



```
index.html
34 const events = [
35   'dragenter',
36   'dragleave',
37   'dragover', // to allow drop
38   'drop'
39 ];
40 events.forEach(e => {
41   fileDropZone.addEventListener(e, (ev) => {
42     ev.preventDefault();
43     if (ev.type === 'dragenter') {
44       fileDropZone.classList.add('solid-border');
45     }
46     if (ev.type === 'dragleave') {
47       fileDropZone.classList.remove('solid-border');
48     }
49     if (ev.type === 'drop') {
50       handleFiles(ev.dataTransfer.files)
51       .then(values => values.map(tag => {
52         tag.setAttribute('class', 'border rounded img-preview');
53         fileDropZone.appendChild(tag)
54       }));
55     }
56   });
57 });
```

Informatico
che si occupa
di scuola?



Paolo II Veronese , Aracne (o La Dialettica) 1575-77, Venezia, Palazzo Ducale

Docente che si
occupa di
informatica?

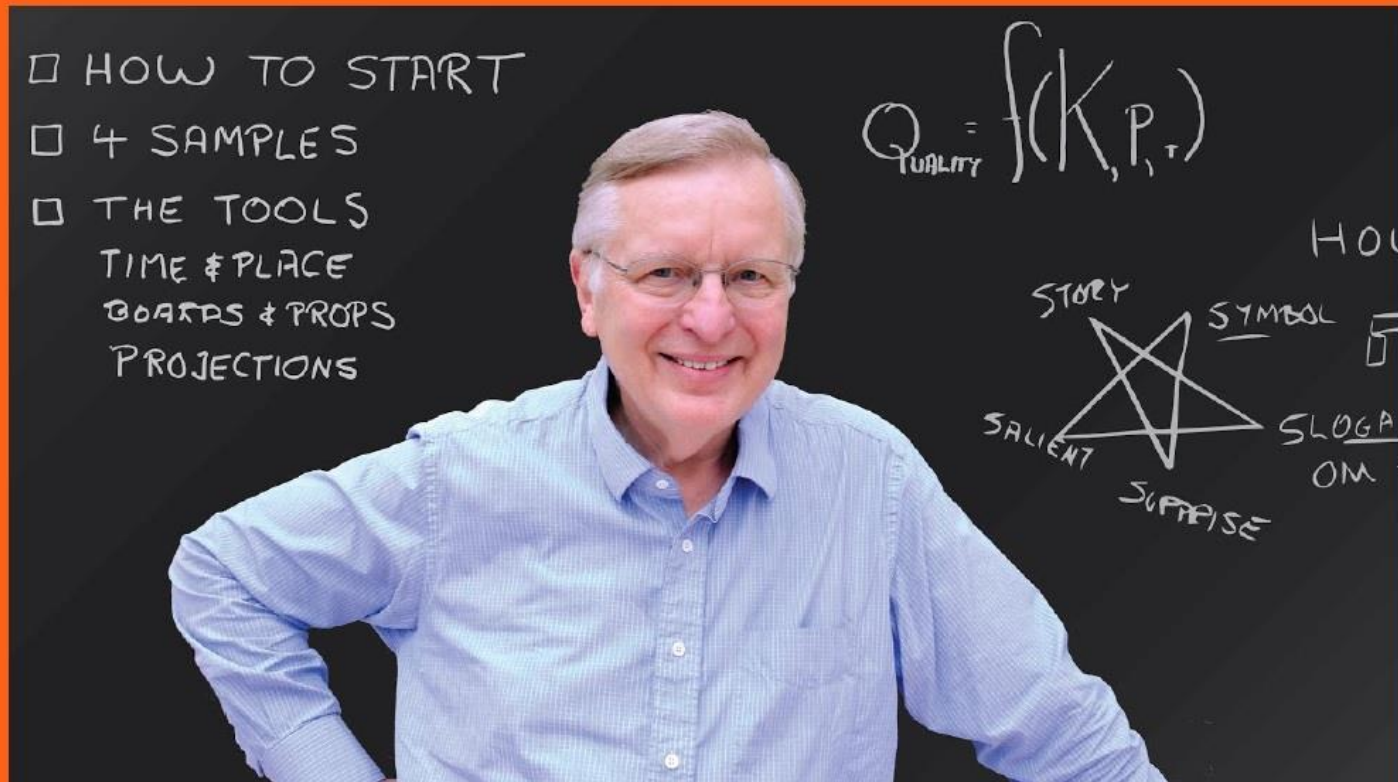


«Amico caro ...»

Patrick Winston

How To Speak

Le 5 S





*Come è stato fatto
Come funziona
Perché è importante*

STORY



*L'idea
che spicca*

SALIENT



*Imparare qualcosa
di preciso
dal progetto*

SURPRISE



SYMBOL

*Un simbolo
associato
al Progetto*



*Una scintilla
che riassume
il progetto*

SLOGAN





N.T.A.S.

SURPRISE

SYMBOL

*Il gioco delle
PERLE DI VETRO*



Un format per tutti

STORY



DIDASHARING

SALIENT

«L'arte di non leggere»

SLOGAN



Hermann
Hesse,
*Il gioco delle
perle di vetro*,
1943

L'idea di una
conoscenza
che si
interconnette



«Il Gioco delle perle è dunque un modo di giocare con tutti i valori e col contenuto della nostra civiltà.»

SYMBOL

Il gioco delle
PERLE DI VETRO





SLOGAN

FRUTTER &
LUCENTINI



L'ARTE DI
NON LEGGERE

L'ARTE DI NON LEGGERE

L'arte di non leggere è assai importante. La condizione per leggere le cose buone è infatti di non leggere cosa cattiva: perché la vita è breve, e il tempo e le forze sono limitati.

SCHOPENHAUER

«Arte di non leggere»

Capacità di scegliere cose buone evitando cose cattive

«L'arte di non leggere»

SLOGAN







Un format per tutti

STORY

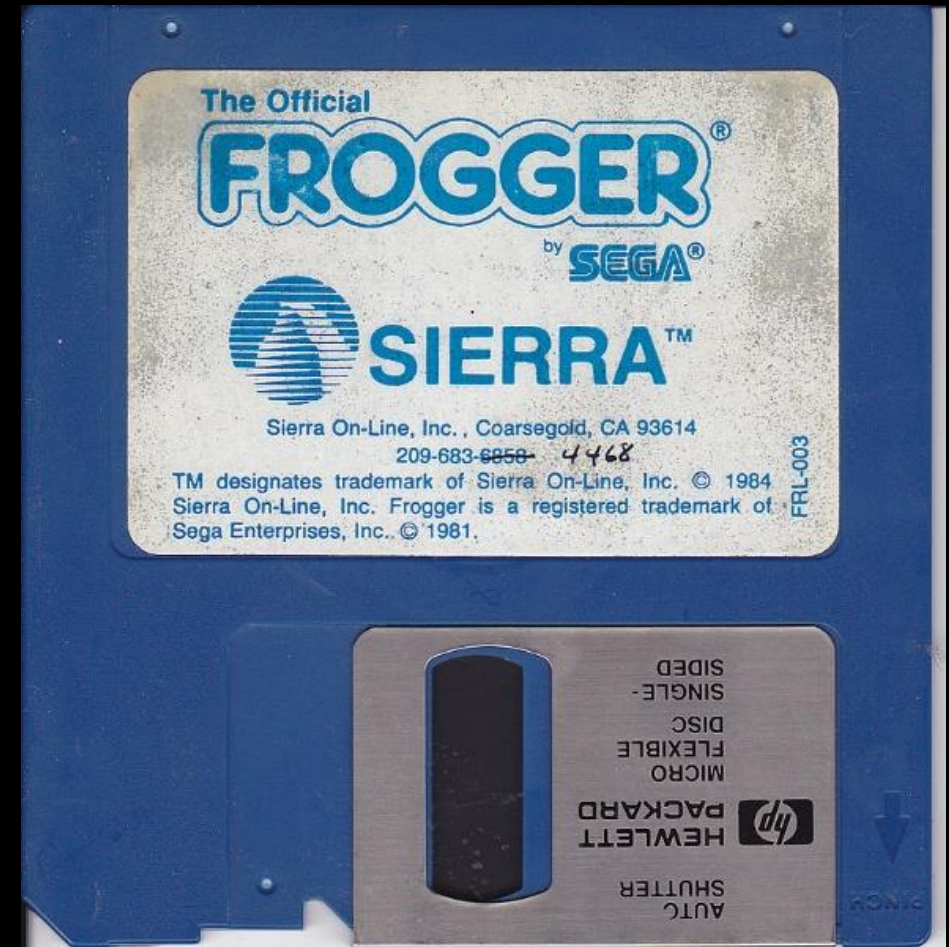




«Due mesi fa, nel settembre 1984, mi sono comprato un elaboratore di testi, cioè uno strumento per scrivere che va a capo automaticamente a fine riga, e permette di inserire, cancellare, cambiare istantaneamente parole o intere frasi; consente insomma di arrivare d'un colpo ad un documento finito, pulito, privo di inserti e di correzioni.

....

m'è subito tornata a mente la leggenda del Golem ...»





ISSUE-IN-PROGRESS

149^e Série N. 12

LEVEL OF COMPLETION

FRENCH DISPATCH

1 2-3

10-11 12-13 14-15 16-17 18-19 20-21

ROEBUCK WRIGHT

4-5 6-7 8-9

BERENSEN

22-23 24-25 26-27 28-29 30-31 32-33 34-35 36-37 38-39 40-41 42-43 44-45 46-47

KREMENTZ

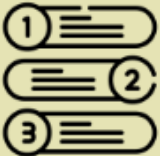








SAZERAC

48-49 50-51 52-53 54-55 56-57 58-59 60-61 62-63 64-65 66-67 68-69 72

WILLIAM FILLES
VOUS NE DORMEZ PAS "SLEEPY"
THE BOYS GARÇONS

CADAZIO
ROSENTHALER



 <p>Fasi</p>	 <p>Attività</p>	 <p>Metodologia</p>	 <p>Competenze</p>	 <p>Elementi</p>
«dove si elencano i passaggi fondamentali del progetto»	«dove si descrivono le attività che costituiscono il progetto»	«dove si descrive il metodo utilizzato dalla Rete»	«dove si descrivono le competenze che sono state messe in atto»	"dove si descrivono, in dettaglio, i descrittori delle competenze»
 <p>Strumenti</p>	 <p>DigComp 2.1</p>	 <p>Artefatti cognitivi</p>	 <p>Modalità di valutazione</p>	 <p>I tempi</p>
"dove si descrivono gli strumenti che sono stati utilizzati»	"dove si descrivono le competenze digitali che sono state messe in atto»	"dove si descrivono i materiali prodotti dal Progetto»	«dove si descrivono le modalità di valutazione e valorizzazione del Progetto»	«dove si precisa il cronoprogramma"»



Un format per tutti

STORY

MARVEL STUDIOS

WHAT IF...?

... **moodle** non fosse superato?



N.T.A.S.

SURPRISE

