

**Apprendimento
innovativo e agile
basato su progetti**



Agile2Learn Curriculum Allegato II

**Descrizione della struttura di
ogni unità all'interno di un modulo
Documenti TB2**

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 II</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.	Dattero	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 _____	11
Lavoro di squadra _____	14
Team autogestiti _____	16
Artefatti Agile _____	18
Agile Ceremonies _____	20
Selezione delle risorse digitali _____	22
Creazione e modifica di risorse digitali _____	25
Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali _____	27
Creatività _____	29
Gestione del tempo _____	33
Problem solving e processo decisionale _____	37
Risoluzione dei problemi digitali _____	40
Gestione dell'ambiguità _____	42
Pensiero critico _____	44
Pensiero imprenditoriale _____	46
Abilità sociali _____	49
Coinvolgere attivamente gli studenti _____	51
Creazione di contenuti digitali _____	53

Inizio del progetto (pianificazione)

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	1.1
2	Titolo dell'unità	Contesto di progetto e analisi degli stakeholder
3	Descrizione dell'unità	Questa unità introduce gli studenti all'analisi dell'ambiente di progetto e alla gestione degli stakeholder. Si tratta di: <ul style="list-style-type: none"> • Concetti di base per l'analisi dell'ambiente di progetto • Introduzione alla strategia di progetto • Concetti di base gestione degli stakeholder
4	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questo corso, i partecipanti saranno in grado di: LOut4 Elencare i principali stakeholder del progetto LOut5 Identificare il concetto di visione e strategia del progetto LOut6 Riconoscere i concetti di interessi e di influenza degli stakeholder
5	Programmazione dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, A2I VIDEO, PPT, testo e materiale di base per collegamenti esterni)	1.1: Video introduttivo. Fitsilis 1: Inizio del progetto: https://vimeo.com/762618422 1.1a: Analisi dell'ambiente di progetto e analisi degli stakeholder (Presentazione) 1.1b: Sviluppare una strategia di progetto in 8 fasi: https://www.clearpointstrategy.com/project-strategy/ (TESTO) 1.1c: Registro degli stakeholder e definizione delle priorità https://youtu.be/2QhvKIQhleQ (Video)
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.) (codice e titolo)	** da compilare al completamento del materiale didattico**
7	Parole chiave	<i>Analisi dell'ambiente di progetto, gestione degli stakeholder di progetto, strategia di progetto</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	1.2
2	Titolo dell'unità	Formulazione e valutazione delle idee progettuali – Valutazione di fattibilità
3	Descrizione dell'unità	Questa unità introduce gli studenti a come <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare e valutare le idee progettuali • Come condurre studi di fattibilità • Come formulare un progetto sviluppando il project charter
4	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questo corso, i partecipanti saranno in grado di: 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 LOut8 Comprendere le tecniche di formulazione del progetto

		LOut9 Formulare e testare la fattibilità di un'idea
5	Programmazione dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, A2I VIDEO, PPT, testo e materiale di base per collegamenti esterni)	1.2a: <i>Formulazione delle idee e analisi di fattibilità del progetto (presentazione)</i> 1.2b: <i>Generazione di idee: tecniche, strumenti, esempi, fonti e attività.</i> https://alcorfund.com/insight/idea-generation-2/ (TESTO) 3.2c: <i>Come utilizzare uno studio di fattibilità nella gestione dei progetti.</i> https://asana.com/resources/feasibility-study (TESTO)
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.) (codice e titolo)	** da compilare al completamento del materiale didattico**
7	Parole chiave	<i>Ideazione del progetto, analisi di fattibilità del progetto, valutazione dell'investimento del progetto, formulazione del progetto</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	1.3
2	Titolo dell'unità	<i>Sviluppo del backlog iniziale del prodotto del progetto</i>
3	Descrizione dell'unità	Questa unità introduce gli studenti a come elicitarne e definire i requisiti del progetto utilizzando le storie utente. Più specificamente, gli studenti <ul style="list-style-type: none"> • Impara a scrivere i requisiti sotto forma di storie utente. • Scopri come sviluppare fino al backlog iniziale del prodotto
4	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questo corso, i partecipanti saranno in grado di: LOut7 Comprendere il concetto di storie utente per i requisiti di registrazione. LOut10 Per creare il backlog iniziale del prodotto utilizzando le storie utente
5	Programmazione dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, A2I VIDEO, PPT, testo e materiale di base per collegamenti esterni)	1.3a: <i>Creazione di storie utente e backlog del progetto (presentazione)</i> 1.3b: <i>Storie utente con esempi e un modello</i> https://www.atlassian.com/agile/project-management/user-stories (TESTO) 1.3c: https://asana.com/resources/product-backlog (TESTO)
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.) (codice e titolo)	** da compilare al completamento del materiale didattico**
7	Parole chiave	<i>Agile, storie utente, backlog di progetto</i>

Metodi e fondamenti agili

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	2.1
2	Titolo dell'unità	<i>Introduzione ai valori e ai principi agili</i>
3	Descrizione dell'unità	Questa unità introduce gli studenti ai concetti di base del paradigma agile e dell'apprendimento agile. In particolare, agli studenti verranno presentati: <ul style="list-style-type: none"> • Concetti agili • Principi e valori Agile • Introduzione alla metodologia Scrum
4	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questo corso, i partecipanti saranno in grado di: 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 LOut6 Essere in grado di descrivere in dettaglio una metodologia agile
5	Programmazione dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, A2I VIDEO, PPT, testo e materiale di base per collegamenti esterni)	2.1°1: Introduzione all'approccio agile, ai valori e ai principi e Introduzione alla metodologia SCRUM (Video) Fitisilis 1: Fondamenti di Agile - Unità 1 : https://vimeo.com/762618422 2.1°2: Introduzione all'approccio agile, ai valori e ai principi e Introduzione alla metodologia SCRUM (Presentazione) 2.1b: La Guida Scrum. https://scrumguides.org/index.html (TESTO)
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.) (codice e titolo)	** da compilare al completamento del materiale didattico**
7	Parole chiave	<i>Metodi agili, principi agili, valori agili, scrum</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	2.2
2	Titolo dell'unità	Introduzione all'apprendimento agile
3	Descrizione dell'unità	Questa unità introduce gli studenti ai concetti di base del paradigma agile e dell'apprendimento agile. Più specificamente, gli studenti impareranno: <ul style="list-style-type: none"> • Che cos'è l'apprendimento agile e • Come viene utilizzato l'approccio Agile in classe
4	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questo corso, i partecipanti saranno in grado di: LOut5 Essere in grado di descrivere i principi chiave dell'apprendimento agile LOut7 Essere in grado di applicare in termini pratici due principi agili in classe
5	Programmazione dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, A2I VIDEO, PPT,	2.2a1: Introduzione all ' <i>apprendimento basato su Agile (video)</i> Fitisilis 2: Fondamenti di Agile - Unità 2 : https://vimeo.com/762612134

	testo e materiale di base per collegamenti esterni	2.2a2: Introduzione all ' <i>apprendimento basato su Agile (presentazione)</i> 2.2b: <i>Manifesto Agile per l'Insegnamento e l'Apprendimento (TESTO)</i> https://f.hubspotusercontent40.net/hubfs/5726799/LearnLife_August2021/Pdf/EJ1157450.pdf
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.) (codice e titolo)	2.d: Esercizi di gioco di ruolo Agile
7	Parole chiave	<i>Apprendimento agile e agile</i>

Collaborazione digitale a livello professionale e di apprendimento

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	3.1
2	Titolo dell'unità	<i>Autovalutazione</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità rifletterà gli strumenti che gli studenti usano comunemente per il loro lavoro, come funzionano questi strumenti (a cosa servono) e quali sono i loro vantaggi e svantaggi.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>Il riflesso del modo di lavorare dello studente</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<i>PPT</i>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	<i>Autovalutazione</i>
7	Parole chiave	<i>Autovalutazione, Strumenti di collaborazione digitale</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	3.2
2	Titolo dell'unità	<i>Introduzione degli strumenti di collaborazione digitale</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Il partecipante imparerà a conoscere gli strumenti disponibili per la collaborazione digitale e avrà una panoramica di quale strumento è adatto per un determinato tipo di attività.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut1: Elencare gli strumenti e le soluzioni disponibili per la comunicazione online o la condivisione di materiali LOut2: Elencare gli strumenti e le soluzioni disponibili per la distribuzione delle attività e il follow-up LOut3: Elencare gli strumenti e le soluzioni disponibili per il lavoro simultaneo sulle uscite</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<i>PPT, link esterni all'interno della presentazione</i>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	

7	Parole chiave	<i>Collaborazione, comunicazione, condivisione o lavoro, project management, strumenti di collaborazione digitale</i>
---	---------------	---

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	3.3
2	Titolo dell'unità	<i>Il percorso del progetto</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Il partecipante imparerà a conoscere gli strumenti di collaborazione digitale appropriati utilizzati in base alla particolare fase di creazione e durata del progetto (dall'idea iniziale alla chiusura del progetto). L'allievo acquisirà la conoscenza dell'esistenza.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut4: Abbinare le soluzioni disponibili alle esigenze identificate</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<i>PPT</i>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	
7	Parole chiave	<i>Fasi del progetto, strumenti di collaborazione digitale, collaborazione digitale</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	3.4
2	Titolo dell'unità	<i>Caso di studio</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Il partecipante avrà un breve compito per pensare a una soluzione digitale per la collaborazione del progetto in relazione alle condizioni specifiche dei partecipanti al progetto.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut5: Identificare le esigenze specifiche di tutti gli stakeholder coinvolti LOut6: Descrivere i vantaggi e gli svantaggi dei vari strumenti e soluzioni LOut8: Confronta le soluzioni disponibili</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<i>PPT</i>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	<i>Esercizio volontario</i>
7	Parole chiave	<i>Strumenti di collaborazione digitale, fasi di progetto, collaborazione digitale</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	3.5
2	Titolo dell'unità	<i>Compito/assegnazione sul posto di lavoro - la scelta degli strumenti appropriati per il lavoro e il ritmo del lavoro</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Il partecipante dovrà scegliere in accordo con la sua scelta (sia per il lavoro con i colleghi che per il lavoro con gli studenti in aula) l'implementazione della soluzione della collaborazione digitale per le modalità di lavoro e per il ritmo di lavoro.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut7: Utilizzare uno strumento di collaborazione e le relative funzionalità e applicare la soluzione suggerita nel team LOut9: Implementare gli strumenti e le soluzioni selezionati LOut10: Giustificare la soluzione in una fase pilota</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	PPT
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	<i>Autovalutazione – il partecipante dovrà scrivere il feedback sull'implementazione degli strumenti di collaborazione digitale scelti.</i>
7	Parole chiave	<i>Implementazione di soluzioni, strumenti di collaborazione digitale, collaborazione digitale</i>

Comunicazione

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	4.1
2	Titolo dell'unità	<i>Stili e assiomi della comunicazione</i>
3	Descrizione dell'unità	<p>Questa unità introdurrà gli studenti a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Una panoramica sulla comunicazione: funzioni della comunicazione, canali, tipi di messaggi, attori all'interno della comunicazione e approcci più recenti;</i> • <i>Assiomi della comunicazione: verranno elencati tutti gli assiomi con specifico riferimento alla letteratura ed esempi pratici della loro applicazione all'interno della classe;</i> • <i>Diversi stili di comunicazione: gli stili di comunicazione saranno elencati in base alle ultime ricerche. Questi supporteranno la descrizione dei comportamenti relativi ad ogni diverso approccio comunicativo.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<p>LOut1 <i>Elenca i diversi stili di comunicazione</i> LOut2 <i>Nomina e descrive gli assiomi della comunicazione</i></p>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<p>4.1a: Introduzione al tema della comunicazione (presentazione) 4.1b: Definizione di assiomi della comunicazione (presentazione) 4.1c: Quali sono i diversi stili di comunicazione (presentazione)</p>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	** da compilare al completamento del materiale didattico**
7	Parole chiave	<i>Comunicazione, assiomi, stili; Messaggio; canale; mittente; ricevitore; Watzlawick; assertivo; collaborativo; dominante; drammatico.</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	4.2
2	Titolo dell'unità	Diversi approcci alla comunicazione in classe
3	Descrizione dell'unità	<p><i>Gli studenti sperimenteranno l'applicazione dello stile comunicativo all'interno della classe.</i></p> <p><i>Comprende:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Stile comunicativo più frequente: come gli insegnanti comunicano con gli studenti, come gli studenti comunicano con gli insegnanti. La comunicazione da una prospettiva diadica.</i> • <i>Come riconoscere uno stile comunicativo: in base agli elementi comportamentali e descrittivi di ogni stile di comunicazione, gli studenti possono concentrarsi su come riconoscere il proprio stile e</i>

		<p>quale sarebbe il migliore in base alle esigenze degli studenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione non verbale: i messaggi veicolati attraverso i comportamenti e come individuarne i corretti significati. • Come comunicare con gli altri attori della scuola: problemi di comunicazione e strategie per evitarli; Ascolto attivo con i genitori.
4	Obiettivi formativi (LOut)	<p>LOut3 Riconoscere la comunicazione non verbale</p> <p>LOut4 Selezionare il canale di comunicazione corretto rispetto ai vari stakeholder della scuola</p> <p>LOut5 Riconoscere il messaggio del comportamento non verbale</p>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<p>4.2a: Stili comunicativi degli insegnanti (presentazione)</p> <p>Codice 1b: Il potere della comunicazione non verbale (video) https://www.youtube.com/watch?v=fLaslONQAKM</p> <p>4.2c: Verso un cambiamento degli stili comunicativi per l'insegnamento (pdf) https://drive.google.com/file/d/1jKIAYf1bn8Y3VsN2xbJ9TKC77-9X1qDd/view?usp=sharing</p> <p>4.2d: Come si verificano i problemi di comunicazione (e come evitarli) (video) https://www.youtube.com/watch?v=gCfzeONu3Mo</p>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	** da compilare al completamento del materiale didattico**
7	Parole chiave	Comunicazione, stili, non verbale, comportamento, insegnanti

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	4.3
2	Titolo dell'unità	Stili comunicativi agili
3	Descrizione dell'unità	<p>Ciò promuove il riconoscimento da parte degli studenti su:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Principali fondamenti comunicativi dell'Agile; • In che modo le strategie comunicative agili possono apportare benefici all'ambiente scolastico e alle lezioni; • Come applicare le strategie comunicative Agile. <p>Questa unità si concentra sul fornire agli insegnanti strategie e conoscenze su come comunicare con i diversi stakeholder dell'ambiente scolastico, nonché applicare strategie agili per migliorare la comunicazione in classe. Allo stesso tempo, gli insegnanti possono fornire agli studenti le conoscenze necessarie per migliorare le loro capacità comunicative e per adottare diversi stili agili a seconda di ogni situazione di vita/scuola.</p>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<p>LOut6: Riconoscere e selezionare strategie di comunicazione agili</p> <p>LOut7: Mettere in pratica strategie comunicative agili</p>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo)	<p>4.3a: Strategie di comunicazione agile (presentazione);</p> <p>4.3b: Strumenti di comunicazione agile (e come usarli efficacemente) (presentazione)</p>

	e materiale di base dei collegamenti esterni	
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	<ul style="list-style-type: none"> Fai una segnalazione su (compito): Cerca di individuare quelle occasioni in cui c'è una lacuna di contesto in cui potresti davvero fare con una breve pagina che riassume ciò che dici.
7	Parole chiave	Comunicazione agile, strategie agili, strumenti di comunicazione.

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	4.4
2	Titolo dell'unità	Ascolto attivo
3	Descrizione dell'unità	Questa unità si concentra su attività pratiche per aumentare le capacità di ascolto attivo degli insegnanti e promuovere un approccio di ascolto attivo all'interno della classe.
4	Obiettivi formativi (LOut)	<p>LOut 4: Selezionare il canale di comunicazione corretto rispetto ai vari stakeholder della scuola</p> <p>LOut6: Riconoscere e selezionare strategie di comunicazione agili</p> <p>LOut 7: Mettere in pratica strategie comunicative agili</p>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<p>4.4a: Promuovere l'ascolto attivo in classe (pdf); https://drive.google.com/file/d/1ig5dX3mTEYu9If9nq14_rKS30409UTYc/view?usp=sharing</p> <p>4.4b: Usare l'Ascolto Attivo per Migliorare Collaborazione con i genitori: la strategia LAFF Don't CRY (pdf) https://drive.google.com/file/d/1wVdDy_F_QEzCgigy0jfGyUhhub3kI1in/view?usp=sharing</p> <p>4.4c: Elenco delle attività per promuovere l'ascolto attivo (presentazione)</p>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	** da compilare al completamento del materiale didattico**
7	Parole chiave	Ascolto attivo; leggere ad alta voce; digitale; attività di ascolto;

Lavoro di squadra

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	5.1
2	Titolo dell'unità	Introduzione al lavoro in team
3	Descrizione dell'unità	Questa unità introdurrà gli studenti al concetto di agilità nel contesto dei team agili. Fornirà anche un elenco di abilità di lavoro di squadra agile.
4	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questa unità, gli studenti saranno in grado di: LOut1: Elencare varie abilità di lavoro in team agile LOut3: Descrivere il concetto di agilità nel contesto dei team agili LOut4: Comprendere le caratteristiche dei team agili
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	5.1a Introduzione ai team agili e alle capacità di lavorare in team agile (Testo) 5.1b Team Learning – uno strumento prezioso per le competenze del 21° secolo (Fonte online)
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	
7	Parole chiave	<i>Team agili, capacità di lavoro di squadra, ambiente di lavoro del 21° secolo, collaborazione, apprendimento basato sul team, tbl,</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	5.2
2	Titolo dell'unità	Panoramica dei diversi metodi agili che favoriscono il lavoro di squadra
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità fornirà una panoramica dei diversi metodi agili che favoriscono il lavoro di squadra che possono essere applicati in classe, riassumendone le caratteristiche, i vantaggi e l'usabilità.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questa unità, gli studenti saranno in grado di: LOut2: Elenca vari metodi agili che favoriscono le capacità di lavoro di squadra LOut5: Scopri le funzioni e l'usabilità di vari metodi agili che favoriscono l'agilità e il lavoro di squadra
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	5.2a: Elenco dei metodi di lavoro di squadra agile per la classe 5.2b: Idee per la pratica: uno sguardo collaborativo alla classe (pdf esterno) 5.2c: Utilizzo di metodi di lavoro di squadra agili in classe – Il metodo Learning Squad (A2L-Video)
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	TB3a_5.2a_Scelta multipla TB3a_5.2a_Sondaggio

7	Parole chiave	<i>Metodi agili, brainstorming, Insegnamento reciproco, Think-Pair-Share, Fishbowl, Tovaglietta</i>
---	---------------	---

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	5.3
2	Titolo dell'unità	Selezione di metodi agili per l'apprendimento/insegnamento professionale
3	Descrizione dell'unità	<p><i>Questa unità farà passare i partecipanti dalla fase di comprensione alla fase di applicazione. Ai partecipanti verranno mostrati metodi di lavoro di squadra agili nella pratica. I partecipanti saranno istruiti a stabilire un elenco di criteri per l'implementazione di metodi di lavoro di squadra agili in base all'impostazione della loro classe.</i></p> <p><i>Inoltre, l'unità sfiderà gli studenti ad applicare le loro nuove conoscenze acquisite sui team agili e sui metodi di lavoro di squadra agili in uno scenario di insegnamento pratico.</i></p>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<p>Al termine di questa unità, gli studenti saranno in grado di:</p> <p>LOut7: Selezionare uno o più metodi agili per l'applicazione in base all'impostazione dell'impostazione di apprendimento individuale</p> <p>LOut8: Preparare l'implementazione del/i metodo/i selezionato/i in classe attraverso la creazione di uno scenario didattico che includa uno o più metodi di lavoro di gruppo agili</p>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<p>5.3a: Lavoro di gruppo sull'insegnamento: costruire la collaborazione e l'azione degli studenti (video esterno)</p> <p>5.3b: Insegnare il lavoro di gruppo (video esterno)</p>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	
7	Parole chiave	<i>Aula del 21° secolo, metodi agili, lavoro di squadra, metodo di squadra, collaborazione, lavoro di gruppo</i>

Team autogestiti

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	6.1
2	Titolo dell'unità	<i>Tipi di squadre</i>
3	Descrizione dell'unità	<p>Questa unità presenta agli studenti i fondamenti dei diversi tipi di team.</p> <p>Comprende:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinzioni tra gruppi e squadre; • Tipi e finalità delle squadre; • Criteri e presupposti per il successo del team.
4	Obiettivi formativi (LOut)	<p>LOut1 Comprendere il concetto di gruppi e team</p> <p>LOut2 Descrivere i tipi e gli scopi dei team</p> <p>LOut3 Spiegare i criteri e i presupposti per team di successo</p> <p>LOut4 Identificare i confini di un team autogestito di successo</p> <p>LOut6 Identificare le caratteristiche che distinguono distintamente i grandi team autogestiti dalle altre strutture di team</p>
5	Programmazione dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, A2I VIDEO, PPT, testo e materiale di base per collegamenti esterni)	<p>6.1.a Introduzione ai team (presentazione)</p> <p>6.1.b Lavorare in modo interfunzionale</p> <p>https://youtu.be/FiUeG5CJWuo</p> <p>6.1.c Far funzionare i team virtuali</p> <p>https://youtu.be/95hRrCysWQw</p> <p>6.1.d Come mantenere il tuo team motivato</p> <p>https://youtu.be/H9LSopkLbpw</p> <p>6.1.e Cosa rende i team più performanti al mondo</p> <p>https://youtu.be/zP9jpxitfb4</p>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.) (codice e titolo)	** da compilare al completamento del materiale didattico**
7	Parole chiave	Squadre, Tipi di squadre, Successo della squadra

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	6.2
2	Titolo dell'unità	<i>Caratteristiche e ruoli alternativi/informali nei team autogestiti</i>
3	Descrizione dell'unità	<p>Questa unità presenta agli studenti le caratteristiche di base di un team autogestito, i suoi vantaggi e i ruoli in esso.</p> <p>Comprende:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caratteristiche dei team autogestiti; • Ruoli in team autogestiti; • Vantaggi di un team autogestito.
4	Obiettivi formativi (LOut)	<p>LOut1 Descrivi le caratteristiche di un team autogestito</p> <p>LOut2 Riconoscere i ruoli alternati/informali dei membri dei team autogestiti</p>

		<p><i>LOut3 Descrivi i vantaggi di un team autogestito</i></p> <p><i>LOut7 Riconoscere i ruoli alternati/informali dei membri dei team autogestiti</i></p>
5	<p>Programmazione dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, A2I VIDEO, PPT, testo e materiale di base per collegamenti esterni)</p>	<p>6.2.a <i>Caratteristiche dei team autogestiti (presentazione)</i></p> <p>6.2.b <i>Team autogestiti / Come funzionano i team autogestiti?</i></p> <p>https://youtu.be/95IH8VAUVTo</p> <p>6.2.c <i>Sono possibili team autogestiti?</i></p> <p>https://youtu.be/KTy17AW8fys</p>
6	<p>Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.) (codice e titolo)</p>	<p>** da compilare al completamento del materiale didattico**</p>
7	<p>Parole chiave</p>	<p>Caratteristiche, ruoli, benefit, team autogestiti</p>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	<p>Codice dell'unità</p>	<p>6.3</p>
2	<p>Titolo dell'unità</p>	<p><i>Passaggi essenziali per costruire un team autogestito</i></p>
3	<p>Descrizione dell'unità</p>	<p><i>Questa unità presenta agli studenti i passaggi e le condizioni che portano alla creazione di un team gestito di successo</i></p> <p><i>Comprende:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Come funziona il team autogestito;</i> • <i>Passi innovativi per facilitare l'inserimento in team autogestiti;</i> • <i>Competenze richieste per passare a team autogestiti.</i>
4	<p>Obiettivi formativi (LOut)</p>	<p><i>LOut1 Descrivi come funziona un team autogestito</i></p> <p><i>LOut2 Spiegare quali competenze sono necessarie prima di vedere i vantaggi di un team autogestito di successo</i></p> <p><i>LOut3 Descrivi i passaggi per costruire un team autogestito</i></p> <p><i>Lout4 Identificare i confini di un team autogestito di successo</i></p> <p><i>LOut5 Spiegare quali competenze sono necessarie prima di vedere i vantaggi di un team autogestito di successo</i></p> <p><i>LOut6 Identificare le caratteristiche che distinguono distintamente i grandi team autogestiti dalle altre strutture di team</i></p>
5	<p>Identificare i confini di un team autogestito di successo</p>	<p>6.3.a <i>I passi per un team autogestito (presentazione)</i></p> <p>6.3.b <i>Come costruire un team autogestito (video)</i></p> <p>https://youtu.be/CbpfWz771ng</p> <p>6.3.c <i>Come guidare team autogestiti (video)</i> https://youtu.be/fypfjVuOMKE</p> <p>6.3.d <i>Come le risorse umane possono aiutare a costruire team migliori (il potere delle retrospettive Agile)</i></p> <p>https://youtu.be/mfklnAXdOhk</p>
6	<p>Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.) (codice e titolo)</p>	<p>** da compilare al completamento del materiale didattico**</p>
7	<p>Parole chiave</p>	<p>Passaggi, modifiche, costruzione, team autogestiti</p>

Artefatti Agile

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	7.1
2	Titolo dell'unità	<i>Panoramica degli artefatti Agile</i>
3	Descrizione dell'unità	<p><i>Questa unità introduce gli studenti ai concetti di base degli artefatti agili.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Concetti di base degli artefatti Agile</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<p><i>Al termine di questo corso, i partecipanti saranno in grado di:</i></p> <p><i>LOut1 Descrivere i concetti di base degli artefatti Agile</i></p> <p><i>LOut2 Definire le fasi degli artefatti agili in Scrum</i></p> <p><i>LOut3 Abbina ogni artefatto agile alla fase di sviluppo del progetto</i></p>
5	Programmazione dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, A2I VIDEO, PPT, testo e materiale di base per collegamenti esterni)	<p><i>7.1.a Introduzione agli artefatti Agile (presentazione)</i></p> <p><i>7.1.b Obiettivi degli artefatti Scrum (video) https://youtu.be/U5T4GwMCs9E</i></p> <p><i>7.1.c Incremento del prodotto (video) https://youtu.be/jkdlisW_yM6o</i></p> <p><i>7.1.d Arretrato sprint (video) https://youtu.be/orqfbBs6hk8</i></p> <p><i>7.1.e Arretrato di prodotto (video) https://youtu.be/vbKcZiA_4iM</i></p>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.) (codice e titolo)	** da compilare al completamento del materiale didattico**
7	Parole chiave	<i>Artefatti Agile Scrum, Backlog di prodotto, Backlog di sprint, Incremento di prodotto</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	7.2
2	Titolo dell'unità	<i>Gestione dei bisogni/requisiti attraverso un backlog di prodotto.</i>
3	Descrizione dell'unità	<p><i>Questa unità presenta agli studenti i passaggi di base per creare un backlog di prodotto</i></p> <p><i>Comprende:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Passaggi per creare un backlog di prodotto Scrum</i> • <i>L'importanza del backlog di prodotto</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<p><i>Al termine di questo corso, i partecipanti saranno in grado di:</i></p> <p><i>LOut4 Descrivere i passaggi per creare un backlog di prodotto Scrum</i></p> <p><i>LOut5 Spiegare il ruolo del backlog</i></p> <p><i>LOut6 Utilizzare il backlog del prodotto in un progetto educativo/scolastico</i></p>
5	Programmazione dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, A2I VIDEO, PPT,	<p><i>7.2.a Un backlog di prodotto integro – Passaggi per costruirlo (presentazione)</i></p> <p><i>7.2.b Perfezionamento del backlog di prodotto in Scrum Importanza del</i></p>

	testo e materiale di base per collegamenti esterni	<i>perfezionamento del backlog (video)</i> https://youtu.be/pSguy2FuC2c <i>7.2.c Utilizzo del backlog di prodotto in un ambiente educativo - Gioca a Scrum - Un gioco di carte per imparare il metodo Scrum Agile (testo)</i> https://www.researchgate.net/publication/221238613 PlayScrum - A Card Game to Learn the Scrum Agile Method
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.) (codice e titolo)	** da compilare al completamento del materiale didattico**
7	Parole chiave	Backlog di prodotto, sviluppo di backlog di prodotto

Agile Ceremonies

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	8.1
2	Titolo dell'unità	<i>Introduzione alle cerimonie Agile</i>
3	Descrizione dell'unità	Questa unità introduce gli studenti ai concetti di base delle cerimonie agili: <ul style="list-style-type: none"> • Concetti di base delle cerimonie agili
4	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questo corso, i partecipanti saranno in grado di: LOut1 A <u>definire</u> Cosa sono le cerimonie agili LOut2 A <u>identificare</u> membri del team che dovrebbero partecipare ad ogni cerimonia. LOut3 A <u>identificare</u> sfide ad ogni cerimonia. LOut4 A <u>descrivere</u> agile ceremonies. LOut5 A <u>spiegare</u> il ruolo di ogni cerimonia. LOut6 A <u>descrivere</u> lo scopo di ogni cerimonia.
5	Programmazione dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, A2I VIDEO, PPT, testo e materiale di base per collegamenti esterni)	8.1a: <i>Introduzione alle Cerimonie Agili</i> (Presentazione) 8.1b : Fondamenti Scrum : Spiegazione degli eventi Scrum (video) https://youtu.be/hgmOS_MxvNI
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.) (codice e titolo)	Domande del quiz Compito pratico
7	Parole chiave	<i>Cerimonie Agile, Cerimonie Scrum, Riunioni Agile, Riunioni Scrum, Eventi Agile, Eventi Scrum</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	8.2
2	Titolo dell'unità	<i>Cerimonie agili in un'aula / best practice.</i>
3	Descrizione dell'unità	Questa unità introduce gli studenti a come adattare le cerimonie agili all'ambiente della classe. <ul style="list-style-type: none"> • Mappatura degli elementi delle cerimonie agili agli elementi dell'aula • Implementazione di cerimonie agili in un ambiente di classe
4	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questo corso, i partecipanti saranno in grado di: LOut2 A <u>identificare</u> membri del team che dovrebbero partecipare a ogni cerimonia LOut3 A <u>identificare</u> Sfide ad ogni cerimonia LOut6 A <u>descrivere</u> lo scopo di ogni cerimonia Uscita 7 A <u>essere in grado di organizzare</u> Cerimonie agili in un ambiente scolastico/scolastico
5	Programmazione dell'unità (formato per titolo dell'unità:	8.2a: <i>Cerimonie agili in classe/best practice</i> 8.2b: eduScrum in classe (video) https://youtu.be/uRgBBaiUc58

	video esterno, A2I VIDEO, PPT, testo e materiale di base per collegamenti esterni	
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.) (codice e titolo)	Valutazione del quiz Esercitazione pratica
7	Parole chiave	Agile in aula, riunioni agili in aula, cerimonie agili in aula, pratiche agili in aula, scrum in aula, didattica con scrum, didattica agile

Selezione delle risorse digitali

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	9.1
2	Titolo dell'unità	Introduzione a diverse risorse digitali
3	Descrizione dell'unità	Questa unità introdurrà gli studenti al concetto di risorse digitali, spiegherà la differenza tra risorse digitali e risorse di apprendimento digitale, stabilirà una classificazione e presenterà esempi di risorse digitali.
4	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questa unità, gli studenti saranno in grado di: LOut5: Discutere gli scopi e le esigenze delle risorse digitali Lout1: Identificare le risorse digitali
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	9.1a Perché utilizzare le risorse digitali? (Video) 9.1b Tipi di risorse digitali (Testo)
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	
7	Parole chiave	<i>Risorse digitali, risorse didattiche digitali, risorse didattiche digitali, e-learning</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	9.2
2	Titolo dell'unità	Definizione dei criteri per la selezione delle risorse digitali
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità elencherà i fattori che dovrebbero influenzare il processo di selezione quando si lavora con le risorse digitali, li discuterà in modo più dettagliato e supporterà gli studenti nello stabilire il proprio set di criteri.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questa unità, gli studenti saranno in grado di: LOut2: Elenca i criteri per le risorse digitali utili LOut4: Distinguere i criteri di selezione
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	9.2a: Studenti e contesto (PPT) 9.2b: Accessibilità digitale (PPT) 9.2c: Disponibilità, accesso e capacità (PPT) 9.2d: Lista di controllo per l'accessibilità digitale
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	

7	Parole chiave	<i>Risorse digitali, risorse di apprendimento digitale, risorse didattiche digitali, e-learning, accessibilità, accesso</i>
---	---------------	---

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	9.3
2	Titolo dell'unità	Selezione delle risorse digitali
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità guiderà gli studenti attraverso il processo di ricerca, ricerca e selezione di risorse digitali appropriate.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questa unità, gli studenti saranno in grado di: LOut3: Selezionare le risorse digitali per scopi di apprendimento LOut6: Scegliere le risorse digitali per le proprie impostazioni didattiche LOut7: Scegliere le risorse digitali per le proprie impostazioni di apprendimento
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	9.3a: Processo di selezione (PPT)
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	
7	Parole chiave	<i>Risorse digitali, risorse di apprendimento digitale, risorse didattiche digitali, e-learning, accessibilità, accesso</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	9.4
2	Titolo dell'unità	Dimostrazione di uno scenario di apprendimento professionale supportato da una risorsa digitale
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità sfiderà gli studenti ad applicare le loro nuove conoscenze acquisite sulle risorse digitali in uno scenario di insegnamento pratico.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questa unità, gli studenti saranno in grado di: LOut8: Creare uno scenario didattico e includere una risorsa digitale
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	9.4a: Dimostrazione di uno scenario di apprendimento professionale supportato da una risorsa digitale
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	TB3b

7	Parole chiave	<i>Risorse digitali, risorse didattiche digitali, risorse didattiche digitali, e-learning</i>
---	---------------	---

Creazione e modifica di risorse digitali

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	10.1
2	Titolo dell'unità	<i>Il concetto di OER, Creare/modificare mappe concettuali, Didattica collaborativa con Padlet.</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>L'Unità presenta gli studenti:</i> <ul style="list-style-type: none"> <i>Il concetto di OER;</i> <i>I modi in cui possono creare mappe concettuali utilizzando Cmap Cloud;</i> <i>La piattaforma Padlet come bacheca collaborativa;</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut1: Descrivi il concetto di OER.</i> <i>Lout2: Nomina gli strumenti digitali per la creazione di materiale/risorse educative.</i> <i>Lout3: Riconoscere le caratteristiche tecniche degli strumenti digitali per la creazione di materiale/risorsa didattica</i> <i>Lout4: Costruire mappe concettuali digitali e utilizzare bacheche digitali.</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<i>10.1a: Introduzione (PPT)</i> <i>10.1b: Introduzione alle OER</i> <i>(https://en.wikipedia.org/wiki/Open_educational_resources)</i> <i>10.1c: Creazione e modifica di risorse didattiche digitali (video).</i> <i>10.1d: Strumenti Cmap nel cloud. Come costruire una mappa concettuale (video).</i> <i>https://www.youtube.com/watch?v=SjaJ67xFC28</i> <i>10.1e: Utilizzo di Padlet (PPT)</i>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	
7	Parole chiave	<i>OER, risorse didattiche, strumenti Cmap, Padlet</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	10.2
2	Titolo dell'unità	<i>Creazione/modifica di materiale didattico digitale utilizzando strumenti come LibreOffice Impress, EDpuzzle, Quizizz.</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità introduce gli studenti ai modi:</i> <ul style="list-style-type: none"> <i>Possono inserire file multimediali come foto e video in una presentazione di Libre Office Impress;</i> <i>Possono usare EDpuzzle per modificare un video;</i> <i>Possono cercare e modificare un video dalla libreria di EDpuzzle</i> <i>Possono usare Quizizz per fare un quiz;</i> <i>Possono cercare e modificare un quiz dalla libreria di Quizizz</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut1: Sviluppare materiale didattico digitale / risorsa utilizzando strumenti come software per la creazione di diapositive, piattaforme per quiz</i>

		<p>online, creazione di video educativi ecc.</p> <p>Lout2: Espandere/modificare il materiale/risorsa didattica digitale a seconda del quadro educativo che lo integrerà, delle specifiche stabilite, delle esigenze di apprendimento dei tirocinanti e dei risultati di apprendimento attesi.</p>
5	<p>Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni</p>	<p>10.2a: Come inserire contenuti multimediali in Libreoffice Impress(PPT)</p> <p>10.2b: Come modificare un video con Edpuzzle (video) https://www.youtube.com/watch?v=0_Sg9Bd7CoE&list=PLKl8fZYdu71Ezy8p3oEmbV_ikMvq4hXL5&index=4&t=32s</p> <p>10.2c: Come usare Quizizz per creare quiz (video) https://www.youtube.com/watch?v=JRxLLdemLPw&t=56s</p> <p>10.2d: Come trovare un quiz su Quizizz o un video in EDpuzzle (PPT)</p>
6	<p>Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)</p>	
7	<p>Parole chiave</p>	<p>EDpuzzle, Libreoffice Impress, Quizizz</p>

Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	11.1
2	Titolo dell'unità	<i>Licenze Creative Commons, dati sensibili e GDPR</i>
3	Descrizione dell'unità	<p>Questa unità introduce gli studenti a:</p> <ul style="list-style-type: none"> Definizione di dati personali e dati sensibili Licenze Creative Commons Il GDPR nell'istruzione
4	Obiettivi formativi (LOut)	<p><i>Lout1: Definisce i dati personali sensibili.</i></p> <p><i>LOut2: Riconosce il contrassegno delle licenze Creative Commons.</i></p> <p><i>Obiettivo 3: Rispettare eventuali restrizioni di copyright per l'utilizzo, il riutilizzo e la modifica delle risorse digitali.</i></p>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<p><i>11.1a: Introduzione (Presentazione)</i></p> <p><i>11.1b: Dati personali e GDPR nell'istruzione (Presentazione)</i></p> <p><i>11.1c: Sensibilizzazione al GDPR per il personale scolastico (video)</i> https://www.youtube.com/watch?v=4yPxs4D9u_c</p> <p><i>11.1d: Licenze Creative Commons (fonte online)</i> https://creativecommons.org/about/cclicenses/</p> <p><i>11.1e: Gestione dei diritti d'autore (video)</i></p>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	
7	Parole chiave	<i>GDPR, Copyright, Creative Commons, Dati sensibili</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	11.2
2	Titolo dell'unità	<i>Condivisione di risorse didattiche digitali</i>
3	Descrizione dell'unità	<p>Questa unità introduce gli studenti ai modi in cui possono:</p> <ul style="list-style-type: none"> Condividi risorse digitali con Google Documenti. Condividi risorse digitali con Microsoft OneDrive. Condividi il video con EDpuzzle. Condividi un quiz con Quizizz
4	Obiettivi formativi (LOut)	<p><i>LOut1: Condividere le risorse utilizzando link o allegati, ad esempio nelle e-mail.</i></p> <p><i>Lout2: Condividi risorse su piattaforme online o siti web/blog personali o aziendali.</i></p> <p><i>Passo 3: Adottare misure per proteggere i dati e le risorse sensibili (ad es. voti degli studenti, esami).</i></p> <p><i>Lout4: Condividere i dati amministrativi e relativi agli studenti con colleghi, studenti e genitori, a seconda dei casi.</i></p>

5	<p>Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni</p>	<p>11.2a: <i>Condividere file da Google Drive (fonte online)</i> https://support.google.com/drive/answer/2494822?hl=en&co=GENIE.Platform%3DDesktop</p> <p>11.2b: <i>Google Drive: condivisione e collaborazione (video)</i> https://www.youtube.com/watch?v=xapBM5iOnn4</p> <p>11.2c: <i>Condividere file e cartelle di OneDrive (origine online)</i> https://support.microsoft.com/en-us/office/share-onedrive-files-and-folders-9fcc2f7d-de0c-4cec-93b0-a82024800c07</p> <p>11.2d: <i>Condividi video con altri utenti nella piattaforma EDpuzzle (Presentazione)</i></p> <p>11.2e: <i>Condividi un link nella piattaforma Quizziz (video)</i> https://www.youtube.com/watch?v=FNFBNG25zx4</p> <p>Condividi un link nella piattaforma Quizziz</p>
6	<p>Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)</p>	
7	<p>Parole chiave</p>	<p>Condivisione di file, Google Docs, OneDrive, link di condivisione, EDpuzzle, Quizziz</p>

Creatività

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	12.1
2	Titolo dell'unità	<i>Creatività e pensiero creativo. Come faccio a sapere se sono un pensatore creativo?</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità introduce gli studenti al concetto di creatività e pensiero creativo.</i> <i>Comprende:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Un'introduzione di base al concetto di creatività • Caratteristiche principali del pensiero creativo <i>Le condizioni essenziali che incoraggiano il pensiero creativo</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut1 Definire il concetto di Creatività</i> <i>LOut2 Illustrare le caratteristiche di base della creatività</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	12.1a: Introduzione al concetto di Creatività (presentazione) 12.1b: Definizione del concetto di Creatività (video) https://www.youtube.com/watch?v=MTCOExd0hDk 12.1c: Verso una comprensione La creatività e le sue misure (file pdf) https://andrei.clubcisco.ro/5master/aac-sac/misc/Measuring%20Creativity.pdf , pagine 10-12 12.1d: Le 6 caratteristiche delle persone veramente creative (video) https://www.youtube.com/watch?v=CgCdsERkqrc&t=401s (dall'inizio alle 14:00 minuti)
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	<ul style="list-style-type: none"> • Sulla base del materiale didattico fornito, come definiresti la nozione di creatività? • Quali sono le caratteristiche principali della creatività? • Secondo te, perché la creatività è una risorsa importante per l'imprenditorialità? • Indica da 3 a 5 condizioni che dovrebbero essere soddisfatte per promuovere la creatività
7	Parole chiave	<i>Pensiero creativo, pensiero divergente, risoluzione creativa dei problemi, immaginazione, visualizzazione, ispirazione, originalità, utilità</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	12.2
2	Titolo dell'unità	<i>Perché dovrei essere creativo? Il percorso verso il pensiero creativo.</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità introduce gli studenti al valore della creatività e del pensiero creativo nel mondo di oggi.</i> <i>Comprende:</i> <ul style="list-style-type: none"> • Tendenze sociali, commerciali ed educative che rendono la creatività una

		<p>risorsa importante per i professionisti nel presente e nel futuro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicazioni del pensiero creativo in ambienti di lavoro, educativi e di ricerca
4	Obiettivi formativi (LOut)	<p>LOut3 Mettere in relazione la creatività con l'innovazione</p> <p>LOut4 Scopri le applicazioni del pensiero creativo nella vita di tutti i giorni</p>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<p>12.2a: L'importanza della creatività e come è stata ampiamente riconosciuta come un'abilità del 21° secolo (video)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=n10Cxz0iG8o&t=1s</p> <p>12.2b: Innovazione e creatività nell'istruzione e nella formazione negli Stati membri dell'UE: promuovere la creatività</p> <p>Apprendimento e sostegno all'insegnamento innovativo (file pdf)</p> <p>https://www.kent.ac.uk/teaching/documents/academic-practice/Established%20Teaching%20Staff/Innovation%20in%20teaching%20and%20creativity%20in%20learning.pdf, pagine 5-6 (sintesi) e 37-39 (sottocapitoli 3.6 e 3.7)</p> <p>12.2c: Che aspetto hanno la creatività e l'innovazione nella vita di tutti i giorni (video)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=nASvlqSOCxw</p>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	<ul style="list-style-type: none"> • Secondo te, perché la creatività è diventata un'abilità essenziale del 21° secolo? • Quali applicazioni può avere la creatività nella vita di tutti i giorni? • Puoi menzionare in due frasi ciò che non è considerato creatività al giorno d'oggi? • Prova a formare 3 semplici domande rivolte agli studenti con l'obiettivo finale di suscitare risposte creative.
7	Parole chiave	<p>Innovazione, formazione, applicazione della conoscenza, apprendimento esperienziale, media, tecnologia, interdisciplinarietà, esplorazione, curiosità, curiosità</p>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	12.3
2	Titolo dell'unità	Creatività e innovazione. Due concetti, un unico obiettivo.
3	Descrizione dell'unità	<p>La parola innovazione è spesso usata in modo intercambiabile con creatività, anche se tende a conferire una maggiore enfasi all'aspetto applicativo del processo creativo ed è più frequentemente associata al mondo degli affari, del management, dell'ingegneria e dell'imprenditorialità. Un'importante distinzione che è stata fatta tra creatività e innovazione è che la creatività è pensare a nuove idee, mentre l'innovazione comporta l'attuazione pratica di tali idee. L'estensione logica di questo spettro applicativo è il concetto di imprenditorialità sostenibile, che enfatizza la creazione di nuove imprese o di nuovi prodotti funzionali, utili. La creatività è considerata una componente chiave del processo innovativo necessario per avere successo nell'imprenditoria moderna.</p>
4	Obiettivi formativi (LOut)	LOut5 Assemblare tecniche finalizzate al potenziamento delle capacità creative

5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<p>12.3a: <i>Pensiero creativo: come aumentare i punti per connettersi (video)</i> https://www.youtube.com/watch?v=cYhgllTy4yY</p> <p>12.3b: <i>Pensiero innovativo. Si può insegnare? (video)</i> https://www.youtube.com/watch?v=B2pjN4Ne1aq</p> <p>12.3c: <i>Tecniche e metodi di gestione creativa nell'ambito dell'educazione manageriale: studio analitico sulle percezioni degli studenti (file pdf)</i> shorturl.at/bcrDT, pagine 1-8</p> <p>12.3d: <i>Come possiamo creare una scuola che ispiri la creatività? (video)</i> https://www.youtube.com/watch?v=OdKUEtID43A</p>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	<ul style="list-style-type: none"> • Sulla base del materiale didattico fornito, qual è la differenza tra creatività e innovazione? • In che modo la creatività si relaziona con l'innovazione? • "Le persone creative sono in grado e disposte a pensare e agire in modo diverso, a portare idee e miglioramenti innovativi e originali, a rifiutare le limitazioni e a cambiare lo status quo". Sei d'accordo o in disaccordo? Si prega di lasciare un breve commento a questa citazione. • Secondo te come si fa a creare una scuola che ispiri e favorisca la creatività?
7	Parole chiave	<i>Pensiero convergente, pensiero divergente, promozione della creatività e dell'innovazione, insegnamento e apprendimento creativi</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	12.4
2	Titolo dell'unità	<i>Alleniamo il nostro cervello a modelli di pensiero creativo.</i>
3	Descrizione dell'unità	<p><i>Questa unità introduce gli studenti alle tecniche che possono migliorare la creatività e il pensiero creativo negli studenti.</i></p> <p><i>Comprende:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Tecniche volte a favorire la creatività</i> • <i>Modelli per il pensiero creativo</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut6 Consiglia esercizi mirati al potenziamento delle capacità creative</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<p>12.4a: <i>Stimolare la creatività per trasformare la cultura aziendale (video)</i> https://www.youtube.com/watch?v=01Y7qIPFpaw</p> <p>12.4b: <i>Modelli per il pensiero creativo (file pdf)</i> https://www.hillside.net/plop/2012/papers/Group%201%20-%20Elk/Patterns%20for%20Creative%20Thinking.pdf, pagine 1-15</p> <p>12.4c: <i>L'arte dell'innovazione (video)</i> https://www.youtube.com/watch?v=Mtjatz9r-Vc</p> <p>12.4d: <i>Strumenti digitali per stimolare la creatività (Testo)</i> https://blog.cambridgeinternational.org/digital-tools-to-spark-creativity/</p>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	<ul style="list-style-type: none"> • Un'idea originale ci rende creativi. Cos'altro ci serve secondo te per trasformare la nostra creatività in innovazione? • Nomina 3 modelli di pensiero creativo ed elabora uno di essi a tua discrezione.

		<ul style="list-style-type: none">• Nomina da 3 a 5 strumenti digitali che promuovono la creatività in classe.• Crea un quiz su un argomento utilizzando Kahoot.
7	Parole chiave	<i>Competenze del 21° secolo, ambienti di apprendimento formali e informali, creatività nel mondo imprenditoriale, innovazione sul posto di lavoro</i>

Gestione del tempo

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	13.1
2	Titolo dell'unità	<i>Compito di autovalutazione</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità ha lo scopo di autovalutare la capacità dello studente di gestire il proprio tempo in modo produttivo ed efficiente e la conoscenza degli strumenti di gestione del tempo.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<i>PPT</i>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	<i>Autovalutazione</i>
7	Parole chiave	<i>Autovalutazione, Gestione del tempo</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	13.2
2	Titolo dell'unità	<i>Introduzione alla gestione del tempo</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità introdurrà brevemente il tema della gestione del tempo al partecipante.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut1: Riconoscere i comportamenti indesiderati degli stakeholder che portano a perdite di tempo e procrastinazione</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<i>PPT</i>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	
7	Parole chiave	<i>Gestione del tempo, Gestione agile del tempo, Storia della gestione del tempo</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	13.3
2	Titolo dell'unità	<i>Mappe mentali</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità fornirà le informazioni sulla tecnica delle mappe mentali e sui relativi strumenti.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut7: Utilizzo di strumenti di gestione del tempo e di varie tecniche di autogestione.</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<i>PPT, collegamenti esterni all'interno della presentazione (studi, strumenti di mappatura mentale online)</i>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	<i>Esercizio (attività)</i>
7	Parole chiave	<i>Mappe mentali, Gestione del tempo, Strumenti di mappatura mentale</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	13.4
2	Titolo dell'unità	<i>Matrice di Eisenhower</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità fornirà allo studente le conoscenze su come dare priorità ai compiti.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut2: Identificare quanto tempo è necessario per la consegna di un'attività. LOut3: Identificare le priorità chiave in tempo reale in relazione ai loro obiettivi. LOut4: Distinguere quali tipi di attività possono essere delegati. LOut5: Distinguere quali tipi di attività possono essere eliminati. LOut7: Utilizzo di strumenti di gestione del tempo e di varie tecniche di autogestione. LOut8: Analizzare le attività in base alla loro urgenza e importanza.</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<i>PPT, collegamenti esterni all'interno della presentazione (video)</i>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	<i>Esercizio (attività)</i>
7	Parole chiave	<i>Matrice di Eisenhower, Definizione delle priorità, Gestione del tempo</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	13.5
2	Titolo dell'unità	<i>Caso di studio - Il viaggio della tribù</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità ha lo scopo di presentare un caso di studio sulla definizione delle priorità dei compiti secondo lo strumento di prioritizzazione della matrice di Eisenhower.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut2: Identificare quanto tempo è necessario per la consegna di un'attività. LOut3: Identificare le priorità chiave in tempo reale in relazione ai loro obiettivi. LOut4: Distinguere quali tipi di attività possono essere delegati. LOut5: Distinguere quali tipi di attività possono essere eliminati.</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<i>13.5a: PPT 13.5b: Video dell'esperto</i>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	
7	Parole chiave	<i>Caso di studio, Gestione del tempo, Definizione delle priorità delle attività</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	13.6
2	Titolo dell'unità	<i>Procrastinazione e altre perdite di tempo</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità fornirà allo studente le informazioni sui perditempo e quali cambiamenti possono essere apportati per migliorare l'organizzazione del tempo.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut1: Riconoscere i comportamenti indesiderati degli stakeholder che portano a perdite di tempo e procrastinazione. LOut2: Identificare quanto tempo è necessario per la consegna di un'attività. LOut6: Uso del tempo in modo efficiente. LOut7: Utilizzo di strumenti di gestione del tempo e di varie tecniche di autogestione.</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<i>PPT, collegamenti esterni all'interno della presentazione (studio)</i>
6	Oggetti interattivi (progetti,	<i>Esercizio (attività)</i>



	esercizi di autovalutazione, ecc.)	
7	Parole chiave	<i>Procrastinazione, Perditempo, Gestione del tempo</i>

Problem solving e processo decisionale

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	14.1
2	Titolo dell'unità	Riflessione pre-corso
3	Descrizione dell'unità	Questa unità ha lo scopo di riflettere i problemi più comuni degli studenti con i progetti scolastici - quanto sono soddisfatti dei loro risultati o soluzioni e come è l'impatto dei loro risultati o soluzioni - se è a favore del progetto o manca qualcosa? Ciò che è funzionale, utile e ciò che non ha funzionato.
4	Obiettivi formativi (LOut)	Il riflesso del modo di lavorare dello studente
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	PPT, Q & A
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	Autovalutazione
7	Parole chiave	Autovalutazione, Riflessione

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	14.2
2	Titolo dell'unità	Problem Solving e Root Cause Analysis
3	Descrizione dell'unità	Questa unità introdurrà a breve la risoluzione dei problemi e dopo l'analisi delle cause principali per l'identificazione del problema. Alla fine, lo studente acquisirà la conoscenza di un modo speciale per analizzare il proprio problema.
4	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questa unità, gli studenti saranno in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • LOut1: Identificare una causa principale • LOut7: Per poter confrontare i dati • LOut8: Essere in grado di progettare una soluzione per un dato problema pratico
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	PPT, Testo, collegamenti esterni
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	Attività 1 (breve esercizio)

7	Parole chiave	<i>Problem Solving, Analisi delle cause principali</i>
---	---------------	--

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	14.3
2	Titolo dell'unità	<i>Strategie e strumenti per il problem solving</i>
3	Descrizione dell'unità	Questa unità introdurrà a breve strategie e strumenti per acquisire ulteriori conoscenze su come risolvere i problemi. Al termine di questa unità, il partecipante acquisirà ulteriori conoscenze su come analizzare il proprio problema.
4	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questa unità, gli studenti saranno in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • <i>LOut1: Identificare una causa principale</i> • <i>LOut2: Selezionare una soluzione appropriata</i> • <i>LOut7: Per poter confrontare i dati</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	PPT con collegamenti esterni all'interno
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	Attività 2 (breve esercizio)
7	Parole chiave	<i>Analisi delle cause principali, Metodo della lisca di pesce, Mappe mentali, Domande, Mentoring, Brainstorming</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	14.4
2	Titolo dell'unità	<i>Processo decisionale e Design Thinking</i>
3	Descrizione dell'unità	Questa unità introdurrà allo studente una breve introduzione al problem solving rispetto ai metodi agili. Successivamente, verrà introdotto uno specifico processo iterativo - Design Thinking - per risolvere un problema riguardante una migliore comprensione dell'utente target, la messa in discussione delle ipotesi, la ridefinizione dei problemi e la creazione di soluzioni innovative.
4	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questa unità, gli studenti saranno in grado di: <ul style="list-style-type: none"> • <i>LOut2: Selezionare una soluzione appropriata</i> • <i>LOut3: Descrivere la metodologia del design thinking</i> • <i>LOut4: Tradurre i bisogni in soluzioni</i> • <i>LOut5: Dimostrare la capacità di pensiero creativo</i> • <i>LOut6: Essere in grado di scegliere una soluzione appropriata</i> • <i>LOut8: Essere in grado di progettare una soluzione per un dato</i>

		<p><i>problema pratico</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>LOut9: Essere in grado di valutare le esigenze dei vari stakeholder</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	PPT con collegamenti esterni all'interno
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	Attività 3 (breve esercizio di autovalutazione)
7	Parole chiave	<i>Design thinking, Pensiero creativo, Soluzione innovativa, Processo decisionale</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	14.5
2	Titolo dell'unità	<i>Alcune altre tecniche decisionali</i>
3	Descrizione dell'unità	Questa unità presenterà al partecipante al corso le tecniche decisionali, ad esempio il processo decisionale di gruppo, il processo decisionale basato sulla consulenza, ecc.
4	Obiettivi formativi (LOut)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>LOut2: Selezionare una soluzione appropriata</i> • <i>LOut3: Descrivere la metodologia del design thinking</i> • <i>LOut4: Tradurre le esigenze in soluzioni</i> • <i>LOut5: Dimostrare la capacità di pensiero creativo</i> • <i>LOut6: Essere in grado di scegliere una soluzione appropriata</i> • <i>LOut8: Essere in grado di progettare una soluzione per un dato problema pratico</i> • <i>LOut9: Essere in grado di valutare le esigenze dei vari stakeholder</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<i>PPT con collegamenti esterni</i>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	
7	Parole chiave	<i>Processo decisionale di gruppo, processo di consulenza, processo decisionale basato su criteri</i>

Risoluzione dei problemi digitali

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1.	Codice dell'unità	15.1
2.	Titolo dell'unità	<i>Fondamenti di Problem Solving</i>
3.	Descrizione dell'unità	Questa unità introduce gli studenti ai concetti di base del problem solving: <ul style="list-style-type: none"> • Tecniche di problem solving • Fondamenti di problem solving (principi, passi) • Competenze necessarie per il problem solving
4.	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questo corso, i partecipanti saranno in grado di: LOut1: Essere in grado di classificare i problemi LOut2: Essere in grado di fornire soluzioni ai problemi LOut5: Sviluppare soluzioni alternative ai problemi
5.	Programmazione dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, A2I VIDEO, PPT, testo e materiale di base per collegamenti esterni)	15.1a: Fondamenti di Problem Solving (Presentazione) 15.1b: Come risolvere un problema in quattro passaggi (video) https://youtu.be/QOjTJAFyNrU
6.	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.) (codice e titolo)	<ul style="list-style-type: none"> • Domande del quiz • Esercitazione pratica
7.	Parole chiave	<i>Problem solving, fasi di problem solving, capacità di problem solving, fondamenti di problem solving</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1.	Codice dell'unità	15.2
2.	Titolo dell'unità	<i>Strumenti digitali per la risoluzione dei problemi</i>
3.	Descrizione dell'unità	Questa unità introduce gli studenti a: <ul style="list-style-type: none"> • Definizione digitale di problem solving, • Dimensioni del problem solving digitale • Attività legate al problem solving digitale • Il ruolo dell'educatore nella risoluzione dei problemi digitali • Competenze richieste per la risoluzione di problemi con l'utilizzo di strumenti digitali • Un insieme di strumenti digitali che possono essere utilizzati per risolvere problemi in un ambiente scolastico
4.	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questo corso, i partecipanti saranno in grado di: LOut3: Essere in grado di utilizzare strumenti digitali per la risoluzione dei problemi LOut4: Selezionare le tecnologie appropriate per i diversi tipi di problemi LOut6: Utilizzare strumenti digitali per vari tipi di problemi in classe. LOut7: Analizzare i problemi utilizzando strumenti digitali

5.	Programmazione dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, A2I VIDEO, PPT, testo e materiale di base per collegamenti esterni	15.2a: Strumenti digitali per la risoluzione dei problemi (presentazione) 15.2b: Cosa sono le funzionalità digitali? (video) https://youtu.be/ZK9K_a0fq5o 15.2c: Capacità digitali di problem solving (video) https://youtu.be/Mv5aO4C_e_E
6.	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.) (codice e titolo)	<ul style="list-style-type: none"> • Descrivere il concetto di problem solving digitale • Quali sono le principali competenze digitali che si dovrebbero avere oggi? • Qual è il ruolo dell'educatore nella risoluzione dei problemi digitali? • Elenca vari tipi di strumenti digitali che possono essere utilizzati per risolvere i problemi
7.	Parole chiave	<i>problem solving digitale, competenze digitali, strumenti digitali</i>

Gestione dell'ambiguità

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	16.1
2	Titolo dell'unità	Introduzione all'ambiguità
3	Descrizione dell'unità	Questa unità introdurrà gli studenti al concetto di ambiguità ed elencherà le potenziali fonti di situazioni ambigue.
4	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questa unità, gli studenti saranno in grado di: LOut1: Elenca varie fonti di ambiguità
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	16.1a Introduzione all'ambiguità (PPT)
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	
7	Parole chiave	<i>gestione dell'ambiguità, situazioni ambigue, fonti di ambiguità</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	16.2
2	Titolo dell'unità	Come abbracciare le situazioni ambigue e padroneggiarle
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità fornirà agli studenti strategie che aiutano ad abbracciare e padroneggiare situazioni ambigue.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	Al termine di questa unità, gli studenti saranno in grado di: LOut2: Elenca varie strategie per abbracciare e affrontare l'ambiguità LOut3: Descrivere il concetto di tolleranza dell'ambiguità (ToA) LOut4: Comprendere il concetto di ambiguità all'interno dell'apprendimento basato su progetti
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	16.2a: Affrontare l'incertezza (Video) 16.2b: Affrontare l'ambiguità (PPT)
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	
7	Parole chiave	<i>Tolleranza dell'ambiguità, regolazione emotiva, pensiero critico, comunicazione trasparente, attività di coping, pratica dell'empatia</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	16.3
2	Titolo dell'unità	Navigare nell'ambiguità
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità farà passare i partecipanti dalla fase di comprensione alla fase di applicazione. I partecipanti saranno introdotti alle attività e agli esercizi in classe che aiuteranno insegnanti e studenti a navigare nell'ambiguità.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<p>Al termine di questa unità, gli studenti saranno in grado di:</p> <p>LOut5: Scopri l'usabilità delle strategie che abbracciano e affrontano l'ambiguità</p> <p>LOut6: Dimostrare l'usabilità delle strategie contro l'ambiguità nel tuo ambiente di apprendimento/insegnamento professionale</p> <p>LOut7: Selezionare uno o più esercizi adatti per l'applicazione in classe in base all'impostazione dell'impostazione dell'apprendimento individuale</p> <p>LOut8: Applicare strategie contro una situazione ambigua in uno scenario di apprendimento basato su progetti.</p>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<p>16.3a Navigating Ambiguity feat. studenti della Stanford d.school (Video)</p> <p>16.3b: Esercizi per navigare nell'ambiguità (PPT)</p> <p>16.3c: Navigating Ambiguity feat. Sarah Stein Greenberg e Scott Doorley (Video)</p>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	<p>16.3d: Scelta multipla</p> <p>16.3e: Attività sul posto di lavoro</p>
7	Parole chiave	<i>Navigare nell'ambiguità, Journey Road Map, Riflessione sulla zona di apprendimento</i>

Pensiero critico

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	17.1
2	Titolo dell'unità	<i>Come pensare in modo critico</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità introduce gli studenti al tema del pensiero critico. In primo luogo, viene definito come un costrutto generale, quindi caratterizzato all'interno dell'ambiente scolastico e dell'istruzione. Inoltre, vengono evidenziati gli errori di ragionamento più comuni e vengono presentate le principali strategie per valutare la fonte delle informazioni, selezionare le informazioni critiche, valutare gli eventi da diverse prospettive e sviluppare strategie per pensare in modo critico.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut 1: <u>Identificare il</u> processo di ragionamento; LOut 2: <u>Selezionare e valutare le fonti di informazione</u>; LOut3: <u>Identificare il ragionamento sbagliato</u>;</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	17.1a: Pensiero critico in pillole (video A2L) 17.1b: L'importanza del pensiero critico (video) https://www.youtube.com/watch?v=Vqg3lrr5-14 17.1c: Metodi per la valutazione delle informazioni (pdf, pagine 2-9) https://drive.google.com/file/d/1etixu7uyBIZRd_XPIIvAijmKNLGMGsJm/view?usp=sharing 17.1d: Pensiero critico nell'educazione: una rassegna (pdf pagine 234-247) https://drive.google.com/file/d/1esEfkjQWLnj3NNzr4SSPAijfpRgT4enP/view?usp=sharing
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	** da compilare al completamento del materiale didattico **
7	Parole chiave	<i>Pensiero critico; pensante; l'educazione critica; pregiudizio; conoscitivo; informazione.</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	17.2
2	Titolo dell'unità	<i>Come va a finire: ragionamento logico delle materie scolastiche</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità ha lo scopo di evidenziare il ragionamento logico che supporta il pathfinding tra le diverse materie scolastiche. Gli insegnanti saranno in grado di fornire agli studenti strategie efficaci per migliorare il loro pensiero critico, nonché criteri per analizzare i ragionamenti sbagliati.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut 4: <u>Spiegare il percorso logico tra materie e discipline</u>; LOut 5: <u>Riconoscere le incongruenze, le debolezze e gli errori in diversi argomenti</u></i>

5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<p>17.2a: Questo strumento ti aiuterà a migliorare il tuo pensiero critico (video) https://www.youtube.com/watch?v=vNDYUIxNIAA</p> <p>17.2b: 5 consigli per migliorare il tuo pensiero critico (video) https://www.youtube.com/watch?v=ditUGF8GdTw</p> <p>17.2c: Pensiero critico nei bambini delle scuole elementari (pdf) https://drive.google.com/file/d/1E8UaIBRIDNVrTWyDkzQpaRLupsVcQzeg/view?usp=sharing</p>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	** da compilare al completamento del materiale didattico**
7	Parole chiave	<i>Pensiero critico; Ragionamento logico; ragionamento critico; materie scolastiche; Ragionamento socratico; utensileria; Attività; Strategie; Analizza il ragionamento.</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	17.3
2	Titolo dell'unità	<i>Pensare in modo critico e Agile</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità si concentra sull'approccio Agile al pensiero critico. Ha lo scopo di definire come il tema del pensiero critico sia progettato per essere applicato come metodo Agile.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut 6: Applicare l'approccio agile del ragionamento critico, all'insegnamento quotidiano</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<p>17.3a: Pensiero critico agile (pagina del sito web) Pensiero critico agile (pmi.org)</p>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	** da compilare al completamento del materiale didattico**
7	Parole chiave	<i>Pensiero critico; attività scolastiche; ambiente di pensiero; attività di pensiero critico;</i>

Pensiero imprenditoriale

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	18.1
2	Titolo dell'unità	Introduzione all'imprenditorialità
3	Descrizione dell'unità	<p>Questa unità introduce gli studenti al concetto di imprenditorialità. Comprende:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprendere i concetti di base dell'imprenditorialità, • comprendere il ruolo e l'importanza dell'imprenditorialità per lo sviluppo economico, • sviluppare la creatività personale e l'iniziativa imprenditoriale, • l'adozione delle fasi chiave nell'elaborazione dell'idea imprenditoriale, • comprendere le fasi del processo imprenditoriale e la risorse necessarie per il successo dello sviluppo • iniziative imprenditoriali. • I miti e i fatti sull'imprenditorialità.
4	Obiettivi formativi (LOut)	<p><i>LOut1</i> Descrivere i concetti di base dell'imprenditorialità e le caratteristiche degli imprenditori.</p> <p><i>LOut2</i> Identifica i diversi ruoli di un imprenditore.</p> <p><i>Lout3</i> Delinea alcuni atteggiamenti imprenditoriali chiave.</p>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni)	<p>18.1a: Introduzione all 'imprenditorialità (presentazione)</p> <p>18.1b: Introduzione all 'imprenditorialità (video)</p> <p>18.1c: Introduzione all 'imprenditorialità (file pdf)</p> <p>18.1d: Casi di studio e analisi</p> <p>18.1e: Test di valutazione</p>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	** da compilare al completamento del materiale didattico **
7	Parole chiave	Imprenditorialità, idea, business plan, crescita, internazionalizzazione

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	18.2
2	Titolo dell'unità	Strategia e imprenditorialità
3	Descrizione dell'unità	<ul style="list-style-type: none"> • Questa unità introduce gli studenti al tema della strategia e degli strumenti di formulazione della strategia, nonché all'imprenditorialità come concetto e atteggiamento
4	Obiettivi formativi (LOut)	<p><i>Lout1:</i> Identifica i diversi ruoli di un imprenditore.</p> <p><i>Lout2:</i> Descrivere le aree di competenza imprenditoriale sulla base del framework <i>EntreComp</i>.</p> <p><i>Lout3:</i> Delineare alcuni atteggiamenti imprenditoriali chiave</p>
5	Programma dell'unità (formato	18.2a: Strategia e imprenditorialità (presentazione)

	per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni)	18.2b: Strategia e imprenditorialità (video)
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	** da compilare al completamento del materiale didattico**
7	Parole chiave	Strategia, Formulazione della strategia, Porter, SWOT Business Canvas, Imprenditorialità

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	18.3A e 3B
2	Titolo dell'unità	Dalle idee di business e dalla pianificazione aziendale al successo
3	Descrizione dell'unità	Questa unità introduce gli studenti ai passaggi di base Idee imprenditoriali e Pianificazione aziendale. Comprende: <ul style="list-style-type: none"> • Identificare e valutare nuove idee di business; • Scrivere un business plan e comunicare e "vendere" in modo efficace nuovi concetti di business ad altre persone; • Comprendere i bilanci e gli indici di base; • Gestione della crescita e della caduta delle start-up; • Definizione degli strumenti per la creazione di un business plan • Utilizzare l'apprendimento basato su progetti per essere imprenditoriali
4	Obiettivi formativi (LOut)	LOut1 <i>Descrivere i concetti di base del business plan.</i> LOut2 <i>Distinguere tra le diverse fonti di finanziamento.</i> LOut3 <i>Delinea alcuni atteggiamenti imprenditoriali chiave.</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni)	18.3-4a: Dalle idee imprenditoriali e dalla pianificazione aziendale al successo (presentazione) 18.3-4b: Dalle idee imprenditoriali e dalla pianificazione aziendale al successo (video)
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	** da compilare al completamento del materiale didattico**
7	Parole chiave	Imprenditorialità, <i>idea imprenditoriale, business plan, crescita, internazionalizzazione, start-up, franchising</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	18.4
2	Titolo dell'unità	Imprenditorialità nell'istruzione
3	Descrizione dell'unità	Questa unità introduce gli studenti al concetto di imprenditorialità nell'istruzione. Per insegnare un concetto complesso e astratto come

		<p>l'imprenditorialità, l'insegnante deve innovare il suo approccio. Alcuni modi per farlo sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trasforma la partecipazione alle lezioni in eventi di conversazione. Invece delle normali discussioni in classe, dai agli studenti la possibilità di esercitarsi a parlare in pubblico o di presentare/rapresentare le loro idee a un pubblico. Devono imparare a presentare e convincere il loro pubblico che la loro idea ha valore per l'utente del prodotto/servizio che propongono come idea di business. Dare importanza alla comprensione di Esempio di Imprenditorialità d'Impresa Virtuale nell'Unità Scolastica • Stimolare la discussione e lo scambio di idee, sulla base della metodologia STEM • Facilitare il lavoro di squadra e la cooperazione • Spiegare le competenze di EntreComp e utilizzarle nell'analisi dei casi. • Riconoscere l'importanza delle capacità di lavoro di squadra
4	Obiettivi formativi (LOut)	<p><i>LOut1 Definire la relazione tra imprenditorialità ed istruzione.</i></p> <p><i>LOut2 Identificare le capacità di lavoro di squadra nello sforzo imprenditoriale.</i></p> <p><i>LOut3 Descrivere le aree di competenza imprenditoriale sulla base del framework EntreComp.</i></p> <p><i>LOut4 Enfatizzare la relazione tra il pensiero imprenditoriale e la metodologia STEM</i></p>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni)	<p>18.1a: Introduzione L'imprenditorialità nell'istruzione (presentazione)</p> <p>18.1b: Introduzione a Business Canvas e Lego Serious Play (video)</p>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	<p>** da compilare al completamento del materiale didattico**</p>
7	Parole chiave	<p><i>EntreComp, Educazione STEM, Definizione dei problemi, Capacità di lavoro di squadra, Unità scolastica</i></p>

Abilità sociali

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	19.1
2	Titolo dell'unità	Abilità sociali
3	Descrizione dell'unità	Questa unità fornirà agli studenti le conoscenze fondamentali sulle abilità sociali e le relative prospettive. Inoltre, gli studenti saranno in grado di classificare le abilità sociali secondo le tassonomie e i modelli più recenti, nonché di individuare i comportamenti relativi alle abilità sociali.
4	Obiettivi formativi (LOut)	LOut1 Definire, nominare, riconoscere almeno 3 abilità sociali LOut2 Definire le caratteristiche di un ambiente scolastico positivo LOut3 Classificare le abilità sociali in relazione al comportamento sociale degli studenti
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	19.1a: Abilità sociali: definizioni e comportamenti correlati (PPT)
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	Al termine
7	Parole chiave	Abilità sociali, comportamenti sociali, prospettiva comportamentale; apprendimento sociale, competenze sociali

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	19.2
2	Titolo dell'unità	Insegnamento delle abilità sociali
3	Descrizione dell'unità	Questa unità fornirà agli studenti conoscenze specifiche su come progettare un piano di lezione per insegnare e promuovere le abilità sociali all'interno della classe e dell'ambiente scolastico.
4	Obiettivi formativi (LOut)	LOut4 Fornisci esempi di come promuovere relazioni positive con gli studenti LOut5 Selezionare l'abilità sociale corretta in diverse situazioni di classe
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	19.2a: Insegnare le abilità sociali (pdf) https://drive.google.com/file/d/1UPYehU3fMCs3Fz7Pd9d7j2ifjGUX326C/view?usp=share_link 19.2b: Tecniche di insegnamento delle abilità sociali (PPT)
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	Al termine

7	Parole chiave	<i>Abilità sociali, comportamenti sociali, prospettiva comportamentale; lista di controllo, piano di lezione, regole.</i>
---	---------------	---

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	19.3
2	Titolo dell'unità	<i>Piani di lezione: abilità sociali per il lavoro di squadra</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità si concentrerà principalmente su come costruire un piano di lezione, fornendo agli studenti metodologie specifiche per promuovere le abilità sociali per il lavoro di squadra, ma soprattutto per fornire un ambiente di classe orientato al lavoro.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut6 Applicare correttamente un'abilità sociale in un ambiente scolastico reale</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	19.3a: Piani di lezione – abilità sociali per il lavoro di squadra (PPT)
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	<i>Al termine</i>
7	Parole chiave	<i>Abilità sociali, comportamenti sociali, prospettiva comportamentale; Piano di lezione, lavoro di squadra, pratica.</i>

Coinvolgere attivamente gli studenti

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	20.1
2	Titolo dell'unità	Valutazione pre-corso
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità rifletterà gli strumenti e i loro pro e contro relativi al loro utilizzo. Dovrebbero valutare cosa ha funzionato e cosa non ha funzionato durante le lezioni online (ad esempio, quando gli studenti hanno prestato meno attenzione, quando la telecamera non ha funzionato e sono stati nascosti, ecc.).</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	N/A
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	PPT
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	NESSUNO
7	Parole chiave	Autovalutazione, coinvolgimento degli studenti, strumenti digitali di coinvolgimento

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	20.2
2	Titolo dell'unità	<i>Introduzione dell'active engagement, dei relativi strumenti digitali e delle funzionalità di gamification</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Al partecipante verrà introdotto il tema del coinvolgimento attivo degli studenti e verranno inoltre appresi i relativi strumenti disponibili. Avranno una panoramica di quale strumento è adatto a un certo tipo di attività. Inoltre, verranno introdotte le funzionalità di gamification che possono essere incluse per supportare il coinvolgimento dello studente.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	LOut1: Elenca gli strumenti digitali per la collaborazione in team LOut7: Sviluppare strategie per la partecipazione attiva a un lavoro di gruppo online e offline, utilizzando strumenti digitali LOut8: Giudicare quali tecniche e strumenti si adattano alle esigenze individuali degli studenti
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei	PPT

	collegamenti esterni	
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	NESSUNO
7	Parole chiave	<i>Coinvolgimento degli studenti, strumenti digitali di coinvolgimento, gamification nell'istruzione</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	20.3
2	Titolo dell'unità	<i>Gli esempi per le diverse fasi della lezione</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Il partecipante imparerà a conoscere le tecniche appropriate e gli strumenti di collaborazione digitale utilizzati in base alle particolari fasi della lezione (dalla pausa ghiaccio, alle modalità di presentazione da parte del docente, alle esercitazioni di gruppo, al lavoro individuale in modo creativo, alla valutazione e alla riflessione). Lo studente acquisirà conoscenza dell'esistenza delle tecniche specifiche e degli strumenti digitali appropriati.</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<p><i>LOut2: Riconoscere gli strumenti adatti a un risultato specifico</i></p> <p><i>LOut3: Identificare quali strumenti e approcci si adattano alle esigenze individuali di un particolare gruppo e situazione.</i></p> <p><i>LOut4: Risolvi i problemi con un lavoro di gruppo collaborativo creativo</i></p> <p><i>LOut5: Applicare la tecnica delle mappe mentali in un lavoro individuale e di gruppo sia online che offline.</i></p> <p><i>LOut6: Interpretare i dati raccolti tramite gli strumenti digitali collaborativi</i></p> <p><i>LOut7: Sviluppare strategie per la partecipazione attiva a un lavoro di gruppo online e offline, utilizzando strumenti digitali</i></p> <p><i>LOut8: Giudicare quali tecniche e strumenti si adattano alle esigenze individuali degli studenti</i></p>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<i>PPT, collegamenti esterni - video</i>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	NESSUNO
7	Parole chiave	<i>Coinvolgimento degli studenti, strumenti digitali di coinvolgimento, fasi delle lezioni scolastiche</i>

Creazione di contenuti digitali

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	21.1
2	Titolo dell'unità	<i>Fondamenti di creazione di contenuti digitali</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>L'obiettivo di questo modulo è quello di:</i> <i>a) Discutere i vantaggi e le sfide della creazione di contenuti digitali</i> <i>b) fornire una tabella di marcia per lo sviluppo di tali contenuti</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut1 Descrivere i vantaggi e le sfide della creazione di contenuti digitali</i> <i>LOut2 Nomina le sei fasi della creazione di contenuti digitali</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	21.1 <i>Fondamenti di creazione di contenuti digitali</i>
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	
7	Parole chiave	<i>Creazione di contenuti digitali, fasi della creazione di contenuti digitali</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE		
1	Codice dell'unità	21.2
2	Titolo dell'unità	<i>Problemi di copyright e licenze</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>L'obiettivo di questo modulo è quello di:</i> <i>a) presentare il concetto di protezione della proprietà intellettuale e approfondire l'importante questione del diritto d'autore</i> <i>b) identificare le fonti di materiale non protetto da copyright da utilizzare durante la creazione di contenuti digitali</i> <i>c) Familiarizzare con i concetti di fair use di materiale protetto da copyright e licenze Creative Commons</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut3 nominare i tipi di forme di protezione della proprietà intellettuale</i> <i>LOut4 selezionare le fonti di materiale non protetto da copyright durante la creazione di contenuti digitali</i> <i>LOut6 differenzia tra i vari modelli di licenza</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	21.2 <i>Problemi di copyright e licenze</i>

6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	
7	Parole chiave	<i>creazione di contenuti digitali, proprietà intellettuale, diritto d'autore, fair use, materiale di pubblico dominio, creative commons</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	21.3
2	Titolo dell'unità	<i>Strumenti relativi alla creazione di contenuti digitali</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>L'obiettivo di questo modulo è quello di presentare strumenti che possono essere utilizzati per creare e/o modificare contenuti digitali di vario tipo (immagine, video, ebook, sito web, presentazione, animazione, quiz). Inoltre, vengono fornite delle linee guida, tramite video di youtube, sulla creazione di ppt animati e sulla corretta progettazione di infografiche</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut5 identificare gli strumenti appropriati da utilizzare per creare o modificare contenuti digitali</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<i>21.3a Strumenti relativi alla creazione di contenuti digitali</i> <i>21.3b Crea diapositiva PowerPoint animata (video)</i> https://www.youtube.com/watch?v=Gjev8RkqO1k <i>21.3c Infografica Design Cosa fare e cosa non fare (video)</i> https://www.youtube.com/watch?v=uBBmbdPbfhw
6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	
7	Parole chiave	<i>Strumenti per la creazione di contenuti digitali</i>

TB2: INSEGNAMENTO (ATTIVITA' FORMATIVA) DESCRIZIONE

1	Codice dell'unità	21.4
2	Titolo dell'unità	<i>Dimostrazione della creazione di un contenuto digitale</i>
3	Descrizione dell'unità	<i>Questa unità sfiderà gli studenti ad applicare le loro nuove conoscenze acquisite sulla creazione di contenuti digitali nella progettazione di un'infografica</i>
4	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut7 Produrre contenuti digitali originali per un ambiente scolastico</i>
5	Programma dell'unità (formato per titolo dell'unità: video esterno, video A2L, PPT, testo) e materiale di base dei collegamenti esterni	<i>21.4 Dimostrazione della creazione di un contenuto digitale</i>

6	Oggetti interattivi (progetti, esercizi di autovalutazione, ecc.)	<i>TB3b</i>
7	Parole chiave	<i>Creazione di contenuti digitali, infografica</i>



Co-funded by
the European Union



UNIVERSITY OF
THESSALY



HELLIWOOD 

