

MOOC Come iniziare?

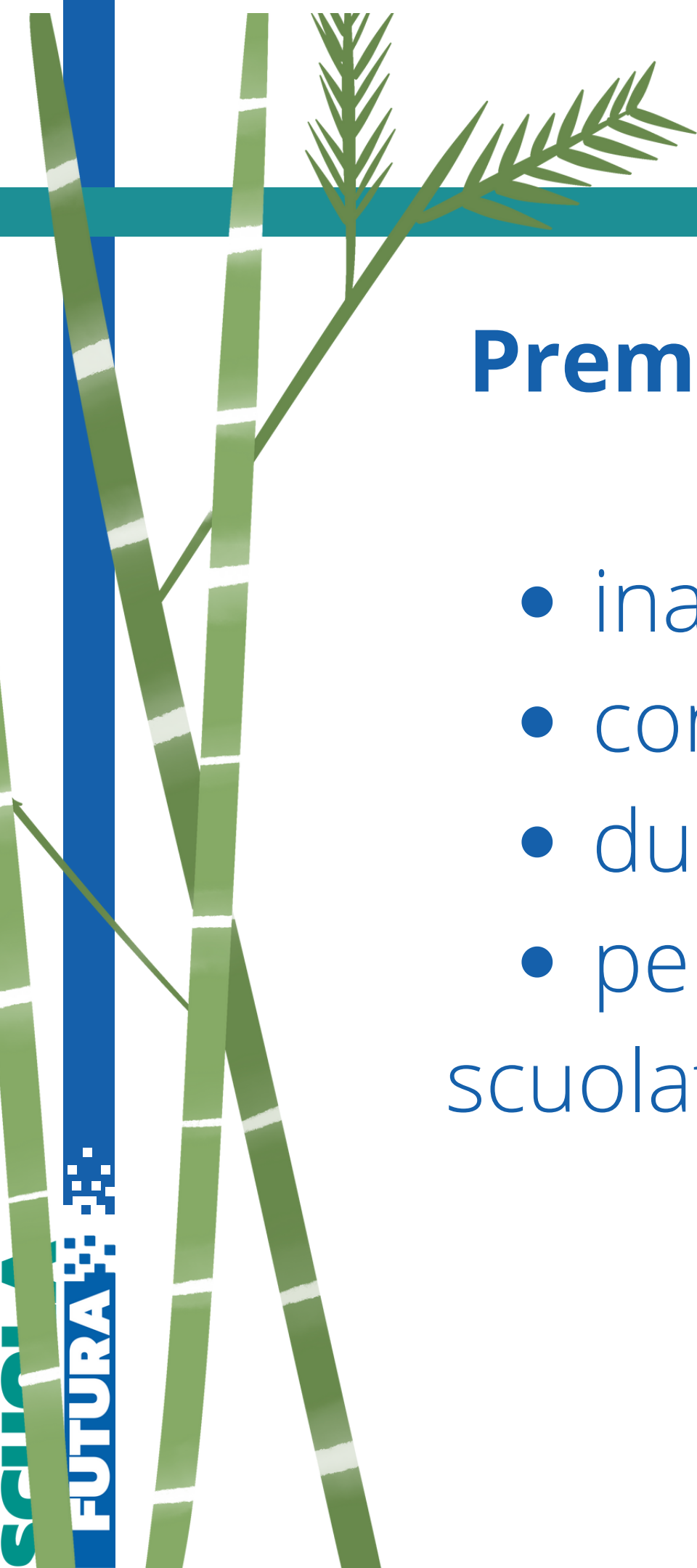
Noi abbiamo fatto così!

- Équipe
- Formative
- Territoriali

Premessa

- inaugurazione della piattaforma per i MOOC
- condivisione basata sull'esperienza
- durata/estensione variabile
- per curiosare: iscrizione ai nostri corsi

scuolafutura.pubblica.istruzione.it/innovamentiplus



TIPS

- fatica iniziale di progettazione/creazione (ma poi "si vive di rendita")
- brevità (W il microlearning)
- partire da materiali di corsi (di successo) già svolti
- edizione "Beta" (testare la proposta su un numero ristretto di corsisti)
- feedback corsisti (edizioni successive)
- comunicazione/promozione



InnovaMenti+
METODOLOGIE

- Équipe
- Formative
- Territoriali

CLASCUOLA INNOVAMENTI MOOC Promo Mooc

Équipe Formative Territoriali

Watch on YouTube

FUTURA
LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI

Accesso ScuolaFutura

**SCUOLA
FUTURA**

SCELTA PROFILO

Utente corsista - docente

Utente corsista - docente

Utente Manager Moodle

Utente Organizzatore

Come creare un Mooc

I MIEI PERCORSI






AGGIUNGI UN PERCORSO

INFORMAZIONI UTILI

Vuoi inserire un MOOC?

Hai la possibilità di utilizzare la piattaforma di E-Learning fornita gratuitamente dal Ministero dell'Istruzione e del Merito. Potrai creare e strutturare il tuo percorso che rimarrà in stato di "bozza" fino all'inserimento dei dati per la validazione.

Percorsi in bozza

	ID Bozza	Nome Percorso	Data modifica	
 	9480	Prova mooc_6B	17/02/2023 09:59	
 	9479	Prova mooc_6A	20/03/2023 11:30	
 	9466	Prova MOOC	20/03/2023 11:27	

CREA UN MOOC

Dopo aver creato il Mooc procedi all'inserimento del percorso formativo in piattaforma per la validazione. Ricorda di avere con te il link Moodle al MOOC che hai creato e di spuntare la casella MOOC

CREA IL PERCORSO ASSOCIATO AL MOOC

Attenzione

Prima di creare il percorso si deve necessariamente creare un mooc

Crea un nuovo percorso

▼ Descrizione

Introduzione al percorso

?

Paragrafo B I

Descrizione del percorso

Percorso: p

▶ Formato percorso

▶ Aspetto

▶ File e caricamenti

▶ Tracciamento del completamento

▶ Gruppi

▶ Personalizzazione nomi dei ruoli ⓘ

Salva e visualizza

Annulla

Modifica il percorso

Titolo abbreviato

Attiva modifiche

P1M

- PARTECIPANTI
- BADGE
- INTRODUZIONE
- ARGOMENTO 1
- ARGOMENTO 2
- ARGOMENTO 3
- ARGOMENTO 4

I MIEI PERCORSI

CALENDARIO

Prova 1 MOOC Titolo del percorso

Attiva modifica

Annunci

Argomento 1

Argomento 2

Argomento 3

Argomento 4

**creando un mooc
per argomenti
da default
abbiamo 4
argomenti**

Menù principale - introduzione

- P1M
- PARTECIPANTI
- BADGE
- INTRODUZIONE**
- UNITÀ 1
- ARGOMENTO 2
- ARGOMENTO 3
- ARGOMENTO 4
- I MIEI PERCORSI
- CALENDARIO
- AGGIUNGI UN BLOCCO

- P1M
- PARTECIPANTI
- BADGE
- INTRODUZIONE
- UNITÀ 1
- ARGOMENTO 2
- ARGOMENTO 3
- ARGOMENTO 4
- I MIEI PERCORSI
- CALENDARIO
- AGGIUNGI UN BLOCCO

Prova 1 MOOC

Riassunto di Introduzione

Generale

Nome sezione

Personalizzato

Introduzione

Introduzione

Paragrafo B I

Famiglia caral Dimensione c

Percorso: p

E' possibile personalizzare l'introduzione cambiando nome e aggiungendo immagini (file solo i formati .jpg, .gif e .png) o video



Introduzione InnovaMenti

- Équipe
- Formative
- Territoriali

InnovaMenti+
METODOLOGIE

BADGE

INDICE

RICHIESTA BADGE PER LA CLASSE (OPZIONALE)

PRESENTAZIONE DEL CORSO

MODULO GAMIFICATION

MODULO INQUIRY

MODULO STORYTELLING

MODULO TINKERING

MODULO HACKATHON

QUIZ FINALE

FEEDBACK

FAQ

CREDITI

I MIEI PERCORSI

CALENDARIO

INDICE

ANNUNCI

immagine personalizzata



inserimento di risorse

INDICE DEL CORSO

Consulta la struttura dei contenuti del Mooc



Format VIDEO

- Équipe
- Formative
- Territoriali

InnovaMenti+
METODOLOGIE

Tinkering1 parte I

Équipe
 Formative
 Territoriali

“

IL TINKERING È

PENSARE CON LE MANI

WILKINSON & PETRICH
THE ART OF TINKERING, 2014

”

ALTRI VIDEO

Tinkering 1/parte I

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI



Format VIDEO

- Equipe
- Formative
- Territoriali

InnovaMenti+
METODOLOGIE

FLSCHOOL Gamification 2 parte II

Guardami
 Condividi

Equipe
 Formative
 Territoriali

2.2 Come creare contenuti didattici utili per le attività?

Tutorial 2.2.1 Strumento per creare contenuti interattivi

Curatrici:
Garieri Elisa
Latronico Rossana

Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

FUTURA

LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI

Menù principale - partecipanti

- Équipe
- Formative
- Territoriali

P1M

PARTECIPANTI

BADGE

INTRODUZIONE

UNITÀ 1

ARGOMENTO 2

ARGOMENTO 3

ARGOMENTO 4

I MIEI PERCORSI

CALENDARIO

AGGIUNGI UN BLOCCO

Prova 1 MOOC

Partecipanti


Filtra

+ Aggiungi condizione

1 partecipanti trovati

Nome

Cognome

<input type="checkbox"/>	Nome / Cognome [▲]	Ruoli	Gruppi	Ultimo accesso al corso	Stato iscrizione
<input type="checkbox"/>	 Barbara Tassetto	Organizzatore	Senza gruppi	adesso	<input type="button" value="Attiva"/> <input type="button" value="i"/>

Con gli utenti selezionati...

InnovaMenti mooc - partecipanti

Équipe
Formative
Territoriali

- INNOVAMENTI_METODOLOGIE
- PARTECIPANTI**
- BADGE
- INDICE
- RICHIESTA BADGE PER LA CLASSE (OPZIONALE)
- PRESENTAZIONE DEL CORSO
- MODULO GAMIFICATION
- MODULO INQUIRY
- MODULO STORYTELLING
- MODULO TINKERING
- MODULO HACKATHON
- QUIZ FINALE
- FEEDBACK
- FAQ
- CREDITI
- I MIEI PERCORSI
- CALENDARIO

Partecipanti

Filtra

+ Aggiungi condizione

Pulisci filtri

Applica filtri

10425 partecipanti trovati

Nome

Cognome


... >>

<input type="checkbox"/>	Nome / Cognome	Ruoli	Gruppi	Ultimo accesso al corso	Stato iscrizione
<input type="checkbox"/>	-	-	-	-	-
<input type="checkbox"/>	[REDACTED]	Discente	Senza gruppi	63 giorni	Attiva
<input type="checkbox"/>	[REDACTED]	Discente	Senza gruppi	3 giorni 1 ora	Attiva
<input type="checkbox"/>	[REDACTED]	Discente	Senza gruppi	Mai	Attiva
<input type="checkbox"/>	[REDACTED]	Discente	Senza gruppi	6 giorni	Attiva
<input type="checkbox"/>	[REDACTED]	Discente	Senza gruppi	5 giorni 5 ore	Attiva
<input type="checkbox"/>	[REDACTED]	Discente	Senza gruppi	83 giorni 3 ore	Attiva
<input type="checkbox"/>	[REDACTED]	Discente	Senza gruppi	32 giorni 21 ore	Attiva
<input type="checkbox"/>	[REDACTED]	Discente	Senza gruppi	32 giorni 21 ore	Attiva
<input type="checkbox"/>	[REDACTED]	Discente	Senza gruppi	Mai	Attiva
<input type="checkbox"/>	[REDACTED]	Discente	Senza gruppi	Mai	Attiva


Modifica l'argomento

modifica l'argomento

+ Argomento 1 Modifica ▾



+ Argomento 2 Modifica ▾



- ⚙ MODIFICA ARGOMENTO
- EVIDENZA
- 👁 NASCONDI ARGOMENTO
- 🗑 ELIMINA ARGOMENTO

- ⚙ MODIFICA ARGOMENTO
- EVIDENZA
- 👁 VISUALIZZA ARGOMENTO
- 🗑 ELIMINA ARGOMENTO

+ Unità 1



Nascosta ai discenti

Modifica il percorso

modifica l'argomento

The image shows a user interface with two argument cards. The first card is titled 'Argomento 1' and has a 'Modifica' dropdown menu open. A red arrow points from the text 'modifica l'argomento' to the 'MODIFICA ARGOMENTO' option in the dropdown menu. The second card is titled 'Argomento 2' and also has a 'Modifica' dropdown menu.

Argomento 1 Modifica ▾

- MODIFICA ARGOMENTO
- EVIDENZIA
- NASCONDI ARGOMENTO
- ELIMINA ARGOMENTO

Argomento 2 Modifica ▾

Creazione argomento

P1M

PARTECIPANTI

BADGE

INTRODUZIONE

ARGOMENTO 1

ARGOMENTO 2

ARGOMENTO 3

ARGOMENTO 4

I MIEI PERCORSI

CALENDARIO

AGGIUNGI UN BLOCCO

Prova 1 MOOC

Riassunto di Argomento 1 **Per modificare il nome dell'argomento** Minimizza tutto

▼ Generale

Nome sezione Personalizzato

Introduzione

Unità 1

Paragrafo B I [List Icons] [Link Icons] [Image] [Smiley] [Video] [Clipboard]

Questa unità contiene le seguenti risorse:

- indice dei contenuti
 - contenuto 1
 - contenuto 2

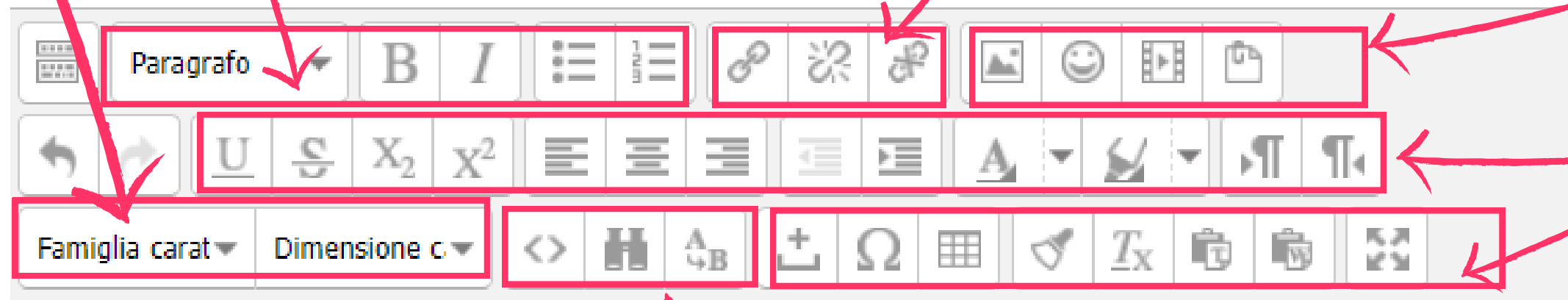
Percorso: p

Creazione argomento

formattazione testo e paragrafo

inserimento/modifica link

immagini, file multimediali, immagini incorporate



formattazione testo e paragrafo

Questa unità contiene le seguenti risorse:

- indice dei contenuti
 - contenuto 1
 - contenuto 2

trova e sostituisci e modifica sorgente HTML

Condizioni e criteri

Si possono impostare condizioni d'accesso all'argomento/unità aggiungendo dei criteri

Condizioni per l'accesso

Criteri di accesso

Nessuno

Aggiungi criterio...

Salva modifiche

Annulla

Aggiungi criterio...

Data

Criterio di accesso basato su data e orario.

Valutazione

Criterio di accesso basato sulla valutazione.

Profilo utente

Criterio di accesso basato sui campi del profilo utente.

Insieme di criteri

Insieme di criteri di accesso per l'implementazione di logiche complesse

Annulla

Lo studente deve soddisfare il seguente criterio



Data

dal

10

aprile

2023

09

: 30



Aggiungi criterio...

Condizioni criteri: accesso vincolato alla data

Accesso vincolato dalla data

The screenshot displays a course management interface. On the left is a sidebar menu with the following items: P1M, PARTECIPANTI, BADGE, INTRODUZIONE, UNITÀ 1, ARGOMENTO 2, ARGOMENTO 3, ARGOMENTO 4, I MIEI PERCORSI, CALENDARIO, and AGGIUNGI UN BLOCCO. A red arrow points from the 'INTRODUZIONE' item to the main content area. The main content area shows a unit titled 'Unità 1' with a 'Modifica' button. Below the unit title, there is a red-bordered box containing the text 'Accesso vincolato' and 'Accesso consentito dal 10 aprile 2023, 09:30'. Below this box, it says 'Questa unità contiene le seguenti risorse.' followed by a list: 'indice dei contenuti', 'contenuto 1', and 'contenuto 2'. A red arrow points from the text 'Accesso vincolato dalla data' to the 'Accesso vincolato' text in the box. At the bottom right of the unit section, there is a button '+ Aggiungi un'attività o una risorsa'. Below the unit section, there is another section titled 'Argomento 2' with a 'Modifica' button and a '+ Aggiungi un'attività o una risorsa' button.

Condizioni e criteri: accesso vincolato alla valutazione

Si possono impostare condizioni d'accesso all'unità aggiungendo dei criteri

Condizioni per l'accesso

Criteri di accesso

Nessuno

Aggiungi criterio...

Salva modifiche

Annulla

Aggiungi criterio...

Data

Criterio di accesso basato su data e orario.

Valutazione

Criterio di accesso basato sulla valutazione.

Profilo utente

Criterio di accesso basato sui campi del profilo utente.

Insieme di criteri

Insieme di criteri di accesso per l'implementazione di logiche complesse

Annulla

Valutazione Video interattivo prov. ▾



deve essere > 100 %

deve essere < %

Aggiungi criterio...

Condizioni e criteri: accesso vincolato alla valutazione

+ Unità 1



Accesso vincolato Condizioni per l'accesso:

- Accedere dopo il **10 aprile 2023, 09:30**
- Aver ottenuto o superato la valutazione richiesta in **Video interattivo prova 1**

Questa unità contiene le seguenti risorse:

- indice dei contenuti
 - contenuto 1
 - contenuto 2

+ **H-P** Video interattivo prova 1

Spunta come completato

Accesso vincolato al superamento del video interattivo





















Aggiungi risorse

Aggiungi un'attività o una risorsa

Cerca

Aggiungi attività o risorse

Tutto Attività Risorse

 Cartella ☆ ⓘ	 Compito ☆ ⓘ	 Database ☆ ⓘ	 Etichetta ☆ ⓘ	 Feedback ☆ ⓘ	 File ☆ ⓘ
 Forum ☆ ⓘ	 Glossario ☆ ⓘ	 H5P ☆ ⓘ	 IMS content package ☆ ⓘ	 Lezione ☆ ⓘ	 Libro ☆ ⓘ
 Pacchetto SCORM ☆ ⓘ	 Pagina ☆ ⓘ	 Presenze ☆ ⓘ	 Quiz ☆ ⓘ	 Scelta ☆ ⓘ	 Sondaggio ☆ ⓘ
 URL ☆ ⓘ	 Workshop ☆ ⓘ				

Argomento 2

Modifica

Aggiungi un'attività o una risorsa

Aggiungi un'attività o una risorsa

Etichetta

Il modulo etichetta consente di inserire immagini e testo nella pagina home del corso, assieme ai link ad attività e risorse. Le etichette sono molto versatili e possono aiutare a rendere gradevole l'aspetto del corso.

È possibile usare le etichette per:

- Dividere elenchi di attività con sottotitoli o immagini
- Visualizzare video e suoni direttamente nella pagina home del corso
- Aggiungere brevi descrizioni delle sezioni del corso

[Aiuto ulteriore](#)

Inc

Aggiungi



Aggiungi risorse

- Équipe
- Formative
- Territoriali



UNITÀ 1 - PARTE I - Slide

Slide 1.1 Gamification

Fatto: Visualizzare

1.1 Come definire la metodologia

Slide 1.2 Gamification

Fatto: Visualizzare

1.2.1 Quali i presupposti pedagogici fondamentali?

1.2.2 Quale un autore d'ispirazione?

Slide 1.3 Gamification

Fatto: Visualizzare

1.3 Quale il plus valore didattico?





Aggiungi risorse: etichette

- Équipe
- Formative
- Territoriali

InnovaMenti+
METODOLOGIE

esempio
etichetta



esempio
etichetta

+		Modifica ▾
+	Unità 1 	Modifica ▾
+		Modifica ▾

Aggiungi risorse: H5P

Aggiungi un'attività o una risorsa

Cerca

Tutto Attività Risorse

Cartella Compito Database

Forum Glossario **H5P**

Pacchetto SCORM Pagina Presenze

URL Workshop

Prova 1 MOOC

Aggiungi H5P a Unità 1

Generale

Nome

Descrizione

File del pacchetto

abbreviazione di 'HTML5 Package', ossia contenuti interattivi quali presentazioni, video, domande, quiz, eccetera.

contenuti interattivi

Paragrafo B I

Percorso: p

Visualizza descrizione nella home del corso

Dimensione massima dei file: 40MB, numero massimo di file: 1

File

Per caricare file, trascinali e rilasciali qui.

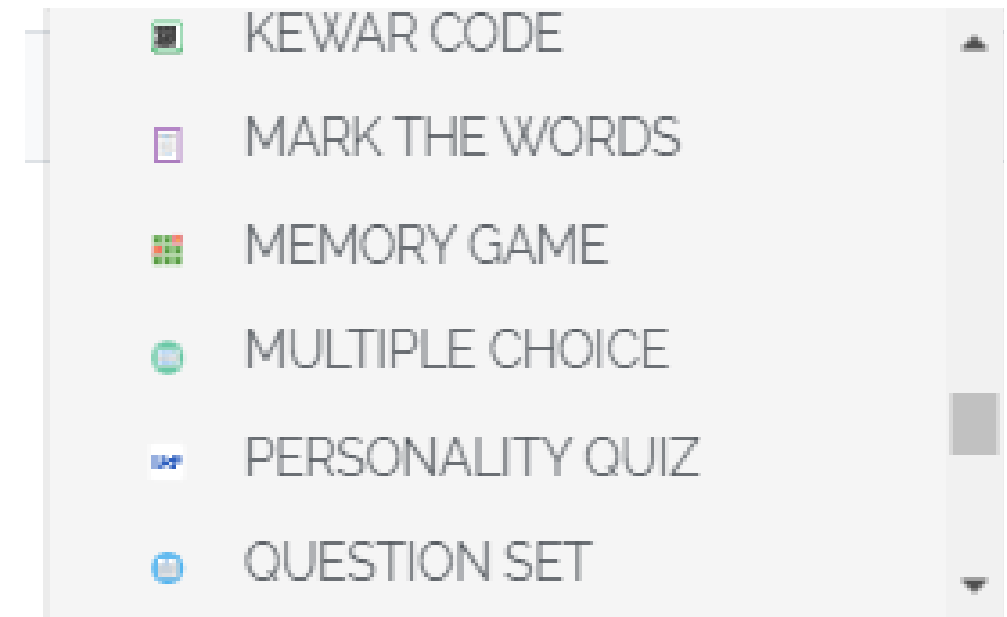
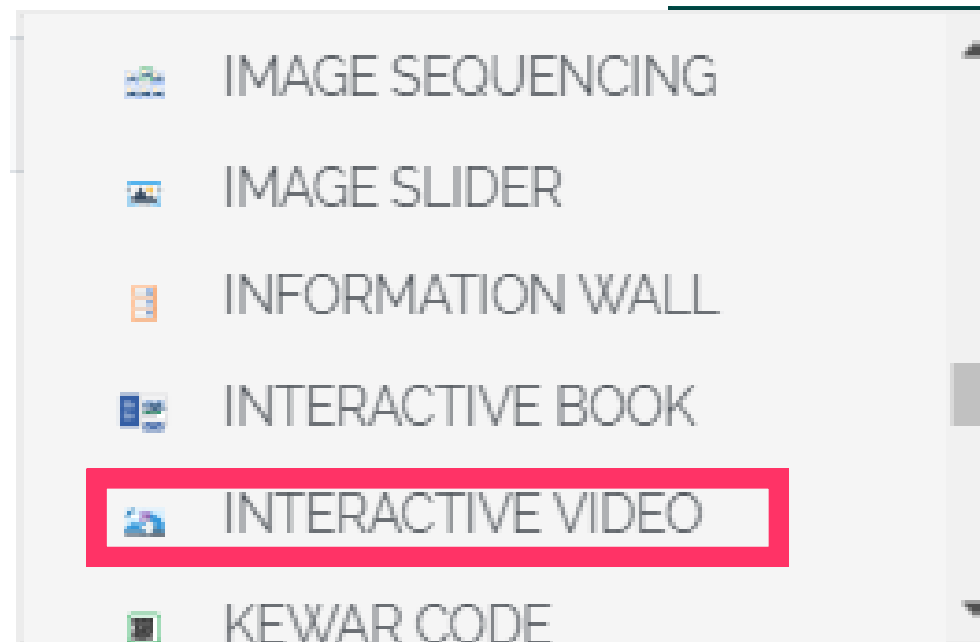
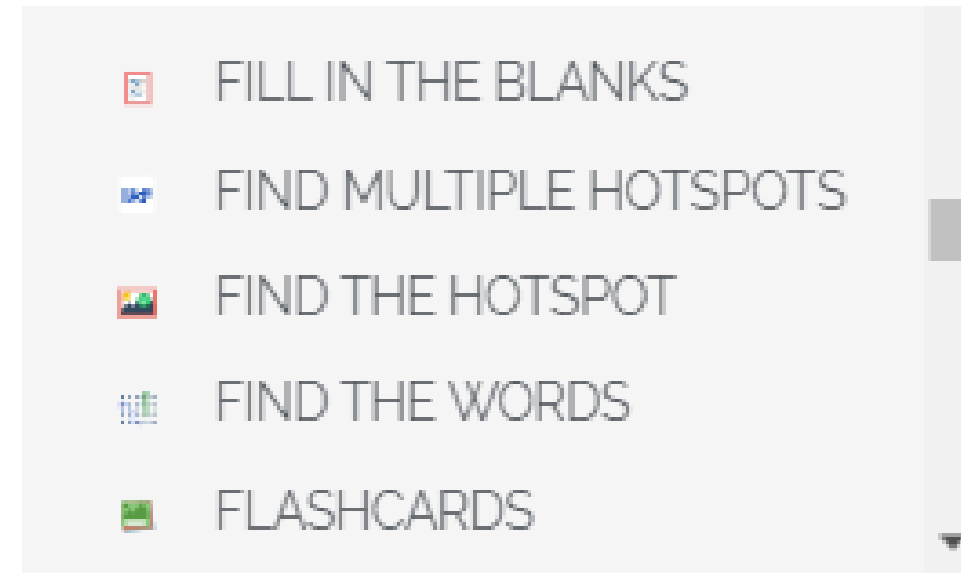
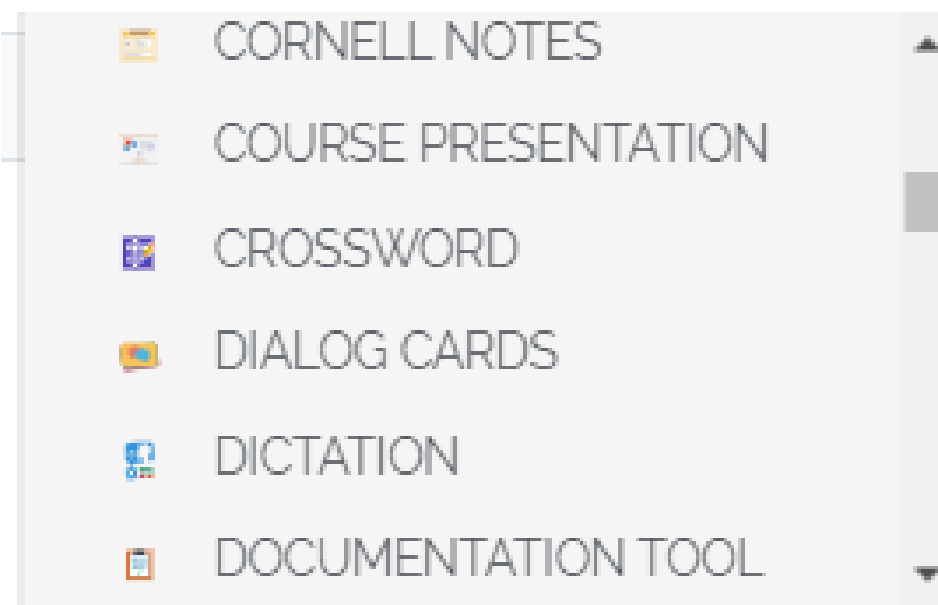
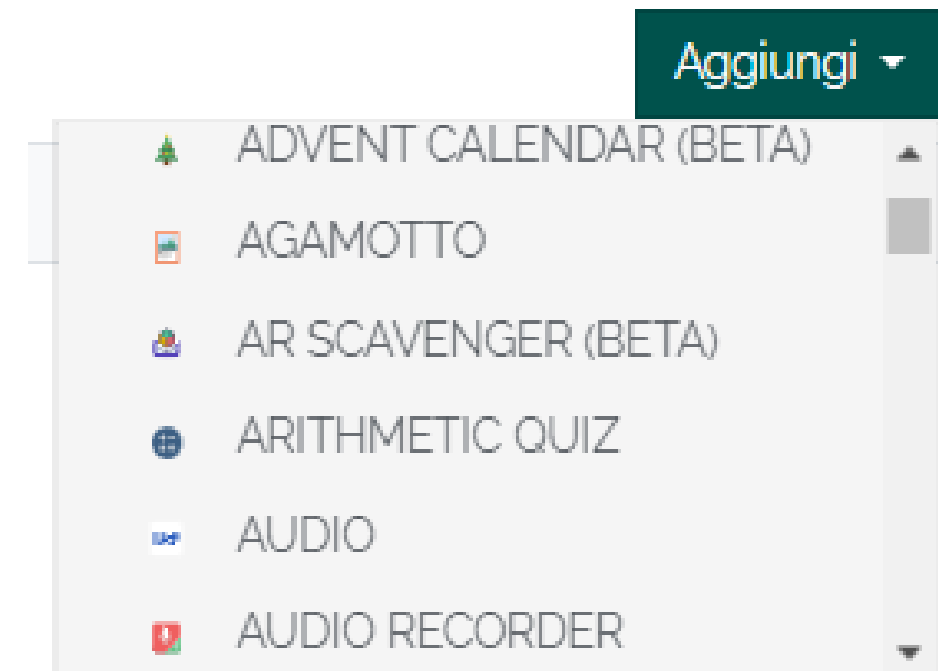
Tipi di file accettati:

Archivio (H5P) .h5p

Per gestire i contenuti H5P: deposito dei contenuti (si aprirà in una nuova finestra)

Aggiungi risorse: H5P

contenuti interattivi





H5P: video interattivi

Équipe
Formative
Territoriali


InnovaMenti+
METODOLOGIE

#LESCUOLE Gamification1 parte I

1.1.2 La Gamification è pensare

Domanda 1. Rispondi correttamente per continuare

"Gamificare è pensare, progettare e ricollocare meccaniche, dinamiche ed elementi di gioco in sistemi o processi quotidiani con lo scopo di orientarsi alla risoluzione di problemi concreti o, incrementano la componente sfidante del gioco e caratterizzano il profilo del giocatore".



FFICINE INNOVA MENTI

FUTURA LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI

YouTube

ALTRI VIDEO

4:54 / 15:52

La gamification non è l'utilizzo di elementi mutuati dai giochi.

Vero Falso


Verifica

stidante del gioco e caratterizzano il



H5P: Video interattivi

InnovaMenti+
METODOLOGIE

 Domanda 1. Rispondi correttamente per continuare



ALTRI VIDEO

Tinkering1 parte I

Trascina le parole negli spazi giusti

Il processo di apprendimento viene descritto da Resnick con la metafora di una spirale in cui ogni iterazione è composta da cinque passaggi:

crea , _____ , _____ ,
_____ e _____ , per poi
ricominciare.

condividi gioca immagina rifletti

Verifica

ALTRI VIDEO

Aggiungi risorse: quiz

Aggiungi un'attività o una risorsa

Aggiungi attività o risorse

Cerca

Tutto Attività Risorse

Cartella	Compito	Database	Etichetta	Feedback
Forum	Glossario	H5P	IM content package	Lezione
Pacchetto SCORM	Pagina	Presenze	Quiz	Scelta
URL	Workshop			

Prova 1 MOOC

Aggiungi Quiz a Unità 1

Generale

Nome

Descrizione

Paragrafo

Visualizza descrizione nella home del corso

+ Aggiungi un'attività o una risorsa

Aggiungi risorse: quiz

Scegli un tipo di domanda da aggiungere

DOMANDE

- Risposta multipla
- Vero/Falso
- Corrispondenza
- Risposta breve
- Numerica
- Componimento
- Calcolata
- Calcolata semplice
- Corrispondenze con domande a Risposta breve casuale
- Risposte inglobate (Cloze)

Scegli un tipo di domanda per vederne la descrizione.

tipologie di domande

- Scelta delle parole mancanti
- Scelta multipla calcolata
- Trascina e rilascia indicatori
- Trascina e rilascia su un testo
- Trascina e rilascia su un'immagine

ALTRO

- Descrizione

Aggiungi

Annulla



Aggiungi risorse: quiz

Selezionare 2 risposte corrette

Quali sono le espressioni corrette relativamente alla ricerca educativa specifica su questa metodologia:

- è ancora in fase iniziale
- Affronta grandi problematiche generali
- molto spesso si concentra su studi di singoli hackathon condotti in ambito educativo
- collega la metodologia agli studi antropologici
- esclude tale metodologia da un approfondimento cognitivo
- ritiene l'Hackathon una sintesi di teorie educative

Associa il contenuto al riferimento

Sito governativo
australiano dedicato alla
gamificazione

Scegli...

Scegli...

Risorsa con focus sulla
dimensione pedagogica
della gamificazione

Il portale italiano della Gamification

Il valore pedagogico della Gamification

Bricks

Teaching with game

Importante rivista con un
numero completamente
dedicato alla

Scegli...






gamificazione

Risorsa ricca di contenuti
metodologici

Scegli...

Creazione badge

Numero di badge disponibili: 5

Immagine	Nome ▲	Descrizione	Criteri
	Tinkering	Badge Tinkering	Gli utenti conseguono il badge al soddisfacimento dei requisiti elencati: <ul style="list-style-type: none">• La seguente attività deve essere completata:<ul style="list-style-type: none">◦ "Quiz - QUIZ FINALE MODULO TINKERING"
	Storytelling	Badge Storytelling	Gli utenti conseguono il badge al soddisfacimento dei requisiti elencati: <ul style="list-style-type: none">• La seguente attività deve essere completata:<ul style="list-style-type: none">◦ "Quiz - QUIZ FINALE MODULO STORYTELLING"
	Inquiry	Badge Inquiry	Gli utenti conseguono il badge al soddisfacimento dei requisiti elencati: <ul style="list-style-type: none">• La seguente attività deve essere completata:<ul style="list-style-type: none">◦ "Quiz - QUIZ FINALE MODULO INQUIRY"
	Hackathon	Badge Hackathon	Gli utenti conseguono il badge al soddisfacimento dei requisiti elencati: <ul style="list-style-type: none">• La seguente attività deve essere completata:<ul style="list-style-type: none">◦ "Quiz - QUIZ FINALE MODULO HACKATHON"
	Gamification	Badge Gamification	Gli utenti conseguono il badge al soddisfacimento dei requisiti elencati: <ul style="list-style-type: none">• La seguente attività deve essere completata:<ul style="list-style-type: none">◦ "Quiz - QUIZ FINALE MODULO GAMIFICATION"





















Aggiungi risorse:feedback

Aggiungi attività
o risorse


Aggiungi un'attività o una risorsa

Cerca

Tutto Attività Risorse

 Cartella ☆ ⓘ	 Compito ☆ ⓘ	 Database ☆ ⓘ	 Etichetta ☆ ⓘ	 Feedback ☆ ⓘ	 File ☆ ⓘ
 Forum ☆ ⓘ	 Glossario ☆ ⓘ	 H5P ☆ ⓘ	 IMS content package ☆ ⓘ	 Lezione ☆ ⓘ	 Libro ☆ ⓘ
 Pacchetto SCORM ☆ ⓘ	 Pagina ☆ ⓘ	 Presenze ☆ ⓘ	 Quiz ☆ ⓘ	 Scelta ☆ ⓘ	 Sondaggio ☆ ⓘ
 URL ☆ ⓘ	 Workshop ☆ ⓘ				

Aggiungi un'attività o una risorsa

 Feedback

Il modulo di attività feedback consente al docente di creare sondaggi personalizzati utili per raccogliere i feedback dai partecipanti. È possibile usare vari tipi di domande, come ad esempio domande a scelta multipla, sì/no, a risposta libera, eccetera.

Se lo si desidera è possibile rendere anonime le risposte, così come è possibile visualizzare o meno agli studenti i risultati del sondaggio. Le attività feedback presenti sulla pagina home del sito possono essere configurate per essere compilate anche da utenti non autenticati.

È possibile usare il feedback per:

- valutare i corsi, aiutando ad individuare aree di miglioramento per edizioni future
- consentire ai partecipanti di prenotare moduli del corso ed eventi
- ricevere sondaggi su preferenze di corsi e politiche da adottare da parte di utenti non autenticati
- ricavare informazioni in forma anonima su casi di bullismo

[? Aiuto ulteriore](#)

Indietro

Aggiungi



Questionario di gradimento

Équipe
 Formative
 Territoriali

InnovaMenti+
METODOLOGIE

10. Indica quanto sei soddisfatto rispetto ai contenuti trattati nei moduli del MOOC **!**

Modifica ▾

Per niente soddisfatto Poco soddisfatto Né soddisfatto né insoddisfatto Soddisfatto Completamente soddisfatto

11. Indica quale metodologia pensi di applicare nella tua didattica **!**

Modifica ▾

Gamification Inquiry Tinkering Storytelling Hackathon Nessuna

Modifica ▾

Modifica ▾

Indica quanto sei soddisfatto/a rispetto ai tuoi bisogni formativi, relativamente a:

12. Metodologie dell'intervento **!**

Modifica ▾

Per niente soddisfatto Poco soddisfatto Né soddisfatto né insoddisfatto Soddisfatto Completamente soddisfatto

13. Materiali offerti **!**

Modifica ▾

Per niente soddisfatto Poco soddisfatto Né soddisfatto né insoddisfatto Soddisfatto Completamente soddisfatto

14. Tecnologie utilizzate **!**

Modifica ▾

Per niente soddisfatto Poco soddisfatto Né soddisfatto né insoddisfatto Soddisfatto Completamente soddisfatto

Cruscotto amministratore

InnovaMenti_Metodologie

CRUSCOTTO

ISCRIZIONI 1

ESITI

INFORMAZIONI

ABILITAZIONI

Dati Principale



Stato del corso:
CONFERMA ISCRIZIONI



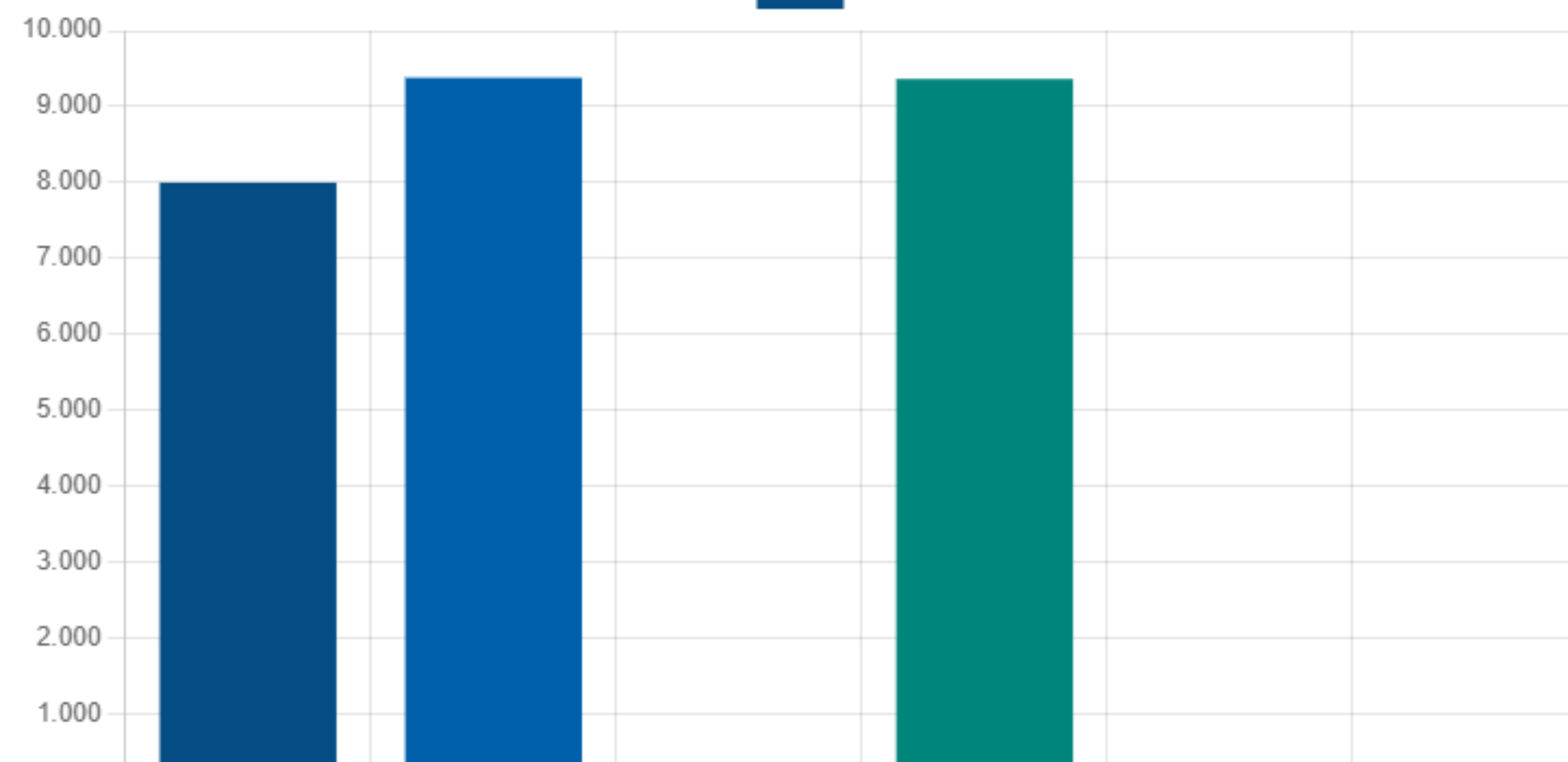
Iscrizione:
19/11/2022 ↔ 12/12/2022



Percorso attivo:
12/12/2022 ↔ 30/06/2023

Grafico gestione posti

🪑	POSTI DISPONIBILI	8000
👤	CANDIDATI	9381
⏸	DA CONFERMARE	1
✓	CONFERMATI	9365
✗	NON CONFERMATI	15
🕒	RISERVE	0



Moodle integrato con ScuolaFutura

CRUSCOTTO

I MIEI PERCORSI

TUTTI I PERCORSI

INFORMAZIONI UTILI

PROFILO

I MIEI PERCORSI

Cerca per: Parola chiave o ID perco

Filtra per: Nessun filtro

Mostra 10 percorsi

Ordina per Nome percorso Ordine Crescente

Nome percorso	Categoria	Corso attivo	Stato	Azione
 Competenze di base e digitali. Italiano e inglese.	TRANSIZIONE DIGITALE	dal 02/03/2023 al 12/04/2023	⏸ CANDIDATURA IN ATTESA DI CONFERMA	SEGUI IL PERCORSO
 Competenze di base e digitali. Italiano e matematica	TRANSIZIONE DIGITALE	dal 28/02/2023 al 12/04/2023	⏸ CANDIDATURA IN ATTESA DI CONFERMA	SEGUI IL PERCORSO
 InnovaMenti_Metodologie	TRANSIZIONE DIGITALE	dal 12/12/2022 al 30/06/2023	✓ PERCORSO COMPLETATO	SCARICA L'ATTESTATO
 InnovaMenti_Tech	TRANSIZIONE DIGITALE	dal 12/12/2022 al 30/06/2023	➔ PERCORSO ATTIVO	SEGUI IL PERCORSO

Mostra da 1 a 4 di 4 percorsi

Precedente 1 Successivo