

Benvenuti!

*Il webinar inizierà
tra pochi minuti.*



I grandi insegnanti muovono il mondo

Questo webinar è parte integrante del Progetto 360°

INNOVAZIONE DIDATTICA

*classe «capovolta»
motivazione*

INCLUSIONE

*didattica cooperativa
imparafacile*

FORMAZIONE

*compiti di realtà
passaporto competenze*

COMPETENZE

A SCUOLA E A CASA

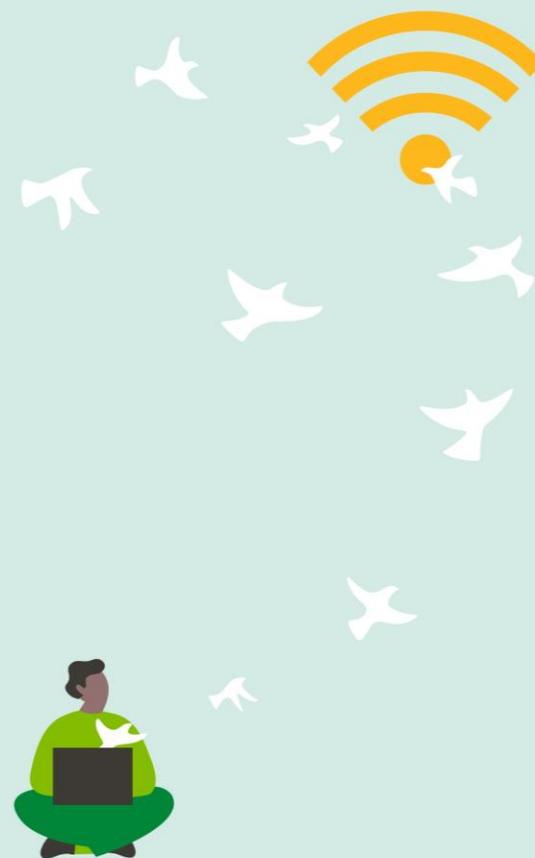
*Area sito genitori
educazione digitale*



Il digitale nei compiti di realtà

11 aprile 2017

Sandra Troia



Come progettare?

Prima di iniziare a progettare un'esperienza di apprendimento...

Prima di iniziare a definire un compito...

Prima di iniziare a compito...

Allargare la prospettiva ...

Modelli europei
Risorse in LS



**Perché?
In che relazione?**

Partiamo dalle competenze

Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi.

Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.

I CICLO

<http://www.istruzione.it/comunicati/focus170215.html>

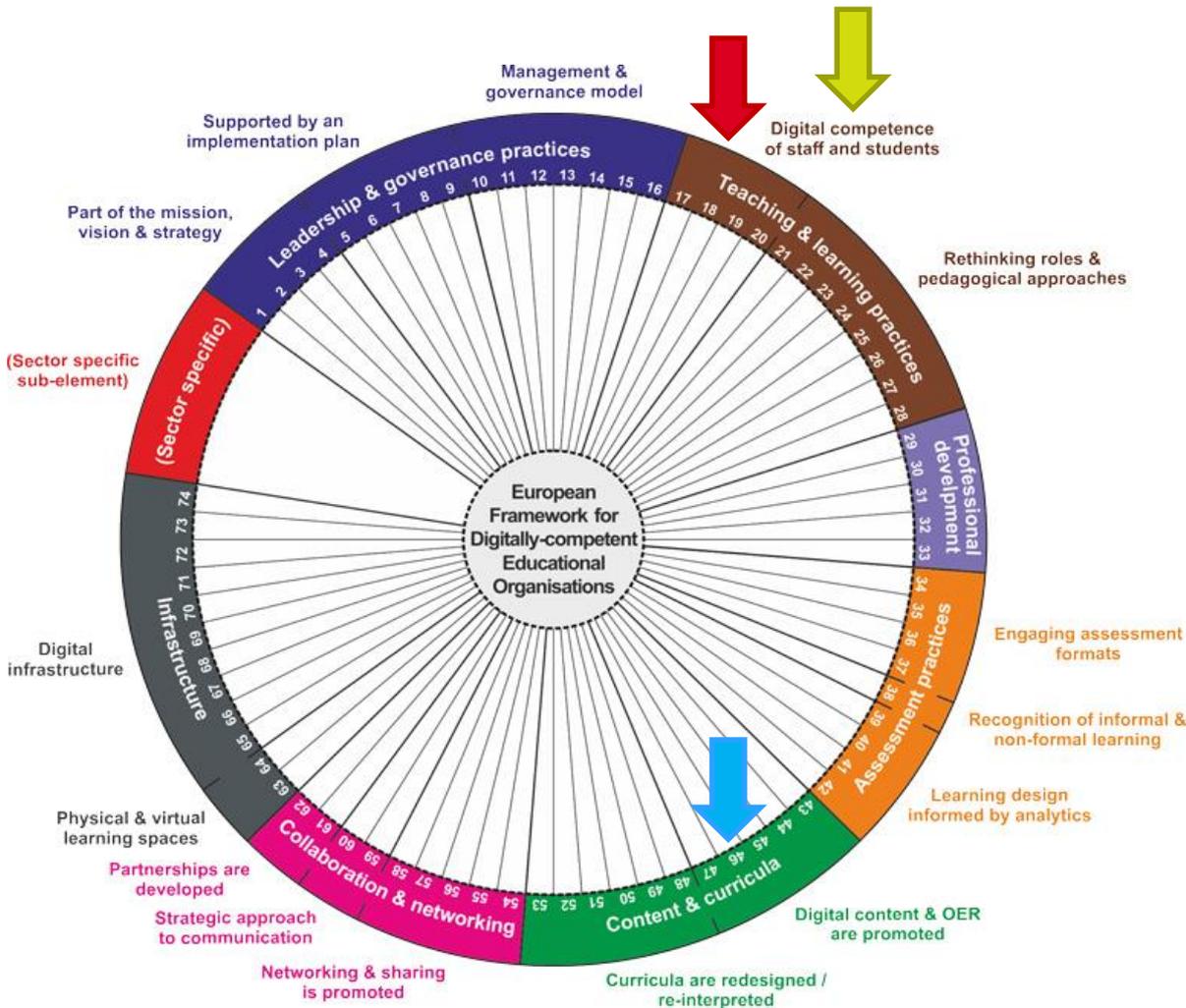
- utilizzare e produrre testi multimediali
- analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico
- essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate

II CICLO

Le competenze di base relative agli assi culturali sopra richiamati sono state acquisite dallo studente con riferimento alle competenze chiave di cittadinanza di cui all'allegato 2 del regolamento citato in premessa (1. imparare ad imparare; 2. progettare; 3. comunicare; 4. collaborare e partecipare; 5. agire in modo autonomo e responsabile; 6. risolvere problemi; 7. individuare collegamenti e relazioni; 8. acquisire e interpretare l'informazione).

<http://hubmiur.pubblica.istruzione.it/web/istruzione/dettaglio-news/-/dettaglioNews/viewDettaglio/12952/11210>

DigCompOrg



7 elementi tematici fissi (leadership e gestione, insegnamento ed apprendimento, sviluppo professionale, valutazione, contenuti e curricula, collaborazione e reti, infrastrutture) ed **1 variabile**

15 sub-elementi

74 descrittori selezionati per monitorare la qualità ed i progressi compiuti nell'integrazione e nell'impiego delle tecnologie.

DigCompEdu framework

6 AREE - 23 COMPETENZE

1. Professional Engagement	2. Digital Resources	5. Empowering Learners <i>Using digital tools to empower learners through:</i>	6. Facilitating Learners' Digital Competence
1.1 Data management	2.1 Selecting	5.1 Accessibility & inclusion	6.1 Information & media literacy
1.2 Communication	2.2 Organising & sharing		6.2 Communication
1.3 Professional collaboration	2.3 Creating	5.2 Differentiation & personalisation	6.3 Content creation
1.4 Reflective practice	3. Digital Pedagogy <i>Using digital tools to enhance & innovate</i>		6.4. Wellbeing
1.5 Digital CPD	3.1 Instruction	5.3 Actively engaging learners	6.5 Problem solving
	3.2 Teacher-learner interaction		
	3.3 Learner collaboration		
	3.4 Self-directed learning		
	4. Digital Assessment <i>Using digital tools to enhance & innovate</i>		
	4.1 Assessment formats		
	4.2 Analysing evidence		
	4.3 Feedback & planning		

https://ec.europa.eu/jrc/sites/jrcsh/files/digcompedu_leaflet_final.pdf
<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu>

Il digitale nei compiti di realtà

Strumento digitale

❑ **INTEGRARE** analogico/digitale

Risorsa digitale

❑ **SPERIMENTARE** ambienti, strumenti, allargamento della cittadinanza

Ambiente digitale

❑ **VALORIZZARE** partire dall'esperienza di chi apprende

Competenza digitale

❑ **CONTESTUALIZZARE** agire le competenze nel mondo reale

Immersione digitale

Immersione digitale

Educare alla competenza digitale (come competenza per la cittadinanza) attraverso la “**frequentazione in sicurezza**” dell’ambiente digitale



<http://storybird.com>

Priorità: sicurezza degli allievi

Verificare requisiti di età!



Allarghiamo ai genitori la partecipazione all'esperienza di apprendimento



<https://www.edmodo.com>

TES

tes teach

Tips Lessons Library Blog Sign up Login

TES Teach:
Create digital lessons
in 5 minutes



tes teach

Standards Subject Play Print Share

Drop your resource

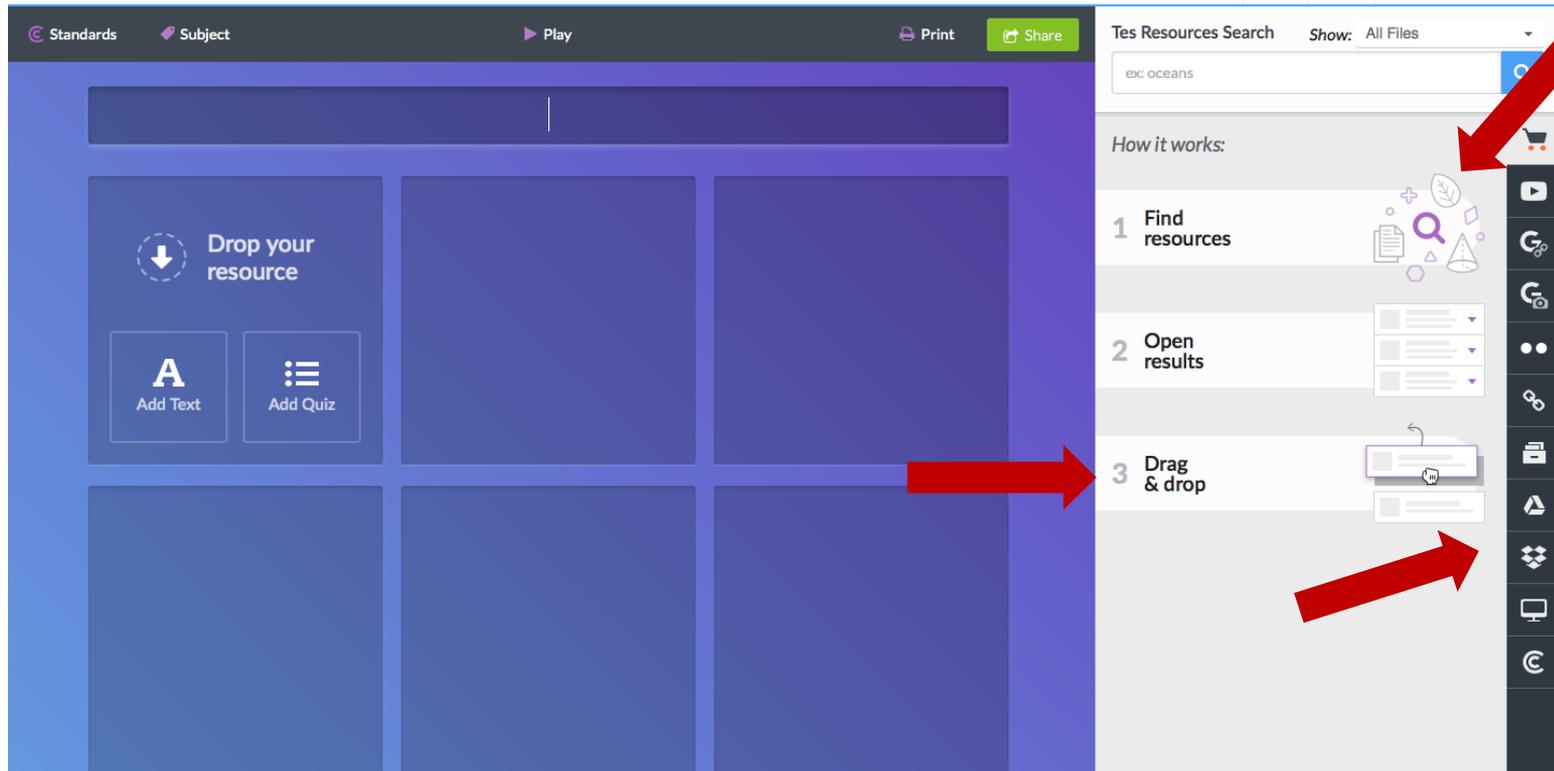
Add Text Add Quiz

Tes Resources Search Show: All Files

ex: oceans

How it works:

- 1 Find resources
- 2 Open results
- 3 Drag & drop



<https://www.tes.com/lessons>

Piattaforme LMS



<https://moodle.org>

Monitorare l'apprendimento

MyEnglishLab Italiano Aiuto | Esci
Accesso effettuato come Troia, Sandra

HOME CORSO SISTEMA DI VALUTAZIONE MESSAGGI IMPOSTAZIONI

Home → Elenco attività

Corsi

MonLabo
AI-A2
Niveau I

Compiti ed eventi

Elenco attività Calendario Attività recenti

Mostra: Tutto Modifica corso: Tutto

L'Elenco attività è attualmente vuoto.

Visualizza altro

Copyright © 2012-2015 Pearson Education Limited | www.myenglishlab.com | Terms and conditions | Cookie policy | v7.0.3.1-3003

ALWAYS LEARNING PEARSON

<https://it.pearson.com>

Social network

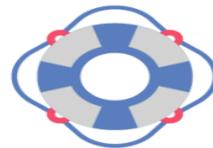
Una palestra di competenze digitali



Sicurezza su Facebook

Le persone usano Facebook per condividere le loro storie, vedere il mondo attraverso gli occhi degli altri e connettersi con amici e familiari. Il nostro obiettivo è fare in modo che tutti possano condividere la propria vita e che il mondo sia più aperto e connesso. Desideriamo che le persone si sentano al sicuro quando usano Facebook.

Collaboriamo con esperti esterni, tra cui il Comitato di consulenza per la sicurezza e raccogliamo i commenti della comunità per sviluppare normative, strumenti e risorse per mantenere la sicurezza.



Sicurezza



Protezione dell'account



Protezione delle informazioni personali

Condizioni di utilizzo

<https://www.facebook.com/safety>

Social network



Una palestra di competenze (digitali)



Students now discuss THEIR ideas with Europe's leaders!

Welcome to Debating Europe Schools, a section of our platform specifically designed to give students the chance to question policymakers, debate with fellow students from other European countries, and learn more about the work of the EU.

We are working closely with schools and colleges across each EU member state to launch a series of student-led online debates.

Each educational institution will ask its students to submit questions in advance of the debate, either in writing, video or Skype. These will be put to relevant policymakers for their answers, which will then be posted on this page below for participating students, as well as Debating Europe's usual users, to further debate.

Follow Debating Europe on [Facebook](#) and [Twitter](#) for updates about Debating Europe Schools, and click [here](#) if you would like to get your school to participate in the project.

Gli allievi partecipano al dibattito e incontrano i decisori politici

<http://www.debatingeurope.eu/focus/schools/#.WOtDFTJh1E4>

Webquest

Engagement: Qual è l'argomento?
Perché?

Task: Qual è il compito?

Planning: Come si dovrà realizzare il compito assegnato?

Resources: Quali risorse sono state selezionate?

Proficiency: Come sarà realizzata la valutazione?

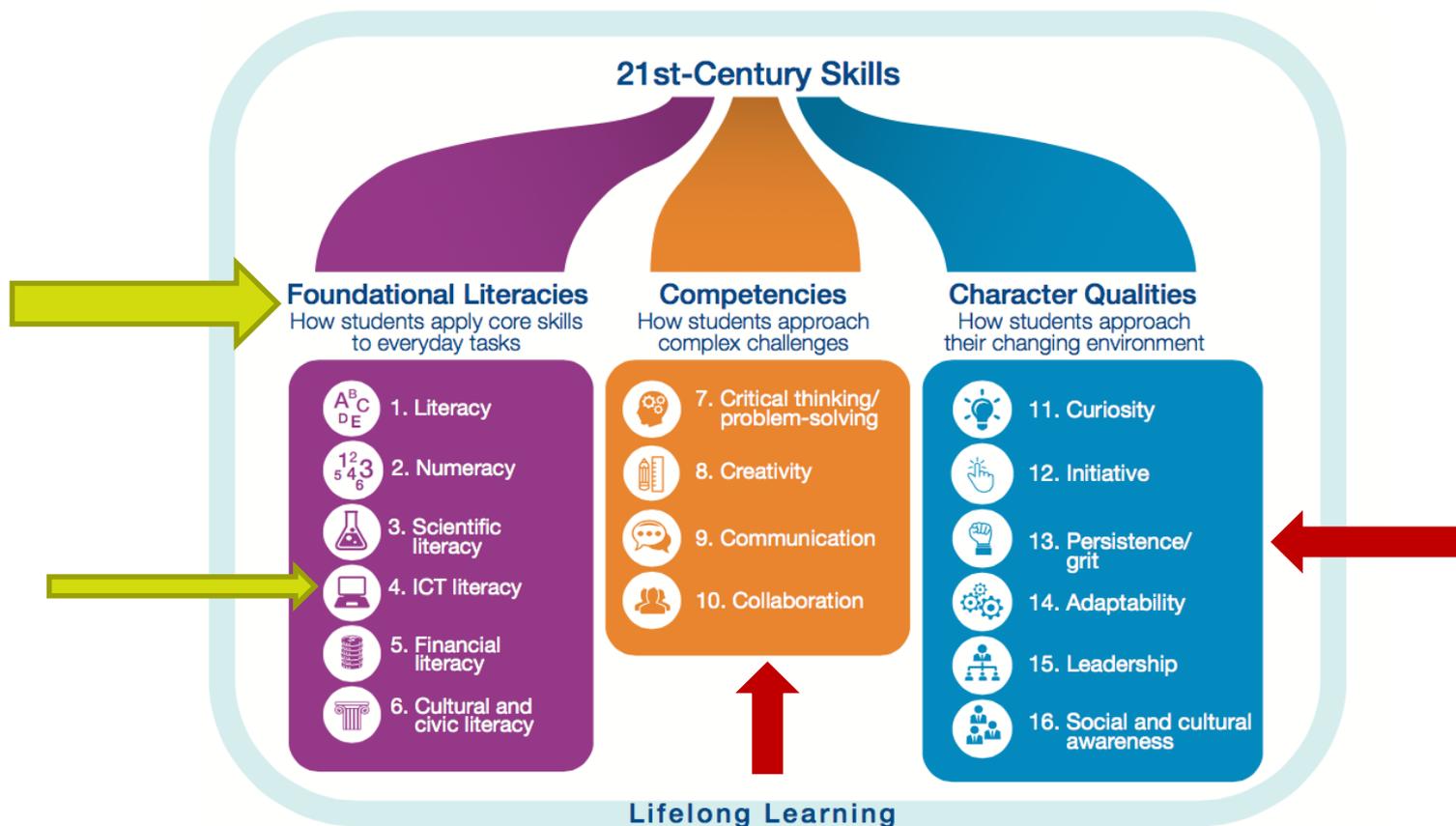
Meta learning: Quali riflessioni sull'esperienza di apprendimento?

Key Stage	Subject Area	WebQuest	Summary
KS1	Art & Design	Exploring Light	Exploring Light
KS2	Citizenship	Painting Elizabeth I	Use artworks to help you explain how light works. KS2 Science.
KS3	English	Dress for Adventure	
KS4	Geography	Suited for Survival	
	History	Chinese New Year	

http://media.vam.ac.uk/media/documents/legacy_documents/file_upload/24864_file.pdf

Compiti di realtà: le skill del 21° secolo

World Economic Forum: **16 competenze**



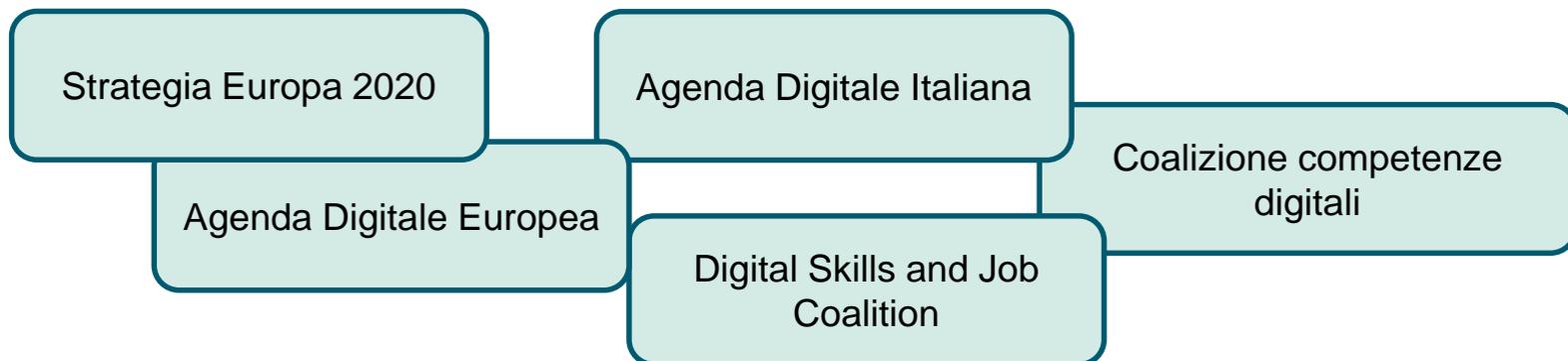
21st Century Skills (Competenze per il 21mo secolo) - World Economic Forum

Compiti di realtà: legge 107/2015



Sviluppo delle **competenze digitali** degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'**utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media** nonché alla produzione e ai **legami con il mondo del lavoro** <http://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2015/07/15/15G00122/sg>

Piano Nazionale Scuola Digitale: digitale come agente attivo dei grandi cambiamenti. http://www.istruzione.it/scuola_digitale/index.shtml



Compiti di realtà: competenze chiave

Raccomandazione 2006/962/CE relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente

Capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali in situazioni di vario tipo

1. Comunicazione nella madrelingua
2. Comunicazione nelle lingue straniere
3. Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia
- 4. Competenza digitale**
5. Imparare ad imparare
6. Competenze sociali e civiche
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità
8. Consapevolezza ed espressione culturale

Compiti di realtà

Compiti di realtà

- ❑ Richiesta rivolta all'alunno/a di risolvere una **situazione problematica, complessa e nuova, vicina al mondo reale.**
- ❑ L'alunno/a utilizza conoscenze e abilità già acquisite e trasferisce procedure e condotte cognitive in **contesti e ambiti di riferimento diversi da quelli della pratica didattica.**
- ❑ La risoluzione della situazione-problema (compito di realtà) viene a costituire un **prodotto finale.**

<http://www.istruzione.it/comunicati/focus170215.html>

Progettare compiti di realtà

INTEGRARE IL
DIGITALE

❑ **Individuare** in dettaglio le **competenze** che si intende consolidare (disciplinari, competenze chiave europee, competenze di cittadinanza, **competenze digitali**,...) e relativi **modelli** (anche a fini valutativi).

Sono in grado di...

❑ **Progettare** un percorso di **apprendimento propedeutico** allo svolgimento del compito

Sono "pronto" se...

❑ **Definire** un compito in cui l'allievo/a possa agire le competenze maturate (integrandole ove necessario)

Dimostro che...

❑ **Valutare** il prodotto

Ho imparato che...

<http://www.istruzione.it/comunicati/focus170215.html>

Solo luci?



I compiti di realtà non ci consentono di “fotografare” tutto il **processo che compie l’alunno per arrivare a dare prova della sua competenza.**

<http://www.istruzione.it/comunicati/focus170215.html>

Rilevare il processo

Operazioni che l'alunno compie per...

- ❑ **interpretare** il compito
- ❑ **coordinare** conoscenze e abilità già possedute (o altre)
- ❑ **valorizzare** risorse esterne (libri, tecnologie, sussidi vari)
- ❑ **valorizzare** risorse interne (impegno, determinazione, collaborazioni dell'insegnante e dei compagni)

L'ambiente digitale
per **“osservare”**
il processo

Dimensione integrata
(analogico-digitale)

**Competenza
integrata**
(analogico-digitale)

<http://www.istruzione.it/comunicati/focus170215.html>

L'alunno/a...

- ❑ **autonomia:** è capace di reperire da solo strumenti o materiali necessari e di usarli in modo efficace
- ❑ **relazione:** interagisce con i compagni, sa esprimere e infondere fiducia, sa creare un clima propositivo
- ❑ **partecipazione:** collabora, formula richieste di aiuto, offre il proprio contributo

L'ambiente digitale
per **“osservare”**
il processo

Dimensione integrata
(analogico-digitale)

**Competenza
integrata**
(analogico-digitale)

<http://www.istruzione.it/comunicati/focus170215.html>

L'alunno/a...

- ❑ **responsabilità:** rispetta i temi assegnati e le fasi previste del lavoro, porta a termine la consegna ricevuta
- ❑ **flessibilità:** reagisce a situazioni o esigenze non previste con proposte divergenti, con soluzioni funzionali, con utilizzo originale di materiali, ...
- ❑ **consapevolezza:** è consapevole degli effetti delle sue scelte e delle sue azioni

L'ambiente digitale
per “osservare”
il processo

Dimensione integrata
(analogico-digitale)

Competenza
integrata
(analogico-digitale)

<http://www.istruzione.it/comunicati/focus170215.html>

Consapevolezza

Il “diario di bordo digitale”
(privato o condiviso)

**Il soggetto ad assume consapevolezza
di come avviene l'apprendimento**

Le osservazioni sistematiche non consentono di cogliere **il senso o il significato attribuito dall'alunno/a al proprio lavoro.**

- ✓ *Quali intenzioni lo hanno guidato nello svolgere l'attività?*
- ✓ *Quali emozioni o stati affettivi ha vissuto?*

Far raccontare all'alunno/a!

narrazione con
funzione riflessiva e
metacognitiva

- ✓ *Quali sono stati gli aspetti più interessanti per lui/lei?*
- ✓ *Perché?*
- ✓ *Quali sono state le difficoltà incontrate? Come sono state risolte?*

#CONSAPEVOLEZZA #AUTONOMIA #RESPONSABILITÀ

La scuola laboratorio di innovazione

Per la Scuola

Home > Assi e avvisi > **Asse I** > Cittadinanza e creatività digitale

Introduzione

Procedure e norme

Manuali

Graduatorie di valutazione

Autorizzazioni

Rapporti di monitoraggio

Faq

Media

Cittadinanza e creatività digitale

Asse I (FSE)

Azione 10.2.2

Avviso pubblico 2669 del 03 marzo 2017 ⓘ



Inoltre candidature entro le ore 15.00 del 05 maggio 2017

L'Avviso pone l'attenzione sulle competenze digitali, sempre più riconosciute come requisito fondamentale per lo sviluppo sostenibile del nostro Paese e per l'esercizio di una piena cittadinanza nell'era dell'informazione.

Gli interventi formativi sono finalizzati in particolare al sostegno dei percorsi per lo **sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale e per lo sviluppo delle competenze di "cittadinanza digitale"**.

www.istruzione.it/pon/avviso_cittadinanza-creativita.html

Cittadini competenti digitali

Creatori, produttori, progettisti

Utenti **responsabili e consapevoli**
di **ambienti e strumenti digitali**

comprendere il
ruolo
dell'informazione
nello sviluppo di
una società
interconnessa

sviluppare la capacità
di ricercare e valutare
informazione,
(provenienza,
attendibilità,
completezza, qualità
delle fonti, diritto d'autore
e principali licenze).

acquisire
consapevolezza
delle implicazioni
delle proprie
interazioni in Rete
e con i diversi media
(identità, privacy,
reputazione, ...)

comprendere il
valore e il ruolo dei
dati (*big data, open
data*)

www.istruzione.it/pon/avviso_cittadinanza-creativita.html

L'evoluzione della competenza digitale

Aumenta la **domanda di lavoratori** in grado di...

- ❑ **risolvere problemi** collegati all'impiego delle tecnologie
- ❑ **suggerire nuove soluzioni**

Saper usare
le tecnologie digitali in
modo creativo

- ❑ per creare nuova conoscenza
- ❑ per innovare processi
- ❑ per innovare prodotti



<http://www.freepik.com/free-photos-vectors/sfondo>

Guidare al “valore” dei dati...



<http://www.nesta.org.uk/project/open-data-challenge-series>

Lavorare per livelli

A Scuola di OPENCOESIONE News Lezioni BLOG La Community ASOC I video di ASOC We



<http://www.ascuoladiopencoessione.it>

Inserire nel compito la consultazione di fonti autentiche

**Un modello europeo
per le competenze
digitali**

Cos'è DigComp?



- ❑ **Quadro di riferimento europeo** per le competenze digitali
- ❑ Strumento per la **descrizione condivisa delle competenze digitali** dei cittadini
- ❑ Strumento per **stimolare la creazione** di nuovi corsi e iniziative per migliorare la competenza digitale

Sviluppato dal Centro comune di ricerca (JRC) della Commissione Europea. **Prima versione DigComp 2013**

<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>
http://www.cittadinanzadigitale.eu/wp-content/uploads/2015/09/digcomp_Ferrari_Troia1.pdf
http://ec.europa.eu/education/policy/strategic-framework/education-technology_en

DigComp 1.0 e 2.0

DigComp è giunto alla **versione 2.0. nel 2016**. Mantiene la suddivisione delle **21 competenze specifiche in 5 aree di competenza**

Informazione (1.0)
Informazione e data literacy (2.0)

Comunicazione (1.0)
Comunicazione e collaborazione (2.0)

Creazione contenuti (1.0)
Creazione di contenuti digitali (2.0)

Sicurezza (1.0 – 2.0)
Problem solving(1.0 – 2.0)

<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>

http://www.cittadinanzadigitale.eu/wp-content/uploads/2015/09/digcomp_Ferrari_Troia1.pdf

<http://www.cittadinanzadigitale.eu/wp-content/uploads/2016/07/DigComp-2.0.pdf>

<http://www.cittadinanzadigitale.eu/blog/2016/07/02/2976/>

Integrare le
competenze digitali
nel **compito di realtà**



DigComp 1.0 Livelli di proficiency (2013)

descrittori di **3 livelli di proficiency**
(livelli di competenza)

esempi di conoscenze, attitudini,
abilità, **applicazione delle**
competenze (*ambiti dell'apprendimento e
dell'impiego lavorativo*).

<http://europass.cedefop.europa.eu/it/resources/digital-competences>

<http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC83167>

<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>

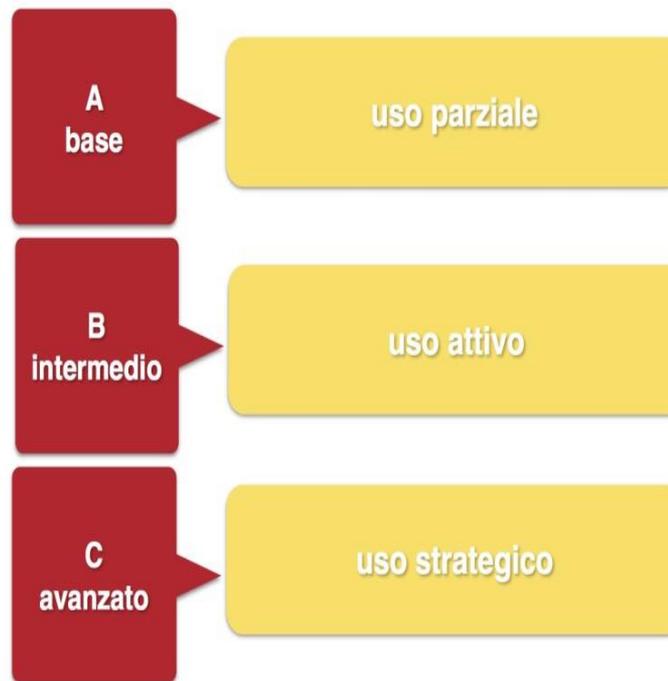
http://www.cittadinanzadigitale.eu/wp-content/uploads/2015/09/digcomp_Ferrari_Troia1.pdf

<http://www.cittadinanzadigitale.eu/wp-content/uploads/2016/07/DigComp-2.0.pdf>

<http://www.cittadinanzadigitale.eu/blog/2016/07/02/2976/>

DIGCOMP LIVELLI DI COMPETENZA

#cittadinanzadigitale #competenzedigitali



www.cittadinanzadigitale.eu

DigComp 1.0 Annex V (2013)

COMPETENZE CHIAVE – COMPETENZA DIGITALE

Relevance of Digital Competence for other Key Competences for Lifelong learning

<http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC83167>

□ **Communication in the mother tongue**

Ability to express and interpret concepts, thoughts, feelings, facts and opinions in both oral and written form **C 2.1, 2.3, 2.4, 2.5 (Area 2 comunicazione)**

Formulate and express one's oral and written arguments in a convincing way appropriate to the context. **C 3.1, 3.2, 3.3, 3.4 (Area 3 creazione di contenuti)**

Abilities to distinguish and use different types of texts, to search for, collect and process information **C 1.1, 1.2, 1.3 (Area 1 informazione)**

Need to understand and use language in a positive and socially responsible manner **C 2.5 (Area 2 comunicazione)**

COMPETENZE DIGITALI DIGCOMP

2.5 Netiquette

COMPETENZE CHIAVE

(2006/962/CE)

Comunicazione nella lingua madre	Consapevolezza dell'impatto della lingua sugli altri e la necessità di capire e usare la lingua in modo positivo e socialmente responsabile.
Comunicazione in lingue straniere	Conoscenza delle convenzioni sociali, dell'aspetto culturale e della variabilità dei linguaggi.
Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico	Comprensione dei progressi, i limiti e i rischi della tecnologia nella società in senso lato (in relazione alla presa di decisioni, ai valori, alle questioni morali, alla cultura, ecc.). Interesse per questioni etiche e il rispetto sia per la sicurezza sia per la sostenibilità, in particolare per quanto concerne il progresso tecnologico in relazione all'individuo, alla famiglia, alla comunità e alle questioni di dimensione globale.
Competenze sociali e civiche	Consapevolezza di ciò che gli individui devono fare per conseguire una salute fisica e mentale ottimali. Comprensione dei codici di comportamento e le maniere generalmente accettati in diversi ambienti e società; conoscenza dei concetti di base riguardanti gli individui, i gruppi, la parità e la non discriminazione tra i sessi, la società e la cultura; comprensione delle dimensioni multiculturali e socioeconomiche delle società europee.

<https://ec.europa.eu/jrc/en/digcomp/digital-competence-framework>

DigComp

La struttura di DIGCOMP è stata usata per creare uno **strumento di autovalutazione delle competenze digitali**



CEDEFOP

Centro europeo
per lo sviluppo della
formazione professionale

Competenza digitale

Scarica

- Elaborazione delle informazioni
- Creazione di Contenuti
- Comunicazione
- Risoluzione di problemi
- Sicurezza

Crea il tuo CV (+ lettera di presentazione) on-line

- Links
- Da scaricare
- Livelli europei delle lingue (CEFR)
- Competenza digitale
- Statistiche

Connect with Europass

Curriculum Vitae
European skills passport

- Language passport
- Europass Mobility
- Diploma Supplement
- Certificate Supplement

What's Europass?
How to complete a Europass CV?
How to become interoperable with Europass?
I am not a European citizen. Can I use the Europass CV?
Which Europass documents do I need?

REFERENCE QUESTIONS

SEARCH

Indicare nel **CV** il livello di **competenza digitale**

Europass



Integrare le **competenze digitali**
(AREE DI COMPETENZA DigComp 1.0)
nel **compito di realtà**

+ **Compilare**

COMPETENZE PERSONALI

Lingua madre + **Compilare**

Altre lingue + **Compilare**

Competenze comunicative + **Compilare**

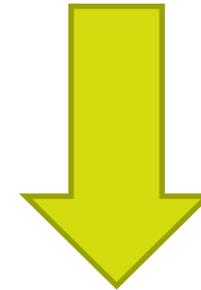
Competenze organizzative e gestionali + **Compilare**

Competenze professionali + **Compilare**

Competenze digitali

AUTOVALUTAZIONE

Elaborazione e delle informazioni	Comunicazione	Creazione di Contenuti	Sicurezza	Risoluzione di problemi
Utente base	Utente base	Utente base	Utente base	Utente base



<https://europass.cedefop.europa.eu>

Compiti di realtà: cittadinanza digitale

- ❑ **Non barare...quanti anni per avere un account?** - Guida digitale per coetanei
- ❑ **Cosa dice la tua impronta digitale?** – Analisi dell'impronta digitale
- ❑ **Protetti dai cyberbulli** – Selezione commentata di risorse elaborate da fonti istituzionali per una navigazione sicura
- ❑ **È una bufala** – Articolo basato su dati verificati
- ❑ **Metto in rete le mie risorse** – Produzione di una risorsa digitale e distribuzione con la licenza
- ❑ **Lo immagino così** – Da un problema ad una soluzione con il digitale

Famiglia

Territorio

Esperienza

Creatività

Compiti di realtà: cittadinanza digitale

SAFE INTERNET DAY (SID)

- Ogni anno nel mese di febbraio INSAFE (www.betterinternetforkids.eu) organizza il **Safer Internet Day (SID)** per **promuovere un uso più sicuro e responsabile delle tecnologie e della telefonia mobile on-line**, in particolare tra i bambini e i giovani di tutto il mondo. Il punto di accesso per essere informati, partecipare e accedere a una banca dati di risorse disponibili in varie lingue, tra cui l'italiano, è il sito web www.saferinternetday.org
- Partecipa da protagonista! Promuovi la registrazione al SID della tua scuola! Per farlo, inserisci le seguenti informazioni:
- Descrizione sintetica di un'attività da realizzare in collaborazione con i tuoi compagni di classe.

- Titolo della proposta _____
- Destinatari _____
- Durata _____
- Risorse necessarie (risorse umane e strumenti) _____
- Ambienti utilizzati _____
- Altro _____



Compiti di realtà: cittadinanza digitale

SCHEMA 3

Detective in rete

Dopo aver riflettuto sulle impronte che lasci sul Web, prova a concentrarti su quelle degli altri. Per farlo immagina ora di essere un detective, la tua missione è scoprire attraverso la Rete il numero maggiore di informazioni relative ad alcuni soggetti.

1. INDAGA SU UN TUO COMPAGNO

Innanzitutto scegli un tuo **compagno/a di classe** da pedinare nell'ambiente digitale.

Prima di cominciare accertati che sia d'accordo a essere uno dei protagonisti della tua indagine.

Per avviare la ricerca ti suggeriamo di iniziare utilizzando il motore di ricerca: www.google.it.

Inserisci nome e cognome della persona di cui vuoi reperire informazioni, potrai così avere una prima visualizzazione della sua **impronta digitale** (foto, interventi in blog, recapiti disponibili on line...).

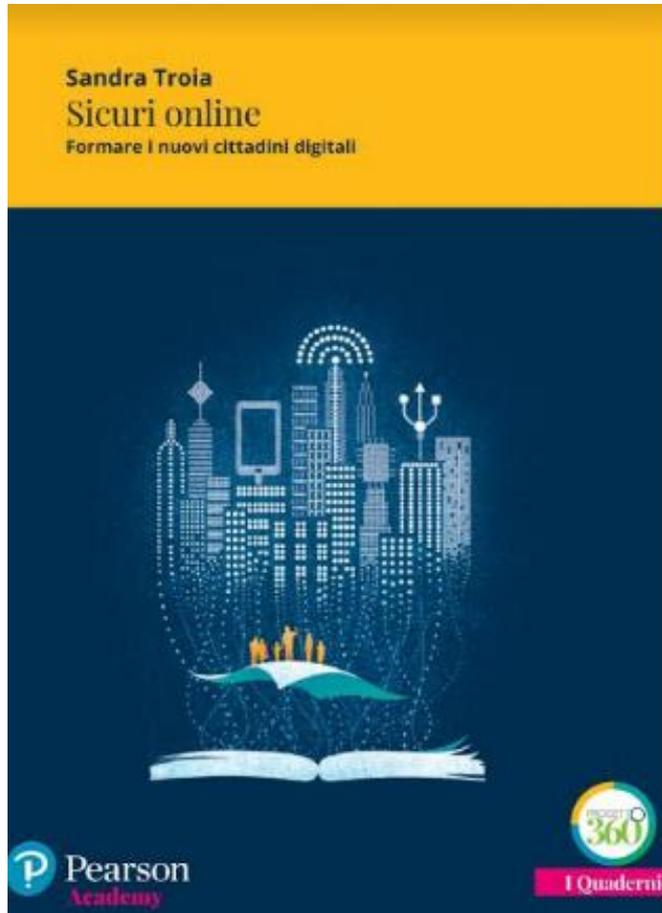


*“Imparare senza riflettere significa
sprecare energia”*

(Confucio)

Sicuri online

Formare i nuovi cittadini digitali



La **Guida** fornisce al docente indicazioni utili per **l'educazione alla cittadinanza digitale** e propone una ricca serie di attività per gli studenti.

A partire dall'esperienza quotidiana gli studenti avranno la possibilità di conoscere, consolidare e autovalutare le proprie competenze digitali.

Chiedi al tuo consulente di zona per maggiori informazioni!

**Informazioni utili:
attestati, materiali,
archivio videolezioni,
calendario**

1. Attestati di partecipazione

Novità!

Per ottenere **l'attestato di partecipazione**, valido ai fini della certificazione delle ore di formazione obbligatoria:

»1«

Vai su pearson.it/miei-webinar
e rispondi ad alcune
semplici domande di controllo.

»2«

In caso di esito positivo al questionario,
scarica subito l'attestato.

2. Tutti i materiali e le videolezioni registrate disponibili sulla Pearson Education Library



3. I prossimi appuntamenti su pearson.it/pearson-academy



Scopri i nuovi webinar della Pearson Academy!

[Scuola primaria >>](#)

[Scuola secondaria di primo grado >>](#)

[Scuola secondaria di secondo grado >>](#)

La Pearson Academy su Facebook

Seguiteci su Facebook!

Potrete restare aggiornati sui prossimi appuntamenti di formazione, ricevere articoli, approfondimenti, notizie sulla scuola in Italia e nel mondo, e molto altro. E potrete naturalmente condividere quello che vi piace o lasciare commenti.

Pagina Fan

Pearson Academy – Italia



Facebook interface showing the profile of **Pearson Academy - Italia**. The profile picture is the Pearson Academy logo. The cover photo shows a smiling woman with long blonde hair making an 'OK' hand gesture. The main post is titled **#CartadelDocente Per la tua formazione, scegli l'esperienza di Pearson!** and includes text about the Carta del Docente and a 500 Euro bonus. The post has 24 shares and a comment box.

**Grazie per la
partecipazione!**

IMPARARE SEMPRE