

# Syllabus

---



## **ANIMATORE DIGITALE**

## Introduzione alla Certificazione “Animatore digitale”

**Animatore Digitale** è un percorso di Formazione e Certificazione elaborato sulla base di quanto previsto nel PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale) e nel recente Piano Scuola 4.0, il quale stabilisce che in ogni istituto scolastico sia nominato un Docente con la qualifica di: “*Animatore Digitale*” in sostanza un Docente che – coadiuvato dal Dirigente Scolastico e dal Direttore Amministrativo – opera per l’innovazione digitale nell’ambito delle azioni previste dall’offerta formativa. Si occupa pertanto di definire l’introduzione di nuove tecnologie nella scuola e diffondere il cosiddetto *life-long learning*, definendo nuove forme di apprendimento digitale.

**Animatore Digitale** permette dunque al candidato di acquisire le competenze necessarie per diventare un “esperto” in ambito digitale, con il compito di gestire le attività di formazione nel mondo scolastico coinvolgendo l’intera comunità, mediante soluzioni innovative per la didattica.

### Syllabus

- Definizione dei domini del Syllabus

In ambito informatico il "dominio" di un esame si riferisce all’insieme di competenze che identificano in modo univoco le conoscenze e competenze rispetto ad una particolare tecnologia, prodotto, logica di processo, attività intellettuale o pratica. Il dominio dell’esame TESI su **Animatore digitale** è composto da vari elementi, differenti tra loro, che identificano parti specifiche per stabilire le conoscenze in modo globale. Per la costruzione della prova d’esame “**Animatore digitale**”, sono stati nel dettaglio identificati i seguenti **domini e sottodomini** per la composizione dell’Esame:

Animatore digitale		
Dominio	Sotto-dominio	
<b>Modulo 1.0</b>  Le basi dell'informatica	1.1 Primi approcci con l'informatica	1.1.1 Cos'è un computer
		1.1.2 Tipologie di computer
		1.1.3 All'interno di un computer
		1.1.4 Periferiche di input e di output
		1.1.5 Le porte di comunicazione
	1.2 Il linguaggio del computer	1.2.1 Il sistema binario
	1.3 Il software	1.3.1 Il Sistema Operativo
	1.4 Utilizzare il computer	1.4.1 Imparare a conoscere la tastiera e il mouse
<b>Modulo 2.0</b>  Le reti e Internet	2.1 Fondamenti di networking e Internet	2.1.1 Navigare in Internet: il browser
		2.1.2 Ricercare informazioni su Internet
	2.2 La posta elettronica	2.2.1 Cos'è e come si utilizza un account
	2.3 Dilettarsi con il PC	2.3.1 Uso dei Social Network
		2.3.2 Noi e il Cloud
	<b>Modulo 3.0</b>  Applicativi di base e Microsoft Word	3.1 Il Sistema Operativo
3.1.2 Il desktop di Windows		
3.2 Installazione dei programmi		3.2.1 Programmi di utilità: uso dei file compressi
3.3 Microsoft Word		3.3.1 Primi passi con Word
		3.3.2 Preparare un documento

		3.3.3 Barra del titolo
		3.3.4 Barra di accesso rapido
		3.3.5 Barra multifunzione
		3.3.6 Documento e barre di scorrimento laterali
		3.3.7 Barra di stato
		3.3.8 Inserire un testo
<b>Modulo 4.0</b> <b>I fogli di calcolo:</b> <b>Microsoft Excel</b>	<b>4.1 Cos'è un foglio di calcolo</b>	4.1.1 Avviare Excel
		4.1.2 Le barre dei comandi
		4.1.3 Celle, righe e colonne
		4.1.4 Creare formule
		4.1.5 Ordine delle operazioni
	<b>4.2 Operare con celle, righe e colonne</b>	4.2.1 Il riempimento automatico
		4.2.2 Inserire formule
		4.2.3 Date, numeri e testo
		4.2.4 Ottenere numeri in progressione
	<b>4.3 La formattazione</b>	4.3.1 Caratteristiche dei comandi
		4.3.2 Accedere velocemente ai dati
		4.3.3 Dimensione dei caratteri
		4.3.4 Ottenere dimensioni extra
		4.3.5 Grassetto, corsivo e sottolineato
		4.3.6 La formattazione condizionale
	<b>4.4 Creare grafici con un foglio elettronico</b>	4.4.1 Creare un grafico
		4.4.2 Spostare il grafico
		4.4.3 Aggiungere dati ad un grafico
		4.4.4 Personalizzare i grafici con Excel
		4.4.5 Modificare le dimensioni del grafico
		4.4.6 Cambiare lo sfondo dell'area del grafico
4.4.7 Modificare il formato del grafico		
<b>Modulo 5.0</b> <b>Tablet</b>	<b>5.1 Concetti di base sul tablet</b>	5.1.1 I componenti hardware del tablet
		5.1.2 I sistemi operativi in uso in un tablet
		5.1.3 I comandi di base in un tablet
		5.1.4 Le funzioni di base del tablet
	<b>5.2 Preparare un tablet per il suo utilizzo</b>	5.2.1 Le impostazioni di base
		5.2.2 Le impostazioni di rete
		5.2.3 Personalizzazione delle impostazioni
	<b>5.3 Le applicazioni</b>	5.3.1 Utilizzo e caricamento delle App
		5.3.2 Tipologie di App nello Store
	<b>5.4 Uso personale del tablet</b>	5.4.1 Uso del tablet nelle attività lavorative
		5.4.2 Uso del tablet per lo studio
	<b>5.5 Uso del tablet nella didattica</b>	5.5.1 La didattica a distanza (DAD)
		5.5.2 Uso integrato con la LIM
	<b>5.6 La sicurezza informatica</b>	5.6.1 Operare in rete in sicurezza
		5.6.2 Implementare la sicurezza nell'uso del tablet
		5.6.3 Salvaguardare i dati del tablet

<b>Modulo 6.0</b>  <b>Concetti di base sulla LIM e sul MIM</b>	<b>6.1 Concetti di base sulla LIM e sul MIM</b>	6.1.1 Cos'è la LIM (Lavagna Interattiva Multimediale)
		6.1.2 Le tipologie, i componenti e le connessioni della LIM
		6.1.3 Configurazione iniziale della LIM
		6.1.4 I software in uso nella LIM
		6.1.5 Risoluzione dei problemi di funzionamento della LIM
		6.1.6 Cos'è il MIM (Monitor Interattivo Multimediale)
		6.1.7 Le differenze tra la LIM e il MIM
		6.1.8 Connettività del MIM
	<b>6.2 Le metodologie didattiche</b>	6.2.1 Cosa sono i Learning Object
		6.2.2 Tipologie di Learning Object
		6.2.3 Learning Object e piattaforma LMS
		6.2.4 Cosa sono i Repository
		6.2.5 La didattica innovativa
		6.2.6 Strategie di insegnamento
		6.2.7 Le mappe concettuali
		6.2.8 BES – DSA – PDP
	<b>6.3 Uso della LIM nella didattica</b>	6.3.1 I vantaggi nell'uso della LIM
		6.3.2 Come utilizzare la LIM
6.3.3 Insegnare e apprendere con la LIM		
6.3.4 I disturbi dell'apprendimento		
6.3.5 La LIM e i Disturbi Specifici dell'apprendimento		
<b>Modulo 7.0</b>  <b>Coding</b>	<b>7.1 Concetti di base sulla programmazione</b>	7.1.1 Il pensiero computazionale
		7.1.2 Le origini del software
		7.1.3 Il codice binario e il linguaggio macchina
		7.1.4 I linguaggi evoluti
	<b>7.2 Le fasi della programmazione</b>	7.2.1 L'analisi di un problema
		7.2.2 La scomposizione di un problema
		7.2.3 Il concetto di astrazione
		7.2.4 Definizione di algoritmo
		7.2.5 Diagrammi di flusso
		7.2.6 Simbologie utilizzate nei diagrammi di flusso
	<b>7.3 La stesura di un programma</b>	7.3.1 Gli operatori aritmetici
		7.3.2 Gli operatori booleani
		7.3.3 Le variabili
		7.3.4 Input e output
		7.3.5 Esempi di programmazione
	<b>7.4 La fase finale di un programma</b>	7.4.1 Test di un programma
		7.4.2 Debug di un programma
		7.4.3 Finalizzazione e pubblicazione di un programma