesta della scuola.

-  **A chi è rivolto:** docenti
-  **Obiettivo:** in base alle esigenze
-  **Modalità di erogazione:** 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)
-  **Ordine/Grado:** tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

-  **A chi è rivolto:** docenti
-  **Obiettivo:** in base alle esigenze
-  **Modalità di erogazione:** 1 sessione da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)
-  **Ordine/Grado:** tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

Apple Teacher

Progetto personalizzato su richiesta della scuola.

Insegnare con Mac

Progetto personalizzato su richiesta della scuola.



A chi è rivolto: docenti



Obiettivo: una sessione per ogni Badge



Modalità di erogazione: 1 sessione da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze



A chi è rivolto: docenti



Obiettivo: iPad funzioni base - iPad funzioni base e creazione di contenuti - Accessibilità e inclusione - Accessibilità e inclusione Focus dislessia - Everyone Can Code Swift Playgrounds Everyone Can Code - Swift Playgrounds Robotica - Classroom Schoolwork - Apple Teacher - X Code - iBooks Author - iWork



Modalità di erogazione: sessioni da definire 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)




Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze


Personalizzare apprendimento integrando app di terze parti

Progetto personalizzato su richiesta della scuola.

 **A chi è rivolto:** docenti

 **Ordine/Grado:** tutte le scuole di ogni ordine e grado
in base alle esigenze

 **Obiettivo:** utilizzare app di terze parti per strutturare competenze

 **Modalità di erogazione:** 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning
(max 25 persone)

G Suite - Presentazione piattaforma e configurazione

FORM GSUITE

- Perché G Suite e cos'è;
- Configurazione dominio e MX;
- Comprensione della console degli utenti e dei gruppi;
- Meccaniche di enroll del docente e dello studente;
- Strumenti inclusi e tipologie di controlli;
- Step di Configurazione;
- Integrazioni.



A chi è rivolto: docenti dirigenti e personale di segreteria



Obiettivo: capire cosa può offrire nel suo complesso G Suite e capire quali vantaggi e oneri implica la sua adozione



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

G Suite - Impostazione piattaforma self-service

FORM GSUITE SET

- Divisione in unità organizzative;
- Creazione dei gruppi;
- Privilegi e accessi in funzione dei ruoli;
- Creazione dei primi utenti;
- Distribuzione accesso e practices;
- Privacy e sicurezza.



A chi è rivolto: docenti dirigenti e personale di segreteria



Obiettivo: iniziamo il deploy di G Suite, organizziamo in modo corretto la nostra scuola. Creiamo i primi utenti docenti e facciamo le prime attivazioni



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

G Suite - Conoscere la piattaforma FORM GSUITE 1

- Panoramica su G Suite e sulle principali app;
- Concetti di condivisione;
- Concetti di implementazione;
- Privacy e best practices sulla sicurezza informatica;
- Pannello di amministrazione.

G Suite - Comunicare con la piattaforma FORM GSUITE 2

- Gmail;
- Calendari;
- Meet;
- Chat.



A chi è rivolto: docenti



Obiettivo: comprendere concretamente cosa significa passare a soluzioni cloud per l'insegnamento, vincere la resistenza al cambiamento



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze



A chi è rivolto: docenti dirigenti e personale di segreteria



Obiettivo: caratteristiche degli strumenti e modalità d'uso in classe



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

G Suite - Elaborati con la piattaforma FORM GSUITE 3

- Classroom;
- Documenti;
- Fogli;
- Presentazioni

G Suite - Collaborare con la piattaforma FORM GSUITE 4

- Classroom;
- Moduli;
- Jamboard;
- Site;
- Keep.



A chi è rivolto: docenti



Obiettivo: caratteristiche degli strumenti e modalità d'uso in classe



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning
(max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze



A chi è rivolto: docenti dirigenti e personale di segreteria



Obiettivo: caratteristiche degli strumenti e modalità d'uso in classe



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning
(max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

G Suite - Insegnare con la piattaforma FORM GSUITE 5

- Creare Videolezioni;
- YouTube for edu;
- Prendere appunti;
- Produrre materiale formativo

G Suite - Valutare con la piattaforma FORM GSUITE 6

- Collaborare con la classe;
- Valutare con i commenti;
- Valutare con Classroom;
- Voti e valutazioni.



A chi è rivolto: docenti



Obiettivo: caratteristiche degli strumenti e modalità d'uso in classe



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning
(max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze



A chi è rivolto: docenti dirigenti e personale di segreteria



Obiettivo: caratteristiche degli strumenti e modalità d'uso in classe



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning
(max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

Insegnare discipline con AR&VR FORM GSUITE 7

- App per esperimenti scientifici;
- Google Science Journal;
- Google Arts & Culture;
- Google Expeditions.



A chi è rivolto: docenti



Obiettivo: caratteristiche degli strumenti e modalità d'uso in classe



Modalità di erogazione: 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning
(max 25 persone)



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

Lezioni, interrogazioni e colloqui a distanza


FORM COLL


Quando pensiamo ad una lezione, interrogazione o un colloquio, siamo portati ad immaginare due o più persone, sedute presumibilmente l'una di fronte all'altra, le quali hanno uno scambio più o meno felice di parole, accompagnate da gesti, toni della voce, sguardi che in un certo senso aiutano a connotare il senso di ciò che si dice secondo delle regole e convenzioni condivisi.


La lezione, interrogazione o colloquio online ci propone invece un'immagine differente: scompare infatti la fisicità dei corpi, la distanza fra le persone può essere enorme, viene a mancare tutto ciò che definiamo “comunicazione non verbale”, eppure anche le **conversazioni online possono essere efficaci** e veicolare importanti contenuti, se gestite secondo delle regole precise.

- Le diverse forme di comunicazione a distanza: strumenti, caratteristiche, funzionalità;
- La predisposizione di un nuovo galateo della comunicazione a distanza;
- Le fasi di un incontro a distanza;
- Tecniche per la gestione di una relazione efficace in base all'obiettivo prefissato, al target di intervento e allo strumento utilizzato.

 **A chi è rivolto:** docenti, studenti e famiglie

 **Ordine/Grado:** tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze


 **Obiettivo:** avvicinare Docenti, Studenti e Famiglie alle nuove metodologie introdotte nella scuola per l'attivazione di forme di comunicazione a distanza anche a seguito dell'emergenza epidemiologica connessa al diffondersi del Coronavirus


 **Modalità di erogazione:** 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)


Evoluzione della didattica FORM DID1

- Il destinatario dell'offerta educativa: i nativi digitali
 - Il docente in un contesto di relazione educativa e di competenza digitale
 - Metodologie didattiche attive: TEAL - EAS - flipped
 - Le competenze dei docenti per una didattica attiva
 - Monitoraggio e valutazione di contenuti e competenze: le rubriche
-
- Attività in concreto:
 - Progettare la didattica;
 - Raccolta e offerta di contenuti (quiz, sondaggi);
 - Gestione dell'attività di gruppo (calendari, documenti condivisi);
 - Strumenti per l'organizzazione del sapere (mappe mentali e linee del tempo).

 **A chi è rivolto:** docenti e dirigenti scolastici

 **Ordine/Grado:** Scuola Secondaria di primo grado e scuola secondaria di secondo grado

 **Obiettivo:** i docenti sono sempre stati apprezzati per la loro cultura e competenza nello specifico della loro materia. Occorre però aumentare le loro "soft skills": sia le competenze digitali applicate alla didattica, sia la capacità di creare relazione e lavoro di gruppo in un contesto sociale e lavorativo sempre più orientato al lavoro in equipe. Non solo occorre cambiare la didattica, ma è necessario riconoscere che il dialogo con i "nativi digitali" richiede un atteggiamento diverso per un'offerta didattica al passo coi tempi.


 **Modalità di erogazione:** 3 sessioni da 1,5 ore in distance learning (max 25 persone)

L'utilizzo responsabile dei social network e dei videogiochi


FORM SOCIAL


- Che cosa è un social network;
- Quali sono e i destinatari;
- Come funzionano;
- L'open graph;
- Meccanismi di monetizzazione;
- L'"hooking";
- Strumenti di benessere digitale;
- Internet e i social come finestra sul mondo per la scuola (sito web, canale Youtube, Instagram...);

- Storia ed evoluzione dei videogiochi;
- Impatto economico e meccanismi di monetizzazione;
- Che cosa giocano i ragazzi e perché funziona?;
- Attenzioni da considerare nell'utilizzo;
- Opportunità dello strumento videogioco.

 **A chi è rivolto:** docenti, dirigenti scolastici e personale di segreteria

 **Ordine/Grado:** tutte le scuole di ogni ordine e grado

 **Obiettivo:** è importante conoscere i meccanismi di funzionamento di social network e videogiochi per avere maggiori strumenti educativi nei confronti dei ragazzi che vadano oltre il solo aspetto tecnologico. Una volta conosciuti, potranno diventare opportunità per presentare ai ragazzi un utilizzo di significato relativo a questi strumenti e divenire un canale effettivo di comunicazione efficace per la scuola.

 **Modalità di erogazione:** 2 sessioni da 1,5 ore in distance learning (max 25 persone)


I videogiochi come strumento per la didattica


FORM GAME

- Che cosa è un videogioco;
- Le meccaniche di gioco;
- Il passaggio dal divertimento all'esperienza;
- Come utilizzare i videogiochi nella didattica;
- Gli Applied Game;
- L'utilizzo dei videogiochi commerciali nella didattica;
- Risorse videoludiche: metodologia e utilizzo di strumenti per la produzione di contenuti ed esperienze interattive.

 **A chi è rivolto:** docenti e dirigenti scolastici

 **Ordine/Grado:** tutte le scuole di ogni ordine e grado

 **Obiettivo:** scoprire le opportunità didattiche che offre un videogioco a partire dal suo funzionamento per facilitare un apprendimento a partire dall'esperienza e dagli approfondimenti successivi. Comprensione della metodologia di utilizzo di prodotti gratuiti o commerciali che permettono la creazione di contenuti.

 **Modalità di erogazione:** 2 sessioni da 1,5 ore in distance learning (max 25 persone)

La gestione delle emozioni di ragazzi e studenti

FORM EMOZIONI

I ragazzi e le loro emozioni in questa emergenza: strumenti per aiutarli a riconoscerle e a gestirle per dare un senso alle cose e formare adulti consapevoli.

- cosa sono le emozioni;
- apprendere il meccanismo delle emozioni per riconoscerle, gestirle e utilizzarle in maniera positiva e produttiva;
- lo strumento dell'empatia: allenare la propria capacità di entrare in relazione per comprendere i ragazzi;
- come sostenere i giovani per supportarli a gestire il momento della emergenza e il rientro ad una nuova normalità.



A chi è rivolto: docenti e corpo insegnanti



Ordine/Grado: tutte le scuole di ogni ordine e grado



Obiettivo: per aiutare docenti e insegnanti a comprendere e gestire al meglio le emozioni di rabbia, frustrazione, paura che i ragazzi (adolescenti e bambini) stanno vivendo in questo momento di limitazione della libertà, chiusura della scuola, presenza della malattia, assenza di interazione con i pari.



Modalità di erogazione: 1 sessione da 2 ore in distance learning (max 25 persone)


Educazione civica e cittadinanza digitale


FORM CITT DIG


Mai come in questo periodo abbiamo sperimentato come lo spazio delle relazioni sociali dei nostri studenti é passato soprattutto attraverso l'utilizzo di canali digitali.

In questo scenario, dove i confini tra reale e virtuale si assottigliano sempre di più, l'educazione alla cittadinanza digitale s'impone come una delle priorità educative (legge d'introduzione dell' educazione civica numero 92 del 2019).

 **A chi è rivolto:** docenti

 **Ordine/Grado:** tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

 **Obiettivo:** la comprensione della nuova dimensione della cittadinanza e delle sue diverse dimensioni educative, alla luce della legge d'introduzione dell'insegnamento della educazione civica, diventa il presupposto per la progettazione di un di un curriculum digitale e di unità di apprendimento in modalità interdisciplinare.


 **Modalità di erogazione:** 2 sessioni da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)


Affidabilità delle fonti nella rete


FORM FONTI

Oggi la rete rappresenta un grande serbatoio da cui attingere informazione, ma “un conto è navigare ed un conto è saper navigare”.

 **A chi è rivolto:** docenti

 **Ordine/Grado:** tutte le scuole di ogni ordine e grado in base alle esigenze

 **Obiettivo:** tra le competenze fondamentali per lo sviluppo della cittadinanza digitale vi è quella di analizzare e verificare l'affidabilità delle fonti di informazioni attraverso parametri per giudicarne l'attendibilità.

 **Modalità di erogazione:** 1 sessione da 1,5 ora in distance learning (max 25 persone)

Rekordata Academy 

 **REKORDATA** |  **Authorised
Education Specialist**

TORINO | MILANO | PADOVA | FIRENZE | PISA-PONTEDERA

www.rekordata.it | info@rekordata.it