

TABELLA 9.1

Scheda SP, per la descrizione del progetto, da usare durante tutte le fasi del progetto.

Suggerimenti per la stesura del progetto:

- non modificare i formati della scheda, conservare tutte le colonne, inclusa quella per le "Note di compilazione" e non modificare alcuna intestazione. Ciò servirà a condividere i progetti con i colleghi in un formato standard;
- rimuovere le parti in corsivo presenti su questo documento e sostituirle con i dati del progetto;
- scrivere i dati del progetto in blu e corsivo, in modo che si distinguano dalle intestazioni e dalle raccomandazioni;
- inserire le righe aggiuntive che servono, o rimuovere quelle in eccesso, nella Scheda Obiettivi-Verifiche, nella Scheda Azioni Didattiche, nelle Risorse;
- attenersi al numero massimo di caratteri (spazi inclusi) previsti per ogni voce.

	Voce	Che cosa indicare	Note di compilazione
1. TITOLO E METADATI			
1.01	Titolo	<i>max 100 car</i>	Titolo (max 100 car) e sottotitolo (max 200 car) devono essere autoesplicativi. La comunicazione pubblicitaria può essere efficace anche perché insolita e di impatto, ma nelle risorse didattiche si consiglia di privilegiare chiarezza ed essenzialità. Al titolo può essere associato un acronimo.
1.02	Sottotitolo	<i>Opzionale, max 200 car</i>	
1.03	Autori	<i>Cognome1 Nome1 Affiliazione1, email1 Cognome2 Nome2 Affiliazione2 email2 ... etc.</i>	Per ogni autore è opportuno che siano indicati l'ente di appartenenza (es. I.C: Manzoni, Firenze) e un indirizzo email.
1.04	Abstract	<i>max 700 car, in forma discorsiva</i>	È una sintesi del progetto (max 700 car), scritta con linguaggio semplice e oggettivo (no giudizi, ad es. "si ritiene importante che..."). Deve spiegare qual è il rilevante problema didattico affrontato, perché e come il progetto ne costituisce la soluzione, quali sono i risultati. L'abstract non è scritto in prima persona, non contiene elementi grafici o riferimenti bibliografici, non è scritto per punti ma in forma discorsiva, non esprime genericamente il valore aggiunto di una metodologia o di una tipologia di supporto, ma dimostra il valore aggiunto di questo specifico progetto. Si consiglia di scriverlo dopo aver completato tutta la progettazione.
1.05	Parole chiave	<i>max 5 parole</i>	Sono le parole (max 5) che un collega tipicamente userà per cercare nel web risorse simili a quelle di cui il progetto si occupa. Non usare frasi, ma al massimo espressioni di 2-3 parole (es. competenza digitale). Specificare almeno il grado di scuola, il contenuto, l'oggetto tecnologico se previsto (es. primaria, Greci, e-book). Se possibile, usare termini non compresi nel titolo, così il progetto avrà più possibilità di essere rintracciato correttamente.

2. DESTINATARI

2.01	Destinatari / Livello di fruizione	<i>Ordine di scuola ...infanzia /primaria /sec. I grado /sec. II grado /università Indirizzo ... liceo scientifico / istituto tecnico ad indirizzo...</i>	Descrivere il contesto in cui si opera individuando le variabili fondamentali che lo caratterizzano, da quelle più oggettive (es. ordine di scuola) a quelle che servono per individuare punti di forza o criticità del progetto.
------	------------------------------------	---	---

		<p>Classe ... <i>3 anni /4anni /5anni /prima primaria /seconda primaria, ...</i> Ulteriori informazioni ... <i>max 700 car</i></p>	<p>Ad esempio specificare se il progetto è adeguato per bambini di ogni livello socio-economico, se inclusivo rispetto ad alcune patologie o disturbi specifici dell'apprendimento e magari se particolarmente indirizzato a superare alcune barriere.</p> <p>Non indicare le caratteristiche puntuali della prima classe per la quale viene progettato o di una specifica classe, ma le caratteristiche generali di tutte quelle classi nelle quali il progetto è applicabile, eventualmente avvertendo laddove se ne riscontri scarsa applicabilità in situazioni specifiche. Nelle "Ulteriori informazioni" (max 700 car), quindi, non si scrive "Classe di 25 bambini, di cui 2 non italofofoni e 2 con dislessia" perché magari questa è la situazione esatta in cui opera il docente-progettista, ma, se si sono adottate accortezze che per qualche aspetto specifico rendono l'intervento orientato all'inclusione si può scrivere "Il progetto è applicabile in classi numerose, accessibile anche a bambini non italofofoni e bambini con dislessia, viceversa deve essere adattato in caso di bambini con disabilità intellettiva". In questo modo si cura la riusabilità del progetto e si promuove la capitalizzazione delle risorse. Ovviamente questi sono soltanto esempi.</p>
2.02	Prerequisiti	<p>I prerequisiti che il soggetto in apprendimento deve possedere sono ... <i>max 250 car</i></p>	<p>Sono le conoscenze e competenze minime indispensabili per accedere all'intervento didattico (max 250 car).</p> <p>Ad esempio, se l'obiettivo è l'apprendimento delle frazioni, tra i prerequisiti è possibile indicare la comprensione del concetto di divisione e la capacità di svolgere divisioni a una cifra.</p> <p>Se tali prerequisiti non sono posseduti non sarà possibile procedere con l'attuazione del progetto. In caso di incertezza sulla loro padronanza, chi andrà ad attuare il progetto didattico dovrà indicare un possibile tragitto di riallineamento.</p> <p>Si faccia riferimento alle Indicazioni nazionali e alle Linee guida, evitando di scrivere delle ovvietà.</p>
2.03	Preconoscenze attese	<p>Le preconoscenze attese sono ... <i>max 250 car</i></p>	<p>Può essere opportuno indicare alcune preconoscenze che si suppone caratterizzino lo stato iniziale degli alunni.</p> <p>Ad esempio, sempre se l'obiettivo fosse l'apprendimento delle frazioni, si potrebbe indicare "si suppone che i bambini abbiano già fatto esperienza di divisioni in parti uguali di quantità fisiche". Non è indispensabile che lo sappiano fare, la lezione può tenersi ugualmente, ma le prime azioni dell'intervento didattico possono essere rivolte proprio a richiamare e ad allineare le preconoscenze tra i partecipanti. Talvolta si può segnalare qualche concezione ingenua errata da rimuovere (es. un kg di ferro pesa più di un kg di piume).</p>

3. GIUSTIFICAZIONE DEL PROGETTO

3.01	Finalità del progetto	<p>Il problema da risolvere e la sua rilevanza: <i>max 900 car</i></p>	<p>Il progetto deve essere convincente sul piano formativo. Occorre domandarsi se c'è un motivo particolare per avanzare il progetto. Ad esempio</p> <ul style="list-style-type: none"> - a quali competenze contribuisce? - ci sono delle alternative? - allora perché si ritiene che quella scelta sia la più adeguata? <p>Un progetto nasce sempre da un bisogno, tiene conto di evidenze scientifiche, deve raggiungere obiettivi specifici, ma può trovare elementi di forza anche nel suo contributo al raggiungimento di obiettivi di livello superiore (es. saper porre un problema in linguaggio matematico, oppure saper lavorare in gruppo con i compagni), di competenze non acquisibili nell'arco di un'unica unità di poche ore, oppure non facilmente misurabili, ma a cui l'unità di progetto può collaborare positivamente.</p> <p>Un progetto può anche distinguersi per la sua economicità,</p>
------	-----------------------	---	---

			per la sua trasferibilità in classi di livello diverso, in domini disciplinari diversi, ecc. Indicare qui, se ve ne sono, quei due-tre scopi che non costituiscono obiettivi specifici ma finalità più alte a cui il progetto contribuisce (max 900 car).
3.02	Valore aggiunto della tecnologia	<i>Campo opzionale, da compilare solo se si tratta di un progetto didattico-tecnologico max 350 car</i>	Se nel progetto si inseriscono supporti digitali o altra tecnologia, specificarne le motivazioni e i plus che essi consentono (max 350 car). Es. se nelle attività o nelle risorse si scrive “l’insegnante mostra alla LIM che...” indicare perché è opportuno l’uso della LIM, altrimenti è più opportuno scrivere “l’insegnante mostra alla lavagna che...”
3.03	Obiettivi del progetto	Il progetto si conclude con la realizzazione di ... <i>lezione in aula / percorso e-learning / e-book / ... ecc.</i> <i>max 60 car</i>	Si esplicita qui la forma dell’intervento didattico progettato (max 60 car). Il progetto si conclude con un prodotto tangibile: es. unità di apprendimento con lezioni in aula, percorso e-learning, e-book, ecc. Non confondere gli obiettivi di progetto con gli obiettivi specifici di apprendimento.

4. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E LORO VERIFICA

4.01	Dominio conoscitivo e competenza	- Campo di esperienza / Disciplina ... <i>max 2-3 campi o discipline</i> - Competenza ... <i>max 2-3 competenze</i> - Area di studio ... <i>max 60 car</i>	Per la scuola i campi di esperienza o le discipline possono essere ricavati dalle Indicazioni nazionali o dalle Linee guida ministeriali; per l’extrascuola si procede per analogia. Si possono indicare anche più discipline, ma oltre 2-3, selezionando quelle realmente coinvolte dagli obiettivi di apprendimento (es. qualsiasi intervento può contribuire al miglioramento dell’italiano, ma non tutti i progetti didattici sono orientati specificatamente a quello, e quindi non in tutti si indicherà Italiano come disciplina). Per la competenza è opportuno rimandare a una delle 8 competenze chiave per il lifelong learning, che nella scuola trovano corrispondenza anche nella certificazione da rilasciare al termine di ciascun ciclo. Si possono inserire competenze più specifiche. -+Per area di studio si consiglia di usare un’espressione sintetica ed esplicitiva dell’oggetto di apprendimento, ad esempio “le frazioni”.
4.02	Obiettivi specifici di apprendimento	Indicare gli obiettivi di apprendimento nella Scheda Obiettivi-Verifiche (O-V) sotto riportata. L’obiettivo si riferisce a chi apprende, non a chi insegna (es. va bene scrivere “saper dividere un poligono regolare di n lati in n parti uguali”, no “insegnare a dividere un poligono regolare di n lati in n parti uguali”). Scrivere obiettivi operazionalizzati: specifici, tradotti in azioni misurabili, alla portata di che apprende, sfidanti, commisurati al tempo (SMART: Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time-oriented).	
4.03	Verifica degli apprendimenti	Indicare le prove per le verifiche sommativie nella Scheda Obiettivi-Verifiche (O-V) sotto riportata. Ogni obiettivo deve essere associato a strumenti di verifica (uno o più di uno, es. questionario + problema). La verifica degli apprendimenti deve essere resa intersoggettivamente attendibile, secondo criteri esplicitati anche agli studenti. Possono essere utilizzati metodi a risposta chiusa, metodi a risposta aperta, prove complesse. Per le situazioni non deterministiche, in cui gli esiti non possano essere classificati come giusti o sbagliati a priori, occorre predisporre rubriche testate tra più valutatori.	

SCHEDA OBIETTIVI-VERIFICHE (4.02 e 4.03)

OBIETTIVI	STRUMENTI (anche più di uno per ciascun obiettivo)	CONDIZIONI di preparazione e di applicazione	CRITERIO SOGLIA
OBIETTIVO 1 <i>Scrivere qui il primo obiettivo.</i>	VERIFICA 1.1 Descrizione: <i>descrivere la prova di verifica, ad esempio questionario /</i>	<i>Ad esempio - questionario con item diversi per ogni bambino;</i>	L’obiettivo è conseguito se ... <i>ad esempio</i>

	<p>sequenze da riordinare / associazioni / realizzazione di mappe concettuali / realizzazione di un manufatto / soluzione di un problema / etc.</p> <p>Dimensione: <i>ad esempio 3 domande, oppure 15 item, oppure 2 mappe, oppure 2 problemi con 2 domande e 4 operazioni, etc.</i></p> <p>Tempo: <i>indicare i minuti</i></p> <p>Esempio: <i>esemplificare 1 item, 1 problema, 1 compito, ...</i></p> <p>VERIFICA 1.2 ... <i>descrivere come sopra.</i></p> <p><i>Indicare tutte le risorse che servono, continuando a numerarle VERIFICA 1.3, VERIFICA 1.4, etc.</i></p>	<p>- <i>item sorteggiati da un unico elenco di xx alternative;</i></p> <p>- <i>prova ripetuta in itinere e al termine dell'intervento didattico, ma con item diversi (questionario diviso in due parti equivalenti).</i></p> <p><i>oppure</i></p> <p>- <i>lo stesso artefatto è assegnato come compito a tutta la classe;</i></p> <p>- <i>il lavoro è svolto individualmente.</i></p> <p><i>oppure ...</i></p>	<p>- <i>l'alunno risponde correttamente a non meno dell'80% delle domande del questionario</i></p> <p><i>oppure</i></p> <p>- <i>l'alunno produce l'artefatto xxx, che raggiunge il punteggio xxx secondo una valutazione effettuata con la seguente Rubrica:</i></p> <p>- xxx</p> <p>- xxx</p> <p>- xxx</p> <p><i>oppure ...</i></p>
OBIETTIVO 2 <i>Scrivere qui il secondo obiettivo</i>	<i>Indicare tutte le risorse che servono, chiamandole in questo caso VERIFICA 2.1, 2.2, 2.3 etc. e descrivendole come sopra</i>
OBIETTIVO 3 <i>Scrivere qui il terzo obiettivo, etc.</i>	<i>Indicare tutte le risorse che servono, chiamandole in questo caso VERIFICA 3.1, 3.2, 3.3 etc. e descrivendole come sopra</i>
OBIETTIVO ...	<i>aggiungere le righe che servono o eliminare quelle che non servono</i>

5. AZIONI DIDATTICHE				
5.01	Azioni didattiche	Indicare le azioni didattiche nella Scheda Azioni Didattiche sotto riportata. Per ciascun obiettivo indicare quanti incontri/lezioni sono previsti e all'interno di ogni sessione specificare le attività (di conseguenza nella scheda dovranno essere aggiunte o eliminate alcune righe).		
SCHEDA AZIONI DIDATTICHE 5.01				
NUM. INCONTRIO / LEZIONI	NUM. AZIONI	AZIONE DIDATTICA (es. condivisione obiettivi, attivazione preconcordanze, verifica compiti a casa, spiegazione, esercizio, conclusione della lezione, etc.)	DESCRIZIONE	TEMPO (minuti)
			<p>Se si tratta di un intervento in presenza indicare il setting dell'aula, le strategie didattiche, eventuali criteri per la formazione dei gruppi, le interazioni previste, l'uso di organizzatori grafici, l'uso di altri supporti e/o materiali, etc.</p> <p>La scheda si applica anche alla realizzazione di un prodotto didattico-tecnologico (es. un e-book): lo storyboard evidenzia la struttura fino alla scomposizione in azioni didattiche elementari, è quindi molto opportuno considerarlo la prima Risorsa e inserirlo in questa Scheda di Progetto.</p> <p>La scheda si applica anche a progetti che si propongano di creare una struttura di supporto degli apprendimenti dotata di funzioni di caricamento e di interrogazione, capace di accogliere contributi dall'esterno, ma priva di contenuti iniziali (es. Wikimedia, una struttura open, nella quale gli utenti stessi inseriscono i dati, sottoponendoli ad un processo di validazione).</p>	
OBIETTIVO 1				
<i>Copiare qui quanto scritto nella cella OBIETTIVO 1 della Scheda Obiettivi/Verifica</i>				
<i>Qui di seguito è riportato un esempio, nel caso in cui l'obiettivo sia raggiungibile con due sessioni in presenza, in particolare due lezioni in ambito scolastico, ciascuna delle quali composta da molte azioni didattiche.</i>				

01	01	<p><i>Indicare la prima azione didattica (max 80 car).</i></p> <p><i>Ad esempio: condivisione degli obiettivi dell'intera unità e della prima lezione</i></p>	<p><i>Descrivere il contesto in cui l'azione didattica si svolge e le caratteristiche dell'azione stessa.</i></p> <p><i>Usare il dettaglio necessario affinché l'attività possa essere proposta in maniera analoga anche da docenti diversi.</i></p> <p><i>Descrivere</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - il setting dell'aula, la configurazione tecnica dei dispositivi digitali (max 150 car); - la strategia didattica adottata (max 60 car); - lo svolgimento dell'azione. Si possono riportare le parole dell'insegnante/educatore es. "Adesso bambini facciamo ..." (max 350 car); - l'interazione con il docente, es. specificare se l'interazione avviene in presenza, attraverso forum, con webconference, ... , com'è strutturata, quali sono i tempi, ... (max 200 car); - l'interazione tra pari, specificare come sopra (max 200 car); - i compiti svolti (max 400 car) <p><i>Se l'attività è costituita dallo svolgimento di una prova di verifica, indicarla con lo stesso nome usato nella Scheda O-V (VERIFICA 1.1, VERIFICA 1.2, etc.) e con lo stesso tempo.</i></p> <p><i>Le altre risorse che il docente deve preparare o che l'alunno deve produrre per il primo obiettivo si chiameranno RISORSA 1.1, RISORSA 1.2, ... Si può trattare, ad esempio, della versione di controllo di una mappa che l'insegnante assegnerà da realizzare ai bambini, di un link di cui l'insegnante può disporre per supportare una ricerca nel web, di un cartellone da appendere, del testo di un problema da assegnare, con le relative consegne di esecuzione, etc.;</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - sussidi o materiali necessari, indicando quanti ne servono in rapporto agli alunni, es. 1 personal computer ogni 2 alunni (max 200 car). 	<p><i>Indicare i minuti.</i></p> <p><i>Segmentare distinguendo azioni elementari.</i></p> <p><i>Una lezione ad esempi può contenere 20-25 azioni didattiche.</i></p>
01	02
01
01	xx	<p><i>Indicare l'ultima azione didattica di questa sessione (max 80 car).</i></p> <p><i>Ad esempio: conclusione e richiamo dei traguardi raggiunti</i></p> <p><i>oppure domanda con cui si aprirà la lezione 2</i></p>	<p><i>Descrivere il contesto in cui si svolge l'ultima azione didattica di questa prima sessione e le caratteristiche dell'azione stessa.</i></p> <p><i>Usare il dettaglio necessario affinché l'attività possa essere proposta in maniera analoga anche da docenti diversi.</i></p> <p><i>Usare il formato di dettaglio sopra indicato.</i></p> <p><i>L'azione può essere, ad esempio, la sintesi dei termini appresi in questa giornata che sono ..., ..., ..., che significano ..., ...,</i></p> <p><i>Le nuove conoscenze sono ... e</i></p> <p><i>E la procedura in cui si utilizzano dice che</i></p>	...
02	01	<p><i>Indicare l'azione didattica (max 80 car).</i></p>	<p><i>Descrivere il contesto in cui l'azione didattica si svolge e le caratteristiche dell'azione stessa.</i></p> <p><i>Usare il dettaglio necessario affinché l'attività possa essere proposta in maniera analoga anche da docenti diversi.</i></p>	<p><i>Indicare i minuti.</i></p>
02	02
02
OBIETTIVO 2				
<p><i>Copiare qui quanto scritto nella cella OBIETTIVO 2 della Scheda Obiettivi/Verifica</i></p> <p><i>Qui di seguito un esempio, nel caso in cui l'obiettivo sia raggiungibile con un'unica lezione.</i></p>				
01	01	<p><i>Indicare l'azione didattica (max 80 car).</i></p>	<p><i>Descrivere il contesto in cui l'azione didattica si svolge e le caratteristiche dell'azione stessa.</i></p> <p><i>Usare il dettaglio necessario affinché l'attività possa essere proposta in maniera analoga anche da docenti diversi.</i></p>	<p><i>Indicare i minuti.</i></p>
01	02
01

OBIETTIVO 3				
<i>Copiare qui quanto scritto nella cella OBIETTIVO 3 della Scheda Obiettivi/Verifica</i>				
<i>Qui di seguito un esempio, nel caso in cui l'obiettivo sia raggiungibile con tre lezioni.</i>				
01	01	<i>Indicare l'azione didattica (max 80 car).</i>	<i>Descrivere il contesto in cui l'azione didattica si svolge e le caratteristiche dell'azione stessa. Usare il dettaglio necessario affinché l'attività possa essere proposta in maniera analoga anche da docenti diversi.</i>	<i>Indicare i minuti.</i>
01	02
01	<i>aggiungere le righe che servono o eliminare quelle che non servono</i>	...
02	01	<i>Indicare l'azione didattica (max 80 car).</i>	<i>Descrivere il contesto in cui l'azione didattica si svolge e le caratteristiche dell'azione stessa. Usare il dettaglio necessario affinché l'attività possa essere proposta in maniera analoga anche da docenti diversi.</i>	<i>Indicare i minuti.</i>
02	02
02	<i>aggiungere le righe che servono o eliminare quelle che non servono</i>	...
03	01	<i>Indicare l'azione didattica (max 80 car).</i>	<i>Descrivere il contesto in cui l'azione didattica si svolge e le caratteristiche dell'azione stessa. Usare il dettaglio necessario affinché l'attività possa essere proposta in maniera analoga anche da docenti diversi.</i>	<i>Indicare i minuti.</i>
03	02
03	<i>aggiungere le righe che servono o eliminare quelle che non servono</i>	...
OBIETTIVO x ... aggiungere le righe che servono o eliminare quelle che non servono				

6. RISORSE				
6.01	Persone – docenti ed esperti per l'implementazione del progetto	<i>max 200 car indicare chi realizza il progetto ed eventualmente, qualora sia opportuna la partecipazione di un esperto, spiegarne la motivazione</i>	Indicare se oltre all'insegnante di classe occorrono altre persone e specificarne le caratteristiche, es. 1 insegnante aggiuntivo ogni 10 bambini per accompagnare ad una visita, 1 esperto esterno di... per tenere la seconda lezione, etc. (max 200 car). Occorre fornire una visione chiara e realistica delle persone necessarie, degli eventuali costi connessi e della effettiva disponibilità. Non inserire esperti che non siano necessari: molte competenze possono restare in carico al formatore di riferimento.	
6.02	Mezzi – sussidi per l'implementazione del progetto	<i>max 600 car indicare quali sussidi servono, parametrizzando rispetto al numero degli alunni Meglio esprimersi per punti</i>	Indicare quali e quanti sussidi sono necessari (max 600 car). Non tutte le sezioni/classi hanno lo stesso numero di alunni, quindi per alcuni sussidi occorre rapportare al numero di alunni, es. si scriverà 1 LIM, oppure la rete wi-fi nell'intero edificio scolastico, ..., ma si indicherà invece 1 personal computer ogni 2 alunni, etc. Si possono indicare separatamente i sussidi indispensabili e quelli consigliati. Se non è proprio indispensabile, non indicare modelli e marchi, ma caratteristiche, ad es. spesso basterà dire smartphone, oppure personal computer con xxx di memoria e qualunque marca e modello andrà bene. Specificare bene le caratteristiche indispensabili (es. webcam USB, con microfono, risoluzione...) Spesso alcuni dispositivi sono comunemente presenti nell'ambiente di apprendimento ma non sono indispensabili, quindi si abbia cura di non darli per scontati, ad es. serve proprio una LIM oppure è sufficiente una lavagna?	

6.03	Mezzi - materiali per l'attuazione del progetto	<i>max 600 car indicare quali sussidi servono, parametrizzando rispetto al numero degli alunni Meglio esprimersi per punti</i>	Indicare quali e quanti materiali sono necessari (max 600 car). Si tratta ad esempio di carta, pennarelli, in generale materiale di consumo.
6.04	Risorse economiche	<i>max 180 car oppure tabella budget</i>	Se il progetto didattico non prevede spese, o se prevede una semplice raccolta fondi è sufficiente indicarlo con poche righe (max 180 car), se invece il progetto è più complesso inserire una tabella con il budget.
6.05	Autorizzazioni	<i>max 180 car</i>	Indicare se il progetto ha necessità di autorizzazioni per essere attuato.
6.06	Risorse per le azioni didattiche	<p>Di seguito inserire tutte le risorse utilizzate in itinere durante l'attuazione del progetto didattico: si tratta delle risorse sinteticamente indicate nella Scheda Azioni Didattiche, qui interamente sviluppate, comprensive delle consegne che devono essere assegnate agli alunni, di eventuali indicazioni per gli insegnanti, delle soluzioni, dei modelli di riferimento.</p> <p>Si inseriscono qui i compiti da assegnare agli alunni, come ad esempio problemi, testi cloze, domande focali per lo sviluppo di mappe concettuali, argomenti per realizzare cartelloni, titoli di testi narrativi da sviluppare, ecc. Per quanto riguarda template o tracce di svolgimento, indicare se si consiglia di riservarli al docente o di dividerli con gli studenti.</p> <p>Oltre a ciò, per i soli docenti, si indicano anche le soluzioni (se determinabili a priori) o i modelli di riferimento attesi come risultati finali (ad es. un'ipotesi di mappa già realizzata, un'ipotesi di cartellone già disegnato, un'ipotesi di testo narrativo già sviluppato, ecc.).</p> <p>Si inseriscono qui anche i supporti per le azioni didattiche compiute dall'insegnante, come ad esempio schemi da mostrare alla lavagna durante una spiegazione, link per richiamare una risorsa online, presentazioni elettroniche da mostrare con l'ausilio di un personal computer, ecc.</p> <p>Se il progetto didattico è finalizzato alla produzione di un oggetto tecnologico, è opportuno inserire almeno le seguenti risorse:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● la descrizione tecnica dell'oggetto, con i prerequisiti minimi hardware e software, le caratteristiche dimensionali, la procedura di attivazione; ● le caratteristiche di accessibilità, espresse in rapporto alle normative dei Paesi di utilizzo e del W3C, eventualmente indicando le limitazioni e le soluzioni da adottare in caso di parziale accessibilità; ● la possibilità di trasferire l'applicazione su sistemi operativi e dispositivi hardware diversi, e altre informazioni per una piena fruizione; ● lo storyboard; ● il layout; ● le licenze e le attribuzioni dei prodotti usati, la licenza del prodotto progettato; ● il tempo stimato per l'intera fruizione, inclusi gli esercizi e le prove di verifica 	
RISORSA 1.1			
<i>Inserire la risorsa, le consegne per applicarla, eventuali indicazioni per l'insegnante, le soluzioni. Nel compilare questa sezione curare la chiarezza, l'eshaustività, la sintesi.</i>			
RISORSA 1.2			
<i>Come sopra ...</i>			
<i>... aggiungere le righe che servono o eliminare quelle che non servono</i>			
RISORSA 3.x			
<i>Ultima risorsa</i>			
6.07	Risorse per le verifiche sommative	<p>Di seguito inserire tutte le prove necessarie per le verifiche sommative utili per attestare il conseguimento degli obiettivi: si tratta delle verifiche sinteticamente indicate nella Scheda O-V, qui interamente sviluppate, comprensive delle consegne che devono essere assegnate agli alunni, di eventuali indicazioni per gli insegnanti, delle soluzioni, dei modelli di riferimento.</p>	
VERIFICA 1.1			
<i>Inserire la risorsa, le consegne per applicarla, eventuali indicazioni per l'insegnante, le soluzioni. Nel compilare questa sezione curare la chiarezza, l'eshaustività, la sintesi.</i>			
VERIFICA 1.2			
<i>Come sopra ...</i>			
<i>... aggiungere le righe che servono o eliminare quelle che non servono</i>			

VERIFICA 3.x
Ultima verifica...

7. STORIA DEL PROGETTO

7.01	Credits	Alla realizzazione del progetto, oltre agli autori hanno partecipato <i>... cognome nome, ruolo</i>	Indicare soltanto persone che non sono già comprese tra gli autori del progetto (es. un disegnatore, chi ha fatto le riprese, etc.). Evitare una lunga serie di ringraziamenti e non indicare soggetti solo per il rapporto di parentela, amicizia, subordinazione (es. grazie, alla famiglia, al dirigente scolastico).
7.02	Finanziamenti e sponsor	<i>max 250 car</i>	Indicare se il progetto è stato finanziato, da chi, per quale importo. Es. dal MIUR, oppure da Fondi europei.
7.03	Sperimentazioni	<i>max 1000 car</i>	Indicare se il progetto è stato attuato, quando, con quali esiti. Eventualmente rimandare a pubblicazioni.
7.04	Manutenzione	<i>max 250 car</i>	
7.05	Data di inizio della progettazione	<i>gg.mm.aaaa</i>	
7.06	Data di ultimo aggiornamento e stato	<i>gg.mm.aaaa</i> <i>in fase di stesura / in fase di realizzazione / in fase di test / completato / ...</i>	Per uno stesso progetto si succedono diverse schede via via che la progettazione procede, il progetto prende forma aggiungendo o migliorando la compilazione di alcune sezioni: indicare qui lo stato di avanzamento.
7.07	Storia del progetto	<i>v.01 del gg.mm.aaaa</i> <i>versione originale</i> <i>v.02 del gg.mm.aaaa</i> <i>modificato ...</i> <i>v.03 del gg.mm.aaaa</i> <i>modificato ...</i>	Il progetto può richiedere revisioni durante la fase di realizzazione, oppure successivamente, e in questa cella si traccia la storia di questa evoluzione: accanto a ogni versione devono essere specificate le novità introdotte. In prodotti software semiprofessionali (es. e-book) si usa un sistema di versioni (version) e rilasci (release), incrementando il numero di rilascio ad ogni modifica e passando ad una nuova versione soltanto nel caso di evoluzioni sostanziali (all'incremento di versione il numero di release riparte da zero).

8. ANNOTAZIONI ADDIZIONALI

8.01	Annotazioni addizionali	<i>max 1000 car</i>	Indicare eventuali plus o criticità o avvertenze non citati precedentemente
------	-------------------------	---------------------	---