

Moduli	Contenuti	Software e ambienti web
1. I dispositivi mobili a supporto della didattica	<ul style="list-style-type: none"> • I dispositivi mobili a supporto della didattica; • Il concetto di BYOD concretamente applicato in classe; • Le tecnologie a supporto dell'attivismo pedagogico 	
2. Proporre presentazioni interattive	<ul style="list-style-type: none"> • Presentazioni interattive: tipologie varie • Creazione di presentazioni interattive per la propria disciplina e il proprio target • Condivisione del link e del codice 	Mentimeter
3. Proporre un brainstorming strutturato	<ul style="list-style-type: none"> • Creazione di Padlet: varie tipologie (Wall/Grid/Canvas/Shelf) • Condivisione Padlet (link, codice embed, QrCode) 	Padlet
4. Mappare le conoscenze in modo collaborativo	<ul style="list-style-type: none"> • Mappe concettuali e mappe mentali: ricerca di esempi • Creazione di mappe per la propria disciplina e il proprio target • Condivisione mappe 	Coggle
5. imparare giocando	<ul style="list-style-type: none"> • Ricerca nella repository della piattaforma • Creazione sondaggi/quiz per la propria disciplina e il proprio target • Caricamento e condivisione video creati 	Kahoot
6. Promuovere il lavoro collaborativo alla lavagna virtuale	<ul style="list-style-type: none"> • Utilità didattica di una lavagna condivisa • Impostazione e condivisione della lavagna • Salvataggio/esportazione della lavagna creata 	Awwapp
7. Rappresentare/documentare/condividere	<ul style="list-style-type: none"> • Ricerca esempi di Prezi nel web • Creazione di Prezi ad hoc per la propria disciplina e il proprio target • Caricamento e condivisione video creati 	Prezi