

Patente Pedagogica Europea per le Tic **EUROPEAN PEDAGOGICAL ICT LICENCE SYLLABUS**



Indice Syllabus

OBIETTIVI GENERALI	3
MODULO A	4
MODULO B	9
MODULO C	12
MODULO H	16
MODULO O1	18
MODULO O2	20
MODULO O3	23
MODULO O4	25
MODULO O5	27
MODULO O6	29
MODULO O7	31
MODULO O8	33
MODULO O9	35
MODULO O10	38
MODULO O11	42
MODULO O12	45
MODULO O13	47

Obiettivi Generali

Macro obiettivi del corso EPICT

Alla fine del corso EPICT il corsista avrà acquisito:

- Abilità nella progettazione di scenari di apprendimento che vedano l'uso delle TIC per raggiungere obiettivi didattici e pedagogici
- Abilità nel proporre interventi e strategie mirate, rigorose e coerenti in sintonia con gli obiettivi pedagogici
- Abilità specifiche nell'utilizzo delle TIC
- Competenze nella gestione del lavoro collaborativo supportato dalle tecnologie
- Competenza di uso di strumenti di lavoro collaborativo (groupware, wiki)
- Competenze di tipo relazionale e interpersonale nell'ambito di gruppi di lavoro in rete
- Competenze e abilità di gestione di progetti
- Competenza di comunicazione in ambienti di comunicazione elettronica

Modulo A

Cerchiamo qualcosa sul Web!

Macro obiettivi del modulo	<p>Alla fine del modulo il corsista acquisirà:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze sulle principali proprietà che caratterizzano Internet (gli strumenti di navigazione, i metodi per ricercare informazioni, i criteri di valutazione dei siti Web,...) • Conoscenze su quali obiettivi pedagogici si possono raggiungere con l'uso di Internet in attività didattiche • Competenze sull'uso di Internet come strumento per la progettazione ed erogazione di attività formative per raggiungere obiettivi pedagogici con i propri studenti e per supportare attività con studenti disabili
-----------------------------------	--

Sezione	Tema	Micro obiettivi (alla fine del modulo il corsista dovrà:)
1. Il Personal Computer e il Sistema Operativo	1.1 Sistema Operativo	1.1.1 Conoscere le funzioni e le componenti di base di un Sistema Operativo 1.1.2 Conoscere i Sistemi Operativi più utilizzati e descrivere le loro caratteristiche
	1.2 Interfaccia utente	1.2.1 Sapere cos'è l'interfaccia utente 1.2.2 Sapere a cosa serve l'interfaccia utente
	1.3 Desktop	1.3.1 Sapere cos'è un desktop 1.3.2 Conoscere com'è impostato un desktop
	1.4 Programmi applicativi	1.4.1 Sapere cosa sono i programmi applicativi 1.4.2 Conoscere i programmi applicativi più comuni
2. Pescare nella Rete	2.1 Information overflow	2.1.1 Conoscere il significato di Information overflow
3. Internet – La Rete nelle reti	3.1 Storia di Internet	3.1.1 Sapere le origini e la storia di Internet

	3.2 WWW	3.2.1. Conoscere cos'è Internet (il concetto di base, gli usi principali, gli strumenti per connettersi) 3.2.2 Conoscere cos'è un server e un protocollo TCP-IP 3.2.3 Sapere quali sono i diversi supporti di trasmissione fisica dei segnali: linea telefonica, fibra ottica, satellite, onde radio, raggi infrarossi
	3.3 Struttura ipertestuale di Internet	3.3.1 Conoscere la struttura di Internet
4. Strumenti di navigazione	4.1 Portali	4.1.1 Sapere cos'è un portale e a cosa serve
	4.2 Browser	4.2.1 Sapere cos'è un browser e a cosa serve
	4.3 Usare Explorer	4.3.1 Conoscere quali sono i browser più utilizzati 4.3.2 Saper fare una ricerca con Explorer
	4.4 Browser per bambini	4.4.1 Sapere che esistono browser specifici per la tutela della navigazione dei piccoli utenti 4.4.2 Conoscere alcuni browser per la navigazione dei piccoli utenti 4.4.3 Saper utilizzare alcuni browser per la navigazione dei piccoli utenti
	4.5 Bookmark	4.5.1 Sapere cosa sono e a cosa servono i Bookmark 4.5.2 Sapere cosa sono e a cosa servono i Bookmark online 4.5.3 Saper assegnare ad una pagina web un Bookmark e aprire una pagina web a partire da un Bookmark 4.5.4 Saper organizzare i Bookmark (creazione, cancellazione,...)
	4.6 Cronologia	4.6.1 Sapere cos'è e a cosa serve la Cronologia 4.6.2 Saper organizzare una Cronologia 4.6.3 Saper gestire la funzione Cronologia
	4.7 Motori di ricerca visuali	4.7.1 Saper cosa sono i motori di ricerca visuali 4.7.2 Conoscere alcuni motori di ricerca visuali (EyePlorer, searchCrystal, RedZee,...)
5. Cerca e troverai	5.1 URL	5.1.1 Sapere cos'è un URL 5.1.2 Conoscere le componenti di un URL e il loro significato
	5.2 Motori di ricerca e web directory	5.2.1 Sapere cos'è e cosa serve un motore di ricerca 5.2.2 Sapere utilizzare un motore di ricerca (selezionare un motore di ricerca specifico e cercare informazioni) 5.2.3 Sapere cos'è una web directory 5.3.4 Sapere utilizzare una web directory

	5.3 Motori di ricerca e directory per bambini	5.3.1 Sapere che esistono motori di ricerca e web directory più adatti in relazione all'età dell'utente e alla disciplina di insegnamento 5.3.2 Conoscere alcuni motori di ricerca specifici all'età e alla disciplina di insegnamento (Baol, Nocchiero,...) 5.3.3 Saper organizzare attività didattiche utilizzando motori di ricerca specifici all'età e alla disciplina di insegnamento (v. Buone Pratiche)
	5.4 Metamotori	5.4.1 Sapere cos'è un metamotore
	5.5 Banche dati ad accesso gratuito	5.5.1 Sapere cos'è una banca dati 5.5.2 Conoscere alcune banche dati specifiche alla disciplina di insegnamento 5.5.2 Saper valutare e utilizzare efficacemente le banche dati specifiche alla disciplina di insegnamento
	5.6 Database per la didattica	5.6.1 Conoscere alcuni Database specifici per la didattica e Repository di Learning Object
6. Affinare la ricerca	6.1 Affinare la ricerca	6.1.1 Saper scegliere la strategia di ricerca in Internet più adeguata agli obiettivi didattici ed educativi definiti 6.1.2 Saper fare una corretta ricerca in Internet (cercare informazioni specifiche mediante parole chiave)
	6.2 Web invisibile	6.2.1 Sapere cosa si intende per web invisibile
	6.3 Ordine di classificazione dei risultati	6.3.1 Conoscere la differenza di strategie di 'ranking' (ad esempio in Google o in Yahoo)
	6.4 Ricerca avanzata	6.4.1 Sapere definire i requisiti della ricerca 6.4.2 Saper effettuare una ricerca mediante parole chiave
	6.5 Operatori booleani	6.5.1 Saper effettuare una ricerca mediante i principali operatori logici
7. Il Web semantico	7.1 Web semantico	7.1.1 Sapere cos'è il web semantico 7.1.2 Conoscere i vantaggi del web semantico (anche in un contesto didattico/pedagogico) 7.1.3 Conoscere le tecnologie integrate che sostengono il web semantico (dati, metadati, ontologie)

8. Internet e insegnamento	8.1 Internet in un contesto educativo (Information Literacy)	8.1.1 Saper individuare le problematiche e i vantaggi dell'uso di Internet in un contesto educativo/pedagogico 8.1.2 Saper individuare le condizioni necessarie e i problemi di uso di Internet in ambito scolastico 8.1.3 Saper come sfruttare nella didattica il potenziale di Internet (aggiornamento costante di informazioni, personalizzazione di percorsi formativi, collaborazione tra studenti) 8.1.4 Conoscere gli obiettivi pedagogici che si possono raggiungere attraverso l'utilizzo di Internet nella didattica (v. Buone Pratiche)
	8.2 Ruolo dell'insegnante	8.2.1 Sapere quale ruolo e funzione deve avere l'insegnante in attività pedagogiche supportate dall'uso di Internet 8.2.2 Essere in grado di avvalersi di strategie pedagogiche che vedano Internet un ambiente di apprendimento centrato sullo studente 8.2.3 Conoscere le procedure per organizzare un progetto didattico fondato sulla ricerca in Internet (individuazione dell'argomento, condivisione delle informazioni preliminari, prima ricerca; prima valutazione di efficacia della ricerca, prima distinzione fra tipi di fonti; perfezionamento della ricerca; redazione di una documentazione sulla ricerca e sui risultati; valutazione dei contenuti e del processo) 8.2.4 Saper organizzare un progetto didattico fondato sulla ricerca in Internet
	8.3 WebQuest	8.3.1 Sapere cos'è una WebQuest 8.3.2 Essere in grado di progettare una Webquest o saper utilizzare una Webquest trovata in Internet
	8.4 Netiquette	8.4.1 Sapere cos'è la netiquette
	8.5 Copyright su Internet	8.5.1 Conoscere il principio di diritto di autore 8.5.2 Conoscere le eventuali implicazioni legali rispetto il diritto di autore 8.5.3 Conoscere quali sono le disposizioni europee e nazionali in termini di diritto di autore su Internet
	8.6 Licenze Creative Commons	8.6.1 Sapere cosa si intende per Creative Commons dei contenuti/opere 8.6.2 Conoscere le licenze Creative Commons
9. È proprio vero?	9.1 Valutare un sito Internet	Essere in grado di:

		<p>9.1.1 Valutare la varietà di media</p> <p>9.1.2 Valutare la fonte</p> <p>9.1.3 Valutare l'attendibilità</p> <p>9.1.4 Valutare l'aggiornamento</p> <p>9.1.5 Valutare il dominio</p> <p>9.1.6 Valutare la facilità di navigazione</p> <p>9.1.7 Valutare le caratteristiche di visualizzazione</p> <p>9.1.8 Valutare l'accessibilità</p>
10. Come cercare nel Web quando si hanno difficoltà di lettura e scrittura	10.1 Opzioni per il sistema operativo	10.1.1 Saper modificare le impostazioni di un sistema operativo (il colore, la dimensione dei caratteri, lo sfondo delle finestre,...) per supportare attività didattiche con studenti disabili
	10.2 Opzioni per il browser	10.2.1 Saper modificare le impostazioni di un browser (variare la dimensione dei caratteri, i colori, i temi,...) per supportare attività didattiche con studenti disabili
	10.3 Software specifici	<p>10.3.1 Conoscere software specifici per realizzare attività didattiche con studenti disabili</p> <p>10.3.2 Saper scegliere software specifici adatti alle tipologie di disabilità</p>

Modulo B

Scrivere un testo e Materiali didattici in formato elettronico

Macro obiettivi del modulo	<p>Alla fine del modulo il corsista acquisirà:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze sulle funzionalità di software per l'elaborazione dei testi • Competenze nella scrittura di un testo in formato elettronico • Conoscenze su quali obiettivi pedagogici si possono raggiungere con l'uso di software per l'elaborazione di testi • Competenze sull'uso del testo in formato elettronico da utilizzare come strumento per realizzare attività formative per raggiungere obiettivi pedagogici con i propri studenti • Conoscenza sui principali strumenti di scrittura collaborativa • Conoscenze su quali obiettivi pedagogici si possono raggiungere con l'uso della scrittura collaborativa • Competenze sulla realizzazione di attività formative che considerino la scrittura collaborativa una strategia per raggiungere obiettivi pedagogici
-----------------------------------	---

Sezione	Tema	Micro obiettivi (alla fine del modulo il corsista dovrà:)
1. Scrivere un testo elettronico	1.1 Il testo elettronico per l'apprendimento	1.1.1 Sapere cos'è un testo in formato elettronico 1.1.2 Conoscere gli aspetti di un testo elettronico importanti in attività didattiche (lessico, impaginazione, intestazione,...)
	1.2 Editor di testo	1.2.1 Sapere cos'è un programma di editing 1.2.2 Saper aprire un programma di editing
	1.3 Word processor	1.3.1 Conoscere a cosa serve Word processor
	1.4 Programmi di Desktop Publishing	1.4.1 Sapere cosa sono programmi di Desktop Publishing 1.4.2 Sapere quali sono i programmi di Desktop Publishing più usati
2. Struttura, stili e competenze logico/organizzativa	2.1 Il testo elettronico e gli obiettivi pedagogici	2.1.1 Conoscere gli obiettivi pedagogici che si possono raggiungere utilizzando un testo in formato elettronico (v. Buone Pratiche)

	2.2 Modelli e stili di formattazione	2.2.1 Sapere cosa sono i modelli e gli stili di formattazione 2.2.2 Conoscere come utilizzare i modelli e gli stili di formattazione 2.2.3 Saper organizzare attività didattiche che prevedono l'utilizzo di modelli e stili di formattazione (in un testo in formato elettronico) per raggiungere obiettivi pedagogici
	2.3 Struttura ed efficacia della comunicazione	2.3.1 Saper identificare i vantaggi nell'uso di un testo elettronico in un contesto educativo/pedagogico 2.3.2 Conoscere le regole che aumentano la leggibilità di un testo in formato elettronico
3. Le proprietà dei documenti: responsabilità personale	3.1 Proprietà di un documento	3.1.1 Saper definire le Proprietà di un documento 3.1.2 Conoscere gli aspetti pedagogici nella definizione della Proprietà dei documenti
4. La presentazione dei contenuti: competenza comunicativa	4.1 Leggibilità: riconoscimento visivo ed estrazione del significato	4.1.1 Conoscere le regole di leggibilità di un testo in formato elettronico: Spezzare i periodi, evidenziare le parole chiave, colori,..
	4.2 Lessico	4.2.1 Conoscere le regole di lessico per una corretta scrittura di un testo elettronico (evitare le parole ed espressioni gergali, evitare le parole e formule dotte e arcaismi, usare con parsimonia i termini stranieri, evitare le locuzioni complesse, evitare locuzioni verbali astratte,...)
	4.3 Sintassi	4.3.1. Conoscere le regole sintattiche per una corretta scrittura di un testo elettronico (posizioni delle parole nelle frasi, uso di elenchi puntati, frasi brevi, ...)
	4.4 Punteggiatura	4.4.1 Conoscere le regole di punteggiatura da utilizzare in un testo in formato elettronico
5. Scrittura collaborativa: competenza di lavoro di gruppo e competenza per la vita nel 21^{mo} secolo	5.1 La scrittura collaborativa	5.1.1 Sapere cos'è la scrittura collaborativa 5.1.2 Conoscere le fasi per la produzione di un testo collaborativo
	5.2 Il Wiki	5.2.1 Sapere cos'è il Wiki 5.2.2 Conoscere gli elementi base per utilizzare un wiki (entrare in un wiki, inserire una nuova pagina, scrivere il testo, utilizzare le voci del menù)
	5.3 Google docs	5.3.1 Sapere cos'è Google docs 5.3.2 Saper usare il servizio di Google docs
	5.4 Strumento di revisione	5.4.1 Saper cosa sono gli strumenti di revisione a disposizione dai programmi di video-scrittura (Word, Writer)

6. Insegnare a scrivere: metodi di lavoro	6.1 L' insegnante come allenatore	6.1.1 Sapere quale ruolo deve avere l'insegnante in attività pedagogiche supportare dall'uso del testo elettronico
	6.2 Fornire istruzioni e consigli e collaborazione fra studente e docente	6.2.1 Sapere quali funzioni deve assumere l'insegnante in attività pedagogiche supportare dall'uso del testo in formato elettronico
	6.3 Cambiare il metodo! Scrivere e... riscrivere	6.3.1 Saper usare i programmi di video-scrittura come strumenti per revisione e riscrittura di un testo
	6.4 Scrittura individuale e scrittura di gruppo	6.4.1 Saper utilizzare strategie didattiche (individuali e collaborative) che vedano il testo elettronico strumento per raggiungere obiettivi pedagogici
	6.5 Scrivere un testo originale	6.5.1 Saper progettare ed erogare attività didattiche da realizzare attraverso la scrittura del testo libero
	6.6 Revisione di un testo già esistente	6.6.1 Saper progettare ed erogare attività didattiche da realizzare attraverso la revisione di un testo già esistente
7. Il computer per scrivere	7.1 Gestione del testo elettronico	7.1.2 Conoscere i vantaggi nell'uso di un programma di video-scrittura per realizzare testi
	7.2 Gli strumenti a sostegno della scrittura	7.2.1 Conoscere gli strumenti che supportano la stesura di un testo in formato elettronico 7.2.2 Saper utilizzare gli strumenti di supporto per la realizzazione di attività didattiche (anche con studenti con problemi - ad esempio con studenti che hanno difficoltà di tipo ortografico, con disturbi visivi,...)
	7.3 Suscitare attenzione: il testo e gli elementi grafici	7.3.1 Conoscere le strategie e gli strumenti che servono per realizzare un testo in formato elettronico che susciti attenzione (utilizzare illustrazioni, grafici, termini in grassetto,...)
8. Revisione: ho scritto, rileggo	8.1 Regole di revisione	8.1 Conoscere i criteri di leggibilità e fruibilità di un testo: ordine, semplicità, essenzialità leggibilità
9. Scrivere i contenuti (di materiali didattici in formato elettronico)– il Learning Content Designer	9.1 I processi di scrittura	9.1.1 Conosce le fasi di scrittura di un testo: pre-scrittura, progetto, scrittura revisione
	9.2 Primo approccio all'argomento (fase di pre-scrittura)	9.2.1 Conoscere le principali procedure per la fase di pre-scrittura <ul style="list-style-type: none"> • Prendere appunti • Studio dei contenuti già esistenti • Incontro con gli esperti

	9.3 Definizione di uno schema dei contenuti: progetto	9.3.1 Conoscere le principali procedure per la fase di progetto: <ul style="list-style-type: none"> Realizzare schemi (mappe mentali o mappe concettuali)
	9.4 Strategie didattiche, obiettivi, modalità di presentazione	9.4.1 Conoscere i criteri per la decisione dell'organizzazione logica dei contenuti: <ul style="list-style-type: none"> la strategia didattica e la tecnica che si intende adottare; il tipo di obiettivo didattico che si vuole raggiungere; la tipologia di erogazione/fruizione del materiale didattico.
	9.5 Scrittura del materiale didattico	9.5.1 Saper i criteri per scrivere del materiale didattico 9.5.2 Conoscere le funzioni di un materiale didattico (guidare, contestualizzare, esplicitare,...) 9.5.3 Saper scrivere l'introduzione a materiale non originale 9.5.4 Saper scrivere i testi delle attività di studio (esplicitando la consegna, la modalità di esecuzione, di consegna, ...)
	9.6 Validazione	9.6.1 Saper scrivere test di valutazione 9.6.2 Conoscere le principali tipologie di test di valutazione (a risposta chiusa, vero/falso, risposte multiple,...)

Modulo C

Comunicazione collaborazione in Rete

Macro obiettivi del modulo	Alla fine del modulo il corsista acquisirà: <ul style="list-style-type: none"> Conoscenze e competenze delle funzionalità della comunicazione mediata dal computer (CMC) Conoscenze su quali obiettivi pedagogici si possono raggiungere con l'uso della CMC in attività didattiche Competenze sull'uso della CMC per realizzare attività formative e che hanno come finalità il raggiungimento di obiettivi pedagogici
-----------------------------------	---

--	--

Sezione	Tema	Micro obiettivi (alla fine del modulo il corsista dovrà:)
1. Introduzione	1.1 Nuovi mezzi di comunicazione	1.1.1 Conoscere quali sono i nuovi mezzi di comunicazione e i vantaggi nell'uso degli stessi in un contesto educativo/pedagogico 1.1.2 Conoscere le condizioni necessarie per realizzare processi di apprendimento collaborativo utilizzando nuovi mezzi di comunicazione
2. La Comunicazione Mediata dal Computer (CMC)	2.1 Definizione di CMC	2.2.1 Sapere cos'è la CMC 2.2.2 Conoscere la differenza tra comunicazione sincrona e asincrona 2.1.3 Conoscere gli strumenti per una comunicazione uno-a-uno, per una comunicazione uno-a-molti e per una comunicazione multi-a-molti
	2.2 Competenza comunicativa nella CMC	2.3.1 Conoscere le competenze comunicative della CMC (competenza linguistica, paralinguistica, cinesica, prossemica, socio-culturale)
	2.3 Comunicazione non verbale nella CMC	2.4.1 Sapere cos'è la comunicazione non verbale 2.4.2 Conoscere come rilevare segni non verbali nella CMC
3. La posta nel cyberspazio: E-mail	3.1 Definizione di e-mail	3.1.1 Sapere cos'è l' e-mail
	3.2 La struttura di una e-mail	3.2.1 Conoscere gli elementi che compongono un messaggio di posta elettronica 3.2.2 Conoscere le regole per inviare una e-mail
	3.3 Ricevere e gestire la posta elettronica	3.3.1 Conoscere programmi di gestione delle e-mail o posta elettronica 3.3.2 Saper ricevere e gestire la posta elettronica (archiviare la posta elettronica)
	3.3 Scrivere un messaggio di posta elettronica	3.3.1 Conoscere le regole di "buona" composizione della e-mail
	3.4 Mailing list	3.4.1 Sapere cos'è una mailing list 3.4.2 Sapere che è possibile creare mailing list (in particolare conoscere alcuni strumenti per la creazione) 3.4.3 Conoscere le differenze tra: mailing list pubbliche e private; mailing list moderate e non moderate
	3.5 Posta elettronica e scenari di apprendimento	3.5.1 Individuare i vantaggi dell'uso della posta elettronica in un contesto educativo/pedagogico 3.5.2 Conoscere gli scenari di apprendimento in cui utilizzare la posta elettronica

	3.6 Obiettivi pedagogici e uso della posta elettronica	3.6.1 Conoscere gli obiettivi pedagogici raggiungibili attraverso l'utilizzo della posta elettronica 3.6.2 Saper progettare ed erogare attività didattiche che utilizzino la posta elettronica come strumento per raggiungere obiettivi pedagogici
4. Comunicare in tempo reale in Internet: SMS, Chat e Instant Messenger	4.1 SMS definizione e caratteristiche	4.1.1 Sapere cos'è un SMS 4.1.2 Conoscere le caratteristiche degli SMS
	4.2 Chat definizione e caratteristiche	4.2.1 Sapere cos'è una chat 4.2.2 Conoscere le caratteristiche (IRC) 4.2.3 Saper utilizzare due client IRC (mIRC e xchat)
	4.3 Instant Messenger definizione e caratteristiche	4.3.1 Sapere cos'è un Instant Messenger 4.3.2 Conoscere specifici programmi client per la gestione dei messaggi istantanei (skype, MSN messenger, yahoo messenger)
	4.4 SMS, chat, Instant Messenger e scenari di apprendimento	4.4.1 Individuare i vantaggi nell'uso di SMS, chat, Instant Messenger in scenari di apprendimento 8.1.2 Individuare le criticità di uso della comunicazione in Internet per i giovani utenti
	4.5 Obiettivi pedagogici e uso di SMS, chat, Instant Messenger	4.5.1 Conoscere gli obiettivi pedagogici raggiungibili attraverso l'utilizzo di SMS, chat, Instant Messenger 4.5.2 Saper progettare, realizzare ed erogare attività didattiche che utilizzino SMS, chat, Instant Messenger come strumenti per raggiungere obiettivi pedagogici
5. Gruppi di interesse: Newsgroup e forum	5.1 Newsgroup definizione e caratteristiche	5.1.1 Sapere cos'è un newsgroup 5.1.2 Conoscere le caratteristiche di un newsgroup
	5.2 Forum definizione e caratteristiche	5.2.1 Sapere cos'è un forum 5.2.2 Conoscere le caratteristiche di un forum
	5.3 Newsgroup, forum e scenari di apprendimento	4.4.1 Individuare i vantaggi nell'uso newsgroup e forum in scenari di apprendimento 4.4.2 Individuare le criticità nell'uso del forum
	5.4 Obiettivi pedagogici e uso di newsgroup e forum	5.4.1 Conoscere gli obiettivi pedagogici raggiungibili attraverso l'utilizzo di newsgroup 4.5.2 Saper progettare ed erogare attività didattiche che utilizzino newsgroup e forum come strumenti per raggiungere obiettivi pedagogici
6. Web 2.0: applicazioni 2.0, blog e Social Network	6.1 Web 2.0 definizione	6.1.1 Sapere cos'è il Web 2.0
	6.2 Web 2.0 strumenti	6.2.1 Conoscere alcuni strumenti del Web 2.0

	6.3 Web 2.0 applicazioni	6.3.1 Conoscere alcune applicazioni del Web 2.0
	6.4 Social Network definizione e caratteristiche	6.4.1 Sapere cos'è un Social Network 6.4.2 Conoscere le caratteristiche dei Social Network 6.4.3 Conoscere le piattaforme di social networking più famose (Linkedin, Facebook, Ning)
	6.5 Strumenti del Web 2.0 e scenari di apprendimento	4.4.1 Individuare i vantaggi nell'uso degli strumenti del web 2.0 in scenari di apprendimento
	6.6 Obiettivi pedagogici e strumenti del Web 2.0	6.6.1 Conoscere gli obiettivi pedagogici raggiungibili attraverso l'utilizzo degli strumenti del Web 2.0 4.5.2 Saper progettare ed erogare attività didattiche che utilizzino gli strumenti del Web 2.0 per raggiungere obiettivi pedagogici 4.5.3 Saper organizzare processi di apprendimento collaborativo con il supporto di strumenti del Web 2.0

Modulo H

Progresso nelle scuole e TIC

Macro obiettivi del modulo	<p>Alla fine del modulo il corsista dovrà acquisire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze sulle principali proprietà che caratterizzano le TIC • Conoscenze su quali obiettivi pedagogici si possono raggiungere con l'uso delle TIC in attività didattiche • Competenze sull'uso delle TIC come strumenti per organizzare attività formative e per raggiungere obiettivi pedagogici con i propri studenti
-----------------------------------	---

Sezione	Tema	Micro obiettivi (alla fine del modulo il corsista dovrà:)
1. Introduzione	1.1 Cambiamento, TIC come parte della società in evoluzione; le scuole devono adattarsi alla nuova società; le scuole come organizzazione dinamica; la scuola come istituzione basata sul network	1.1.1 Saper individuare le problematiche e i vantaggi dell'uso della rete in un contesto educativo/pedagogico (la scuola) 1.1.2 Conoscere qual è l'impatto delle TIC nel contesto scolastico
2 Lo standard Unesco	2.1 Lo standard Unesco	2.1.1 Conoscere il progetto ICT-CST (Ict Competency Standards for Teachers) 2.1.2 Conoscere le principali linee guida proposte dallo standard
3. Letture: "la società dell'informazione"	3.1 L'innovazione tecnologica nella scuola	3.1.1 Conoscere le potenzialità nell'uso delle tecnologie a scuola
	3.2 La prospettiva europea	3.2.1 Conoscere i piani di azione a livello europeo orientati all'uso delle tecnologie
4. Iniziative e servizi europei, nazionali e regionali	4.1 European Schoolnet	4.1.1 Sapere cos'è European Schoolnet
	4.2 e-Twinning	4.2.1 Sapere cos'è e-Twinning
	4.3 e-learning europa info	4.3.1 Sapere cos'è e-learning europa info
5. Riflessione: la vostra scuola	5.1 Responsabilità comune delle scuole	5.1.1 Saper utilizzare le conoscenze collettive del gruppo per un cambiamento della scuola nei confronti delle TIC

	5.2 La qualifica degli studenti	5.2.1 Saper come utilizzare le TIC nella didattica
	5.3 Sviluppo scolastico	5.3.1 Saper come utilizzare le TIC in un piano di sviluppo scolastico
6. Seconda lettura: “ Il management didattico, una sfida per i Dirigenti”	6.1 Il Manager Didattico	6.1.1 Conoscere il ruolo del Manager Didattico come figura strategica per l’innovazione nella scuola
7. Concetti	7.1 Il piano di azione	7.1.1 Essere consapevoli che per un’innovazione al livello di uso delle TIC a scuola, è necessario un piano di azione che brevemente descriva come raggiungere gli obiettivi.
	7.2 Responsabilità e azioni	7.2.1 Essere consapevoli che le conoscenze collettive e le risorse avranno un impatto sul processo di apprendimento di ogni studente.

Modulo 01

Le immagini raccontano più storie

Macro obiettivi del modulo	<p>Alla fine del modulo il corsista acquisirà:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze sulle principali proprietà che caratterizzano un software per l'elaborazione di immagini • Conoscenze su quali obiettivi pedagogici si possono raggiungere con l'uso di immagini digitali in attività didattiche • Competenze sull'uso di immagini digitali per la realizzazione di attività formative per raggiungere obiettivi pedagogici con i propri studenti
-----------------------------------	--

Sezione	Tema	Micro obiettivi (alla fine del modulo il corsista dovrà:)
1. Introduzione alle immagini	1.2 Immagini e contesto scolastico	1.1.1 Saper individuare i vantaggi nell'uso di immagini digitali in un contesto educativo/pedagogico
2. Il linguaggio delle immagini	2.1 Un linguaggio simbolico evocativo	2.1.1 Saper l'importanza dell'immagine (come linguaggio simbolico evocativo)
	2.2 La psicologia della forma	2.2.1 Conoscere i concetti principali proposti dalla psicologia della forma (o Gestalt) 2.2.2 Conoscere le leggi fondamentali della teorie della Gestalt (legge della vicinanza, della somiglianza, della chiusura,...)
	2.3 Cosa si nasconde dietro un'immagine visualizzata al computer	2.3.1 Sapere cosa sono i frattali
3. Le immagini raccontano più storie	3.1 Il significato delle immagini	3.1.1 Saper identificare come sfruttare nella didattica l'utilizzo delle immagini digitali
4. Bambini, ragazzi e immagini	4.1 Le immagini come strumento per la formazione della personalità	4.1.1 Conoscere come attività pedagogiche realizzate con immagini digitali possano supportare la formazione della personalità
	4.2 Competenza comunicativa	4.2.1 Conoscere come attività pedagogiche realizzate con immagini digitali possano supportare competenze comunicative
	4.3 Nella scuola primaria	4.3.1 Conoscere gli obiettivi pedagogici raggiungibili attraverso l'utilizzo delle immagini digitali nella scuola primaria

5. Lavorare con le immagini	5.1 Il valore delle immagini digitali	5.1.1 Conoscere i pregi delle immagini digitali
	5.2 La qualità estetica (I bambini sono abili utenti di immagini e mezzi di comunicazione)	5.2.1 Conoscere gli obiettivi pedagogici raggiungibili attraverso l'utilizzo delle immagini digitali
	5.3 Giocando con le immagini	5.3.1 Saper organizzare un'attività didattica utilizzando immagini digitali
6. Immagini digitali – un'abilità	6.1 La fotografia nella storia	6.1.1 Conoscere la trasformazione della fotografia in questi ultimi anni: dal rullino alle immagini digitali
	6.2 Lo scanner	6.2.1 Sapere cos'è e a cosa serve lo scanner
	6.3 Trasferire dalla macchina fotografica o dal cellulare al computer	6.3.1 Conoscere le modalità di trasferimento delle immagini digitali dalla macchina fotografica o dal cellulare al computer
	6.4 Diritti d'autore	6.4.1 Sapere le regole per utilizzare immagini digitali acquisite da Internet
	6.5 Internet e le showrooms	6.5.1 Sapere cos'è un showroom di immagini in Internet
	6.6 Arte come ideale e immagini dei nostri tempi	6.6.1 Essere in grado di avvalersi di Internet come ambiente per reperire immagini artistiche
	6.7 Salvare le immagini da Internet	6.7.1 Conoscere le strategie per reperire le immagini da Internet
	6.8 Le tue immagini create al computer	6.8.1 Conoscere quali tipo di trattamenti si possono fare con le immagini digitali (in particolare: dimensioni, luminosità, contrasto, messa a fuoco, effetti) 6.8.2 Essere in grado di migliorare la luce e il colore
7. Formati	7.1 Cos'è un formato	7.1.1 Sapere cos'è un formato 7.1.2 Conoscere i formati e le loro proprietà (in particolare: TGA, GIF, JPEG, PCX, BMP, TIF, JPG) 7.1.3 Saper salvare le immagini in formati differenti

Modulo 02

Il foglio elettronico

Macro obiettivi del modulo	Alla fine del modulo il corsista acquisirà: <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze sulle principali proprietà (comandi e funzioni di base) che caratterizzano un software di calcolo • Conoscenze su quali obiettivi pedagogici si possono raggiungere con l'uso del "foglio elettronico" in attività didattiche • Competenze sull'uso del "foglio elettronico" per la realizzazione di attività formative per raggiungere obiettivi pedagogici con i propri studenti
-----------------------------------	--

Sezione	Tema	Micro obiettivi (alla fine del modulo il corsista dovrà:)
1. Cos'è e a cosa serve	1.1 Cos'è e a cosa serve il foglio elettronico	1.1.1 Sapere cos'è e a cosa serve il foglio elettronico
	1.2 Foglio elettronico vs Database	1.2.1 Conoscere la possibilità di utilizzare fogli elettronici per la creazione di Database
2. Il computer per i calcoli (didattica e foglio elettronico)	2.1 Didattica e foglio elettronico	2.1.1 Sapere come sfruttare nella didattica l'utilizzo del foglio elettronico
3. Il metodo di lavoro con i fogli elettronici orientato al processo e allo sperimentale	3.1 Dinamicità del foglio elettronico	3.1.1 Individuare i vantaggi nell'uso del foglio elettronico in un contesto educativo/pedagogico
4. Calcolo attraverso l'uso del foglio elettronico	4.1 Realizzazione di un sondaggio	4.1 Conoscere la possibilità di realizzare un sondaggio attraverso l'utilizzo del foglio elettronico (per realizzare il questionari, per elaborare i dati, per fare grafici)

5. Uno strumento in molte discipline	5.1 Applicazione multidisciplinare	5.1.1 Sapere che l'utilizzo del foglio elettronico può supportare attività didattiche multidisciplinari 5.1.2 Conoscere attività didattiche che si possono realizzare con l'uso del foglio elettronico 5.1.3 Saper organizzare attività didattiche da realizzare con l'uso del foglio elettronico 5.1.4 Conoscere gli obiettivi pedagogici raggiungibili attraverso l'utilizzo del foglio elettronico
6. Fogli di calcolo on line	6.1 Lavoro di gruppo	6.1.1 Conoscere come realizzare attività didattiche collaborative utilizzando fogli di calcolo on-line 6.1.2 Sapere quali applicazioni on-line permettono la condivisione di fogli di calcolo
7. Esercizi	7.1 Uso del foglio elettronico	Essere in grado di: <ul style="list-style-type: none"> ● Lavorare con le celle <ul style="list-style-type: none"> ● Caricare un foglio di lavoro esistente ● Digitare testo e numeri nel foglio elettronico ● Modificare il contenuto di una cella ● Inserire una formula ● Fare una somma ● Salvare e stampare il foglio ● Ampliare il foglio ● Formattare <ul style="list-style-type: none"> ● Formattare le celle ● Formattare un testo ● Stampare ● Inserire dati e usare formule <ul style="list-style-type: none"> ● Inserire dati; usare il riempimento automatico ● Usare diverse formule ● Fare grafici <ul style="list-style-type: none"> ● Creare il grafico 1 ● Creare il grafico 2 ● Creare un grafico a linee

		<ul style="list-style-type: none">● Creare un istogramma● Creare il grafico a torta● Creare altri grafici ● Interrogare i dati<ul style="list-style-type: none">● Costruire un foglio elettronico e formattare le colonne● Ordinare i dati● Contare i dati● Calcolare una media● Copiare una sezione di un foglio elettronico● Creare un grafico con due insiemi di dati● Formattare in colonna ● Il layout di un foglio elettronico<ul style="list-style-type: none">● Una visione d'insieme del foglio di lavoro● Migliorare l'aspetto tipografico● Celle da riempire● Il foglio elettronico come modello● Copiare le celle● Copiare un grafico● Creare un nuovo grafico
--	--	--

Modulo 03

Dillo sullo schermo

Macro obiettivi del modulo	<p>Alla fine del modulo il corsista dovrà acquisire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze sulle principali proprietà che caratterizzano le presentazioni • Conoscenze su quali obiettivi pedagogici si possono raggiungere con l'uso di presentazioni in attività didattiche • Competenze sull'uso di presentazioni come strumento per realizzare attività formative per raggiungere obiettivi pedagogici con i propri studenti
-----------------------------------	--

Sezione	Tema	Micro obiettivi (alla fine del modulo il corsista dovrà:)
1. Introduzione alle presentazioni	1.1 Obiettivi pedagogici	1.1.1 Individuare i vantaggi nell'uso di presentazioni in un contesto educativo/pedagogico 1.1.2 Descrivere le funzionalità didattiche delle presentazioni
	1.2 Che cosa sono le presentazioni	1.2.1 Sapere cosa sono le presentazioni
2. Presentazioni lineari	2.1 Presentazioni lineari	2.1.1 Sapere che cosa sono le presentazioni lineari
	2.2 Progettare: il diagramma	2.2.1 Saper organizzare un diagramma per la realizzazione di presentazioni
3. Proposte di applicazioni: controllo a tempo delle presentazioni	3.1 Controllo e tempo su una o più diapositive	3.1.1 Conoscere come far avanzare le diapositive in una presentazione: manualmente o a tempo pre-impostato 3.1.2 Saper organizzare attività didattiche con l'utilizzo di presentazioni lineari 3.1.3 Conoscere gli obiettivi pedagogici raggiungibili attraverso l'utilizzo delle presentazioni lineari
4. Presentazioni non lineari	4.1 Presentazioni interattive sullo schermo	4.1.1 Sapere che cosa sono le presentazioni non lineari 4.1.2 Sapere cos'è la struttura ad albero (o a rami) per le presentazioni non lineari
5. Proposte di applicazione	5.1 Relazioni di studio e capacità critica, storie interattive e sviluppo di capacità	5.1.1 Saper organizzare attività didattiche con l'utilizzo di presentazioni non lineari

	creative di senso estetico ed artistico	5.1.2 Conoscere gli obiettivi pedagogici raggiungibili attraverso l'utilizzo delle presentazioni non lineari
6. Elementi di una diapositiva	6.1 Le strategie per creare presentazioni	6.1.1 Conoscere come devono essere le informazioni di ogni diapositiva (omogenee, complete, coerenti, coese)
	6.2 Titolo	6.2.1 Conoscere le regole per la composizione del titolo
	6.3 Testo	6.3.1 Conoscere le regole per la stesura del testo
	6.4 Struttura	6.4.1 Conoscere le regole di struttura di una presentazione
	6.5 Colori	6.5.1 Conoscere le buone pratiche nella scelta dei colori
	6.6 Grafica	6.6.1 Conoscere le buone pratiche nella proposta di immagini e video
	6.7 Suono	6.7.1 Conoscere le buone pratiche nella proposta del suono
	6.8 Elementi di navigazione	6.8.1 Conoscere come inserire elementi di comunicazione all'interno di una diapositiva
7. Le parti di una presentazione	7.1 Le parti di una presentazione	1.1 Conoscere le parti in cui viene divisa una presentazione
8. Processo di produzione di una presentazione	8.1 Le prime esperienze	8.1.1 Conoscere le strategie per realizzare attività educative in un contesto scolastico
	8.2 Il processo di realizzazione	8.2.1 Conoscere le fasi per la produzione di una presentazione (formulare l'obiettivo, raccogliere le informazioni,...)
	8.3 Copyright	8.3.1 Conoscere quali sono le disposizioni europee e nazionali in termini di copyright delle immagini 8.3.2 Insegnare a far rispettare il principio di diritto di autore
9. Collaborazione e cooperazione	9.1 Modello distributivo	9.1.1 Conoscere il modello distributivo come strategia didattica (collaborativa, cooperativa) per realizzare attività con le presentazioni
	9.2 Modello associativo	9.2.1 Conoscere il modello associativo come strategia didattica (collaborativa, cooperativa) per realizzare attività con le presentazioni
	9.3 Due metodi di raccolta: collegamento di file individuali, raccolta di diverse presentazioni in un unico file	9.3.1 Conoscere i metodi di raccolta delle produzioni di file individuali
	9.4 Tocco finale	9.4.1 Sapere individuali eventuali errori in presentazioni già create
10. Interoperabilità e portabilità	10.1 Distribuzione	10.1 Conoscere il significato di interoperabilità e portabilità nel contesto delle presentazioni

Modulo 04

Publicare in rete

Macro obiettivi del modulo	<p>Alla fine del modulo il corsista dovrà acquisire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze sulle principali proprietà che caratterizzano un sito web • Conoscenze su quali obiettivi pedagogici si possono raggiungere con la realizzazione di siti web in attività didattiche • Conoscenze sui principali elementi che caratterizzano i siti web statici e siti web dinamici • Competenze di base per la realizzazione di siti web
-----------------------------------	--

Sezione	Tema	Micro obiettivi (alla fine del modulo il corsista dovrà:)
1. Introduzione	1.1 Introduzione alla pubblicazione in rete (realizzazione di un sito web)	1.1.1 Conoscere il significato di HTML 1.1.2 Conoscere il significato di CSS 1.1.3 Conoscere il significato di ipertesto
	1.2 Obiettivi pedagogici	1.2.1 Individuare i vantaggi nella realizzazione di un sito web in un contesto educativo/pedagogico 1.2.2 Conoscere gli obiettivi pedagogici raggiungibili con la realizzazione di un sito web (sia da parte del docente sia da parte degli studenti)
2. Internet	2.1 Un web di pagine	2.1.1 Conoscere il significato di server 2.1.2 Conoscere il significato di client 2.1.3 Conoscere il significato di URL
	2.2 Usabilità e accessibilità	2.2.1 Conoscere il significato di Usabilità 2.2.2 Conoscere il significato di Accessibilità
	2.3 Progettazione	2.3.1 Conoscere le linee guida per la progettazione del contenuto di pagine web: <ul style="list-style-type: none"> • la separazione tra il contenuto • la struttura del contenuto (forma) • la present azione del contenuto (layout grafico o stile)

3. Siti web statici e siti web dinamici	3.1 Caratteristiche di staticità o dinamicità di un sito	3.1.1 Conoscere le principali caratteristiche di siti web statici e siti web dinamici
4. Siti web statici	4.1 Siti web statici: progettazione	4.1.1 Saper definire i contenuti 4.1.2 Saper definire la struttura (la mappa del sito) 4.1.3 Saper definire la struttura di navigazione 4.1.4 Saper definire il layout grafico 4.1.5 Saper elaborare uno storyboard 4.1.6 Conoscere la differenza tra home page vetrina e home page copertina
	4.2 Siti web statici: realizzazione	4.2.1 Conoscere le nozioni di base di HTML (creare pagine, fare collegamenti tra le pagine,...) 4.2.2 Conoscere quali strumenti autore sono utili per la realizzazione di siti web statici 4.2.3 Saper realizzare i singoli elementi che compongono il sito web (testi in formato elettronico, le immagini, le foto in formato elettronico....) 4.2.4 Saper formattare un testo utilizzando tag html 4.2.5 Saper impaginare: <ul style="list-style-type: none"> • uso di frame • uso di tabelle • uso di CSS 4.3.6 Conoscere le regole di pubblicazione di un sito web statico
5. Siti web dinamici	5.1 Siti web dinamici	5.1.1 Sapere cos'è un Content Management System (CMS) 5.1.2 Conoscere i principali CMS opensource
	5.2 Progettare la Folksonomy	5.2.1 Sapere cosa sono i tag 5.2.2 Sapere definire i tag 5.2.3 Sapere cosa sono le categorie 5.2.4 Sapere definire le categorie 5.2.5 Sapere cosa sono le sezioni 5.2.6 Sapere definire le sezioni

Modulo 05

Database

Macro obiettivi del modulo	<p>Alla fine del modulo il corsista dovrà acquisire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze sulle principali proprietà che caratterizzano un database • Conoscenze su quali obiettivi pedagogici si possono raggiungere con l'uso di database in attività didattiche • Competenze sull'uso di database come strumento per organizzare attività formative e per raggiungere obiettivi pedagogici con i propri studenti
-----------------------------------	--

Sezione	Tema	Micro obiettivi (alla fine del modulo il corsista dovrà:)
1. Cos'è una base di dati	1.1 Schedario cartaceo ed elettronico	1.1.1 Saper cos'è un database
	1.2 Tipologie di database	1.2.1 Sapere cosa contiene un database 1.2.2 Conoscere le strutture di database
	1.3 Database in locale e in rete	1.3.1 Conoscere la differenza tra database locale e database in rete
2. Struttura di un database relazionale	2.1 Definizione e struttura di database relazionale	2.1.1 Sapere cos'è un database relazionale 2.1.2 Conoscere la struttura di un database relazionale 2.1.3 Sapere cos'è una maschera
	2.2 Differenze fra database e foglio elettronico	2.2.1 Conoscere le differenze tra database e foglio elettronico
3. Database e insegnamento	3.1 Database (Internet come immenso database; Database: un argomento difficile?)	3.1.1 Saper utilizzare un database (conoscere le operazioni di base) 3.1.2 Conoscere gli obiettivi pedagogici raggiungibili attraverso l'utilizzo di database nella didattica 3.1.3 Saper utilizzare un database in attività didattiche per raggiungere obiettivi pedagogici
4. Costruire un Database	4.1 Tre prospettive	4.1.1 Conoscere le tre prospettive sul ruolo del database nella didattica: come integrazione alle TIC, come strutturazione della conoscenza, come

	concettualizzazione sul soggetto
	5.1.1 Conoscere alcuni strumenti per la creazione di database

Modulo 06

Modelli e simulazioni

Macro obiettivi del modulo	<p>Alla fine del modulo il corsista dovrà acquisire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze sulle principali proprietà che caratterizzano modelli e simulazioni • Conoscenze su quali obiettivi pedagogici si possono raggiungere con l'uso di modelli e simulazioni in attività didattiche • Competenze sull'uso di modelli e simulazioni come strumenti per realizzare attività formative per raggiungere obiettivi pedagogici con i propri studenti
-----------------------------------	---

Sezione	Tema	Micro obiettivi (alla fine del modulo il corsista dovrà:)
1. Introduzione	1.1 Obiettivi pedagogici	1.1.1 Conoscere gli obiettivi pedagogici raggiungibili attraverso l'utilizzo di modelli e simulazioni 1.1.2 Conoscere la definizione di simulazione
2. Modelli matematici	2.1 Modelli e simulazioni	2.1.1 Conoscere le possibilità che offre il computer per realizzare simulazione 2.1.2 Conoscere le tipologie di modelli
3. Simulazioni e apprendimento	3.1 Introduzione ai modelli simbolici: una fiaba	3.1.1 Sapere quali attività di apprendimento si possono realizzare utilizzando simulazioni supportate dal computer
	3.2 Modalità di apprendimento 'simbolico – ricostruttiva' e modalità di apprendimento 'percettivo-motoria'	3.2.1 Sapere cos'è una modalità di apprendimento simbolico-ricostruttiva 3.2.2 Sapere cos'è una modalità di apprendimento percettivo-motoria'
4. Modelli economici	4.1 Modelli economici	4.1.1 Sapere cosa sono i modelli economici
	4.2 Modelli di crescita	4.2.1 Sapere cosa sono i modelli di crescita
5. Giochi aleatori e modelli	5.1 Giochi aleatori, simulazioni e computer	5.1.1 Sapere quali scenari di apprendimento proporre che simulano giochi aleatori
	5.2 Processi stocastici	5.2.1 Saper utilizzare il foglio di calcolo per realizzare analisi di processi stocastici

6. Modelli di geometria interattiva	6.1 Geometria interattiva	6.1.1 Sapere quali attività di apprendimento si possono realizzare utilizzando programmi di geometria interattiva
	6.2 Software open source	6.2.1 Sapere che esistono programmi di geometria interattiva 6.2.2 Conoscere alcuni programmi di geometria interattiva (Cabri, EduKnoppix,...)
7. Giochi e simulazioni al computer	7.1 Giocare con le simulazioni	7.1.1 Conoscere la definizione di giochi di simulazioni
	7.2 Avventure interattive	7.2.1 Conoscere alcuni videogiochi di simulazioni da utilizzare in attività pedagogiche
	7.3 Second Life	7.3.1 Sapere cos'è Second Life 7.3.2 Saper utilizzare Second Life come ambiente di apprendimento 7.3.3 Conoscere gli elementi distintivi della didattica in Second Life
	7.4 Progetto Wonderland	7.4.1 Sapere cos'è Wonderland 7.4.2 Saper utilizzare Wonderland come ambiente di apprendimento
	7.5 Google earth	7.5.1 Sapere cos'è Google earth 7.5.2 Saper utilizzare Google earth come ambiente di apprendimento

Modulo 07

Impostare una pagina

Macro obiettivi del modulo	Alla fine del modulo il corsista dovrà acquisire: <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze sulle principali proprietà che caratterizzano l'impostazione di un testo in formato elettronico • Conoscenze su quali obiettivi pedagogici si possono raggiungere attraverso l'impostazione di un testo in formato elettronico in attività didattiche • Competenze su come realizzare attività formative per raggiungere obiettivi pedagogici con i propri studenti utilizzando l'impostazione di un testo in formato elettronico
-----------------------------------	---

Sezione	Tema	Micro obiettivi (alla fine del modulo il corsista dovrà:)
1. Introduzione	1.1 Obiettivi pedagogici	1.1.1 Conoscere gli obiettivi pedagogici raggiungibili attraverso l'impostazione corretta di un testo in formato elettronico (v. 2.4)
	1.2 Esercizi e abilità	1.2.1 Conoscere quali attività didattiche si possono realizzare utilizzando programmi per il trattamento di testi
2. Cos'è una corretta impaginazione?	2.1 Criteri base	2.1 Conoscere i criteri base per una corretta impostazione di un testo in formato elettronico
	2.2 Selezionare gli effetti disponibili	2.2.1 Saper organizzare attività didattiche per far conoscere agli studenti gli effetti disponibili
	2.3 Impostazione e comunicazione	2.3.1 Sapere che l'impostazione di un testo fa parte della comunicazione del testo stesso 2.3.2 Saper organizzare attività didattiche per far conoscere agli studenti l'importanza dell'impostazione di un testo 2.3.3 Sapere che nei programmi per la scrittura di testi esistono modelli pre-impostati di impaginazione

	2.4 Elementi fondamentali	2.4.1 Conoscere gli elementi fondamentali per una corretta impostazione di pagina 2.4.2 Conoscere gli obiettivi pedagogici raggiungibili attraverso l'impostazione corretta di un testo in formato elettronico
3. Quale carattere scegliere?	3.1 La psicologia nella scelta dei caratteri - caratteri con grazia e senza (romani e grotteschi)-	3.1.1 Conoscere le "regole " per la scelta della tipologia dei caratteri di un testo in formato elettronico
	3.2 La dimensione del carattere	3.2.1 Conoscere le "regole " per la scelta della dimensione dei caratteri
	3.3 Lo stile del carattere	3.3.1 Conoscere le "regole " per la scelta dello stile del carattere
	3.4 Il colore del carattere	3.4.1 Conoscere le "regole " per la scelta del colore del carattere
	3.5 Effetti	3.5.1 Sapere cosa sono gli effetti 3.5.2 Conoscere le "regole " per la scelta degli effetti
	3.6 Maiuscole e minuscole	3.5.1. Conoscere le "regole " per usare le maiuscole e le minuscole
4. Impostare una pagina è come un "puzzle"	4.1 L'organizzazione logica del testo	4.1.1. Sapere usare gli strumenti per l'organizzazione del testo (uso degli stili)
	4.2 Lo stile giornalistico	4.2.1 Saper organizzare gli degli elementi che compongono una pagina (testo, immagini, grafici)
	4.3 Il contrasto	4.3.1 Conoscere le "regole " per la scelta dei contrasti
5. Equilibrio	5.1 L'equilibrio nel testo	5.1.1 Sapere cosa si intende per pagina "equilibrata"
6. Immagini	6.1 Il linguaggio delle immagini	6.1.1 Sapere utilizzare le immagini in un testo (riconoscere a significatività delle immagini, conoscere come impostare le immagini in un testo)
	6.2 Dove trovare le immagini	6.2.1 Sapere dove recuperare immagini (Clip-Art, Internet,...) 6.2.2 Conoscere le regole di diritto di autore delle immagini
7. Quale strumento usare?	7.1 Programmi di videoscrittura	7.1.1 Conoscere le tipologie di programmi di videoscrittura
8. L'impaginazione a scuola	8.1 Lavoro o gioco?	8.1.1 Saper organizzare attività didattiche utilizzando le regole di impostazione di pagina (attività individuali e collaborative)

Modulo 08

È facile imparare con il computer?

Il software didattico

Macro obiettivi del modulo	<p>Alla fine del modulo il corsista dovrà acquisire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze sulle principali proprietà che caratterizzano software didattici • Competenze sull'uso di software didattici per la realizzazione di attività formative per raggiungere obiettivi pedagogici con i propri studenti
-----------------------------------	--

Sezione	Tema	Micro obiettivi (alla fine del modulo il corsista dovrà:)
1. Introduzione - conoscenza del software	1.1 Software didattico	1.1.1 Sapere cos'è il software didattico
2. Dove sono i software didattici?	2.1 Banche dati di software didattici	2.1.1 Conoscere alcune banche dati di software didattici (EsseDQuadro, Software didattico Free,...)
3. Stili di apprendimento e teorie dell'educazione: quale software	3.1 Personalizzazione	3.1.1. Sapere come usare il software didattico per realizzare percorsi di apprendimento personalizzati
	3.2 Approccio comportamentista: tutoriali ed eserciziari	3.2.1. Sapere la tipologia di software più adatto per strategie didattiche comportamentiste (centrato sull'insegnamento)
	3.3 Approccio costruttivista: ambienti aperti, micromondi	3.3.1. Sapere la tipologia di software più adatto per strategie didattiche costruttiviste (centrato sullo studente)
4. Come scegliere il software didattico	4.1 Scegliere software didattici	4.1.2 Conoscere i criteri di scelta di software didattici
	4.2 Valutazione soggettiva: criteri	4.2.1 Sapere come analizzare un software didattico: usabilità, contenuto, modalità didattica, interazione, ruolo dell'insegnante
	4.3 Valutazione oggettiva	4.3.1 Conoscere le fonti autorevoli (sito ITD, sito ANSAS,...) che supportano il supporto in una analisi critica del software didattico
5. Valutare il contesto operativo	5.1 Flessibilità	5.1.1 Individuare i vantaggi nell'uso di software didattici in un contesto educativo/pedagogico

		5.1.2 Saper organizzare attività didattiche utilizzando software didattici
6. Acquisto del software e accesso ai computer	6.1 Acquistare software didattico	6.1.1 Sapere come acquistare un software didattico (quali domande porsi: qual è la flessibilità dei software dal punto di vista del funzionamento su diverse macchine con diversi sistemi operativi? Quante licenze si ottengono con l'acquisto di uno solo programma?...) 6.1.2 Saper scegliere il software didattico rispondente alle esigenze formative
	7. Politica informatica nella scuola	
	7.1 Bilanci, responsabilità e funzioni	7.1.1 Conoscere le problematiche con cui si scontrano i progetti di acquisto di software didattico
	7.2 Soluzione centralizzata	7.2.1 Conoscere la soluzione per gestire le problematiche per l'acquisto di software

Modulo 09

Il computer semplifica la vita?

Metodi di lavoro e TIC

Macro obiettivi del modulo	<p>Alla fine del modulo il corsista dovrà acquisire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze sulle principali proprietà che caratterizzano le TIC • Competenze sull'uso delle TIC per la realizzazione di attività formative per raggiungere obiettivi pedagogici con i propri studenti
-----------------------------------	--

Sezione	Tema	Micro obiettivi (alla fine del modulo il corsista dovrà:)
1. Introduzione	1.1 TIC e scuola	1.1.1 Sapere come le TIC supportano attività pedagogiche 1.1.2 Conoscere le implicazioni indotte dalle TIC e il loro impatto sulla prassi scolastica 1.1.3 Conoscere il nuovo ruolo e le diverse competenze richieste agli insegnanti
	1.2 Esercizi e competenze con le TIC	1.2.2 Conoscere le potenzialità nell'uso delle TIC in ambito scolastico
2. Ordinare le produzioni didattiche	2.1 Archivio dei documenti	2.1.1 Sapere i vantaggi nell'uso del computer per archiviare i propri documenti
3. Elaborare le informazioni	3.1 Internet e elaborazione delle informazioni	3.1.1 Saper individuare le problematiche e i vantaggi dell'uso di Internet in un contesto educativo/pedagogico
4. Integrazione di più media	4.1 La multimedialità	4.1.1 Conoscere i vantaggi nell'uso di attività didattiche realizzate con più media
5. Pianificazione, processo e valutazione	5.1 tema generale e sotto temi	5.1 Saper progettare, gestire e valutare attività didattiche utilizzando le TIC
6. Mappe cognitive e mappe mentali	6.1 La mappe cognitive e mentali	6.1.1 Sapere cosa sono le mappe cognitive e mentali 6.1.2 Sapere come sono composte le mappe cognitive e mappe mentali 6.1.3 Sapere come utilizzare software per la progettazione e rappresentazione di mappe cognitive

		6.1.4 Conoscere come mappe concettuali possano supportare attività didattiche
7. I diari di bordo	7.1 Il diario di bordo: uno strumento per l'insegnante	7.1.1 Conoscere cosa sono i diari di bordo 7.1.2 Conoscere gli obiettivi pedagogici raggiungibili attraverso l'utilizzo dei diari di bordo 7.1.3 Conoscere il supporto dei diari di bordo nella pianificazione, nel processo di apprendimento e nella valutazione 7.1.4 Sapere compilare un diario di bordo
	7.2 Il diario di bordo: uno strumento per lo studente	7.2.1 Sapere gli strumenti per la costruzione dei diari di bordo 7.2.2 Conoscere i vantaggi nell'uso di un diario elettronico in ambito pedagogico
8. Valutazione	8.1 Tipologie di valutazione	8.1 Conoscere come le TIC possono supportare attività di valutazione
9. Il portfolio digitale	9.1 Guardate cosa ho fatto...	9.1 Conoscere come le TIC possono supportare alla realizzazione dei profili personali degli studenti
10. Creare archivi di informazione personalizzati	10.1 La valutazione	10.1.1 Saper valutare le risorse che si trovano in Internet 10.1.1 Sapere insegnare come fare una corretta ricerca in Internet
	10.2 L'archivio personale	10.2.1 Saper archiviare materiale
11. Comunicare in rete docente/studente e fra studenti	11.1 La comunicazione bidirezionale	11.1.1 Conoscere i vantaggi nell'uso della CMC 11.1.2 Saper organizzare attività didattiche utilizzando la CMC 11.1.3 Saper identificare come le TIC possano favorire l'apprendimento collaborativo 11.1.4 Conoscere i principi dell'apprendimento collaborativo 11.1.3 Sapere cos'è la comunicazione bidirezionale 11.1.4 Conoscere i vantaggi e le problematiche nell'uso di comunicazione bidirezionale in attività didattiche
	11.2 Cos'è una conferenza chiusa?	11.2.1 Sapere cos'è una conferenza chiusa
	11.3 Cos'è una comunità?	11.3.1 Sapere cos'è una comunità
	11.4 Cos'è un gruppo di contatti?	11.4.1 Sapere cos'è un gruppo di contatti
	11.5 Cos'è una stanza di chat chiusa?	11.5.1 Sapere cos'è una stanza di chat 11.5.2 Sapere cos'è una stanza di chat chiusa
	11.6 La comunicazione unidirezionale	11.6.1 Sapere cos'è la comunicazione unidirezionale 11.6.2 Conoscere i vantaggi e le problematiche nell'uso di comunicazione unidirezionale in attività didattiche

	11.7 Un modulo interdisciplinare	11.7.1 Sapere che le nuove tecnologie rafforzano la richiesta di nuove abilità e competenze comunicative
	11.8 La consegna del modulo	11.8.1 Conoscere come le TIC contribuiscono allo sviluppo di competenze legate alla società dell'Informazione

Modulo 010

RISORSE PER GLI ALUNNI DIVERSAMENTE ABILI

Ausili tecnologici a sostegno della disabilità

Azioni per l'integrazione

Macro obiettivi del modulo	<p>Alla fine del modulo il corsista dovrà acquisire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze sulle principali proprietà che caratterizzano le tecnologie per il supporto di studenti disabili • Competenze su come realizzare attività formative per raggiungere obiettivi pedagogici con studenti disabili utilizzando le TIC
-----------------------------------	---

Sezione	Tema	Micro obiettivi (alla fine del modulo il corsista dovrà:)
1. Introduzione	1.1 ICT e disabilità	1.1.1 Conoscere le potenzialità nell'uso delle TIC e degli ausili tecnologici all'interno di attività didattiche con studenti diversamente abili 1.1.2 Sapere che è possibile proporre, con l'ausilio di strumenti tecnologici e informatici, percorsi di apprendimento personalizzati utili nella Pedagogia speciale
2. Indicazioni generali	2.1 Sussidi didattici e tecnologie educative	2.1.1 Saper individuare i vantaggi nell'uso delle TIC in contesti educativi con studenti diversamente abili
3. Integrazione scolastica	3.1 Il contesto	3.1.1 Conoscere come le leggi, che riguardano la scuola e la disabilità, supportano l'integrazione scolastica degli studenti diversamente abili proponendo l'uso delle TIC per fare didattica 3.1.2 Conoscere la legge che definisce i piani di studi individualizzati: legge 104/92 e le successive disposizioni applicative
	3.2 Una formazione individualizzata	3.2.1 Sapere cosa s'intende per Piano educativo individualizzato (PEI)
	3.3 Individualizzazione vs. personalizzazione	3.3.1 Conoscere la differenza tra individualizzazione e personalizzazione nella didattica
4. Docente, alunno e TIC	4.1 Le tecnologie per la	4.1.1 Sapere valutare e scegliere le tecnologie per l'integrazione a scuola

	personalizzazione	degli studenti diversamente abili
5. Ipotesi di lavoro	5.1 Progettare attività	<p>5.1.1 Saper realizzare un'analisi dei bisogni rispetto agli elementi che possono influenzare la progettazione didattica di scenari di apprendimento per studenti diversamente abili:</p> <ul style="list-style-type: none"> • tipologia di disabilità • obiettivo didattico • strategia • tipologia di attività <p>5.1.2 Saper progettare scenari di apprendimento per studenti diversamente abili sulla base degli elementi rilevati durante l'analisi dei bisogni</p>
	5.2 Il computer come strumento di integrazione	5.2.1 Conoscere le potenzialità nell'uso di strumenti informatici da parte di studenti con disabilità
6. Ausili, software e strumenti per l'accessibilità	6.1 Calibrare la scelta degli ausili	6.1.1 Conoscere gli elementi che caratterizzano la scelta di un ausilio per studenti diversamente abili
	6.2 Ausili per la scrittura	<p>6.2.1 Sapere cosa sono gli ausili per la scrittura</p> <p>6.2.2 Sapere come funzionano gli ausili per la scrittura</p> <p>6.2.3 Conoscere alcuni programmi per il supporto della scrittura (Skippy, Prophet, Penfriend,...)</p>
	6.3 Ausili per la lettura	<p>6.3.1 Sapere cosa sono gli ausili per la lettura</p> <p>6.3.2 Sapere come funzionano gli ausili per la lettura</p> <p>6.3.3 Conoscere alcuni programmi/applicazioni per il supporto della lettura (C.A.R.L.O, Doc Reader, Telebook,...)</p>
	6.4 Sistemi legati al PC	<p>6.4.1 Sapere cosa sono gli ausili per la lettura legati al PC</p> <p>6.4.2 Sapere come funzionano gli ausili per la lettura legati al PC</p> <p>6.4.3 Conoscere alcuni ausili per la lettura legati al PC (Audioscan 5.3, Kurzwell, TextVoice Speak,...)</p>
	6.5 Sistemi indipendenti dal PC	<p>6.5.1 Sapere cosa sono gli ausili per la lettura indipendenti dal PC</p> <p>6.5.2 Sapere come funzionano gli ausili per la lettura indipendenti dal PC</p> <p>6.5.3 Conoscere l'esistenza di alcuni ausili per la lettura indipendenti dal PC (Audiobook, TecnoReader)</p>
7. Importanza del computer nella comunicazione	7.1 Accessibilità	<p>7.1.1 Conoscere la definizione di ausilio tecnico</p> <p>7.1.2 Conoscere la definizione di accessibilità</p> <p>7.1.3 Conoscere i riferimenti della normativa italiana in tema di</p>

		accessibilità: 4/2004 (la cosiddetta “Legge Stanca”)
8. Come valutare un software didattico	8.1 Scelta dei prodotti	8.1.1 Sapere a chi rivolgersi per il supporto nell’acquisto di ausili, hardware o software, per studenti diversamente abili 8.1.2 Conoscere gli elementi che caratterizzano la scelta di un prodotto da utilizzare con studenti diversamente abili
	8.2 Gli indicatori per la scelta del prodotto	8.2.1 Conoscere gli indicatori per la scelta di un prodotto: <ul style="list-style-type: none"> • la durata • la fruibilità/usabilità • la flessibilità • la compatibilità tecnica • la facilità di apprendimento • l’efficacia • l’accessibilità personale
9. Strumenti semplici	9.1 Accesso facilitato	9.1.1 Conoscere le funzioni di “Accesso facilitato” dei principali Sistemi Operativi da utilizzare con studenti disabili
	9.2 Tasti a scelta rapida	9.2.1 Conoscere le principali funzioni richiamabili non solo usando il mouse, ma anche mediante combinazioni di tasti della tastiera (copia, incolla, salva file, selezionare porzione di testo, chiudere una finestra)
10. Mouse	10.1 Mouse	10.1.1 Conoscere gli ostacoli che si possono incontrare nell’uso del mouse con studenti disabili: area motoria, aria visiva, area cognitiva
	10.2 Ingrandire il puntatore	10.2.1. Conoscere le istruzioni per scegliere un puntatore ingrandito fra quelli standard installati sul computer
11. Tastiere speciali	11.1 BigKeys	11.1.1 Conoscere le caratteristiche della tastiera BigKeys
	11.2 WinKing	11.2.1 Conoscere le caratteristiche della tastiera WinKing
	11.3 Win Min	11.3.1 Conoscere le caratteristiche della tastiera Win Min
	11.4 Intellikey	11.4.1 Conoscere le caratteristiche della tastiera Intellikey
	11.5 Helpikeys	11.5.1 Conoscere le caratteristiche della tastiera Helpikeys
	11.6 Scudi per tastiera	11.6.1 Sapere cosa sono gli scudi per tastiera
	11.7 HelpiSHIELD	11.7.1 Conoscere le caratteristiche dello tastiera HelpiSHIELD
12. Schermo tattile	12.1 Magic touch	12.1.1 Conoscere le caratteristiche dello schermo tattile
		12.1.2 Sapere per quale tipo di disabilità è utile utilizzare lo schermo tattile
13. Emulatori del mouse	13.1 Mouse Ball	13.1.1 Conoscere le caratteristiche del mouse Mouse Ball
	13.2 BIGtrackball	13.2.1 Conoscere le caratteristiche del mouse BIGtrackball

	13.3 Roller, Joystick e Trackball	13.3.1 Conoscere le caratteristiche del Roller. Joystick e Trackball
14. Sensori	14.1 Mouse mover	14.1.1 Sapere cosa sono i Mouse mover 14.1.2 Conoscere le caratteristiche dei Mouse mover
	14.2 String	14.1.1 Sapere cosa sono gli String 14.1.2 Conoscere le caratteristiche degli String
15. Puntatori speciali	15.1 HeadMouse	15.1.1 Conoscere le caratteristiche del puntatore speciale HeadMouse
16. Ausili complementari	16.1 Tavoli ergonomici	16.1.1 Sapere a chi servono i tavoli ergonomici
17. Il software	17.1 Software Overaly Maker	17.1.1 Conoscere le caratteristiche del software Overaly Maker
	17.2 Software Clicker 5	17.2.1 Conoscere le caratteristiche del software Clicker 5
	17.3 Software Autore Mediator 8 Exp	17.3.1 Conoscere le caratteristiche del software Autore Mediator 8 Exp
	17.4 Adattatori programmabili	17.4.1 Saper cosa sono gli adattatori programmabili
18. Strumenti per facilitare l'accesso nel Sistema Operativo Linux	18.1 Linux per studenti diversamente abili	18.1.1 Sapere migliorare l'accessibilità del Sistema Operativo Linux e dei suoi programmi

Modulo 011

Abilità di lettura e TIC

Macro obiettivi del modulo	<p>Alla fine del modulo il corsista dovrà acquisire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competenze sull'uso del computer come supporto per gli studenti che presentano Disturbi Specifici di Apprendimento (DSA) • Conoscenze su quali obiettivi pedagogici si possono raggiungere con l'uso delle TIC in attività didattiche a sostegno di studenti che presentano Disturbi Specifici di Apprendimento
-----------------------------------	--

Sezione	Tema	Micro obiettivi (alla fine del modulo il corsista dovrà:)
1. Introduzione	1.1 Introduzione	1.1.1 Conoscere le potenzialità nell'uso delle TIC come sostegno allo sviluppo delle abilità di lettura per gli studenti che presentano difficoltà nella lettura e nella scrittura
2. Quando usare il testo elettronico per aumentare le capacità di lettura?	2.1 Imparare a leggere	2.1.1 Conoscere le tecniche più utilizzate per insegnare a leggere 2.1.2 Sapere utilizzare il computer come strumento utile per imparare a leggere
	2.2 Imparare a comprendere un testo	2.2.1 Conoscere le tecniche per comprendere un testo (lettura globale, lettura esplorativa, lettura analitica,...) 2.1.2 Sapere utilizzare il computer come strumento utile per imparare a comprendere un testo
3. Imparare quando ci sono disabilità specifiche	3.1 Il computer come sostegno a Disturbi Specifici di Apprendimento (DSA)	3.1.1 Sapere utilizzare computer come strumento utile a sostegno della dislessia
	3.2 Lavorare con il testo digitale	3.2.1 Sapere che il testo digitale offre diversificate opportunità per "confezionare" file di testo
	3.3 Flessibilità del testo digitale	3.3.1 Sapere che il testo digitale può essere fruibile in supporti diversi (CD Rom, sito,...)

4. Gli strumenti compensativi	4.1 Strumenti compensativi	<p>4.1.1 Sapere che esistono software didattici in supporto alla lettura e alla scrittura</p> <p>4.1.2 Conoscere i principali strumenti compensativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Videoscrittura • Sintesi locale • Tavola pitagorica • Calcolatrice • Audioregistratore • Enciclopedia informatica multimediale • Scanner
5. Registrazione digitale del suono	5.1 Software didattico	<p>5.1.1 Sapere cosa sono i software o applicazioni di trattamento testi</p> <p>5.1.2 Sapere cosa sono i software per l'educazione alla lettura</p> <p>5.1.3 Conoscere siti Web che presentano software didattici e la loro valutazione (sd2, indire, iprase)</p> <p>5.1.4 Conoscere siti Web che presentano software per il sostegno alla lettura e l'uso della registrazione vocale digitale o del sintetizzatore vocale (erickson, rai education, libro parlato,...)</p>
6. Come rendere leggibile un testo	6.1 Leggibilità sullo schermo	6.1.1 Conoscere buone regole per rendere un documento digitale leggibile (aspetto font, dimensioni, struttura del documento,...)
7. Inserire le immagini	7.1 Dove cercare le immagini?	<p>7.1.1 Conoscere le potenzialità pedagogiche nell'uso di immagini in un testo digitale</p> <p>7.2.2 Sapere dove e come recuperare le immagini (da internet, dalla macchina fotografica, attraverso scansioni)</p> <p>7.3.3 Conoscere le regole per utilizzare le immagini in un testo digitale (diritto d'autore, dimensione, ...)</p>
8. Vocalizzazione del testo	8.1 Gli studenti diventano capaci di auto-aiuto	<p>6.1.1 Conoscere i vantaggi nell'uso di strumenti per leggere un testo a voce da parte di studenti con problemi di lettura</p> <p>6.1.2 Conoscere le possibilità che la tecnologia offre nella realizzazione di apprendimento differenziato</p>
	8.2 La scelta del linguaggio	6.2.2 Conoscere gli obiettivi pedagogici che si possono raggiungere utilizzando la registrazione vocale del testo in contesti di apprendimento speciali

	8.3 Registrazione vocale digitale	6.3.1 Conoscere le proprietà della registrazione vocale digitale 6.3.2 Sapere come utilizzare la registrazione vocale digitale in attività pedagogiche/educative
	8.3 Sintesi vocale	6.4.1 Sapere cos'è la sintesi vocale 6.4.2 Saper come funziona la sintesi vocale 6.4.3 Sapere come utilizzare la sintesi vocale in attività didattiche
9. Il suono e il registratore vocale	9.1 Registrare e riprodurre il suono	9.1.1 Sapere come registrare un suono usando il registratore integrato al computer
	9.2 Video	9.2.1 Sapere inserire un video all'interno di un file di testo
	9.3 Come rendere i testi digitali	9.3.1 Sapere come rendere i testi cartacei in un formato digitale
	9.4 Uso dello scanner	9.4.1 Saper utilizzare lo scanner come strumento per rendere i testi cartacei in un formato digitale
	9.5 Software per il riconoscimento del testo	9.5.1 Conoscere qual è un software per il riconoscimento del testo sottoposto a scansione (OCR)
	9.6 La penna scanner	9.6.1 Sapere cos'è la penna scanner 9.6.2 Sapere come utilizzare la penna scanner
	9.7 Salvare e spostare documenti con immagini e suoni	9.7.1 Conoscere le proprietà di un testo con immagini e suoni 9.7.2 Sapere come inviare documenti con immagini e suoni

Modulo 012

ICT e Computer games

Macro obiettivi del modulo	<p>Alla fine del modulo il corsista dovrà acquisire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze sulle principali proprietà/caratteristiche che caratterizzano i videogiochi • Conoscenze su quali obiettivi pedagogici si possono raggiungere con l'uso di videogiochi in attività didattiche • Competenze sull'uso di videogiochi per la realizzazione di attività formative per raggiungere obiettivi pedagogici con i propri studenti
-----------------------------------	---

Sezione	Tema	Micro obiettivi (alla fine del modulo il corsista dovrà:)
1. Introduzione	1.1 i videogiochi	1.1.1 Conoscere le potenzialità nell'uso di videogiochi all'interno di attività didattiche
2. Giocare e apprendere	2.1 Educazione e videogiochi	2.1.1 Saper individuare i vantaggi nell'uso videogiochi in un contesto educativo/pedagogico
	2.2 I videogiochi e i giochi educativi	2.2.1 Sapere cos'è un videogioco 2.2.2 Conoscere le tipologie di videogiochi (giochi di azioni, giochi d'avventura, puzzle, giochi di carte, giochi di ruolo, giochi di strategie, giochi di simulazione, giochi educativi) 2.2.3 Conoscere la definizione di giochi educativi
	2.3 Apprendimento esplorativo	2.3.1 Conoscere le valenze educative del gioco: apprendimento esplorativo
3. Usare i videogiochi a scuola	3.1 Videogiochi a scuola	3.1.1 Saper usare videogiochi in ambito didattico
	3.2 Il ruolo del docente: disintermediazione	3.2.1 Conoscere il ruolo del docente quando si utilizzano videogiochi in classe 3.2.2 Conoscere i compiti del docente in attività didattiche che usano videogiochi
4. Cosa sono i videogichi	4.1 Definizioni	4.1.1 Conoscere la definizione di gioco proposta da Johan Huizinga

		4.1.2 Conoscere la definizione olistica di gioco proposta da Roger Caillois
		4.1.3 Conoscere la definizione di gioco proposta da Katie Salen ed Eric Zimmerman: il cerchio magico e le regole
		4.1.4 Conoscere la definizione tecnica di gioco proposta da Chris Crawford
5. Perché si gioca?	5.1 Le pulsioni di gioco	5.1.1. Conoscere le quattro caratteristiche principali del gioco legate a pulsioni (Agon, Alea, Mimicry e Ilinx)
	5.2 Flow	5.2.1 Conoscere la definizione e le componenti del Flow (stato mentale tipico di chi è profondamente coinvolto in un'azione)
	5.3 Acquisire abilità e soddisfazione personale	5.3.1 Sapere usare i videogiochi come strumento motivante per l'acquisizione delle skill
6. Analizzare un videogioco	6.1 Come analizzare le caratteristiche di un videogioco?	6.1.1 Conoscere i tre aspetti sequenziali che servono come "lenti" per scomporre il gioco in parti interdipendenti: meccaniche, dinamiche, estetiche 6.1.2 Conoscere gli aspetti emozionali del gioco (proposte da LeBlanc), gioco come: piacere, finzione, rappresentazione,....
	6.2 Il ruolo del giocatore	6.2.1 Conoscere i diversi ruoli dei giocatori <ul style="list-style-type: none"> • definizioni proposte da Katie Salen ed Eric Zimmerman: giocatore standard, giocatore accanito, antisportivo,... • definizioni proposte da Bartle: collezionisti, esploratori, socializzatori,...
	6.3 Feedback	6.3.1 Conoscere la valenza educativa del feedback nel gioco e videogioco
	6.4 Ricompense e collezioni	6.4.1 Conoscere la valenza educativa delle ricompense (offrono un senso di appagamento tipico del flow) nel gioco e videogioco 6.4.2 Conoscere i quattro generi fondamentali di ricompensa (Hallford): ricompensa di gloria, di sostentamento, di accesso, di abilità
	6.5 Ragazze e ragazzi	6.5.1 Conoscere le potenzialità sociali nell'uso di videogiochi in attività didattiche/educative
7. Imparare a conoscere i videogame	7.1 Imparare a conoscere i videogiochi	7.1.1 Conoscere i passi per imparare a comprendere i videogiochi (proposti da Prensky): autoistruzione, porre le domande giuste, osservazione
	7.2 Browser game	7.2.1 Saper utilizzare Internet con ambiente di recupero di videogiochi (su siti come Rai-educational, du DivertiPC, Disney,...) o di browser game (Ogame, F1 Project, Ofootball,...) 7.2.2 Conoscere la definizione di browser game

Modulo 013

Storie digitali

Macro obiettivi del modulo	<p>Alla fine del modulo il corsista dovrà acquisire:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze sulle principali proprietà/caratteristiche dei video per la creazione di storie digitali • Conoscenze su quali obiettivi pedagogici si possono raggiungere con l'uso di video in attività didattiche • Competenze sull'uso di video per la realizzazione di attività formative per raggiungere obiettivi pedagogici con i propri studenti
-----------------------------------	--

Sezione	Tema	Micro obiettivi (alla fine del modulo il corsista dovrà:)
1. Introduzione	1.1 Le immagini in movimento	1.1.1 Sapere che il computer è uno strumento utile realizzare e gestire video e creare piccole storie digitali
2. Bambini e video	2.1 Gadgets e accessibilità	2.1.1 Sapere utilizzare i gadgets (telefoni, palmari, strumenti per la riproduzione dell'audio) in attività didattiche che coinvolgono gli studenti
	2.2 Pixel	2.2.1 Sapere cosa sono i pixel
	2.3 Girare un video con una webcam	2.3.1 Sapere utilizzare webcam e microfono per realizzare un video
	2.4 Podcast	2.4.1 Conoscere la definizione di Podcast
	2.5 Youtube e google video	2.5.1 Conoscere i servizi di webcasting: Youtube, google video, ...
3. Lavorare con i video	3.1 Storie digitali	3.1.1 Conoscere le potenzialità nell'uso di video in attività didattiche
4. Storie digitali abilità e creatività (creazione di video)	4.1 Editor di video	4.1.1 Conoscere i principali Editor video <ul style="list-style-type: none"> • free: Photo Story, Avid Free DVD • proprietari: Movie Maker (fornito con Windows XP e Vista) Pinnacle Studio o Adobe Premiere Elements
	4.2 Salvataggio dei video: formato dei file	4.2.1 Sapere che il formato più adatto per la pubblicazione di video è .wmv
	4.3 Realizzazione del video: le cuffie, il microfono e l'amplificatore	4.2.2 Conoscere gli strumenti utili per realizzare un video

	4.4 Musica di sottofondo	4.4.3 Conoscere il principio di proprietà di file musicali 4.4.4 Essere in grado di gestire il principio di proprietà di file musicali (licenza SIAE)
--	--------------------------	--