



LP05IT10

# TRAIN THE TRAINER - AULA

Un percorso dedicato ai docenti

**learningpath** **TRAIN THE TRAINER - AULA**  
un percorso dedicato ai docenti  
versione 2016 **skilla**

**Il percorso**  
Tutti gli strumenti per gestire un processo formativo completo: dalla definizione dei bisogni iniziali alla valutazione dei risultati. Un percorso per trasformare ogni lezione in un evento che lasci il segno!

**Ti riconosci? Pensa alla tua meta**

- Voglio progettare e costruire esperienze di apprendimento di successo.
- Voglio superare la paura e gestire presentazioni coinvolgenti e brillanti.
- Voglio creare presentazioni efficaci per catturare l'attenzione e l'attenzione dell'aula.
- Voglio tener conto della diversità di inclinazioni e talenti dei partecipanti e valorizzarli in modo ottimale.

**STEPS** Test iniziale

Rifletti sulla tua attività lavorativa e su quella professionale

Rifletti sulle tue capacità, nessuno può volarteli meglio di te!

ORA TOCCA TE!	VERBA VASA	VERBA LIBERAS
<b>L'ARTE DI TENERE UNA LEZIONE</b> Piani didattici ANALISI DI APPRENDIMENTO ANALISI DEI BISOGNI IL PROCESSO FORMATIVO L'ARTE DI TENERE UNA LEZIONE IL METODO IL METODO	<b>ESERCIZI</b> COME GESTIRE LE DOMANDE IL CONTROLLO DI UNA LEZIONE IL METODO IL METODO	<b>STILI DI APPRENDIMENTO E INTELLIGENZE MULTIPLE</b> Piani didattici IL METODO IL METODO IL METODO IL METODO IL METODO

Tutti gli strumenti per gestire un processo formativo completo: dalla definizione dei bisogni iniziali alla valutazione dei risultati. Un percorso per trasformare ogni lezione in un evento interattivo.

## Ti riconosci? Pensa alla tua meta!

- ✓ Voglio progettare e costruire esperienze di apprendimento di successo.
- ✓ Voglio creare presentazioni efficaci per catturare l'attenzione dell'aula.
- ✓ Voglio superare la paura e gestire presentazioni coinvolgenti e brillanti.
- ✓ Voglio tener conto della diversità di inclinazioni e talenti dei partecipanti e valorizzarli in modo ottimale.

## Per chi è pensato

Il learningPath si rivolge ai docenti che desiderano sviluppare competenze di progettazione e gestione dell'aula, costruendo esperienze di apprendimento di successo.



## La metafora scelta

Per questo target abbiamo pensato alla metafora sportiva. Per condurre aule brillanti, interattive ed efficaci infatti non occorrono doti innate, ma competenze che si apprendono e si sviluppano nel tempo.

## TEST INIZIALE

### L'ARTE DI TENERE UNA LEZIONE

- pillola - PRINCIPI DI ANDRAGOGIA
- pillola - IL PROCESSO FORMATIVO
- pillola - L'ARTE DI TENERE UNA LEZIONE
- pillola - TECNICHE DI GESTIONE DELL'AULA
- pillola - COME REALIZZARE MATERIALI DIDATTICI EFFICACI
- pillola - LA VALUTAZIONE E L'AUTOVALUTAZIONE

- eBook - COME GESTIRE LE DOMANDE
- eBook - I CONTENUTI DI UNA LEZIONE
- eBook - I PARTECIPANTI ALLA TUA LEZIONE

## TEST FINALE

### approfondimento

#### PARLARE IN PUBBLICO

- pillola - PARLARE IN PUBBLICO
- pillola - PARLARE IN PUBBLICO: VINCERE LA PAURA
- pillola - PARLARE IN PUBBLICO: COMUNICARE PER COINVOLGERE

- eBook - COME UTILIZZARE LA PROPRIA VOCE
- eBook - COME RAGGIUNGERE L'OBIETTIVO DELLA TUA PRESENTAZIONE
- eBook - PARLARE IN PUBBLICO CON CREATIVITÀ

Sono inclusi spunti per la **gamification**, una selezione di **link di video** e **articoli dal web** e una **campagna di comunicazione** (mail teaser e infografica) associata al percorso.

