



CODYTRIP PROCIDA NAPOLI PROCEDURA PER ISCRIZIONE SU S.O.F.I.A.

Premessa

Questo tutorial illustra passo-passo la procedura di iscrizione all'attività formativa associata a CodyTrip sulla piattaforma S.O.F.I.A., secondo il modello di "formazione sul campo".

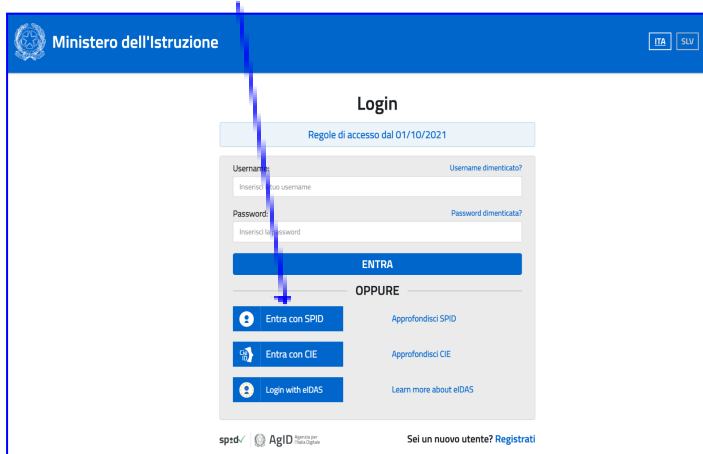
Il tutorial fa riferimento al contesto descritto al seguente indirizzo, che spiega le ulteriori procedure di iscrizione a CodyTrip e le condizioni per ottenere gli attestati di completamento: <https://codemooc.org/codytrip-su-sofia>,

La sola iscrizione a S.O.F.I.A. non comporta infatti l'iscrizione a CodyTrip, né il soddisfacimento dei requisiti per il rilascio dell'attestato.

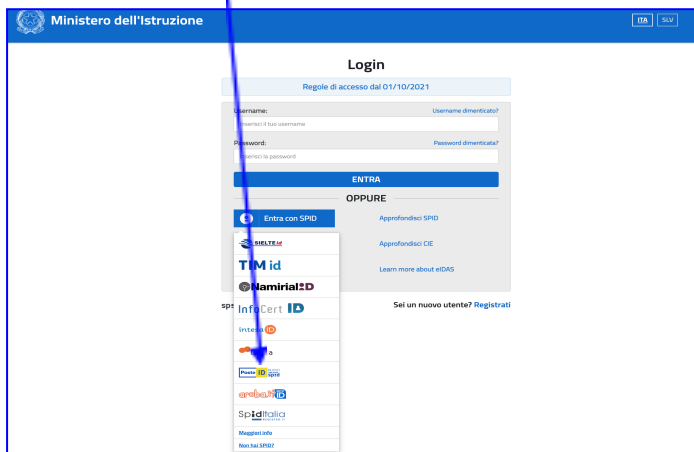
1. Andare alla piattaforma SOFIA <https://sofia.istruzione.it/> e clicca su **"ACCEDI"**



2. Cliccare su **"ENTRA CON SPID"**



3. Scegliere un canale per accedere alla piattaforma SOFIA con SPID



4. Inserire email e password per lo spid e cliccare su “ENTRA CON SPID”

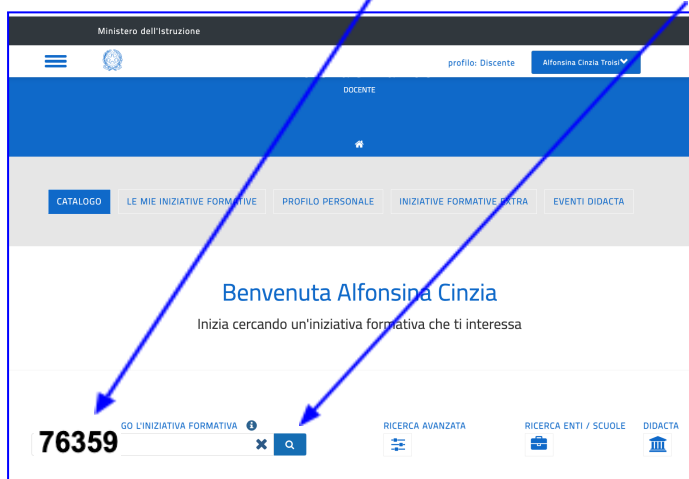


5. Una volta fatto il login, ricercare il corso

Questi i dati:

ID iniziativa formativa: **76359**

Cliccare sulla lente per ricercare



6. Selezionare il corso indicato

Ministero dell'Istruzione

profilo: Discente Alfonsina Cinzia Troisi

Ricerca

CERCA NEL CATALOGO L'INIZIATIVA FORMATIVA

76359

RICERCA AVANZATA

RICERCA ENTI / SCUOLE

Risultati Ricerca

Campustore Academy
CodyTrip a Procida e a Napoli

14 h

7. Cliccare sulla freccia alla tua destra, accanto alla data di svolgimento:

Ministero dell'Istruzione

profilo: Discente Alfonsina Cinzia Troisi

Ricerca / Dettaglio Iniziativa

CodyTrip a Procida e a Napoli
(Iniziativa formativa ID.76359)

CodyTrip offre opportunità didattiche e culturali a distanza, ispirate al modello dei viaggi di istruzione, che possono essere liberamente usate da Scuole e insegnanti per espandere l'offerta formativa. L'uso appropriato di tecnologie digitali consente di spingere CodyTrip oltre i limiti di una normale gita, favorendo la partecipazione attiva a grandi eventi, visitando luoghi che nessun turista ha mai visitato, usufruendo di esperti di chiara fama e di guide d'eccezione, vivendo esperienze insolite, svolgendo attività con i propri compagni e, contemporaneamente, con migliaia di altri coetanei. Grazie a soluzioni tecniche appositamente studiate, tutta la gita può essere seguita da un qualsiasi dispositivo collegato ad Internet, senza necessità di applicazioni specifiche.

OBIETTIVI

La formazione sul campo proposta si prefigge i seguenti obiettivi: - Introdurre i docenti all'utilizzo ibrido di tecnologie digitali innovative per lo svolgimento in classe di attività coordinate a distanza - Proporre nuove modalità di utilizzo di risorse online per l'educazione civica digitale - Proporre nuove forme di preparazione al turismo culturale - Applicare il pensiero computazionale nella didattica - Offrire spunti autorevoli e originali per l'educazione alla salvaguardia dell'ambiente marino

EDIZIONI

ID.112452 2022	Iscrizioni dal 12-09-2022 al 01-10-	Svolgimento dal 02-10-2022 al 04-10-2022
-------------------	-------------------------------------	--

PROMOTORE

Campustore Academy

VAI AL SITO

SPECIFICHE

Ambiti formativi: Conoscenza e rispetto della realtà naturale e ambientale; Gestione della classe e problematiche relazionali; Innovazione didattica e didattica digitale; Metodologie e attività laboratoriali; Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media

Destinatari: Docenti scuola primaria; Docenti scuola secondaria I grado

Mappatura delle competenze: Saper progettare attività di coding e robotica educativa per

8. Cliccare sul “ISCRIVITI ORA”

Ministero dell'Istruzione

profilo: Discente Alfonsina Cinzia Troisi

CodyTrip a Procida e a Napoli

(Iniziativa formativa ID.76359)

CodyTrip offre opportunità didattiche e culturali a distanza, ispirate al modello dei viaggi di istruzione, che possono essere liberamente usate da Scuole e insegnanti per espandere l'offerta formativa. L'uso appropriato di tecnologie digitali consente di spingere CodyTrip oltre i limiti di una normale gita, favorendo la partecipazione attiva a grandi eventi, visitando luoghi che nessun turista ha mai visitato, usufruendo di esperti di chiara fama e di guide d'eccezione, vivendo esperienze insolite, svolgendo attività con i propri compagni e, contemporaneamente, con migliaia di altri coetanei. Grazie a soluzioni tecniche appositamente studiate, tutta la gita può essere seguita da un qualsiasi dispositivo collegato ad Internet, senza necessità di applicazioni specifiche.

OBIETTIVI

La formazione sul campo proposta si prefigge i seguenti obiettivi: - Introdurre i docenti all'utilizzo ibrido di tecnologie digitali innovative per lo svolgimento in classe di attività coordinate a distanza - Proporre nuove modalità di utilizzo di risorse online per l'educazione civica digitale - Proporre nuove forme di preparazione al turismo culturale - Applicare il pensiero computazionale nella didattica - Offrire spunti autorevoli e originali per l'educazione alla salvaguardia dell'ambiente marino

EDIZIONI

ID.112452	Iscrizioni dal 12-09-2022 al 01-10-2022	Svolgimento dal 02-10-2022 al 04-10-2022
Modalità di erogazione: E-learning; Laboratorio		
Sede di svolgimento: NA PROCIDA 80079 Museo del Mare di Procida e la Stazione Zoologica Anton Dohrn di Napoli		
Informazioni logistiche: Gita online		
Link: https://codemooc.org/codytrip-2022-procida		
Materiali e tecnologie utilizzate: LIM; Tablet; Video; pc; web		
Contatti:		
Numero chiuso:		

[APPROFONDISCI](#) [ISCRIVITI ORA](#)

Campustore Academy

[VAI AL SITO](#)

SPECIFICHE

Ambiti formativi: Conoscenza e rispetto della realtà naturale e ambientale; Gestione della classe e problematiche relazionali; Innovazione didattica e didattica digitale; Metodologie e attività laboratoriali; Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media

Destinatari: Docenti scuola primaria; Docenti scuola secondaria I grado

Mappatura delle competenze: Saper progettare attività di coding e robotica educativa per la scuola primaria e secondaria di I grado Saper mediare in tempo reale contenuti culturali erogati da esperti esterni Saper favorire lo sviluppo dell'espressione personale e della creatività Saper cogliere opportunità di arricchimento dell'offerta formativa Saper costruire lezioni innovative e coinvolgenti che sfruttino efficacemente le tecnologie digitali Saper gestire attività ibride che combinano attività in aula e interazioni online

Metodi di verifica finale:

9. Flaggare i DUE campi, poi cliccare su “PROSEGUI” per poter proseguire

Ministero dell'Istruzione

profilo: Discente Alfonsina Cinzia Troisi

ISCRIZIONE EDIZIONE

[Home](#) / [Ricerca](#) / [Dettaglio iniziativa](#) / [Iscrizione all'edizione](#)

CodyTrip a Procida e a Napoli

(Iniziativa formativa ID.76359)

Edizione ID.112452

Iscrizioni dal 12-09-2022 al 01-10-2022

Svolgimento dal 02-10-2022 al 04-10-2022

☒ *Consapevole delle responsabilità penali e degli effetti amministrativi derivanti dalla falsità in atti e dalle dichiarazioni mendaci (così come previsto dagli artt. 75 e 76 del D.P.R. n. 445 del 28.12.2000), ai sensi e per gli effetti di cui agli artt. 46 e 47 del medesimo D.P.R. n. 445 del 28.12.2000, dichiaro di essere stato autorizzato dal Dirigente scolastico della scuola in cui presto servizio a partecipare al suddetto percorso formativo durante l'orario di servizio o che l'attività formativa è svolta al di fuori dell'orario di servizio.*

☒ *Il Ministero dell'Istruzione, in qualità di titolare del trattamento, informa che tutti i dati personali che riguardano i docenti utilizzati dalla Piattaforma, saranno trattati in osservanza dei presupposti e dei limiti stabiliti dal Regolamento UE 2016/679 relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché dalla legge e dai regolamenti, al fine di svolgere le funzioni istituzionali di monitoraggio sulla qualità dell'offerta formativa per l'aggiornamento professionale. In particolare, i seguenti dati (cognome, nome, codice fiscale, email, scuola o ambito di servizio, stato d'iscrizione, voucher (carta del docente), sono comunicati nel rispetto della normativa vigente a Enti/Associazioni accreditate ai sensi della direttiva numero 170/2016, esclusivamente per le finalità legate alla gestione amministrativa delle iniziative formative a cui ci si è iscritti. Il conferimento dei dati personali è facoltativo. L'eventuale rifiuto di conferirli può comportare l'impossibilità di utilizzare la Piattaforma e fruire dei relativi servizi di iscrizione a percorsi formativi.*

VOUCHER CARTA DOCENTE:

[Vai al portale Carta del Docente](#)

[ESCI](#) [PROSEGUI](#)

PROMOTORE

Campustore Academy

[VAI AL SITO](#)

SPECIFICHE

Ambiti formativi: Conoscenza e rispetto della realtà naturale e ambientale; Gestione della classe e problematiche relazionali; Innovazione didattica e didattica digitale; Metodologie e attività laboratoriali; Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media

Destinatari: Docenti scuola primaria; Docenti scuola secondaria I grado

Mappatura delle competenze: Saper progettare attività di coding e robotica educativa per la scuola primaria e secondaria di I grado Saper mediare in tempo reale contenuti culturali erogati da esperti esterni Saper favorire lo sviluppo dell'espressione personale e della creatività Saper cogliere opportunità di arricchimento dell'offerta formativa Saper costruire lezioni innovative e coinvolgenti che sfruttino efficacemente le tecnologie digitali Saper gestire attività ibride che combinano attività in aula e interazioni online

Metodi di verifica finale:

10. L'ISCRIZIONE È COMPLETATA

Al link indicato nel popup che compare in alto, è possibile accedere alla pagina di CODIYTRIP: non si deve formalizzare niente altro!

The screenshot shows the official website of the Ministero dell'Istruzione. A white popup box is centered on the screen, displaying the following text: "Informazioni iscrizione", "La tua iscrizione è stata registrata con successo, per effettuare il perfezionamento vai al seguente LINK che puoi ritrovare nella tua area privata", and a "CHIUDI" button. The background website has a blue header with the ministry's logo and navigation links. Below the header, the main content area features the title "CodyTrip a Procida e a Napoli" with the initiative ID 76359. The text describes the initiative as a digital learning opportunity for teachers, involving field trips and the use of digital resources. It lists objectives such as introducing hybrid digital technologies and promoting new digital resource modalities. The "EDIZIONI" section shows the current edition (ID 112452, 2022) with registration dates from 12-09-2022 to 01-10-2022 and completion dates from 02-10-2022 to 04-10-2022. On the right, the "PROMOTORE" is Campustore Academy, with a "VAI AL SITO" button. The "SPECIFICHE" section lists the formative areas (knowledge and respect for natural and environmental reality, classroom and problem-solving relational innovation, didactic and digital methodology, and laboratory activities) and the target audience (primary and secondary school teachers). It also mentions the mapping of competencies, specifically the ability to design coding and robotics educational activities for primary and secondary school.

Ministero dell'Istruzione

Informazioni iscrizione

La tua iscrizione è stata registrata con successo, per effettuare il perfezionamento vai al seguente LINK che puoi ritrovare nella tua area privata

CHIUDI

Alfonsina Cinzia Troisi

CODYTRIP A PROCIDA E A NAPOLI

Ricerca / Dettaglio Iniziativa

CodyTrip a Procida e a Napoli
(Iniziativa formativa ID.76359)

CodyTrip offre opportunità didattiche e culturali a distanza, ispirate al modello dei viaggi di istruzione, che possono essere liberamente usate da Scuole e insegnanti per espandere l'offerta formativa. L'uso appropriato di tecnologie digitali consente di spingere CodyTrip oltre i limiti di una normale gita, favorendo la partecipazione attiva a grandi eventi, visitando luoghi che nessun turista ha mai visitato, usufruendo di esperti di chiara fama e di guide d'eccezione, vivendo esperienze insolite, svolgendo attività con i propri compagni e, contemporaneamente, con migliaia di altri coetanei. Grazie a soluzioni tecniche appositamente studiate, tutta la gita può essere seguita da un qualsiasi dispositivo collegato ad Internet, senza necessità di applicazioni specifiche.

OBIETTIVI

La formazione sul campo proposta si prefigge i seguenti obiettivi: - Introdurre i docenti all'utilizzo ibrido di tecnologie digitali innovative per lo svolgimento in classe di attività coordinate a distanza - Proporre nuove modalità di utilizzo di risorse online per l'educazione civica digitale - Proporre nuove forme di preparazione al turismo culturale - Applicare il pensiero computazionale nella didattica - Offrire spunti autorevoli e originali per l'educazione alla salvaguardia dell'ambiente marino

EDIZIONI

ID.112452 2022 Iscrizioni dal 12-09-2022 al 01-10-2022 Svolgimento dal 02-10-2022 al 04-10-2022

PROMOTORE

Campustore Academy

VAI AL SITO

SPECIFICHE

Ambiti formativi: Conoscenza e rispetto della realtà naturale e ambientale; Gestione della classe e problematiche relazionali; Innovazione didattica e didattica digitale; Metodologie e attività laboratoriali; Sviluppo della cultura digitale ed educazione ai media

Destinatari: Docenti scuola primaria; Docenti scuola secondaria I grado

Mappatura delle competenze: Saper progettare attività di coding e robotica educativa per la scuola primaria e secondaria di I grado Saper mediare in tempo reale contenuti culturali erogati da esperti esterni Saper