



ANIMATORE DIGITALE

Programma analitico del corso online



Disclaimer

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

CERTIPASS si riserva di effettuare ogni modifica o correzione che a propria discrezione riterrà sia necessaria, in qualsiasi momento e senza dovere nessuna notifica. L' Utenza destinataria è tenuta ad acquisire in merito periodiche informazioni visitando le aree del portale eipass.com dedicate al Programma.

Copyright © 2020

Tutti i diritti sono riservati a norma di legge e in osservanza delle convenzioni internazionali. Nessuna parte di questo Programma può essere riprodotta con sistemi elettronici, meccanici o altri, senza apposita autorizzazione scritta da parte di CERTIPASS. Nomi e marchi citati nel testo sono depositati o registrati dalle rispettive case produttrici.

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

Premessa

Il 27 ottobre 2015, con decreto del Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca, è stato adottato il Piano nazionale per la scuola digitale, il PNSD, che si inserisce nell'ambito di un percorso in parte già avviato e diretto al potenziamento delle competenze e degli strumenti in materia di innovazione digitale.

L'adozione del PNSD è finalizzato a introdurre, nel mondo della scuola, azioni e strategie dirette a favorire l'uso delle tecnologie nella didattica e a potenziare le competenze dei docenti e degli studenti nel campo del digitale. **All'interno del PNSD, con l'azione #28, viene anche prevista la presenza di un Animatore Digitale in ogni scuola.**

L'Animatore Digitale è un docente che, insieme al dirigente scolastico e al direttore amministrativo, **avrà un ruolo strategico nella diffusione dell'innovazione a scuola**, a partire dai contenuti del PNSD.

I suoi compiti principali sono:

1. **FORMAZIONE INTERNA:** stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente un formatore), favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi;
2. **COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA:** favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa;
3. **CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE:** individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata; la pratica di una metodologia comune; informazione su innovazioni esistenti in altre scuole; un laboratorio di coding per tutti gli studenti), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

Il corso online EIPASS Animatore Digitale è il programma di formazione elaborato come risposta a quanto contenuto nel PNSD.

Con questo percorso puoi acquisire:

- la conoscenza dei **nuovi strumenti per la diffusione dell'innovazione digitale**;
- un **diverso approccio metodologico alla didattica con il digitale** che da strumento diventa metodo;
- la competenza per l'**utilizzo della rete internet e di tutti i suoi servizi nel contesto scolastico**;

- le nozioni tecniche per **realizzare la didattica a distanza**;
- l'abilità per orientarsi in maniera sicura nelle **comunicazioni on line, anche per collaborare**;
- la capacità di introdurre gli studenti al **pensiero logico-computazionale, attraverso l'utilizzo del coding come metodo didattico in diverse discipline**;
- la competenza di utilizzo dei **software di produttività**;
- la conoscenza delle dinamiche relazionali fra studenti e delle conseguenze di azioni di **bullismo e cyberbullismo**;
- **le nozioni per realizzare progetti di raccolta fondi** utili alla scuola, coinvolgendo la comunità scolastica, familiare e locale.

Centro Studi CERTIPASS

Metodo

Il percorso di formazione EIPASS Animatore Digitale è stato creato per **rendere verificabili le competenze digitali degli insegnanti** affinché assolvano al ruolo di Animatore Digitale nell'ottica di una cultura digitale condivisa. Attraverso l'organizzazione di momenti formativi, sia all'interno dell'ambiente scolastico, sia aperti alle famiglie e a tutti gli attori presenti sul territorio, sarà in grado di **diffondere nuove tecnologie sostenibili e soluzioni metodologiche**.

Procedure e strumenti

Il corso si svolge interamente online sulla piattaforma DIDASKO, disponibile H24, 7/7. In piattaforma l'utente trova:

- Dispense PDF scaricabili.
- Video lezioni fruibili in qualsiasi momento.
- Esercitazioni illimitate sui contenuti del corso, in preparazione all'esame finale.
- Esame finale per ogni modulo del corso.

L'esame prevede 30 domande in 30 minuti per ogni modulo.

Per superare la prova d'esame per ogni modulo, è necessario rispondere correttamente ad almeno il 75% delle domande. Ciascun modulo rappresenta uno specifico ambito di competenze e, quindi, al di là delle interconnessioni esistenti tra i vari settori, puoi stabilire autonomamente l'ordine con cui affrontarli.

Moduli d'esame

M1 | Flipped Classroom

M2 | ePubEditor

M3 | Coding base

M4 | Coding avanzato (facoltativo)

M5 | Utilizzo didattico della LIM: strumenti, funzioni e software compatibili

M6 | Didattica digitale con la LIM: strategie, risorse e applicativi specifici

M7 | Storytelling digitale

M8 | Creare un sito con WordPress

M9 | Gestire e sviluppare il sito

M10 | Navigare e cercare informazioni sul web

M11 | Comunicare e collaborare in Rete

M12 | Sicurezza informatica

M13 | Elaborazione testi

M14 | Foglio di calcolo

M15 | Presentazione

M16 | Bullismo e Cyberbullismo

M17 | Crowdfunding

Come materiale extra facoltativo, viene messo a disposizione il corso di lingua inglese di livello B2, per favorire quelle competenze linguistiche utili nella progettazione di respiro europeo, che molti docenti già realizzano nelle scuole e con i colleghi.

M1 Flipped Classroom

Cambia metodo di insegnamento con la Classe capovolta, la Flipped Classroom: gli strumenti digitali assumono un ruolo fondamentale.

Imparerai a:

- Trasformare la didattica tradizionale in didattica per competenze attraverso l'utilizzo di strumenti digitali.
- Valorizzare l'esperienza attiva, l'apprendimento induttivo, la cooperazione, mettendo al centro del processo di apprendimento lo studente.
- Animare, stimolare e guidare la comunità degli studenti, diventando un profondo conoscitore delle dinamiche e delle strategie di apprendimento.
- Favorire il dialogo informale, la collaborazione e l'interazione tra pari e con il docente, cambiando la modalità di valutazione.

Indice dei contenuti

- Definizione
- Strumenti per la creazione di contenuti: Google Drive, Documenti, Presentazioni e Sites
- Creare il materiale didattico: Edpuzzle, Screencast-O-Matic
- Quiz di verifica: Google Moduli
- Ambienti di interazione sul Web: Google Classroom
- Piattaforme di social learning: Edmodo, Fidenza e altre
- Valutazioni

L'ebook, per essere tale, deve avere una serie di caratteristiche che lo avvicinano molto alle pagine web, più che ad un libro. Scopriamo quali!

Imparerai a:

- Definire un ebook, concentrandosi sulle sue potenzialità che lo distaccano notevolmente da quanto oggi viene "spacciato" per ebook.
- Utilizzare il software ePubEditor, uno strumento pensato, progettato e sviluppato appositamente per consentire la creazione di ebook propriamente detti.
- Inserire elementi multimediali, quali immagini, video, audio, sfruttando appieno le potenzialità di una comunicazione multimediale, che usa cioè diversi codici comunicativi.
- Realizzare una buona esperienza d'uso, dando la giusta importanza all'aspetto visivo, grafico e tipografico, diffondere l'ebook sui canali scelti ed esportarlo in formato EPUB.

Indice dei contenuti

- Cos'è un ebook
- Inserimento e gestione dei testi
- Elementi multimediali
- Quiz interattivi
- Utilizzo di cartelle e importazione file
- Temi grafici
- Esportazione e distribuzione

Rendi il coding un metodo didattico, prendi spunto dai progetti presentati e scopri tutti i segreti di Scratch.

Imparerai a:

- Utilizzare Scratch in tutte le sue funzionalità, in maniera pratica all'interno di progetti curricolari.
- Consentire agli studenti di sviluppare il pensiero logico-computazionale nel realizzare i progetti assegnati.
- Utilizzare i robot pensati per la didattica, sfruttandone la valenza nei processi di apprendimento e di problem-solving.
- Agevolare negli alunni lo sviluppo delle conoscenze cognitive delle diverse materie, divertendosi con la programmazione a blocchi e la robotica.

Indice dei contenuti

- Robotica educativa
- Robot utilizzabili senza computer/dispositivo: Bee-bot, Cubetto, Ozobot
- Robot che richiedono computer/dispositivo: InO-Bot, mBot
- Coding
- Scratch: creare un progetto e figure geometriche
- Animazioni e storytelling con Scratch
- Produzione linguistica con Scratch
- Percussioni interattive con Scratch
- Progetti di esempio

M4 Coding Avanzato

Questo modulo è da considerarsi facoltativo essendo di livello avanzato e, per tale motivo, rivolto principalmente a docenti di scuola secondaria di II grado.

Utilizza i linguaggi di programmazione a scopo didattico: sviluppa problem solving e pensiero computazionale.

Imparerai a:

- Definire il valore del coding come metodo didattico all'interno di discipline curriculari, descrivendo il modello pedagogico che sottende la sua applicazione in aula.
- Realizzare pagine web in HTML collegate tra loro; applicare le proprietà stilistiche con CSS e rendere interattiva e dinamica una pagina web con Javascript.
- Utilizzare le tecniche di base della programmazione classica, definendo un programma e le istruzioni, distinguendo le diverse strutture di controllo.
- Conoscere i linguaggi di programmazione Twine, Kojo, HTML, CSS e Javascript e diversi esempi di applicazione in diverse materie curriculari.
- Definire procedure e funzioni, applicando variabili e strutture dati, conoscendo gli algoritmi e la loro rappresentazione grafica.
- Realizzare una storia interattiva abivi con Twine e le varibili; creare applicazioni geometrico-matematiche con Kojo.

Indice dei contenuti

- Coding come metodo didattico: definizione
- La programmazione informatica: definizione
- Variabili e strutture dati
- Procedure e funzioni
- Algoritmi
- Twine
- Kojo
- Linguaggi del web: HTML, CSS e Javascript
- Progetti di esempio

M5 Utilizzo della LIM: strumenti, funzioni e software compatibili

Scopri tutti gli strumenti a disposizione e utilizzali con facilità e immediatezza: fai diventare la LIM un alleato e non un ostacolo alla tua didattica.

Imparerai a:

- Utilizzare la LIM e tutti i suoi principali strumenti, a partire dalla penna digitale, e i comandi principali del software gestionale.
- Utilizzare i principali software compatibili.

Indice dei contenuti

- Utilizzo della LIM
- Cosa posso fare?
- Primi passi
- Funzionalità della penna digitale
- Funzioni base dei software gestionali
- Strumenti di base
- ClassFlow
- Annotazione sul desktop
- Acquisizione di risorse multimediali
- Software compatibili
- OpenBoard

M6 Didattica digitale con la LIM: strategie, risorse e applicativi specifici

Come sfruttare le potenzialità della LIM e del digitale? Innanzitutto sperimentando nuovi metodi e strategie.

Imparerai a:

- Strutturare lezioni modulari con i L.O. e con le O.E.R., in modo da favorire lo scambio tra docenti e istituzioni scolastiche.
- Utilizzare le più efficaci strategie metodologiche.
- Creare lezioni interattive attraverso gli strumenti più funzionali e applicare tali funzionalità ad esercizi pratici.
- Utilizzare efficacemente in aula software e applicazioni attraverso la LIM e altri dispositivi digitali, per realizzare presentazioni e quiz interattivi.

Indice dei contenuti

- Learning object e Open Educational Resources
- Didattica innovative: strategie
- Come utilizzare i materiali con la LIM: modalità e tecniche espositive
- Didattica digitale: presentazioni e quiz interattivi

M7 Storytelling digitale

La narrazione e il raccontare sono strumenti didattici formidabili. Con gli strumenti digitali si possono usare codici diversi: non solo testi o immagini, ma anche animazioni, video, suoni, interazioni e connessioni.

Imparerai a:

- Creare ebook collaborativi e fumetti per raccontare storie lineari.
- Raccontare storie con la voce realizzando una web radio con i podcast.
- Realizzare storie interattive che si modificano con le scelte del lettore attraverso Twine.

Indice dei contenuti

- Tipologie di narrazione
- ePubEditor
- Pixton
- Spreaker
- Video in stop motion
- Twine

M8 Creare un sito con WordPress

Realizza siti web utilizzando WordPress, il più diffuso dei CMS con un'interfaccia grafica semplice e intuitiva.

Imparerai a:

- Definire il dominio e l'hosting, installare WordPress, riconoscerne l'interfaccia e gestirne i dati.

Indice dei contenuti

- Dominio e hosting
- Installazione di WordPress
- L'interfaccia utente di WordPress
- Backup del sito
- Sicurezza

M9 Gestire e sviluppare il sito

Dopo aver creato il sito, è fondamentale renderlo dinamico con contenuti aggiornati e ben organizzati nelle pagine.

Imparerai a:

- Configurare la schermata iniziale di WordPress, gestendone le impostazioni predefinite.
- Modificare l'aspetto grafico del sito, creando pagine e curando i contenuti dinamici.

Indice dei contenuti

- Sviluppo di un sito di base
- Gestione delle impostazioni predefinite
- Definire l'aspetto di un sito
- Creazione delle pagine
- Gestione dei contenuti dinamici di un sito

M10 Navigare e cercare informazioni sul web

Effettua ricerche che portano a risultati utili in poco tempo, sfruttando tutti i trucchi e le regole per navigare.

Imparerai a:

- Utilizzare le regole fondamentali per navigare in Internet, sfruttando al meglio le risorse e gli strumenti che la Rete mette sempre più a tua disposizione.
- Fare ricerche con i motori di ricerca e valutare le informazioni, identificando quelle attendibili.
- Impostare il browser usando cronologia e preferiti.
- Scambiare informazioni via email, gestendo le applicazioni di posta elettronica.

Indice dei contenuti

- Navigare in rete
- Uso del browser
- Strumenti del browser
- Eseguire ricerche sul Web
- Scambio di informazioni via email

M11 Comunicare e collaborare in Rete

Scopri il potenziale dei servizi di comunicazione del web, proteggendo i tuoi dati e i dispositivi, mentre collabori online con i colleghi.

Imparerai a:

- Impostare gli account per accedere ai servizi di comunicazione.
- Combinare nuovi sistemi di comunicazione, come i social network e gli strumenti di pianificazione.
- Usare efficacemente il cloud e le applicazioni di produttività, i calendari, i servizi di video conferenza.
- Proteggere i dispositivi e l'identità mentre navighi online, applicando regole per evitare errori.

Indice dei contenuti

- Servizi e strumenti
- Il cloud
- Sincronizzazione
- Diritti di proprietà e di utilizzo
- Cloud storage
- Calendari online
- Riunioni online
- Ambienti di apprendimento online
- Collaborare tramite smartphone e tablet

Il tuo computer non avrà più segreti per te! Impara come proteggere il computer da attacchi e vulnerabilità.

Imparerai a:

- Identificare e definire i più diffusi attacchi informatici, come malware e attacchi di ingegneria sociale.
- Usare tutti i metodi di prevenzione e le buone prassi, quali la netiquette e la riservatezza.
- Minimizzare le vulnerabilità dei sistemi informatici e garantire la sicurezza delle informazioni personali, applicando regole e buone pratiche.

Indice dei contenuti

- Le finalità dell'IT security
- Il concetto di privacy
- Malware e strumenti di difesa
- Sicurezza delle reti
- Navigare in sicurezza
- Sicurezza nelle comunicazioni online
- Sicurezza dei dati

M13 Elaborazione testi

Microsoft Word è il tuo miglior alleato per scrivere un testo, solo se sai come usarlo. Velocizza il tuo lavoro con le competenze giuste.

Imparerai a:

- Creare un documento e organizzarne il contenuto.
- Automatizzare il documento, stamparlo e archivarlo.
- Produrre e condividere documenti testuali con una rapidità e facilità assoluta.
- Cooperare ed interagire nella realizzazione del documento.

Indice dei contenuti

- L'interfaccia e gli strumenti comuni
- Lavorare sul testo
- Gestire elenchi, tabelle ed elementi grafici
- Automazione, cooperazione e interazione
- Documenti in uscita: stampa e archiviazione

M14 Foglio di calcolo

Crea e gestisci cartelle di lavoro e fogli di calcolo, sfrutta formule, funzioni e grafici per ottimizzare il tuo lavoro.

Imparerai a:

- Utilizzare tutti gli strumenti che i programmi per realizzare fogli di calcolo mettono a disposizione.
- Analizzare e organizzare i dati, impiegando i grafici, e stampare fogli di calcolo.
- Applicare formule e funzioni.
- Creare cartelle di lavoro e fogli di calcolo, attivando sistemi di protezione.

Indice dei contenuti

- Il foglio elettronico
- Gestione dei fogli di lavoro
- Formattazione
- Formule e funzioni
- Grafici
- Salvare e stampare fogli di lavoro

M15 Presentazione

Una presentazione fatta bene è un supporto valido durante una lezione o come riepilogo per lo studio individuale.

Imparerai a:

- Organizzare il contenuto usando grafiche ed effetti multimediali.
- Visualizzare la presentazione e archivarla.
- Presentare un'idea, un prodotto, un piano di marketing, i risultati di una ricerca o un progetto, nell'ambito di studio o lavorativo.
- Creare presentazioni dall'aspetto grafico accattivante e fortemente comunicativo, applicando strategie vincenti.

Indice dei contenuti

- Creare una presentazione
- Elementi testuali
- Oggetti grafici
- Gestione della presentazione: visualizzare, salvare e stampare

M16 Bullismo e Cyberbullismo

Acquisisci le conoscenze per identificare il bullismo e il cyberbullismo, le conseguenze civili e penali e le modalità di prevenzione e intervento.

Imparerai a:

- Definire e riconoscere bullismo e cyberbullismo, la legge 71/2017 in materia e il ruolo della scuola nel contrasto al fenomeno.
- Riconoscere i dati personali affinché non siano utilizzati senza consenso; identificare gli illeciti civili in internet.
- Identificare le azioni educative previste sia nei confronti delle vittime sia degli aggressori; promuovere l'educazione a un uso consapevole della rete.

Indice dei contenuti

- Definizione e forme di bullismo
- I ruoli: bullo, vittima e spettatori
- Il cyberbullismo
- Le iniziative del MIUR
- Norme di buon comportamento in Rete
- Strumenti di segnalazione
- Il bullismo nell'ordinamento giuridico
- Responsabilità disciplinare e civile
- Identità digitale, condivisione di immagini e video
- Privacy e GDPR
- Violazioni del nome e dell'identità, dell'immagine, del diritto d'autore e della corrispondenza
- Consenso e diritto all'oblio

M17 Crowdfunding

Coinvolgi la comunità per dare forma ai progetti per la scuola, raccogliendo le risorse economiche necessarie attraverso le piattaforme di crowdfunding.

Imparerai a:

- Sviluppare la competenza dell'autoimprenditorialità e utilizzare il crowdfunding come trampolino di lancio per start up e nuove idee progettuali.
- Scegliere la piattaforma migliore sfruttando la potenza dei social-network, effettuare pubblicizzazioni in modo corretto.
- Utilizzare il web per la raccolta di fondi utili ad avviare l'impresa.
- Realizzare un corretto Business Plan.

Indice dei contenuti

- Generalità: come e dove è nato il crowdfunding
- Modelli di crowdfunding
- Piattaforme di crowdfunding
- Creare la campagna
- Pianificare la campagna step by step



www.certipass.org

- > ENTE EROGATORE DEI PROGRAMMI INTERNAZIONALI DI CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE DIGITALI EIPASS
- > ENTE ACCREDITATO DAL MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA PER LA FORMAZIONE DEL PERSONALE DELLA SCUOLA - DIRETTIVA 170/2016
- > ENTE ISCRITTO AL WORKSHOP ICT SKILLS, ORGANIZZATO DAL CEN (EUROPEAN COMMITTEE FOR STANDARDIZATION)
- > ENTE ADERENTE ALLA COALIZIONE PER LE COMPETENZE DIGITALI - AGID
- > ENTE ISCRITTO AL PORTALE DEGLI ACQUISTI IN RETE DELLA PUBBLICA AMMINISTRAZIONE, MINISTERO DELL'ECONOMIA E DELLE FINANZE, CONSIP (L. 135 7 AGOSTO 2012) | MEPA
- > ENTE PRESENTE SU PIATTAFORMA SOFIA E CARTA DEL DOCENTE

PER INFORMAZIONI SULLE CERTIFICAZIONI INFORMATICHE **VISITA IL SITO**

www.eipass.com