

**Apprendimento
innovativo e agile
basato su progetti**



Agile2Learn Curriculum Allegato I

**Descrizione della struttura di ogni
modulo
Documenti TB1**

Progetto: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558
Programma Erasmus+



www.agile2learn.eu



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espressi sono tuttavia solo quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali questioni.

Titolo del progetto:	Apprendimento agile innovativo basato su progetti
Progetto n.:	2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558
Informazioni sul documento	
Risultato del progetto:	<i>R1 – Curriculum Agile2Learn – Allegato I</i>
Circolazione:	<i>Pubblico</i>
Autore (Organizzazione):	<i>Nome dell'organizzazione partner capofila</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Università della Tessaglia, Grecia (partner)</i>
Autore/i principale/i:	<i>Panos Fitsilis, Vyron Damasiotis, Evaggeli Boti</i>
Versione finale:	<i>Nome dell'organizzazione che contribuisce al risultato finale</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>EPMA, Repubblica Ceca (Coordinatore)</i> • <i>Università della Tessaglia, Grecia (partner)</i> • <i>Hellenic Open University, Grecia (partner)</i> • <i>Helliwood, Germania (partner)</i> • <i>Consorzio Ro.Ma, Italy (partner)</i>

Versione n.	Dattiro	Descrizione: _____
1	08/06/2022	Versione bozza
2	08/11/2023	Versione riveduta
3	30/11/2023	Versione finale



Il Curriculum Agile2Learn e i suoi allegati sono rilasciati sotto licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale, salvo dove diversamente indicato. Per una corretta citazione, si prega di seguire le regole della Guida all'utilizzo di Agile2Learn disponibile all'indirizzo www.agile2learn.eu.

Sommario

Inizio del progetto (pianificazione)	4
Metodi e fondamenti agili	6
Collaborazione digitale a livello professionale e di apprendimento	8
Comunicazione	10
Lavoro di squadra	12
Team autogestiti	14
Artefatti Agile	16
Agile Ceremonies	18
Selezione delle risorse digitali	20
Creazione e modifica di risorse digitali	22
Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali	24
Creatività	26
Gestione del tempo	28
Problem solving e processo decisionale	30
Risoluzione dei problemi digitali	32
Gestione dell'ambiguità	34
Pensiero critico	36
Pensiero imprenditoriale	38
Abilità sociali	40
Coinvolgere attivamente gli studenti	42
Creazione di contenuti digitali	44

Inizio del progetto (pianificazione)

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	1
2	Titolo del modulo del corso	<i>Inizio del progetto</i>
3	Descrizione del modulo del corso	<p><i>L'avvio del progetto è una fase che esamina la fattibilità del progetto. Inoltre, durante questa fase, creiamo un piano di progetto preliminare e definiamo l'ambito del progetto, creando allo stesso tempo l'elenco iniziale dei requisiti.</i></p> <p><i>In Scrum questa fase è nota come pre-partita. I principali obiettivi del processo di avvio sono:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Studio di fattibilità dell'idea progettuale • Sviluppo della strategia e della visione del progetto • Definizione dell'ambito del progetto e pianificazione del rilascio iniziale • Formazione della squadra • <i>And so on.</i> <p>Quindi, gli obiettivi principali di questo modulo sono sviluppare concetti come il test delle idee, la formulazione delle idee, la gestione dell'ambito, l'avvio del progetto, ecc.</p>
4	Dominio della conoscenza	<i>Gestione del progetto, test dell'idea, formulazione dell'idea, avvio del progetto, inizio del progetto, gestione dell'ambito</i>
5	Obiettivi formativi	<p><i>Gli obiettivi di apprendimento per i tirocinanti in questo modulo sono i seguenti:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>To sviluppare l'idea, la sperimentazione e la formulazione</i> • <i>Eseguire l'analisi dell'ambiente di progetto e degli stakeholder</i> • <i>Sviluppare la visione e la strategia del progetto</i> • <i>Sviluppare il blueprint iniziale del progetto</i> • <i>Per sviluppare il set iniziale di requisiti del progetto utilizzando le storie utente</i> • <i>Formulare il team di progetto</i>

Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)

Codice	Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato) Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:
1. Livello di conoscenza	
LOut1	Definire i metodi di base per testare un'idea
LOut2	Definire i componenti di un'analisi di fattibilità
LOut3	Elencare i principali metodi di valutazione dell'investimento del progetto
LOut4	Elencare i principali stakeholder del progetto
LOut5	Identificare il concetto di visione e strategia del progetto

2. Livello di comprensione	
LOut6	Riconoscere i concetti di interessi e di influenza degli stakeholder
LOut7	Comprendere il concetto di storie utente per i requisiti di registrazione
LOut8	Comprendere le tecniche di formulazione del progetto
3. Livello di applicazione	
LOut9	Formulare e testare la fattibilità di un'idea
LOut10	Per creare il backlog iniziale del prodotto utilizzando le storie utente
5. Livello di sintesi	
6. Livello di valutazione	
Codice unità*,**	Titolo dell'unità
Unità 1	<i>Contesto di progetto e analisi degli stakeholder</i>
Unità 2	<i>Formulazione e valutazione delle idee progettuali – Valutazione di fattibilità</i>
Unità 3	<i>Sviluppo del backlog iniziale del prodotto del progetto</i>

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

+ I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Metodi e fondamenti agili

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	2
2	Titolo del modulo del corso	<i>Nozioni di base su Agile</i>
3	Descrizione del modulo del corso	<p>Il corso "Agile Fundamentals" esplora i principi e i valori della gestione agile e come nel complesso possa essere utilizzata sia come strumento pedagogico che come strumento di sviluppo scolastico. Il modulo introduce gli studenti ai concetti chiave, ai valori e ai principi che governano l'approccio agile come l'accettazione del cambiamento, l'attenzione al risultato finale e al cliente, la stretta collaborazione con tutti gli stakeholder, ecc.</p> <p>Inoltre, verrà fornita un'introduzione all'apprendimento basato sull'agilità e verranno presentati i principi che governano questo approccio. Più specificamente, il concetto di classe auto-organizzata, il concetto di insegnamento di coppia, e.tc. sarà presentato.</p> <p>Questo corso autogestito contiene giochi concettuali, flashcard ed esercizi per integrare e migliorare la comprensione dei concetti agili.</p>
4	Dominio della conoscenza	<i>Gestione Agile, Valori Agile, Principi Agile, Apprendimento basato su Agile.</i>
5	Obiettivi formativi	<p><i>L'obiettivo di questo modulo è quello di presentare agli studenti:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>la necessità di agilità e il fatto che le tecniche agili possono essere applicate in molti domini e discipline diverse</i> • <i>I valori fondamentali di Agile</i> • <i>I principi fondamentali dell'Agile</i> • <i>Come i principi Agile possono essere applicati con un ambiente scolastico, Agile Based Learning</i> • <i>Metodologie agili popolari</i> • <i>argomentare sui vantaggi e gli svantaggi dell'approccio agile</i>
Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)		
Codice	Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato) Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:	
1. Livello di conoscenza		
LOut1	Descrivere i valori fondamentali dell'approccio agile	

LOut2	Definire i principi chiave dell'approccio agile
LOut3	Conoscere i principali vantaggi dell'approccio agile
Lout4	Essere in grado di elencare le metodologie agili più diffuse
2. Livello di comprensione	
LOut5	Essere in grado di descrivere i principi chiave dell'apprendimento agile
LOut6	Essere in grado di descrivere in dettaglio una metodologia agile
3. Livello di applicazione	
Lout7	Essere in grado di applicare in termini pratici due principi agili in classe
4. Livello di analisi	
5. Livello di sintesi	
6. Livello di valutazione	
Codice unità*,**	Titolo dell'unità
<i>Agile_2.1</i>	<i>Introduzione ai valori e ai principi agili</i>
<i>Agile_2.2</i>	<i>Introduzione all'apprendimento agile</i>

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

+ I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Collaborazione digitale a livello professionale e di apprendimento

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	3
2	Titolo del modulo del corso	<i>Collaborazione digitale a livello professionale e di apprendimento</i>
3	Descrizione del modulo del corso	<p><i>Lavorare con un team di singoli collaboratori potrebbe essere una sfida dal punto di vista di come collaborare in modo efficiente. Poiché viviamo in un'era digitale, abbiamo molte risorse disponibili che possono aiutarci ad avere successo in questa materia. Pertanto, è importante sviluppare la capacità di utilizzare gli strumenti digitali per collaborare meglio.</i></p> <p><i>I partecipanti impareranno a valutare le esigenze in una situazione particolare (team specifico, progetto, ecc.) e successivamente a trovare un modo di collaborazione online che si adatti alle esigenze di tutte le parti interessate. Impareranno a conoscere varie soluzioni per i team per condividere materiali, lavorare contemporaneamente sui risultati, comunicare a livello di team e sotto-team, distribuire e seguire le attività. Impareranno a conoscere gli strumenti e le modalità specifiche di organizzazione e ciò che offrono, ne sperimenteranno i pro e i contro, in modo da essere in grado di suggerire un approccio su misura in ogni situazione che potrebbero incontrare.</i></p>
4	Dominio della conoscenza	<i>Competenze digitali</i>
5	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Scopri gli strumenti disponibili, i modi e le soluzioni complesse per la collaborazione digitale.</i> • <i>Impara come collaborare a un output dal brainstorming alla finalizzazione.</i> • <i>Valutare le esigenze di tutte le parti interessate coinvolte nella collaborazione.</i> • <i>Trova una soluzione su come organizzare la collaborazione in team in base alle esigenze, alle risorse disponibili e ai risultati desiderati.</i> • <i>Sperimenta una soluzione, analizza il risultato e aggiusta se necessario.</i>

Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)	
Codice	<p>Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato)</p> <p>Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:</p>
1. Livello di conoscenza	
LOut1	Elenca gli strumenti e le soluzioni disponibili per la comunicazione online

LOut2	Elencare gli strumenti e le soluzioni disponibili per la distribuzione delle attività e il follow-up
LOut3	Elenca gli strumenti e le soluzioni disponibili per la condivisione dei materiali e il lavoro simultaneo sugli output
LOut4	Abbinare le soluzioni disponibili alle esigenze identificate
2. Livello di comprensione	
LOut5	Identificare le esigenze specifiche di tutti gli stakeholder coinvolti
LOut6	Descrivere i vantaggi e gli svantaggi dei vari strumenti e soluzioni.
3. Livello di applicazione	
LOut7	Utilizzare uno strumento di collaborazione e le relative funzionalità e applicare la soluzione suggerita nel team
4. Livello di analisi	
LOut8	Confronta le soluzioni disponibili.
5. Livello di sintesi	
LOut9	Implementare gli strumenti e le soluzioni selezionati.
6. Livello di valutazione	
LOut10	Giustificare la soluzione in una fase pilota
Codice unità*,**	Titolo dell'unità
<i>Digital_3.1</i>	Autovalutazione
<i>Digital_3.2</i>	Introduzione degli strumenti di collaborazione digitale
<i>Digital_3.3</i>	Il percorso del progetto - le fasi del progetto e i relativi strumenti digitali
<i>Digital_3.4</i>	Caso di studio
<i>Digital_3.5</i>	Compito: la scelta degli strumenti appropriati per il lavoro e il ritmo del lavoro

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

* I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Comunicazione

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	4
2	Titolo del modulo del corso	Comunicazione
3	Descrizione del modulo del corso	Il modulo "Comunicazione" si riferisce alla promozione delle capacità di ascolto, della comunicazione non verbale, del public speaking, delle capacità di narrazione e della comunicazione efficace. Il modulo si compone di 4 unità finalizzate a fornire nozioni fondamentali sulla comunicazione, supporto alla comprensione dei diversi stili di comunicazione e competenze per una comunicazione di successo.
4	Dominio della conoscenza	Comunicazione
5	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> • Impara i meccanismi di comunicazione in classe • Impara a comunicare in classe • Acquisire conoscenze sulla comunicazione con i diversi stakeholder scolastici • Gestire diversi stili di comunicazione in classe
Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)		
Codice	Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato) Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:	
1. Livello di conoscenza		
LOut1	<u>Elenca</u> i diversi stili di comunicazione	
LOut2	<u>Nominare</u> e <u>descrivere</u> gli assiomi della comunicazione	
LOut3	<u>Riconoscere</u> la comunicazione non verbale	
2. Livello di comprensione		
LOut4	<u>Selezionare</u> il canale di comunicazione corretto rispetto ai vari stakeholder della scuola	
LOut5	<u>Riconoscere</u> il messaggio della comunicazione non verbale	
LOut6	<u>Riconoscere</u> e <u>selezionare</u> strategie di comunicazione agili	
3. Livello di applicazione		
LOut7	<u>Mettere in pratica</u> strategie comunicative agili	
4. Livello di analisi		
5. Livello di sintesi		
6. Livello di valutazione		
Codice unità*, **	Titolo dell'unità	
4.1	Stili e assiomi della comunicazione	

4.2	<i>Diversi approcci alla comunicazione in classe</i>
4.3	<i>Stili comunicativi agili</i>
4.4	<i>Ascolto attivo</i>

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

* I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Lavoro di squadra

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	5
2	Titolo del modulo del corso	Lavoro di squadra
3	Descrizione del modulo del corso	<p><i>Il lavoro di squadra sta diventando sempre più dinamico, diversificato e digitale. Nei progetti orientati al cliente, i membri del team sono sempre più tenuti ad adattarsi ai frequenti cambiamenti che possono derivare dall'interno, sotto forma di cambiamenti di collaboratori con affiliazioni multiple, così come dall'esterno, attraverso le mutevoli richieste dei clienti e le esigenze del mercato. Ci si aspetta che i membri del team ripensino il modo in cui i team lavorano insieme all'interno della loro organizzazione e applichino un approccio moderno e agile al lavoro.</i></p> <p><i>I partecipanti a questo corso avranno un'introduzione al concetto di agilità nel contesto del lavoro di squadra. Impareranno a conoscere i diversi metodi che i team agili impiegano per aumentare la loro flessibilità ed efficienza.</i></p> <p><i>I partecipanti saranno inoltre introdotti a diverse strategie pedagogiche e metodi su come insegnare il lavoro di squadra agile nei rispettivi ambienti di apprendimento.</i></p> <p><i>Come attività pratica, i partecipanti creeranno uno scenario didattico basato sulle nuove conoscenze acquisite.</i></p>
4	Dominio della conoscenza	<p><i>Capacità di lavorare in team</i></p> <p><i>Team agili, mentalità agile</i></p> <p><i>Metodi Agili nei processi di teamworking</i></p> <p><i>Collaborazione</i></p> <p><i>Apprendimento basato sul team</i></p>
5	Obiettivi formativi	<p><i>Gli obiettivi di apprendimento per i tirocinanti in questo modulo sono i seguenti:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>• Identificare le competenze di base per il lavoro in team</i> <i>• Comprendere il significato di agilità nel contesto del lavoro di squadra</i> <i>• Evidenziare i diversi ruoli all'interno dei team agili</i> <i>• Identificare i metodi agili e la loro usabilità e praticabilità</i>
Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)		
Codice	Obiettivi formativi	
	Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:	
1. Livello di conoscenza		
LOut1	Elenca varie abilità di lavoro di squadra agile	
LOut2	Elenca vari metodi agili che favoriscono le capacità di lavoro di squadra	
2. Livello di comprensione		
LOut3	Descrivere il concetto di agilità nel contesto dei team agili	

LOut4	Comprendere le caratteristiche dei team agili
3. Livello di applicazione	
LOut5	Scopri le funzioni e l'usabilità di vari metodi agili che favoriscono l'agilità
LOut6	Dimostrare l'usabilità dei metodi agili nel proprio ambiente professionale di apprendimento/insegnamento
4. Livello di analisi	
LOut7	Selezionare uno o più metodi agili per l'applicazione in base all'impostazione dell'impostazione dell'apprendimento individuale
5. Livello di sintesi	
LOut8	Preparare l'implementazione del/i metodo/i selezionato/i in aula attraverso la creazione di uno scenario didattico che includa uno o più metodi di lavoro in team agili
6. Livello di valutazione	
Codice unità*,**	Titolo dell'unità
5.1	Introduzione al lavoro in team
5.2	<i>Panoramica dei diversi metodi agili che favoriscono il lavoro di squadra</i>
5.3	<i>Selezione di metodi agili per l'apprendimento/insegnamento professionale</i>

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

+ I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Team autogestiti

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	6
2	Titolo del modulo del corso	<i>Team autogestiti</i>
3	Descrizione del modulo del corso	<i>Il tema dei team autogestiti sta diventando sempre più popolare nelle aziende e nelle organizzazioni di tutte le dimensioni. Questo corso è dedicato all'esplorazione di cosa sono i team autogestiti, le caratteristiche dei team autogestiti e come iniziare a svilupparli. Il partecipante a questo corso avrà una panoramica su come creare un team autogestito. Per raggiungere questo obiettivo, verranno presentati i tipi, le caratteristiche, i vantaggi, le linee guida e i limiti dei team autogestiti.</i>
4	Dominio della conoscenza	<i>Team autogestiti Tipologie, caratteristiche, benefit, competenze dei team autogestiti (piena proprietà, responsabilità, autonomia) Prestazioni del team</i>
5	Obiettivi formativi	<i>Gli obiettivi di apprendimento per i tirocinanti in questo modulo sono i seguenti:</i> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Presentare la nozione e le caratteristiche di un team autogestito</i> • <i>Presentare le differenze tra i team tradizionali e i team autogestiti</i> • <i>Evidenziare le caratteristiche di un team autogestito di successo</i> • <i>Descrivere come utilizzare le diverse competenze, conoscenze ed esperienze dei membri del team per raggiungere un obiettivo comune</i> • <i>Come sviluppare pratiche decisionali efficaci che combinino il maggior numero possibile di punti di vista dei membri del team</i> • <i>Essere in grado di riconoscere i ruoli informali del team.</i>

Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)

Codice	Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato) Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:
1. Livello di conoscenza	
LOut1	Definire il concetto di team tradizionali e team autogestiti
LOut2	Descrivere le caratteristiche di un team autogestito
LOut3	Descrivi i vantaggi di un team autogestito
LOut4	Identificare i confini di un team autogestito di successo
2. Livello di comprensione	
LOut5	Spiegare quali competenze sono necessarie prima di vedere i vantaggi di un team autogestito di successo
LOut6	Identificare le caratteristiche che distinguono distintamente i grandi team autogestiti dalle altre strutture di team

LOut7	Riconoscere i ruoli alternati/informali dei membri dei team autogestiti
3. Livello di applicazione	
LOut8	Applicare in termini pratici uno scenario di team autogestito in una classe.
5. Livello di sintesi	
6. Livello di valutazione	
Codice unità*, **	Titolo dell'unità
Unità 1	<i>Tipi di squadre</i>
Unità 2	<i>Caratteristiche e ruoli alternativi/informali nei team autogestiti</i>
Unità 3	<i>Passaggi essenziali per costruire un team autogestito</i>

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

* I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Artefatti Agile

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	7
2	Titolo del modulo del corso	Artefatti Agile
3	Descrizione del modulo del corso	<p><i>I tirocinanti saranno introdotti ai concetti di base degli artefatti agili. Gli artefatti Agile sono informazioni che un team agile e le parti interessate utilizzano per dettagliare il prodotto in fase di sviluppo, le attività per produrlo, le attività eseguite durante il progetto e le attività svolte nel progetto. Ad esempio, nello sviluppo del software, il termine artefatto si riferisce alle informazioni chiave necessarie durante lo sviluppo di un prodotto. Sono strumenti essenziali per ogni team Scrum poiché abilitano gli attributi scrum principali di trasparenza, ispezione e adattamento per aiutare i team a operare in modo più efficiente. Pertanto, è importante che tutti i team abbiano accesso e visibilità sugli artefatti. Al termine di questo modulo, i tirocinanti apprenderanno i concetti dei tre principali artefatti agili:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>l'arretrato di prodotto,</i> • <i>l'arretrato dello sprint e</i> • <i>l'incremento del prodotto.</i> <p><i>Quindi, i tirocinanti si eserciteranno con questi artefatti sviluppando un progetto con Scrum.</i></p>
4	Dominio della conoscenza	<p><i>Artefatti Agile Scrum</i></p> <p><i>Backlog di prodotto</i></p> <p><i>Backlog dello sprint</i></p> <p><i>Incremento del prodotto</i></p>
5	Obiettivi formativi	<p><i>Dopo aver completato questo modulo, i tirocinanti saranno in grado di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Spiegare il ruolo degli artefatti agili nell'apprendimento agile.</i> • <i>Per utilizzare gli artefatti Agile durante lo sviluppo di un progetto.</i> • <i>Per utilizzare gli artefatti Agile in un ambiente di classe.</i> • <i>Valorizzare i risultati raggiunti e riorganizzare le attività successive attraverso artefatti agili</i>
Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)		
Codice	Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato)	
	Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:	
1. Livello di conoscenza		
LOut1	Descrivere i concetti di base degli artefatti Agile	
LOut2	Definire le fasi degli artefatti Agile in Scrum	
LOut3	Abbina ogni artefatto agile alla fase di sviluppo del progetto	

2. Livello di comprensione	
LOut4	<i>Descrivere i passaggi per creare un backlog di prodotto Scrum</i>
LOut5	<i>Spiegare il ruolo del backlog</i>
3. Livello di applicazione	
LOut6	<i>Utilizzare il backlog del prodotto in un progetto educativo/scolastico</i>
4. Livello di analisi	
5. Livello di sintesi	
6. Livello di valutazione	
Codice unità*,**	Titolo dell'unità
<i>Agile_5.1</i>	<i>Panoramica degli artefatti Agile</i>
<i>Agile_5.2</i>	<i>Gestione dei bisogni/requisiti attraverso un backlog di prodotto.</i>

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

+ I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Agile Ceremonies

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	8
2	Titolo del modulo del corso	<i>Agile Ceremonies</i>
3	Descrizione del modulo del corso	<p>Le riunioni fanno parte della nostra vita quotidiana e sono necessarie per svolgere qualsiasi compito complesso poiché sono una forma di comunicazione cruciale. Di solito, consumano una notevole quantità di tempo e risorse e quindi devono essere gestiti in modo efficace.</p> <p>Le cerimonie agili sono riunioni con lunghezze, frequenze e obiettivi definiti che ci consentono di aumentare la nostra produttività. Più specificamente, l'obiettivo di questi incontri è quello di garantire che il piano del team di progetto sia eseguito secondo la pianificazione, monitorare e coinvolgere le parti interessate che prendono parte alle diverse fasi del progetto e aiutare i membri del team a riflettere sul loro lavoro. Le cerimonie Agile sono solitamente elementi del framework Agile Scrum.</p>
4	Dominio della conoscenza	<i>Metodi agili</i> <i>Riunioni agili</i> <i>Agile ceremonies</i>
5	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Per descrivere cosa sono le cerimonie agili.</i> • <i>Presentare i diversi tipi di cerimonie agili</i> • <i>Descrivere gli aspetti principali di ciascuna delle cerimonie agili, ad esempio: partecipanti, frequenza, durata, ecc.</i> • <i>Presentare le differenze nelle cerimonie agili tra i diversi framework agili.</i> • <i>Presentare le migliori pratiche per condurre le riunioni</i>
Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)		
Codice	Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato)	
	Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:	
1. Livello di conoscenza		
LOut1	Per definire cosa sono le cerimonie agili	
LOut2	Identificare i membri del team che devono partecipare a ogni cerimonia	
LOut3	Identificare le sfide ad ogni cerimonia	
2. Livello di comprensione		

LOut4	Per descrivere le cerimonie agili
LOut5	Spiegare il ruolo di ogni cerimonia
LOut6	Descrivere lo scopo di ogni cerimonia
3. Livello di applicazione	
Uscita 7	Essere in grado di organizzare cerimonie agili in un ambiente scolastico/scolastico
4. Livello di analisi	
5. Livello di sintesi	
6. Livello di valutazione	
Codice unità*, **	Titolo dell'unità
8.1	<i>Introduzione alle cerimonie Agile</i>
8.2	<i>Cerimonie agili in un'aula / best practice.</i>

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

* I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Selezione delle risorse digitali

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	9
2	Titolo del modulo del corso	<i>Selezione delle risorse digitali</i>
3	Descrizione del modulo del corso	<p><i>Ogni impostazione di apprendimento/insegnamento è diversa. Le differenze si manifestano nelle competenze e nelle esigenze individuali del gruppo di studenti. Gli studenti possono anche variare per quanto riguarda il loro background socioeconomico. La composizione industriale di ogni gruppo di apprendimento richiede l'assistenza di risorse digitali che garantiscano il progresso dell'apprendimento di tutti.</i></p> <p><i>Il mondo digitale è pieno di risorse e applicazioni che possono essere selezionate e adattate facilmente per scopi di apprendimento individuali. I partecipanti a questo modulo saranno introdotti a varie risorse digitali, ne comprenderanno le funzioni, l'usabilità e i limiti.</i></p> <p><i>È compito del partecipante selezionare una o più risorse digitali e applicarle nel proprio contesto di apprendimento/insegnamento professionale.</i></p> <p><i>Il modulo li supporterà nell'identificazione, nella valutazione e nella selezione di diverse risorse, oltre a consentire ai partecipanti di impostare criteri per il proprio ambiente di apprendimento/insegnamento professionale per rendere l'apprendimento più agile.</i></p>
4	Dominio della conoscenza	<i>Competenze digitali</i>
5	Obiettivi formativi	<p><i>Obiettivi formativi (da 4 a 10) per il modulo specifico del corso</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Identificare le risorse didattiche come risorse digitali</i> • <i>Stabilire criteri individuali per il processo di selezione</i> • <i>Considerare l'obiettivo di apprendimento specifico, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti, quando si selezionano le risorse digitali e se ne pianifica l'uso.</i>
Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)		
Codice	Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato)	
	Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:	
1. Livello di conoscenza		
LOut1	Identificare diversi tipi di risorse digitali	
LOut2	Elencare i criteri di selezione per le diverse risorse digitali	
LOut3	Seleziona le risorse digitali per diversi scopi di apprendimento	
2. Livello di comprensione		
LOut4	Delimitare gli scopi e le esigenze delle risorse digitali	
LOut5	Discutere gli scopi e le esigenze delle risorse digitali	

3. Livello di applicazione	
LOut6	Seleziona una o più risorse di apprendimento digitale per il tuo ambiente di apprendimento/insegnamento professionale
4. Livello di analisi	
5. Livello di sintesi	
LOut7	Utilizza un'altra risorsa di apprendimento digitale per il tuo ambiente di apprendimento/insegnamento professionale e crea un piano di insegnamento
Lout8	Creare uno scenario didattico e includere una risorsa digitale Creare uno scenario didattico e includere una risorsa digitale
6. Livello di valutazione	
Codice unità*,**	Titolo dell'unità
9.1	<i>Introduzione alle risorse digitali</i>
9.2	<i>Criteri di selezione delle risorse digitali</i>
9.3	<i>Selezione delle risorse digitali</i>
9.4	<i>Dimostrazione di uno scenario di apprendimento professionale supportato da una risorsa digitale</i>

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

* I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Creazione e modifica di risorse digitali

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	10
2	Titolo del modulo del corso	Creazione e modifica di risorse digitali
3	Descrizione del modulo del corso	<p>La rivoluzione digitale ha iniziato a influenzare e trasformare i sistemi educativi e ha portato allo sviluppo di nuovi approcci all'insegnamento e all'apprendimento. Ciò dimostra la necessità di una nuova pedagogia che utilizzi le nuove tecnologie, promuova l'apprendimento attraverso la collaborazione, favorisca lo sviluppo delle capacità di risoluzione dei problemi e coltivi la creatività.</p> <p>Gli insegnanti, in particolare, dovrebbero creare l'ambiente giusto e le opportunità per un apprendimento significativo che aiuti gli studenti a scoprire e migliorare le loro capacità e competenze, in particolare quelle che caratterizzano il cittadino del 21° secolo.</p> <p>In questo modo, l'insegnante non si limita a facilitare l'apprendimento, ma lavora in modo creativo, scegliendo tra un'ampia gamma di strategie che mescola e adatta al rispettivo contesto educativo e alle esigenze degli studenti.</p> <p>In questa direzione, gli insegnanti e i discenti dovrebbero sviluppare competenze specifiche con la capacità di sviluppare nuove risorse didattiche digitali ed elaborare e modificare già pronte.</p>
4	Dominio della conoscenza	Creazione e modifica di risorse didattiche digitali
5	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> • Selezionare uno strumento digitale appropriato per la creazione di materiale/risorsa educativa digitale a seconda del contesto educativo e del risultato di apprendimento atteso. • Creare materiale/risorsa didattica digitale in base alle esigenze educative dei tirocinanti. • Elaborare, modificare e adattare il materiale/risorsa didattica digitale per raggiungere il risultato di apprendimento atteso.
Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)		
Codice	Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato) Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:	
1. Livello di conoscenza		
LOut1	<u>Descrivi</u> il concetto di OER.	
Lout2	<u>Nomina</u> gli strumenti digitali per la creazione di materiale/risorse educative.	
2. Livello di comprensione		
Lout3	<u>Riconoscere</u> le caratteristiche tecniche degli strumenti digitali per la creazione di materiale/risorsa didattica.	
3. Livello di applicazione		
Lout4	Sviluppare materiale didattico digitale / risorsa utilizzando strumenti come software per la creazione di diapositive, piattaforme per quiz online, creazione di video educativi ecc.	

Lout5	Costruire mappe concettuali digitali e <u>utilizzare</u> bacheche digitali.
Lout6	Ampliare / <u>modificare</u> il materiale/risorsa didattica digitale a seconda del quadro didattico che lo integrerà, delle specifiche impostate, delle esigenze di apprendimento dei tirocinanti e dei risultati di apprendimento attesi.
4. Livello di analisi	
5. Livello di sintesi	
6. Livello di valutazione	
Codice unità*, **	Titolo dell'unità
10.1	<i>Il concetto di OER, Creare/modificare mappe concettuali, Didattica collaborativa con Padlet.</i>
10.2	<i>Creazione/modifica di materiale didattico digitale utilizzando strumenti come LibreOffice Impress, EDpuzzle, Quizizz.</i>

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

+ I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	11
2	Titolo del modulo del corso	<i>Gestire, proteggere e condividere le risorse didattiche digitali</i>
3	Descrizione del modulo del corso	<p><i>Gli educatori devono guardare al futuro per determinare cosa dovrebbe essere fatto per essere rilevanti e servire la società in futuro. Il sistema educativo preparerà gli studenti a lavori che oggi non esistono a causa delle tecnologie emergenti e dell'esplosione dell'informazione.</i></p> <p><i>La domanda di apprendimento permanente sta crescendo in modo significativo in tutto il mondo, poiché per ottenere posti di lavoro significativi i cittadini devono ottenere un'istruzione aggiornata e pertinente.</i></p> <p><i>La competenza digitale è una delle competenze di cui tutti gli individui hanno bisogno per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupazione.</i></p> <p><i>Un aspetto importante delle competenze digitali che l'insegnante e il tirocinante in particolare devono avere per affrontare le sfide della nuova era è la capacità di navigare, valutare e gestire le informazioni e le risorse didattiche digitali, condividere le risorse digitali con altri insegnanti e/o tirocinanti e preservare la sicurezza.</i></p>
4	Dominio della conoscenza	<i>Gestire, proteggere e condividere le risorse didattiche digitali</i>
5	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Per condividere risorse tramite link o allegati, ad esempio nelle e-mail.</i> • <i>Per condividere risorse su piattaforme online o siti web/blog personali o aziendali.</i> • <i>Rispettare eventuali restrizioni di copyright per l'utilizzo, il riutilizzo e la modifica delle risorse digitali.</i> • <i>Adottare misure per proteggere i dati e le risorse sensibili (ad es. voti degli studenti, esami).</i> • <i>Condividere i dati amministrativi e relativi agli studenti con colleghi, studenti e genitori, a seconda dei casi.</i>
Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)		
Codice	Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato) Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:	
1. Livello di conoscenza		
LOut1	<u>Assegna un nome</u> agli attributi e ai diritti che possono essere assegnati agli utenti che hanno accesso al materiale digitale condiviso.	
LOut2	<u>Riconosce</u> la marcatura delle licenze Creative Commons.	
LOut3	<u>Definisce</u> i dati personali sensibili.	
2. Livello di comprensione		
Lout4	<u>Spiega</u> i modi in cui le risorse digitali possono essere condivise	
Lout5	<u>Fornisce</u> esempi di utilizzo degli attributi e dei diritti che possono essere assegnati agli utenti che hanno accesso al materiale digitale condiviso.	

3. Livello di applicazione	
Lout6	<u>Condividere</u> contenuti didattici su ambienti di apprendimento virtuali o caricandoli, collegandoli o incorporandoli, ad esempio sul sito web o sul blog di un corso
Lout7	<u>Applica</u> le licenze alle risorse digitali pubblicate online.
4. Livello di analisi	
5. Livello di sintesi	
Lout8	<u>Limitare</u> l'accesso alle risorse digitali in base alle esigenze
6. Livello di valutazione	
Codice unità*,**	Titolo dell'unità
11.1	<i>Licenze Creative Commons, dati sensibili e GDPR.</i>
11.2	<i>Condivisione di risorse didattiche digitali.</i>

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

* I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Creatività

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	12
2	Titolo del modulo del corso	<p><i>Creatività.</i></p> <p><i>Sottotitolo: Creatività, pensiero divergente e innovazione. Una semplice guida su come pensare fuori dagli schemi e generare nuove idee.</i></p>
3	Descrizione del modulo del corso	<p><i>La creatività, il pensiero divergente e l'innovazione sono tra le competenze chiave del 21° secolo e, oltre ad essere elementi fondamentali dell'educazione e della pratica artistica, sono anche alcuni degli obiettivi primari dell'educazione STEM. La creatività è definita come una funzione mentale intenzionale che tutti sono in grado di svolgere in una certa misura. Si snoda attraverso un processo riconoscibile e si verifica attraverso l'unicità e l'utilità del risultato. Pertanto, il pensiero creativo e l'innovazione vanno di pari passo. L'evoluzione della ricerca e la costante necessità di innovazione, hanno dato dimensioni molto diverse alla capacità della creatività rendendola una prerogativa per campi creativi diversi dall'arte, come la scienza, la matematica, l'ingegneria e l'architettura. Nel mondo di oggi, creatività significa la capacità di visualizzare, di speculare, di creare nuove connessioni e di fornire una moltitudine di interpretazioni alternative di un concetto o una moltitudine di soluzioni a un problema. Inoltre, la ricerca mostra che il pensiero creativo non è legato unicamente al talento e può essere migliorato in ogni individuo attraverso la pratica e un ambiente educativo adeguatamente incoraggiante. Questo modulo spiega il concetto di creatività, ne definisce le caratteristiche di base, ne sottolinea l'utilità nel modo di pensare di oggi e ci fornisce modi per valorizzarla in ogni individuo per un modo più creativo e innovativo nel futuro.</i></p>
4	Dominio della conoscenza	<i>Creatività; Innovazione; Pensiero divergente; Visualizzazione; Problem solving</i>
5	Obiettivi formativi	<p><i>Gli obiettivi formativi di questo modulo sono i seguenti:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>• Presentare una breve introduzione al concetto di creatività</i> <i>• Per definirne le caratteristiche di base</i> <i>• Fornire i collegamenti tra creatività e innovazione</i> <i>• Presentare le applicazioni della creatività nel modo di pensare odierno</i> <i>• Delineare le modalità di sviluppo dell'abilità della creatività</i> <i>• Fornire semplici esercizi che possano migliorare l'abilità della creatività</i>
Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)		
Codice	Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato)	
	Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:	

1. Livello di conoscenza	
LOut1	<u>Definire</u> il concetto di Creatività
2. Livello di comprensione	
LOut2	<u>Illustrare</u> le caratteristiche di base della creatività
3. Livello di applicazione	
Lout3	<u>Mettere in relazione</u> la creatività con l'innovazione
4. Livello di analisi	
Lout4	<u>Scopri</u> le applicazioni del pensiero creativo nella vita di tutti i giorni
5. Livello di sintesi	
Lout5	<u>Assemblare</u> tecniche finalizzate al potenziamento delle capacità creative
6. Livello di valutazione	
LOut6	<u>Consigliare</u> esercizi finalizzati al potenziamento delle capacità creative
Codice unità*,**	Titolo dell'unità
12.1	<i>Creatività e pensiero creativo. Come faccio a sapere se sono un pensatore creativo?</i>
12.2	<i>Perché dovrei essere creativo? Il percorso verso il pensiero creativo.</i>
12.3	<i>Creatività e innovazione. Due concetti, un unico obiettivo.</i>
12.4	<i>Alleniamo il nostro cervello a modelli di pensiero creativo.</i>

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

* I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Gestione del tempo

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	13
2	Titolo del modulo del corso	<i>Gestione del tempo</i>
3	Descrizione del modulo del corso	<p><i>La gestione del tempo si riferisce alla capacità di utilizzare il proprio tempo in modo produttivo ed efficiente al fine di raggiungere gli obiettivi prefissati. Lavorare in un ambiente agile potrebbe essere impegnativo dal punto di vista della gestione del tempo, poiché le cose cambiano progressivamente ed è necessaria flessibilità. Pertanto, è importante dotare i partecipanti di strumenti, tecniche e competenze per avere successo in un ambiente del genere.</i></p> <p><i>I partecipanti impareranno a pianificare e organizzare il proprio tempo, a fissare tempistiche ragionevoli, compresi i tempi di buffer. Inoltre, impareranno come stabilire le priorità, incluso cosa, quando e come delegare e come dare seguito. Impareranno anche tecniche di autogestione per ridurre al minimo la procrastinazione e le perdite di tempo. Saranno in grado di gestire le situazioni in cui si sentono sopraffatti.</i></p>
4	Dominio della conoscenza	<i>Competenze trasversali e personali</i>
5	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> <i>Essere in grado di pianificare e organizzare le persone in modo produttivo ed efficiente, compresa la definizione di tempi realistici per le attività</i> <i>Essere in grado di stabilire le priorità in tempo reale</i> <i>Essere in grado di gestire il lavoro di squadra in modo efficiente</i> <i>Essere in grado di delegare e seguire</i>

Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)	
Codice	<p>Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato)</p> <p>Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:</p>
1. Livello di conoscenza	
LOut1	Riconoscere i comportamenti indesiderati degli stakeholder che portano a perdite di tempo e procrastinazione.
LOut2	Identifica quanto tempo è necessario per la consegna di un'attività.
LOut3	Identifica le priorità chiave in tempo reale in relazione ai loro obiettivi.
2. Livello di comprensione	
LOut4	Distinguere i tipi di attività che possono essere delegati.

LOut5	Distinguere quali tipi di attività possono essere eliminati.
3. Livello di applicazione	
LOut6	Usare il tempo in modo efficiente.
LOut7	Utilizzo di strumenti di gestione del tempo e di varie tecniche di autogestione.
4. Livello di analisi	
LOut8	Analizza le attività in base alla loro urgenza e importanza.
5. Livello di sintesi	
6. Livello di valutazione	
Codice unità*,**	Titolo dell'unità
13.1	<i>Compito di autovalutazione</i>
13.2	<i>Introduzione</i>
13.3	<i>Mappa mentale</i>
13.4	<i>Matrice di Eisenhower</i>
13.5	<i>Caso di studio</i>
13.6	<i>Procrastinazione e altre perdite di tempo</i>

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

* I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Problem solving e processo decisionale

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	14
2	Titolo del modulo del corso	<i>Problem solving e processo decisionale</i>
3	<i>Descrizione del modulo del corso</i>	<p><i>Nei team guidati da Agile è importante essere in grado di intraprendere un'azione quando si presenta un ostacolo. È fondamentale identificare la causa principale del problema riscontrato e, in base a questo, trovare la soluzione più adatta e applicarla. Tutto questo deve essere fatto in modo rapido ed economico, quindi è fondamentale che i partecipanti sviluppino le loro capacità di problem solving e decisionali.</i></p> <p><i>Devono avere forti capacità analitiche per trovare una causa principale e identificare soluzioni praticabili. Inoltre, devono essere in grado di comprendere gli stakeholder e le loro esigenze e comunicare con loro, sia quando raccolgono le informazioni da loro che quando vendono loro la soluzione. Inoltre, devono avere familiarità con le varie tecniche di brainstorming che possono essere utilizzate quando si lavora con un gruppo. È consigliabile che i partecipanti siano in grado di utilizzare la metodologia del design thinking. Infine, i partecipanti devono anche essere disposti e capaci di assumersi la responsabilità di prendere una decisione e procedere con l'azione.</i></p>
4	Dominio della conoscenza	<i>Competenze trasversali e personali</i>
5	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Concetti di base del problem solving</i> • <i>Informazioni su come eseguire un'analisi delle cause principali</i> • <i>Scopri come eseguire un'analisi comparativa</i> • <i>Essere in grado di pensare fuori dagli schemi</i> • <i>Sviluppare la capacità di pensare in modo creativo</i> • <i>Sviluppare la capacità di ascolto attivo</i> • <i>Imparare a usare il design thinking</i> • <i>Essere in grado di utilizzare le mappe mentali e altre tecniche di brainstorming</i> • <i>Per imparare ad assumersi la responsabilità</i> • <i>Comprendere il concetto di empatia</i> • <i>Sviluppare le abilità comunicative</i> • <i>Sviluppare le capacità di vendita di soluzioni</i>

Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)

Codice	Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato) Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:
1. Livello di conoscenza	
LOut1	Identificare una causa principale
LOut2	Selezionare una soluzione appropriata
LOut3	Descrivere la metodologia del design thinking
2. Livello di comprensione	
LOut4	Tradurre le esigenze in soluzioni
3. Livello di applicazione	
LOut5	Dimostrare la capacità di pensiero creativo
Lout6	Essere in grado di scegliere una soluzione appropriata
4. Livello di analisi	
Lout7	Per essere in grado di confrontare i dati
5. Livello di sintesi	
Lout8	Essere in grado di progettare una soluzione per un dato problema pratico
6. Livello di valutazione	
LOut9	Essere in grado di valutare le esigenze dei vari stakeholder
Codice unità*,**	Titolo dell'unità
14.1	<i>Riflessione pre-corso</i>
14.2	<i>Problem Solving e Root Cause Analysis</i>
14.3	<i>Strategie e strumenti per il problem solving</i>
14.4	<i>Processo decisionale e Design Thinking</i>
14.5	<i>Alcune altre tecniche decisionali</i>

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

+ I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Risoluzione dei problemi digitali

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	15
2	Titolo del modulo del corso	<i>Risoluzione dei problemi digitali</i>
3	Descrizione del modulo del corso	<i>L'area di competenza Digital Problem-solving ha 4 dimensioni e comprende le competenze di risoluzione di problemi tecnici, identificazione di esigenze e risposte tecnologiche, utilizzo creativo della tecnologia digitale e identificazione delle lacune di competenze digitali. La risoluzione di problemi tecnici si riferisce all'identificazione di problemi tecnici durante il funzionamento di ambienti digitali o quando si utilizzano ambienti digitali e per risolverli. L'identificazione dei bisogni e delle risposte tecnologiche include la valutazione dei bisogni, l'identificazione, la valutazione, la selezione e l'uso di strumenti digitali per risolvere i problemi e adattare gli ambienti digitali alle esigenze personali. Utilizzare in modo creativo la tecnologia digitale per utilizzare le tecnologie e gli strumenti digitali per creare conoscenza, per comprendere problemi concettuali e situazioni problematiche nell'ambiente digitale. Infine, l'identificazione delle lacune nelle competenze digitali si riferisce alla comprensione di quando le competenze digitali di qualcuno o delle proprie devono essere migliorate o aggiornate ed essere in grado di supportare questo processo.</i>
4	Dominio della conoscenza	<i>Competenze digitali</i>
5	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> <i>Classificazione dei problemi</i> <i>Introduzione alle tecniche di problem solving.</i> <i>Utilizzo creativo della tecnologia digitale per la risoluzione dei problemi.</i> <i>Valutare i bisogni, identificare, valutare, selezionare gli strumenti digitali per risolvere i problemi</i>
Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)		
Codice	Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato) Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:	
1. Livello di conoscenza		
LOut1	Essere in grado di classificare i problemi	
LOut2	Essere in grado di fornire soluzioni ai problemi	
LOut3	Essere in grado di utilizzare strumenti digitali per la risoluzione dei problemi	
2. Livello di comprensione		
LOut4	Selezionare le tecnologie appropriate per i diversi tipi di problemi	
Lout5	Sviluppare soluzioni alternative ai problemi	
3. Livello di applicazione		

LOut6	Utilizzare strumenti digitali per vari tipi di problemi in classe.
4. Livello di analisi	
Lout7	Analizzare i problemi utilizzando strumenti digitali
5. Livello di sintesi	
6. Livello di valutazione	
Codice unità*, **	Titolo dell'unità
15.1	<i>Fondamenti di problem solving</i>
15.2	<i>Strumenti digitali per la risoluzione dei problemi</i>

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

+ I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Gestione dell'ambiguità

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	16
2	Titolo del modulo del corso	<i>Gestione dell'ambiguità</i>
3	Descrizione del modulo del corso	<p><i>Situazioni ambigue possono verificarsi nella nostra vita quotidiana, soprattutto quando si tratta di compiti e progetti complessi. Di solito sono caratterizzati da una mancanza completa o parziale di informazioni o da informazioni incoerenti su una situazione in un determinato momento.</i></p> <p><i>La mancanza di informazioni influisce sul processo decisionale e spesso evoca emozioni negative, come lo stress o l'ansia, e può avere conseguenze a lungo termine sulla soddisfazione sul lavoro.</i></p> <p><i>Riconoscere e gestire efficacemente le situazioni ambigue è una competenza importante necessaria nel mondo del lavoro del 21° secolo.</i></p> <p><i>I partecipanti a questo corso riceveranno un'introduzione al concetto di ambiguità nel contesto dell'apprendimento basato su progetti. Impareranno a conoscere le diverse strategie che le persone impiegano per abbracciare e superare l'ambiguità.</i></p> <p><i>I partecipanti saranno anche introdotti a diversi esercizi a misura di insegnante per navigare nell'ambiguità.</i></p> <p><i>Come attività pratica, i partecipanti creeranno uno scenario didattico basato sulle nuove conoscenze acquisite.</i></p>
4	Dominio della conoscenza	<i>Gestione dell'ambiguità</i> <i>Tolleranza dell'ambiguità</i> <i>Apprendimento basato su progetti</i> <i>Navigare nell'ambiguità</i>
5	Obiettivi formativi	<p><i>Gli obiettivi di apprendimento per i tirocinanti in questo modulo sono i seguenti:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>• Identificare le fonti di ambiguità</i> <i>• Comprendere il significato di ambiguità nel contesto dell'apprendimento basato su progetti</i> <i>• Evidenziare le strategie per costruire una tolleranza dell'ambiguità</i> <i>• Esercitare situazioni ambigue e riflettere su di esse</i> <i>• Per creare uno scenario di apprendimento che includa una situazione ambigua</i>
Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)		
Codice	Obiettivi formativi	

	Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:
1. Livello di conoscenza	
LOut1	Elenca varie fonti di ambiguità
LOut2	Elenca varie strategie per abbracciare e affrontare l'ambiguità
2. Livello di comprensione	
Lout3	Descrivere il concetto di tolleranza dell'ambiguità (ToA)
Lout4	Comprendere il concetto di ambiguità all'interno dell'apprendimento basato su progetti
3. Livello di applicazione	
Lout5	Scopri l'usabilità delle strategie che abbracciano e affrontano l'ambiguità
LOut6	Dimostrare l'usabilità delle strategie contro l'ambiguità nel proprio contesto professionale di apprendimento/insegnamento
4. Livello di analisi	
LOut7	Selezionare uno o più esercizi adatti per l'applicazione in classe in base all'impostazione dell'impostazione dell'apprendimento individuale
5. Livello di sintesi	
LOut8	Applicare strategie contro una situazione ambigua in uno scenario di apprendimento basato su progetti.
6. Livello di valutazione	
Codice unità*, **	Titolo dell'unità
16.1	Introduzione all'ambiguità
16.2	<i>Come abbracciare le situazioni ambigue e padroneggiarle</i>
16.3	<i>Navigare nell'ambiguità</i>

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

+ I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Pensiero critico

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	17
2	Titolo del modulo del corso	<i>Pensiero critico</i>
3	Descrizione del modulo del corso	<p><i>Il pensiero critico si riferisce alla capacità di analizzare le informazioni in modo oggettivo e di formulare giudizi ragionati e comporta la capacità di valutare le fonti di dati, i fatti, l'esperienza e i risultati della ricerca nel prendere decisioni.</i></p> <p><i>Il modulo si concentrerà sulle fonti di informazione, ragionamento e fornirà agli studenti strumenti/metodi per stimolare il loro pensiero critico.</i></p>
4	Dominio della conoscenza	<i>Pensiero critico; Ragionamento critico</i>
5	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Stabilire un collegamento tra le diverse materie scolastiche</i> • <i>Identificare le incongruenze, le debolezze e gli errori di ragionamento</i> • <i>Fornire agli studenti gli strumenti intellettuali di cui hanno bisogno per impegnarsi in un ragionamento critico</i> • <i>Aiutare gli studenti a imparare a pensare all'interno dei concetti chiave nelle materie e nelle discipline.</i>
Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)		
Codice	Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato)	
	Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:	
1. Livello di conoscenza		
LOut1	<u>Identificare</u> il processo di ragionamento	
LOut2	<u>Selezionare e valutare</u> le fonti di informazione	
LOut3	<u>Identifica</u> i ragionamenti sbagliati	
2. Livello di comprensione		
LOut4	<u>Spiegare</u> il percorso logico tra materie e discipline	
LOut5	<u>Riconoscere</u> le incongruenze, le debolezze e gli errori nelle diverse materie	
3. Livello di applicazione		
LOut6	<u>Applicare un</u> approccio agile di ragionamento critico all'insegnamento quotidiano	
4. Livello di analisi		
5. Livello di sintesi		
6. Livello di valutazione		
Codice unità*,**	Titolo dell'unità	

17.1	<i>Come pensare in modo critico</i>
17.2	<i>Come va a finire: ragionamento logico delle materie scolastiche</i>
17.3	<i>Pensare in modo critico e Agile</i>

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

* I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Pensiero imprenditoriale

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	18
2	Titolo del modulo del corso	<i>Pensiero imprenditoriale</i>
3	Descrizione del modulo del corso	<p><i>I lavoratori e gli imprenditori di domani sono i bambini che oggi frequentano la scuola. Più sono informati e abili, più saranno pronti a vivere, a lavorare e a creare.</i></p> <p><i>Per diventare imprenditori di successo, gli insegnanti devono essere preparati ad affrontare le sfide della comprensione, dello sviluppo e dell'applicazione della loro mentalità imprenditoriale, delle loro abilità e delle loro competenze, sia come educatori che come dipendenti di una scuola.</i></p> <p><i>Questo modulo introduce gli insegnanti ai concetti chiave dell'imprenditorialità e dello sviluppo aziendale. Inoltre, i tirocinanti saranno introdotti ai concetti di base dell'imprenditorialità come competenza, secondo il quadro EntreComp.</i></p> <p><i>Infine, i tirocinanti saranno in grado di applicare e sviluppare idee imprenditoriali, piani, competenze utilizzando strumenti e tecniche come il business canvas.</i></p>
4	Dominio della conoscenza	<p><i>Imprenditorialità</i></p> <p><i>Pensiero imprenditoriale</i></p> <p><i>Capacità imprenditoriali</i></p> <p><i>Pianificazione aziendale</i></p> <p><i>Imprenditorialità nell'istruzione</i></p>
5	Obiettivi formativi	<p><i>Gli obiettivi di apprendimento per i tirocinanti in questo modulo sono i seguenti:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Conoscere e spiegare i termini dell'imprenditorialità e individuare le caratteristiche tipiche degli imprenditori di successo.</i> • <i>Descrivere le fasi del processo imprenditoriale.</i> • <i>Considerare l'imprenditorialità come una competenza trasversale basata sul framework EntreComp.</i> • <i>Essere in grado di sviluppare un'idea innovativa</i> • <i>Essere in grado di sviluppare un business plan</i> • <i>Essere in grado di insegnare l'imprenditorialità in classe</i>

Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)

Codice	Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato) Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:
1. Livello di conoscenza	
LOut1	Descrivere i concetti di base dell'imprenditorialità e le caratteristiche degli imprenditori.
LOut2	Identifica i diversi ruoli di un imprenditore.
LOut3	Descrivere le aree di competenza imprenditoriale sulla base del framework EntreComp.
LOut4	Delinea alcuni atteggiamenti imprenditoriali chiave.

2. Livello di comprensione	
Lout5	Descrivere le diverse tecniche per la generazione di idee
3. Livello di applicazione	
4. Livello di analisi	
5. Livello di sintesi	
6. Livello di valutazione	
Codice unità*,**	Titolo dell'unità
<i>Agile_18.1</i>	Introduzione all'imprenditorialità
<i>Agile_18.2</i>	Strategia e imprenditorialità
<i>Agile_18.3a&3b</i>	Dalle idee di business e dalla pianificazione aziendale al successo
<i>Agile_18.4</i>	Imprenditorialità nell'istruzione

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

+ I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Abilità sociali

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	19
2	Titolo del modulo del corso	Abilità sociali
3	Descrizione del modulo del corso	<p>Le abilità sociali sono quelle abilità che consentono alle persone di mettere in atto comportamenti appropriati che permettono loro di entrare in relazione con gli altri, di "stare" nel gruppo sociale con facilità, quindi di includersi all'interno del gruppo, di adattarsi all'ambiente e al contesto.</p> <p>Il modulo fornisce ai partecipanti tutte le informazioni relative alle abilità sociali, come svilupparle e promuovere lo sviluppo di abilità positive e sociali.</p>
4	Dominio della conoscenza	Abilità sociali; comunicazione; cooperazione; Conflitti
5	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> Riconoscere le informazioni di base sulle abilità sociali in classe Attivare modalità relazionali positive con gli studenti Creare un ambiente scolastico sereno per favorire e sperimentare relazioni interpersonali positive Stimolare gli studenti ad acquisire migliori capacità relazionali

Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)

Codice	<p>Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato)</p> <p>Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:</p>
1. Livello di conoscenza	
LOut1	<u>Definire, nominare, riconoscere</u> almeno 3 abilità sociali
LOut2	<u>Definire</u> le caratteristiche di un ambiente scolastico positivo
2. Livello di comprensione	
LOut3	<u>Classificare le</u> abilità sociali in relazione al comportamento sociale degli studenti
LOut4	<u>Fornisci esempi</u> di come promuovere relazioni positive con gli studenti
LOut5	<u>Selezionare</u> l'abilità sociale corretta in diverse situazioni di classe
3. Livello di applicazione	
LOut6	<u>Applicare</u> correttamente un'abilità sociale in un ambiente scolastico reale
4. Livello di analisi	
5. Livello di sintesi	
6. Livello di valutazione	
Codice unità*,**	Titolo dell'unità
19.1	Abilità sociali: definizioni e comportamenti correlati
19.2	Insegnare le abilità sociali

19.3

Piani di lezione: abilità sociali per il lavoro di squadra

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

+ I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Coinvolgere attivamente gli studenti

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	20
2	Titolo del modulo del corso	<i>Studenti attivi e coinvolgenti</i>
3	Descrizione del modulo del corso	<p><i>Ci sono molti strumenti che aiutano gli educatori a coinvolgere gli studenti e a sostenere il processo creativo. In primo luogo, è importante che gli educatori conoscano questi strumenti e li conoscano. In secondo luogo, devono essere in grado di applicarli in un lavoro di gruppo o individuale sia in uno scenario online che offline. In terzo luogo, devono essere in grado di distinguere quando applicare uno strumento digitale e quando altre risorse sarebbero più fruttuose.</i></p> <p><i>I partecipanti acquisiranno familiarità con vari strumenti per il brainstorming e la collaborazione creativa. Impareranno come preparare e facilitare i workshop utilizzando questi strumenti, comprese le tecniche che supportano la partecipazione attiva. Inoltre, impareranno ad applicare la tecnica delle mappe mentali, a utilizzare gli strumenti di mappatura mentale esistenti e a lavorare con loro sia a livello individuale che in una sessione di gruppo. Inoltre, impareranno a conoscere gli strumenti digitali a supporto delle dinamiche di gruppo (strumenti per rompere il ghiaccio, riscaldarsi, energizzanti e avvolgenti). Impareranno anche tecniche efficaci su come promuovere e facilitare una discussione di gruppo in un ambiente online e come creare riunioni online coinvolgenti.</i></p>
4	Dominio della conoscenza	<i>Competenze digitali</i>
5	Obiettivi formativi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Utilizza strumenti di collaborazione online come le lavagne interattive.</i> • <i>Promuovi la partecipazione attiva attraverso il digitale, online e offline.</i> • <i>Usa la tecnica delle mappe mentali sia online che offline.</i> • <i>Utilizzare strumenti digitali per supportare le dinamiche di gruppo.</i> • <i>Promuovere e facilitare una discussione di gruppo in un ambiente online.</i> • <i>Crea riunioni online coinvolgenti.</i>

Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)

Codice	<p>Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato)</p> <p>Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:</p>
--------	---

1. Livello di conoscenza

LOut1	Elenca gli strumenti digitali per la collaborazione in team
LOut2	Riconoscere gli strumenti adatti a un risultato specifico
2. Livello di comprensione	
LOut3	Riconosci le differenze nel lavorare con un gruppo online e offline.
LOut4	Identificare gli strumenti e gli approcci che si adattano alle esigenze individuali di un particolare gruppo e situazione.
3. Livello di applicazione	
LOut5	Risolvi i problemi con un lavoro di gruppo collaborativo creativo
LOut6	Applicare la tecnica delle mappe mentali in un lavoro individuale e di gruppo sia online che offline.
4. Livello di analisi	
5. Livello di sintesi	
LOut7	Sviluppare strategie per la partecipazione attiva a un lavoro di gruppo online e offline, utilizzando strumenti digitali
6. Livello di valutazione	
LOut8	Giudica quali tecniche e strumenti si adattano alle esigenze individuali degli studenti.
Codice unità*,**	Titolo dell'unità
20.1	<i>Valutazione pre-corso</i>
20.2	<i>Introduzione dell'active engagement, dei relativi strumenti digitali e delle funzionalità di gamification</i>
20.3	<i>Gli esempi per le diverse fasi della lezione</i>

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2

+ I risultati di apprendimento per il dominio Affettivo e Psicomotorio possono anche essere scritti

Creazione di contenuti digitali

Per la competenza che ti è assegnata, compila questo modello (campi bianchi).

TB1: DESCRIZIONE DEL MODULO DEL CORSO		
1	Codice del modulo del corso	21
2	Titolo del modulo del corso	Creazione di contenuti digitali
3	Descrizione del modulo del corso	<p>L'obiettivo di questo modulo è quello di:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Discutere i vantaggi e le sfide della creazione di contenuti digitali b) fornire linee guida per lo sviluppo di tali contenuti c) presentare il concetto di protezione della proprietà intellettuale e approfondire l'importante questione del diritto d'autore d) identificare le fonti di materiale non protetto da copyright da utilizzare durante la creazione di contenuti digitali e) presentare strumenti che possono essere utilizzati per creare e/o modificare contenuti digitali di vario tipo
4	Dominio della conoscenza	Competenze digitali
5	Obiettivi formativi	<p>Gli obiettivi chiave dell'apprendimento sono quelli di familiarizzare i tirocinanti con quanto segue;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il concetto di creazione di contenuti digitali e le sue principali caratteristiche • diritto d'autore, l'importanza del fair use • fonti di materiale disponibile per l'uso • strumenti per creare e/o modificare contenuti digitali
Obiettivi formativi del dominio cognitivo+ (tassonomia di Bloom)		
Codice	Risultati di apprendimento (sottolineare il verbo e il concetto del dominio di conoscenza utilizzato) Al termine di questo modulo, lo studente sarà in grado di:	
1. Livello di conoscenza		
LOut1	Descrivere i vantaggi e le sfide della creazione di contenuti digitali	
LOut2	Nomina le sei fasi della creazione di contenuti digitali	
LOut3	indicare i tipi di forme di protezione della proprietà intellettuale	
Lout4	Selezionare fonti di materiale non protetto da copyright durante la creazione di contenuti digitali	
LOut5	identificare gli strumenti appropriati da utilizzare per creare o modificare contenuti digitali	
2. Livello di comprensione		
LOut6	differenziare tra i vari modelli di licenza	
3. Livello di applicazione		
LOut7	Produrre contenuti digitali originali per un ambiente scolastico	
4. Livello di analisi		

5. Livello di sintesi	
6. Livello di valutazione	
Codice unità^{*,**}	Titolo dell'unità
21.1	<i>Fondamenti di creazione di contenuti digitali</i>
21.2	<i>Problemi di copyright e licenze</i>
21.3	<i>Strumenti relativi alla creazione di contenuti digitali</i>
21.4	<i>Dimostrazione della creazione di un contenuto digitale</i>

(*) Un'unità (attività di apprendimento) dovrebbe essere di circa 1-2 ore di studio

(**) Per ogni unità sopra specificata si prega di compilare una Tabella TB2



Co-funded by
the European Union



UNIVERSITY OF
THESSALY



HELLIWOOD 

