





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

MODULO	ORE	CONTENUTI	COMPETENZE
1 Obbligatorio	3	La filosofia del PNSD e la sua	L'A.D. al termine del modulo avrà
Replicato in 2 sedi		declinazione a livello di scuola; Le	acquisito una conoscenza approfondita
		funzioni dell'Animatore Digitale;	e critica del PNSD; consapevolezza del
Modulo di		l'innovazione in atto nel Paese	proprio ruolo e stimoli per la
Accompagnamento			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 Obbligatoria	3	La Savala in Claud Canala Anna for	anche nella propria realta
2 Obbligatorio Replicato in 2 sedi	3	La Scuola in Cloud – Google Apps for Education.	
Replicato III 2 Seui		Non tutti sanno che in Google Apps for	
Modulo di		Education le scuole possono trovare una	
Accompagnamento		piattaforma cloud gratuita in grado di	
7.ccompagnamento		offrire molteplici funzionalità per la	
		comunicazione, la condivisione e anche	
		la didattica (con la recente App di Google	
		Classroom)	
3 Obbligatorio	3	Ambienti per la didattica digitale	Al termine del modulo l'A.D. avrà
Replicato in 2 sedi		integrata	compreso come setting diversi e
•		Lo spazio non ha un valore neutro	differenti configurazioni possano
Modulo afferente		nell'esperienza di apprendimento, ma	veicolare implicitamente dei valori
all'azione #4 PNSD		acquisisce al contrario il significato di una	sottesi all'esperienza di apprendimento
		variabile di cruciale importanza	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
	1		della propria scuola
5 Obbligatorio	3	Trasformare i Laboratori: Gli Atelier	Al termine del Modulo l'A.D. avrà una
		Creativi	chiara ed approfondita conoscenza del







MINCASA		via ivial cello ivialilii, 55-55 - 66 129 All	cona - Tel +39 0/1 2805086 - Fax +39 0
Scuola primaria			modello dell'Atelier Creativo e delle sue
Replicato in 2 sedi			radici pedagogiche; ne conoscerà le
-			funzioni e gli obiettivi didattici che è in
Modulo afferente			grado di promuovere. L'A.D. avrà
all'azione # 7 PNSD			acquisito conoscenza di esempi e
an azione # 7 i NSD			modelli internazionali di Atelier Creativi
Tala madula natrà			e avrà la competenza per elaborare un
Tale modulo potrà			
essere seguito dagli			progetto all'interno della propria realtà
A.D degli I.C in			scolastica o per rivolgersi ad esperti in
alternativa al			grado di aiutarlo a tradurre in progetto
modulo 6			la propria visione.
6 Obbligatorio	3	Trasformare i Laboratori: I Fab Lab	Al termine del Modulo l'A.D. avrà una
		Didattici	chiara ed approfondita conoscenza del
Scuola secondaria			modello del FabLab didattico; ne
			conoscerà i principali strumenti, le
Replicato in 2 sedi			funzioni e gli obiettivi didattici che è in
			grado di promuovere, i costi per
Modulo afferente			allestirlo. L'A.D. avrà acquisito
all'azione # 7 PNSD			conoscenza di esempi e modelli
			internazionali di Fab Lab didattici e avrà
Tale modulo potrà			la competenza per elaborare un
essere seguito dagli			progetto all'interno della propria realtà
A.D degli I.C in			scolastica o per rivolgersi ad esperti in
alternativa al			grado di aiutarlo a tradurre in progetto
modulo 5			la propria visione. Nel caso di
modulo 3			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	4	Il curricolo digitale	Al termine del Modulo l'A.D. avrà
		Nonostante si parli dei nostri studenti	acquisito consapevolezza dei bisogni
Scuola Primaria		come della generazione di "nativi	necessari agli studenti del target di
		digitali", abbiamo modo di constatare	riferimento per trasformarsi da fruitori
Modulo afferente		quotidianamente come la loro	passivi in "consumatori critici" e
all'azione # 14 PNSD		immersione nel mondo digitale, con cui	"produttori" di contenuti digitali;
		hanno grande dimestichezza, spesso non	Insieme agli altri A.D. avrà discusso una
Tale modulo potrà		ha nulla a che vedere con la	proposta di curricolo digitale per il
essere seguito dagli		consapevolezza di fruitori critici, bensì si	segmento di riferimento ed avrà
A.D degli I.C in		limita ad una fruizione ludica e spesso	prodotto attivamente un modello
alternativa al		non scevra da rischi. E' quanto mai	unitario di curricolo digitale per
modulo 8		necessario, dunque, che le competenze	formare gli studenti del XXI secolo.
		digitali, cui fanno riferimento anche i	
	ĺ	_	
1		documenti normativi di riferimento dei	
		documenti normativi di riferimento dei vari ordinamenti scolastici, siano	
		vari ordinamenti scolastici, siano chiaramente declinate in un curricolo	
		vari ordinamenti scolastici, siano chiaramente declinate in un curricolo trasversale che deve essere promosso in	
8 Obbligatorio	4	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
8 Obbligatorio	4	vari ordinamenti scolastici, siano chiaramente declinate in un curricolo trasversale che deve essere promosso in ogni scuola.  Il curricolo digitale	
	4	vari ordinamenti scolastici, siano chiaramente declinate in un curricolo trasversale che deve essere promosso in ogni scuola.  Il curricolo digitale Nonostante si parli dei nostri studenti	acquisito consapevolezza dei bisogni
8 Obbligatorio Scuola Secondaria	4	vari ordinamenti scolastici, siano chiaramente declinate in un curricolo trasversale che deve essere promosso in ogni scuola.  Il curricolo digitale Nonostante si parli dei nostri studenti come della generazione di "nativi	acquisito consapevolezza dei bisogni necessari agli studenti del target di
Scuola Secondaria	4	vari ordinamenti scolastici, siano chiaramente declinate in un curricolo trasversale che deve essere promosso in ogni scuola.  Il curricolo digitale Nonostante si parli dei nostri studenti come della generazione di "nativi digitali", abbiamo modo di constatare	acquisito consapevolezza dei bisogni necessari agli studenti del target di riferimento, per trasformarsi da fruitori
Scuola Secondaria  Modulo afferente	4	vari ordinamenti scolastici, siano chiaramente declinate in un curricolo trasversale che deve essere promosso in ogni scuola.  Il curricolo digitale Nonostante si parli dei nostri studenti come della generazione di "nativi digitali", abbiamo modo di constatare quotidianamente come la loro	acquisito consapevolezza dei bisogni necessari agli studenti del target di riferimento, per trasformarsi da fruitori passivi in "consumatori critici" e
Scuola Secondaria	4	vari ordinamenti scolastici, siano chiaramente declinate in un curricolo trasversale che deve essere promosso in ogni scuola.  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	acquisito consapevolezza dei bisogni necessari agli studenti del target di riferimento, per trasformarsi da fruitori passivi in "consumatori critici" e "produttori" di contenuti digitali;
Scuola Secondaria  Modulo afferente all'azione # 14 PNSD	4	vari ordinamenti scolastici, siano chiaramente declinate in un curricolo trasversale che deve essere promosso in ogni scuola.  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	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
Scuola Secondaria  Modulo afferente all'azione # 14 PNSD  Tale modulo potrà	4	vari ordinamenti scolastici, siano chiaramente declinate in un curricolo trasversale che deve essere promosso in ogni scuola.  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	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
Scuola Secondaria  Modulo afferente all'azione # 14 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli	4	vari ordinamenti scolastici, siano chiaramente declinate in un curricolo trasversale che deve essere promosso in ogni scuola.  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	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
Scuola Secondaria  Modulo afferente all'azione # 14 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in	4	vari ordinamenti scolastici, siano chiaramente declinate in un curricolo trasversale che deve essere promosso in ogni scuola.  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	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
Scuola Secondaria  Modulo afferente all'azione # 14 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli	4	vari ordinamenti scolastici, siano chiaramente declinate in un curricolo trasversale che deve essere promosso in ogni scuola.  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	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







MINCADA		Via Marcello Marini, 33-35 - 60129 An	cona - Tel +39 071 2805086 - Fax +39 (
		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	4	Robotica Educativa e Making L'impiego della robotica educativa nella	Al termine del Modulo l'A.D. avrà compreso gli obiettivi didattici che
Scuola Primaria		scuola può essere di grande aiuto perché favorisce la realizzazione di ambienti di	possono essere perseguiti in un laboratorio di robotica educativa,
Modulo afferente all'azione # 15 PNSD		apprendimento in grado di coniugare scienza e tecnologia, teoria e laboratorio, apprendimento individuale e	attraverso la presentazione di esempi e di esperienze per il target di riferimento; l'A.D. avrà inoltre chiara
Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo 10		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.	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	4	Robotica Educativa e Making L'impiego della robotica educativa nella	Al termine del Modulo l'A.D. avrà compreso gli obiettivi didattici che
Scuola Secondaria  Modulo afferente all'azione # 15 PNSD		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	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
Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo 9		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.	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	4	Creatività e Arte Digitale Come è noto la fantasia, intesa come	Al termine del modulo l'A.D. avrà acquisito consapevolezza
Scuola Primaria		capacità di rimettere insieme materiale	dell'importanza e delle possibilità







MINCHON		Via Marcello Marini, 33-35 - 60129 An	cona - Tel +39 071 2805086 - Fax +39 (
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	4	Social Reading Le ICT e gli ambienti di rete che	Al temine del modulo l'A.D. avrà acquisito consapevolezza
Modulo afferente all'azione # 15 PNSD		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	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
		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,	grado di progettare e realizzare un intervento formativo sull'argomento anche grazie al sostegno delle risorse professionali presenti nell'ambito delle rete.







A.D degli I.C in alternativa al modulo 13  Transmedia Storytelling, che racconta storie mettendo insieme risorse di differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che immagini, fino al Video Storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  Coding Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli  Transmedia Storytelling, che racconta didattici disciplinari o multidisciplinari oche utilizza omalitation 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 professionaliti presenti all'interno della rete.  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 necessario un laboratorio di informatica, ma esistono attività	MINCASA		Via Marcello Marini, 33-35 - 60129 An	icona - Tel +39 0/1 2805086 - Fax +39
Scuola Primaria   Scuola Primaria   Scuola Primaria   Maternine del modulo (1A.D. avrà acquistito consopevolezza del valore didattico dello storytelling in generale rall'azione #15 PNSD   Scuola Primaria   PNSD   Scuola Primaria   PNSD   Scere seguito dagli   A.D degil I.C in atternativa al modulo 14   Scuola secondaria   Scuola Primaria   PNSD   PN			<b>3</b> , ,	
L'approccio narrativo nella didattica pub dimostrares utile a imodellare i processi di insegnamento, ma è altrettanto valido per affortante e approfondire concetti complessi attraverso la semplificazione della narrazione. Lo storytelling offre anche i possibilità di velciolare informazioni attraverso un modello condiviso e agibile a tutti in ambito educativo la pedagogia si è interessata dello storytelling, interes 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 meri acuti interpretativi della realtà". Il digital storytelling impiega tecnologie digitali per realizzare narrazioni piermedali e attualmente al creazione di storie digitali è resa motto semplice a dal portata di tutti grazie agli svilupo del Servizi Basati sul Web (web application), che consentono, dopo essesri registrat, di realizzare storie utilizzando risorse trovate sul web per arricchirle.  Esistono varie tipologie di storytelling a seconda di media e del moduli che si decide di adottare e del criteri in base ai quali si organizza la narrazione. Lo storytelling, riberso condaria può spingersi ad esplorare diverse tipologie, dalla Timeline Storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipologie, dalla Transmedia Storytelling, che racconta storie mettendo insieme risorse di modulo 13  14 Opzionale  4 Digital Storytelling, che realizzare narrazioni ordinate cronologicamente, allo Storytelling, riber soccondaria può spingersi ad esplorare diverse tipologie, dalla Timeline Storytelling, riber soccondaria può spingersi ad esplorare diverse tipologie, dalla Timeline Storytelling, riber soccondaria può spingersi ad esplorare diverse tipologie, dalla Timeline Storytelling, riber soccondaria può spingersi ad esplorare diverse tipologie, dalla Timeline Storytelling, riber soccondaria può spingersi ad esplorare diverse tipologie, dalla Timeline Storyt				
dimostrarsi utile a rimodellare i processi di idattico dello storytelling in generale all'autone #15 PNSD  all'autone #15 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo 14  modulo 14  modulo 14  modulo 15  A.D degli I.C in alternativa al educativa la perdagogia el 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 realiză". Il digital storytelling impiega tecnologie digital per realizzare narrazioni ipermediali e attualmente al creazione di sportificati interpretativi della realiză". Il digital storytelling impiega tecnologie digital per realizzare narrazioni ipermediali e attualmente al creazione di sportificati interpretativi della realizare narrazioni, che consentono, dopo essersi registrati, di realizzare storie utilizzando risorse trovate sul web per arricchile.  Esistono varie tipologie di storytelling a seconda dei media e dei modelli che si decide di adottare e del criteri in base al quali si organizza la narrazione.  14 Opzionale  14 Opzionale  14 Opzionale  14 Opzionale  15 PNSD  16 Digital Storytelling, tulti per Geografia e Arte, dal Transmedia Storytelling, che si realizza manipolando video e di inmagnii, l'utilizzo del Digital Storytelling, tulti per Geografia ed Arte, dal Transmedia Storytelling, che raccorta storie mettendo insieme riscose di differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  6 Coding  Il lato sicientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero competenza per progettare un percoro formativo sull'argomento, anche avvalendosi delle professioni presenti all'interno della rete.  15 Obbligatorio  5 Coding  Visuale proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  6 Coding  Visuale proprio interno diversi tipi di risorse.	13 Opzionale	4	Digital Storytelling	Al termine del modulo l'A.D. avrà
Modulo afferente all'azione # 15 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli A. D degli L. Ci al ternativa al modulo 14  Tale modulo 14  Tale modulo 15 per alfornativa e approfosione concetti i complessi attraverso la semplificazione della narrazione. Lo storytelling offre anche la possibilità di viciolare informazioni attraverso un modello condiviso e agibile a tutti. In ambito alternativa al modulo 14  Tale modulo 14  Tale modulo 14  Tale modulo 15 per dicita della restati, il digital storytelling, inteso come insieme di tecniche e strumenti sia narrativi che retorici, per comunicare idee, esperienze, conscenze, in quanto consente la "costruzione di significati interpretativi della restati", il digital storytelling impiega tecnologie digitali per realizzare narrazioni ipermediali e al tatuli mente al creazione di storio digitali e resa molto semplice e alia portata titi. Il ambito della restati", il digital storytelling impiega tecnologie digitali per realizzare narrazioni ipermediali e al tatuli mente al creazione di storio digitali strumenti per la costruzione di digital strumenti per la competenza per progettare per le realizare na competenza			L'approccio narrativo nella didattica può	acquisito consapevolezza del valore
Modulo afferente all'azione # 15 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli L.C in alternativa al modulo 14  14 Opzionale  15 Opbligatorio  Tale modulo potrà essere seguito dagli anarazione. Lo storytelling a secondaria essere seguito dagli anarazione. Lo storytelling interessata dello storytelling, interessata dello storytelling impiega tecnologie digitali per realizzare narrazioni ipermediali e al tratumiente al creazione di storio digitali e rea molto semplice e alia portrata tottorytelling impiega tecnologie digitali per realizzare narrazioni ipermediali e al tratulimente al creazione di storio digitali e rea molto semplice e alia portrata lottrytelling impiega tecnologie digitali per realizzare storie utilizzando risore trovate sul web per arricchirie.  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.  14 Opzionale  14 Opzionale  14 Opzionale  A Degli I.C in alternativa al modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo diferente altra processi succionali processi di considera di differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che racconta storie mettendo insieme risorse di differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling in base agli completare e remagne, fino al Video Storytelling, che racconta storie mettendo insieme risorse di differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling in base agli scopi; sarà internativa al modulo di fromatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta soliupare in conscerna dei propria scuola un percorso didiat	Scuola Primaria		dimostrarsi utile a rimodellare i processi	didattico dello storytelling in generale e
Modulo afferente all'azione #15 PNSD Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo 14  ### Costruzione di significati interpretativi della realtà". Il digital storytelling impiega tecnologie digital i ersa motto semplice e alla portata di tutti grazie aggi silviuppo de l'envieta i di esperiare di creazione del importato i consonente la "costruzione di significati interpretativi della realtà". Il digital storytelling impiega tecnologie digital per realizzare narrazioni ipermediali e attualimente al creazione di storie digitali è resa motto semplice e alla portata di tutti grazie aggi silviuppo del Servizi Bassati sul Web (web based) o Applicazioni Web (web based) o Applicazioni Web (web based) o Applicazioni Web (web based) o Maplicazioni Web (web based) o Servizi Bassati sul Web (web based) o Maplicazioni Web (web based) o M			·	, ,
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 della narrazione. Lo storytelling, interessata dello storytelling impiega tecnologie digitali per realizzare narrazioni ipermediale e attaulmente al creazione di storio digitali è resa molto semplice e alla portata tuttut 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.  14 Opzionale  14 Opzionale  14 Opzionale  15 Obbligatorio  15 Obbligatorio  15 Obbligatorio  16 Coding  Il ato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare e informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare e dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare in competenza per progettare e realizzare na darie codingi andi per terativo e di firmaria, non importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più seppris con on importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più a profinata va dello professionali propria suculu un procondi di promatica e di importa città di congettare e deficiente e di derice e di condine di promatica e dell'importanza del coding e della sua p	Modulo afforente		,	
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 e interessata modulo 14  dello storytelling, inteso come insieme di tenciche 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 tenologie 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 application), che consentono, dopo esessi registrati, di realizzare storie utilizzando risorse trovate sul web per arricchire.  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.  Modulo afferente all'azione #15 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli  AD degli I. C in alternativa al modulo 13  della marrazione, altra sincia, ecc. al Visual Storytelling, tipologia che utilizza esclusivamente immagini, fino al Video Storytelling, che racconta storie mettendo insieme risorse di differente natura, testuale, visuale, sonora, filinica, ecc. al Visual Storytelling in base agli scopi; sarà inorte in grado di progettare e nativa si modulo afferente all'asione #17 PNSD  15 Obbligatorio  6 Coding  Il ato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a si viluppare el competenza per progettare un percos didattico dello professionaliti presenti all'interno della rete.  Scuola Primaria Consciente al condigenamente, allo Storymaping, forma di storytelling, che racconta storie mettendo insieme risorse di differente natura, testuale, visuale, sonora, filincia, ecc. al Visual Storytelling che utilizza esclusivamente immagini, fino al Video Storytelling, che racconta storie mettendo insieme risorse di dilitorio della rete.  15 Obbligatorio				
anche la possibilità di veicolare informazioni attraverso un modello condiviso e agibile a tutti. in ambito educativo la pedagogia si è interessata dello storytelling, intesco come insieme di tecniche e strumenti sia narrativi che retorici, per comunicare idee, esperiena d'ari lottre in grado di progettare e ducativo la pedagogia si è interessata dello storytelling, intesco come insieme di recoriche, per comunicare idee, esperiena d'ari lottre in grado di progettare e realizzare nella propria scuola un percorso formativo sull'argomento, anche avadendosi delle professionalit presenti all'interno della rete.  **Costruzione di significati interpretativi della retalità "I 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 del Servizi Basati sul Web (web based) o Applicazioni Web (web based) o 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 arracchirle.  Esistono varie tipologie di storytelling a seconda deli media e dei modelli che si decide di adottare e dei critteri in base ai quali si organizza la narrazione.  14 Opzionale  4 Digital Storytelling  L'utilizzo del Digital Storytelling nella scuola secondaria esplorarne diverse tipologie, dalla  Timeline Storytelling, che racconta allo specifico del Digital Storytelling, che utilizza risorse visive come mappe ed imaggini, utile per feoligaria, che racconta storie mettendo insieme risorse di differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, tipologia che utilizza ascilusivamente imaggini, fino al Video Storytelling, che racconta el modulo potrà essere seguito dagli differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling in base agli sconjo; sar	all azione # 15 PNSD			-
essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo 14    Condiviso e aglibile 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 i permediali e attualimente al reazione di storie digitali è res a molto semplica e alla portata di tutti grazie agli sviluppo del Servizi Basati sul Web (web application), che consentono, dopo essersi registrati, di realizzare storie utilizzando risorse trovate sul web per arriccirile. E sistono 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.  Yutilizzo del Digital Storytelling, ella secondaria esplorarene diverse tipologie, dalla Timeline Storytelling, che raccone allo Storymapping, forma di storytelling, che differente all'autro, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che differente altura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che risorse.  15 Obbligatorio  15 Obbligatorio  15 Obbligatorio  15 Obbligatorio  16 Coding Il alto scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti futuri cittadini. Il modo più sespere seguito dagli servicio dei principa, on conte conoscenza dei principali risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti futuri cittadini. Il modo più sespere seguito dagli servicio dei princia, on attività inortre in grado di progettare e realizzare nella propria scuola un percorso formativo sull'argomento, anarazioni i germani del modulo l'A.D. avrà acquisto consapevolezza del vafore diditatore del ingitali sorio dell'importanza del codinge				
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 e attualmente al creazione di storie digitali e resa molto semplice e alla portata di tutti grazie agli sviluppo dei Servizi Basati sul Web (web based) o Applicazioni Web (web based) o Servizi Basati sul Web (web based) o Mapplicazioni 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.  14 Opzionale  4 Digital Storytelling nella scuola secondaria può spingersi ad esplorarne diverse tipologie, dalla Timeline Storytelling, un contente all'azione # 15 PNSD  7 Importanti dei modulo l'A.D. avrà acquisito consapevolezza del valore didattico dello storytelling in generale narrazioni ordinate cronologicamente, allo Storymapping, forma di storytelling, che raccoma di proprio intermo diversi tipi di risolvere metamona al proprio intermo diversi tipi di risolvere metamona di proprio intermo diversi tipi di risolvere modulo potrà escre seguito dagli di risolvere proplemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice ed ivertenzi di sviluppare il di risolvere proplemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice ed ivertenzi di sviluppare il di risolvere proplemi in modo creativo ed efficiente, qualità ch	Tale modulo potrà		anche la possibilità di veicolare	avrà acquisito inoltre la competenza
alternativa al modulo 14  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 e resa molto semplice e alla portata di tutti grazia agli sviluppo del Servizi Basati sul Web (web based) o Applicazioni Web (web based) o Servizi Basati sul Web (web based) o Servizi Basati sul 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.  14 Opzionale  4 Digital Storytelling (L'utilizzo del Digital Storytelling nella scuola secondaria una proporta de sorie seguito dagli attivita del Digital Storytelling, che utilizza risorse visive come mappe ed immagni, utile per realizzare na la consentativa al modulo 13  Tale modulo potrà essere seguito dagli al transmendi Storytelling, che raccomo di diattico dello storytelling per la scuola secondaria; l'A.D. avrà acquisito inoltre la competenza per progettare un percorso didattico dello storytelling, che raccomo di proprio interno diversi tipi di risolvere mentano di proprio interno diversi tipi di risolvere dei minema di storie mettendo insieme risorse di differente natura, etsule, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che raccomo di proprio interno diversi tipi di risolvere modi al proprio interno diversi tipi di risolvere di proprio interno diversi tipi di risolvere di proprio interno diversi tipi di risolvere proplemi in modo cre	essere seguito dagli		informazioni attraverso un modello	per progettare un percorso didattico
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 motto semplice e alla portata di tutti grazie agli sviluppo dei Servizi Basati sul 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.  14 Opzionale  14 Opzionale  14 Opzionale  15 Opidia Storytelling, che consentono, dopo essersi registrati, di replicatione dei controle di adottare e del criteri in base ai quali si organizza la narrazione.  15 Obbligatorio  15 Obbligatorio  5 Coding  Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta si sviluppare il modulo potrà essere seguito dagli risorvere problemi in modo pretavo e efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semple ce directi modo più semple ce directivo delli sconigio and vilizza esculo aprimaria, non necessario un laboratorio di informatica, de ginito ci suno porta e efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semple ce divernere di sviluppare il di informatica, de semple ce divernere di sviluppare il di risovere problemi in modo pretavo e efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semple ce divernere di sviluppare il di informatica, de semple ce divernere di sviluppare il di informatica, definito anche pensiero competenze logiche e capacità di risovere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più s	A.D degli I.C in		condiviso e agibile a tutti. In ambito	trasversale che utilizzi lo storvtelling:
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 realità". Il digital storytelling impiega tecnologie digitali per realizzare narrazioni ipermediali e attualmente al creazione di storie digitali per realizzare narrazioni o semplice e alla portata di tutti grazie agli sviluppo del 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.  14 Opzionale  4 Digital Storytelling L'utilizzo del Digital Storytelling nella scuola secondaria esplorarne diverse tipologie, dalla Timeline Storytelling, utile per realizzare nali arrazioni ordinate cronologicamente, allo Storymapping, forma di storytelling, ononche conoscenza del principali strumenti per la costruzione di digitali e realizzane malino di differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che si realizza manipolando video e dinserendo al proprio interno diversi tipi di risolvere modulo 13  15 Obbligatorio  15 Obbligatorio  5 Coding Il alto scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aluta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti futuri cittadini. Il modo più sesere seguito dagli diria di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti futuri cittadini. Il modo più sesere seguito dagli informatica, delinito anche pensiero competazo e del efficiente, qualità che sono importanti per tutti futuri cittadini. Il modo più sesere seguito dagli informatica, delinito e di svolupare il disorda valenza didattica, il "A.D. avrà acq	•		_	
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 e 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.  14 Opzionale 4 Digital Storytelling plutile per realizzare all'azione # 15 PNSD attende # 15 PNSD attended #				
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 e ress molto semplice e alla portata di tutti grazie agli sviluppo dei Servizi Basati sul Web (web based) o Applicazioni Web (web based) o Applicazioni 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.  14 Opzionale  4 Digital Storytelling Cutilizzo del Digital Storytelling nella cupia scoula secondaria volue de sesere seguito dagli A.D degli I.C in Transmedia Storytelling, che utilizza risorie mettendo insieme risorse di offferente natura, testuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che utilizza disciplinari o multidisciplinari che utilizza disciplinari o multidisciplinari che utilizza esciplando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risore problemi in modo creativo ed dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare computazionale, aiuta a sviluppare computazionale, aiuta a sviluppare computazionale, aiuta a sviluppare in dell'imformatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare computazionale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare computazionale, aiuta a sviluppare in percondo al propria scuola un percorso formatico una chiara cognizione dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare in percondo avalenza didattica; l'A.D. avrà caudistico dello storytelling che	modulo 14			
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 e 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 del media e dei modelli che si decide di adottare e dei criteri in base ai quali si organizza la narrazione.  14 Opzionale  14 Opzionale  15 Opzionale  15 Opzionale  16 Opzionale  17 Imeline Storytelling, utile per realizzare all'azione # 15 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli  Tale modulo 3  18 Opzionale  19 Opzionale  10 Opzionale  10 Opzionale  10 Opzionale  10 Opzionale  11 Opzionale  12 Opzionale  13 Opzionale  14 Opzionale  15 Obbligatorio  15 Obbligatorio  15 Obbligatorio  16 Ocding  18 Latrumine del modulo l'A.D. avrà acquisito consapevolezza del valore didattico dello storytelling in generale nello specifico del Digital Storytelling acquisito consapevolezza del valore didattico dello storytelling in generale nello specifico del Digital Storytelling strumenti per la costruzione di digital storytelling per la scuola secondaria; l'A.D. avrà acquisito inoltre la competenza per progettare un percor didattico dello storytelling, che racconta storie mettendo insieme risorse di differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che racconta storie mettendo insieme risorse di differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che racconta storie mettendo insieme risorse di differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che racconta storytelling, che racconta storie mettendo insieme risorse di differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytellin				
"Costruzione di significati interpretativi della realtà". Il digital storytelling impiega tecnologie digitali per realizzare narrazioni ipermediali e attualmente al creazione di storie digitali per se molto semplice e alla portata di tutti grazie agli sviluppo dei Servizi Basati sul Web (web based) o Applicazioni), 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.  14 Opzionale  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 per la scuola secondaria; Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in Transmedia Storytelling, che utilizza risorse visive come mappe ed immagini, titile per Geografia ed Arte, dal Artenativa al modulo 13  Tale modulo 13  Coding Il ato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capazità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti futuri cittadini. Il modo più sessere seguito dagli semplice e divertente di sviluppare ii per tutti futuri cittadini. Il modo più sessero seguito dagli semplice e divertente di sviluppare ii per tutti diruri cittadini. Il modo più sessoro a sittoria di modulo potrà essere seguito dagli semplice e divertente di sviluppare ii per sitto che per praticara il coding, soprattutto nella scuola primaria, non necessario un laboratorio di semplice e divertente di sviluppare ii promatica, ma esistono attività in contratica per progenti dell'importanza eli coding.				-
della realtà". Il digital storytelling impiega tecnologie digitali per realizzare narrazioni i permediali 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 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 del media e dei modelli che si decide di adottare de di criteri in base ai quali si organizza la narrazione.  14 Opzionale  14 Opzionale  15 Opsionale  15 PNSD  Al termine del modulo l'A.D. avrà acquisito consapevolezza del valore didattico dello storytelling, en esisteno del principali strumenti per la costrucione di digital storytelling, che esi realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  5 Coding  Il ato scientifico-culturale dell'inpormatica, 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 senze sere seguito dagli  Tale modulo potrà essere seguito dagli  soluti di risorse.			conoscenze, in quanto consente la	presenti all'interno della rete.
impiega tecnologie digitali per realizzare narrazioni ipermediali e atualmente 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.  14 Opzionale  14 Digital Storytelling  L'utilizzo del Digital Storytelling nella scuola secondaria può spingersi ad esplorame diverse tipologie, dalla  Timeline Storytelling, utile per realizzare narrazioni ordinate cronologicamente, allo Storymapping, forma di storytelling strumenti per ale costruzione di digital storytelling, che asserse seguito dagli  A.D degli I.C in  Tale modulo 13  Tobbligatorio  Coding  Il ato scientifico-culturale  dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenza elogiche e capacità di inorrea diverse i licologie, gorativo nanche pansiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di inorrea didattica; l'A.D. avrà acquisito consapevolezza del racconta storie mettendo insieme risorse di differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  6 Coding  Il lato scientifico-culturale  dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di increa capa			"costruzione di significati interpretativi	
impiega tecnologie digitali per realizzare narrazioni ipermediali e atualmente 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.  14 Opzionale  14 Digital Storytelling  L'utilizzo del Digital Storytelling nella scuola secondaria può spingersi ad esplorame diverse tipologie, dalla  Timeline Storytelling, utile per realizzare narrazioni ordinate cronologicamente, allo Storymapping, forma di storytelling strumenti per ale costruzione di digital storytelling, che asserse seguito dagli  A.D degli I.C in  Tale modulo 13  Tobbligatorio  Coding  Il ato scientifico-culturale  dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenza elogiche e capacità di inorrea diverse i licologie, gorativo nanche pansiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di inorrea didattica; l'A.D. avrà acquisito consapevolezza del racconta storie mettendo insieme risorse di differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  6 Coding  Il lato scientifico-culturale  dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di increa capa			della realtà". Il digital storvtelling	
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 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.  14 Opzionale  4 Digital Storytelling L'utilizzo del Digital Storytelling nella scuola secondaria può spingersi ad esplorarne diverse tipologie, dalla Timeline Storytelling, utile per realizzare nall'azione # 15 PNSD (alimentativa al modulo 13)  Tale modulo potrà essere seguito dagli and ternativa al modulo 13  Tale modulo 13  Tale modulo afferente alizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  Coding Il ato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze deficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il			, ,	
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.  14 Opzionale  4 Digital Storytelling L'utilizzo del Digital Storytelling nella scuola secondaria può spingersi ad esplorarne diverse tipologie, dalla Timeline Storytelling, tipole per realizzare narrazioni ordinate cronologicamente, allo Storymapping, forma di storytelling strumenti per la costruzione di digital storytelling per la scuola secondaria; l'A. D avrà acquisito consapevolezza del valore didattico dello storytelling in generale narrazioni ordinate cronologicamente, allo Storymapping, forma di storytelling per la scuola secondaria; l'A. D. avrà acquisito inoltre la competenza per progettare un percor didattici disciplinari o multidisciplinari che utilizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  15 Obbligatorio  6 Coding Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenza genero dell'importanza del coding e della sua profonda valenza didattica; l'A.D. avrà inclusio consapevolezza del rinolo più semplice e divertente di sviluppare i risolvere problemi in modo pria essere seguito dagli semplice e divertente di sviluppare i per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare i informatica, ma esistono attività informatica, ma esistono attività				
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.  14 Opzionale  4 Digital Storytelling Utilizzo del Digital Storytelling nella scuola secondaria 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, che asi realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  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 informatica, ane asistono attività informatica, ane asistono attività informatica, ane asistono attività				
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.  14 Opzionale  14 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 steri per realizzare narrazioni ordinate cronologicamente, allo Storymapping, forma di storytelling strumenti per la costruzione di digital strumenti per la costruzione di districi disciplinari o multidisciplinari che utilizza ne di stroytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  6 Coding Il lato scientifico-culturale dell'imformatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenza del coding e della sua profonda valenza didattica; I/A.D. avrà acquisito una chiara cognizione dell'importanza del coding e della sua profonda valenza didattica; I/A.D. avrà acquisito una chiara cognizione dell'importanza del coding e della sua profonda valenza didattica; I/A.D. avrà acquisito una chiara cognizione dell'importanza del coding e della sua profonda valenza didattica; I/A.D. avrà acquisito				
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.  14 Opzionale  14 Digital Storytelling  L'utilizzo del Digital Storytelling nella scuola secondaria 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, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  15 Obbligatorio  6 Coding  Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze legiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e diverente di sviluppare ii				
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.  14 Opzionale  14 Opzionale  15 Opigital Storytelling puri la scuola secondaria può spingersi ad esplorarne diverse tipologie, dalla Timeline Storytelling, utile per realizzare narrazioni ordinate cronologicamente, allo Storymapping, forma di storytelling per la scuola secondaria; l'A.D. avrà acquisito inoltre la competenza dei principali strumenti per la costruzione di digital storytelling per la scuola secondaria; l'A.D. avrà acquisito inoltre la competenza per progettare un percor didattici disciplinari o multidisciplinari alternativa al modulo 13  Tale modulo 13  Tale modulo potrà essere seguito dagli si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  6 Coding II 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 diverente di sviluppare ii informatica, ma esistono attività semplice e diverente di sviluppare ii informatica, ma esistono attività			sviluppo dei Servizi Basati sul Web (web	
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.  14 Opzionale  4 Digital Storytelling L'utilizzo del Digital Storytelling nella scuola secondaria Modulo afferente all'azione # 15 PNSD  Modulo afferente all'azione # 15 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli modulo 13  Pobbligatorio  Forma di storytelling, utile per realizzare altrantiva al modulo 13  Pobbligatorio  Forma di storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  Pobbligatorio  Forma di storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  Pobbligatorio  Forma di storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  Pobbligatorio  Forma di storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  Pobbligatorio  Formatica, definito anche pensiero competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più sespere seguito dagli essero seguito dagli essero seguito dagli  Al termine del modulo l'A.D. avrà acquisito consapevolezza del valore acquisito consapevolezza del valore acquista consapevolezza del valore acquisto consapevolezza del valore acquista consapevolezza del valore acquiste consoapevolezza del valore acquista consapevolezza del valore acquiste consoapevolezza del valore acquiste dell'inform			based) o Applicazioni Web (web	
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.  14 Opzionale  4 Digital Storytelling L'utilizzo del Digital Storytelling nella scuola secondaria Modulo afferente all'azione # 15 PNSD  Modulo afferente all'azione # 15 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo 13  Tobbligatorio  Formatica, per puntazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risorse.  Al termine del modulo l'A.D. avrà acquisito consapevolezza del valore didattico dello storytelling in generale nello specifico del Digital Storytelling, nonché conoscenza dei principali strumenti per la costruzione di digital strumenti per la costruzione di distrumenti per la costruzio			application), che consentono, dopo	
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.  14 Opzionale  14 Digital Storytelling L'utilizzo del Digital Storytelling nella scuola secondaria Scuola secondaria  Scuola secondaria  Modulo afferente all'azione # 15 PNSD Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo 13  Tole modulo 14  Tole modulo 15  Tole modulo 15  Tole modulo 15  Tole modulo 15  Tole modulo 16  Tole modulo 26  Tole modulo 27  Tole modulo 27  Tole modulo 28  Tole modulo 29  Tole modulo 29  Tole modulo 29  Tole modulo 29  Tole modulo 20  Tole mod				
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.  14 Opzionale  4 Digital Storytelling L'utilizzo del Digital Storytelling nella scuola secondaria Scuola secondaria Modulo afferente all'azione # 15 PNSD Importativa al modulo 13  Al termine del modulo l'A.D. avrà acquisito consapevolezza del valore didattico dello storytelling in generale nello specifico del Digital Storytelling, nonché conoscenza dei principali strumenti per la costruzione di digital Storytelling che utilizza risorse visive come mappe ed immagini, utile per Geografia ed Arte, dal A.D degli I.C in alternativa al storie mettendo insieme risorse di differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  15 Obbligatorio  16 Coding Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare i modulo potrà essere seguito dagli Tale modulo potrà essere seguito dagli  18 acquisito consapevolezza del valore diattico dello storytelling, nonché conoscenza dei principali strumenti per la costruzione di digital Storytelling, nonché conoscenza dei principali strumenti per la costruzione di digital storytelling, nonché conoscenza dei principali strumenti per la costruzione di digital storytelling, nonché conoscenza dei principali strumenti per la costruzione di distrorytelling, nonché conoscenza dei principali in alternativa al mercani per Geografia de Arte, dal Cando di storytelling in conché conoscenza dei principali in alternativa al differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che utilizza esclusivamente immagini, fino al Video Storytelling, che utilizza nella propria scuola un percorso formativo sull'argomento, anche avvalendosi delle professionaliti presenti all'interno della rete.  15 Obbligatorio  15 Obbligator			_	
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.  14 Opzionale  Scuola secondaria  Scuola secondaria  Scuola secondaria  Modulo afferente  all'azione # 15 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli  modulo 13  Tobbligatorio  Coding  Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, alitra 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  Al termine del modulo l'A.D. avrà acquisito consapevolezza del valore didattico dello storytelling in generale acquisito consapevolezza dei valore vidiattico dello storytelling in ello 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 percor didattici disciplinari o multidisciplinari o multidisciplinari storie mettendo insieme risorse di diattica disciplinari o multidisciplinari o multidisciplinari storie mettendo insieme risorse di diattica dello storytelling, che racconta didattici disciplinari o multidisciplinari storie mettendo insieme risorse di diattica percorso formativo sull'argomento, anche avvalendosi delle professionaliti presenti all'interno della rete.  15 Obbligatorio  Coding Il lato scientifico-culturale dell'impormatica, 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				
seconda dei media e dei modelli che si decide di adottare e dei criteri in base ai quali si organizza la narrazione.  14 Opzionale  14 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, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  Scuola Primaria  Scuola Primaria  Scuola dei media e dei modelli rich base ai quali si organiza la narrazione.  Al termine del modulo I'A.D. avrà acquisito consapevolezza del valore didattico dello storytelling in penerale competenza per profici a equisito consapevolezza del valore didattico dello storytelling in penerale 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 percor didattici disciplinari o multidisciplinari o				
decide di adottare e dei criteri in base ai quali si organizza la narrazione.  14 Opzionale  Digital Storytelling L'utilizzo del Digital Storytelling nella scuola secondaria 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, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  Coding Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  deficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più informatica, ma esistono attività informatica, ma esistono attività informatica, ma esistono attività				
Quali si organizza la narrazione.				
Al termine del modulo l'A.D. avrà acquisito consapevolezza del valore scondaria 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 imagini, utile per Geografia ed Arte, dal A.D degli i.C in alternativa al modulo 13			decide di adottare e dei criteri in base ai	
Scuola secondaria  Scuola secondaria può spingersi ad esplorarme diverse tipologie, dalla nello specifico del Digital Storytelling, nenché conoscenza dei principali storytelling, nonché conoscenza dei principali storytelling all'azione # 15 PNSD  Modulo afferente all'azione # 15 PNSD  Al termine del modulo potrà essere seguito dagli  A.D degli I.C in alternativa al modulo 13  Modulo 13  Coding  Scuola Primaria  L'utilizzo del Digital Storytelling nella scuola secondaria prime prime sporta dei principali storytelling, che reacconta 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 realizzar nella propria scuola un percorso formativo sull'argomento, anche avvalendosi delle professionaliti presenti all'interno della rete.  15 Obbligatorio  6 Coding  Scuola Primaria  Scuola Primaria  Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli  scuola secondaria può spingersi ad esplorage divatore dividatico dello storytelling, nello specifico del Digital Storytelling, nonché conoscenza dei principali sturmenti per la costruzione di gistal storytelling, che racconta storytelling, che racconta storytelling, che racconta didittici disciplinari o multidisciplinari che utilizza resula storytelling, che racconta storie mettendo insieme risorse di didfferente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che racconta storytelling per la scuola secondaria; l'A.D. avrà acquisito inoltre la competenza per progettare un percor didattici disciplinari o multidisciplinari che utilizza resula propria scuola un percorso formativo sull'argomento, anche avvalendosi delle professionaliti presenti all'interno della rete.  15 Obbligatorio  6 Coding Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze per progettare un percor didattici disciplinari o ch			quali si organizza la narrazione.	
Scuola secondaria  Scuola secondaria  Scuola secondaria può spingersi ad esplorarne diverse tipologie, dalla  Timeline Storytelling, utile per realizzare narrazioni ordinate cronologicamente, allo Storymapping, forma di storytelling strumenti per la costruzione di digital storytelling per de didattico dello storytelling, nonché conoscenza dei principali strumenti per la costruzione di digital storytelling che utilizza risorse visive come mappe ed immagini, utile per Geografia ed Arte, dal Transmedia Storytelling, che racconta atternativa al modulo 13  Modulo 13  Modulo 13  Modulo afferente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, tipologia che utilizza esclusivamente immagini, fino al Video Storytelling, che si realizzar nella propria scuola un chiara cognizione dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare  Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  L'utilizzo del Digital Storytelling, challa esploraçia ad chellos scorytelling in costructione di didattico dello storytelling, nonché conoscenza dei principali strumenti per la costruzione di gistal storytelling, nonché conoscenza dei principali strumenti per la costruzione di gistal storytelling, nonché conoscenza dei principali strumenti per la costruzione di gistal storytelling, nonché conoscenza dei principali strumenti per la costruzione di gistal storytelling, che racorna de costruzione di gistal storytelling, che racorna de racora competenza e per progettare un percor didattici disciplinari o multidisciplinari che utilizza realizzare nella propria scuola un realizzare nella propria scuola un realizzare nella propria scuola un achiara cognizione dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare de dell'informatica, definito anche pensiero 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 informatica, ma esistono attività	14 Opzionale	4	Digital Storytelling	Al termine del modulo l'A.D. avrà
Scuola secondaria scuola secondaria può spingersi ad esplorarne diverse tipologie, dalla Timeline Storytelling, utile per realizzare narrazioni ordinate cronologicamente, allo Storymapping, forma di storytelling per la costruzione di digital storytelling per la costruzione di didattici disciplinari o multidisciplinari che utilizza escusivamente immagini, fino al Video Storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  15 Obbligatorio  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 informatica, ma esistono attività	•		L'utilizzo del Digital Storytelling nella	acquisito consapevolezza del valore
modulo afferente all'azione # 15 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo 13  Tipologia che utilizza risorse visive come mappe ed immagini, utile per Geografia ed Arte, dal differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che utilizza esclusivamente immagini, fino al Video Storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  TS Obbligatorio  Scuola Primaria  Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  di alternativa dessere seguito dagli  Finale modulo potrà essere seguito dagli  all'azione # 17 PNSD  esplorarne diverse tipologie, dalla Timeline Storytelling, utile per realizzare nappe ed immagini, fino al Video Storytelling, che racconta storie mettendo insieme risorse di differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che utilizza o 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 professionaliti presenti all'interno della rete.  15 Obbligatorio  G 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 informatica, ma esistono attività	Scuola secondaria			
Modulo afferente all'azione # 15 PNSD all'azione # 16 PNSD all'azione # 17 PNSD all are adulo potrà essere seguito dagli all'azione # 17 PNSD all are adulo potrà all'azione # 16 PNSD all are adulo potrà all'azione # 17 PNSD all a competenze logiche and recoratione de didattici disciplinari o multidisciplinari on multidisciplinari on multidisciplinari on multidisciplinari on multidisciplinari on multidisciplinari on multidisc	Scaola Sccolladila			
all'azione # 15 PNSD  narrazioni ordinate cronologicamente, allo Storymapping, forma di storytelling che utilizza risorse visive come mappe ed immagini, utile per Geografia ed Arte, dal A.D degli I.C in alternativa al modulo 13  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.  15 Obbligatorio  Coding Il lato scientifico-culturale Scuola Primaria  Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  Al termine del modulo l'A.D. avrà acquisito inoltre la competenza per progettare un percor didattici disciplinari o multidisciplinari che utilizzino differenti tipologie di storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  Al termine del modulo l'A.D. avrà acquisito inoltre la competenza per progettare un percor didattici disciplinari o multidisciplinari che utilizza esclusivamente realizzaro nella propria scuola un percorso formativo sull'argomento, anche avvalendosi delle professionaliti presenti all'interno della rete.  Tale modulo potrà essere seguito dagli  storytelling per la scuola secondaria; l'A.D. avrà acquisito inoltre la competenza per progettare un percor didattici disciplinari o multidisciplinari che utilizza esclusivamente realizzare nella propria scuola un percorso formativo sull'argomento, anche avvalendosi delle professionaliti presenti all'interno della rete.  Al termine del modulo l'A.D. avrà acquisito una chiara cognizione 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 soprattutto nella scuola primaria, non necessario un laboratorio di informatica, ma esistono attività	NA - dud CC t -			
allo Storymapping, forma di storytelling che utilizza risorse visive come mappe ed immagini, utile per Geografia ed Arte, dal Transmedia Storytelling, che racconta alternativa al modulo 13 differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio 6 Coding Il lato scientifico-culturale Scuola Primaria dell'informatica, definito anche pensiero competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti Tale modulo potrà essere seguito dagli storyte di storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi 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				
che utilizza risorse visive come mappe ed immagini, utile per Geografia ed Arte, dal Transmedia Storytelling, che racconta storie mettendo insieme risorse di didattici disciplinari o multidisciplinari o che utilizzino differenti tipologie di storytelling, che utilizza esclusivamente immagini, fino al Video Storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  15 Obbligatorio  15 Obbligatorio  15 Coding Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenza per progettare un percor didattici disciplinari o multidisciplinari o 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 professionaliti presenti all'interno della rete.  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 necessario un laboratorio di informatica, ma esistono attività	all'azione # 15 PNSD			
immagini, utile per Geografia ed Arte, dal A.D degli I.C in alternativa al modulo 13  modulo 13  alternativa al modulo 13  modulo 13  alternativa al modulo 13  modulo 14  modulo 15  modulo 15  modulo 16  modulo 17  modulo 17  modulo 18  modulo 18  modulo 19  modulo 20  modulo 21  modul			allo Storymapping, forma di storytelling	storytelling per la scuola secondaria;
immagini, utile per Geografia ed Arte, dal A.D degli I.C in alternativa al modulo 13  modulo 13  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.  Todding Il lato scientifico-culturale Scuola Primaria  Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  Immagini, utile per Geografia ed Arte, dal Transmedia Storytelling, che racconta storie mettendo insieme risorse di 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 professionalit presenti all'interno della rete. risorse.  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 necessario un laboratorio di informatica, ma esistono attività	Tale modulo potrà		che utilizza risorse visive come mappe ed	l'A.D. avrà acquisito inoltre la
A.D degli I.C in alternativa al modulo 13  Transmedia Storytelling, che racconta storie mettendo insieme risorse di differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che immagini, fino al Video Storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  Coding Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli  Transmedia Storytelling, che racconta 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 professionalit presenti all'interno della rete.  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 necessario un laboratorio di semplice e divertente di sviluppare il	-			competenza per progettare un percorsi
alternativa al modulo 13  storie mettendo insieme risorse di differenti tipologie di storytelling, 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.  15 Obbligatorio  Coding Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli  storie mettendo insieme risorse di 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 professionaliti presenti all'interno della rete.  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 necessario un laboratorio di informatica, ma esistono attività				
differente natura, testuale, visuale, sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, inoltre in grado di progettare e realizzare nella propria scuola un percorso formativo sull'argomento, anche avvalendosi delle professionaliti presenti all'interno della rete.  15 Obbligatorio  Coding Il lato scientifico-culturale Scuola Primaria  Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  differente natura, testuale, visuale, storytelling in base agli scopi; sarà inoltre in grado di progettare e realizzare nella propria scuola un percorso formativo sull'argomento, anche avvalendosi delle professionaliti presenti all'interno della rete.  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, efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più necessario un laboratorio di informatica, ma esistono attività	_			
sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, tipologia che utilizza esclusivamente immagini, fino al Video Storytelling, che si realizzar manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  Coding Il lato scientifico-culturale Scuola Primaria  Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  Sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, the tipologia che utilizza esclusivamente realizzare nella propria scuola un percorso formativo sull'argomento, anche avvalendosi delle professionaliti presenti all'interno della rete.  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 per tutti i futuri cittadini. Il modo più necessario un laboratorio di sessere seguito dagli  sonora, filmica, ecc. al Visual Storytelling, che realizzare nella propria scuola un percorso formativo sull'argomento, anche avvalendosi delle professionaliti presenti all'interno della rete.  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 necessario un laboratorio di informatica, ma esistono attività				· -
tipologia che utilizza esclusivamente immagini, fino al Video Storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  Coding Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli  tipologia che utilizza esclusivamente realizzare nella propria scuola un percorso formativo sull'argomento, anche avvalendosi delle professionalit presenti all'interno della rete.  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 necessario un laboratorio di semplice e divertente di sviluppare il informatica, ma esistono attività	modulo 13			
immagini, fino al Video Storytelling, che si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  Coding Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli  immagini, fino al Video Storytelling, che percorso formativo sull'argomento, anche avvalendosi delle professionaliti presenti all'interno della rete.  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 necessario un laboratorio di informatica, ma esistono attività			•	
si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  Coding Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli  si realizza manipolando video ed inserendosi delle professionaliti presenti all'interno della rete.  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 necessario un laboratorio di semplice e divertente di sviluppare il informatica, ma esistono attività			tipologia che utilizza esclusivamente	realizzare nella propria scuola un
si realizza manipolando video ed inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  Coding Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli  si realizza manipolando video ed inserendosi delle professionaliti presenti all'interno della rete.  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 necessario un laboratorio di informatica, ma esistono attività			immagini, fino al Video Storytelling, che	percorso formativo sull'argomento,
inserendo al proprio interno diversi tipi di risorse.  15 Obbligatorio  Coding Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli  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 necessario un laboratorio di informatica, ma esistono attività				
risorse.  Coding Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare Modulo afferente all'azione # 17 PNSD Tale modulo potrà essere seguito dagli  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 necessario un laboratorio di informatica, ma esistono attività			•	
15 Obbligatorio  Coding Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare Modulo afferente all'azione # 17 PNSD Tale modulo potrà essere seguito dagli  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 per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il  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 necessario un laboratorio di informatica, ma esistono attività				presenti dii interno della rete.
Scuola Primaria  Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli  Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed pefficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il  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 necessario un laboratorio di informatica, ma esistono attività	45.01111			41
Scuola Primaria  dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare  Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli  dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed pefficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il  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 necessario un laboratorio di informatica, ma esistono attività	15 Obbligatorio	6		
Modulo afferente  all'azione # 17 PNSD  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 essere seguito dagli  computazionale, aiuta a sviluppare inoltre acquisito consapevolezza del fatto che per praticare il coding, soprattutto nella scuola primaria, non necessario un laboratorio di informatica, ma esistono attività				
Modulo afferente  all'azione # 17 PNSD  competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più sessere seguito dagli  competenze logiche e capacità di fatto che per praticare il coding, soprattutto nella scuola primaria, non necessario un laboratorio di informatica, ma esistono attività	Scuola Primaria		dell'informatica, definito anche pensiero	dell'importanza del coding e della sua
Modulo afferente  all'azione # 17 PNSD  competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più sessere seguito dagli  competenze logiche e capacità di fatto che per praticare il coding, soprattutto nella scuola primaria, non necessario un laboratorio di informatica, ma esistono attività			computazionale, aiuta a sviluppare	profonda valenza didattica; l'A.D. avrà
all'azione # 17 PNSD risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più necessario un laboratorio di sessere seguito dagli semplice e divertente di sviluppare il informatica, ma esistono attività	Modulo afferente			
efficiente, qualità che sono importanti soprattutto nella scuola primaria, non per tutti i futuri cittadini. Il modo più necessario un laboratorio di sessere seguito dagli semplice e divertente di sviluppare il informatica, ma esistono attività				
Tale modulo potràper tutti i futuri cittadini. Il modo piùnecessario un laboratorio diessere seguito daglisemplice e divertente di sviluppare ilinformatica, ma esistono attività	an ations # 17 PNSD			
essere seguito dagli semplice e divertente di sviluppare il informatica, ma esistono attività				
			semplice e divertente di sviluppare il	
A.D degli I.C in pensiero computazionale è attraverso la cosidette "wireless" da poter svolgere	A.D degli I.C in		pensiero computazionale è attraverso la	cosidette "wireless" da poter svolgere







MINCASA	,	Via Marcello Marini, 33-35 - 60129 An	CONA - 161 +39 07 1 2005000 - FAX +39
alternativa al modulo 16	di pr cc us pr Si te sp ch in	rogrammazione (coding ) in un contesto i gioco. Insegnare ai bambini a rogrammare, significa non solo onsegnare loro un'opportunità e una ompetenza, un linguaggio che potranno sare nel loro futuro, ma anche romuovere un modo di essere. ignifica accompagnarli nell'uso delle ecnologie e della rete, facendo loro perimentare le potenzialità dei mezzi he hanno a disposizione, dando loro la ossibilità di essere curiosi e creativi, di mparare divertendosi, di vivere la ecnologia 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.
Scuola Secondaria  Modulo afferente all'azione # 17 PNSD  Tale modulo potrà essere seguito dagli A.D degli I.C in alternativa al modulo 15	Nicco	della scuola secondaria il pensiero omputazionale fa riferimento ad un asieme di saperi, concettuali e netodologici, e di capacità di ontestualizzazione applicativa che evono diventare patrimonio di tutti. aper usare il pensiero computazionale in una pluralità di contesti - negli aspetti cientifici, sociali e applicativi - permette i sperimentarne appieno le potenzialità, limiti e le implicazioni sociali e di ittadinanza attiva. Lo sviluppo del ensiero computazionale, in questo egmento dell'istruzione, fornisce un pparato concettuale che permette di flettere su e/o modellare una ostruzione intessendo un rapporto tra in progetto e la sua realizzazione. La ostruzione di questa capacità può ontribuire a favorire lo sviluppo di lementi di progettualità anche in ambiti isciplinari diversi da quello informatico. oding e pensiero computazionale ossono contribuire ad apprendere trategie di: risoluzione di problemi, rogettazione 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 Pi	romuovere l'imprenditorialità digitale, romuovere 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	Le ch m	TEAL - Technology Enabled Active earning. Il TEAL è un approccio didattico he coniuga spazio, arredi, tecnologie e netodologie di apprendimento attivo. E' tato 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;







MINCASA		via iviarcello iviarini, 33-35 - 60129 An	cona - Tel +39 0/1 2805086 - Fax +39 0
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 "handson", 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.