

Sommario	
Indice	V
Prefazione	VII
Introduzione	XI

## Capitolo 1

### **Come rendere affascinante la lezione per motivare gli studenti**

1. Il problema	I
2. L'Unità di Apprendimento come format di progettazione didattica	3
3. L'HyperDoc come format di progettazione didattica	7
Repertorio di esempi	16

## Capitolo 2

### **Come stimolare la curiosità e la creatività**

1. Il problema	43
2. La Thinking Routine Circle of View Points come strategia didattica	45
3. La Thinking Routine See-Think-Wonder	48
Repertorio di esempi	51

## Capitolo 3

### **Come coinvolgere attivamente**

1. Il problema	59
2. Il debate come strategia didattica	61
3. Il brainstorming come strategia didattica	65
4. Il TEAL (Technology Enhanced Active Learning)	70
5. Padlet, Lino e le bacheche virtuali	74
6. Condividere e collaborare con gli strumenti digitali	77

**Capitolo 4****Come fare valutazione formativa**

<b>in ambiente digitale</b> .....	87
1. Monitorare la comprensione degli studenti .....	88
2. Dare feed-back per il miglioramento .....	90
3. Ricevere feed-back dagli studenti .....	93
4. Diventare consapevoli del proprio apprendimento .....	95
5. Costruire rubriche di valutazione con strumenti digitali .....	96

**Capitolo 5** ..... 99**Come tenere sotto controllo il processo di apprendimento ovvero valutare**

<b>in ambiente digitale</b> .....	99
1. Come accertare la comprensione .....	100
2. Le competenze di cittadinanza digitale .....	105

**Capitolo 6** ..... 107**Come educare a una lettura profonda e “aumentata”**

.....	107
1. Il problema .....	107
2. Il Social reading digitale .....	109
Repertorio di esempi .....	113

**Capitolo 7** ..... 127**Come fare didattica della scrittura**

<b>in ambiente digitale</b> .....	127
Conclusioni .....	135
Glossario .....	139
Mappa Webtool .....	143