



POLITECNICO
MILANO 1863



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

Articolazione didattica

Staff DOL

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. 2021-2022

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
<i>Cultura di base</i>				
SPS08	Ai confini dell'apprendimento: guida galattica per formatori digitali	M. Rotta	150 (6 CFU)	6 (O)
SPS 08 M-PED/03	Didattica innovativa: modelli, teorie e metodi	N. Di Blas, Aldo Torrebruno	100 (4 CFU)	3 (O)
SPS08 M-PED/03	Diffusione dell'innovazione	N. Di Blas	150 (6 CFU)	4 (O)
SPS08 M-PED/03	La comunicazione professionale	N. Di Blas	100 (4 CFU)	3 (O)
SPS 08	La didattica delle competenze	Paolo Paolini	100 (4 CFU)	3 (O)
<i>Cultura tecnologica</i>				
SPS 08	1001Storia: uno strumento di digital storytelling interattivo	N. Di Blas	50 (2 CFU)	3 (F)
SPS 08	Didattica col cloud	Paolo Paolini	50 (2 CFU)	3 (F)
SPS 08	Digital storytelling a scuola: tecnologie e formati	N. Di Blas, Aldo Torrebruno	50 (2 CFU)	3 (F)
SPS 08 M-PED/03	E-collaboration a scuola e non	M. Uggeri, A. Torrebruno	50 (2 CFU)	3 (F)
ING – INF 05	Gamification per la scuola: strumenti, metodi e progetti	M. Uggeri	50 (2 CFU)	3 (F)
SPS 08	Produrre contenuti di qualità	N. Di Blas	50 (2 CFU)	3 (F)
<i>Moduli tecnici</i>				



ING – INF 05	Audio digitale e podcasting	M. Zanoni A. Pian	150 (6 CFU)	6 (O)
ING – INF 05	Coding con python	D. Ardagna	50 (2 CFU)	3 (F)
ING – INF 05	Immagini digitali e linguaggio fotografico	D. Peruselli	100 (4 CFU)	4 (O)
ING – INF 05 SPS 08	Presentazioni multimediali	A. Torrebruno L. Marini	50 (2 CFU)	3 (F)
SPS 08	Strumenti Open Source per la didattica	A. Torrebruno L. Marini	50 (2 CFU)	3 (F)
ING – INF 05	Video digitale: teoria e pratica	A. Torrebruno	150 (6 CFU)	6 (O)
<i>Prova finale</i>				
ING – INF 05 SPS 08	Progettazione di un'esperienza didattica	Staff	350 (14 CFU)	15



Moduli di cultura di base

Ai confini dell'apprendimento: guida galattica per formatori digitali

Mario Rotta

Durata: 4 settimane

Ci sono ancora margini di espansione e di sviluppo per l'e-learning? Si possono tracciare nuovi percorsi di ricerca in proposito o formulare nuove ipotesi teoriche? Il corso si sviluppa a partire da queste e altre domande fondamentali, cercando di esplorare le direzioni verso le quali potrebbe muoversi oggi un "formatore digitale" (o un autostoppista della rete, se vogliamo continuare a parafrasare la saga di Douglas Adams). La riflessione si basa su una sintesi che in forma infografica riassume l'evoluzione dei modelli progettuali, organizzativi e metodologico didattici su cui si è basata finora la crescita dell'e-learning e su cui si sono gettate le fondamenta per la definizione delle figure professionali che attualmente operano nel settore e del relativo quadro di competenze. Si proporrà successivamente una sorta di ri-classificazione sia dei modelli e delle tendenze che delle sfaccettature del formatore: si partirà da uno scenario articolato in 9 modelli metodologico-organizzativi e 7 "attori", ovvero interpretazioni dei compiti del formatore digitale. Il corso analizza i modelli e gli attori proponendo delle attività mirate il cui scopo è comprendere e sperimentare le interazioni tra gli "attori", quelle tra gli attori e gli scenari, quelle tra gli scenari e alcuni attori.

Attività obbligatoria: 1

Didattica innovativa: modelli, teorie e metodi

Nicoletta Di Blas, Aldo Torrebruno, 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.

Attività obbligatoria: 1

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.

Attività obbligatorie: 2

La comunicazione professionale

Nicoletta di Blas, Politecnico di Milano

Durata: 3 settimane

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.

Attività obbligatoria: 1

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.

Attività obbligatoria: 1



Moduli di cultura tecnologica

1001storia: uno strumento per il digital storytelling interattivo

Nicoletta di Blas, Politecnico di Milano

Il modulo si propone un approfondimento di 1001storia, lo strumento autore per il digital storytelling interattivo sviluppato da HOC-LAB. Attraverso la lettura commentata di racconti multimediali di taglio didattico e professionale, realizzati con tale strumento, viene introdotta la metodologia di scrittura di un artefatto multimediale.

Attività obbligatoria: 1

Didattica con il cloud

Paolo Paolini, Politecnico di Milano

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.

Attività obbligatoria: 1

Digital storytelling a scuola: tecnologie e formati

Nicoletta di Blas, Politecnico di Milano

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.

Attività obbligatoria: 1



E-collaboration a scuola e non

Matteo Uggeri, Fondazione Politecnico - Aldo Torrebruno, Politecnico di Milano

Che cosa resta dell'e-learning dopo la presunta rivoluzione del cosiddetto Web 2.0 e dopo che anche l'enfasi sulle reti sociali in quanto tali sta lasciando il posto a scenari più fluidi e meno facilmente definibili? Con ogni probabilità, i modelli tradizionalmente utilizzati per impostare e gestire progetti di insegnamento e apprendimento in rete dovranno essere ripensati, tenendo conto di vari fattori concomitanti. Prima di tutto, si dovrà cercare di considerare e approfondire di più le complesse relazioni tra processi di apprendimento formali, apprendimento informale e condivisione sociale che possono intersecarsi in ogni progetto, andando oltre certe tipiche rigidità, come la percezione della centralità delle soluzioni tecnologiche o della strutturazione dei contenuti. In secondo luogo, si dovranno esplorare e valorizzare nuovi profili di formatori, legati al potenziamento di competenze più sofisticate e alla definizione di atteggiamenti più discreti e più "situati" rispetto ai bisogni reali dei discenti. Infine, si dovrà cercare di identificare meglio le relazioni di equilibrio tra le diverse dimensioni in gioco, assumendo la metafora del "cloud computing" come occasione per immaginare i processi formativi come una sorta di sincronizzazione personalizzata di forme dirette e indirette di costruzione, disseminazione, condivisione e collocazione della conoscenza nei contesti in cui si rivela consistente e utile rispetto a necessità o istanze specifiche. La seconda parte del modulo riflette, invece, sulla possibilità ormai concreta di estendere la didattica al di fuori del contesto scolastico in senso stretto. Dopo una breve rassegna delle principali tecnologie mobili attualmente presenti sul mercato, vengono presentati alcuni servizi web dedicati alla didattica collaborativa e illustrate alcune *best practice* ed esperienze significative.

Attività obbligatoria: 1

Gamification per la scuola: strumenti, metodi e progetti

Matteo Uggeri, Fondazione Politecnico

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.

Attività obbligatoria: 1

Produrre contenuti di qualità

Nicoletta di Blas, Politecnico di Milano



Non sempre è facile produrre e selezionare contenuti efficaci e adeguati quando si affronta una comunicazione mediata da tecnologie. Il corso suggerisce strategie e metodologie per la produzione di contenuti (testuali e multimediali) di qualità in relazione a uno scenario comunicativo e ai suoi obiettivi.

Attività obbligatoria: 1

Moduli tecnici

Audio digitale e podcasting

Massimiliano Zanoni, Politecnico di Milano, Alberto Pian

Durata: 6 settimane

Il modulo si articola in due parti. La prima ha lo scopo di fornire le conoscenze teorico-pratiche di base riguardanti l'analisi e l'elaborazione di materiale audio, con particolare attenzione alle tecniche legate all'audio digitale. Il corso si concentrerà sull'acquisizione delle conoscenze specifiche del suono inteso come grandezza fisica (acustica) e come oggetto percepito (psicoacustica). Verrà dunque ricostruita brevemente la storia dell'elaborazione sonora, dai dischi magnetici all'mp3 fino all'audio 3D. Infine, saranno affrontati gli aspetti basilari delle tecniche di registrazione di sorgenti sonore, l'analisi l'elaborazione e il messaggio finale per la produzione musicale. La seconda parte, di natura laboratoriale, si occuperà invece delle opportunità e dei cambiamenti che un sistema di podcasting può generare nella didattica a tutti i livelli. Per questo si parla di che cosa sia il podcasting sotto il profilo tecnico, attraverso quali strumenti possa essere prodotto e con quali canali possa essere veicolato.

Attività obbligatorie: 2

Coding a scuola

Danilo Ardagna, Politecnico di Milano

Le tecnologie informatiche sono ormai parte integrante della vita di tutti i giorni. Integrante e fondamentale... come sarebbe un mondo senza computer? Niente più comunicazioni in tempo reale, social network, film in streaming, videogiochi, ecc. Nonostante le implicazioni pratiche, studiare informatica e imparare a programmare è un po' come studiare latino. Si apprende un metodo, che permette di affrontare e risolvere problemi pertinenti anche ad altri ambiti. Capire un problema, scomporlo in sottoproblemi e codificare un programma è un processo lento ma che porta ad apprendere un procedimento risolutivo applicabile ad altre situazioni. L'obiettivo del modulo è presentare gli aspetti fondamentali dell'informatica ed impartire nozioni basilari sulla programmazione dei calcolatori attraverso il linguaggio di Python, uno dei linguaggi ad oggi più popolari ed in continua crescita.

Attività obbligatoria: 1

Immagini digitali e linguaggio fotografico

Luca Mainetti, Unisalento. Diego Peruselli, Politecnico di Milano



Durata: 4 settimane

Il modulo spiega come siano costituite le immagini digitali e illustra le caratteristiche dei formati più diffusi. Scopo del modulo è rendere i partecipanti in grado di modificare, gestire e scambiare le proprie immagini digitali in maniera efficace ed efficiente, in modo da poterle utilizzare per la produzione di applicazioni multimediali. Durante il corso saranno forniti quindi strumenti culturali che ci aiuteranno a tradurre ed interpretare l'immagine.

Attività obbligatoria: 1

Presentazioni multimediali

Aldo Torrebruno, Luisa Marini, Politecnico di Milano

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 attraverso diversi strumenti. In particolare, il corso approfondisce alcune funzioni avanzate dei principali software per la produzione di presentazioni multimediali.

Attività obbligatoria: 1

Strumenti OS per la didattica

Aldo Torrebruno, Politecnico di Milano

Il corso affronta il tema delle tecnologie Open Source (OS), che già da alcuni anni rappresentano una interessante e promettente possibilità per gli operatori nel campo della formazione. A partire da una sintetica classificazione delle tecnologie OS per la didattica, il corso offre una utile rassegna di alcuni strumenti che rappresentano una valida alternativa al software commerciale.

Attività obbligatoria: 1

Video digitale: teoria e pratica

Aldo Torrebruno, Politecnico di Milano

Durata: 6 settimane

Il modulo si articola in due parti. La prima affronta i principi relativi alla rappresentazione digitale, alla memorizzazione e all'elaborazione del video. Un glossario dei termini tecnici ricorrenti completa l'esposizione. A partire dall'analisi della struttura sintattica dei linguaggi audiovisivo-cinetico e verbo-sonora (inquadrature, angoli di ripresa, movimenti di macchina, montaggio ecc.) la seconda parte, di natura laboratoriale, si propone di fornire le informazioni di base per progettare e realizzare un filmato su un tema assegnato.

Attività obbligatorie: 2

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

Il percorso di studi del Master online in tecnologie per la didattica si svolge nell'arco di un anno: tutti i materiali e le attività del corso vengono infatti erogati rispettando un calendario annuale. È possibile **personalizzare il proprio piano di studi** selezionando, sulla base delle proprie esigenze e competenze, uno dei percorsi proposti (i moduli obbligatori sono comuni a tutti i percorsi).

Il piano di studi dovrà essere compilato online secondo le modalità e le scadenze indicate dallo staff.

PERCORSO A – Strumenti di innovazione didattica

Il percorso è consigliato per i corsisti che intendono sperimentare in prima persona le potenzialità offerte dalle Nuove Tecnologie per fare innovazione, con un focus particolare sulla figura del discente quale protagonista della costruzione della conoscenza.

Moduli obbligatori

1. Diffusione dell'innovazione
2. Audio digitale e podcasting
3. Didattica innovativa: modelli, teorie e metodi
4. Video digitale: teoria e pratica
5. Ai confini dell'apprendimento: guida galattica per formatori digitali
6. Immagini digitali e linguaggio fotografico
7. La didattica delle competenze
8. La comunicazione professionale

Moduli opzionali

- Coding a scuola
- Gamification per la scuola: strumenti, metodi e progetti
- Strumenti Open Source per la didattica

Progettazione di un'esperienza didattica – Prova finale



PERCORSO B - Comunicare sul Web

Il percorso è consigliato per i corsisti che intendono apprendere le strategie più efficaci per comunicare in rete e sperimentare in prima persona le potenzialità offerte dalle Nuove Tecnologie.

Moduli obbligatori

1. Diffusione dell'innovazione
2. Audio digitale e podcasting
3. Didattica innovativa: modelli, teorie e metodi
4. Video digitale: teoria e pratica
5. Ai confini dell'apprendimento: guida galattica per formatori digitali
6. Immagini digitali e linguaggio fotografico
7. La didattica delle competenze
8. La comunicazione professionale

Moduli opzionali

- Digital storytelling a scuola: tecnologie e formati
- Produrre contenuti di qualità
- Presentazioni multimediali

Progettazione di un'esperienza didattica – Prova finale



PERCORSO C – Digital Storyteller

Il percorso è rivolto a corsisti che nutrono un particolare interesse per il tema o hanno l'esigenza di organizzare racconti multimediali con strumenti diversificati.

Moduli obbligatori

1. Diffusione dell'innovazione
2. Audio digitale e podcasting
3. Didattica innovativa: modelli, teorie e metodi
4. Video digitale: teoria e pratica
5. Ai confini dell'apprendimento: guida galattica per formatori digitali
6. Immagini digitali e linguaggio fotografico
7. La didattica delle competenze
8. La comunicazione professionale

Moduli opzionali

- Digital storytelling a scuola: tecnologie e formati
- 1001Storia: uno strumento di digital storytelling interattivo
- Produrre contenuti di qualità

Progettazione di un'esperienza didattica – Prova finale



PERCORSO D – Apprendimento collaborativo

Il percorso è rivolto a corsisti che nutrono un particolare interesse per il tema o hanno l'esigenza di organizzare racconti multimediali con strumenti diversificati.

Moduli obbligatori

1. Diffusione dell'innovazione
2. Audio digitale e podcasting
3. Didattica innovativa: modelli, teorie e metodi
4. Video digitale: teoria e pratica
5. Ai confini dell'apprendimento: guida galattica per formatori digitali
6. Immagini digitali e linguaggio fotografico
7. La didattica delle competenze
8. La comunicazione professionale

Moduli opzionali

- Didattica con il cloud
- E-collaboration a scuola e non
- Strumenti Open Source per la didattica

Progettazione di un'esperienza didattica – Prova finale



PERCORSO E – Piano di studi liberalizzato

Questo percorso consente di personalizzare il proprio piano di studi, operando una selezione tra i moduli a scelta disponibili per ciascun anno.

Moduli obbligatori

1. Diffusione dell'innovazione
2. Audio digitale e podcasting
3. Didattica innovativa: modelli, teorie e metodi
4. Video digitale: teoria e pratica
5. Ai confini dell'apprendimento: guida galattica per formatori digitali
6. Immagini digitali e linguaggio fotografico
7. La didattica delle competenze
8. La comunicazione professionale

Moduli opzionali

Selezionare **3 moduli a scelta** tra:

- Coding a scuola
- 1001Storia: uno strumento di digital storytelling interattivo
- Didattica con il cloud
- Digital storytelling a scuola: tecnologie e formati
- E-collaboration a scuola e non
- Gamification per la scuola: strumenti, metodi e progetti
- Presentazioni multimediali
- Produrre contenuti di qualità
- Strumenti Open Source per la didattica

Progettazione di un'esperienza didattica – Prova finale