



*Programma analitico d'esame*

# TEACHER

IN LINEA CON



# Premessa

Gli insegnanti sono portatori di conoscenza ed educatori, in una scuola che ha bisogno di cambiare per essere al passo coi tempi. In quest’ottica, diventano anche portatori di cambiamento che lavorano in prima linea, sperimentandosi accanto alle nuove generazioni.

Affinché nelle scuole le nuove tecnologie siano effettivamente utilizzate a scopo educativo, è necessario che sia i docenti che gli studenti siano formati con le competenze necessarie per realizzarsi nella società della conoscenza.

C’è uno stretto legame che unisce l’affermarsi della società della conoscenza e la diffusione capillare delle nuove tecnologie. Le ICT infatti sono, al giorno d’oggi, protagoniste in molti percorsi di cambiamento, sebbene spesso vengano valutate in un’ottica dicotomica: o come propulsori di emancipazione e libertà, o come variabili ad elevato grado di rischio per la persona singolarmente e la società nel complesso.

Tenere insieme questi due estremi è la sfida che spetta all’insegnante nell’era 2.0

L’Educazione nell’era digitale è un percorso condiviso di innovazione culturale, organizzativa, sociale e istituzionale che vuole dare nuova energia, nuove connessioni, nuove capacità alla scuola italiana. In questa visione, il “digitale” è strumento abilitante, connettore e volano di cambiamento.

Occorre quindi che gli sforzi di digitalizzazione siano canalizzati all’interno di un’idea di innovazione, di scuola non più unicamente trasmissiva, e di scuola aperta e inclusiva in una società che cambia.



Tratto dal cap.3 del Piano Nazionale Scuola Digitale

## Riferimenti

Partendo dal Quadro di riferimento delle Competenze per i Docenti sulle TIC elaborato dall'UNESCO, i riferimenti autorevoli selezionati per creare un percorso formativo davvero utile ai docenti sono:

- **European Schoolnet**, una partnership di 30 ministeri dell'istruzione europei, che promuove l'innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento per le scuole, per i docenti e gli studenti.
- **European Agency for special needs and inclusive education**, un'organizzazione indipendente, creata dai Ministeri dell'educazione degli Stati membri e supportata dalle istituzioni europee, che ha realizzato una piattaforma per la collaborazione degli Stati membri nel campo dei bisogni speciali e dell'educazione inclusiva, in linea con le politiche europee e internazionali in materia di educazione.
- Il **PNSD** (Piano Nazionale Scuola Digitale) ideato dal Ministero dell'Istruzione italiano.

L'utilizzo mirato e consapevole delle tecnologie digitali assume per i docenti il valore di una vera e propria risorsa professionale, a patto di non scadere nel vago e nell'improvvisato. Non è sufficiente, infatti, disporre di una certa dimestichezza nell'uso di un computer per qualificarsi come "Competente" nel settore ICT, ma che meno come docente esperto nell'utilizzo di tali tecnologie nella pratica professionale.

Con questo percorso, EIPASS fornisce un quadro di quelle che sono le possibilità, offerte dalla rete e dalla tecnologia, di avere strumenti funzionali per la didattica, e ne fornisce anche una chiave di utilizzo.

*Certipass*

Centro Studi

## Disclaimer

Certipass ha predisposto questo documento per l'approfondimento delle materie relative alla Cultura Digitale e al migliore utilizzo del personal computer, in base agli standard e ai riferimenti Comunitari vigenti in materia; data la complessità e la vastità dell'argomento, peraltro, come editore, Certipass non fornisce garanzie riguardo la completezza delle informazioni contenute; non potrà, inoltre, essere considerata responsabile per eventuali errori, omissioni, perdite o danni eventualmente arrecati a causa di tali informazioni, ovvero istruzioni ovvero consigli contenuti nella pubblicazione ed eventualmente utilizzate anche da terzi.

Certipass si riserva di effettuare ogni modifica o correzione che a propria discrezione riterrà sia necessaria, in qualsiasi momento e senza dovere nessuna notifica.

L'Utenza destinataria è tenuta ad acquisire in merito periodiche informazioni visitando le aree del sito dedicate al Programma.

## Copyright

Tutti i diritti sono riservati a norma di legge e in osservanza delle convenzioni internazionali.

Nessuna parte di questo documento può essere riprodotta con sistemi elettronici, meccanici o altri, senza l'autorizzazione scritta da Certipass.

Nomi e marchi citati nel testo sono depositati o registrati dalle rispettive case produttrici.

Il logo EIPASS® è di proprietà esclusiva di Certipass. Tutti i diritti riservati.

## Metodo

Superando il vecchio schema “argomento”, “ambito di intervento” e “testing di competenza”, proponiamo un nuovo modo di elencare e descrivere i contenuti dei moduli previsti.

È un sistema intellegibile e immediato per chi deve affrontare il percorso di certificazione e, soprattutto, per chi deve valutare la congruenza delle competenze possedute dall’Utente certificato. Per ognuno degli argomenti previsti, quindi, troverete un quadro di riferimento che indica:

- la definizione sintetica della competenza di cui si tratta;
- tutto ciò che l’Utente certificato conosce di quell’argomento (conoscenza teorica/knowledge);
- tutto ciò che l’Utente certificato sa fare concretamente, in relazione alle conoscenze teoriche possedute (conoscenze pratiche/Skills);

## Procedure e strumenti

Per prepararsi alla prova d’esame, il candidato usufruisce dei servizi e del supporto formativo online disponibile nell’Aula Didattica 3.0.

Per superare la prova d’esame, è necessario rispondere correttamente ad almeno il 75% delle 30 domande previste per ogni modulo.

## Moduli d’esame

1. Web 2.0, Cloud e Apps for Education
2. BYOD, eLearning e pensiero computazionale per la didattica innovativa
3. Buone pratiche: integrazione delle ICT, software didattici e registro elettronico
4. Le ICT per l’inclusione
5. Le dimensioni dell’apprendimento, la scuola nell’era digitale e le implicazioni sociali

## MODULO 1

# Web 2.0, Cloud e Apps for Education

*Cosa sa fare il candidato che si certifica con EIPASS Teacher*

Il candidato certificato conosce le possibilità offerte dal Cloud Computing per la didattica, sa accedere ai propri documenti e utilizzare i software per crearli e modificarli indipendentemente dal dispositivo hardware che si sta utilizzando.

Ha dimestichezza con i principali servizi di Cloud a supporto dell'innovazione didattica.

Sa utilizzare Google Apps for Education, per creare, condividere e pubblicare documenti e file in tempo reale, visibili da tutti gli utenti registrati, appartenenti all'istituzione scolastica di riferimento, e fruibili da diversi dispositivi e in qualsiasi momento della giornata.

Infine è consapevole del valore dei Social Network come innovatori per le attività didattiche, purché utilizzati in maniera consapevole, e quindi si approccia alla creazione dell'identità digitale attraverso la riflessione indotta dal metodo autobiografico.

## Contenuti del modulo

### Il Cloud per la didattica

- Dropbox
- Evernote
- iCloud
- OneDrive

### Google Apps for Education

- Classroom
- Gmail
- Drive
- Calendar
- Vault
- Docs Sheets Slides
- Sites
- Hangout

### Social Media, identità digitale e riflessione autobiografica

ARGOMENTO 1  
**IL CLOUD PER LA DIDATTICA**

**e-Competence Framework | e-CF intermediate**

Conoscere il Cloud Computing come un nuovo approccio all'utilizzo di tecnologie già esistenti. Conoscere i servizi di Cloud più utilizzati e saperli mettere al servizio della didattica. Riconoscere le potenzialità dei diversi servizi e scegliere quelli più utili alle proprie esigenze. Creare gruppi di lavoro attraverso il Cloud.

**TESTING**

<b>Conoscenza teorica/Knowledge (K)</b> <i>Il Candidato conosce, è informato, ha familiarità con...</i>		<b>Competenze pratiche / Skills (S)</b> <i>Il Candidato è capace di</i>	
<b>K1.1</b>	<b>Dropbox</b> K1.3.1 Conoscere le funzioni di Dropbox K1.3.2 Saper installare il programma Dropbox sul computer K1.3.3 Conoscere il funzionamento di Dropbox K1.3.4 Sapere come si aggiunge un file nella cartella Dropbox K1.3.5 Sapere come si invitano altri utenti alla condivisione di file o cartelle K1.3.6 Conoscere il funzionamento senza installazione del programma sul computer K1.3.7 Definire le funzioni di Dropbox	<b>S1.1</b>	<b>Utilizzare Dropbox</b> S1.1.1 Descrivere le funzioni di Dropbox S1.1.2 Effettuare la procedura di installazione del programma sul computer S1.1.3 Descrivere il funzionamento ottimale di Dropbox S1.1.4 Aggiungere un file nella cartella Dropbox S1.1.5 Invitare altri utenti ad accedere e condividere file o cartelle S1.1.6 Utilizzare Dropbox direttamente on line, senza installazione del programma S1.1.7 Descrivere e utilizzare le diverse funzioni di Dropbox, come la funzione Recents, la funzione Files, la funzione Team, ecc.
	<b>K1.2</b>		<b>Evernote</b> K1.2.1 Conoscere il procedimento di registrazione sul sito evernote.com K1.2.2 Conoscere il funzionamento di Evernote sul sito K1.2.3 Sapere come condividere con altri utenti K1.2.4 Conoscere il procedimento per creare un taccuino K1.2.5 Conoscere il funzionamento di Evernote tramite installazione
<b>K1.3</b>	<b>iCloud</b> K1.3.1 Sapere come effettuare l'accesso a iCloud K1.3.2 Conoscere la procedura per creare un Apple ID K1.3.3 Conoscere i requisiti minimi per l'utilizzo di iCloud K1.3.4 Sapere come impostare iCloud K1.3.5 Sapere come sincronizzare musica e app K1.3.6 Sapere come sincronizzare le foto K1.3.7 Sapere come effettuare il backup K1.3.8 Conoscere la funzione trova il mio iPhone e Mac K1.3.9 Sapere come sincronizzare file di Keynote, Pages e Numbers		<b>Utilizzare iCloud</b> S1.3.1 Effettuare l'accesso ad iCloud attraverso un ID Apple S1.3.2 Creare un ID Apple S1.3.3 Descrivere i requisiti minimi per l'utilizzo di iCloud S1.3.4 Settare le impostazioni di iCloud S1.3.5 Sincronizzare musica e app S1.3.6 Sincronizzare le foto S1.3.7 Effettuare il backup S1.3.8 Descrivere le funzioni Trova il mio iPhone e Mac S1.3.9 Sincronizzazione di file Keynote, Pages e Numbers

## TESTING

Conoscenza teorica/Knowledge (K) <i>Il Candidato conosce, è informato, ha familiarità con...</i>		Competenze pratiche / Skills (S) <i>Il Candidato è capace di</i>	
<b>K1.4 OneDrive</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>K1.4.1 Sapere come creare un account OneDrive</li> <li>K1.4.2 Sapere come utilizzare OneDrive</li> <li>K1.4.3 Conoscere i settaggi di OneDrive</li> <li>K1.4.4 Conoscere le funzioni dell'account OneDrive</li> </ul>	<b>S1.1</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Utilizzare OneDrive</b></li> <li>S1.4.1 Creare un account OneDrive</li> <li>S1.4.2 Utilizzare OneDrive in maniera ottimale</li> <li>S1.4.3 Settare OneDrive</li> <li>S1.4.4 Utilizzare l'account OneDrive</li> </ul>



## ARGOMENTO 2

# GOOGLE APPS FOR EDUCATION

### e-Competence Framework | e-CF intermediate

Conoscere e gestire la suite di software Google Apps for Education per realizzare soluzioni di comunicazione e collaborazione integrata. Saper registrare la propria scuola secondo i requisiti di idoneità richiesti ed effettuare l'attivazione con un team tecnico di due/tre docenti per poter utilizzare le Apps messe a disposizione da Google. Conoscere nel dettaglio le diverse Apps con le funzionalità di ognuna e saperle utilizzare al meglio.

## TESTING

Conoscenza teorica/Knowledge (K) <i>Il Candidato conosce, è informato, ha familiarità con...</i>		Competenze pratiche / Skills (S) <i>Il Candidato è capace di</i>	
K2.1	<b>Classroom</b>	S2.1	<b>Gestire la piattaforma online di Classroom, creare corsi, inserire gli studenti, caricare il materiale, calendarizzare i corsi</b>
K2.2	<b>Gmail</b> K2.1.1 Conoscere la modalità di registrazione e le funzioni principali	S2.2	<b>Utilizzare Gmail per le comunicazioni</b> S2.1.1 Registrarsi per creare un account e saper utilizzare le funzioni principali
K2.3	<b>Drive</b>	S2.3	<b>Utilizzare le funzioni di archiviazione di file online di Drive, sia in modalità completamente online che installando il programma sul computer</b>
K2.4	<b>Calendar</b>	S2.4	<b>Annotare appuntamenti e condividerli attraverso Calendar</b>
K2.5	<b>Vault</b>	S2.5	<b>Conoscere e descrivere le funzionalità di Vault per archiviare ed esportare email e messaggi chat del proprio ente organizzativo</b>
K2.6	<b>Docs Sheets Slides</b>	S2.6	<b>Utilizzare lo strumenti di produttività Docs, Sheets e Slides, per creare, gestire e condividere in modo sicuro documenti, fogli di calcolo e presentazioni, direttamente online</b>
K2.7	<b>Sites</b>	S2.7	<b>Costruire siti internet in modo immediato e intuitivo, autonomamente senza programmazione html, attraverso lo strumento Sites</b>
K2.8	<b>Hangouts</b> K2.8.1 Conoscere il funzionamento di Hangouts	S2.8	<b>Utilizzare Hangouts per inviare messaggi istantanei ed effettuare video chiamate</b> S2.8.1 Utilizzare al meglio le funzioni di Hangouts

## ARGOMENTO 3

# SOCIAL MEDIA, IDENTITÀ DIGITALE E RIFLESSIONE AUTOBIOGRAFICA

e-Competence Framework | e-CF intermediate

Conoscere e definire i principali vantaggi dell'utilizzo dei Social Media in ambito scolastico.

Definire l'identità digitale, sapere come si costruisce e cosa comporta. Comprendere l'interrealtà come fusione tra reale e virtuale. Utilizzare la riflessione autobiografica come metodo per un uso consapevole dei Social Media.

## TESTING

Conoscenza teorica/Knowledge (K) <i>Il Candidato conosce, è informato, ha familiarità con...</i>		Competenze pratiche / Skills (S) <i>Il Candidato è capace di</i>	
<b>K3.1</b>	<b>Definire il valore di mediatore didattico dei Social Media</b> K3.1.1 Distinguere l'identità fisica, quella virtuale e quella digitale K3.1.2 Conoscere lo Spid, il nuovo sistema di accesso ai servizi della PA K3.1.3 Comprendere la riflessione autobiografica come proposta metodologica per un uso consapevole dei Social Media	<b>S3.1</b>	<b>Utilizzare i Social Media come mediatori didattici riconoscendo le potenzialità di creare maggiore motivazione e interesse, rendere l'apprendimento un processo sociale e realizzare un ripensamento dei processi e delle pratiche educative</b> S3.1.1 Realizzare una riflessione per cogliere le differenti caratteristiche delle identità fisica, virtuale e digitale, riflessione funzionale all'approccio in classe. S3.1.2 Descrivere le funzionalità messe a disposizione dello Spid per usufruire dei servizi online della PA S3.1.3 Utilizzare la riflessione autobiografica in classe con gli studenti per invitare a un uso consapevole dei Social Media

## MODULO 2

# BYOD, eLearning e pensiero computazionale per la didattica innovativa

*Cosa sa fare il candidato che si certifica con EIPASS Teacher*

Il Candidato certificato conosce il setting d'aula del BYOD (Bring Your Own Device), le sue potenzialità e le sue criticità, e il modo per poterlo realizzare. Conosce gli strumenti per realizzare una commistione virtuosa tra lezioni tradizionali e didattica innovativa attraverso le possibilità offerte dalle nuove tecnologie e dal web.

Comprende le potenzialità della didattica eLearning e delle occasioni di scambio tra docenti europei grazie al servizio offerto da eTwinning.

Utilizza il pensiero computazionale per sviluppare competenze logiche e di problem solving.

## Contenuti del modulo

### Configurazione BYOD

- BYOD a scuola: consigli pratici

### Piattaforme per l'eLearning e la didattica innovativa

- Docebo
- OpenEdu
- MOOC e Moodle
- WordPress e Altvista
- eTwinning

### Pensiero computazionale – Progetti italiani ed europei

- Programma il Futuro

### Elementi di Coding e pensiero computazionale

- Codificazione binaria
- Approccio agli algoritmi e ai diagrammi di flusso
- Rappresentazione e risoluzione di semplici problemi
- Classificazione delle informazioni
- Coding e pensiero computazionale

## ARGOMENTO 1

## CONFIGURAZIONE BYOD (BRING YOUR OWN DEVICES)

## e-Competence Framework | e-CF intermediate

Conoscere il BYOD e la sua configurazione ideale, per ottenere le massime prestazioni. Conoscere i punti di criticità e saperli identificare per risolverli. Sapere realizzare un “patto BYOD” tra scuola, famiglia e studenti. Conoscere le caratteristiche tecniche necessarie per realizzare una buona infrastruttura della rete scolastica, funzionale per il BYOD.

## TESTING

Conoscenza teorica/Knowledge (K) <i>Il Candidato conosce, è informato, ha familiarità con...</i>		Competenze pratiche / Skills (S) <i>Il Candidato è capace di</i>	
K1.1	BYOD a scuola: conoscere i consigli pratici migliori	S1.1	Realizzare e gestire una configurazione ottimale del BYOD in una struttura scolastica

## ARGOMENTO 2

# PIATTAFORME PER L'ELEARNING E LA DIDATTICA INNOVATIVA

## e-Competence Framework | e-CF intermedie

Conoscere la modalità di insegnamento in eLearning e di fruizione. Conoscere le più importanti e popolari piattaforme per realizzare corsi in eLearning. Familiarizzare con le possibilità offerte da MOOC e MOODLE e riconoscere il valore didattico funzionale dell'utilizzo di WordPress e Altervista.

### TESTING

Conoscenza teorica/Knowledge (K) <i>Il Candidato conosce, è informato, ha familiarità con...</i>		Competenze pratiche / Skills (S) <i>Il Candidato è capace di</i>	
K2.1	Docebo	S2.1	Sapere creare un progetto di formazione con la piattaforma Docebo
K2.2	OpenEdu	S2.2	Utilizzare OpenEdu per creare e organizzare corsi online, sia attraverso gli strumenti propri della piattaforma che con learning object esterni creati con altri software
K2.3	<b>MOOC e Moodle</b> K2.3.1 Eduopen K2.3.2 Oilproject K2.3.3 Moodle	S2.3	<b>Conoscere i principali corsi MOOC e i siti che li erogano</b> S2.3.1 Sapere fruire dei corsi messi a disposizione dal portale Eduopen, supportato dal MIUR S2.3.2 Conoscere il progetto Oilproject creato in un'ottica partecipativa e collaborativa S2.3.2 Conoscere e saper utilizzare la piattaforma web open source Moodle, progettata sul modello didattico costruzionista, valorizzando il ruolo dello studente
K2.4	<b>WordPress e Altervista</b> K2.4.1 Sapere come creare un blog con WordPress K2.4.2 Sapere come utilizzare a scopo didattico WordPress K2.4.3 Conoscere le possibilità didattiche offerte da Altervista		<b>Utilizzare le possibilità di WordPress e Altervista a fini didattici</b> S2.4.1 Creare un blog con WordPress S2.4.2 Utilizzare gli spazi web di WordPress come supporto ai processi di apprendimento S2.4.3 Muoversi in Altervista in modo semplice e immediato
K2.5	<b>eTwinning</b> K2.5.1 Conoscere i progetti europei di gemellaggio elettronico attraverso eTwinning		<b>Conoscere e utilizzare la community europea eTwinning</b> S2.5.1 Sapere identificare i benefici e le esperienze del gemellaggio elettronico attraverso eTwinning

## ARGOMENTO 3

# PENSIERO COMPUTAZIONALE - PROGETTI ITALIANI ED EUROPEI

## e-Competence Framework | e-CF intermedie

Conoscere le skills principali per utilizzare efficacemente l'informatica nella propria vita. Sapere definire il pensiero computazionale e i concetti, le pratiche e le attitudini ad esso collegati.  
Conoscere i principali progetti italiani ed europei per avvicinare gli studenti al coding.

### TESTING

Conoscenza teorica/Knowledge (K) <i>Il Candidato conosce, è informato, ha familiarità con...</i>		Competenze pratiche / Skills (S) <i>Il Candidato è capace di</i>	
K3.1	Programma il futuro	S3.1	Conoscere e avvicinare i ragazzi al coding attraverso il progetto del MIUR in collaborazione con il CINI, Programma il futuro

## ARGOMENTO 4

# GLI ELEMENTI DEL CODING E IL PENSIERO COMPUTAZIONALE

### e-Competence Framework | e-CF intermediate

Apprendere il pensiero computazionale funzionale allo sviluppo della logica e del problem solving.

## TESTING

Conoscenza teorica/Knowledge (K) <i>Il Candidato conosce, è informato, ha familiarità con...</i>		Competenze pratiche / Skills (S) <i>Il Candidato è capace di</i>	
<b>K4.1</b>	<b>Codificazione binaria: le basi di raggruppamento</b> K4.1.1 Conoscere la struttura binaria dell'informazione K4.1.2 Conoscere la struttura del bit e del byte K4.1.3 Saper rappresentare una quantità	<b>S4.1</b>	<b>Conoscere le basi di raggruppamento e saper codificare su base 2</b> S4.1.1 Comprendere il linguaggio binario del computer S4.1.2 Comprendere la struttura del bit e i suoi multipli, a partire dal byte S4.1.3 Rappresentare e convertire un numero da base 10 a base 2 e viceversa
<b>K4.2</b>	<b>Approccio agli algoritmi e ai diagrammi di flusso</b> K4.2.1 Conoscere il concetto di algoritmo K4.2.2 Comprendere l'analisi di un semplice algoritmo K4.2.3 Comprendere il concetto di diagramma di flusso	<b>S4.2</b>	<b>Descrivere gli algoritmi e i diagrammi di flusso</b> S4.2.1 Descrivere così un algoritmo S4.2.2 Analizzare un algoritmo S4.2.3 Rappresentare graficamente un algoritmo attraverso un diagramma di flusso
<b>K4.3</b>	<b>Rappresentazione e risoluzione di semplici problemi</b> K4.3.1 Conoscere il concetto di diagramma K4.3.2 Comprendere il rapporto tra diagrammi e informatica K4.3.3 Saper rappresentare un diagramma di risoluzione di un semplice problema	<b>S4.3</b>	<b>Risolvere semplici problemi con i diagrammi di flusso</b> S4.3.1 Descrivere un diagramma di flusso S4.3.2 Descrivere il rapporto tra diagrammi e informatica S4.3.3 Risolvere un semplice problema con un diagramma di flusso
<b>K4.4</b>	<b>Classificazione delle informazioni</b> K4.4.1 Conoscere le definizioni di grafico e di tabella K4.4.2 Saper rappresentare una serie di dati mediante grafici e tabelle	<b>S4.4</b>	<b>Saper classificare le informazioni</b> S4.4.1 Descrivere cosa sono grafici e tabelle S4.4.2 Rappresentare dati mediante grafici e tabelle
<b>K4.5</b>	<b>Coding e pensiero computazionale</b> K4.5.1 Conoscere il concetto di programmazione e di pensiero computazionale	<b>S4.5</b>	<b>Descrivere i vantaggi del pensiero computazionale e del coding</b> S4.5.1 Descrivere il pensiero computazionale e il coding come quarta abilità di base

## MODULO 3

# Buone pratiche: integrazione delle ICT, Software didattici e registro elettronico

*Cosa sa fare il candidato che si certifica con EIPASS Teacher*

Il Candidato certificato possiede le competenze digitali e metodologiche necessarie per integrare le ICT nei percorsi didattici. Conosce le esperienze e le caratteristiche della Cl@sse 2.0, delle Scuole 2.0 e le azioni dei Centri Scolastici Digitali.

Sa distinguere le diverse pratiche d'aula funzionali alla didattica che integra le tecnologie digitali nei processi di apprendimento.

Conosce i più importanti ed efficaci software per la didattica e sa integrarli per facilitare l'apprendimento.

Conosce le principali funzionalità del Registro elettronico e sa operare al suo interno per creare il registro personale, il registro di classe e gestire le comunicazioni con la scuola, i genitori e gli studenti.

## Contenuti del modulo

### **Cl@sse 2.0 e Scuole 2.0, le azioni dei Centri Scolastici Digitali**

- la classe 2.0
- il setting della classe 2.0
- il ruolo dei docenti nelle classi 2.0
- i Centri Scolastici Digitali

### **Pratiche d'aula**

- insegnare le buone pratiche
- pratiche d'aula
- la Flipped Classroom
- i laboratori formativi
- aula virtuale

### **Software per la didattica**

- App/tool/software a uso didattico
- Wiki, RSS e WebQuest
- Materiali didattici digitali online

### **Registro elettronico**

- utilizzo del Registro elettronico
- griglie di valutazione



## ARGOMENTO 1

# CL@SSE 2.0 E SCUOLE 2.0, LE AZIONI DEI CENTRI SCOLASTICI DIGITALI

## e-Competence Framework | e-CF intermedie

Conoscere l'esperienza della Cl@sse 2.0, delle Scuole 2.0 e delle azioni dei CSD. Sapere integrare le ICT nelle pratiche didattiche adattando la metodologia allo scopo, gestendo spazio e tempo in maniera efficace. Identificare il ruolo del docente all'interno delle classi 2.0 e il modo in cui deve rapportarsi agli studenti.

### TESTING

Conoscenza teorica/Knowledge (K) <i>Il Candidato conosce, è informato, ha familiarità con...</i>		Competenze pratiche / Skills (S) <i>Il Candidato è capace di</i>	
K1.1	La Cl@sse 2.0	S1.1	Integrare le ICT nelle pratiche d'aula
K1.2	Il setting della Cl@sse 2.0	S1.2	Saper gestire lo spazio e organizzare il tempo nella Cl@sse 2.0
K1.3	Il ruolo dei docenti nelle Cl@ssi 2.0	S1.3	Saper facilitare e condurre il processo di apprendimento dell'intero gruppo classe in relazione alla crescita autonoma e spontanea
K1.4	I Centri Scolastici Digitali (CSD)	S1.4	Conoscere esempi di azioni dei CDS

## ARGOMENTO 2 PRATICHE D'AULA

### e-Competence Framework | e-CF intermediate

Comprendere il concetto di buona pratica considerando la sua finalità. Conoscere esperienze sperimentali divenute prassi. Conoscere la definizione che ne dà l'Unesco. Comprendere la funzione didattica delle attività laboratoriali. Apprendere la metodologia della Flipped Classroom e la didattica per competenze. Utilizzare i laboratori formativi all'interno delle attività didattiche e scolastiche.

## TESTING

Conoscenza teorica/Knowledge (K) <i>Il Candidato conosce, è informato, ha familiarità con...</i>		Competenze pratiche / Skills (S) <i>Il Candidato è capace di</i>
<b>K2.1</b> Insegnare le buone pratiche		<b>S2.1</b> Realizzare progetti innovativi nell'ambito della didattica fondata sulle possibilità delle tecnologie digitali
<b>K2.2</b> Pratiche d'aula		<b>S2.2</b> Conoscere la funzione didattica nella configurazione delle aule laboratoriali disciplinari delle Cl@ssi 2.0
<b>K2.3</b> Flipped Classroom K2.3.1 Definire la didattica delle competenze K2.3.2 Comprendere la relazione docente/studenti K2.3.3 Conoscere la metodologia della Flipped Classroom K2.3.4 Definire l'apprendimento significativo con le tecnologie		<b>S2.3</b> Insegnare nella Flipped Classroom S2.3.1 Invertire l'insegnamento tradizionale: i processi di apprendimento avvengono fuori dalle mura scolastiche grazie alle nuove tecnologie S2.3.2 Il docente sa essere un supporto, una guida alla comprensione delle conoscenze acquisite dagli studenti S2.3.3 Saper organizzare il lavoro a casa e il lavoro in classe degli studenti, puntando prevalentemente sul lavoro a casa, in autonomia, con l'apprendimento che avviene attraverso video e podcast; mentre in classe l'allievo applica quanto appreso, con il sostegno del docente. S2.3.4 Utilizzare le tecnologie per realizzare un apprendimento significativo
<b>K2.4</b> I Laboratori formativi K2.4.1 Conoscere l'uso partecipativo e inclusivo del video nei laboratori didattici		<b>S2.4</b> Realizzare laboratori formativi con la funzione di strumenti didattici S2.4.1 Utilizzare in maniera costruttiva il video durante i laboratori didattici
<b>K2.5</b> Aula virtuale K2.5.1 Conoscere i principi dell'apprendimento multimediale nell'aula virtuale		<b>S2.5</b> Conoscere le potenzialità e i vantaggi dell'aula virtuale S2.5.1 Saper utilizzare la tecnologia per realizzare esperienze didattiche efficaci nell'apprendimento e nella collaborazione anche nell'aula virtuale; conoscere i servizi di videoconferenza e saper gestire una lezione virtuale.

## ARGOMENTO 3 SOFTWARE PER LA DIDATTICA

### e-Competence Framework | e-CF intermedie

Conoscere le potenzialità dell'utilizzo di software per la didattica. Saper valutare la qualità dei diversi software. Conoscere i software più popolari e utilizzati. Saper utilizzare app, tool e software a scopo didattico. Conoscere la tecnologia Wiki, RSS e WebQuest per la diffusione e la condivisione di contenuti e la cooperazione. Reperire materiali didattici digitali online.

## TESTING

Conoscenza teorica/Knowledge (K) <i>Il Candidato conosce, è informato, ha familiarità con...</i>		Competenze pratiche / Skills (S) <i>Il Candidato è capace di</i>	
<b>K3.1</b>	<b>App/tool/software a uso didattico</b>	<b>S3.1</b>	<b>Conoscere la differenza tra App, tool e software; saper valutare un software didattico tenendo conto di alcune caratteristiche specifiche; sapere quali sono gli strumenti digitali più popolari e utili</b>
<b>K3.2</b>	<b>Wiki, RSS e WebQuest</b> K3.2.1 Conoscere la tecnologia Wiki K3.2.2 Conoscere i WebQuest	<b>S3.2</b>	<b>Sapere usare la tecnologia Wiki, RSS e WebQuest per realizzare un apprendimento cooperativo, per gestire le fonti in rete e reperire informazioni, per avere strumenti di supporto all'apprendimento per gli utenti</b> S3.2.1 Co-costruire contenuti in modo collaborativo attraverso la tecnologia Wiki; reperire informazioni e gestire le fonti in rete in maniera mirata e immediata S3.2.2 Creare attività di ricerca guidata, in rete, attraverso i WebQuest
<b>K3.3</b>	<b>Materiali didattici digitali online</b> K3.3.1 Conoscere il sistema per creare un archivio condiviso di materiali didattici	<b>S3.3</b>	<b>Conoscere e utilizzare le fonti più accreditate per reperire materiale didattico digitale online</b> S3.3.1 Creare un archivio condiviso di materiali didattici

## ARGOMENTO 4

# REGISTRO ELETTRONICO

### e-Competence Framework | e-CF intermedie

Valutare criticamente i diversi software per il registro elettronico e scegliere quello più adeguato alle esigenze dell'istituto. Conoscere le funzionalità e saper utilizzare efficacemente il registro elettronico in sostituzione del registro personale e del registro di classe. Utilizzare il software per le comunicazioni con la segreteria, con le famiglie e gli studenti. Conoscere i principi di privacy da rispettare. Comprendere le funzionalità e i vantaggi delle griglie di valutazione e utilizzare i software per realizzarle.

## TESTING

Conoscenza teorica/Knowledge (K) <i>Il Candidato conosce, è informato, ha familiarità con...</i>		Competenze pratiche / Skills (S) <i>Il Candidato è capace di</i>	
<b>K4.1</b>	<b>Utilizzo del Registro elettronico</b> K4.1.1 Conoscere le funzionalità del registro elettronico Argo K4.1.2 Comprendere le misure per la sicurezza della privacy	<b>S4.1</b>	<b>Scegliere e sapere utilizzare il Registro elettronico</b> S4.1.1 Sapere utilizzare Argo, creando la lezione di oggi, l'orario scolastico personale, usare la sezione Classi e studenti per inserire le informazioni relative, aggiornare il giornale di classe, inserire le valutazioni, inserire note relative alle conoscenze acquisite dallo studente, firmare la lezione S4.1.2 Rispettare le misure per la sicurezza e la tutela della privacy
<b>K4.2</b>	<b>Griglie di valutazione</b> K4.2.1 Conoscere il programma Java Stencil Report	<b>S4.2</b>	<b>Conoscere le tipologie di griglie di valutazione, sapere quali parametri inserire</b> S4.2.1 Utilizzare le funzioni del programma Java Stencil Report per realizzare griglie di valutazione

## MODULO 4

# Le ICT per l'inclusione

*Cosa sa fare il candidato che si certifica con EIPASS Teacher*

Il Candidato certificato conosce la prospettiva dell'Universal Design e della sua declinazione nei contesti di apprendimento, che permette una rilettura del concetto di accessibilità. Sa integrare le tecnologie disponibili nella didattica per l'inclusività, per individualizzare e cooperare, per esplorare, creare, inventare e programmare. Sa realizzare con il Collegio dei docenti il Piano Annuale per l'Inclusività

Conosce gli strumenti messi a disposizione dalla LIM per realizzare una didattica inclusiva.

Conosce gli ausili e i software per l'inclusione più diffusi ed efficaci, in un'ottica di valorizzazione delle differenze, di sviluppo delle intelligenze multiple e di promozione dell'apprendimento significativo.

Ha dimestichezza con lo strumento Enhanced Book per favorire l'apprendimento secondo diversi stili e bisogni.

## Contenuti del modulo

### ICT4I

- L'Universal Design for Learning e il PAI
- Il panorama italiano

### Strumenti, ausili e software per l'inclusione

- BES e DSA
- il ruolo dello strumento LIM per l'inclusione
- gestione dei processi inclusivi
- le possibilità dell'enhanced book per la didattica inclusiva
- ausili e software per l'inclusione

## ARGOMENTO 1

## ICT4I

## e-Competence Framework | e-CF intermedie

Conoscere i principi dell'Universal Design for Learning. Conoscere i presupposti del PAI (Piano Annuale per l'Inclusività) e la sua programmazione. Sapere lo stato dell'arte in Italia rispetto alla diffusione di programmi per l'inclusività nelle scuole. Saper dare una definizione di BES e DSA. Conoscere il ruolo della LIM come strumento funzionale all'inclusione e alcune attività che si possono realizzare in quest'ottica. Sapere quali sono gli ausili e i software più conosciuti e utili per la gestione dei processi inclusivi, quali l'enhanced book.

## TESTING

Conoscenza teorica/Knowledge (K) <i>Il Candidato conosce, è informato, ha familiarità con...</i>		Competenze pratiche / Skills (S) <i>Il Candidato è capace di</i>	
K1.1	L'Universal Design for Learning e il PAI	S1.1	Conoscere i principi dell'Universal Design for Learning e sapere come elaborare il PAI
K1.2	Il panorama italiano	S1.2	Conoscere la situazione scolastica italiana rispetto ai bisogni educativi speciali e alle azioni per l'inclusività

## ARGOMENTO 2

## STRUMENTI, AUSILI E SOFTWARE PER L'INCLUSIONE

## e-Competence Framework | e-CF intermedie

Comprendere le caratteristiche dei BES e dei DSA e saperne dare una definizione. Riconoscere i principi della pedagogia inclusiva e il ruolo che la LIM ha nel favorire l'inclusione. Conoscere alcune attività da svolgere con la LIM per favorire l'inclusione. Saper gestire i processi inclusivi con le tecnologie digitali, valorizzando le differenze, sviluppando le intelligenze multiple e promuovendo l'apprendimento significativo. Conoscere le possibilità dell'enhanced book per la didattica inclusiva. Utilizzare ausili e software come strumenti didattici che facilitano la prestazione richiesta nell'abilità deficitaria.

## TESTING

Conoscenza teorica/Knowledge (K) <i>Il Candidato conosce, è informato, ha familiarità con...</i>		Competenze pratiche / Skills (S) <i>Il Candidato è capace di</i>	
K2.1	BES e DSA	S2.1	Saper definire gli alunni BES e DSA
K2.2	Il ruolo dello strumento LIM per l'inclusione K2.2.1 Conoscere le attività per favorire l'inclusione	S2.2	Saper utilizzare la LIM a scopo inclusivo secondo i principi della pedagogia inclusiva S2.2.1 Svolgere attività per favorire l'inclusione di tutto il gruppo classe
K2.3	Gestione dei processi inclusivi con le tecnologie digitali	S2.3	Valorizzare le differenze, sviluppare le intelligenze multiple, promuovere l'apprendimento significativo
K2.4	Le possibilità dell'enhanced book per la didattica inclusiva	S2.4	Supportare le pratiche di lettura e di studio attraverso l'enhanced book, il libro aumentato
K2.5	Ausili e software per l'inclusione	S2.5	Conoscere i migliori ausili per facilitare le prestazioni richieste nell'abilità deficitaria e utilizzare i software accessibili più efficaci

## MODULO 5

# Le dimensioni dell'apprendimento, la Scuola nell'era digitale e le implicazioni sociali

*Cosa sa fare il candidato che si certifica con EIPASS Teacher*

Il Candidato certificato comprende il concetto dell'educazione permanente e dell'apprendimento continuo come frutto della libera volontà dell'individuo di cercare relazioni tra ciò che già conosce e ciò che l'ambiente gli propone come nuovo. Conosce le tre dimensioni dell'apprendimento: lifelong, lifewide e lifedeeep learning.

Il Candidato certificato sa riconoscere situazioni di cyberbullismo e identificare le caratteristiche proprie del fenomeno. Sa mettere in atto azioni per prevenire e proteggere dai possibili pericoli dei media digitali, a partire dalla protezione dei dati personali in rete e nei social media. Utilizza le potenzialità del dialogo intergenerazionale e della peer education. Sa creare il cambiamento nella scuola nell'era digitale, quindi conosce l'alternanza scuola-lavoro nell'impresa digitale e sa come realizzare dei percorsi di progettazione e attuazione dell'alternanza. Conosce le caratteristiche del curriculum vitae digitale e delle diverse tipologie di curriculum che si possono utilizzare in determinate occasioni, come il curriculum infografico o il videocurriculum. Conosce i concetti base del fundraising e del crowdfunding.

## Contenuti del modulo

### **Lifelong, lifewide e lifedeeep learning**

- Educazione permanente e apprendimento continuo
- Tre dimensioni dell'apprendimento

### **Cyberbullismo e peer education**

- Cos'è e come si riconosce il cyberbullismo
- I possibili pericoli dei media digitali
- Protezione dei dati personali in rete e nei social media
- Dialogo intergenerazionale sull'uso dei social media
- Peer education

### **La scuola nell'era digitale**

- Indicazioni sull'alternanza scuola lavoro nell'impresa digitale
- Costruire curriculum digitali e tecnologici
- Il fundraising e il crowdfunding



## ARGOMENTO 1

# LIFELONG, LIFEWIDE E LIFEDEEP LEARNING

### e-Competence Framework | e-CF intermediate

Conoscere i principi dell'educazione permanente e dell'apprendimento continuo, e la loro importanza per lo sviluppo della persona. Sapere che l'apprendimento nelle tre dimensioni si configura come un progressivo sviluppo di azioni attive e autonome da parte del soggetto.

Utilizzare le tecnologie per ottenere apprendimenti che producono conoscenze stabili, applicabili e utilizzabili.

## TESTING

Conoscenza teorica/Knowledge (K) <i>Il Candidato conosce, è informato, ha familiarità con...</i>		Competenze pratiche / Skills (S) <i>Il Candidato è capace di</i>	
K1.1	Educazione permanente e apprendimento continuo	S1.1	Conoscere i principi dell'educazione permanente e dell'apprendimento continuo per applicarli nella propria vita e come spunto di riflessione in classe
K1.2	Tre dimensioni dell'apprendimento	S1.2	Realizzare il lifelong, il lifewide e il lifedeeep learning come processo che coinvolge attivamente l'esperienza e porta alla crescita personale

## ARGOMENTO 2 CYBERBULLISMO E PEER EDUCATION

### e-Competence Framework | e-CF intermediate

Riconoscere gli elementi del cyberbullismo e le sue manifestazioni. Sapere cosa comportano gli atteggiamenti dei cyberbulli nelle vittime. Conoscere, prevenire e proteggersi dai pericoli dei media digitali. Tutelare la propria privacy proteggendo i dati personali in rete e nei social media. Comprendere il valore del dialogo intergenerazionale sull'uso dei Social Media e l'importanza della peer education per migliorare i risultati, per realizzare relazioni più positive, per migliorare il benessere psicologico degli studenti.

## TESTING

Conoscenza teorica/Knowledge (K) <i>Il Candidato conosce, è informato, ha familiarità con...</i>		Competenze pratiche / Skills (S) <i>Il Candidato è capace di</i>	
K2.1	Cos'è e come si riconosce il cyberbullismo	S2.1	Riconoscere le principali manifestazioni di casi di cyberbullismo e saper intervenire
K2.2	I possibili pericoli dei media digitali	S2.2	Prevenire i pericoli dei media digitali senza divieti di utilizzo, ma attraverso la consapevolezza; proteggersi in caso di pericolo attraverso i canali predisposti e le azioni corrette
K2.3	Protezione dei dati personali in rete e nei Social Media	S2.3	Sapere come vengono utilizzati i dati personali in rete e nei Social Media in modo da saper tutelare la propria privacy
K2.4	Dialogo intergenerazionale sull'uso dei Social Media	S2.4	Dare spazio e voce al dialogo intergenerazionale per creare un rapporto di fiducia con gli studenti e realizzare ambienti di condivisione e approfondimento
K2.5	Peer education	S2.5	Conoscere e realizzare la metodologia didattica della cooperative learning

## ARGOMENTO 3 LA SCUOLA NELL'ERA DIGITALE

### e-Competence Framework | e-CF intermedie

Elaborare progetti per l'educazione tecnologica, integrare nei programmi formativi le nuove tecnologie, consapevoli che le ICT possono ribaltare il tradizionale modello didattico trasmissivo. Conoscere le indicazioni per realizzare esperienze efficaci di alternanza scuola lavoro nell'impresa digitale, dalla progettazione all'attuazione. Realizzare curriculum digitali e tecnologici, conoscendo le ulteriori possibilità creative nel costruire il curriculum. Conoscere i concetti base del fundraising e del crowdfunding.

## TESTING

Conoscenza teorica/Knowledge (K) <i>Il Candidato conosce, è informato, ha familiarità con...</i>		Competenze pratiche / Skills (S) <i>Il Candidato è capace di</i>
<b>K3.1 Indicazioni sull'alternanza scuola lavoro nell'impresa digitale</b> K3.1.1 Cos'è l'alternanza scuola lavoro K3.1.2 L'accordo tra il Miur e Confindustria K3.1.3 Le fasi di progettazione e attuazione dell'alternanza scuola lavoro K3.1.4 Condizioni di successo dell'alternanza scuola lavoro		<b>S3.1 Conoscere i principi di progettazione e attuazione di percorsi di alternanza scuola lavoro</b> S3.1.1 Identificare le caratteristiche dell'alternanza scuola lavoro S3.1.2 Conoscere il protocollo siglato tra Miur e Confindustria S3.1.3 Sapere realizzare progetti di alternanza scuola lavoro attraverso la fase preparatoria, orientativa, preliminare, di permanenza in azienda, di verifica e valutazione del percorso S3.1.4 Sapere cosa aspettarsi dopo il percorso di alternanza scuola lavoro
<b>K3.2 Costruire curriculum digitali e tecnologici</b> K3.2.1 Le Tecnologie Aperte del Web 2.0 e la Computer literacy K3.2.2 Come creare un curriculum vitae digitale K3.2.3 Il curriculum creativo grafico K3.2.4 Il curriculum infografico K3.2.5 Il videocurriculum K3.2.6 Suggerimenti utili e siti di Web recruitment		<b>S3.2 Sapere come realizzare curriculum digitali e tecnologici</b> S3.2.1 Conoscere le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente indicate dall'UE S3.2.2 Conoscere le possibilità offerte dal formato digitale del curriculum S3.2.3 Creare format grafici accattivanti per il curriculum S3.2.4 Creare informazioni testuali tradotte in forme grafiche per rappresentare le proprie competenze S3.2.5 Realizzare videocurriculum valutandone le potenzialità S3.2.6 Conoscere i suggerimenti utili per creare curriculum efficaci e ricercare offerte attraverso i canali giusti
<b>Il fundraising e il crowdfunding</b> K3.3.1 Il fundraising K3.3.2 Il crowdfunding K3.3.3 Acquisti on line K3.3.4 Come acquistare		<b>S3.3 Conoscere le basi del fundraising e del crowdfunding</b> S3.3.1 Sapere come funziona il fundraising S3.3.2 Sapere come funziona il crowdfunding S3.3.3 Conoscere le regole base degli acquisti online S3.3.4 Acquistare in rete in maniera sicura e affidabile



www eipass com

[info@eipass.com](mailto:info@eipass.com)



NUMERO VERDE  
**800.088.331**