



PROGETTO DIDATTICO MASTER UNIVERSITARIO I LIVELLO EPICT 2015/16 Docente Mentor

	Macro-Argomento	Moduli EPICT
MARZO APRILE 2016	LIM uso pedagogico della lim in classe	 Fare didattica con la LIM Imparare con Internet Comunicare con le presentazioni digitali
MAGGIO GIUGNO 2016	BISOGNI SPECIALI le tecnologie per supportare	 Le tecnologie digitali per i Bisogni speciali Comunicare con la grafica digitale Scrivere e leggere digitale
LUGLIO AGOSTO 2016	TABLET uso pedagogico dei tablet nella didattica mobile	 Fare didattica con il Tablet Apprendere comunicando in rete Ebook e taccuini online
SETTEMBRE OTTOBRE 2016	CODING & GAMIFICATION La programmazione a supporto del pensiero computazionale	 Dati e grafici per comprendere la realtà Simulazioni per sperimentare Coding & Gamification
NOVEMBRE DICEMBRE 2016	ANIMATORE DIGITALE Progettare la formazione e gestire la comunicazione	 Progettare l'innovazione scolastica Il web per coinvolgere la comunità scolastica Fare didattica in sicurezza
GENNAIO FEBBRAIO 2017	VALUTAZIONE E CREATIVITA Artefatti multimediali e valutazione per competenze	 Video per la Creatività Metodi di lavoro: valutazione per competenze

Ogni Macro-argomento viene introdotto da un webinar tenuto da un docente di Scienze della Formazione dell'Università di Genova

I contenuti "Coding & Gamification" vengono approfonditi con specifici laboratori tenuti dagli esperti di Scuola di Robotica - Genova

