



Giugno 2014

## Certificazione EPICT Silver

La Certificazione EPICT Silver è quella più diffusa nel Mondo. Copre tutte le aree di competenza della Certificazione e prevede 4 moduli obbligatori e 4 da scegliere nella rosa dei rimanenti Moduli EPICT. Con l'aggiornamento di Giugno 2014 allo schema 4+4 è aggiunto il Modulo Pedagogico per un totale di 9 Moduli EPICT. -

Di seguito il Syllabus della Certificazione.

AREA DI COMPETENZA COPERTA DALLA CERTIFICAZIONE	MACRO-COMPETENZA	COMPETENZE	MODULI EPICT- OBBLIGATORI (4 + MODULO PEDAGOGICO)	MODULI EPICT- OPZIONALI (4 DA SCEGLIERE FRA I SEGUENTI)
<b>Competenze Pedagogiche</b>	Progettare scenari di apprendimento innovativi che integrano le tecnologie digitali	Mettere in atto i principi di progettazione didattica tenendo conto degli elementi critici relativi all'uso delle tecnologie per la Scuola	<b>Modulo Pedagogico</b>	<b>Modulo 10</b> – Integrare studenti con disabilità e bisogni speciali <b>Modulo 14</b> – Progettare e gestire scenari di apprendimento con la LIM <b>Modulo 16</b> - Mobile learning: il tablet per studiare in mobilità
		Padroneggiare gli elementi critici per la gestione in classe delle attività didattiche con le tecnologie digitali	<b>Modulo H</b> – Metodi di lavoro e tecnologie digitali: quando queste possono fare la differenza.	
<b>Competenze sulle risorse digitali</b>	Cercare e recuperare risorse digitali coerenti con gli obiettivi posti dal progetto didattico	Utilizzare Internet e guidare gli studenti all'uso della rete per cercare e utilizzare a fini didattici le informazioni	<b>Modulo A – Navigare in rete</b>	<b>Modulo 6</b> – Data logging, simulazioni e realtà aumentata <b>Modulo 2</b> – Realtà e Modelli : elaborare dati con Fogli di Calcolo e Database
	Trattare e presentare le informazioni frutto del lavoro di analisi e apprendimento per una fruizione a stampa e a schermo	Utilizzare gli strumenti di scrittura digitale nelle attività didattiche	<b>Modulo B - La scrittura elettronica per la competenza di comunicazione e per creare materiali didattici</b>	<b>Modulo B</b> - La scrittura elettronica per la competenza di comunicazione e per creare materiali didattici <b>Modulo 1</b> – Immagini, mappe, infografica <b>Modulo 3</b> - Presentazioni Multimediali <b>Modulo 4</b> - Pubblicare in rete: pagine web, blog, wiki <b>Modulo 7</b> – Impaginazione: pieghevoli, giornalini, e-book <b>Modulo 8</b> – Software educativo <b>Modulo 12</b> – Gioco digitale per crescere <b>Modulo 13</b> – Digital Story telling



Giugno 2014

AREA DI COMPETENZA COPERTA DALLA CERTIFICAZIONE	MACRO-COMPETENZA	COMPETENZE	MODULI EPICT- OBBLIGATORI (4 + MODULO PEDAGOGICO)	MODULI EPICT- OPZIONALI (4 DA SCEGLIERE FRA I SEGUENTI)
<u>Competenze sociali in rete</u>	Comunicare e collaborare in rete / Guidare gli studenti a saper comunicare e collaborare in rete	Utilizzare e guidare gli studenti a utilizzare gli strumenti di comunicazione mediata da computer per l'interazione didattica e sociale	<b>Modulo C – Comunicazione e collaborazione in rete</b>	<b>Modulo 15</b> - Sicurezza in rete: davanti al computer, nelle relazioni interpersonali e con i contenuti
<u>Competenze Organizzative</u>	Mettere in atto strategie e comportamenti per l'aggiornamento continuo e l'innovazione scolastica	Utilizzare risorse in rete per l'aggiornamento di metodi didattici e nuovi software disponibili		<b>Modulo 9</b> – Innovazione scolastica e aggiornamento professionale

AREA DI COMPETENZA COPERTA DALLA CERTIFICAZIONE	MODULI EPICT	IL DOCENTE È IN GRADO DI
Competenze Pedagogiche	Modulo Pedagogico	<p>Considerare nella macro-progettazione gli obiettivi curricolari e le tecnologie più adatte al loro raggiungimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'interrelazione fra obiettivi disciplinari, pedagogici e tecnologici .</li> <li>• Le risorse hardware e software più adeguate agli obiettivi posti</li> <li>• il setting ottimale della classe per le attività degli studenti e del docente</li> <li>• le risorse umane, cioè il team necessario alla realizzazione del progetto</li> <li>• le tempistiche, adeguate alle questioni relative la preparazione delle attività e lo svolgimento delle attività stesse</li> <li>• La valutazione: sia gli oggetti di valutazione, sia gli strumenti per valutare</li> </ul> <p>Considerare nella micro-progettazione le concrete attività che docenti e studenti svolgono in relazione all'uso delle tecnologie digitali:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La coerenza fra le funzioni delle tecnologie che si decide di utilizzare e gli obiettivi posti per la singola attività</li> <li>• Il setting della classe che deve essere coerente con le caratteristiche delle attività svolte con le tecnologie prescelte</li> <li>• Il ruolo del docente come istruttore, guida e facilitatore per la classe e per i singoli.</li> <li>• L'output concreto che al termine di ogni attività gli studenti o il gruppo classe deve produrre</li> <li>• La gestione dei prodotti realizzati dagli studenti</li> <li>• Le tempistiche</li> <li>• Il monitoraggio delle attività svolte e la valutazione degli obiettivi dell'attività.</li> </ul>
	Modulo 10 – Integrare studenti con disabilità e bisogni speciali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Padroneggiare il contesto normativo rispetto al tema disabilità a scuola e sul tema DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento)</li> <li>• Progettare e gestire attività didattiche usando in aula ausili e strumenti compensativi con studenti diversamente abili integrandoli nelle attività della classe</li> <li>• Scegliere gli ausili o gli strumenti compensativi più adeguati per la scrittura e la lettura</li> <li>• Guidare gli studenti con disabilità a utilizzare Internet come ausilio</li> <li>• Scegliere i siti Internet accessibili</li> <li>• Scegliere gli strumenti compensativi più adeguati per l'azione educativa nella pedagogia speciale.</li> <li>• Valutare e scegliere software didattici da usare con studenti diversamente abili</li> <li>• Organizzare l'ambiente di apprendimento (classe, laboratori, casa degli studenti, ambienti esterni) secondo setting coerenti con le caratteristiche del lavoro di ricerca in rete da parte degli studenti</li> <li>• Svolgere un ruolo di supporto durante lo svolgimento delle attività di ricerca da parte degli studenti.</li> <li>• Padroneggiare la conoscenza degli strumenti didattici digitali (mappe interattive, libri elettronici) hardware (scanner, LIM,...), specifici software adatti a supportare lo sviluppo di abilità di lettura o la compensazione e riabilitazione di situazioni di disturbi specifici dell'apprendimento.</li> <li>• Guidare gli studenti a usare le funzioni di un testo digitale per sviluppare abilità di lettura e scrittura</li> <li>• Gestire le resistenze e stereotipi negativi rispetto all'uso delle tecnologie compensative.</li> </ul>

Giugno 2014

	<p><b>Modulo H</b> – Metodi di lavoro e tecnologie digitali: quando queste possono fare la differenza.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definire il setting ottimale della classe per gestire la presenza di computer, netbook, LIM, altri supporti</li> <li>• Svolgere un ruolo di supporto all'attività degli studenti</li> <li>• Rivedere la progettazione e i tempi per soddisfare i bisogni reali degli studenti</li> <li>• Padroneggiare le modalità di archiviazione e condivisione delle produzioni digitali realizzate dagli studenti in modo individuale o collaborativo</li> <li>• Padroneggiare le modalità di archiviazione delle produzioni digitali realizzate dei docenti per le lezioni o per l'apprendimento (consegne, questionari,...)</li> <li>• Utilizzare strumenti per visualizzare mappe concettuali e guidare lezioni collaborative</li> <li>• Guidare gli studenti a utilizzare diari di bordo elettronici per auto-monitorare e rendere esplicito all'insegnante il processo educativo</li> <li>• Guidare gli studenti all'uso di portfoli elettronici per la presa di coscienza delle proprie abilità e poter offrire i migliori lavori per la valutazione.</li> <li>• Guidare gli studenti all'uso di sistemi per la gestione di gruppo per coordinare le attività della classe e per organizzare attività tra più classi.</li> <li>• Valutare il raggiungimento degli obiettivi didattici, competenze</li> <li>• Effettuare la valutazione con strumenti digitali</li> </ul>
	<p><b>Modulo 14</b> – Progettare e gestire scenari di apprendimento con la LIM</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare una lezione interattiva con l'uso della LIM</li> <li>• Scegliere gli strumenti della LIM che si rivelano utili per l'esposizione in aula (tendine, penne/pennarelli, occhio di bue, ingrandimenti, spostamenti sullo schermo, screenshot importati sulla LIM,..)</li> <li>• Costruire materiali didattici da visualizzare sulla LIM</li> <li>• Didattizzare risorse rintracciate in rete per una loro esposizione sulla LIM</li> <li>• Archiviare e condividere i file realizzati con la LIM in classe</li> <li>• Guidare la classe a prendere confidenza con il nuovo strumento</li> <li>• Svolgere una lezione interattiva con il ruolo di mediatore fra risorse sulla LIM e gruppo classe (muri digitali, competenza scenica davanti e sulla LIM)</li> <li>• Proporre attività individuali e di gruppo con la LIM</li> <li>• Usare la LIM come strumento per interrogare e valutare</li> <li>• Gestire e condurre una video-conferenza con la LIM</li> </ul>
	<p><b>Modulo 16</b> - Mobile learning: il tablet per studiare in mobilità</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discutere sulle caratteristiche peculiari dell'uso di strumenti mobili nella didattica</li> <li>• Preparare una lezione interattiva con l'uso di applicazioni</li> <li>• Condurre una lezione interattiva con l'uso del tablet</li> <li>• Definire il setting della classe ottimale per la conduzione della lezione interattiva</li> <li>• Gestire la condivisione dei contenuti con la classe per mezzo del tablet</li> <li>• progettare e condurre attività di studio in mobilità</li> <li>• Gestire la relazione con la classe anche a distanza per mezzo del tablet</li> <li>• Effettuare attività di valutazione con il tablet</li> </ul>

Giugno 2014

<p><b>Competenze sulle risorse digitali</b></p>	<p><b>Modulo A</b> – Navigare in rete, usare e didattizzare le informazioni</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Padroneggiare le conoscenze relative alla struttura di Internet, i servizi disponibili, le potenzialità di mezzo di informazione.</li> <li>• Padroneggiare le conoscenze sulle direttive internazionali/nazionali sull'uso delle risorse formative elettroniche a scuola</li> <li>• Selezionare e usare strumenti per rintracciare le risorse necessarie per le proprie lezioni</li> <li>• Guidare gli studenti ad effettuare ricerche mirate con i motori di ricerca</li> <li>• Guidare gli studenti a valutare gli elementi di qualità e autorevolezza delle risorse sul web e dei siti web</li> <li>• Guidare gli studenti a organizzare e gestire le risorse rintracciate in rete (salvataggio siti, archiviazione preferiti, RSS, cloud computing)</li> <li>• Guidare gli studenti a rispettare i diritti d'autore e l'uso delle licenze Creative Commons per le risorse in rete</li> <li>• Guidare gli studenti a utilizzare i servizi di Internet per aumentare le loro abilità (vocabolari on-line, banche date on-line,...)</li> </ul>
	<p><b>Modulo 2</b> – Realtà e Modelli: fogli di calcolo e database</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guidare gli studenti a progettare una ricerca e scegliere gli strumenti di acquisizione dati più adeguati per gli obiettivi di ricerca</li> <li>• Guidare gli studenti in attività didattiche che sviluppano abilità logiche e investigative attraverso il calcolo, le statistiche, le possibilità di previsioni grazie alla dinamicità dei dati</li> <li>• Guidare gli studenti a realizzare attività di archiviazione</li> <li>• Utilizzare il foglio di calcolo per realizzare registri elettronici, rubriche di valutazione</li> <li>• Utilizzare con gli studenti i geomedia e gli strumenti di geo-localizzazione per dare una rappresentazione di dati</li> <li>• Guidare gli studenti ad analizzare in modo critico un insieme di dati per decidere la struttura del database</li> <li>• Guidare gli studenti a scegliere le funzioni dei database più adeguate rispetto agli obiettivi di archiviazione e di futuro reperimento di informazioni</li> <li>• Padroneggiare i principi di base relativi all'uso di sensori interfacce e software per il data logging</li> <li>• Padroneggiare l'uso dei fogli di calcolo per creare modelli e simulazioni per l'interpretazione dei dati acquisiti</li> <li>• Padroneggiare i principi base relativi al progetto di un database</li> </ul>
	<p><b>Modulo 8</b> – Software didattici per supportare l'apprendimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Padroneggiare le fonti di reperimento dei software didattici</li> <li>• Valutare e scegliere il software didattico in relazione sia alle strategie didattiche adottate nel proprio ambiente educativo</li> <li>• Scegliere differenti software didattici per lo sviluppo di conoscenze disciplinari</li> <li>• Scegliere differenti software didattici con medesime finalità per personalizzare i percorsi educativi e le attività didattiche</li> <li>• Gestire l'acquisto/adozione dei software in relazione alle risorse della Scuola (usabilità sui computer presenti, rispetto al sistema operativo, le politiche di acquisto scolastiche,..)</li> </ul>
	<p><b>Modulo 6</b> - Data Logging, simulazioni e realtà aumentata</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guidare gli studenti a utilizzare le potenzialità delle simulazioni matematiche per comprendere il concetto di probabilità</li> <li>• Guidare gli studenti a utilizzare gli strumenti di simulazione geometrica per comprendere i concetti disciplinari</li> <li>• Guidare gli studenti a riflettere e prendere coscienza dei processi messi in atto nei giochi di simulazione elettronici per lo sviluppo di competenza strategica</li> <li>• Utilizzare con gli studenti i geomedia e gli strumenti di geo-localizzazione per dare una rappresentazione contestualizzata secondo coordinate geografiche ad attività svolte, concetti disciplinari, risorse prodotte.</li> </ul>

Giugno 2014

AREA DI COMPETENZA COPERTA DALLA CERTIFICAZIONE	MODULI EPICT	MODULI EPICT
<i>(Competenze sulle risorse digitali)</i>	<b>Modulo B</b> - La scrittura elettronica per la competenza di comunicazione e per creare materiali didattici	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scegliere l'uso di un word processor riconoscendo alla scrittura di un testo elettronico la valenza di attività finalizzata a sviluppare negli studenti abilità e competenze logico/organizzative e di comunicazione.</li> <li>• Guidare gli studenti a realizzare testi in formato elettronico utilizzando le funzioni di formattazione per esplicitare l'organizzazione logica del testo,</li> <li>• Guidare gli studenti a produrre testi in formato elettronico con l'opportuna licenza e attribuzione di paternità.</li> <li>• Guidare gli studenti ad utilizzare gli strumenti di scrittura collaborativa o le funzioni di revisione per sviluppare capacità di collaborazione.</li> <li>• Padroneggiare il processo di progettazione di materiali didattici</li> <li>• Integrare nei contenuti elettronici strumenti multimediali</li> </ul>
	<b>Modulo 1</b> – Immagini, mappe, infografica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guidare gli studenti a realizzare, editare valutare le immagini con strumenti digitali per favorire la loro espressività.</li> <li>• Utilizzare le immagini digitali per veicolare argomenti matematici (ad esempio i frattali).</li> <li>• Utilizzare le immagini digitali per far riflettere gli studenti sulla propria identità</li> <li>• Guidare gli studenti a comprendere le funzioni comunicative di una immagine: informativo-descrittiva, espressivo-emotiva, estetica, esortativa, metalinguistica, di contatto)</li> <li>• Proporre agli studenti la riflessione sulla valenza estetica del ritocco digitale</li> <li>• Proporre agli studenti una riflessione per riflettere sulla valenza etica del ritocco digitale</li> <li>• Proporre agli studenti la realizzazione di mappe concettuali/mentali, infogrammi, flashcards, diagrammi di flusso per visualizzare e sintetizzare concetti</li> </ul>
	<b>Modulo 3</b> - Presentazioni Multimediali	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzare presentazioni per supportare l'esposizione in classe dei contenuti disciplinari secondo le regole di buona formazione di una diapositiva</li> <li>• Guidare gli studenti a progettare o storyboard di una presentazione prima della sua realizzazione</li> <li>• Guidare gli studenti a realizzare diapositive efficaci dal punto di vista della comunicazione (quantità / disposizione del testo, colori, struttura della diapositiva e struttura della presentazione, tipologie di caratteri, elementi di navigazione</li> <li>• Guidare gli studenti a realizzare presentazioni lineari</li> <li>• Guidare gli studenti a realizzare presentazioni non lineari (ipertesti)</li> <li>• Guidare gli studenti a realizzare presentazioni collaborative</li> <li>• Guidare gli studenti a realizzare presentazioni con software presenti in rete (prezi, ...)</li> </ul>
	<b>Modulo 4</b> - Pubblicare in rete: pagine web, blog, wiki	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare un sito dove archiviare documenti e contenuti utili per gli studenti</li> <li>• Progettare un sito per la Scuola</li> <li>• Dialogare e collaborare con un tecnico per la realizzazione di un Content Management System</li> <li>• Aggiornare i contenuti del sito della Scuola</li> <li>• Guidare gli studenti a progettare siti (statici e dinamici) per archiviare, pubblicare e condividere i loro prodotti di apprendimento</li> </ul>

Giugno 2014

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guidare gli studenti a considerare nella pubblicazione di contenuti web i concetti di accessibilità e usabilità</li> <li>• Guidare gli studenti a progettare un blog con le categorie e l'archiviazione dinamica e sociale con i tag</li> </ul>
	<b>Modulo 7 – Impaginazione:</b> pieghevoli, giornalini, e-book	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guidare gli studenti a progettare l'organizzazione dei contenuti seguendo le regole di buona impaginazione mettendo in campo capacità logiche nell'organizzazione di un testo, senso estetico, capacità e abilità espressivo-creative</li> <li>• Guidare gli studenti a progettare e realizzare l'impostazione grafica di una pagina da stampare secondo le regole della comunicazione efficiente: relazione fra oggetto di comunicazione e stile grafico, il target, il supporto di fruizione della pubblicazione</li> <li>• Creare pubblicazioni a partire da impostazioni in formato elettronico per gestire la comunicazione scolastica: lettere ai genitori, a colleghi, per realizzare materiali didattici.</li> <li>• Guidare gli studenti a scegliere gli strumenti per realizzare prodotti di desktop publishing</li> </ul>
	<b>Modulo 12– Gioco digitale per crescere</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare nella proposta di attività di apprendimento la filosofia e le regole che rendono accattivanti i giochi elettronici</li> <li>• Assumere un ruolo di guida e orientamento per comprendere le abilità che si sviluppano e i possibili rischi che corre lo studente giocando ai videogiochi</li> <li>• Valutare e scegliere i videogiochi da usare in attività didattiche</li> <li>• Guidare gli studenti a creare giochi per supportare l'attività di apprendimento</li> <li>• Essere consapevole del contributo che il gioco può portare alle attività didattiche.</li> </ul>
	<b>Modulo 13 – Digital Story telling</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Progettare video, tutoriali e storie digitali</li> <li>• Padroneggiare i fattori che sostengono l'uso dei video nelle attività didattiche;</li> <li>• Illustrare gli usi più comuni del video nelle attività didattiche</li> <li>• Valutare e scegliere i video da proporre come materiale didattico</li> <li>• Didattizzare i video da proporre in aula</li> <li>• Guidare gli studenti a progettare un video centrato su argomenti del curriculum</li> <li>• Guidare gli studenti a condividere e distribuire i video realizzati</li> <li>• Padroneggiare le regole di uso corretto delle risorse audio/video in rete (copyright)</li> </ul>
<b>Competenze sociali in rete</b>	<b>Modulo C – Comunicazione e collaborazione in rete</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Padroneggiare le buone pratiche di comunicazione in rete per l'efficienza comunicativa e sviluppare relazioni interpersonali positive</li> <li>• Scegliere lo strumento di comunicazione più opportuno (sincrono / asincrono – uno a uno /uno a molti) per raggiungere gli obiettivi disciplinari ed educativi prescelti e per supportare la relazione didattica</li> <li>• Scegliere lo strumento di comunicazione più opportuno in funzione dell'obiettivo comunicativo</li> <li>• Guidare gli studenti a saper scegliere lo strumento di comunicazione più opportuno per raggiungere i loro obiettivi di apprendimento o personali;</li> <li>• Guidare gli studenti a utilizzare /interpretare con competenza gli elementi e le strategie per veicolare i contenuti non verbali della comunicazione in conversazioni mediate dalle tecnologie</li> <li>• Guidare gli studenti ad utilizzare correttamente gli ambienti del Web 2.0 (blog, social network) come spazi di interazione.</li> <li>• Guidare gli studenti ad utilizzare gli ambienti cloud per la condivisione di risorse</li> <li>• Guidare gli studenti a interagire in ambienti di simulazione</li> <li>• Guidare gli studenti a realizzare testi e presentazioni collaborative fornendo feedback significativo e collaborativo</li> </ul>

Giugno 2014

	<p><b>Modulo 15</b> - Sicurezza in rete: davanti al computer, nelle relazioni interpersonali e con i contenuti</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Collaborare con il personale deputato (Insegnante Tecnico Pratico o Tecnico di laboratorio, consulenti esterni) formulando le richieste necessarie per la messa in sicurezza dei dispositivi utilizzati durante l'attività didattica;</li> <li>• Collaborare con le Famiglie per assicurare anche durante lo studio domestico le condizioni di sicurezza;</li> <li>• Guidare gli studenti ad assumere i comportamenti più corretti per la prevenzione della loro salute;</li> <li>• Guidare gli studenti all'uso consapevole e sicuro dei diversi ambienti di comunicazione utilizzati per la didattica;</li> <li>• Guidare gli studenti a un atteggiamento critico e rispettoso del diritto d'autore nei confronti dei contenuti di conoscenza rintracciati in rete;</li> <li>• Guidare gli studenti a utilizzare in modo consapevole il tempo trascorso a studiare con i dispositivi digitali;</li> <li>• Guidare gli studenti a pubblicare in rete (sul sito della scuola, sul blog di classe) assumendosi le responsabilità autoriali dei propri elaborati;</li> <li>• Mantenersi aggiornato sul tema della sicurezza in rete consultando le fonti autorevoli del settore.</li> </ul>
<p><b>Competenze Organizzative</b></p>	<p><b>Modulo 9</b> – Innovazione scolastica e aggiornamento professionale</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Padroneggiare il ruolo delle ICT in relazione al raggiungimento degli obiettivi culturali e alle competenze di cittadinanza</li> <li>• Individuare le fonti di aggiornamento più autorevoli</li> <li>• Gestire la formazione continua</li> <li>• Padroneggiare i contenuti dei documenti internazionali e nazionali di promozione dell'uso delle tecnologie digitali in ambito educativo.</li> <li>• Riconoscere la tipologia di uso delle Tecnologie nella propria realtà scolastica, e progettare attività per creare le condizioni di un miglioramento.</li> <li>• Essere in grado di effettuare una analisi delle risorse disponibili per innovare le pratiche di lavoro nella propria scuola</li> <li>• Essere in grado di progettare attività di innovazione sostenibili</li> <li>• Padroneggiare la ricerca e valutazione degli ambienti di comunicazione e condivisione del settore educativo</li> <li>• Essere in grado di svolgere un ruolo attivo nelle comunità di docenti proponendo i propri punti di vista, rispondendo alle richieste, condividendo le risorse personali</li> <li>• Essere in grado di svolgere un ruolo trainante creando comunità, organizzando eventi, proponendo attività collaborative.</li> </ul>