

**Apprendimento
innovativo e agile
basato su progetti**



Agile2Learn

Curriculum

Allegato V

Valutazione

Esercitazione pratica per modulo

Documenti TB3b

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 V</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.	Dattaro	Descrizione: _____
1	08/06/2022	Versione bozza
2	08/11/2023	Versione riveduta
3	30/11/2023	Versione finale



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

Sommario

Inizio del progetto (pianificazione)	4
Metodi e fondamenti agili	6
Collaborazione digitale a livello professionale e di apprendimento	8
Comunicazione	10
Lavoro di squadra	12
Team autogestiti	14
Artefatti Agile	16
Agile Ceremonies	18
Selezione delle risorse digitali	20
Creazione e modifica di risorse digitali	22
Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali	24
Creatività	26
Gestione del tempo	28
Problem solving e processo decisionale	31
Risoluzione dei problemi digitali	33
Gestione dell'ambiguità	35
Pensiero critico	37
Pensiero imprenditoriale	39
Abilità sociali	41
Coinvolgere attivamente gli studenti	43
Creazione di contenuti digitali	45

Inizio del progetto (pianificazione)

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)		
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	Utilizzare lo strumento Trello per creare un backlog di prodotto
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	Non disponibile
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	Il codice dell'attività di apprendimento (unità) appartiene a 1.3a
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<p>Secondo il Scrum.org il backlog del prodotto è un elenco emergente e ordinato di ciò che è necessario per migliorare il prodotto.</p> <p>https://www.scrum.org/resources/what-is-a-product-backlog</p> <p>Il backlog del prodotto contiene un elenco di storie utente. Per un lungo elenco di esempi di storie utente, visita https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum/scrum-tools/product-backlog/example</p>
5	Lingua	IT
6	Tipo di ricorso all'apprendimento (IEEE LOM)	Attività
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)
		<table border="1"> <tr> <td>Testo</td> <td>Documento Ipertesto</td> </tr> </table>
Testo	Documento Ipertesto	
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	60 minuti
9	Parole chiave	Storie degli utenti, backlog di prodotto, strumenti collaborativi
10	Obiettivi formativi (LOut)	LOut10 Per creare il backlog iniziale del prodotto utilizzando le storie utente
11	Descrizione degli incarichi pratici	Questo incarico è il seguente:

	estesi	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Visita il sito web di Trello e crea un account. Trello è uno strumento di collaborazione online in stile agile. Per maggiori informazioni e per registrarsi al sito visitare il sito https://trello.com</i> • <i>Puoi utilizzare i seguenti video di YouTube che spiegano come utilizzare Trello per i progetti Scrum:</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ https://www.youtube.com/watch?v=pFbVxXOvQ8I ○ https://www.youtube.com/watch?v=3ISp-T4Fk5U • <i>Puoi invitare 2-3 persone a lavorare insieme.</i> • <i>In Trello puoi utilizzare un modello per creare una bacheca Scrum. È necessario utilizzare la voce di menu Modelli e quindi cercare il modello agile o Scrum.</i> • <i>Utilizza questo modello per creare il backlog del prodotto</i> • <i>Crea 4-5 semplici storie utente per un prodotto a tua scelta.</i>
12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Arretrato di prodotto</i> https://www.scrum.org/resources/what-is-a-product-backlog • <i>Esempi di storie utente</i> https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum/scrum-tools/product-backlog/example • <i>Video del prodotto Trello</i> https://www.youtube.com/watch?v=pFbVxXOvQ8I https://www.youtube.com/watch?v=3ISp-T4Fk5U
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	5 storie utente
14	Risposta esemplare	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Esempi di storie utente</i> https://www.mountaingoatsoftware.com/agile/scrum/scrum-tools/product-backlog/example

Metodi e fondamenti agili

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)				
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Utilizzare uno strumento per la pianificazione dello sprint</i>		
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	<i>Non disponibile</i>		
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	<i>Il codice dell'attività di apprendimento (unità) appartiene a 2.1.a</i>		
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<p><i>Secondo la Scrum_Guide</i> https://scrumguides.org/download.html <i>"La pianificazione dello sprint avvia lo sprint definendo il lavoro da eseguire per lo sprint. Il piano risultante è il risultato del lavoro collaborativo dell'intero team Scrum".</i> Una descrizione più dettagliata è disponibile a pagina 8 della guida Scrum.</p> <p>Durante la pianificazione dello sprint è necessario stimare le dimensioni delle user story. Per questo motivo, utilizziamo varie tecniche. Tra queste, la pianificazione del poker è una delle tecniche più popolari, ed è uno strumento decisionale di gruppo basato sul consenso. Ci permette di decidere se lo sforzo richiesto per una user story è piccolo, medio-grande, molto grande, ecc. È abbastanza comune usare le taglie delle magliette per questo.</p> <p>Una descrizione più dettagliata della pianificazione del poker può essere trovata su https://www.atlassian.com/blog/platform/a-brief-overview-of-planning-poker</p>		
5	Lingua	<i>IT</i>		
6	Tipo di ricorso all'apprendimento (IEEE LOM)	<i>Attività</i>		
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>		
		<table border="1"> <tr> <td><i>Testo</i></td> <td><i>Documento</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Ipertesto</i></td> </tr> </table>	<i>Testo</i>	<i>Documento</i>
<i>Testo</i>	<i>Documento</i>			
	<i>Ipertesto</i>			

8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	60 minuti
9	Parole chiave	Agile, mischia, pianificazione del poker
10	Obiettivi formativi (LOut)	LOut5 Essere in grado di descrivere in dettaglio una metodologia agile LOut6 Essere in grado di applicare in modo pratico due principi agili in classe
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi	<p>Questa assegnazione può essere eseguita come segue:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Crea un account per l'utilizzo dello strumento https://play.panningpoker.com 2) Invita 2-3 persone a giocare insieme. Nella pagina seguente troverai le istruzioni su come giocare a planning poker https://www.planningpoker.com/faq/ 3) Usa 4-5 storie utente semplici. Esempi di storie utente semplici sono disponibili in Storie utente ed esempi di storie utente di Mike Cohn (mountaingoatsoftware.com) 4) Scrivi una valutazione di come è stata utilizzata la pianificazione del poker e quali consideri i vantaggi e gli svantaggi di questo metodo.
12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	<ul style="list-style-type: none"> • Scrum_Guide https://scrumguides.org/download.html • Una breve panoramica sulla pianificazione del poker https://www.atlassian.com/blog/platform/a-brief-overview-of-planning-poker • Storie utente semplici Storie utente ed esempi di storie utente di Mike Cohn (mountaingoatsoftware.com) • Che cos'è la pianificazione del poker e come funziona? https://chisellabs.com/blog/planning-poker/
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	200 parole
14	Risposta esemplare	Che cos'è la pianificazione del poker e come funziona? https://chisellabs.com/blog/planning-poker/

Collaborazione digitale a livello professionale e di apprendimento

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)		
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Implementazione di strumenti di collaborazione</i>
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	3.3
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	3.2, 3.3, 3.4
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<i>Esamina gli strumenti di collaborazione digitale e il modo in cui vengono utilizzati presentati ai punti 3.2, 3.3 e 3.4. Seleziona uno (o più) strumenti che possono essere implementati in uno scenario di apprendimento/lavoro sul posto di lavoro. Prepara l'implementazione della soluzione di collaborazione digitale per il modo di lavorare in classe/sul posto di lavoro. Successivamente, riassumi e rifletti sull'attività in una breve relazione (max 500 parole).</i>
5	Lingua	IT
6	Tipo di ricorso all'apprendimento (IEEE LOM)	Attività
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>
		<table border="1"> <tr> <td>Testo</td> <td>Documento Ipertesto</td> </tr> </table>
Testo	Documento Ipertesto	
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	N/A
9	Parole chiave	<i>Parole chiave (da 3 a 10)</i>
10	Obiettivi formativi (LOut)	<p><i>LOut7: Utilizzare uno strumento di collaborazione e le relative funzionalità e applicare la soluzione suggerita nel team</i></p> <p><i>LOut9: Implementare gli strumenti e le soluzioni selezionati</i></p> <p><i>LOut10: Giustificare la soluzione in una fase pilota</i></p>
11	Descrizione degli incarichi pratici	

	estesi	
12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	<i>Fino a 500 parole</i>

Comunicazione

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)		
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Framework di comunicazione agile</i>
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	4.3c
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	4.3 bis; 4.3b
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<i>Sulla base di ciò che hai studiato nelle unità 4.3, 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. Prova ad applicarlo alle tue lezioni.</i>
5	Lingua	IT
6	Tipo di ricorso all'apprendimento (IEEE LOM)	<i>Attività Composizione del testo</i>
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>
		<table border="1"> <tr> <td><i>Testo</i></td> <td><i>Documento</i></td> </tr> </table>
<i>Testo</i>	<i>Documento</i>	
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	<i>60 minuti</i>
9	Parole chiave	<i>Comunicazione agile, strategie agili, richiamo, contesto, dettagli.</i>
10	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut6: Riconoscere e selezionare strategie di comunicazione agili LOut7: Mettere in pratica strategie comunicative agili;</i>
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi	<i>Pensieri guida: cosa ho davvero bisogno di comunicare? Cosa voglio comunicare? Quali informazioni voglio che il destinatario riceva per primo? Qual è il messaggio principale che voglio trasmettere? Cosa voglio che il destinatario capisca attraverso la comunicazione?</i>

12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	200
14	Risposta esemplare	

Lavoro di squadra

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)		
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Attività sul posto di lavoro</i>
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<i>Esamina i metodi e le attività presentati in 5.2a, 5.2b e 5.2c. Selezionare uno (o più) metodi che potrebbero essere implementati in uno scenario di apprendimento sul posto di lavoro. Prepara l'attività per l'implementazione in classe. Presenta il tuo concetto di insegnamento in forma scritta (max 500 parole).</i>
5	Lingua	<i>IT</i>
6	Tipo di risorsa di apprendimento (IEEE LOM)	<i>Attività</i>
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>
		<table border="1"> <tr> <td><i>Testo</i></td> <td><i>Documento Ipertesto</i></td> </tr> </table>
<i>Testo</i>	<i>Documento Ipertesto</i>	
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	<i>30 minuti.</i>
9	Parole chiave	<i>Parole chiave (da 3 a 10)</i>
10	Obiettivi formativi (LOut)	<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>
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi	

12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	<i>Fino a 500 parole</i>

Team autogestiti

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)		
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Una struttura di team autogestita</i>
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	6.3
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	6.1, 6.2
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<i>Sulla base di ciò che hai studiato nelle unità 6.1, 6.2 e 6.3, definisci e progetta un progetto che sarà implementato da un team autogestito in un ambiente di classe. Definire e descrivere in dettaglio: Ruoli (compiti) per ogni membro della classe, le sue responsabilità, obblighi, diritti, ecc., Descrivi in dettaglio l'obiettivo del progetto, chi partecipa, come viene condotto, quali sono i risultati ecc. La risposta dovrebbe includere giustificazioni per le tue scelte.</i>
5	Lingua	IT
6	Tipo di ricorso all'apprendimento (IEEE LOM)	<i>Attività Composizione del testo</i>
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>
		<i>Testo</i> <i>Documento</i>
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	60 minuti
9	Parole chiave	<i>progetto, creazione di un team autogestito, ambiente di classe</i>
10	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut8 Applicare in termini pratici uno scenario di team autogestito in una classe.</i>
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi	

12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	600
14	Risposta esemplare	

Artefatti Agile

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)		
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Usare uno strumento per un backlog di prodotto</i>
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	7.3
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	7.1, 7.2
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<p><i>Sulla base di ciò che hai studiato nelle unità 7.1 e 7.2, definisci e progetta un backlog di prodotto per un progetto in un ambiente di classe.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>• Crea una roadmap del prodotto per tutti i partecipanti al progetto per ottenere una comprensione comune del prodotto.</i> <i>• Descrivere la tipologia e le caratteristiche del prodotto (la visione)</i> <i>• Definire gli elementi del backlog del prodotto (un elenco con priorità di funzionalità del prodotto (storie utente)</i> <i>• Descrivi in dettaglio il processo di suddivisione di un'attività complessa in una serie di passaggi</i> <i>• Descrivi ogni ruolo e le relative responsabilità in ogni storia utente che hai creato.</i> <i>e.t Come "tipo di utente", voglio "qualche obiettivo" in modo che "qualche ragione".</i>
5	Lingua	
6	Tipo di ricorso all'apprendimento (IEEE LOM)	<i>Attività Composizione del testo</i>
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>
		<table border="1"> <tr> <td><i>Testo</i></td> <td><i>Documento</i></td> </tr> </table>
<i>Testo</i>	<i>Documento</i>	
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	<i>60 minuti</i>

9	Parole chiave	<i>Backlog del prodotto, artefatti agili, storie utente, priorità, ambiente di classe</i>
10	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut6 Utilizzare il backlog del prodotto in un progetto educativo/scolastico</i>
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi	
12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	Storie utente ed esempi di storie utente di Mike Cohn (mountaingoatsoftware.com)
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	300
14	Risposta esemplare	

Agile Ceremonies

<i>TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)</i>		
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Un framework per la classe Agile</i>
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	<i>8.3</i>
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	<i>8.1, 8.2</i>
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<p><i>Sulla base di ciò che hai studiato nelle unità 8.1 e 8.2, definisci e progetta un quadro di cerimonia agile per un ambiente di classe.</i></p> <p><i>Definire e descrivere in dettaglio: Ruoli Agile per ogni membro della Classe, le sue responsabilità, obblighi, diritti, ecc.,</i></p> <p><i>Per ogni evento/cerimonia agile descrivere in dettaglio chi partecipa, qual è il suo scopo, come si svolge, quali sono i risultati ecc. La risposta dovrebbe includere giustificazioni per le tue scelte.</i></p>
5	Lingua	<i>IT</i>
6	Tipo di ricorso all'apprendimento (IEEE LOM)	<p><i>Attività</i></p> <p><i>Composizione del testo</i></p>
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>
		<table border="1"> <tr> <td><i>Testo</i></td> <td><i>Documento</i></td> </tr> </table>
<i>Testo</i>	<i>Documento</i>	
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	<i>60 minuti</i>
9	Parole chiave	<i>Cerimonie agili, strutture di classe agile, Agile in aula, riunioni agili in aula, cerimonie agili in aula,</i>
10	Obiettivi formativi (LOut)	<i>Uscita 7 Essere in grado di organizzare cerimonie agili in un ambiente scolastico/scolastico</i>
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi	

12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	600
14	Risposta esemplare	

Selezione delle risorse digitali

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)				
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Compito pratico</i>		
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	<i>9.4a</i>		
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	<i>9.4</i>		
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<i>Dopo aver terminato tutte le unità di questo modulo, è ora il momento di applicare le tue conoscenze con un esercizio pratico che ti sfida ad applicare le tue conoscenze appena acquisite sulle risorse digitali in uno scenario di insegnamento pratico. Seleziona una o più risorse digitali da questo modulo in base alle tue impostazioni di apprendimento individuali in classe. Spiega la tua decisione ed elabora come implementerai la selezione in uno scenario didattico (max. 500 parole).</i>		
5	Lingua	<i>IT</i>		
6	Tipo di risorsa di apprendimento (IEEE LOM)	<i>Attività</i>		
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>		
		<table border="1"> <tr> <td><i>Testo</i></td> <td><i>Documento</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Iper testo</i></td> </tr> </table>	<i>Testo</i>	<i>Documento</i>
<i>Testo</i>	<i>Documento</i>			
	<i>Iper testo</i>			
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	<i>30 minuti.</i>		
9	Parole chiave	<i>Risorse digitali, risorse didattiche digitali, risorse didattiche digitali, e-learning</i>		
10	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut8: Creare uno scenario didattico e includere una risorsa digitale</i>		
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi			

12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	<i>Fino a 500 parole</i>

Creazione e modifica di risorse digitali

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)				
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Creare una risorsa didattica modificativa, utilizzando alcuni degli strumenti presentati nel modulo.</i>		
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	10.3		
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	10.1, 10.2		
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Crea una semplice mappa concettuale su un oggetto educativo e condividi la tua esperienza con la community.</i> - <i>Utilizza la piattaforma Padlet e crea un post per un oggetto didattico. Condividi la tua esperienza con la community.</i> - <i>Puoi realizzare un video su qualsiasi argomento educativo e aggiungere alcune domande usando EDpuzzle? Condividi la tua esperienza con la community.</i> - <i>Puoi fare un quiz con almeno cinque domande su qualsiasi argomento educativo usando Quizizz? Condividi la tua esperienza con la community</i> 		
5	Lingua	IT		
6	Tipo di ricorso all'apprendimento (IEEE LOM)	Attività		
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>		
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Testo</i></td> <td style="width: 50%; text-align: center;"><i>Documento</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;"><i>Iper testo</i></td> </tr> </table>	<i>Testo</i>	<i>Documento</i>
<i>Testo</i>	<i>Documento</i>			
	<i>Iper testo</i>			
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	<i>Il tempo di studio stimato necessario per uno studente medio in minuti</i>		
9	Parole chiave	<i>Parole chiave (da 3 a 10)</i>		
10	Obiettivi formativi (LOut)	<i>Lout1: Costruire mappe concettuali digitali e utilizzare bacheche digitali.</i> <i>Lou2: Sviluppare materiale didattico digitale / risorsa</i>		

		<i>utilizzando piattaforme per quiz online, creazione di video educativi ecc</i>
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi	<i>L'implementazione delle attività di cui sopra richiede che tu abbia provato gli strumenti specifici presentati nel modulo. Il punto essenziale è preparare piccole applicazioni per familiarizzare con il loro utilizzo. È quindi possibile presentarli alla community, poiché tutto è archiviato nel cloud.</i>
12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	<i>La prima cosa che devi fare è ottenere un account sulle rispettive piattaforme. Quindi, con l'aiuto del materiale formativo, è possibile avviare e implementare semplici progetti per entrare in contatto con le capacità degli strumenti specifici.</i>
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	<i>Intervallo previsto di parole per le risposte accettate</i>
14	Risposta esemplare	<i>Fornisci una breve risposta esemplare, descrivendo i punti chiave degli argomenti o delle frasi che una risposta corretta dovrebbe includere. Fornisci anche tutte le risposte sbagliate comuni che i tirocinanti dovrebbero dare e i commenti di feedback che dovrebbero essere dati dai formatori. Fornisci qualsiasi altra informazione necessaria al formatore per sostenere il suo ruolo e per essere in grado di valutare la risposta.</i>

Gestire, proteggere e condividere le risorse digitali

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)		
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Compiti per il modulo: Gestire, proteggere e condividere le risorse didattiche digitali</i>
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	11.3
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	11.1, 11.2
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	- <i>Crea una piccola classe digitale utilizzando EDpuzzle o Quizizz e condividi una risorsa educativa digitale (video in EDpuzzle o quiz in Quizizz).</i>
5	Lingua	IT
6	Tipo di ricorso all'apprendimento (IEEE LOM)	Attività
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>
		<table border="1"> <tr> <td>Testo</td> <td>Documento Ipertesto</td> </tr> </table>
Testo	Documento Ipertesto	
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	<i>Il tempo di studio stimato necessario per uno studente medio in minuti</i>
9	Parole chiave	<i>Parole chiave (da 3 a 10)</i>
10	Obiettivi formativi (LOut)	<i>Lout1: Definisce i dati personali sensibili. LOut2: Riconosce il contrassegno delle licenze Creative Commons. Lout3:Condividi risorse su piattaforme online.</i>
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi	<i>Il materiale didattico in questa sezione copre i punti fondamentali che un educatore dovrebbe tenere a mente e riguarda la protezione dei dati personali sensibili di studenti e insegnanti, nonché la gestione del materiale che troviamo su Internet e che utilizzeremo per scopi educativi. Le prime tre domande/compiti forniscono la motivazione per studiare il materiale didattico su questi temi molto importanti. Il tuo coinvolgimento con le piattaforme</i>

		<i>introdotte nel modulo 10 ti mostrerà alcune delle loro funzionalità che utilizzerai per completare le prossime due attività.</i>
12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	<i>Intervallo previsto di parole per le risposte accettate</i>
14	Risposta esemplare	<i>Fornisci una breve risposta esemplare, descrivendo i punti chiave degli argomenti o delle frasi che una risposta corretta dovrebbe includere. Fornisci anche tutte le risposte sbagliate comuni che i tirocinanti dovrebbero dare e i commenti di feedback che dovrebbero essere dati dai formatori. Fornisci qualsiasi altra informazione necessaria al formatore per sostenere il suo ruolo e per essere in grado di valutare la risposta.</i>

Creatività

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)		
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Esercitazione pratica sulla Creatività</i>
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	12
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	12.1
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<p><i>Rispondi alle seguenti domande in un paragrafo di massimo 500 parole.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Sulla base del materiale didattico fornito, come definiresti la nozione di creatività?</i> <i>Quali sono le caratteristiche principali della creatività?</i> <i>Secondo te, perché la creatività è una risorsa importante per l'imprenditorialità?</i> <i>Indica da 3 a 5 condizioni che dovrebbero essere soddisfatte per promuovere la creatività</i>
5	Lingua	IT
6	Tipo di ricorso all'apprendimento (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo di ricorso all'apprendimento: Teoria.</i> Composizione del testo
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<p><i>ppt, documento pdf, video</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Introduzione al concetto di Creatività (presentazione)</i> <i>Definizione del concetto di Creatività (video)</i> https://www.youtube.com/watch?v=MTCOExD0hDk <i>Verso la comprensione della creatività e delle sue misure (file pdf)</i> https://andrei.clubcisco.ro/5master/aac-sac/misc/Measuring%20Creativity.pdf, pagine 10-12 <i>Le 6 caratteristiche delle persone veramente creative (video)</i> https://www.youtube.com/watch?v=CqCdsERkqr c&t=401s <i>(dall'inizio alle 14:00 minuti)</i>

8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	<i>30 minuti</i>
9	Parole chiave	<i>Pensiero creativo, pensiero divergente, risoluzione creativa dei problemi, immaginazione, visualizzazione, ispirazione, originalità, utilità</i>
10	Obiettivi formativi (LOut)	
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi	
12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	<i>Fino a 500 parole</i>
14	Risposta esemplare	

Gestione del tempo

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)		
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Implementazione degli strumenti di gestione del tempo</i>
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	<i>13.3, 13.4</i>
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	<i>13.3, 13.4</i>
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<i>Il tuo compito è quello di esaminare le tue attività recenti che devi gestire. Quindi scegli uno strumento che è il migliore per te (mappa mentale, matrice di Eisenhower, ...) e dai la priorità ai compiti che hai identificato. Cerca di mantenerlo e segui le priorità che hai identificato. Uno per uno.</i>
5	Lingua	<i>IT</i>
6	Tipo di ricorso all'apprendimento (IEEE LOM)	<i>Attività</i>
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>
		<table border="1"> <tr> <td><i>Testo</i></td> <td><i>Documento Ipertesto</i></td> </tr> </table>
<i>Testo</i>	<i>Documento Ipertesto</i>	
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	<i>20</i>
9	Parole chiave	<i>Strumenti di gestione del tempo, matrice di Eisenhower, strumenti di mappatura mentale</i>
10	Obiettivi formativi (LOut)	<p><i>LOut7: Utilizzo di strumenti di gestione del tempo e di varie tecniche di autogestione.</i></p> <p><i>LOut8: Analizzare le attività in base alla loro urgenza e importanza.</i></p> <p><i>LOut9: Riorganizzare il tempo per una maggiore produttività e flessibilità.</i></p> <p><i>LOut10: Giudica quali tecniche e strumenti si adattano alle esigenze individuali degli studenti.</i></p>

11	Descrizione degli incarichi pratici estesi	
12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	<i>Fino a 500 parole</i>

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)

1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Procrastinazione</i>	
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	13.6	
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	13.6	
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<i>Identifica le tue acque temporali che ti distraggono dal lavoro. Stabilisci un piano che ti aiuti a superarli. Ricorda: il piano deve essere raggiungibile e realistico. Non devi sopraffarti da solo. Inizia a piccoli passi e goditi ogni vittoria sulla procrastinazione.</i>	
5	Lingua	IT	
6	Tipo di ricorso all'apprendimento (IEEE LOM)	Attività	
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>	
		<i>Testo</i>	<i>Documento Ipertesto</i>
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	20	
9	Parole chiave	<i>Perditempo, Gestione del tempo</i>	
10	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut7: Utilizzare uno strumento di collaborazione e le relative funzionalità e applicare la soluzione suggerita nel</i>	

		<p><i>team</i></p> <p><i>LOut9: Implementare la soluzione selezionata (da un punto di vista tecnico)</i></p> <p><i>LOut10: Giudica quali tecniche e strumenti si adattano alle esigenze individuali degli studenti.</i></p>
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi	
12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	<i>Fino a 500 parole</i>

Problem solving e processo decisionale

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)		
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Strategie e strumenti per il problem solving</i>
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	14.3
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	14.3
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<i>Ricorda un problema che stai affrontando di recente a scuola (durante le lezioni o durante il lavoro su progetti scolastici). Scegli uno o più degli strumenti di risoluzione dei problemi presentati e prova a identificare la radice dell'origine del problema. Successivamente, riassumi e rifletti sull'attività in una breve relazione (max 500 parole).</i>
5	Lingua	IT
6	Tipo di ricorso all'apprendimento (IEEE LOM)	Attività
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>
		<table border="1"> <tr> <td>Testo</td> <td>Documento Ipertesto</td> </tr> </table>
Testo	Documento Ipertesto	
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	N/A
9	Parole chiave	<i>Problem Solving, Nucleo del problema, Strumenti di Problem-Solving</i>
10	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut1: Identificare una causa principale</i>
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi	
12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	

13	Estensione di risposta (quantità di parole)	<i>Fino a 500 parole</i>
----	---	--------------------------

Risoluzione dei problemi digitali

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)		
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Un framework per la classe Agile</i>
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	<i>15.3</i>
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	<i>15.1, 15.2</i>
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<i>In base a ciò che hai studiato nelle unità 15.1 e 15.2, procedi come segue: Tu e i tuoi studenti volete organizzare un evento nella vostra scuola per aumentare la consapevolezza sul cambiamento climatico. L'evento dovrebbe coinvolgere, oltre agli studenti e alle loro famiglie, anche la comunità locale. Alla fine l'evento dovrebbe essere valutato dai partecipanti per futuri miglioramenti. Definire i passaggi e gli strumenti digitali che verranno utilizzati a supporto del problema dell'organizzazione e dello svolgimento dell'evento.</i>
5	Lingua	<i>IT</i>
6	Tipo di ricorso all'apprendimento (IEEE LOM)	<i>Attività Composizione del testo</i>
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>
		<i>Testo</i> <i>Documento</i>
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	<i>60 minuti</i>
9	Parole chiave	
10	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut2: Per essere in grado di fornire soluzioni ai problemi, Obiettivo 7: Essere in grado di organizzare cerimonie agili in un ambiente scolastico/scolastico Lout3: Essere in grado di utilizzare strumenti digitali per la risoluzione dei problemi</i>

		LOut4: Selezionare le tecnologie appropriate per i diversi tipi di problemi LOut6: Utilizzare strumenti digitali per vari tipi di problemi in classe.
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi	
12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	600
14	Risposta esemplare	

Gestione dell'ambiguità

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)				
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Attività sul posto di lavoro</i>		
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	16.3e		
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	16.3		
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<i>Esaminate gli esercizi e le attività presentati in 16.3b. Seleziona uno (o più) esercizi che possono essere implementati in uno scenario di apprendimento sul posto di lavoro. Prepara l'attività e scrivi un concetto didattico (massimo 500 parole)</i>		
5	Lingua	<i>IT</i>		
6	Tipo di risorsa di apprendimento (IEEE LOM)	<i>Attività</i>		
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>		
		<table border="1"> <tr> <td><i>Testo</i></td> <td><i>Documento</i></td> </tr> <tr> <td></td> <td><i>Iper testo</i></td> </tr> </table>	<i>Testo</i>	<i>Documento</i>
<i>Testo</i>	<i>Documento</i>			
	<i>Iper testo</i>			
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	<i>Il tempo di studio stimato necessario per uno studente medio in minuti</i>		
9	Parole chiave	<i>Parole chiave (da 3 a 10)</i>		
10	Obiettivi formativi (LOut)	<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>		
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi			
12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)			



13	Estensione di risposta (quantità di parole)	<i>Fino a 500 parole</i>
----	---	--------------------------

Pensiero critico

<i>TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)</i>		
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Chiarire la questione</i>
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	<i>17.3b</i>
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	<i>17.3a</i>
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<i>Scrivi una breve relazione dopo aver applicato lo strumento "domanda chiarificatrice" a un argomento che insegni.</i>
5	Lingua	<i>IT</i>
6	Tipo di ricorso all'apprendimento (IEEE LOM)	<i>Documento</i>
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>
		<table border="1"> <tr> <td><i>Testo</i></td> <td><i>Documento</i></td> </tr> </table>
<i>Testo</i>	<i>Documento</i>	
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	<i>60 minuti</i>
9	Parole chiave	<i>Pensiero critico agile, chiarendo la questione; strumento; capacità di pensiero critico.</i>
10	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut 6: Applicare l'approccio agile del ragionamento critico, all'insegnamento quotidiano</i>
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi	<p><i>Secondo quanto studiato in 10.3a, conduci l'attività di chiarimento della domanda. Il team leader inizia dal centro, scrivendo l'argomento di questo progetto nel minor numero di parole possibile.</i></p> <p><i>Quindi, partendo dalla casella "come" e procedendo in senso antiorario, il responsabile del team acquisisce la risposta immediata dei membri del team per compilare ogni casella. Questa non è un'attività di brainstorming. Raccogli rapidamente le impressioni di tutti in un formato</i></p>

		<p><i>abbreviato, prendendo tutte le risposte senza valutarle o discuterle.</i></p> <p><i>Scrivere le risposte nell'ordine in cui vengono date indica ciò che è più importante o il "livello di entusiasmo" per una particolare risposta. È interessante osservare risposte diverse a domande simili, ad esempio, "rischi" contro "problemi" o "risultati" contro "perché".</i></p> <p><i>È importante andare in ordine e mantenere l'allineamento delle scatole:</i></p> <p><i>Il team può assorbire visivamente le risposte puntate più rapidamente rispetto a quanto non faccia in forma di schema.</i></p> <p><i>Saranno anche in grado di confrontare le caselle che sono visivamente allineate e vedere le incongruenze.</i></p> <p><i>Questo formato è molto utile per acquisire un riassunto di una pagina delle prime impressioni del team sul progetto che può essere utilizzato come punto di partenza per un'ulteriore e più approfondita esplorazione.</i></p>
12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	200
14	Risposta esemplare	

Pensiero imprenditoriale

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)		
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	Applicare il gioco dell'imprenditorialità in classe
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	Lout8
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	<i>Il codice dell'attività di apprendimento (Unità) appartiene a</i>
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<i>Risolvi il problema di un nuovo concorrente</i>
5	Lingua	<i>IT</i>
6	Tipo di ricorso all'apprendimento (IEEE LOM)	<i>Problem solving</i>
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>
		<table border="1"> <tr> <td><i>Testo</i></td> <td><i>Documento Ipertesto</i></td> </tr> </table>
<i>Testo</i>	<i>Documento Ipertesto</i>	
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	<i>60</i>
9	Parole chiave	<i>Parole chiave (da 3 a 10)</i>
10	Obiettivi formativi (LOut)	<i>Lout7 Applicare il modello Business Canvas per la definizione dei business plan</i> <i>Lout8 Applicare il gioco dell'imprenditorialità in classe</i>
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi	<p><i>Un nuovo concorrente sta entrando nel mercato dei prodotti e sta introducendo un prodotto a basso livello di prezzo. Questa sezione del mercato (prezzo basso – alto valore per il cliente) è la sezione che produce il maggior reddito per la tua azienda. Il fatto che il nuovo concorrente abbia una buona reputazione, un'elevata capacità produttiva e una buona situazione finanziaria è ciò che lo rende una minaccia per l'azienda. Fornire una soluzione a questa situazione tenendo conto del fatto che il cliente non ha fedeltà al marchio.</i></p>

12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	<i>Verrà fornito Business Canvas e altri strumenti di formulazione della strategia come Value Chain e 5-Forces of Porter.</i>
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	300-1000
14	Risposta esemplare	<p><i>Le soluzioni possono essere:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Abbassa il prezzo e inizia una guerra dei prezzi con il nuovo concorrente. Dal momento che il cliente non ha mostrato alcuna fedeltà al marchio, l'unica cosa che conta è il valore che guadagna dal prodotto. Inoltre, il concorrente ha buone finanze e la "guerra" sarà lunga. Questa soluzione è fattibile, ma anche il concorrente può rispondere con la stessa strategia. Quindi, questa soluzione non può avere risultati significativi nel breve periodo e può anche indebolire l'azienda.</i> <i>2. Arricchimento del prodotto a basso prezzo per fornire più valore al cliente a parità di prezzo. Questa soluzione può anche essere fattibile, ma ha conseguenze sul mix di prodotti e sul marchio. Il nuovo prodotto a basso prezzo può "cannibalizzare" il reddito dei prodotti a medio prezzo.</i> <i>3. Nuovo prodotto. La progettazione e la produzione di un nuovo prodotto richiede tempo e denaro. Il concorrente può sfruttare questo orizzonte temporale dato dall'azienda per guadagnare quote di mercato. Quindi, questa soluzione non è fattibile se l'azienda non ha il prodotto già pronto per la produzione o non ha la capacità produttiva.</i> <p><i>È preferibile una soluzione combinata delle soluzioni 1 e 2.</i></p>

Abilità sociali

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)		
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Crea il tuo piano di lezione</i>
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	<i>19 bis</i>
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	<i>19.2b</i> <i>19.3a</i>
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<i>Dopo aver studiato le unità 19.2b e 19.3a, prova a sviluppare una lezione seguendo i passi descritti nell'unità 19.3a. Puoi scegliere l'abilità sociale in base al tuo ambiente.</i>
5	Lingua	<i>IT</i>
6	Tipo di ricorso all'apprendimento (IEEE LOM)	<i>Attività</i> <i>Composizione di prova</i>
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>
		<table border="1"> <tr> <td><i>Testo</i></td> <td><i>Documento</i> <i>Ipertesto</i></td> </tr> </table>
<i>Testo</i>	<i>Documento</i> <i>Ipertesto</i>	
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	<i>60 minuti</i>
9	Parole chiave	<i>Abilità sociali, piano di lezione, lista di controllo.</i>
10	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut4 Fornisci esempi di come promuovere relazioni positive con gli studenti</i> <i>LOut5 Selezionare l'abilità sociale corretta in diverse situazioni di classe</i> <i>LOut6 Applicare correttamente un'abilità sociale in un ambiente scolastico reale</i>
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi	<i>Il risultato atteso di questo compito pratico è la creazione di un piano di lezione, in base all'abilità sociale che il partecipante al corso vuole affrontare.</i>
12	Materiale propedeutico /	

	aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	200
14	Risposta esemplare	<i>Descrivi il programma della lezione studiato nell'Unità 19.3</i>

Coinvolgere attivamente gli studenti

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)		
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Creazione del flusso di officina</i>
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	20.2, 20.3
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	20.2, 20.3
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<i>Il tuo compito è quello di creare il flusso del workshop/la struttura della lezione e trovare e utilizzare gli strumenti digitali pertinenti di tua scelta per questo. Dividi la lezione in fasi appropriate per la lezione e prova a pensare a quale strumento digitale useresti per ogni parte o per alcune di esse.</i>
5	Lingua	IT
6	Tipo di ricorso all'apprendimento (IEEE LOM)	Attività
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>
		<table border="1"> <tr> <td>Testo</td> <td>Documento Ipertesto</td> </tr> </table>
Testo	Documento Ipertesto	
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	30
9	Parole chiave	<i>Strumenti di gestione del tempo, matrice di Eisenhower, strumenti di mappatura mentale</i>
10	Obiettivi formativi (LOut)	<p><i>LOut2: Riconoscere gli strumenti adatti a un risultato specifico</i></p> <p><i>LOut4: Identificare quali strumenti e approcci si adattano alle esigenze individuali di un particolare gruppo e situazione.</i></p> <p><i>LOut5: Risolvi i problemi con un lavoro di gruppo collaborativo creativo</i></p> <p><i>LOut7: Sviluppare strategie per la partecipazione attiva a un lavoro di gruppo online e offline, utilizzando strumenti</i></p>

		<i>digitali</i> <i>LOut8: Giudicare quali tecniche e strumenti si adattano alle esigenze individuali degli studenti</i>
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi	
12	Materiale propedeutico / aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	<i>Fino a 500 parole</i>

Creazione di contenuti digitali

TB3b: Oggetto di apprendimento (Esercizi pratici)		
1	Oggetto didattico (esercitazioni) titolo	<i>Compito pratico</i>
2	Codice dell'oggetto di apprendimento (compiti pratici)	<i>21.4a</i>
3	Codice dell'attività di apprendimento (Unità)	<i>21.4</i>
4	Descrizione del materiale didattico (compiti pratici)	<i>Dopo aver completato tutte le unità di questo modulo, è ora il momento di applicare le tue conoscenze con un esercizio pratico che ti sfida ad applicare le tue nuove conoscenze acquisite sulla creazione di contenuti digitali. Seleziona un argomento che preferisci e crea un'infografica per presentarla ai tuoi studenti</i>
5	Lingua	<i>IT</i>
6	Tipo di risorsa di apprendimento (IEEE LOM)	<i>Attività</i>
7	Tipo tecnico (IEEE LOM)	<i>Definizione del tipo tecnico (documento, video, wiki ecc.) per il materiale didattico specifico (esercitazioni)</i>
		<i>Immagine</i> <i>Immagine</i>
8	Carico di lavoro (Tempo di studio stimato) (min)	<i>30</i>
9	Parole chiave	<i>Creazione di contenuti digitali, infografica</i>
10	Obiettivi formativi (LOut)	<i>LOut7 Produrre contenuti digitali originali per un ambiente scolastico</i>
11	Descrizione degli incarichi pratici estesi	<i>Usa uno degli strumenti gratuiti menzionati nella relativa presentazione e, sulla base delle linee guida di progettazione dell'unità 21.3b, crea un'infografica per presentare un argomento ai tuoi studenti in modo completo</i>
12	Materiale propedeutico /	

	aggiuntivo (letteratura, approfondimenti)	
13	Estensione di risposta (quantità di parole)	



Co-funded by
the European Union



UNIVERSITY OF
THESSALY



HELLIWOOD 

