

Learning HUB SP e SSPG

Risorse per la didattica attiva e laboratoriale

CURATORI: autori e formatori Learning Academy by Sanoma

TIPOLOGIA PRODOTTO: Percorso di formazione online

MATERIA: Didattica attiva

DESTINATARI: studenti e docenti di Scuola primaria (IV e V) e di Scuola secondaria di primo grado

PREZZI SCUOLA:

Piattaforma Learning HUB		
SINGOLO MODULO A SCELTA	Per Scuola primaria e secondaria di primo grado: – STEM – Competenze digitali e Cittadinanza digitale – Sostenibilità e Cittadinanza globale + SOLO per Scuola secondaria di primo grado: – Orientamento	
ACCESSI UTENTE	100 accessi	200 accessi
DURATA LICENZA	36 mesi	36 mesi
CODICE ISBN		
PREZZO	€1.000 + IVA 4%	€2.000 + IVA 4%

PACCHETTO DI 3 MODULI	Per Scuola primaria: STEM + Competenze digitali e Cittadinanza digitale + Sostenibilità e Cittadinanza globale	
ACCESSI UTENTE	100 accessi	200 accessi
DURATA LICENZA	36 mesi	36 mesi
CODICE ISBN		
PREZZO	€2.700 + IVA 4%	€5.400 + IVA 4%

PACCHETTO DI 4 MODULI	Per Scuola Secondaria di primo grado: STEM + Competenze digitali e Cittadinanza digitale + Sostenibilità e Cittadinanza globale + Orientamento	
ACCESSI UTENTE	100 accessi	200 accessi
DURATA LICENZA	36 mesi	36 mesi
CODICE ISBN		
PREZZO	€3.600 + IVA 4%	€6.400+ IVA 4%

UNO SGUARDO AL PRODOTTO

Chi sono i curatori?

Autori e formatori Learning Academy by Sanoma

Le caratteristiche del prodotto

Learning HUB è un ambiente digitale per la fruizione di risorse didattiche per l'apprendimento attivo e partecipativo: esperienze, laboratori e attività individuali, di gruppo, di classe, volte a consolidare conoscenze e competenze disciplinari, a sviluppare le competenze relazionali, comunicative e cognitive, e l'autoconsapevolezza delle proprie risorse personali ai fini anche di orientamento, motivazione, contrasto alla dispersione.

Learning HUB si articola in **tre sezioni tematiche**:

- **STEM,**
- **Competenze Digitali e di Cittadinanza digitale,**
- **Sostenibilità e Cittadinanza Globale.**

Per la Scuola secondaria di primo grado è prevista una quarta sezione dedicata all'**Orientamento**.

Learning HUB offre un ambiente di apprendimento originale e innovativo, che propone **modelli didattici di Learning-by-doing e Project / Problem based learning**, elaborati dai migliori esperti e formatori di Learning Academy.

Studenti e studentesse possono accedere direttamente alle schede operative, per svolgere le assegnazioni in modo autonomo, sotto la supervisione del docente, che a sua volta trova in piattaforma guide specifiche per la pianificazione, la conduzione e la valutazione delle diverse tipologie di attività.

I punti di forza in sintesi

Quali risorse sono a disposizione per il docente?

Nelle varie sezioni del Learning Hub il docente avrà a disposizione un Kit Guida all'uso didattico delle diverse tipologie di risorse, comprensivo di strumenti per la valutazione e/o l'autovalutazione.

Quali attività si possono svolgere? E con quale obiettivo didattico?

Learning Hub propone un'ampia selezione di attività, secondo diversi modelli didattici: *learning-by-doing*, *project/problem based learning*, *storytelling*, *gaming*, *service learning*. L'obiettivo è favorire e supportare una modalità di apprendimento capace di generare significato per i singoli, consolidando i contenuti disciplinari e sviluppando competenze specifiche e competenze trasversali: dal pensiero critico alla logica, dalla collaborazione alla comunicazione, alla flessibilità e alla capacità di imparare.

Quali vantaggi per lo studente?

Learning Hub propone attività originali in un ambiente di apprendimento semplice ma innovativo, nella misura in cui offre a ciascuno l'opportunità di essere protagonista del proprio apprendimento: la possibilità di mettere in gioco creatività e competenze personali genera significato e quindi stimola motivazione e interesse, e sostiene vocazioni e scelte solide per il futuro.

Quali vantaggi per il docente?

Learning Hub mette a disposizione dei docenti un ricco repertorio di attività, che consente di selezionare i format più corrispondenti alla propria sensibilità didattica e agli obiettivi dei diversi gruppi classe. Grazie alle istruzioni dei Kit Guida, ogni insegnante può introdurre nella propria programmazione anche modalità nuove, stimolanti per la definizione del proprio ruolo e la costruzione di un nuovo patto formativo con la classe.

Finalità

- Sviluppo e consolidamento delle conoscenze e competenze disciplinari di ambito STEM
- Sviluppo di competenze di cittadinanza digitale
- Sviluppo e consolidamento di competenze di sostenibilità e di cittadinanza globale
- Sviluppo e consolidamento delle competenze di responsabilità personale, imprenditorialità, pensiero critico e *problem solving*
- Sviluppo di competenze relazionali ed emotive quali collaborazione, comunicazione e ascolto, leadership, negoziazione, empatia, resilienza, flessibilità

Specificatamente per Scuola secondaria di primo grado:

- Conoscenza di sé, dei propri punti di forza e di debolezza, delle propensioni personali e delle competenze acquisite
- Propensione e capacità di compiere scelte coerenti con le proprie attitudini, aspettative e aspirazioni
- Consolidamento di autostima, motivazione, orientamento al futuro

COME È FATTO IL PRODOTTO

I contenuti

Sezione STEM

Per il Primo Ciclo: Coding, Scienze, Matematica & Geometria, Tecnologia, Scienze della terra

Per la Scuola Primaria (classi IV e V)

Tecnologia/coding – a cura di Infini.To

Quattro video che guidano alla creazione di un videogioco con Scratch. Questo percorso è adatto per imparare, in modo ingaggiante e divertente, il programma di coding Scratch; è presente la guida per il docente che dovrà accompagnare la classe nel percorso.

Tecnologia (coding) & Matematica – a cura di Alberto Barbero

Dopo aver fruito dei materiali di approfondimento sul coding presenti in Learning Hub, l'insegnante può proporre alla classe queste attività. Sarà il docente in questo caso a svolgere le attività assieme alla classe per guidare studentesse e studenti nei passaggi.

1. I numeri parlanti
2. Accoppia il risultato
3. Scopri le figure
4. Raggruppa i multipli
5. Gioca tabelline
6. Ripasso tabelline
7. Conta le palline
8. Calcola il resto
9. Cerca numeri pari
10. Matita rossa e blu

11. Trova l'errore
12. Gioca con i cloni

Scienze – a cura di Marco Brusa

Attività di scienze con guida per il docente

1. Il ciclo dell'acqua
2. Uvetta che balla (reazioni acido-base)
3. Pepe in fuga (sulla tensione superficiale)
4. Lenti d'acqua (sulla rifrazione della luce)
5. Pallone gonfiato! (sulla dilatazione termica)
6. Girandole termiche (sulla convezione)
7. Dinamometro elastico (sul peso di un corpo)
8. Bottiglie montanare (sulla pressione atmosferica)

Per la Scuola Secondaria di primo grado**Tecnologia/coding – a cura di Infini.To**

Quattro video che guidano alla creazione di un videogioco con Scratch. Questo percorso è adatto per imparare, in modo ingaggiante e divertente, il programma di coding Scratch; è presente la guida per il docente che dovrà accompagnare la classe nel percorso.

Tecnologia & Matematica – a cura di Alberto Barbero

L'insegnante può proporre alla classe queste attività basate sull'utilizzo di LearningApps.org per imparare la matematica o la geometria. Sarà il docente in questo caso a svolgere le attività assieme alla classe per guidare studentesse e studenti nei passaggi.

Prima classe

1. Metti in ordine
2. Classifica le frazioni
3. Fai operazioni con le frazioni
4. Classifica gli angoli

Seconda classe

5. L'area dei poligoni
6. Numeri razionali e irrazionali
7. Calcola le percentuali
8. Similitudini dei poligoni

Terza classe

9. Classifica le equazioni
10. Il segno delle potenze
11. Tavole di verità
12. La circonferenza

Scienze – a cura di Marco Brusa

Attività con guida per il docente

1. Il ciclo dell'acqua
2. Uvetta che balla (reazioni acido-base)
3. Pepe in fuga (sulla tensione superficiale)
4. Barometri in barattolo (sulla tensione superficiale)
5. Lenti d'acqua (sulla rifrazione della luce)
6. Onda su onda (sulle onde)
7. Pallone gonfiato! (sulla dilatazione termica)
8. Girandole termiche (sulla convezione)

9. Dinamometro elastico (sul peso di un corpo)
10. Bottiglie montanare (sulla pressione atmosferica)

Attività "Terremoti" – a cura di Città della Scienza

Questo laboratorio si propone di illustrare agli studenti la natura dei terremoti, le cause della loro genesi, le loro modalità di propagazione, la distribuzione degli epicentri sismici sulla superficie terrestre e, infine, quali informazioni si possono ricavare dai sismogrammi.

- Guida per l'insegnante

Attività "Elementi e composti" – a cura di Città della Scienza

Studio dell'atomo, della tavola periodica e definizione di elementi e composti. L'attività aiuta a comprendere come gli elementi si legano per formare composti e sostanze e quali regole seguono. Particolare attenzione sarà posta alla definizione dei diversi tipi di legame.

- Guida per l'insegnante

Laboratori esperienziali che portano gli studenti a collaborare e confrontarsi su quanto osservato di volta in volta. Le attività presentano la scheda docente per condurle – a cura di Mariano Alberton

Laboratorio "La temperatura di ebollizione dell'acqua"

Scheda 1. Ipotesi e Verifica della ipotesi

Scheda 2. Esperienza con acqua in freezer

Laboratorio "Materia, calore, temperatura, volume"

Scheda 1. Esperienza con i liquidi (acqua)

Scheda 2. Esperienza con i solidi (metallo)

Scheda 3. Esperienza con i gas (aria)

- Guida per l'insegnante

Laboratorio "Punti di forza - Misura e calcolo su puntine da disegno"

Gli studenti riflettono sui motivi per cui si riesce a piantare una puntina da disegno su un supporto di legno anche solo "spingendo" con le dita ma non si riesce a far penetrare la capocchia anche utilizzando molta più forza.

- Guida per l'insegnante

Tre esperimenti sulla pressione atmosferica – a cura di Bitness

1. Peso dell'aria
2. Pressione e temperatura
3. Pressione atmosferica, altitudine, equilibrio di pressione

- Guida per l'insegnante

Matematica – a cura di Mariano Alberton

Laboratori con compito autentico che stimolano il confronto e l'osservazione, permettendo agli studenti di riflettere a fondo su quanto emerso. Le attività presentano la scheda docente per condurle.

Laboratorio "Sviluppo metrico della pedalata della mia bicicletta" (base)

Laboratorio "Sviluppo metrico della pedalata della mia bicicletta" (avanzato)

- Guida per l'insegnante

MATEMATICA & SCIENZE – a cura di Mariano Alberton

Laboratorio sulla proporzionalità

Il percorso accompagna alla comprensione profonda delle grandezze direttamente e inversamente proporzionali e si compone di 7 schede, con relative istruzioni per il docente.

Scheda 1. Crescita di una piantina di frumento

Scheda 2. Analisi e studio su torre costruita con dadi

Scheda 3. Relazione tra misura del perimetro e misura del lato in poligoni regolari

Scheda 4. Relazione fra misura dell'allungamento di una molla e misura del peso

Scheda 5. Relazioni tra misure di base e altezza in rettangoli equiestesi

Scheda 6. Una questione di equilibrio

Scheda 7. Relazione tra misura della circonferenza e misura del diametro

- Guida per l'insegnante

Sezione Competenze digitali

Utilizzo dei device tecnologici, fruizione appropriata degli ambienti virtuali, utilizzo dei principali applicativi utili alla vita sociale, personale, professionale, costruzione e gestione della propria identità digitale.

Valuta le tue competenze digitali – a cura di Sandra Troia

Obiettivo di questa sezione è rendere ragazze e ragazzi consapevoli delle loro conoscenze e abilità rispetto al digitale: abitualmente usano diversi device per comunicare, informarsi e collaborare con gli altri, ma conoscono realmente le potenzialità e i rischi della rete?

Attraverso alcuni percorsi e test avranno modo di acquisire maggiore conoscenza e di riflettere su come “abitano la rete”, che tipo di impronte digitali lasciano, quali rischi possono incontrare.

Video introduttivo: "Perché le competenze digitali sono importanti?"- S. Troia

Percorso 1. L'impronta digitale

Test 1. Elaborare le informazioni

Scheda 1. Come usi internet?

Scheda 2. Che tipo di impronta lasci?

Scheda 3. L'impronta digitale di un compagno

- Guida per l'insegnante al percorso 1

Percorso 2 La sicurezza online

Test 2. La sicurezza online

Scheda. Tutelare la salute e il benessere

- Guida per l'insegnante al percorso 2

Test 3. Comunicare e collaborare

- Guida per l'insegnante al Test 3. Comunicare e collaborare

Test 4. Creare contenuti digitali

- Guida per l'insegnante al test "Creare contenuti digitali"

Svilupa le competenze digitali – a cura di Sandra Troia, Roberta Franceschetti ed Elisa Salamini

Obiettivo di questa sezione è aiutare ragazze e ragazzi ad acquisire e sviluppare le competenze digitali di cittadinanza, indispensabili oggi per poter operare in qualsiasi contesto di vita: da quello scolastico, a quello personale e professionale.

Le attività proposte sono pensate per essere svolte in classe e quasi sempre in gruppo. Verranno proposti scenari concreti in cui studenti e studentesse dovranno calarsi e a cui rispondere con compiti e progetti concreti relativi ai principali temi di cittadinanza digitale: informazione e disinformazione, Intelligenza Artificiale, identità digitale, licenze d'uso.

- Per il docente: Introduzione generale alle attività

Attività 1. Uniti contro la disinformazione

- Per il docente. Guida all'attività 1

Attività 2. Proteggiamo l'identità digitale

- Per il docente. Guida all'attività 2

Attività 3. Con quale licenza?

- Per il docente. Guida all'attività 3

Attività 4. Scelta di redazione

- Per il docente. Guida all'attività 4

Attività 5. Lo specchio di Biancaneve e l'immagine di sé

- Per il docente. Guida all'attività 5

- Guida per il docente al gioco Happy Onlife (solo per la Scuola Secondaria di primo grado)

Studia le discipline con le tecnologie digitali – a cura di Luca Raina e Roberto Castaldo

Obiettivo di questa sezione è proporre a studenti e studentesse modalità e approcci diversi per approfondire contenuti disciplinari.

Le attività proposte sono pensate per essere svolte in classe e in gruppo. Applicazioni digitali e metodologie didattiche innovative concorrono a favorire un apprendimento più efficace di contenuti disciplinari e al tempo stesso a sviluppare competenze di tipo sociale e relazionale.

Le applicazioni e attività proposte sono state utilizzate a titolo esemplare su specifici argomenti di discipline umanistiche ma possono essere riproposte anche su altri temi e/o materie.

Attività 1. Esperti di parole. Project based learning e didattica cooperativa per lo studio dell'analisi grammaticale

- Per il docente. Guida all'attività 1

Attività 2. In cerca di indizi. Webquest per approfondire le caratteristiche del testo espositivo

- Per il docente. Guida all'attività 2

Attività 3. Chi predica bene. Didattica rovesciata per studiare il predicato nominale e verbale

- Per il docente. Guida all'attività 3

Attività 4. Figurarsi. Universal Design for Learning per imparare le figure retoriche

- Per il docente. Guida all'attività 4

Attività 5. Mi faccio in tre. Project based learning e compiti di realtà per studiare la suddivisione del testo in sequenze

- Per il docente. Guida all'attività 5

Attività 6. Scriviamo insieme. La scrittura collaborativa di un racconto

- Per il docente. Guida all'attività 6

Attività 7. Se Manzoni avesse avuto i meme. Linguaggi e produzione di contenuti digitali

- Per il docente. Guida all'attività 7

Attività 8. La figura di Robespierre. Impostare una corretta ricerca delle informazioni

- Per il docente. Guida all'attività 8

Attività 9. Giochiamo con Kahoot su argomenti di storia

- Per il docente. Guida all'attività 9

Attività 10. Mentimeter per realizzare presentazioni e giocare con quiz interattivi

- Per il docente. Guida all'attività 10

Attività 11. Thinklink per creare immagini, video e mappe interattive

- Per il docente. Guida all'attività 11

Attività 12. Una lezione di educazione civica con Nearpod

- Per il docente. Guida all'attività 12

Attività 13. Creare un "ediverso" con Spatial.io

- Per il docente. Guida all'attività 13

Sezione Sostenibilità

Ambiente, Saperi, Relazioni ed Economia sostenibili, con attività di *thinking routines*, *storytelling*, *gaming*, *coding*, apprendimento cooperativo, *service learning*

Cos'è la sostenibilità? – a cura di Randstad

Modulo online interattivo "La sostenibilità" (per la Scuola Secondaria di primo grado)

Attraverso Videolezioni, slides interattive e approfondimenti, il modulo accompagna gli studenti nell'esplorazione del tema, per fare chiarezza sui vari aspetti a cui facciamo riferimento tutte le volte che parliamo di "sostenibilità".

Anche per il docente sono disponibili, nell'apposito Kit, video e materiali per un approfondimento sulla sostenibilità:

- Il concetto di sostenibilità
- A chi interessa la sostenibilità
- Gli obiettivi di sviluppo sostenibile
- Economia circolare

- Filiere sostenibili

Riciclo consapevole – a cura di AA. VV. Luca Raina, Giulia Beltrami, Annalisa Di Gaeta, Giulia Bortolon Guidolin e Laura Schiattone

Le attività favoriscono la riflessione sul tema del riciclo proponendo il confronto, il dibattito e un'esperienza pratica di riutilizzo: come creare una borsa a partire da una maglietta che non usiamo più. L'insegnante ha a disposizione la Guida per condurre ciascuna attività.

Attività. Favole in scena (per la Scuola Secondaria di primo grado)

L'attività proposta ha la finalità di far usare materiale di recupero per un percorso teatrale.

- Guida per l'insegnante

Attività. Riutilizziamo le nostre risorse (per la Scuola Secondaria di primo grado)

L'attività proposta ha la finalità di far partecipare gli studenti a una conversazione su come utilizziamo le risorse nella nostra vita quotidiana, cosa facciamo se non ne abbiamo abbastanza e come condividiamo con gli altri. Esamineranno il termine "sostenibile" e realizzeranno la propria borsa riutilizzando una t-shirt.

- Guida per l'insegnante

Attività. Second Hand (per la Scuola Secondaria di primo grado)

L'attività proposta ha la finalità di far riflettere sullo sviluppo sostenibile, conoscere gli obiettivi dell'Agenda 2030 sulla sostenibilità ambientale e acquisire consapevolezza degli aspetti positivi del riutilizzo dei vestiti.

- Guida per l'insegnante

Salvaguardia dell'ambiente – a cura di AA. VV. Luca Raina, Giulia Beltrami, Annalisa Di Gaeta, Città della Scienza

Allargando l'orizzonte e andando a riflettere sugli obiettivi per lo sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030, le seguenti attività accompagnano la classe ad approfondire diverse tematiche legate alla salvaguardia dell'ambiente, al cambiamento climatico, al rispetto della natura e alla stretta connessione tra l'azione dell'uomo e il futuro del nostro Pianeta.

Attività. Cronache da un incerto presente (per la Scuola Secondaria di primo grado)

L'attività proposta ha la finalità di far usare i sondaggi e il reportage per documentare il degrado urbano e promuovere comportamenti virtuosi.

- Guida per l'insegnante

Attività. Racconti in scatola SSPG (per la Scuola Secondaria di primo grado)

L'attività proposta ha la finalità di analizzare le sequenze e visualizzazione di un testo per valorizzare il patrimonio artistico e ambientale.

- Guida per l'insegnante

Attività. Azione per il clima (per la Scuola Secondaria di primo grado)

L'attività proposta ha la finalità di approfondire quali sono le priorità in ambito ambientale, per far comprendere a tutti che il rispetto delle risorse e dell'ambiente è un problema non più rimandabile e che ognuno, nella propria vita quotidiana, ha la possibilità di contribuire al cambiamento: ogni azione, anche se apparentemente piccola o insignificante, è importante, perché tante gocce formano il mare.

- Guida per l'insegnante

Attività. I sensi e la natura (per la Scuola Primaria)

Creazione di un erbario personale.

- Guida per l'insegnante

Attività. L'orto delle fiabe (per la Scuola Primaria e Secondaria di primo grado)

L'attività proposta ha la finalità di far usare un erbario fantastico per sensibilizzare a un'alimentazione sostenibile.

- Guida per l'insegnante

Attività sull'alimentazione (per la Scuola Primaria e Secondaria di primo grado)

L'attività proposta ha la finalità di far conoscere ai ragazzi i 6 principi nutritivi e sperimentare le reazioni chimiche che portano al loro riconoscimento.

- Guida per l'insegnante

Sostenibilità in gioco – a cura di AA. VV. Luca Raina, Giulia Beltrami, Annalisa Di Gaeta

Attraverso l'esercizio della creatività, dell'immaginazione e grazie all'approccio ludico, queste attività sensibilizzano studentesse e studenti ai temi della sostenibilità e li aiutano a riflettere sull'importanza di fare ognuno la propria parte.

Attività. Sostenibilità in gioco (per la Scuola Secondaria di primo grado)

L'attività proposta ha la finalità di far usare il game design per creare un gioco da tavolo che promuova la sostenibilità e la riduzione dell'inquinamento.

- Guida per l'insegnante

Attività. Immagina se... (per la Scuola Primaria e Secondaria di primo grado)

Attraverso la discussione di gruppo e il pensiero creativo, gli studenti saranno coinvolti negli obiettivi per lo sviluppo sostenibile inventando, innovando e proponendo campagne.

- Guida per l'insegnante

Attività. Super potere (per la Scuola Primaria e Secondaria di primo grado)

Il percorso si articola in tre attività e accompagna la classe nell'esplorazione di possibili vie per il raggiungimento degli Obiettivi, proponendo momenti di discussione sul perché sono così importanti e pensando a come sarebbe il futuro se questi fossero raggiunti.

- Guida per l'insegnante

Sezione Orientamento (per Scuola Secondaria di primo grado)

Questionari individuali e attività da fare in classe dedicati alla conoscenza di sé, delle proprie risorse personali, delle competenze cognitive, relazionali, emotive, dei propri desideri e aspirazioni, delle proprie aspettative; attività di *thinking routines* per lo sviluppo del pensiero critico in chiave di auto-orientamento; inoltre, materiali e schede informative relative ai possibili percorsi di studio secondari, per favorire una scelta consapevole per il prosieguo degli studi.

Sviluppare la consapevolezza di sé – a cura di Tiziano Belloni

Attività per accompagnare studenti e studentesse nella scoperta del proprio stile di apprendimento grazie a esercizi di riflessione guidata e un questionario da completare. L'insegnante ha a disposizione una guida per condurre le attività e alcune schede di approfondimento.

Attività 1. Conoscenza di sé. Scheda di riflessione guidata

Attività 2. Questionario sugli stili di apprendimento

Guida per l'insegnante e video introduttivo

Percorso "Alla scoperta di me" – a cura di Raffaella De Falco

Il percorso si compone di 5 attività e permette alla classe, sotto la guida dell'insegnante, di intraprendere un viaggio attraverso il proprio sé, andando a esplorare i propri punti di forza, debolezza, interessi e caratteristiche. Gli studenti si prefigureranno come si vedono nel futuro e come li vedono gli altri: è infatti centrale la relazione con i compagni per conoscere meglio sé stessi. Saranno condotti così a tirare le fila della loro esplorazione per operare una scelta più consapevole del proprio percorso di studi successivo. Per l'insegnante sono disponibili la guida per la conduzione delle attività oltre a un video di presentazione del percorso.

Il corpo è la bussola

Attività 1. Figura umana

Griglia riassuntiva del percorso per gli studenti

sagoma versione studente

sagoma versione docente

Guida per l'insegnante

Il "me" futuro

Attività 2. Viaggio nel futuro

Audio immaginazione guidata "Viaggio nel futuro"

Guida per l'insegnante

Viaggio leggero

Attività 3. Un passo verso la linea

Attività 4. Equipaggiamento

Guida per l'insegnante

Partenza e meta

Attività 5. Le intelligenze multiple

Scheda "Le intelligenze multiple"

Guida per l'insegnante

Indicazioni generali per il docente: video di presentazione, indice, introduzione al percorso di orientamento, istruzioni per il conduttore

Alleniamo due importanti competenze trasversali – a cura di The European House - Ambrosetti

Due moduli digitali interattivi accompagnano studentesse e studenti nell'allenamento di queste due importanti competenze trasversali: la comunicazione efficace e il teamworking. I contenuti sono fruibili in autonomia dagli alunni, ma l'insegnante ha a disposizione anche una Guida per la conduzione delle attività, per una più approfondita esperienza.

Comunicazione efficace (Videolezioni, dispense, slide interattive, questionario di autovalutazione)

Team working (Videolezioni, dispense, slide interattive, questionario di autovalutazione)

Guida per l'insegnante per la conduzione dei moduli

SEZIONE PER I DOCENTI

Alla piattaforma sono abbinate, in modo opzionale e con modalità da concordare, sessioni didattiche con formatori Sanoma specialisti dei diversi ambiti: STEM, Competenze digitali, Sostenibilità, Orientamento.

Durata e partecipanti

DURATA DEL PRODOTTO ONLINE

36 mesi

NUMERO PARTECIPANTI

A seconda della soluzione scelta, accesso valido fino a 100 o 200 docenti della scuola.

INFORMAZIONI UTILI AGGIUNTIVE

Modalità di acquisto

Fatturazione elettronica per la scuola

Certificazione qualità

Il sistema di gestione per la qualità della Casa Editrice è certificato in conformità alla norma UNI EN ISO 9001:2015 (certificato n. 24207/01/S).