

# INDICE

## I – AMBIENTE

- |   |  |    |
|---|--|----|
| 1 | La complessità del paesaggio educativo | 7  |
| 2 | Ambiente integrato di apprendimento    | 13 |
| 3 | Ambienti di apprendimento inclusivi    | 18 |

## II – COMPETENZE

- |   |                     |    |
|---|---------------------|----|
| 4 | Scuola digitale     | 25 |
| 5 | Competenze digitali | 37 |

## III – DIDATTICA

- |    |                                     |    |
|----|-------------------------------------|----|
| 6  | Evoluzione della didattica digitale | 47 |
| 7  | Flipped classroom                   | 51 |
| 8  | Digital Storytelling                | 59 |
| 9  | Webquest                            | 67 |
| 10 | Insegnare con i dati                | 72 |

## IV – DIRIGENTI

- |    |                                       |    |
|----|---------------------------------------|----|
| 11 | E-leadership del dirigente scolastico | 79 |
| 12 | E-leadership e l'Agenda digitale      | 84 |
| 13 | Dati per la valutazione del sistema   | 90 |
| 14 | Wireless                              | 94 |

## V – DOCENTI

- |    |                      |     |
|----|----------------------|-----|
| 15 | Animatore digitale   | 101 |
| 16 | Comunità di pratiche | 106 |
| 17 | Documentalista 2.0   | 111 |

## **VI – STUDENTI**

18	Nativi digitali	117
19	Studente digital maker	124
20	Touch screen generation	130

## **VII – MOBILE TEACHING**

21	Mobile teaching e learning	137
22	Metodo B.Y.O.D.	144
23	Decalogo per l'utilizzo degli smartphone a scuola	149

## **VIII – SIMULAZIONE**

24	Simulazione e serious game	155
25	Didattica 'aumentata'	165

## **IX – TECNOLOGIA**

26	Progettazione di oggetti multimediali	171
27	LIM	177
28	Stampa 3d a scuola	185

## **X – VALUTAZIONE**

29	Prove oggettive digitali	191
30	Autovalutazione e peer assessment	197