



eu-track
Innovations

Piano dell'Offerta Formativa

EU-TRACK Innovations S.A.S. & Co. di Tramonti Michela
Viale Europa, 95 - Terracina (LT)
P.IVA: 03309320590
Iscritta sul MEPA

e-mail: info@eu-track.eu
Sito web: www.eu-track.eu

INDICE

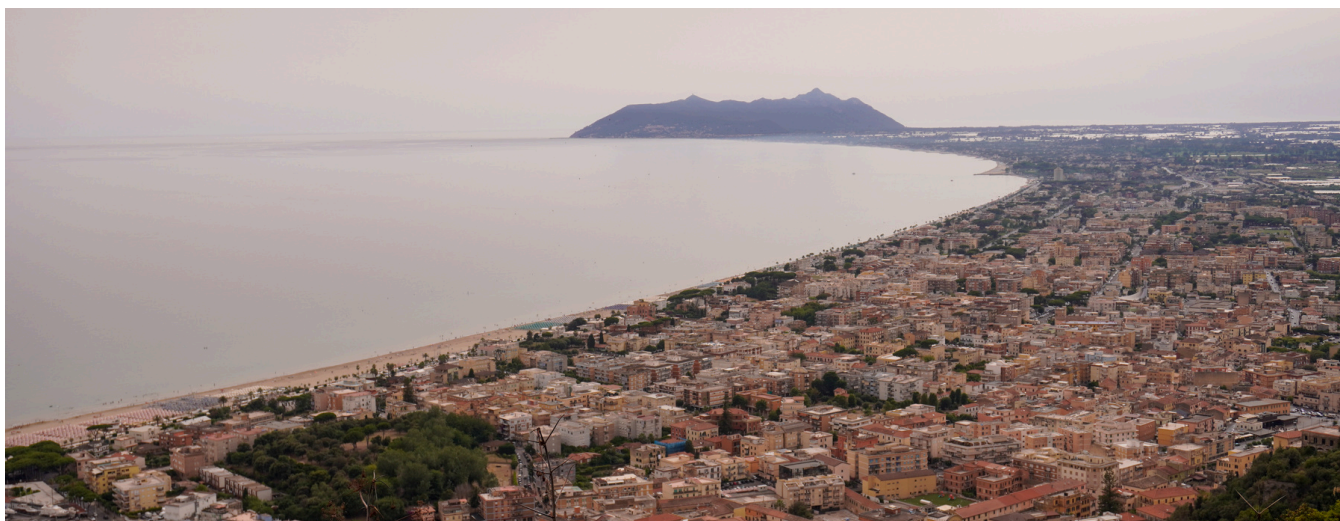
Chi Siamo	3
Flessibilità dell'Offerta Formativa	4
Project Management per la Scuola	5
Didattica Digitale e Innovazione Metodologica	6
STEM e Didattica Laboratoriale	7
Intelligenza Artificiale e Didattica	8
Realtà Virtuale e Aumentata con CoSpaces EDU	9
Design Thinking per la Didattica Innovativa	10
Digital Storytelling per l'Apprendimento	11
Green Skills e Sostenibilità nella Scuola	12
Google Workspace for Education	13
Chromebook nella Didattica	14
Tecniche di Gamification nella Didattica	15
Monitor Interattivi Touch nella Didattica	16
Staff Didattico	17
Testimonianze	18
Contatti	19



CHI SIAMO

EU-Track Innovations S.A.S. è un Centro di Ricerca all'avanguardia, impegnato nell'avanzamento dell'innovazione attraverso un approccio multidisciplinare. Integrando competenze in ingegneria geotecnica, nanotecnologie, ICT, educazione, sociologia, STE(A)M, robotica educativa e intelligenza artificiale (AI), colmiamo il divario tra ricerca scientifica e applicazioni pratiche.

Con una solida base accademica e una visione imprenditoriale, promuoviamo il progresso sfruttando le tecnologie più avanzate e incentivando la collaborazione a livello europeo e internazionale.



Le attività educative e formative sono state progettate e sviluppate sulla base delle indicazioni del Ministero dell'Istruzione e del Merito - DM 170/2016, PNRR Scuola, Piano Scuola 4.0 e Linee guida per l'orientamento (2022).

Ogni corso include una parte teorica, finalizzata ad approfondire la conoscenza dell'argomento selezionato, e attività pratiche volte a favorire l'apprendimento e il raggiungimento degli obiettivi formativi.

FLESSIBILITÀ DELL'OFFERTA FORMATIVA

L'azienda opera da anni nel settore della formazione del personale scolastico e non , offrendo percorsi altamente qualificati per educatori, professionisti, docenti di ogni ordine e grado e per il personale ATA.

Tutti i corsi presenti nel nostro catalogo possono essere personalizzati su richiesta per rispondere alle esigenze specifiche del singolo istituto.

È possibile modulare:

- Durata del corso.
- Contenuti e obiettivi formativi.
- Modalità di erogazione (in presenza, a distanza sincrona/asincrona o blended).

Grazie alla nostra esperienza e a formatori qualificati, garantiamo massima flessibilità organizzativa.

In caso di personalizzazione, il costo del corso verrà concordato direttamente con l'Istituto, in base al progetto formativo concordato.

? L'argomento desiderato non è presente nel catalogo?

💡 Progettiamo insieme percorsi formativi ad hoc, costruiti in base alle specifiche esigenze dell'Istituto.

Il nostro obiettivo è offrire una formazione sempre attuale, mirata e su misura, anche su argomenti innovativi o emergenti.

Ogni nuova competenza è un'opportunità in più per ispirare, guidare e innovare!

PROJECT MANAGEMENT PER LA SCUOLA

Codice Prodotto: PM-EDU-2025

Il percorso formativo è volto a sviluppare competenze nella preparazione e gestione di progetti più o meno complessi (es. Erasmus+), con l'uso di strumenti di pianificazione, gestione delle risorse e monitoraggio degli obiettivi.

Destinatari

Dirigenti Scolastici, Docenti della Scuola Primaria, Secondaria di I e II grado, Personale ATA, Professionisti nel settore educativo.

Numero Partecipanti

Minimo: 10 - Massimo: 30

Modalità di Erogazione

Erogato in modalità blended con webinar e attività laboratoriali in presenza.

Durata

A partire da **20 ore**:
(12 ore sincrone online/presenza, 4 ore in autoformazione asincrona)

Prezzo Unitario

€ 145,00 + IVA o esente IVA se applicabile

Il corso è personalizzabile su richiesta dell'istituto scolastico, in base alle esigenze relative a durata, contenuti, modalità di erogazione e alla selezione del gruppo target.

In tal caso, il costo sarà concordato direttamente con la parte interessata.

Certificazione Rilasciata

Attestato di partecipazione con indicazione delle competenze acquisite.



Contenuti Principali

- Introduzione al Project Management: concetti base
- Preparazione della proposta progettuale
- Pianificazione e gestione del tempo
- Budget, risorse, stakeholder e report
- Progettazione educativa (Erasmus+)
- Valutazione dei progetti e monitoraggio
- Costruire la rete di contatti

Obiettivi Formativi

- Apprendere le tecniche base per la preparazione e gestione di progetti
- Acquisire strumenti per redigere, pianificare, monitorare e valutare progetti scolastici
- Promuovere la cultura progettuale nella scuola

Metodologia didattica

Esercitazioni pratiche su casi studio, Utilizzo di strumenti digitali (Excel, Google Workspace), Simulazioni guidate di un progetto scolastico, Cooperative learning e problem solving

DIDATTICA DIGITALE E INNOVAZIONE METODOLOGICA

Codice Prodotto: DID-DIG-2025

Il corso fornisce competenze teoriche e pratiche per l'integrazione efficace delle tecnologie digitali nei processi di insegnamento/apprendimento, in linea con il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) e il Quadro di Riferimento Europeo DigCompEdu, come previsto dal DM 170/2016 e dalla Legge 107/2015.

Destinatari

Docenti della scuola dell'infanzia, primaria, secondaria di I e II grado. Personale educativo e formatori.

Numero Partecipanti

Minimo: 10 - Massimo: 30

Modalità di Erogazione

Erogato in modalità blended con webinar e attività laboratoriali in presenza.

Durata

A partire da **25 ore**

(15 ore sincrone online/presenza, 5 ore in autoformazione asincrona)

Prezzo Unitario

€ 145,00 + IVA o esente IVA se applicabile

Il corso è personalizzabile su richiesta dell'istituto scolastico, in base alle esigenze relative a durata, contenuti, modalità di erogazione e alla selezione del gruppo target.

In tal caso, il costo sarà concordato direttamente con la parte interessata.

Certificazione Rilasciata

Attestato di partecipazione con indicazione delle competenze acquisite.



Contenuti Principali

- Le competenze digitali del docente: framework DigCompEdu
- Ambienti digitali per la didattica collaborativa
- Strumenti digitali per la valutazione formativa
- Gamification e storytelling digitale
- Creazione di contenuti multimediali
- Intelligenza artificiale e nuove tecnologie emergenti nella scuola
- Privacy, copyright e sicurezza online

Obiettivi Formativi

- Sviluppare competenze digitali professionali e didattiche
- Promuovere metodologie innovative e inclusive
- Potenziare l'uso consapevole degli strumenti digitali
- Favorire l'inclusione attraverso le tecnologie

Metodologia didattica

Approccio laboratoriale, learning by doing, cooperative learning, project-based learning, flipped classroom.

INTELLIGENZA ARTIFICIALE E DIDATTICA

Codice Prodotto: IA-EDU-2025

Il corso introduce l'uso dell'intelligenza artificiale nel contesto educativo, esplorando strumenti di IA generativa, la personalizzazione dell'apprendimento, l'analisi predittiva dell'apprendimento e l'utilizzo di ChatGPT in aula.

Destinatari

Docenti della Scuola Primaria, Secondaria di I e II grado, Professionisti nel settore educativo.

Numero Partecipanti

Minimo: 10 - Massimo: 30

Modalità di Erogazione

Erogato in modalità blended con webinar e attività laboratoriali in presenza.

Durata

A partire da **20 ore**:
(12 ore sincrone online/presenza, 4 ore in autoformazione asincrona)

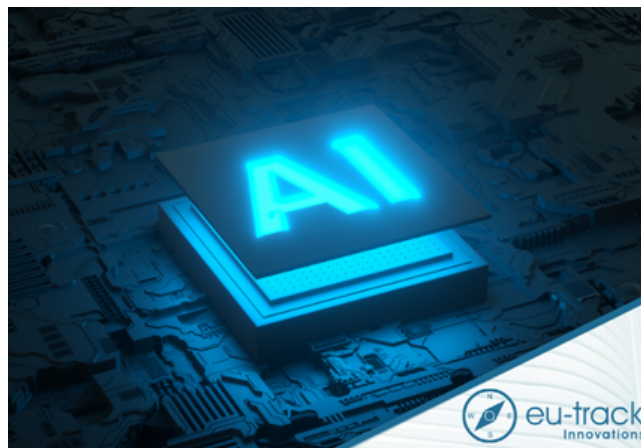
Prezzo Unitario

€ 160,00 + IVA o esente IVA se applicabile

Il corso è personalizzabile su richiesta dell'istituto scolastico, in base alle esigenze relative a durata, contenuti, modalità di erogazione e alla selezione del gruppo target.
In tal caso, il costo sarà concordato direttamente con la parte interessata.

Certificazione Rilasciata

Attestato di partecipazione con indicazione delle competenze acquisite.



Contenuti Principali

- Cos'è l'Intelligenza Artificiale: definizioni, storia, potenzialità
- ChatGPT, strumenti generativi (testo, immagine, video)
- Personalizzazione dell'apprendimento con IA
- Esempi di applicazioni nella scuola
- Etica e sicurezza nell'uso dell'IA.

Obiettivi Formativi

- Comprendere le basi dell'IA e i suoi possibili usi nella didattica
- Saper progettare attività didattiche integrate con strumenti di IA
- Riflettere sulle implicazioni etiche e sociali dell'IA in classe.

Metodologia Didattica

Lezioni frontali/online interattive,
Laboratori pratici su strumenti IA,
Simulazioni d'uso nella didattica,
Discussioni guidate ed etica applicata.

REALTÀ AUMENTATA E VIRTUALE CON COSPACES EDU

Codice Prodotto: RA-COSP-2025

Corso interattivo sull'uso di CoSpaces Edu per la creazione di ambienti 3D, realtà aumentata e virtuale a fini didattici. Ideale per sviluppare storytelling digitale, coding e competenze spaziali negli studenti.

Destinatari

Docenti della Scuola Primaria, Secondaria di I e II grado, Professionisti nel settore educativo.

Numero Partecipanti

Minimo: 10 - Massimo: 30

Modalità di Erogazione

Erogato in modalità blended con webinar e attività laboratoriali in presenza.

Durata

A partire da **20 ore**:
(12 ore sincrone online/presenza, 4 ore in autoformazione asincrona)

Prezzo Unitario

€ 165,00 + IVA o esente IVA se applicabile

Il corso è personalizzabile su richiesta dell'istituto scolastico, in base alle esigenze relative a durata, contenuti, modalità di erogazione e alla selezione del gruppo target.

In tal caso, il costo sarà concordato direttamente con la parte interessata.

Accesso a piattaforma CoSpaces incluso per la durata del corso.

Certificazione Rilasciata

Attestato di partecipazione con indicazione delle competenze acquisite.



Contenuti Principali

- Introduzione alla realtà aumentata (AR) e virtuale (VR)
- Ambienti immersivi in educazione
- Uso di CoSpaces Edu: interfaccia, funzionalità, codice Co-Blocks
- Creazione di ambienti narrativi interattivi
- Applicazioni multidisciplinari (STEM/STE(A)M)

Obiettivi Formativi

- Comprendere il potenziale educativo di AR/VR
- Saper utilizzare CoSpaces Edu per creare esperienze immersive
- Integrare la narrazione digitale in attività didattiche innovative.
- Utilizzare le funzionalità di Co-Blocks per animare gli scenari e gli oggetti.

Metodologia Didattica

Tutorial guidati all'uso di CoSpaces, Attività progettuali collaborative, Learning by Doing e gamification, Condivisione e peer review dei progetti

DESIGN THINKING PER LA DIDATTICA INNOVATIVA

Codice Prodotto: DT-EDU-2025

Il corso offre una panoramica sulla metodologia del Design Thinking applicata alla progettazione didattica, promuovendo il problem solving creativo, la collaborazione e l'innovazione nei percorsi educativi.

Destinatari

Docenti della Scuola Primaria, Secondaria di I e II grado, Professionisti nel settore educativo.

Numero Partecipanti

Minimo: 10 - Massimo: 30

Modalità di Erogazione

Erogato in modalità blended con webinar e attività laboratoriali in presenza.

Durata

A partire da **20 ore**:
(12 ore sincrone online/presenza, 4 ore in autoformazione asincrona)

Prezzo Unitario

€ 160,00 + IVA o esente IVA se applicabile

Il corso è personalizzabile su richiesta dell'istituto scolastico, in base alle esigenze relative a durata, contenuti, modalità di erogazione e alla selezione del gruppo target.

In tal caso, il costo sarà concordato direttamente con la parte interessata.

Certificazione Rilasciata

Attestato di partecipazione con indicazione delle competenze acquisite.



Contenuti Principali

- Cos'è il Design Thinking: fasi e principi (Empatia, Definizione, Ideazione, Prototipazione, Test)
- Applicazione del DT nella progettazione didattica
- Strumenti e tecniche (canvas, brainstorming, user persona)
- Progetti didattici centrati sullo studente
- Valutazione e riflessione sul processo.

Obiettivi Formativi

- Sviluppare un mindset creativo e progettuale
- Applicare il Design Thinking per creare lezioni coinvolgenti e innovative
- Lavorare in modo collaborativo per risolvere problemi educativi reali.

Metodologia Didattica

Lavoro a gruppi e co-design, Laboratori pratici con toolkit visuali, Studio di casi ed esperienze scolastiche, Learning by doing e presentazione di prototipi.

DIGITAL STORYTELLING PER L'APPRENDIMENTO

Codice Prodotto: DSTORY-2025

Il corso guida i docenti nell'utilizzo del digital storytelling come strumento per lo sviluppo delle competenze narrative, digitali e creative, attraverso l'uso di app, video, podcast e presentazioni interattive.

Destinatari

Docenti della Scuola Primaria, Secondaria di I e II grado, Professionisti nel settore educativo.

Numero Partecipanti

Minimo: 10 - Massimo: 30

Modalità di Erogazione

Erogato in modalità blended con webinar e attività laboratoriali in presenza.

Durata

A partire da **20 ore**:
(12 ore sincrone online/presenza, 4 ore in autoformazione asincrona)

Prezzo Unitario

€ 145,00 + IVA o esente IVA se applicabile

Il corso è personalizzabile su richiesta dell'istituto scolastico, in base alle esigenze relative a durata, contenuti, modalità di erogazione e alla selezione del gruppo target.

In tal caso, il costo sarà concordato direttamente con la parte interessata.

Certificazione Rilasciata

Attestato di partecipazione con indicazione delle competenze acquisite.



Contenuti Principali

- Narrazione e apprendimento: il valore del racconto a scuola
- Struttura di una storia efficace (modello narrativo, personaggi, conflitto, risoluzione)
- Strumenti digitali per creare storie (video, audio, fumetti digitali, presentazioni interattive)
- Storytelling collaborativo e interdisciplinare
- Valutazione e condivisione dei progetti.

Obiettivi Formativi

- Saper progettare e realizzare narrazioni digitali didattiche
- Stimolare la creatività, la comunicazione e il pensiero critico
- Integrare media digitali nella didattica narrativa.

Metodologia Didattica

Workshop pratici con strumenti digitali, Lavoro di gruppo su progetti narrativi, Esercitazioni su narrazione visiva, testuale e sonora, Condivisione e revisione peer-to-peer.

GREEN SKILLS E SOSTENIBILITÀ NELLA SCUOLA

Codice Prodotto: GREEN-EDU-2025

Il corso promuove l'educazione ambientale e lo sviluppo sostenibile nella didattica, fornendo strumenti pratici per integrare le green skills nel curriculum scolastico, in linea con il quadro di riferimento delle competenze europee GreenComp.

Destinatari

Docenti della Scuola Primaria, Secondaria di I e II grado, Professionisti nel settore educativo.

Numero Partecipanti

Minimo: 10 - Massimo: 30

Modalità di Erogazione

Erogato in modalità blending con webinar e attività laboratoriali in presenza. Include esempi pratici e toolkit educativi.

Durata

A partire da **25 ore**
(15 ore sincrone online/presenza, 5 ore in autoformazione asincrona)

Prezzo Unitario

€ 160,00 + IVA o esente IVA se applicabile

Il corso è personalizzabile su richiesta dell'istituto scolastico, in base alle esigenze relative a durata, contenuti, modalità di erogazione e alla selezione del gruppo target.

In tal caso, il costo sarà concordato direttamente con la parte interessata.

Certificazione Rilasciata

Attestato di partecipazione con indicazione delle competenze acquisite.



Contenuti Principali

- Educazione alla sostenibilità ambientale, economica e sociale
- Come utilizzare il framework del GreenComp per sviluppare competenze per la sostenibilità.
- Agenda 2030 e obiettivi di sviluppo sostenibile (SDGs)
- Green skills e competenze trasversali per i cittadini del futuro
- Laboratori di progettazione sostenibile (orti scolastici, energie rinnovabili, riciclo)
- Integrazione nel curriculum scolastico.

Obiettivi Formativi

- Acquisire conoscenze di base su ambiente e sostenibilità
- Promuovere comportamenti responsabili negli studenti
- Progettare attività educative orientate alla cittadinanza attiva e sostenibile

Metodologia Didattica

Approccio esperienziale e interdisciplinare, Project work e compiti di realtà, Utilizzo di casi reali e simulazioni, Coinvolgimento attivo e riflessione critica.

GOOGLE WORKSPACE FOR EDUCATION – STRUMENTI E STRATEGIE DIDATTICHE

Codice Prodotto: GWORK-2025

Corso Pratico sull'Uso degli Strumenti Google Workspace per una Didattica Collaborativa e Digitale

Il corso offre una formazione pratica sull'utilizzo degli strumenti Google Workspace (Drive, Docs, Classroom, Meet, Calendar, Gmail) per creare una didattica collaborativa, organizzata e digitale, con l'integrazione e il supporto dell'Intelligenza Artificiale (Gemini).

Destinatari

Docenti della Scuola Primaria, Secondaria di I e II grado, Personale ATA, Professionisti nel settore educativo.

Numero Partecipanti

Minimo: 10 - Massimo: 30

Modalità di Erogazione

Erogato in modalità blended con webinar e attività laboratoriali in presenza.

Include esempi pratici e toolkit educativi.

Durata

A partire da **20 ore**:

(12 ore sincrone online/presenza, 4 ore in autoformazione asincrona)

Prezzo Unitario

€ 140,00+ IVA o esente IVA se, applicabile

Il corso è personalizzabile su richiesta dell'istituto scolastico, in base alle esigenze relative a durata, contenuti, modalità di erogazione e alla selezione del gruppo target.

In tal caso, il costo sarà concordato direttamente con la parte interessata.

Certificazione Rilasciata

Attestato di partecipazione con indicazione delle competenze acquisite.



Contenuti Principali

- Panoramica di Google Workspace
- Google Drive e organizzazione documenti
- Operatività e collaborazione in Docs, Slides, Sheets
- Google Classroom e gestione delle classi virtuali
- Meet, Calendar, per interazione e creatività
- Gemini in Google Workspace.

Obiettivi Formativi

- Acquisire competenze per gestire lezioni e contenuti digitali
- Creare attività collaborative e coinvolgenti
- Integrare gli strumenti Workspace nella didattica quotidiana

Metodologia Didattica

Dimostrazioni guidate, Esercitazioni pratiche con casi studio, Attività individuali e collaborative, Creazione di unità didattiche digitali

CHROMEBOOK NELLA DIDATTICA

Codice Prodotto: CHRM-DID-2025

Il corso è progettato per fornire ai docenti le competenze necessarie per utilizzare i Chromebook come strumento didattico efficace e versatile. I partecipanti esploreranno le funzionalità dei Chromebook, impareranno a configurare e gestire questi dispositivi e a integrarli nelle attività educative quotidiane per una didattica digitale innovativa.

Destinatari

Docenti della Scuola Primaria, Secondaria di I e II grado, Personale ATA, Professionisti nel settore educativo.

Numero Partecipanti

Minimo: 10 - Massimo: 30

Modalità di Erogazione

Erogato in modalità blended con webinar e attività laboratoriali in presenza. Include esempi pratici e toolkit educativi.

Durata

A partire da **8 ore**:
(7 ore sincrone online/presenza, 1 ore in autoformazione asincrona)

Prezzo Unitario

€ 30,00+ IVA o esente IVA se, applicabile

Il corso è personalizzabile su richiesta dell'istituto scolastico, in base alle esigenze relative a durata, contenuti, modalità di erogazione e alla selezione del gruppo target.

In tal caso, il costo sarà concordato direttamente con la parte interessata.

Certificazione Rilasciata

Attestato di partecipazione con indicazione delle competenze acquisite.



Contenuti Principali

- Introduzione ai Chromebook: hardware, software.
- Configurazione e gestione di Chromebook per uso didattico.
- Utilizzo di Google Workspace per attività didattiche.
- Strumenti di collaborazione online e creazione di contenuti con Chromebook.
- Soluzioni di supporto e risoluzione dei problemi comuni con Chromebook.

Obiettivi Formativi

- Acquisire una conoscenza delle funzionalità dei Chromebook.
- Imparare a configurare i Chromebook.
- Sviluppare competenze nell'uso di applicazioni educative e strumenti di produttività su Chromebook.
- Utilizzare i Chromebook per promuovere un ambiente di apprendimento digitale inclusivo e interattivo.

Metodologia Didattica

Dimostrazioni guidate, Esercitazioni pratiche, Attività individuali e collaborative, Creazione di unità didattiche digitali

TECNICHE DI GAMIFICATION NELLA DIDATTICA

Codice Prodotto: GAM-DID-2025

Il corso si propone di fornire ai docenti le competenze necessarie per integrare la gamification nella didattica, trasformando il processo di apprendimento in un'esperienza coinvolgente. Attraverso l'utilizzo di dinamiche di gioco, i partecipanti apprenderanno come aumentare la motivazione degli studenti, migliorare la partecipazione e favorire l'apprendimento attivo.

Destinatari

Docenti della Scuola Primaria, Secondaria di I e II grado, Personale ATA, Professionisti nel settore educativo.

Numero Partecipanti

Minimo: 10 - Massimo: 30

Modalità di Erogazione

Erogato in modalità blended con webinar e attività laboratoriali in presenza. Include esempi pratici e toolkit educativi.

Durata

A partire da **8 ore**:
(7 ore sincrone online/presenza, 1 ore in autoformazione asincrona)

Prezzo Unitario

€ 25,00+ IVA o esente IVA se, applicabile

Il corso è personalizzabile su richiesta dell'istituto scolastico, in base alle esigenze relative a durata, contenuti, modalità di erogazione e alla selezione del gruppo target.

In tal caso, il costo sarà concordato direttamente con la parte interessata.

Certificazione Rilasciata

Attestato di partecipazione con indicazione delle competenze acquisite.



Contenuti Principali

- Introduzione alla gamification e alle sue teorie.
- Strumenti digitali per la gamification (es. Kahoot, Quizizz).
- Creazione di giochi educativi e sfide didattiche.
- Monitoraggio dei progressi tramite dinamiche ludiche.
- Valutazione dell'efficacia della gamification nell'apprendimento.

Obiettivi Formativi

- Comprendere i principi della gamification e applicarli nella didattica.
- Progettare attività didattiche interattive e coinvolgenti tramite la gamification.
- Utilizzare strumenti digitali per implementare giochi educativi e sfide.
- Monitorare i progressi degli studenti con meccaniche di gioco (badge, punti, classifiche).

Metodologia Didattica

Esercitazioni pratiche ed interattive, Discussione di gruppo, Progettazione attività gamificate.

MONITOR INTERATTIVI TOUCH NELLA DIDATTICA

Codice Prodotto: MONITOR-TOUCH-2025

Corso operativo per imparare a utilizzare i monitor interattivi touch in aula. Dalla gestione della lavagna digitale alla creazione di lezioni coinvolgenti, con focus su software didattici integrati.

Destinatari

Docenti della Scuola Primaria, Secondaria di I e II grado, Professionisti nel settore educativo.

Numero Partecipanti

Minimo: 8 - Massimo: 30

Modalità di Erogazione

Erogato in modalità blended con webinar e attività laboratoriali in presenza. Include esempi pratici e toolkit educativi.

Durata

A partire da **16 ore**:
(10 ore sincrone online/presenza, 6 ore in autoformazione asincrona)

Prezzo Unitario

€ 150,00+ IVA o esente IVA se, applicabile

Il corso è personalizzabile su richiesta dell'istituto scolastico, in base alle esigenze relative a durata, contenuti, modalità di erogazione e alla selezione del gruppo target. In tal caso, il costo sarà concordato direttamente con la parte interessata.

Certificazione Rilasciata

Attestato di partecipazione con indicazione delle competenze acquisite.



Contenuti Principali

- Funzioni base del monitor touch
- Lavagna digitale e strumenti di annotazione
- Uso combinato con tablet e PC
- Integrazione con Google Workspace e contenuti multimediali
- Gestione di attività cooperative e interattive

Obiettivi Formativi

- Saper utilizzare al meglio il monitor interattivo nella didattica
- Integrare tecnologie touch nella lezione quotidiana
- Potenziare la partecipazione e l'inclusività degli studenti

Metodologia Didattica

Laboratori pratici su monitor reale o simulato, Dimostrazioni guidate e tutorial video, Attività collaborative, Esercitazioni e pratiche.

Michela Tramonti –

CEO e Coordinatrice Didattica. Dottorato di Ricerca in Metodologia della Formazione in Matematica, Informatica e Tecnologie dell'Informazione.

Esperta nello sviluppo e nella gestione di progetti a livello internazionale nell'ambito dell'e-learning, di metodologie e tecnologie innovative applicate all'apprendimento e all'insegnamento e di ambienti didattici multimediali.

Esperta in approcci pedagogici innovativi per i processi di insegnamento e apprendimento, come l'uso dell'IA. Ha collaborato come ricercatrice e assistente presso la cattedra di Sociologia dell'Università degli Studi di Perugia.

Membro dell'International Scientific Advisory Board per la Conferenza Internazionale su Tecnologia, Educazione e Sviluppo (INTED), membro del Board e Revisore per la Conferenza Internazionale "The Future of Education" e per diverse riviste scientifiche. Ambasciatrice SCIENTIX dal 2023.

Alden M. Dochshanov –

Coordinatore Scientifico di EU-Track Innovations - Dottorato di Ricerca in "Tecnologie Innovative per Materiali, Sensori e Imaging" conseguito presso l'Università degli Studi di Napoli Federico II, con specializzazione in ingegneria dei nanomateriali applicata a oggetti biologici. Possiede esperienza nella sintesi e caratterizzazione di nanomateriali. Ha lavorato come ingegnere fisico presso l'Istituto di Fisica e Tecnologia di Almaty e come responsabile scientifico presso la Kazakh-British Technical University.

Dal 2015 collabora con il Dipartimento di Ingegneria Meccanica e Aerospaziale dell'Università "La Sapienza" di Roma come assistente alla cattedra del corso di "Progettazione di Micro-Nanodispositivi" e assistente di laboratorio per il corso di laurea magistrale in Progettazione meccanica e caratterizzazione di laboratorio di micro e nanodispositivi. È inoltre coinvolto in attività di ricerca nell'ambito dell'intelligenza artificiale (reti neurali) e dei sistemi micro e nanoelettromeccanici. È stato professore invitato nell'anno accademico 2021-22 presso la L.N. Gumilyov Eurasian National University di Astana, Kazakhstan. Membro del board e revisore per diverse riviste scientifiche.



TESTIMONIANZE

Dai un'occhiata alle altre recensioni e scopri cosa dicono di noi su Google Reviews!



eu-track
Innovations





eu-track
Innovations

CONTATTI



+39 3450252935



info@eu-track.eu



www.eu-track.eu



Viale Europa, 95 - Terracina (LT)

