



EIPASS Scuola Digitale

Programma analitico d'esame a cura di



Spin Off - Università degli Studi di Napoli Federico II

Premessa

Le nuove tecnologie hanno cambiato il mondo della formazione, un processo che ha coinvolto tutti gli aspetti del mondo scuola che vanno dall'addestramento degli insegnanti all'acquisizione dei contenuti da parte degli studenti tramite nuovi ambienti di apprendimento. La didattica ha trovato nuove declinazioni, in quelle che oggi vengono definite "classi 2.0" o classi virtuali.

Al classico ambiente di apprendimento fatto di aula, lavagne e banchi sono subentrati laboratori multimediali attrezzati con PC e Lim a supporto di una didattica attiva.

La diffusione del sapere oggi avviene tramite nuove metodologie che vanno dal collaborativismo allo "student driven", passando attraverso l'experiential-learning.

Sotto l'influsso del Web 2.0, il concetto stesso di e-learning ha subito un radicale cambiamento. Mentre l'e-learning di prima generazione era centrato sull'erogazione di contenuti strutturati e rigidi, oggi, sfruttando le nuove tecnologie del Web di ultima generazione, si punta a rendere lo studente come parte attiva per l'acquisizione e la diffusione del sapere.

La rivoluzione del Web 2.0 consiste nell'aver introdotto nuovi modelli, metodologie e strumenti per una didattica interattiva; questa fase ha imposto la centralità del discente che apprende collaborando alla costruzione condivisa della conoscenza, mediante un processo di interazione con gli altri.

Nel nuovo paradigma il discente è in grado di produrre esso stesso nuova conoscenza diventando creatore di contenuti da condividere.

Disclaimer

Il presente documento è stato redatto da **IMAPPS** - Spin off dell'Università degli Studi di Napoli Federico II, in base agli standard e ai riferimenti Comunitari ed internazionali vigenti in materia di competenze digitali. **IMAPPS** non si assume alcuna responsabilità derivante dall'eventuale applicazione del documento in ambito diverso da quello per cui è stato redatto.

Copyright

Il presente documento è di esclusiva proprietà di Certipass che si riserva di aggiornarlo a propria discrezione, in ogni momento e senza darne preavviso, pubblicando le modifiche effettuate. L'Utenza destinataria è tenuta ad acquisire in merito periodiche informazioni, visitando le aree del sito dedicate al Programma.

È vietata qualsiasi riproduzione, anche parziale, del presente documento senza preventiva autorizzazione scritta da parte di Certipass (Unico Ente Erogatore del Programma internazionale di Certificazione Informatica EIPASS).

Il logo EIPASS è di proprietà esclusiva di Certipass. Tutti i diritti riservati.

Obiettivo

Il percorso di certificazione ha come obiettivo quello di far acquisire e certificare il possesso delle competenze espresse dai Piani Nazionali per la scuola digitale. Saranno proposti un insieme di strumenti, tecniche e tecnologie per una didattica pienamente 2.0, già pronta ad accogliere le sfide del Web 3.0.

In particolare, saranno affrontati temi quali: registri elettronici, editoria digitale, piattaforme e strumenti per la didattica digitale. Si tratta di tecnologie che occupano, oramai, un ruolo di primaria importanza nella “scuola digitale” di oggi.

Elenco moduli d'esame

Modulo 1: Informatica di base

Modulo 2: Tecnologie per la didattica

Modulo 3: Ambienti di apprendimento e gestione dei contenuti

Modulo 4: Editoria digitale per la didattica

Modulo 1

Informatica di base

Obiettivo del modulo

L'obiettivo del modulo **Informatica di base** è quello di formare il candidato alle conoscenze necessarie per una corretta interazione con un calcolatore elettronico connesso alla rete Internet. In particolare, il candidato dovrà maturare competenze che gli consentano:

- La comprensione della terminologia di base dell'ICT.
- L'identificazione degli elementi presenti in tutte le interfacce grafiche.
- La comprensione dei principi che regolano la progettazione delle interfacce grafiche.

In particolare, dovrà mostrare le proprie competenze riguardo ai seguenti argomenti:

- Introduzione all'ICT:
 - Terminologia di base dell'Information Technology
 - Hardware e software
- Interfacce Grafiche:
 - Componenti di una interfaccia grafica
 - I Menu e loro funzionamento
 - Le interfacce "touch"
- Interazione con il sistema operativo:
 - Introduzione a file e cartelle
 - Organizzazione delle informazioni su disco
 - Applicazioni ed utilità di sistema
 - Identificazioni delle principali applicazioni di office automation.
 - Interazione di base con le periferiche
- Internet e il World Wide Web:
 - Il funzionamento della rete Internet
 - Il World Wide Web
 - Altri servizi disponibili su Internet: posta elettronica e social Networks

- Ricercare informazioni su Web:
 - Crawler e Motori di Ricerca
 - Criteri di ricerca e loro raffinamento
 - Autorevolezza delle fonti sul Web

- Rappresentazione dei dati:
 - Rappresentazione digitale dei dati
 - Rappresentazione di testi, immagini, suoni, video
 - Introduzione alle strategie per ridurre le dimensioni dei dati

ARGOMENTO	AMBITI DI INTERVENTO	TESTING DI COMPETENZA
1.0 Introduzione all'ICT	1.0.1 Terminologia di base dell'Information Technology	a. Comprendere il significato di acronimi e termini propri del mondo ICT.
	1.0.2 Hardware e software	a. Descrivere la differenza tra hardware e software.
		b. Riconoscere i principali componenti hardware di un calcolatore.
		c. Descrivere l'architettura di massima di un calcolatore.
		d. Distinguere tra sistema operativo ed applicativi utente.
e. Conoscere le differenze tra eseguibili, file dati, director.		
1.1 Interfacce Grafiche	1.1.1 Componenti di una interfaccia grafica	a. Identificare le componenti principali di una GUI.
		b. Descrivere i principi su cui si basa la direttiva 95/46/CE
	1.1.2 I Menu e loro funzionamento	a. Saper distinguere tra i menu "general purpose" ed i menu "specialistici".
		b. Comprendere l'utilizzo dei menu general purpose.
		c. Saper descrivere le operazioni di base del menu general purpose.
		d. Saper descrivere le operazioni di menu specialistici in applicazioni di ampio utilizzo (word processors, fogli elettronici, database).
e. Saper descrivere il concetto di scorciatoia al menu.		
1.1.3 Le interfacce "touch"	a. Comprendere l'utilizzo delle interfacce touch	

		<ul style="list-style-type: none"> b. Descrivere gli effetti delle operazioni di tap, slide e pitch. c. Saper descrivere i gadget che sostituiscono la tastiera.
1.2 Interazione con il sistema operativo	1.2.1 Introduzione a file e cartelle	<ul style="list-style-type: none"> a. Saper discutere i concetti di file e cartelle. b. Saper distinguere i file dalle cartelle in un contesto operativo.
	1.2.2 Organizzazione delle informazioni su disco	<ul style="list-style-type: none"> a. Comprendere l'organizzazione gerarchica dei dati su disco. b. Saper organizzare il proprio spazio di lavoro utilizzando una gerarchia opportuna.
	1.2.3 Applicazioni ed utilità di sistema	<ul style="list-style-type: none"> a. Conoscere il concetto di applicazione e sua esecuzione. b. Saper ricercare ed eseguire applicazioni.
	1.2.4 Identificazioni delle principali applicazioni di office automation	<ul style="list-style-type: none"> a. Saper discutere delle problematiche inerenti l'office automation. b. Identificare i principali pacchetti software per l'office automation e loro componenti. c. Comprendere le differenze tra diverse applicazioni di office automation
	1.2.5 Interazione di base con le periferiche	<ul style="list-style-type: none"> a. Saper discutere il concetto di periferica di un elaboratore. b. Comprendere la differenza tra periferica locale e di rete. c. Saper identificare alcune tra le principali periferiche di un PC, quali: monitor, mouse, stampante.
1.3 Internet e il World Wide Web	1.3.1 Il funzionamento della rete Internet	<ul style="list-style-type: none"> a. Saper definire Internet.

		<ul style="list-style-type: none"> b. Conoscere le funzioni associate a diverse componenti della rete. 	
		<ul style="list-style-type: none"> c. Saper descrivere il processo di invio e ricezione delle informazioni. 	
1.3.2	Il World Wide Web	<ul style="list-style-type: none"> a. Definire il World Wide Web. 	
		<ul style="list-style-type: none"> b. Comprendere la differenza tra Internet e WWW. 	
		<ul style="list-style-type: none"> c. Saper descrivere il formato di un indirizzo di un server Web. 	
		<ul style="list-style-type: none"> d. Comprendere le possibili relazioni che intercorrono tra server Web diversi. 	
1.3.3	Altri servizi disponibili su Internet: posta elettronica e Social Networks.	<ul style="list-style-type: none"> a. Comprendere l'esistenza di servizi diversi dal WWW. 	
		<ul style="list-style-type: none"> b. Comprendere le differenze tra servizi diversi. 	
		<ul style="list-style-type: none"> c. Saper descrivere le funzionalità offerte da servizi Web di ampia diffusione (e-mail, Pec, Social Networks, motori di ricerca, forum). 	
1.4 Ricercare informazioni su Web	1.4.1	Crawler e Motori di Ricerca	<ul style="list-style-type: none"> a. Comprendere la terminologia di base associata ai servizi di ricerca.
			<ul style="list-style-type: none"> b. Conoscere i principali motori di ricerca.
			<ul style="list-style-type: none"> c. Saper definire il processo di reperimento delle informazioni.
			<ul style="list-style-type: none"> d. Comprendere il risultato delle richieste effettuate ai motori di ricerca.
	1.4.2	Criteri di ricerca e loro raffinamento	<ul style="list-style-type: none"> a. Saper effettuare una ricerca su un motore di ricerca.
			<ul style="list-style-type: none"> b. Saper descrivere il processo di raffinamento delle query.

		c. Saper identificare le modalità di raffinamento delle query.
	1.4.3 Autorevolezza delle fonti sul Web	a. Saper definire l'autorevolezza di una fonte su Internet. b. Saper descrivere i criteri che indicano la non autorevolezza di una fonte.
1.5 Rappresentazione dei dati	1.5.1 Rappresentazione digitale dei dati	a. Comprendere la necessità di convertire i dati in un formato binario.
	1.5.2 Rappresentazione di testi, immagini, suoni, video	a. Saper argomentare sulla necessità di avere formati specifici per diversi tipi di dato.
		b. Identificare l'associazione tra tipo di file e tipo di dato rappresentato.
	1.5.3 Introduzione alle strategie per ridurre le dimensioni dei dati	a. Saper descrivere l'effetto della dimensione dei file sulla loro possibilità di fruizione.
		b. Comprendere l'effetto della qualità dei segnali sulla dimensione dei file.
		c. Saper descrivere il concetto di compressione dati.

Modulo 2

Tecnologie per la didattica

Obiettivo del modulo

L'obiettivo del modulo **Tecnologie per la didattica** è quello di far acquisire al candidato le conoscenze basilari su tecnologie e strumenti che il Web 2.0 mette a disposizione per creare e gestire un nuovo tipo di didattica.

Riconoscendo i nuovi paradigmi utilizzabili per la creazione di moduli didattici, il docente sarà in grado di progettare e realizzare percorsi formativi moderni ed efficaci.

In particolare, dovrà mostrare la propria preparazione in ordine ai seguenti argomenti:

- Piano Nazionale Scuola Digitale:
 - Piano LIM
 - Cl@sse 2.0
 - Scuol@ 2.0
 - Editoria digitale scolastica

- Software per la didattica:
 - Sistemi tutoriali CBT (Computer Based Training) per l'autoformazione
 - Generatori di mappe concettuali
 - Tecniche e tecnologie per il Podcast ed il vodcast didattico
 - Sistemi autore per ipertesti e ipermedia

- Laboratorio Virtuale:
 - Progettazione di un Virtual Laboratory School (VLS)
 - Strumenti e software per un LVS
 - edMondo, piattaforma virtuale 3D online di INDIRE

- ICT in aula:
 - Il Giornale elettronico personale
 - Il Diario di classe elettronico

ARGOMENTO	AMBITI DI INTERVENTO	TESTING DI COMPETENZA
2.0 Piano Nazionale Scuola Digitale	2.0.1 Piano LIM	<p>a. Saper descrivere le caratteristiche del Piano Nazionale per la LIM.</p> <p>b. Saper descrivere le azioni previste per "l'introduzione alla LIM nel contesto-classe".</p> <p>c. Saper descrivere le azioni di "accompagnamento e aiuto nella progettazione, produzione e sperimentazione in aula".</p>
	2.0.2 Piano cl@sse 2.0	a. Saper descrivere gli obiettivi e le evoluzioni del Piano Nazionale cl@sse 2.0. Individuare ed indicare le criticità del Piano.
	2.0.3 Piano scuol@ 2.0	<p>a. Saper descrivere gli obiettivi del Piano Nazionale scuol@ 2.0.</p> <p>b. Comprendere il percorso di innovazione didattica prevista dal Piano scuol@2.0.</p>
	2.0.4 Editoria digitale scolastica	a. Saper descrivere le Linee Guida dell'Azione.
2.1 Software per la didattica	2.1.1 Sistemi tutoriali CBT (Computer Based Training) per l'autoformazione	<p>a. Saper descrivere il ruolo dei sistemi Computer Based Training.</p> <p>b. Comprendere l'impatto di tali sistemi sui metodi di apprendimento.</p>
	2.1.2 Generatori di mappe concettuali	<p>a. Comprendere i benefici delle mappe concettuali/ontologiche nella didattica.</p> <p>b. Comprendere i principali software, commerciali e opensource per la realizzazione di mappe concettuali/ontologiche.</p>
	2.1.3 Tecniche e tecnologie per il Podcast e il podcast didattico	A. Conoscere le tecnologie alla base del Podcast e del podcast didattico.

		B. Conoscere i framework che permettono di realizzarli.
		c. Conoscere i diversi formati audio e video e i sistemi per l'editing.
	2.1.4 Sistemi autore per ipertesti e ipermedia	a. Conoscere le definizioni di ipertesti e ipermedia.
		b. Saper indicare le caratteristiche dei sistemi autore per la produzione di prodotti ipermediali ed ipertestuali.
2.2 Laboratorio Virtuale	2.2.1 Progettazione di un Virtual Laboratory School (VLS)	a. Saper descrivere le caratteristiche di un VLS in ambito linguistico-letterario e in ambito tecnico-scientifico.
		b. Saper individuare gli aspetti organizzativi e di planning di un VLS.
	2.2.2 Strumenti e software per un LVS	a. Conoscere i principali software VLS, le caratteristiche e le tecniche per la realizzazione di attività laboratoriali.
	2.2.3 edMondo, piattaforma virtuale 3D online di INDIRE	a. Descrivere la piattaforma edMondo.
		b. Saper definire in modo dettagliato gli obiettivi di un progetto da inserire in una piattaforma.
2.3 ICT in aula	2.3.1 Il Giornale elettronico personale - Aspetti generali	a. Conoscere le caratteristiche del Giornale elettronico personale.
		b. Conoscere le modalità di accesso, consultazione, e inserimento dati in un Giornale elettronico.
		c. Conoscere i livelli di accesso al Giornale elettronico personale.
		d. Conoscere le modalità di svolgimento di uno scrutinio con l'ausilio del Giornale elettronico personale.

2.3.2 Il Diario di classe elettronico - Aspetti generali	a. Saper descrivere le caratteristiche del Diario di classe elettronico.
	b. Conoscere le modalità di accesso, consultazione, inserimento dati e firma di presenza nel Diario di classe elettronico.

Modulo 3

Ambienti di apprendimento e gestione dei contenuti

Obiettivo del modulo

L'obiettivo del modulo **Ambienti di apprendimento e gestione dei contenuti** sarà quello di certificare le conoscenze di base di un docente che voglia cimentarsi nella realizzare di lezioni interattive (L.O.), fruibili on-line ed off-line.

Il docente sarà in grado di progettare e creare nuovi percorsi formativi utilizzando le piattaforme e gli strumenti della prima e della seconda generazione di e-learning. Saprà, inoltre, creare Learning Object SCORM compatibili.

In particolare, il candidato dovrà mostrare le proprie competenze riguardo ai seguenti argomenti:

- Ambienti di apprendimento:
 - VLE (o LMS) - Virtual Learning Environment (Learning Management System)
 - PLE - Personal Learning Environment
 - VLC - Virtual Learning Community
 - VLP - Virtual Learning Place

- Piattaforma e strumenti e-learning:
 - Moodle
 - Atutor
 - Docebo
 - Weblog Multiutente
 - E-cooperation tool
 - Social bookmarking

- Ruoli in un Learning Environment:
 - Usare un LE come corsista
 - Usare un LE come docente editor
 - Usare un LE come docente non editor
 - Usare un LE come tutor

- Produzione di risorse didattiche digitali:
 - La filosofia della condivisione e del riuso
 - Strumenti di condivisione Web 2.0
 - Il modello SCORM e strumenti per produrre LO SCORM
 - SCORM Repository
 - Produzione collaborativa di risorse didattiche utilizzando lo standard EUCIP

- Produzione di L.O. (Learning Object), SCORM compatibili:
 - Learning Object (LO) e SCORM
 - Strumenti per realizzare LO: Learn Adobe Captivate e eXelearning

ARGOMENTO	AMBITI DI INTERVENTO	TESTING DI COMPETENZA
3.0 Ambienti di apprendimento	3.0.1 VLE (o LMS) - Virtual Learning Environment	a. Saper descrivere le caratteristiche di un Virtual Learning Environment.
		b. Saper indicare il paradigma alla base di un VLE, evidenziandone i punti di forza e i limiti dello stesso.
	3.0.2 PLE - Personal Learning Environment	a. Saper descrivere il sistema informatico che caratterizza un Personal Learning Environment.
		b. Conoscere i motivi della migrazione da un VLE verso un PLE.
		c. Saper descrivere gli strumenti di un PLE.
		d. Conoscere i punti critici di un PLE.
	3.0.3 VLC - Virtual Learning Community	a. Conoscere la struttura di una Virtual Learning Community.
		b. Conoscere i processi di apprendimento attivati in una VLC.
		c. Saper descrivere la relazione e l'interazione tra VLC e Web 2.0.
	3.0.4 VLP - Virtual Learning Place	a. Conoscere le caratteristiche di un Virtual Learning Place.
		b. Saper descrivere gli attori e il loro ruolo che essi occupano in un VLP.
	3.1 Piattaforma e strumenti e-learning	3.1.1 Moodle
b. Conoscere le attività proposte in un CMS e in particolar modo in Moodle.		
c. Conoscere il sistema dei plugin di Moodle.		
3.1.2 Atutor		a. Conoscere il framework Atutor.

		<ul style="list-style-type: none"> b. Saper descrivere le attività e le risorse di Atutor.
		<ul style="list-style-type: none"> c. Saper descrivere il comportamento di Atutor rispetto agli standard nazionali ed internazionali di accessibilità (in riferimento a legge Stanca).
3.1.3	Docebo	<ul style="list-style-type: none"> a. Conoscere le funzionalità del framework Docebo.
		<ul style="list-style-type: none"> b. Conoscere le attività e le risorse di Docebo.
		<ul style="list-style-type: none"> c. Saper individuare le differenze di Docebo rispetto a Moodle e Atutor.
3.1.4	Weblog Multiutente	<ul style="list-style-type: none"> a. Conoscere i vari sistemi di Web blogging.
		<ul style="list-style-type: none"> b. Saper configurare, gestire e sincronizzare diversi utenti.
3.1.5	E-cooperation tool	<ul style="list-style-type: none"> a. Conoscere i vari tool di E-cooperation.
		<ul style="list-style-type: none"> b. Saper collaborare in rete in modo sincrono e asincrono con strumenti quali: <ul style="list-style-type: none"> > Skype, > Forum.
		<ul style="list-style-type: none"> c. Saper utilizzare strumenti per la produzione collaborativa quali: <ul style="list-style-type: none"> > Google Drive, > Wiki.
3.1.6	Social bookmarking	<ul style="list-style-type: none"> a. Saper cercare e organizzare le fonti con gli strumenti del Web 2.0 quali social bookmarking (es. Delicious).
3.2 Ruoli in un Learning Environment (LE)	3.2.1 Usare un LE come corsista	<ul style="list-style-type: none"> a. Saper usare un LE come corsista: <ul style="list-style-type: none"> > registrarsi, compilare il proprio profilo, inserire una propria fotografia; > scambiare messaggi con altri utenti registrati; > iscriversi ad un corso e monitorare le proprie attività; > intervenire in un forum.

<p>3.2.2 Usare un LE come docente editor</p>	<p>a. Saper svolgere attività come docente editor:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ aggiungere ad un corso le risorse: etichetta, link, pagina testo, pagina Web, cartella; ➤ aggiungere ad un corso le attività: forum, compito, lezione, quiz, quiz hotpotatoes, SCORM, wiki, registro; ➤ inserire in un'etichetta o in una pagina Web il codice "embed" per riprodurre risorse da siti come SlideShare, YouTube, Scribd. <p>b. Saper creare corsi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ aprire un nuovo corso; ➤ assegnare e modificare ruoli.
<p>3.2.3 Usare un LE come docente non editor</p>	<p>a. Saper svolgere attività di docente non editor:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ monitorare le attività di un corsista o di un gruppo di corsisti; ➤ preparare o modificare le proprietà di un corso.
<p>3.2.4 Usare un LE come tutor</p>	<p>a. Saper indicare le caratteristiche del ruolo del tutor in rete.</p> <p>b. Saper cercare organizzare le fonti con gli strumenti del Web 2.0.</p> <p>c. Saper supportare e collaborare con gli studenti in rete in modo sincrono e asincrono.</p>
<p>3.3 Produzione di risorse didattiche digitali</p>	<p>3.3.1 La filosofia della condivisione delle risorse e del riuso</p> <p>a. Saper descrivere le "open educational resource" e di "open learning object".</p> <p>b. Saper descrivere le licenze Creative Commons.</p> <p>3.3.2 Strumenti di condivisione Web 2.0</p> <p>a. Saper condividere le risorse in ambienti Web 2.0 utilizzando opportunamente i tag per facilitarne la ricerca.</p> <p>3.3.3 Il modello SCORM e strumenti per produrre LO SCORM</p> <p>a. Saper descrivere il modello SCORM.</p>

		b. Saper descrivere il modello di metadata LOM IEEE.
		c. Saper creare una risorsa SCORM.
3.3.4	SCORM Repository	a. Saper cercare le risorse didattiche in una Repository.
3.3.5	Produzione collaborativa di risorse didattiche utilizzando lo standard EUCIP	a. Saper progettare una risorsa didattica.
		b. Saper definire l'apertura di una risorsa didattica (licenza, accessibilità al sorgente, indicazioni per l'utilizzo e la modifica).
3.3 Produzione di Learning Object (LO), SCORM compatibili	3.3.1	Strumenti per realizzare LO: Learn
		a. Saper descrivere gli aspetti fondamentali di un LO.
		b. Conoscere lo standard SCORM e le sue evoluzioni.
3.3.2	Adobe Captivate ed eXeLearning	a. Conoscere il processo di realizzazione di un LO con uno strumento commerciale come Adobe Captivate e con strumenti OpenSource come eXeLearning.

Modulo 4

Editoria digitale per la didattica

Obiettivo del modulo

Il modulo **Editoria digitale per la didattica** ha come obiettivo quello di far conoscere le normative e gli strumenti da utilizzare per gestire e produrre prodotti editoriali multimediali.

Saranno presentati strumenti per la realizzazione e visualizzazione di eBook, la metodologia EAS (Episodio di Apprendimento Situato) e il suo impatto sul modo di fare lezione. Infine sarà affrontato il problema del copyright e i vantaggi delle licenze Creative Common.

Il candidato attesta il possesso delle conoscenze informatiche necessarie per utilizzare i programmi che l'editoria digitale adotta per realizzare e-book didattici.

In particolare, il candidato dovrà superare una prova d'esame strutturata sui seguenti argomenti:

- Il nuovo libro digitale
 - Normative sull'editoria scolastica
 - L'accessibilità agli strumenti didattici a favore degli alunni disabili
 - Strumenti di editing interattivi
 - Il libro digitale e la didattica collaborativa

- Tecnologia dell'eBook
 - I formati eBook
 - eBook Reader ed Apps
 - Tecniche di base per la produzione di eBook didattici
 - Far lezione con gli Episodi di Apprendimento Situato (EAS)

- Self-publishing
 - Multimedia learning e infografica
 - Il copyright e le licenze Creative Commons
 - Strumenti di authoring digitale
 - Content and document management

ARGOMENTO	AMBITI DI INTERVENTO	TESTING DI COMPETENZA
4.0 Il nuovo libro digitale	4.0.1 Normative sull'editoria scolastica	a. Saper descrivere le caratteristiche del Piano Nazionale per l'editoria scolastica. b. Saper indicare le caratteristiche del nuovo libro digitale e definire le differenze tra libro misto e digitale.
	4.0.2 L'accessibilità agli strumenti didattici a favore degli alunni disabili	a. Saper descrivere le "regole tecniche disciplinanti l'accessibilità agli strumenti didattici e formativi a favore degli alunni disabili" (DM 2008).
	4.0.3 Strumenti di editing interattivi	a. Saper descrivere lo scenario previsto dal Miur secondo cui più studenti contemporaneamente possano lavorare insieme su risorse didattiche condivise attraverso l'utilizzo della rete. b. Indicare come i libri digitali implementano lo scenario descritto.
	4.0.4 Il libro digitale e la ricomposizione dei "saperi"	a. Conoscere le caratteristiche che rendono un contenuto digitale "liquido", ovvero un insieme di micro - contenuti che possano essere travasati da un supporto tecnologico a un altro, scomposti e adattati a diverse esigenze.
4.1 Tecnologia dell'eBook	4.1.1 I formati eBook	a. Saper descrivere i diversi formati eBook indicandone le caratteristiche ed i limiti.
	4.1.2 eBook Reader e Apps	a. Saper descrivere le caratteristiche tecnologiche dei Reader e le differenze con i tablet. b. Indicare le Apps che permettono di gestire ed utilizzare un eBook.
	4.1.3 Tecniche di base per la produzione di eBook didattici	a. Saper descrivere i diversi sistemi per l'editing.

	4.1.4	Far lezione con gli Episodi di Apprendimento Situato (EAS)	<p>a. Conoscere le metodologie per integrare i dispositivi mobili nella didattica.</p> <p>b. Saper descrivere il concetto di EAS e come esso ridisegni il far lezione in classe.</p>
4.2 Self-publishing	4.2.1	Multimedia learning infografica	<p>a. Descrivere il concetto di infografica.</p> <p>b. Saper produrre e interpretare l'infografica.</p>
	4.2.2	Il copyright e le licenze Creative Commons	<p>a. Saper descrivere l'evoluzione del copyright nell'editoria digitale.</p> <p>b. Conoscere le licenze Creative Commons.</p>
	4.2.3	Strumenti di authoring digitale	<p>a. Conoscere le piattaforme e gli strumenti per authoring digitale.</p> <p>b. Conoscere le fasi per la progettazione e la riproduzione di un prodotto editoriale digitale.</p>
	4.2.4	Content and document management	<p>a. Saper descrivere il concetto di Content and document management applicato al contesto scolastico.</p> <p>b. Indicare e descrivere gli strumenti per la realizzazione di un content e document management all'interno di una scuola.</p>