



POLITECNICO
MILANO 1863



POLITECNICO
MILANO 1863



Master On Line in tecnologie per la didattica I/II livello

Articolazione didattica

A cura di Barbara Di Santo

Il Master online in tecnologie per la didattica (DOL) è un master annuale di I e II livello del Politecnico di Milano rivolto agli insegnanti delle scuole di ogni ordine e grado, di ogni area e disciplina nonché a formatori coinvolti nelle aree di competenza.

Il Master online in tecnologie per la didattica (DOL) nasce dall'esperienza del Diploma On Line per esperti di didattica assistita dalle nuove tecnologie, corso di perfezionamento del Politecnico di Milano che dal 2002 ha formato più di 2000 insegnanti provenienti da tutte le regioni d'Italia.

Il Master prevede un impegno complessivo di **1500 ore** e l'accreditamento di **60 CFU** previo superamento di un esame finale.

Il master, gestito interamente online, alterna l'erogazione di **moduli specifici** ad **attività di laboratorio** che mirano ad una spendibilità immediata delle competenze tecniche e progettuali acquisite durante il percorso formativo.

L'obiettivo principale del Master Online in tecnologie per la didattica è favorire la creazione di una **comunità di docenti** che apprendono, interagiscono e condividono **conoscenza** e **buone pratiche**, allo scopo di introdurre le nuove tecnologie nel proprio ambiente scolastico.

Al di là delle nozioni puramente teoriche e metodologiche, il corso si propone di offrire attività pratiche, spunti di riflessione, casi di studio e meta-riflessioni per promuovere l'integrazione delle nuove tecnologie nelle strategie didattiche "tradizionali".

I **docenti** del master sono professori universitari del Politecnico di Milano e di altre Università italiane.

I **tutor** del master sono insegnanti che hanno brillantemente conseguito il Master e sperimentato con successo, nel corso degli anni, l'uso delle tecnologie nella didattica.

Titolo rilasciato: al termine del corso, dopo il superamento della prova finale, verrà rilasciato il diploma di Master universitario di I o II livello in Master online in tecnologie per la didattica.



I moduli A.A. 2025/2026

Gli insegnamenti, comprensivi delle attività (materiali, seminari, laboratori) sono ripartiti in **8 moduli tematici obbligatori** e **3 moduli opzionali** relativi alla formazione delle competenze, specifiche e trasversali, nella didattica con le nuove tecnologie.

SSD	Titolo	Docenti	Ore (CFU*)	Settimane
n.a.	Settimana di allineamento: introduzione all'ambiente online e alla community DOL	n.a.	n.a.	1
<i>Cultura di base</i>				
M-PED/03	Didattica innovativa: modelli, teorie e metodi	N. Di Blas, A. Torrebruno, M.A. Pelizzari	100 (4 CFU)	3 (O)
SPS08	Diffusione dell'innovazione	N. Di Blas	100 (4 CFU)	4 (O)
SPS08	Guida galattica per progettisti (e formatori).	M. Rotta	150 (6 CFU)	6 (O)
SPS08	La comunicazione web professionale	N. Di Blas	50 (2 CFU)	3 (F)
M-PED/03	La didattica delle competenze	P. Paolini	100 (4 CFU)	3 (O)
<i>Cultura tecnologica</i>				
M-PED/03	Didattica col cloud	P. Paolini, B. Di Santo	50 (2 CFU)	3 (F)
SPS 08	Digital storytelling a scuola: tecnologie e formati	N. Di Blas, A. Torrebruno, B. Di Santo	50 (2 CFU)	3 (F)
M-PED/03	Gamification per la scuola: strumenti, metodi e progetti	M. Uggeri	150 (6 CFU)	4 (O)
M-PED/03	Tech4Future	N. Di Blas, A. Mataresi	50 (2 CFU)	3 (F)
<i>Moduli tecnici</i>				
ING - INF 05	Coding a scuola	Federica Gambel	50 (2 CFU)	3 (F)
ING - INF 05	Immagini digitali e linguaggio fotografico	D. Peruselli, B. Di Santo	100 (4 CFU)	4 (O)



ING - INF 05	Podcast evolution	A. Pian	150 (6 CFU)	6 (O)
ING - INF 05	Presentazioni multimediali	A. Torrebruno, B. Di Santo	50 (2 CFU)	3 (F)
ING - INF 05	Video digitale: teoria e pratica	A. Torrebruno, B. Di Santo	150 (6 CFU)	6 (O)
<i>Prova finale</i>				
ING - INF 05 SPS 08	Progettazione di un'esperienza didattica	Staff	350 (14 CFU)	15 (O)



La settimana di allineamento

Durante la settimana di allineamento i corsisti prendono confidenza con la piattaforma online, personalizzano il proprio profilo e consultano i documenti organizzativi del Master. Si presentano nel forum al tutor e ai colleghi, partecipando ad attività di ice-breaker studiate per avviare fin da subito la community di pratica e favorire lo scambio di esperienze.

Moduli obbligatori

Diffusione dell'innovazione

Nicoletta di Blas, Politecnico di Milano

Durata: 4 settimane

Il modulo percorre la storia dei mezzi della comunicazione, dagli albori (invenzione della scrittura) alla rivoluzione legata all'avvento delle nuove tecnologie. L'obiettivo è rendere consapevoli dell'impatto che le tecnologie per la comunicazione hanno sulla società, sulla vita quotidiana e anche sulle modalità di insegnamento/apprendimento, nonché delle reazioni di entusiasmo o diffidenza che hanno sempre suscitato come aiuto per "leggere" la situazione corrente.

ATTIVITA'

1. Attività individuale di riflessione dedicata all'analisi di una tecnologia della comunicazione secondo le quattro leggi di Marshall McLuhan.
 2. Attività individuale, di natura pratica, a scelta fra due tracce: a) la realizzazione di un percorso (didattico) con Google Earth (Web); b) la realizzazione di uno storytelling personale con Padlet.
-

Podcast evolution

Alberto Pian,

Durata: 6 settimane

Il modulo intende guidare il lettore nella comprensione delle potenzialità del podcast non solo come strumento di ascolto, ma come media multicanale capace di promuovere competenze narrative, tecniche e di storytelling multimediale. Attraverso un approccio "first audio - first video", i partecipanti apprenderanno metodologie di progettazione del format, si cimenteranno con l'editing sonoro, il montaggio e la pubblicazione. Particolare attenzione sarà dedicata all'ascolto attivo e alla presenza umana, con suggerimenti per esercizi pratici di public speaking e decoupage narrativo, per trasformare gli studenti in veri e propri autori e produttori di contenuti. Il lavoro di laboratorio culminerà nella realizzazione



di un podcast didattico, per favorire lo sviluppo di creatività, problem solving e competenze digitali avanzate.

ATTIVITA'

1. Attività propedeutica individuale dedicata all'analisi e allo "smontaggio" di un podcast (a propria scelta fra quelli proposti) per comprenderne la struttura, il linguaggio e i meccanismi di fondo.
2. Attività individuale o in coppia di pianificazione e realizzazione concreta di un podcast (1 episodio) a scelta fra due tracce: a) podcast nell'eLearning; b) podcast come macchina del tempo

Didattica innovativa: modelli, teorie e metodi

Nicoletta Di Blas, Aldo Torrebruno, Michela Anita Pelizzari - Politecnico di Milano

Durata: 3 settimane

Il modulo affronta teorie e metodi per innovare nella didattica, in un'epoca in cui le tecnologie sono diventate da un "plus" accattivante, riservato a ristretti gruppi di innovatori ad uno strumento diffuso, che coinvolge un sempre maggior numero di docenti. Al contempo la riflessione pedagogica ha cercato di ricomprendere non tanto le tecnologie in sé, quanto il loro utilizzo (quotidiano o per progetti speciali), sviluppando modelli e metodi che rimettono in gioco i ruoli dell'apprendimento-insegnamento e superano in molti casi i confini dell'aula, dei rapporti docenti-discenti e della didattica formale e informale.

ATTIVITA'

Progetta un'esperienza didattica applicando una o più metodologie didattiche fra quelle descritte nel modulo.

Video digitale: teoria e pratica

Aldo Torrebruno, Barbara Di Santo - Politecnico di Milano

Durata: 6 settimane

Il modulo si configura come un laboratorio operativo pensato per guidare nell'ideazione e produzione di contenuti video efficaci. Partendo dalla definizione degli obiettivi pedagogici e dalla scelta del format più adatto, i partecipanti esploreranno il ciclo di vita di un video – dalla stesura del copione e dello storyboard fino alla pubblicazione – considerando come scrivere "per l'orecchio" e suddividere il contenuto in pillole di 5 minuti per massimizzarne il coinvolgimento. Verranno approfonditi aspetti tecnici quali la selezione dell'attrezzatura (fotocamera e microfono), la pianificazione della location, le tecniche di illuminazione a tre punti e i metodi per favorire registrazioni audio pulite. L'idea di fondo è suggerire soluzioni operative e metodologiche per integrare strumenti video nella propria pratica didattica, favorendo un approccio attivo e inclusivo all'apprendimento.

ATTIVITA'

1. Attività propedeutica individuale che richiede la pianificazione e realizzazione concreta di un video su un tema a scelta fra quelli indicati, che preveda l'utilizzo di un editor video senza template pronti o animazioni.

Master On Line in Tecnologie per la Didattica DOL

Dipartimento di Elettronica, Informazione e Bioingegneria . Politecnico di Milano . Via G. Ponzio 34/5 . 20133 Milano

T +39 0223999607 - +39 0223999627 . site www.dol.polimi.it . mail dol@polimi.it



2. Attività individuale di pianificazione e realizzazione concreta di un video a scelta fra due tracce: a) infografica dati; b) la spiegazione di un termine fra quelli suggeriti o inerenti il corso (*videozionario*).

Gamification per la scuola: strumenti, metodi e progetti

Matteo Uggeri, Fondazione Politecnico

Durata: 4 settimane

Il modulo propone strumenti, metodi e progetti per un'integrazione consapevole delle dinamiche ludiche all'interno della didattica scolastica. Con un approccio improntato più agli aspetti creativi e collaborativi delle pratiche così dette di gamification, e in misura assai minore a quelli più tipici di competizione e raccolta punti, il modulo si propone come una serie di spunti che includono attività laboratoriali in presenza ed online (game storm e game jam) e suggerimenti sull'uso di giochi (digitali e non) a scopi educativi. Rispetto a questi ultimi, verranno presentate sia le potenzialità in ambito didattico dei giochi di tipo 'commerciale', sia giochi specificamente realizzati per l'apprendimento di determinate materie o, più spesso, competenze.

Sulla base di numerose esperienze raccolte dal docente, verranno esposti anche esempi di pratiche messe in atto da scuole e docenti del territorio italiano negli ultimi anni.

L'obiettivo formativo del modulo è quello di dotare il docente delle competenze di base necessarie per progettare, in autonomia oppure - meglio - con i colleghi, delle esperienze di apprendimento 'gamificato' coinvolgenti e che, dove possibile, riescano anche ad indirizzare gli studenti verso un uso del device digitale proattivo, creativo e meno vincolato al puro divertimento e a una comunicazione superficiale.

ATTIVITA'

Entro la conclusione del modulo è prevista la consegna di un'attività che richiede la selezione e l'utilizzo di un gioco tra quelli presentati in dispensa oppure fra quelli ricercati in rete e approfondirne le caratteristiche peculiari in una griglia di recensione con l'obiettivo di inserirlo all'interno di un percorso di apprendimento (la realizzazione effettiva dell'attività in classe è opzionale).

La didattica delle competenze

Paolo Paolini, Politecnico di Milano

Durata: 3 settimane

La scuola, tradizionalmente, si è concentrata sulla trasmissione delle "conoscenze" agli allievi; conoscenze organizzate intorno alle diverse discipline insegnate. Programmi e organizzazione scolastica, ad esempio, seguono questo filo rosso.

Le competenze sono invece una cosa diversa. Esse attraversano le varie discipline e si possono classificare in due categorie (e una miriade di sottocategorie): abilità (quello che l'allievo sa fare) e attitudini (come l'allievo si rapporta a problemi e situazioni). Se esiste un accordo generale sulla rilevanza delle competenze che, per qualcuno, devono essere il risultato principale di un percorso scolastico, esiste



d'altro canto incertezza sul processo didattico che favorisca (o garantisca) l'acquisizione di queste stesse competenze.

Il corso si propone l'obiettivo di sensibilizzare gli insegnanti proprio rispetto al tema della didattica delle competenze e, soprattutto, di offrire stimoli di riflessione e strumenti pratici per affrontare questa sfida, diversa da quella tipica, che consente l'acquisizione di un complemento essenziale per l'insegnamento di qualsiasi disciplina.

ATTIVITA'

Entro la conclusione del modulo è prevista la consegna della progettazione di un'attività per competenze sulla base di una serie di indicatori forniti in griglia.

Immagini digitali e linguaggio fotografico

Diego Peruselli, Barbara Di Santo - Politecnico di Milano

Durata: 4 settimane

Il modulo si propone di fornire agli insegnanti gli strumenti teorico-pratici per integrare consapevolmente fotografie, illustrazioni e infografiche nei materiali didattici.

La prima parte del modulo è dedicata all'alfabetizzazione visiva: si esplora il potere delle immagini nel favorire memoria, attenzione e comprensione, e si presentano linee guida per scegliere e creare contenuti visivi pertinenti, accessibili e inclusivi. Attraverso esercitazioni di ricerca, selezione e adattamento di risorse online, i partecipanti impareranno a progettare tavolozze e palette coerenti, a impiegare funzioni rappresentative, organizzative e mnemoniche, e a evitare sovraccarichi cognitivi.

Si affianca a queste riflessioni una dispensa tecnica dedicata allo studio della teoria del colore e dei modelli di rappresentazione (RGB, CMYK, HLS/HSV), per comprendere come si formano e si codificano le immagini digitali e quali parametri ne determinano qualità e peso in memoria. Successivamente si analizzano i principali formati (GIF, PNG, JPEG, WebP, RAW, PSD), valutando vantaggi, limiti e orientamenti d'uso in contesti educativi.

ATTIVITA' (una a scelta)

1. Attività individuale di realizzazione di una *moodboard* su un tema fra quelli indicati o a propria scelta.
2. Attività individuale di realizzazione di un racconto fotografico in dieci foto sulla base delle indicazioni fornite in traccia.

Guida galattica per progettisti (e formatori). Schede, letture e risorse sugli scenari dell'e-Learning

Mario Rotta

Durata: 4 settimane

Il modulo propone agli insegnanti un viaggio nei trend emergenti delle tecnologie didattiche, con proiezioni fino al 2025. Si parte dall'evoluzione dei modelli di e-learning – dai MOOCs alla gamification, fino all'apprendimento sociale, al Problem-Based Learning e all'integrazione di realtà virtuale e intelligenza



artificiale. Attraverso un'intervista strutturata con ChatGPT, i partecipanti approfondiranno le potenzialità e le sfide di queste tecnologie, confrontandosi con scenari futuri e casi d'uso concreti.

Il percorso si articola in sezioni dedicate alla storia e all'evoluzione della realtà virtuale fino alla didattica georeferenziata, all'analisi dei Social Learning Environments e ai protocolli di Problem-Based & Project-Based Learning.

Non manca un focus su e-learning in emergenza (COVID-19) e sulle strategie per garantire continuità didattica efficace in rete, con spunti metodologici e risorse di approfondimento.

In chiusura, letture guidate e schede operative permettono di progettare ambienti formativi adattivi e inclusivi, pronti per le sfide della scuola e dell'università digitali.

ATTIVITA' (una a scelta)

1. Attività individuale o per coppie/gruppi di tre dedicata all'implementazione di una metafora critica.
2. Attività per gruppi di tre di progettazione di un corso di formazione con il supporto dell'AI.

Moduli opzionali

Coding a scuola

Federica Gambel, CoderKids

Modulo opzionale luglio-ottobre 2025

L'obiettivo di questa dispensa è presentare gli aspetti fondamentali del coding proposto a scuola ed impartire nozioni basilari sulle attività di coding unplugged (senza utilizzo di device) e sulla programmazione a blocchi utilizzando Scratch, uno dei linguaggi ad oggi più conosciuti, fornendo anche una panoramica di altri ambienti.

Le attività che verranno proposte sono semplici e applicabili da tutti i docenti, in diverse discipline, anche senza nessuna competenza pregressa per quello che riguarda il coding.

Tali attività sono state pensate per mettere in grado i docenti di:

- progettare e gestire attività didattiche basate sulla scrittura ed esecuzione di algoritmi per la soluzione di labirinti, storytelling, controllo comportamentale e interazione con oggetti esterni;
- progettare, sviluppare e far sviluppare ai propri alunni simulazioni didattiche in ambiente di programmazione a blocchi come Scratch e Scratch Jr.

ATTIVITA'

Entro la conclusione del periodo di erogazione del modulo è prevista la consegna di un'attività che richiede la progettazione di un'attività e la realizzazione di un prototipo con Scratch (ScratchJR per l'infanzia) sulla base dei criteri e delle indicazioni fornite in dispensa.



Didattica con il cloud

Paolo Paolini, Barbara Di Santo - Politecnico di Milano
Modulo opzionale luglio-ottobre 2025

Il cloud non è solamente uno spazio per memorizzare file: gli strumenti per il cloud consentono anche di realizzare modalità di lavoro e di apprendimento collaborative, sincrone e asincrone. Il modulo permette di acquisire competenze per l'uso didattico degli strumenti resi disponibili oggi dal cloud computing, in particolare nell'ambiente di Google Drive. Fuoco dell'attenzione non sono gli aspetti prettamente tecnici ma le attività didattiche che con creatività si possono costruire anche a partire dalle funzionalità di base e che mostrano come il cloud computing possa divenire la chiave di volta di una didattica innovativa e coinvolgente.

ATTIVITA'

Entro la conclusione del periodo di erogazione del modulo è prevista la consegna di un'attività relativa alla realizzazione di Hyperdoc su un argomento didattico di proprio interesse, sulla base delle indicazioni fornite in dispensa.

Digital storytelling a scuola: tecnologie e formati

Nicoletta di Blas, Aldo Torrebruno, Barbara Di Santo - Politecnico di Milano
Modulo opzionale luglio-ottobre 2025

Il modulo affronta in primis il tema del narrare storie attraverso le tecnologie digitali nella sua doppia valenza, didattica e comunicativa. Il messaggio fondamentale è che non necessariamente queste due dimensioni – la qualità comunicativa del risultato finale e la qualità dell'impatto didattico – si sviluppano in armonia. Trattandosi infatti di un'attività che si svolge a scuola, con una classe o un gruppo di studenti, il coinvolgimento di tutti può portare a un risultato non perfetto ma didatticamente efficace, mentre all'inverso il coinvolgimento dei migliori può portare a un risultato più raffinato ma meno "inclusivo". La seconda parte del modulo invece si concentra sugli strumenti per le narrazioni digitali. Esiste la categoria "strumento PER narrazioni digitali"? Non esiste una tecnologia didattica, potremmo dire che non esiste uno strumento per le narrazioni digitali, nel senso che esistono molti strumenti che possono essere usati per creare narrazioni digitali, anche se non sono stati progettati specificamente a questo scopo. Anche PowerPoint può essere usato per raccontare storie, così come una matita può essere usata per disegnare, scrivere saggi, prendere appunti e anche per scrivere racconti.

ATTIVITA' (una a scelta)

1. Attività individuale di realizzazione di uno storytelling con almeno due tool fra quelli indicati in dispensa.
2. Attività individuale di realizzazione di uno storytelling con un tool che non sia fra quelli indicati in dispensa e la recensione di utilizzo.



La comunicazione web professionale

Nicoletta di Blas, Paolo Paolini - Politecnico di Milano

Modulo opzionale luglio-ottobre 2026

Il modulo si divide in due parti.

La prima parte introduce i corsisti a un metodo per individuare i "Key Messages" (messaggi-chiave) e i "Key values" (Valori chiave) che si vogliono veicolare in una comunicazione professionale. Il metodo guida nell'individuazione di KM e KV, nell'assegnazione di pesi di rilevanza, nell'associazione con i target della comunicazione, nella definizione della distanza attuale tra i target e i messaggi e nell'individuazione degli argomenti per i quali si dovrà essere rispettivamente descrittivi (se la distanza è minima) o persuasivi (se la distanza è ampia). Il risultato è una "roadmap" per realizzare comunicazioni concrete (testi, app, siti web...) che veicolino efficacemente i KM e i KV individuati.

La seconda parte guida, attraverso principi ed esempi, a trasformare i Key Messages e Key Values che si vogliono veicolare in contenuti multimediali (testi, immagini, audio). Verrà discussa inoltre l'organizzazione dei contenuti e della sua relazione con la veicolazione della rilevanza dei diversi KM e KV. Il modulo illustrerà esempi di vario genere (carta, web, app, video...) per sottolineare la ampia applicabilità dei principi, per poi focalizzarsi sullo storytelling digitale.

ATTIVITA'

Entro la conclusione del modulo è prevista la consegna di un'attività individuale riguardante la riprogettazione dei contenuti di un sito (3 pagine) sulla base delle indicazioni e dei criteri di analisi forniti nella dispensa.

Presentazioni multimediali

Aldo Torrebruno, Barbara Di Santo - Politecnico di Milano

Modulo opzionale luglio-ottobre 2025

Obiettivo del corso è rendere i corsisti più consapevoli dei principi teorici e pratici alla base di una efficace presentazione multimediale, facilitandone la progettazione e realizzazione. La dispensa è costruita come una guida pratica e teorica per accompagnare gli insegnanti nella progettazione e realizzazione di presentazioni efficaci, con un'attenzione particolare all'uso consapevole delle tecnologie in classe. Strutturata in capitoli chiari e sequenziali, parte dai fondamenti e dagli obiettivi delle presentazioni multimediali, offrendo spunti di riflessione sul ruolo della componente visiva e percettiva nell'apprendimento. Infine, vengono affrontati temi come la comunicazione efficace, il coinvolgimento del pubblico e la collaborazione tra più docenti nella creazione di presentazioni.

ATTIVITA'

Entro la conclusione del periodo di erogazione del modulo è prevista la consegna di una presentazione non lineare sulla base delle indicazioni fornite.



Tech4Future

Nicoletta Di Blas, Alessia Mataresi - Politecnico di Milano
Modulo opzionale luglio-ottobre 2025

I continui progressi nella Tecnologia dell'Intelligenza Artificiale (IA) ci spingono a interrogarci sul possibile impatto di tali software nell'ambito scolastico e nella formazione in generale. Sebbene l'IA non rappresenti la prima tecnologia a sollevare interrogativi riguardo l'azione educativa, riteniamo che oggi la riflessione pedagogica stia assumendo un ruolo sempre più centrale e desideriamo partecipare a questo dibattito. Al fine di contribuire a questa riflessione, abbiamo condotto delle interviste a docenti del Politecnico di Milano, esperti in diverse aree legate all'IA. Il nostro intento era quello di esaminare la questione da una prospettiva multidisciplinare, de-costruendo il concetto di IA per ottenere una comprensione più approfondita, ipotizzare scenari d'impiego nell'ambito educativo e studiarne le implicazioni pedagogiche connesse.

Pertanto, in questo modulo parleremo anzitutto di cosa è l'IA, affidandoci all'aiuto di ricercatori del Politecnico di Milano. Ci muoveremo poi verso considerazioni di tipo pedagogico sul suo possibile ruolo in contesti didattici, chiudendo con qualche ipotesi di utilizzo effettivo. Tutto questo ben consapevoli che siamo alle prime battute di una rivoluzione e quindi ben lungi dal potere avanzare qualsiasi pretesa di esaustività.

ATTIVITA'

Entro la conclusione del periodo di erogazione del modulo è prevista la consegna di un'attività che richiede una riflessione individuale in merito al rapporto tra l'Intelligenza Artificiale e le discipline insegnate.

Prova finale - Progettazione di un'esperienza didattica

Ciascun insegnante è chiamato ad utilizzare nella sua classe di insegnamento quanto appreso per realizzare un'attività didattica utilizzando le nuove tecnologie.

Tale attività deve essere puntualmente monitorata e documentata in ogni sua parte anche tramite la stesura di una relazione, che metta in luce le strategie didattiche e le risorse adottate, i benefici didattici ottenuti e i problemi riscontrati.



PIANO DI STUDI LIBERALIZZATO

Il percorso consente di personalizzare il proprio piano di studi, operando una selezione tra i moduli a scelta disponibili.

Moduli obbligatori

1. Diffusione dell'innovazione
2. Podcast evolution
3. Didattica innovativa: modelli, teorie e metodi
4. Video digitale: teoria e pratica
5. Gamification per la scuola: strumenti, metodi e progetti
6. La didattica delle competenze
7. Immagini digitali e linguaggio fotografico
8. Guida galattica per progettisti (e formatori)

Moduli opzionali

Selezionare **3 moduli a scelta** tra:

- Coding a scuola
- Didattica con il cloud
- Digital storytelling a scuola: tecnologie e formati
- La comunicazione web professionale
- Presentazioni multimediali
- Tech4Future

Progettazione di un'esperienza didattica – Prova finale