



# Animatore digitale



PROGRAMMA ANALITICO D'ESAME

# Animatore digitale



## Sommario

<b>PRESUPPOSTI NORMATIVI</b>	<b>3</b>
I sistemi di classificazione dei corsi	3
Il DigComp Framework	3
I livelli di padronanza	4
Livelli di apprendimento EQF	4
Rispondenza agli obiettivi dell'Agenda 2030	5
<b>I CORSI IDCERT</b>	<b>6</b>
Corsi per le competenze digitali	6
Corsi per altri tipi di competenze	6
Chi è l'Animatore digitale	7
Obiettivi del corso	7
Ottenimento della certificazione	8
Destinatari	8
<b>IL PROGRAMMA ANALITICO</b>	<b>9</b>
MODULO 1	9
Alfabetizzazione su informazioni e dati	9
MODULO 2	10
Comunicazione e collaborazione	10
MODULO 3	12
Creazione di contenuti digitali	12
MODULO 4	13
Sicurezza	13
MODULO 5	14
Apprendimento Significativo e Collaborativo	14
MODULO 6	15
Software e strumenti della LIM	15
MODULO 7	15
Nuove strategie e metodologie didattiche	15
MODULO 8	16
La didattica inclusiva e le APP	16
MODULO 9	17
La programmazione informatica	18

## PRESUPPOSTI NORMATIVI

IDCERT per la produzione dei suoi corsi si ispira alle più recenti disposizioni europee nell'ambito della formazione con l'intento di fornire un'alta qualità formativa ed una corrispondente omogeneità di metodo tali da permettere a tutti coloro che seguono i suoi corsi e conseguono le sue certificazioni o attestazioni di poter spendere le competenze ed i titoli acquisiti con la certezza di spendibilità a livello europeo.

### I sistemi di classificazione dei corsi

IDCERT in rispondenza ai più moderni e riconosciuti sistemi di valutazione delle competenze classifica i suoi corsi secondo i parametri espressi dal DigComp, dal quadro tecnico del sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale (ECVET). Riconosce, inoltre, come i valori della conoscenza e delle competenze possano avere un impatto positivo verso il raggiungimento degli obiettivi previsti dalla "Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile".

### Il DigComp Framework

Il *DigComp*, nelle sue evoluzioni, rappresenta lo strumento attraverso il quale l'Europa intende fornire le linee guida per la formazione digitale per il cittadino, il lavoro e l'impresa.

Il *DigComp Framework* è stato sviluppato attraverso un ampio processo di analisi e confronto di quadri e modelli esistenti di competenze ICT, alfabetizzazione digitale, informazione e alfabetizzazione mediatica, per citarne solo alcuni.

Il *DigComp Framework* viene utilizzato per valutare, riconoscere e certificare i risultati di apprendimento delle competenze digitali.

Questo riconoscimento è importante sia per coloro che desiderano dimostrare già di avere competenze digitali sia per coloro che sono interessati a formarsi.

Per sintetizzare gli aspetti più salienti, il *DigComp* articola la sua strutturazione in 5 dimensioni:

**Dimensione 1:** Aree di competenze individuate come facenti parte delle competenze digitali.

**Dimensione 2:** Descrittori delle competenze e titoli pertinenti a ciascuna area.

**Dimensione 3:** Livelli di padronanza per ciascuna competenza.

**Dimensione 4:** Conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza.

**Dimensione 5:** Esempi di utilizzo sull'applicabilità della competenza per diversi scopi.

Per maggiori approfondimenti sul *DigComp* riferirsi [qui](#).

Secondo questo schema IDCERT costruisce i syllabus, l'articolazione ed il sistema di valutazione dei suoi corsi.

### I livelli di padronanza

Ciascun livello rappresenta un gradino in più nell'acquisizione da parte dei cittadini delle competenze in base alla sfida cognitiva, alla complessità delle attività che possono gestire e alla loro autonomia nello svolgimento dell'attività.

Sulla base di questo metodo IDCERT classifica i suoi corsi secondo il seguente *Proficiency level*:



### Livelli di apprendimento EQF

L'EQF è un quadro basato sui risultati dell'apprendimento articolato su 8 livelli per tutti i tipi di qualificazioni, che funge da strumento di "traduzione" tra i diversi quadri nazionali delle qualificazioni.

I valori espressi da 1 ad 8 sono la combinazione coerente dei risultati di apprendimento, che possono essere valutati e validati autonomamente. I risultati dell'apprendimento sono suddivisi in *conoscenze*, *abilità* e *competenze* che corrispondono ad azioni attraverso le quali l'individuo dimostra di padroneggiare le competenze acquisite, in base a determinati criteri di performance e condizioni contestuali.

IDCERT classifica i suoi corsi indicandone il valore EQF.

## Rispondenza agli obiettivi dell'Agenda 2030

“[Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile](#)” è un programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità sottoscritto nel settembre 2015 dai governi dei 193 Paesi membri dell'ONU. Essa ingloba 17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile – *Sustainable Development Goals, SDGs* – in un grande programma d'azione per un totale di 169 *target* o traguardi. I Paesi si sono impegnati a raggiungere gli obiettivi previsti entro il 2030.

IDCERT sposa pienamente la strategia europea per lo sviluppo sostenibile dando il suo contributo nell'ambito della formazione ed in particolare per quella digitale.

I percorsi formativi di IDCERT propongono l'acquisizione di conoscenze e competenze che possono contribuire ai processi di empowerment delle persone e quindi al potenziamento delle loro capacità di resilienza che, nei nuovi scenari disegnati dall'*Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile*, trovano una loro piena collocazione. La partecipazione e l'appoggio di IDCERT a progetti ed iniziative valoriali in ambito sociale, ambientale ed economico aggiungono e rafforzano la sua aderenza a quegli obiettivi previsti dall'*Agenda* con un particolare focus su alcuni di essi.



## I CORSI IDCERT

La certificazione IDCERT, così come le sue attestazioni, diventano titoli da aggiungere sul proprio CV, su LinkedIn, su Facebook ecc. a dimostrazione di essere in possesso di determinate competenze richieste dal mercato del lavoro.

### Corsi per le competenze digitali

I corsi che rilasciano la **certificazione IDCERT** sono in linea con il *DigComp Framework*.

Il Framework DigComp viene utilizzato in tre domini principali in cui la competenza digitale è sempre più importante:

- **Formazione scolastica e formazione in generale.**  
Il quadro normativo trova applicazione nell'istruzione a tutti i livelli, a partire dalla scuola, dove contribuisce ai risultati scolastici e al benessere dei bambini e i giovani.
- **Apprendimento permanente e inclusione.**  
La competenza digitale è importante nella vita di tutti i giorni e la mancanza di tale competenza può esacerbare la condizione di chi è già in posizione di svantaggio o addirittura può contribuire all'esclusione sociale.
- **Occupazione e lavoro.**  
La competenza digitale oggi è necessaria per un'ampia varietà di profili professionali e nel mondo del lavoro.

### Corsi per altri tipi di competenze

Come già chiarito poc'anzi, IDCERT abbraccia in pieno la nuova filosofia europea sulla formazione che mira a fornire competenze classificabili e valutabili secondo criteri certi e condivisi. Alla luce di questo, IDCERT classifica tutti i suoi corsi non strettamente legati alle conoscenze digitali mutuando la medesima strutturazione prevista dal *DigComp*, rispettandone comunque i principi generali ove non fosse possibile una perfetta corrispondenza al framework a seguito della diversità delle materie trattate.

## Chi è l'Animatore digitale

L'animatore coordina la diffusione dell'innovazione a scuola e le attività del PNSD anche previste nel piano nel Piano Triennale dell'Offerta Formativa della propria scuola. Si tratta, quindi, di una figura di sistema e non un supporto tecnico (su questo, infatti, il PNSD prevede un'azione dedicata la #26).

Il suo profilo (cfr. azione #28 del PNSD) è rivolto a:

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

## Obiettivi del corso

IDCERT **Animatore Digitale** è un percorso di **nove moduli** di competenza che fornisce le abilità necessarie per poter fare da facilitatore dell'innovazione e delle tecnologie digitali a scuola.

Come previsto dal PNSD (Piano Nazionale per la Scuola Digitale), quella dell'Animatore Digitale è una figura essenziale per il corretto utilizzo delle tecnologie in ambiente scolastico; per questo, ai docenti che rivestono questo ruolo sono richieste specifiche competenze nell'utilizzo dei dispositivi digitali.

Il corso è interamente basato sul framework europeo *DigComp*, che definisce le Competenze Digitali da acquisire per poter esercitare una cittadinanza attiva. Dunque, fornisce gli strumenti formativi con cui coordinare l'innovazione digitale delle attività scolastiche: dalla didattica digitale all'uso della LIM, dalla ricerca di

informazioni e dati al lavoro collaborativo. Dalla sicurezza dei propri dispositivi informatici alla creazione e la condivisione di contenuti digitali.

Il percorso di certificazione è suddiviso in 9 moduli; per ciascuno di essi sono previsti:

- manuali PDF
- video lezioni
- esercitazioni
- esame finale.

Il percorso formativo può svolgersi interamente online sul sito *idcert.io* oppure offline presso le sedi dei *Competence Center* affiliati IDCERT.

La piattaforma web di proprietà è accessibile anche a persone con disabilità visiva e/o uditiva.

### Ottenimento della certificazione

La certificazione si conclude con il superamento degli esami previsti alla fine di ogni modulo. L'esame si considera superato con il 75% di risposte corrette.

La certificazione IDCERT è l'unica certificazione italiana costruita interamente sul *DigComp Framework* e, quindi, l'unica in grado di attestare in maniera oggettiva le competenze digitali necessarie per operare correttamente come cittadini digitali con i dispositivi (computer, smartphone e tablet), sia per lavoro che per uso personale, così come richiesto dal *DigComp*.

### Destinatari

- Docenti di ogni ordine e grado
- Professionisti che necessitano di un titolo spendibile in bandi e graduatorie, o per l'aggiornamento.

L'attestato è valido per la formazione obbligatoria (DIR. 170/2016) per il personale scolastico ed è acquistabile usufruendo della Carta del Docente anche su piattaforma S.O.F.I.A.



## IL PROGRAMMA ANALITICO

Esso è strutturato seguendo le impostazioni del *DigComp Framework*, rappresentando, per ogni **competenza** (colonna sinistra), i relativi **descrittori** (colonna centrale) e le **conoscenze, abilità e attitudini** applicabili ad ogni singola competenza (colonna destra).

In questo modo sono immediatamente identificabili le competenze previste, per ogni area di competenza, e le specifiche di raggiungimento di conoscenze, abilità e attitudini.

### MODULO 1

#### Alfabetizzazione su informazioni e dati

Competenze	Descrittori delle competenze	Conoscenze, abilità e attitudini applicabili
1. NAVIGARE, RICERCARE E FILTRARE DATI, INFORMAZIONI E I CONTENUTI DIGITALI	1.1 Internet e il web	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere le origini della rete</li></ul>
	1.2 Connessione ad internet	<ul style="list-style-type: none"><li>• Impostare autonomamente i settaggi ed effettuare la connessione ad internet anche su mobile</li><li>• Riconoscere le reti mobili di ultima generazione</li></ul>
	1.3 Browser e navigazione	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificare i Browser web: caratteristiche, elementi e impostazioni</li><li>• Saper avviare la navigazione</li></ul>
	1.4 Google Chrome	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saper manipolare i comandi del browser Google Chrome</li><li>• Svolgere una navigazione efficace usando Google Chrome</li></ul>
	1.5 Funzioni di Google Chrome	<ul style="list-style-type: none"><li>• Configurare Google Chrome identificando le proprie necessità</li></ul>
2. MOTORE DI RICERCA	2.1 Funzionamento	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificare i principi di funzionamento dei motori di ricerca: l'indicizzazione ed il ranking dei risultati</li></ul>
	2.2 Tipologie: differenze e più	<ul style="list-style-type: none"><li>• Riconoscere i motori di ricerca più utilizzati in base alle loro</li></ul>

	utilizzati	caratteristiche
	2.3 Query e keywords	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificare le query di ricerca e l'uso delle parole chiave più appropriate</li> </ul>
	2.4 Google	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizzare la ricerca di informazioni in base alle proprie esigenze</li> </ul>
3. VALUTARE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	3.1 Regole per effettuare ricerche sicure	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificare le fake news su un sito web</li> </ul>
	3.2 Diritti di proprietà e utilizzo dei contenuti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integrare le proprie conoscenze con quelle legate alla proprietà intellettuale</li> <li>• Riconoscere le diverse licenze d'uso per i contenuti digitali</li> </ul>
4. GESTIRE DATI, INFORMAZIONI E CONTENUTI DIGITALI	4.1 Desktop	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificare e riconoscere i comandi dell'interfaccia grafica</li> </ul>
	4.2 File e cartelle	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adattare la gestione della interfaccia alle proprie esigenze</li> </ul>
	4.3 Cloud storage	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificare e selezionare i principali servizi Cloud per lo storage ed il lavoro in remoto</li> </ul>

## MODULO 2

### Comunicazione e collaborazione

Competenze	Descrittori delle competenze	Conoscenze, abilità e attitudini applicabili
1. INTERAGIRE CON GLI ALTRI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE	1.1 Account Google	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare forme alternative di login</li> </ul>
	1.2 VoIP, Instant Messaging, chat	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interagire con gli altri mediante software Voip e instant messaging</li> </ul>
	1.3 Smartphone e tablet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adattare la comunicazione ai dispositivi mobili</li> </ul>

2. CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	2.1 Utilizzo della posta elettronica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere le funzioni fondamentali della posta elettronica</li> </ul>
	2.2 Gmail	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare la posta di Google</li> </ul>
	2.3 Posta per Windows 10	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selezionare i giusti comandi per configurare ed usare la posta elettronica su Microsoft Windows</li> </ul>
3. ESERCITARE LA CITTADINANZA ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	3.1 Account social, differenze e utilizzo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere i principali social network</li> </ul>
	3.2 Ricerca del lavoro	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificare i principali portali per la ricerca del lavoro</li> </ul>
	3.3 SPID e PA digitale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere l'identità digitale</li> <li>• Utilizzare lo Spid</li> </ul>
	3.4 Dichiarazione dei redditi online	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interagire con le Amministrazioni usando Spid: accedere alla dichiarazione dei redditi online</li> </ul>
4. COLLABORARE ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	4.1 Google Documenti, Fogli e Presentazioni	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manipolare i propri contenuti usando gli strumenti della Suite di google</li> </ul>
5. NETIQUETTE	5.1 Riferimenti	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adattare la propria navigazione secondo le principali norme per l'uso corretto e rispettoso di internet</li> </ul>
	5.2 Regole	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Applicare la netiquette conoscendo le regole</li> </ul>
6. IDENTITÀ E REPUTAZIONE ONLINE	6.1 Definizione identità online	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interagire attraverso la propria identità online</li> </ul>
	6.2 Reputazione online	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adattare strategie per una buona reputazione online</li> </ul>
	6.3 Rischi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Riconoscere i rischi della vita online come il cyberbullismo, e la pedopornografia, etc.</li> </ul>

## MODULO 3

### Creazione di contenuti digitali

DIMENSIONE 2 Competenze	DIMENSIONE 3 Descrittori delle competenze	DIMENSIONE 4 Conoscenze, abilità, attitudini
1. SVILUPPARE CONTENUTI DIGITALI	1.1 Elaboratore di testi: Microsoft Word	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere l'interfaccia del software</li><li>• Avere la capacità di impostare un documento utilizzando i comandi offerti dal software</li><li>• Avere la capacità di modificare, revisionare e stampare un documento</li></ul>
	1.2 Fogli di calcolo: Microsoft Excel	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere l'interfaccia del software</li><li>• Conoscere il foglio di lavoro e le sue impostazioni</li><li>• Avere la capacità di creare un documento correttamente formattato con l'uso di formule e funzioni</li><li>• Avere la capacità di salvare il documento, di produrre grafici e stamparlo</li></ul>
	1.3 Presentazioni: Microsoft PowerPoint	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere l'interfaccia del software</li><li>• Saper impostare una presentazione</li><li>• Avere la capacità di inserire elementi grafici ed usare le transizioni</li><li>• Avere la capacità di creare una presentazione completa e stamparla</li></ul>
	1.4 WordPress	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere i concetti di dominio e di hosting</li><li>• Saper registrare un dominio</li><li>• Avere la capacità di creare un sito web</li></ul>
2. INTEGRARE E RIELABORARE CONTENUTI	2.1 Wikipedia	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere i concetti base della collaborazione e gli altri elementi su cui si basa Wikipedia</li><li>• Avere la capacità di inserire e</li></ul>

		modificare voci
3. PROGRAMMAZIONE	3.1 Algoritmo e diagrammi di flusso	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere i concetti di algoritmo</li> <li>• Saper interpretare un diagramma di flusso</li> <li>• Conoscere le strutture di controllo</li> </ul>
	3.2 Scratch	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere il software, l'interfaccia e le principali funzioni</li> </ul>
	3.3 HTML e CSS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere il significato di HTML</li> <li>• Conoscere i CSS ed i Fogli di stile</li> </ul>

## MODULO 4

### Sicurezza

DIMENSIONE 2 Competenze	DIMENSIONE 3 Descrittori delle competenze	DIMENSIONE 4 Conoscenze, abilità, attitudini
1. PROTEGGERE I DISPOSITIVI	1.1 Protezione del sistema	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere i Malware e gli altri tipi di attacchi informatici</li> <li>• Conoscere gli strumenti di difesa e come mantenere aggiornato il proprio sistema</li> </ul>
	1.2 Protezione della rete	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le reti e le connessioni</li> <li>• Conoscere gli attacchi alle reti Wi-Fi</li> <li>• Conoscere gli elementi per una navigazione sicura e gli strumenti di sicurezza offerti dal browser Google Chrome</li> </ul>
	1.3 Gestire i dati sul PC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avere la capacità di effettuare il backup ed il ripristino dei dati</li> </ul>
2. PROTEGGERE I DATI PERSONALI E LA PRIVACY	2.1 Protezione degli account	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestire le password e l'inserimento automatico dei dati</li> <li>• Saper usare i filtri per la navigazione web</li> </ul>

	2.2 Protezione della posta elettronica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere la crittografia e firma digitale</li> <li>• Saper riconoscere le Email fraudolente</li> <li>• Saper gestire la Posta indesiderata</li> </ul>
	2.3 Protezione sui Social Network	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere ed applicare buone prassi per un uso sicuro dei Social network</li> </ul>
3. PROTEGGERE LA SALUTE E IL BENESSERE	3.1 Accessibilità	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rendere un sistema accessibile e conoscere le relative tecnologie</li> </ul>
	3.2 Ergonomia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Navigare salvaguardando la propria salute</li> </ul>
4. PROTEGGERE L'AMBIENTE	4.1 Risparmio energetico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attuare i comportamenti adeguati per ottenere un risparmio energetico</li> </ul>
	4.2 Smaltimento e riciclaggio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere le normative ed applicare buone prassi</li> </ul>

## MODULO 5

### Apprendimento Significativo e Collaborativo

Competenze	Descrittori delle competenze	Conoscenze, abilità e attitudini applicabili
1. LE APP PER LA DIDATTICA	1.1 Le APP per presentazioni e quiz online e il loro utilizzo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscere i principali strumenti disponibili online per presentazioni, test e quiz</li> </ul>
	1.2 APP di supporto alla didattica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Come usare al meglio i software online per le lingue, i meeting online, mappe mentali e project management</li> </ul>

## MODULO 6

### Software e strumenti della LIM

Competenze	Descrittori delle competenze	Conoscenze, abilità e attitudini applicabili
1. LIM E IL SUO UTILIZZO	1.1 Cosa si può fare con la LIM	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere la comunicazione multimodale e quella multimediale.</li><li>• Conoscere le nuove metodologie e la nuova didattica applicata alla LIM.</li></ul>
	1.2 Utilizzo e funzione della penna digitale	<ul style="list-style-type: none"><li>• Imparare il corretto utilizzo della penna e dei tasti funzione.</li></ul>
	1.3 I comandi del software gestionale	<ul style="list-style-type: none"><li>• Saper gestire i file, le directory ed i vari tipi di pagine.</li></ul>
2. STRUMENTI BASE, LA BARRA DEGLI STRUMENTI	2.1 Annotazione sul desktop	<ul style="list-style-type: none"><li>• Imparare ad usare compiutamente la LIM.</li></ul>

## MODULO 7

### Nuove strategie e metodologie didattiche

Competenze	Descrittori delle competenze	Conoscenze, abilità e attitudini applicabili
1. LEARNING OBJECT	1.1 Learning object e il loro utilizzo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere gli strumenti modulari didattici e le piattaforme web dalle quali attingere contenuti</li></ul>
	1.2 Portali Didattici e didattica a distanza	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conoscere i portali didattici e le piattaforme in cloud utili alla didattica con la LIM.</li><li>• Conoscere le principali</li></ul>

		piattaforme per meeting e webinar.
2. LE STRATEGIE DELLA DIDATTICA INNOVATIVA	2.1 Strategia Ricettiva	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le strategie didattiche applicate all'Uso dell LIM.</li> <li>Imparare l'uso della LIM a distanza.</li> </ul>
3. MODALITÀ E TECNICHE ESPOSITIVE DELLA LIM	3.1 La Didattica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Saper usare i quiz, le domande e gli esercizi. <ul style="list-style-type: none"> <li>Applicare le mappe concettuali.</li> </ul> </li> </ul>
4. UTILIZZO DELLA DIDATTICA DIGITALE	4.1 Realizzare presentazioni con Prezi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Imparare ad usare il software Prezi.</li> </ul>

## MODULO 8

### La didattica inclusiva e le APP

Competenze	Descrittori delle competenze	Conoscenze, abilità e attitudini applicabili
1. I DISTURBI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO	1.1 Piano didattico personalizzato	<ul style="list-style-type: none"> <li>Imparare la preparazione e l'aggiornamento del PDP.</li> <li>Usare una didattica e strategie adeguate.</li> <li>Usare gli strumenti compensativi.</li> <li>Applicare le misure dispensative.</li> </ul>
2. CHI SONO I BES	2.1 Chi sono i DSA	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere i disturbi specifici di apprendimento ed il setting pedagogico.</li> </ul>
3. LA DIDATTICA INCLUSIVA	3.1 Utilizzo di software per l'inclusione	<ul style="list-style-type: none"> <li>Applicare le tecniche per il corretto uso dei software specifici e delle font.</li> </ul>
4. APP E ESERCIZI SPECIFICI PER DSA	4.1 La Dislessia	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conoscere i principali disturbi dell'apprendimento.</li> </ul>



---

5. APP E TECNOLOGIE

5.1 Balabolka

- Conoscere i principali strumenti software per la didattica inclusiva.
-

## MODULO 9

### La programmazione informatica

Competenze	Descrittori delle competenze	Conoscenze, abilità e attitudini applicabili
1. TERMINI E DEFINIZIONI DEL MONDO DELL' INFORMATICA	1.1 Informatica	1.1.1 Programma o software 1.1.2 Computational Thinking 1.1.3 Differenza tra codice sorgente e codice macchina 1.1.4 Descrizione e specifiche del programma 1.1.5 Attività tipiche nella creazione di un programma
2. LE FASI E I COMPONENTI DEL "COMPUTATIONAL THINKING" O "PENSIERO COMPUTAZIONALE"	2.1 Processi utilizzati nel pensiero computazionale	2.1.1 Scomposizione del problema 2.1.2 Modelli ricorrenti 2.1.3 Astrazione 2.1.4 I vari livelli di astrazione 2.1.5 Come vengono utilizzati algoritmi nel pensiero computazionale 2.1.6 Costrutto di sequenza 2.1.7 Metodi di rappresentazione dei problemi 2.1.8 Pseudocodice 2.1.9 Diagrammi di flusso 2.1.10 Simboli utilizzati in un diagramma di flusso 2.1.11 La sequenza di operazioni rappresentata dal diagramma di flusso e dallo pseudocodice

## ChangeLog

### versione 1.1

#### NOVITÀ

- Inserimento dell'indicazione del valore del corso secondo il quadro EQF basato sui risultati dell'apprendimento articolato su 8 livelli.
- Inserimento della rispondenza ai punti dell'Agenda per lo Sviluppo sostenibile.

#### AGGIORNAMENTI

- Adeguamento dei testi per una maggiore rispondenza a quanto previsto dal DigComp Framework.

#### DISCLAIMER

Il contenuto di questa dispensa (testi, immagini/foto/video, grafica, layout ecc.), ove non diversamente specificato, appartengono ad IDCERT S.r.l. e sono protetti dalla normativa sul diritto d'Autore e dalla normativa a tutela dei Marchi (L. 22 aprile 1941 n.633 e successive modifiche, R.D. n.929 del 21 giugno 1942 e successive modifiche) e sono coperti da copyright.

Fatti salvi gli utilizzi strettamente personali, non è consentito copiare, alterare, distribuire, pubblicare o utilizzare i contenuti della presente dispensa.

IDCERT fornisce questa dispensa a corredo del suo corso con la sola finalità di fornire il supporto per una sufficiente conoscenza degli argomenti trattati e per il conseguimento della certificazione / attestazione previste al termine del percorso di formazione.

I contenuti sono redatti con la massima cura e diligenza sottoponendo gli stessi ad accurato controllo.

IDCERT S.r.l., tuttavia, declina ogni responsabilità, diretta e indiretta, nei confronti degli utenti e in generale di terzi, per eventuali imprecisioni, errori, omissioni, danni (diretti, indiretti, conseguenti, punibili e sanzionabili) derivanti dai suddetti contenuti.

Tutti i marchi di terzi, loghi, nomi di prodotti, nomi commerciali, nomi di società eventualmente citati in questa dispensa sono marchi di proprietà dei rispettivi titolari o marchi registrati di altre società e sono stati utilizzati senza alcun fine di violazione dei diritti di Copyright vigenti.

L'indicazione dei predetti marchi e loghi è funzionale ad una mera finalità descrittiva ed esemplificativa degli argomenti del corso, nel rispetto di quanto disciplinato dal D.lgs. n.30 del 10 Febbraio 2005.

---

**idcert**<sup>®</sup> srl

**Ufficio Italia - Europa**

Via G. Pugnani 1  
Andria - BT  
T. 0883 885287



P.iva 08020870724  
info@idcert.io

**Ufficio California - Stati Uniti**

2372 Morse Ave, Irvine,  
CA 92614, United States

