ARGOMENTI DELL'AZIONE FORMATIVA PER ANIMATORI DIGITALI
Scuola Polo per la Provincia di Ancona

MODULO	ORE	CONTENUTI	COMPETENZE
1 Obbligatorio Replicato in 2 sedi Modulo di Accompagnamento	3	**La filosofia del PNSD e la sua declinazione a livello di scuola; Le funzioni dell'Animatore Digitale; l'innovazione in atto nel Paese**	L'A.D. al termine del modulo avrà acquisito una conoscenza approfondita e critica del PNSD; consapevolezza del proprio ruolo e stimoli per la declinazione del PNSD a livello di scuola in base ai bisogni specifici della propria istituzione scolastica; avrà altresì acquisito la competenza per formulare un piano di azione in base alle priorità necessarie da affrontare nella propria scuola; avrà acquisito la conoscenza delle principali esperienze innovative in atto nel Paese; tale conoscenza gli offrirà un adeguato stimolo per promuovere innovazione nella propria realtà; l'osservazione e la conoscenza di realtà innovative, anche su piccola scala, anche realizzate senza beneficiare di contributi ingenti, avrà lo scopo di tenere alta la motivazione e di far maturare nell'A.D. un atteggiamento positivo vero la possibilità di innovare anche nella propria realtà
2 Obbligatorio Replicato in 2 sedi Modulo di Accompagnamento	3	**La Scuola in Cloud – Google Apps for Education**. Non tutti sanno che in Google Apps for Education le scuole possono trovare una piattaforma cloud gratuita in grado di offrire molteplici funzionalità per la comunicazione, la condivisione e anche la didattica (con la recente App di Google Classroom)	
3 Obbligatorio Replicato in 2 sedi Modulo afferente **all'azione #4 PNSD**	3	**Ambienti per la didattica digitale integrata** Lo spazio non ha un valore neutro nell'esperienza di apprendimento, ma acquisisce al contrario il significato di una variabile di cruciale importanza	Al termine del modulo l'A.D. avrà compreso come setting diversi e differenti configurazioni possano veicolare implicitamente dei valori sottesi all'esperienza di apprendimento e stimolare anche la messa in pratica di nuovi modelli didattici. L'A.D. avrà altresì preso familiarità con soluzioni praticabili anche senza ingenti interventi infrastrutturali e sarà in grado di elaborare un piccolo progetto per la realizzazione di un ambiente innovativo anche con soluzioni economiche. L'A.D. sarà inoltre venuto a conoscenza dello strumento del crowdfounding e avrà la capacità di utilizzarlo per il sostegno economico della propria scuola
5 Obbligatorio	3	**Trasformare i Laboratori: Gli Atelier Creativi**	Al termine del Modulo l'A.D. avrà una chiara ed approfondita conoscenza del

Scuola primaria Replicato in 2 sedi Modulo afferente **all'azione # 7 PNSD** **Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo 6**			modello dell'Atelier Creativo e delle sue radici pedagogiche; ne conoscerà le funzioni e gli obiettivi didattici che è in grado di promuovere. L'A.D. avrà acquisito conoscenza di esempi e modelli internazionali di Atelier Creativi e avrà la competenza per elaborare un progetto all'interno della propria realtà scolastica o per rivolgersi ad esperti in grado di aiutarlo a tradurre in progetto la propria visione.
6 Obbligatorio Scuola secondaria Replicato in 2 sedi Modulo afferente **all'azione # 7 PNSD** **Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo 5**	3	**Trasformare i Laboratori: I Fab Lab Didattici**	Al termine del Modulo l'A.D. avrà una chiara ed approfondita conoscenza del modello del FabLab didattico; ne conoscerà i principali strumenti, le funzioni e gli obiettivi didattici che è in grado di promuovere, i costi per allestirlo. L'A.D. avrà acquisito conoscenza di esempi e modelli internazionali di Fab Lab didattici e avrà la competenza per elaborare un progetto all'interno della propria realtà scolastica o per rivolgersi ad esperti in grado di aiutarlo a tradurre in progetto la propria visione. Nel caso di impossibilità a realizzare il progetto nella propria scuola l'A.D. avrà stretto e consolidato contatti con altre scuole della provincia con le quali stringere accordi di rete per la realizzazione di attività didattiche in FabLab
7 Obbligatorio Scuola Primaria Modulo afferente **all'azione # 14 PNSD** **Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo 8**	4	**Il curricolo digitale** Nonostante si parli dei nostri studenti come della generazione di "nativi digitali", abbiamo modo di constatare quotidianamente come la loro immersione nel mondo digitale, con cui hanno grande dimestichezza, spesso non ha nulla a che vedere con la consapevolezza di fruitori critici, bensì si limita ad una fruizione ludica e spesso non scevra da rischi. E' quanto mai necessario, dunque, che le competenze digitali, cui fanno riferimento anche i documenti normativi di riferimento dei vari ordinamenti scolastici, siano chiaramente declinate in un curricolo trasversale che deve essere promosso in ogni scuola.	Al termine del Modulo l'A.D. avrà acquisito consapevolezza dei bisogni necessari agli studenti del target di riferimento per trasformarsi da fruitori passivi in "consumatori critici" e "produttori" di contenuti digitali; Insieme agli altri A.D. avrà discusso una proposta di curricolo digitale per il segmento di riferimento ed avrà prodotto attivamente un modello unitario di curricolo digitale per formare gli studenti del XXI secolo.
8 Obbligatorio Scuola Secondaria Modulo afferente **all'azione # 14 PNSD** **Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo 7**	4	**Il curricolo digitale** Nonostante si parli dei nostri studenti come della generazione di "nativi digitali", abbiamo modo di constatare quotidianamente come la loro immersione nel mondo digitale, con cui hanno grande dimestichezza, spesso non ha nulla a che vedere con la consapevolezza di fruitori critici, bensì si limita ad una fruizione ludica e spesso non scevra da rischi. E' quanto mai necessario, dunque, che le competenze	Al termine del Modulo l'A.D. avrà acquisito consapevolezza dei bisogni necessari agli studenti del target di riferimento, per trasformarsi da fruitori passivi in "consumatori critici" e "produttori" di contenuti digitali; Insieme agli altri A.D. avrà discusso una proposta di curricolo digitale per il segmento di riferimento ed avrà prodotto attivamente un modello unitario di curricolo digitale per formare gli studenti del XXI secolo.

		digitali, cui fanno riferimento anche i documenti normativi di riferimento dei vari ordinamenti scolastici, siano chiaramente declinate in un curricolo trasversale che deve essere promosso in ogni scuola.	
9 Obbligatorio Scuola Primaria Modulo afferente **all'azione # 15 PNSD** **Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo 10**	4	**Robotica Educativa e Making** L'impiego della robotica educativa nella scuola può essere di grande aiuto perché favorisce la realizzazione di ambienti di apprendimento in grado di coniugare scienza e tecnologia, teoria e laboratorio, apprendimento individuale e apprendimento cooperativo e in cui gli studenti possono "imparare operando", attraverso l'interazione sul piano fisico e materiale (oggetti manipolabili), sul piano tecnologico (componenti attivi, ingranaggi motori, sensori), e sul piano informatico (programmazione). L'uso didattico di queste tecnologie può offrire la possibilità di investigare concetti astratti o difficili da comprendere. In particolare il carattere multidisciplinare della robotica avvicina i giovani all'informatica, alla meccanica, ai circuiti elettrici, alla fisica, all'etica delle tecnologie applicate e alle nuove frontiere della medicina e della biochimica che vengono aperte con l'applicazione delle emergenti nanotecnologie.	Al termine del Modulo l'A.D. avrà compreso gli obiettivi didattici che possono essere perseguiti in un laboratorio di robotica educativa, attraverso la presentazione di esempi e di esperienze per il target di riferimento; l'A.D. avrà inoltre chiara cognizione delle attrezzature necessarie per realizzare un mini laboratorio di robotica; avrà inoltre a propria disposizione una serie di esempi di attività didattiche replicabili; l'A.D. sarà inoltre in grado di contattare esperti, anche attraverso la rete provinciale delle scuole, per realizzare un intervento formativo interno sull'argomento. In caso di impossibilità a realizzare internamente attività di robotica educativa, attraverso la rete dei contatti stretti con gli A.D. della provincia potrà entrare in relazione con scuole viciniori nelle quali realizzare con alcune classi questo tipo di attività.
10 Obbligatorio Scuola Secondaria Modulo afferente **all'azione # 15 PNSD** **Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo 9**	4	**Robotica Educativa e Making** L'impiego della robotica educativa nella scuola può essere di grande aiuto perché favorisce la realizzazione di ambienti di apprendimento in grado di coniugare scienza e tecnologia, teoria e laboratorio, apprendimento individuale e apprendimento cooperativo e in cui gli studenti possono "imparare operando", attraverso l'interazione sul piano fisico e materiale (oggetti manipolabili), sul piano tecnologico (componenti attivi, ingranaggi motori, sensori), e sul piano informatico (programmazione). L'uso didattico di queste tecnologie può offrire la possibilità di investigare concetti astratti o difficili da comprendere. In particolare il carattere multidisciplinare della robotica avvicina i giovani all'informatica, alla meccanica, ai circuiti elettrici, alla fisica, all'etica delle tecnologie applicate e alle nuove frontiere della medicina e della biochimica che vengono aperte con l'applicazione delle emergenti nanotecnologie.	Al termine del Modulo l'A.D. avrà compreso gli obiettivi didattici che possono essere perseguiti in un laboratorio di robotica educativa, attraverso la presentazione di esempi e di esperienze per il target di riferimento; l'A.D. avrà inoltre chiara cognizione delle attrezzature necessarie per realizzare un mini laboratorio di robotica; avrà inoltre a propria disposizione una serie di esempi di attività didattiche replicabili; l'A.D. sarà inoltre in grado di contattare esperti, anche attraverso la rete provinciale delle scuole, per realizzare un intervento formativo interno sull'argomento. In caso di impossibilità a realizzare internamente attività di robotica educativa, attraverso la rete dei contatti stretti con gli A.D. della provincia potrà entrare in relazione con scuole viciniori nelle quali realizzare con alcune classi questo tipo di attività.
11 Opzionale Scuola Primaria	4	**Creatività e Arte Digitale** Come è noto la fantasia, intesa come capacità di rimettere insieme materiale	Al termine del modulo l'A.D. avrà acquisito consapevolezza dell'importanza e delle possibilità

Modulo afferente **all'azione # 15 PNSD**		già noto, con risultati del tutto originali, ha bisogno di essere incoraggiata e stimolata dalla pratica inventiva e creativa e ciò avviene ordinariamente nella scuola dell'infanzia e primaria. Si tratta di una modalità espressiva molto importante per il bambino, che oggi non può tenere conto dei cambiamenti cui è andato incontro il mondo della comunicazione. Le nuove tecnologie, proprio in virtù della loro base visiva, non fanno altro che facilitare ed ampliare le possibilità di applicazione del metodo senso-motorio, estendendo la percezione visiva ad oggetti non fisici e neanche necessariamente esistenti, in tutti i campi della conoscenza e, a maggior ragione, in quel campo in cui la percezione e l'elaborazione visiva giocano un ruolo fondamentale ed imprescindibile, l'arte visiva.	offerte dalle ICT per stimolare la creatività del bambino oltre le tecnologie tradizionali, nonchè dei principali strumenti di creazione di arte digitale da poter utilizzare con i bambini per espandere le loro capacità creative; l'A.D. saprà progettare un curricolo di arte digitale e sarà in grado di progettare e realizzare un intervento formativo sull'argomento nella propria scuola, anche attraverso il supporto delle professionalità presenti all'interno della rete provinciale.
12 Opzionale Scuola Secondaria di II Grado Modulo afferente **all'azione # 15 PNSD**	4	**Social Reading** Le ICT e gli ambienti di rete che interessano da tempo la maggior parte delle forme di relazioni sociali e di condivisione delle conoscenza, sono architetture potenti per la partecipazione degli utenti, che presentano nuove sfide per le istituzioni formative. La tecnologia è solo una variabile tra le tante: è certamente un fattore abilitante, ma l'attenzione dell'educatore deve rimanere concentrata sulle attività di condivisione e sulle pratiche collaborative relative al coinvolgimento degli utenti all'interno del sempre più interconnesso ecosistema dei media digitali. Ciò vale anche per la lettura sociale. La lettura è istituzionalmente considerata un'attività solitaria, ma la tecnologia può essere oggi un fattore di trasformazione. Negli ultimi anni, infatti, la lettura è diventata sempre più lettura digitale, sia per quanto riguarda l'informazione, sia per quel che concerne i prodotti editoriali. Il vero valore aggiunto della lettura digitale per l'educazione non consiste nella mera digitalizzazione, ma nelle inedite possibilità offerte dalle tecnologie di rete. I social media stanno ridefinendo il significato delle pratiche di lettura e di condivisione della lettura, un libro può essere letto,discusso, commentato e quindi arricchito dai lettori ("augmented"). Le attività di social reading possono essere molto utili nella formazione: insegnanti e studenti possono prendere appunti su un testo, condividere, importare le note da altri lettori. Possono anche aggiungere link,	Al temine del modulo l'A.D. avrà acquisito consapevolezza dell'importanza della lettura sociale nelle pratiche educative, soprattutto nell'ottica dell'apprendimento attivo e collaborativo; l'A.D. conoscerà le più importanti piattaforme di social reading e i principali casi sperimentati a livello nazionale, in particolare dal Laboratorio di Tecnologie Audiovisive dell'Università di Roma Tre; l'A.D. sarà in grado di promuovere, con l'aiuto dei docenti di lettere del proprio Istituto, un progetto di social reading e sarà in grado di progettare e realizzare un intervento formativo sull'argomento anche grazie al sostegno delle risorse professionali presenti nell'ambito delle rete.

		immagini, suoni, video al testo che si sta leggendo.	
13 Opzionale Scuola Primaria Modulo afferente **all'azione # 15 PNSD** **Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo 14**	4	**Digital Storytelling** L'approccio narrativo nella didattica può dimostrarsi utile a rimodellare i processi di insegnamento, ma è altrettanto valido per affrontare e approfondire concetti complessi attraverso la semplificazione della narrazione. Lo storytelling offre anche la possibilità di veicolare informazioni attraverso un modello condiviso e agibile a tutti. In ambito educativo la pedagogia si è interessata dello storytelling, inteso come insieme di tecniche e strumenti sia narrativi che retorici, per comunicare idee, esperienze, conoscenze, in quanto consente la "costruzione di significati interpretativi della realtà". Il digital storytelling impiega tecnologie digitali per realizzare narrazioni ipermediali e attualmente al creazione di storie digitali è resa molto semplice e alla portata di tutti grazie agli sviluppo dei Servizi Basati sul Web (web based) o Applicazioni Web (web application), che consentono, dopo essersi registrati, di realizzare storie utilizzando risorse trovate sul web per arricchirle. Esistono varie tipologie di storytelling a seconda dei media e dei modelli che si decide di adottare e dei criteri in base ai quali si organizza la narrazione.	Al termine del modulo l'A.D. avrà acquisito consapevolezza del valore didattico dello storytelling in generale e nello specifico del Digital Storytelling, nonché conoscenza dei principali strumenti per la costruzione di digital storytelling per la scuola primaria; l'A.D. avrà acquisito inoltre la competenza per progettare un percorso didattico trasversale che utilizzi lo storytelling; sarà inoltre in grado di progettare e realizzare nella propria scuola un percorso formativo sull'argomento, anche avvalendosi delle professionalità presenti all'interno della rete.
14 Opzionale Scuola secondaria Modulo afferente **all'azione # 15 PNSD** **Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo 13**	4	**Digital Storytelling** L'utilizzo del Digital Storytelling nella scuola secondaria può spingersi ad esplorarne diverse tipologie, dalla Timeline Storytelling, utile per realizzare narrazioni ordinate cronologicamente, allo Storymapping, forma di storytelling che utilizza risorse visive come mappe ed immagini, utile per Geografia ed Arte, dal Transmedia Storytelling, che racconta storie mettendo insieme risorse di differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, tipologia che utilizza esclusivamente immagini, fino al Video Storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.	Al termine del modulo l'A.D. avrà acquisito consapevolezza del valore didattico dello storytelling in generale e nello specifico del Digital Storytelling, nonché conoscenza dei principali strumenti per la costruzione di digital storytelling per la scuola secondaria; l'A.D. avrà acquisito inoltre la competenza per progettare un percorsi didattici disciplinari o multidisciplinari che utilizzino differenti tipologie di storytelling in base agli scopi; sarà inoltre in grado di progettare e realizzare nella propria scuola un percorso formativo sull'argomento, anche avvalendosi delle professionalità presenti all'interno della rete.
15 Obbligatorio Scuola Primaria Modulo afferente **all'azione # 17 PNSD** **Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in**	6	**Coding** Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la	Al termine del modulo l'A.D. avrà acquisito una chiara cognizione dell'importanza del coding e della sua profonda valenza didattica; l'A.D. avrà inoltre acquisito consapevolezza del fatto che per praticare il coding, soprattutto nella scuola primaria, non è necessario un laboratorio di informatica, ma esistono attività cosidette "wireless" da poter svolgere

alternativa al modulo 16		programmazione (coding) in un contesto di gioco. Insegnare ai bambini a programmare, significa non solo consegnare loro un'opportunità e una competenza, un linguaggio che potranno usare nel loro futuro, ma anche promuovere un modo di essere. Significa accompagnarli nell'uso delle tecnologie e della rete, facendo loro sperimentare le potenzialità dei mezzi che hanno a disposizione, dando loro la possibilità di essere curiosi e creativi, di imparare divertendosi, di vivere la tecnologia da protagonisti.	anche con mezzi "poveri" per sviluppare il pensiero computazionale e le competenze ad esso connesse; che per praticare il coding con i propri alunni non è necessario essere un docente di informatica. L'A.D. avrà altresì acquisito le competenze per poter realizzare un percorso formativo all'interno del proprio Istituto anche avvalendosi di formatori presenti nelle scuole della rete.
16 Obbligatorio Scuola Secondaria Modulo afferente **all'azione # 17 PNSD** **Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo 15**	6	**Coding** Nella scuola secondaria il pensiero computazionale fa riferimento ad un insieme di saperi, concettuali e metodologici, e di capacità di contestualizzazione applicativa che devono diventare patrimonio di tutti. Saper usare il pensiero computazionale in una pluralità di contesti - negli aspetti scientifici, sociali e applicativi - permette di sperimentarne appieno le potenzialità, i limiti e le implicazioni sociali e di cittadinanza attiva. Lo sviluppo del pensiero computazionale, in questo segmento dell'istruzione, fornisce un apparato concettuale che permette di riflettere su e/o modellare una costruzione intessendo un rapporto tra un progetto e la sua realizzazione. La costruzione di questa capacità può contribuire a favorire lo sviluppo di elementi di progettualità anche in ambiti disciplinari diversi da quello informatico. Coding e pensiero computazionale possono contribuire ad apprendere strategie di: risoluzione di problemi, progettazione e comunicazione.	Al termine del modulo l'A.D. avrà acquisito chiara consapevolezza del fatto che il pensiero computazionale costituisce il contesto scientifico che fonda e rende possibili, per esempio, le attività di progettazione, sviluppo e funzionamento del web e delle app, ma che queste sono competenze imprescindibili anche per chi le app non le costruirà mai, perché costituiscono un metodo di ragionamento e di risoluzione dei problemi che si applica con successo anche al di fuori della disciplina "informatica" intesa come tecnologia; l'A.D. avrà acquisito le competenze per progettare ed organizzare un percorso formativo sll'argomento nella propria scuola, anche avvalendosi del supporto delle professionalità presenti nell'ambito della rete
17 Opzionale Scuola Secondaria di II Grado Modulo afferente alle **azioni # 19 e 21 PNSD**	4	**Promuovere l'imprenditorialità digitale, Promuovere carriere digitali**	Al termine del modulo l'A.D. avrà acquisito cognizione delle opportunità lavorative e formative legate al digitale, nonché dell'imprescindibilità di sviluppare un curricolo per l'imprenditorialità e per l'imprenditorialità digitale nello specifico, anche nell'ambito delle attività previste per l'Alternanza Scuola/Lavoro; l'A.D. sarà in grado di progettare e realizzare un percorso formativo sull'argomento all'interno della propria scuola, anche avvalendosi del supporto delle professionalità presenti nell'ambito della rete.
18 Opzionale Scuola Secondaria	4	**Il TEAL - Technology Enabled Active Learning**. Il TEAL è un approccio didattico che coniuga spazio, arredi, tecnologie e metodologie di apprendimento attivo. E' stato ideato al MIT di Boston nell'ambito	Al termine del modulo l'A.D. avrà cognizione del metodo didattico denominato TEAL e dei suoi possibili usi in campo didattico, sia nelle discipline umanistiche che in quelle scientifiche;

Modulo afferente alle **azioni # 4 e 15 PNSD**		dell'insegnamento della fisica per cercare di porre rimedio alla difficoltà crescente di catturare la motivazione e l'interesse degli studenti con il tradizionale approccio della "lecture" accademica. In un ambiente flessibile e modulabile grazie alla presenza di arredi leggeri adatti a frequenti riconfigurazioni del setting, il TEAL si avvale di un approccio misto che alterna brevi momenti di lezione frontale con problem solving individuale e collaborativo, svolgimento ed osservazione di esperimenti "hands-on", costruzione di modelli, ricerca e presentazione da parte di gruppi di studenti. Nella metodologia TEAL la tecnologia è presente non come elemento centrale, ma come fattore facilitante per la realizzazione dei avori di gruppo, per la lezione e la presentazione.	parimenti avrà ulteriormente compreso l'importanza e il valore dello spazio e del setting didattico per l'apprendimento attivo e di competenze; sarà in grado di definire la configurazione dello spazio e degli arredi per l'applicazione di questa metodologia e di progettare, con l'ausilio di altri docenti del proprio Istituto, percorsi didattici che utilizzino questo approccio; l'A.D. sarà inoltre in grado di individuare, nell'ambito della rete, ambienti già esistenti per la pratica della metodologia TEAL per utilizzarli, in assenza di spazi dedicati nel proprio Istituto; sarà inoltre in grado di progettare e realizzare un percorso formativo sull'argomento nel proprio Istituto, avvalendosi anche delle risorse professionali presenti nella rete.
19 Opzionale Modulo afferente **all'azione # 15 PNSD**	4	**Il Classroom Debate ovvero "Non solo Tecnologia"** - Il Classroom Debate è, nel mondo americano, una disciplina curricolare e anche sportiva, che vede confrontarsi due gruppi/squadre di studenti, chiamate a dibattere i pro e i contro di un "claim" (argomento). Il Debate integra l'uso della tecnologia nella fase della ricerca e/o della presentazione. Subito dopo che il docente ha assegnato il claim le squadre svolgono infatti la ricerca delle informazioni sull'argomento avvalendosi anche di risorse on line e in fase di dibattito possono avvalersi di filmati, immagini o presentazioni che hanno eventualmente realizzato per sostenere le proprie argomentazioni. Il Debate permette di conseguire importanti obiettivi educativi. Dal punto di vista del digitale, educa lo studente ad affinare abilità di ricerca delle fonti, utilizzo dei dati e delle immagini a sostegno della parola.	
20 Opzionale Modulo Tecnico Modulo afferente **all'azione # 2 PNSD**	4	**Soluzioni per la connettività della Scuola** Il Modulo potrà essere frequentato da quegli A.D. che hanno necessità di risolvere nella propria scuola problematiche di accesso alla connettività	Al termine del modulo l'A.D. avrà acquisito conoscenza di diverse soluzioni praticabili per realizzare l'accesso a Internet e il cablaggio della scuola; conoscerà tipologia e prezzi di apparati e contratti e sarà in grado di scegliere, anche grazie alla consulenza degli esperti messi a disposizione dalla rete, la soluzione più consona alla propria realtà
21 Opzionale Modulo afferente alle **azioni # 23 e 24 PNSD**	4	**Risorse aperte di apprendimento; costruzione e co-costruzione di contenuti didattici; ipotesi per la riqualificazione delle biblioteche scolastiche**.	Al termine del modulo l'A.D. saprà che cosa sono le OER, come si può contribuire alla loro creazione e dove sono reperibili; avrà inoltre conosciuto esempi di esperienze di Istituti che praticano già da tempo una didattica

			con la co-costruzione delle risorse di apprendimento; l'A.D. avrà conosciuto esempi di riqualificazione delle biblioteche didattiche, come quella dell'I.C. di Cadeo e Pontenure. L'A.D. sarà in grado di redigere una progettazione su tali argomenti e di predisporre un piano di formazione interna avvalendosi anche delle risorse professionali che operano nell'ambito della rete.