

Syllabus Moduli della Certificazione EPICT Gold

EUROPEAN PEDAGOGICAL ICT LICENCE

Certificazione Pedagogica Europea sull'uso delle tecnologie digitali

AREA DI COMPETENZA COPERTA DALLA CERTIFICAZIONE	MACRO-COMPETENZA	COMPETENZE (IL DOCENTE È IN GRADO DI..)	MODULI EPICT
Competenze Pedagogiche	Progettare scenari di apprendimento innovativi che integrano le tecnologie digitali	Mettere in atto i principi di progettazione didattica tenendo conto degli elementi critici relativi all'uso delle tecnologie per la Scuola	Modulo Pedagogico
	Progettare attività didattiche innovative tenendo conto della presenza in classe di studenti con bisogni speciali	Padroneggiare gli elementi critici per la proposta e conduzione di attività didattiche con le tecnologie digitali in classi con presenza di studenti con disabilità e DSA	Modulo 10 – Integrare studenti con disabilità e bisogni speciali
	Mettere in atto e svolgere concretamente in classe o in mobilità il progetto didattico.	Padroneggiare gli elementi critici per la gestione in classe delle attività didattiche con le tecnologie digitali	Modulo H – Metodi di lavoro e tecnologie digitali: quando queste possono fare la differenza.
		Padroneggiare gli elementi critici per il progetto e gestione di attività didattiche supportate dall'uso della Lavagna Interattiva multimediale	Modulo 14 – Progettare e gestire scenari di apprendimento con la LIM
		Padroneggiare gli elementi critici per il progetto e gestione di attività didattiche supportate da strumenti mobili	Modulo 16 - Mobile learning: il tablet per studiare in mobilità
Competenze sulle risorse digitali	Cercare risorse digitali coerenti con gli obiettivi posti dal progetto didattico	Utilizzare Internet e guidare gli studenti all'uso della rete per cercare e utilizzare a fini didattici le informazioni	Modulo A – Navigare in rete, usare e didattizzare le informazioni
	Acquisire, elaborare, interpretare le informazioni.	Utilizzare e guidare gli studenti a usare i fogli di calcolo per modellizzare la realtà, registrare e analizzare dati	Modulo 2 – Realtà e Modelli fogli di calcolo e database
		Cercare e valutare e guidare a usare i software didattici utili	Modulo 8 – Software didattici per supportare l'apprendimento

		al processo educativo Creare o abitare ambienti virtuali, usare la realtà aumentata per conoscere e analizzare il mondo e le situazioni	Modulo 6 - Data logging, simulazioni e realtà aumentata
AREA DI COMPETENZA COPERTA DALLA CERTIFICAZIONE	MACRO-COMPETENZA	COMPETENZE (IL DOCENTE È IN GRADO DI..)	MODULI EPICT
<i>(Competenze sulle risorse digitali)</i>	Presentare le informazioni frutto del lavoro di analisi e apprendimento per una fruizione a stampa e a schermo	Utilizzare gli strumenti di scrittura digitale nelle attività didattiche	Modulo B - La scrittura elettronica per la competenza di comunicazione e per creare materiali didattici
		Utilizzare le immagini e la grafica digitale nelle attività didattiche	Modulo 1 – Immagini, mappe, infografica
		Creare e guidare a creare presentazioni multimediali	Modulo 3 - Presentazioni Multimediali
		Costruire pagine web per la scuola che comunica	Modulo 4 - Pubblicare in rete: pagine web, blog, wiki
		Progettare e realizzare e guidare a progettare e realizzare pubblicazioni digitali	Modulo 7 – Impaginazione: pieghevoli, giornalini, e-book
		Usare il gioco digitale per la didattica	Modulo 12 – Gioco digitale per crescere
Competenze sociali in rete	Comunicare e collaborare in rete	Utilizzare e guidare gli studenti a utilizzare gli strumenti di comunicazione mediata da computer per l'interazione didattica e sociale	Modulo C – Comunicazione e collaborazione in rete
	Realizzare un ambiente sicuro per le attività didattiche supportate dall'uso delle tecnologie digitali	Mettere in atto comportamenti sicuri in rete e guidare gli studenti all'uso sicuro della rete	Modulo 15 - Sicurezza in rete: davanti al computer, nelle relazioni interpersonali e con i contenuti
Competenze Organizzative	Mettere in atto strategie e comportamenti per l'aggiornamento continuo e l'innovazione scolastica	Utilizzare risorse in rete per l'aggiornamento di metodi didattici e nuovi software disponibili	Modulo 9 – Innovazione scolastica e aggiornamento professionale

AREA DI COMPETENZA COPERTA DALLA CERTIFICAZIONE	MODULI EPICT	IL DOCENTE È IN GRADO DI
Competenze Pedagogiche	Modulo Pedagogico	<p>Considerare nella macro-progettazione gli obiettivi curricolari e le tecnologie più adatte al loro raggiungimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'interrelazione fra obiettivi disciplinari, pedagogici e tecnologici . • Le risorse hardware e software più adeguate agli obiettivi posti • il setting ottimale della classe per le attività degli studenti e del docente • le risorse umane, cioè il team necessario alla realizzazione del progetto • le tempistiche, adeguate alle questioni relative la preparazione delle attività e lo svolgimento delle attività stesse • La valutazione: sia gli oggetti di valutazione, sia gli strumenti per valutare <p>Considerare nella micro-progettazione le concrete attività che docenti e studenti svolgono in relazione all'uso delle tecnologie digitali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La coerenza fra le funzioni delle tecnologie che si decide di utilizzare e gli obiettivi posti per la singola attività • Il setting della classe che deve essere coerente con le caratteristiche delle attività svolte con le tecnologie prescelte • Il ruolo del docente come istruttore, guida e facilitatore per la classe e per i singoli. • L'output concreto che al termine di ogni attività gli studenti o il gruppo classe deve produrre • La gestione dei prodotti realizzati dagli studenti • Le tempistiche • Il monitoraggio delle attività svolte e la valutazione degli obiettivi dell'attività.
	Modulo 10 – Integrare studenti con disabilità e bisogni speciali	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare il contesto normativo rispetto al tema disabilità a scuola e sul tema DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento) • Progettare e gestire attività didattiche usando in aula ausili e strumenti compensativi con studenti diversamente abili integrandoli nelle attività della classe • Scegliere gli ausili o gli strumenti compensativi più adeguati per la scrittura e la lettura • Guidare gli studenti con disabilità a utilizzare Internet come ausilio • Scegliere i siti Internet accessibili • Scegliere gli strumenti compensativi più adeguati per l'azione educativa nella pedagogia speciale. • Valutare e scegliere software didattici da usare con studenti diversamente abili • Organizzare l'ambiente di apprendimento (classe, laboratori, casa degli studenti, ambienti esterni) secondo setting coerenti con le caratteristiche del lavoro di ricerca in rete da parte degli studenti • Svolgere un ruolo di supporto durante lo svolgimento delle attività di ricerca da parte degli studenti. • Padroneggiare la conoscenza degli strumenti didattici digitali (mappe interattive, libri elettronici) hardware (scanner, LIM,...), specifici software adatti a supportare lo sviluppo di abilità di lettura o la compensazione e riabilitazione di situazioni di disturbi specifici dell'apprendimento. • Guidare gli studenti a usare le funzioni di un testo digitale per sviluppare abilità di lettura e scrittura • Gestire le resistenze e stereotipi negativi rispetto all'uso delle tecnologie compensative.

	<p>Modulo H – Metodi di lavoro e tecnologie digitali: quando queste possono fare la differenza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Definire il setting ottimale della classe per gestire la presenza di computer, netbook, LIM, altri supporti • Svolgere un ruolo di supporto all'attività degli studenti • Rivedere la progettazione e i tempi per soddisfare i bisogni reali degli studenti • Padroneggiare le modalità di archiviazione e condivisione delle produzioni digitali realizzate dagli studenti in modo individuale o collaborativo • Padroneggiare le modalità di archiviazione delle produzioni digitali realizzate dai docenti per le lezioni o per l'apprendimento (consegne, questionari,...) • Utilizzare strumenti per visualizzare mappe concettuali e guidare lezioni collaborative • Guidare gli studenti a utilizzare diari di bordo elettronici per auto-monitorare e rendere esplicito all'insegnante il processo educativo • Guidare gli studenti all'uso di portfoli elettronici per la presa di coscienza delle proprie abilità e poter offrire i migliori lavori per la valutazione. • Guidare gli studenti all'uso di sistemi per la gestione di gruppo per coordinare le attività della classe e per organizzare attività tra più classi. • Valutare il raggiungimento degli obiettivi didattici, competenze • Effettuare la valutazione con strumenti digitali
	<p>Modulo 14 – Progettare e gestire scenari di apprendimento con la LIM</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare una lezione interattiva con l'uso della LIM • Scegliere gli strumenti della LIM che si rivelano utili per l'esposizione in aula (tendine, penne/pennarelli, occhio di bue, ingrandimenti, spostamenti sullo schermo, screenshot importati sulla LIM,..) • Costruire materiali didattici da visualizzare sulla LIM • Didattizzare risorse rintracciate in rete per una loro esposizione sulla LIM • Archiviare e condividere i file realizzati con la LIM in classe • Guidare la classe a prendere confidenza con il nuovo strumento • Svolgere una lezione interattiva con il ruolo di mediatore fra risorse sulla LIM e gruppo classe (muri digitali, competenza scenica davanti e sulla LIM) • Proporre attività individuali e di gruppo con la LIM • Usare la LIM come strumento per interrogare e valutare • Gestire e condurre una video-conferenza con la LIM
	<p>Modulo 16 - Mobile learning: il tablet per studiare in mobilità</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Discutere sulle caratteristiche peculiari dell'uso di strumenti mobili nella didattica • Preparare una lezione interattiva con l'uso di applicazioni • Condurre una lezione interattiva con l'uso del tablet • Definire il setting della classe ottimale per la conduzione della lezione interattiva • Gestire la condivisione dei contenuti con la classe per mezzo del tablet • progettare e condurre attività di studio in mobilità • Gestire la relazione con la classe anche a distanza per mezzo del tablet • Effettuare attività di valutazione con il tablet

<p>Competenze sulle risorse digitali</p>	<p>Modulo A – Navigare in rete, usare e didattizzare le informazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare le conoscenze relative alla struttura di Internet, i servizi disponibili, le potenzialità di mezzo di informazione. • Padroneggiare le conoscenze sulle direttive internazionali/nazionali sull'uso delle risorse formative elettroniche a scuola • Selezionare e usare strumenti per rintracciare le risorse necessarie per le proprie lezioni • Guidare gli studenti ad effettuare ricerche mirate con i motori di ricerca • Guidare gli studenti a valutare gli elementi di qualità e autorevolezza delle risorse sul web e dei siti web • Guidare gli studenti a organizzare e gestire le risorse rintracciate in rete (salvataggio siti, archiviazione preferiti, RSS, cloud computing) • Guidare gli studenti a rispettare i diritti d'autore e l'uso delle licenze Creative Commons per le risorse in rete • Guidare gli studenti a utilizzare i servizi di Internet per aumentare le loro abilità (vocabolari on-line, banche date on-line,...)
	<p>Modulo 2 – Realtà e Modelli: fogli di calcolo e database</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guidare gli studenti a progettare una ricerca e scegliere gli strumenti di acquisizione dati più adeguati per gli obiettivi di ricerca • Guidare gli studenti in attività didattiche che sviluppano abilità logiche e investigative attraverso il calcolo, le statistiche, le possibilità di previsioni grazie alla dinamicità dei dati • Guidare gli studenti a realizzare attività di archiviazione • Utilizzare il foglio di calcolo per realizzare registri elettronici, rubriche di valutazione • Utilizzare con gli studenti i geomedia e gli strumenti di geo-localizzazione per dare una rappresentazione di dati • Guidare gli studenti ad analizzare in modo critico un insieme di dati per decidere la struttura del database • Guidare gli studenti a scegliere le funzioni dei database più adeguate rispetto agli obiettivi di archiviazione e di futuro reperimento di informazioni • Padroneggiare i principi di base relativi all'uso di sensori interfacce e software per il data logging • Padroneggiare l'uso dei fogli di calcolo per creare modelli e simulazioni per l'interpretazione dei dati acquisiti • Padroneggiare i principi base relativi al progetto di un database
	<p>Modulo 8 – Software didattici per supportare l'apprendimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare le fonti di reperimento dei software didattici • Valutare e scegliere il software didattico in relazione sia alle strategie didattiche adottate nel proprio ambiente educativo • Scegliere differenti software didattici per lo sviluppo di conoscenze disciplinari • Scegliere differenti software didattici con medesime finalità per personalizzare i percorsi educativi e le attività didattiche • Gestire l'acquisto/adozione dei software in relazione alle risorse della Scuola (usabilità sui computer presenti, rispetto al sistema operativo, le politiche di acquisto scolastiche,..)
	<p>Modulo 6 - Data Logging, simulazioni e realtà aumentata</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guidare gli studenti a utilizzare le potenzialità delle simulazioni matematiche per comprendere il concetto di probabilità • Guidare gli studenti a utilizzare gli strumenti di simulazione geometrica per comprendere i concetti disciplinari • Guidare gli studenti a riflettere e prendere coscienza dei processi messi in atto nei giochi di simulazione elettronici per lo sviluppo di competenza strategica • Utilizzare con gli studenti i geomedia e gli strumenti di geo-localizzazione per dare una rappresentazione contestualizzata secondo coordinate geografiche ad attività svolte, concetti disciplinari, risorse prodotte.

AREA DI COMPETENZA COPERTA DALLA CERTIFICAZIONE	MODULI EPICT	MODULI EPICT
<i>(Competenze sulle risorse digitali)</i>	Modulo B - La scrittura elettronica per la competenza di comunicazione e per creare materiali didattici	<ul style="list-style-type: none"> • Scegliere l'uso di un word processor riconoscendo alla scrittura di un testo elettronico la valenza di attività finalizzata a sviluppare negli studenti abilità e competenze logico/organizzative e di comunicazione. • Guidare gli studenti a realizzare testi in formato elettronico utilizzando le funzioni di formattazione per esplicitare l'organizzazione logica del testo, • Guidare gli studenti a produrre testi in formato elettronico con l'opportuna licenza e attribuzione di paternità. • Guidare gli studenti ad utilizzare gli strumenti di scrittura collaborativa o le funzioni di revisione per sviluppare capacità di collaborazione. • Padroneggiare il processo di progettazione di materiali didattici • Integrare nei contenuti elettronici strumenti multimediali
	Modulo 1 – Immagini, mappe, infografica	<ul style="list-style-type: none"> • Guidare gli studenti a realizzare, editare valutare le immagini con strumenti digitali per favorire la loro espressività. • Utilizzare le immagini digitali per veicolare argomenti matematici (ad esempio i frattali). • Utilizzare le immagini digitali per far riflettere gli studenti sulla propria identità • Guidare gli studenti a comprendere le funzioni comunicative di una immagine: informativo-descrittiva, espressivo-emotiva, estetica, esortativa, metalinguistica, di contatto) • Proporre agli studenti la riflessione sulla valenza estetica del ritocco digitale • Proporre agli studenti una riflessione per riflettere sulla valenza etica del ritocco digitale • Proporre agli studenti la realizzazione di mappe concettuali/mentali, infogrammi, flashcards, diagrammi di flusso per visualizzare e sintetizzare concetti
	Modulo 3 - Presentazioni Multimediali	<ul style="list-style-type: none"> • Realizzare presentazioni per supportare l'esposizione in classe dei contenuti disciplinari secondo le regole di buona formazione di una diapositiva • Guidare gli studenti a progettare o storyboard di una presentazione prima della sua realizzazione • Guidare gli studenti a realizzare diapositive efficaci dal punto di vista della comunicazione (quantità / disposizione del testo, colori, struttura della diapositiva e struttura della presentazione, tipologie di caratteri, elementi di navigazione • Guidare gli studenti a realizzare presentazioni lineari • Guidare gli studenti a realizzare presentazioni non lineari (ipertesti) • Guidare gli studenti a realizzare presentazioni collaborative • Guidare gli studenti a realizzare presentazioni con software presenti in rete (prezi, ...)
	Modulo 4 - Pubblicare in rete: pagine web, blog, wiki	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare un sito dove archiviare documenti e contenuti utili per gli studenti • Progettare un sito per la Scuola • Dialogare e collaborare con un tecnico per la realizzazione di un Content Management System • Aggiornare i contenuti del sito della Scuola • Guidare gli studenti a progettare siti (statici e dinamici) per archiviare, pubblicare e condividere i loro prodotti di apprendimento

		<ul style="list-style-type: none"> • Guidare gli studenti a considerare nella pubblicazione di contenuti web i concetti di accessibilità e usabilità • Guidare gli studenti a progettare un blog con le categorie e l'archiviazione dinamica e sociale con i tag
	Modulo 7 – Impaginazione: pieghevoli, giornalini, e-book	<ul style="list-style-type: none"> • Guidare gli studenti a progettare l'organizzazione dei contenuti seguendo le regole di buona impaginazione mettendo in campo capacità logiche nell'organizzazione di un testo, senso estetico, capacità e abilità espressivo-creative • Guidare gli studenti a progettare e realizzare l'impostazione grafica di una pagina da stampare secondo le regole della comunicazione efficiente: relazione fra oggetto di comunicazione e stile grafico, il target, il supporto di fruizione della pubblicazione • Creare pubblicazioni a partire da impostazioni in formato elettronico per gestire la comunicazione scolastica: lettere ai genitori, a colleghi, per realizzare materiali didattici. • Guidare gli studenti a scegliere gli strumenti per realizzare prodotti di desktop publishing
	Modulo 12 – Gioco digitale per crescere	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizzare nella proposta di attività di apprendimento la filosofia e le regole che rendono accattivanti i giochi elettronici • Assumere un ruolo di guida e orientamento per comprendere le abilità che si sviluppano e i possibili rischi che corre lo studente giocando ai videogiochi • Valutare e scegliere i videogiochi da usare in attività didattiche • Guidare gli studenti a creare giochi per supportare l'attività di apprendimento • Essere consapevole del contributo che il gioco può portare alle attività didattiche.
	Modulo 13 – Digital Story telling	<ul style="list-style-type: none"> • Progettare video, tutoriali e storie digitali • Padroneggiare i fattori che sostengono l'uso dei video nelle attività didattiche; • Illustrare gli usi più comuni del video nelle attività didattiche • Valutare e scegliere i video da proporre come materiale didattico • Didattizzare i video da proporre in aula • Guidare gli studenti a progettare un video centrato su argomenti del curriculum • Guidare gli studenti a condividere e distribuire i video realizzati • Padroneggiare le regole di uso corretto delle risorse audio/video in rete (copyright)
Competenze sociali in rete	Modulo C – Comunicazione e collaborazione in rete	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare le buone pratiche di comunicazione in rete per l'efficienza comunicativa e sviluppare relazioni interpersonali positive • Scegliere lo strumento di comunicazione più opportuno (sincrono / asincrono – uno a uno /uno a molti) per raggiungere gli obiettivi disciplinari ed educativi prescelti e per supportare la relazione didattica • Scegliere lo strumento di comunicazione più opportuno in funzione dell'obiettivo comunicativo • Guidare gli studenti a saper scegliere lo strumento di comunicazione più opportuno per raggiungere i loro obiettivi di apprendimento o personali; • Guidare gli studenti a utilizzare /interpretare con competenza gli elementi e le strategie per veicolare i contenuti non verbali della comunicazione in conversazioni mediate dalle tecnologie • Guidare gli studenti ad utilizzare correttamente gli ambienti del Web 2.0 (blog, social network) come spazi di interazione. • Guidare gli studenti ad utilizzare gli ambienti cloud per la condivisione di risorse • Guidare gli studenti a interagire in ambienti di simulazione • Guidare gli studenti a realizzare testi e presentazioni collaborative fornendo feedback significativo e collaborativo

	<p>Modulo 15 - Sicurezza in rete: davanti al computer, nelle relazioni interpersonali e con i contenuti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Collaborare con il personale deputato (Insegnante Tecnico Pratico o Tecnico di laboratorio, consulenti esterni) formulando le richieste necessarie per la messa in sicurezza dei dispositivi utilizzati durante l'attività didattica; • Collaborare con le Famiglie per assicurare anche durante lo studio domestico le condizioni di sicurezza; • Guidare gli studenti ad assumere i comportamenti più corretti per la prevenzione della loro salute; • Guidare gli studenti all'uso consapevole e sicuro dei diversi ambienti di comunicazione utilizzati per la didattica; • Guidare gli studenti a un atteggiamento critico e rispettoso del diritto d'autore nei confronti dei contenuti di conoscenza rintracciati in rete; • Guidare gli studenti a utilizzare in modo consapevole il tempo trascorso a studiare con i dispositivi digitali; • Guidare gli studenti a pubblicare in rete (sul sito della scuola, sul blog di classe) assumendosi le responsabilità autoriali dei propri elaborati; • Mantenersi aggiornato sul tema della sicurezza in rete consultando le fonti autorevoli del settore.
<p>Competenze Organizzative</p>	<p>Modulo 9 – Innovazione scolastica e aggiornamento professionale</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Padroneggiare il ruolo delle ICT in relazione al raggiungimento degli obiettivi culturali e alle competenze di cittadinanza • Individuare le fonti di aggiornamento più autorevoli • Gestire la formazione continua • Padroneggiare i contenuti dei documenti internazionali e nazionali di promozione dell'uso delle tecnologie digitali in ambito educativo. • Riconoscere la tipologia di uso delle Tecnologie nella propria realtà scolastica, e progettare attività per creare le condizioni di un miglioramento. • Essere in grado di effettuare una analisi delle risorse disponibili per innovare le pratiche di lavoro nella propria scuola • Essere in grado di progettare attività di innovazione sostenibili • Padroneggiare la ricerca e valutazione degli ambienti di comunicazione e condivisione del settore educativo • Essere in grado di svolgere un ruolo attivo nelle comunità di docenti proponendo i propri punti di vista, rispondendo alle richieste, condividendo le risorse personali • Essere in grado di svolgere un ruolo trainante creando comunità, organizzando eventi, proponendo attività collaborative.