

Il Metodo Rossi della Didattica cooperativa ® propone di attivare in classe (e a distanza) una cooperazione intesa non come semplice fare insieme ma come un più profondo prendersi cura con empatia gli uni degli altri. Il Metodo Rossi – Didattica cooperativa ® non propone un cooperative learning integralista “nemico” della spiegazione ma si avvale di una proposta con scansione trifasica:

- Spiegazione = frontale o all’occorrenza capovolta
- Cooperazione = in coppie e terzetti con numerosi format cooperativi
- Condivisione = in plenaria riflettendo insieme con una comunità di filosofi

Stefano Rossi è Curatore scientifico di Prospettive Didattiche, psicopedagogo e scrittore tra i più apprezzati nel panorama pedagogico italiano. Dirige il Centro Didattica Cooperativa e collabora con la Supsi – Università della Svizzera Italiana per la formazione degli insegnanti – ed è esperto di riferimento per diverse riviste, tra cui Focus Scuola e Gulliver, per la didattica cooperativa e l’educazione emotiva. Partendo da un lavoro diretto con ragazzi oppositivi ha ideato il Metodo Rossi della Didattica cooperativa ® che si è dimostrato efficace per coinvolgere classi e studenti difficili.

Ad oggi il Metodo Rossi:

- Ha formato più di 60 mila docenti e oltre 600 scuole in tutta Italia
- È stato adottato da Pearson per i testi scolastici primaria e secondaria
- È stato adottato da Comau per il patentino europeo della robotica

VALUTAZIONE E AUTOVALUTAZIONE PER UNA DIDATTICA COMPETENTE E AVANZATA

corso di 10 ore su valutazione e autovalutazione con strumenti digitali, basato sul DigCompEdu, con la suddivisione oraria e le date indicate:

Obiettivi generali:

- Comprendere il quadro di riferimento DigCompEdu e le sue implicazioni per la valutazione.
- Comprendere e utilizzare strumenti digitali per la valutazione formativa e sommativa.
- Sviluppare competenze nell'autovalutazione e nel feedback costruttivo.
- Progettare attività di valutazione che integrino efficacemente il digitale.

Struttura del corso:

× Modulo 1: Introduzione al DigCompEdu e alla valutazione digitale (3 ore online, 11 marzo 17:00-20:00)

- × Introduzione al quadro DigCompEdu: aree di competenza e livelli di padronanza.
- × La valutazione nell'era digitale: sfide e opportunità.
- × Strumenti digitali per la valutazione formativa: quiz online, sondaggi, lavagne virtuali.
- × Strumenti digitali per la valutazione sommativa: portfolio digitali, rubriche di valutazione online.

- Modulo 2: Laboratorio pratico: strumenti digitali per la valutazione (3 ore online, 13 marzo 17:00-20:00)

- × Esperienza pratica con strumenti digitali selezionati.
- × Creazione di attività di valutazione utilizzando piattaforme online.
- × Simulazione di scenari di valutazione e feedback.
- × Applicazione pratica del DigCompEdu.

- Modulo 3: Autovalutazione, feedback e progettazione di attività (4 ore in presenza, 15 marzo 9:00-13:00)

- × L'importanza dell'autovalutazione nel processo di apprendimento.
- × Strategie e strumenti per l'autovalutazione efficace.
- × Tecniche di feedback costruttivo e peer review.

- × Progettazione di attività di valutazione che integrino il digitale.
- × Discussione e conclusioni.

Argomenti specifici:

- × DigCompEdu: le 6 aree di competenza.
- × Valutazione formativa e sommativa.
- × Strumenti digitali per la creazione di quiz e test online.
- × Rubriche di valutazione online.
- × Strumenti per la creazione di sondaggi e feedback.
- × Lavagne virtuali e strumenti di collaborazione online.
- × Autovalutazione e metacognizione.
- × Progettazione di attività di valutazione basate sul DigCompEdu.

Strumenti digitali suggeriti:

- Google Forms/Moduli Microsoft
- Quizizz/Kahoot!
- Padlet/Miro
- Google Classroom/Microsoft Teams
- Mahara/Seesaw

Il corso può essere adattato in base al livello di competenza digitale dei partecipanti.

- Si prevedono momenti di discussione e condivisione di esperienze.

Prof. Angelo Fàvaro (parte teorica)

Prof.ssa Annarita Ciotoli (Laboratori e tutoraggio)

CORSO SULLE TECNOLOGIE DIGITALI PER L'INCLUSIONE SCOLASTICA

UDL, VALUTAZIONE AUTENTICA E STRATEGIE DIDATTICHE DIGITALI PER COSTRUIRE L'INCLUSIONE: un percorso possibile



prof. Rapino Manuel

FINALITÀ

Questo corso mira a fornire agli insegnanti, ai Dirigenti e agli educatori le competenze necessarie per sfruttare al meglio le tecnologie digitali al fine di creare un ambiente scolastico inclusivo, dove ogni studente possa apprendere e crescere secondo le proprie capacità e potenzialità.

OBIETTIVI DEL CORSO

- **Comprendere l'importanza dell'osservazione pedagogico-didattica in classe, dell'individuazione dei *bisogni* e delle tecnologie digitali maggiormente adatte per ogni studente:**

I partecipanti acquisiranno consapevolezza del ruolo dell'osservazione pedagogica, dell'individuazione dei bisogni e dell'importanza che le tecnologie digitali hanno nel garantire un accesso equo all'istruzione per tutti gli studenti, rispondendo alle indicazioni dell'*Universal Design for Learning* (UDL).

- **Conoscere strumenti e risorse digitali da applicare alla propria didattica:**

I partecipanti esploreranno una gamma di strumenti e risorse digitali che possono essere utilizzati per supportare e *motivare* l'apprendimento di tutti gli studenti, con particolare riferimento agli studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES).

- **Sviluppare competenze pratiche di progettazione educativo-didattica, che si avvalga anche dell'utilizzo delle tecnologie:**

Attraverso laboratori e attività pratiche, i partecipanti impareranno come integrare efficacemente le tecnologie digitali nelle loro progettazioni didattiche per promuovere l'Inclusione di tutti e di ciascuno.

STRUTTURA DEL CORSO

Il corso sarà suddiviso in 4 moduli, ciascuno dei quali si concentrerà su un aspetto specifico dell'uso delle tecnologie digitali per l'inclusione scolastica.

MODULO 1:

INTRODUZIONE AL CORSO: LA *MOTIVAZIONE* ALL'APPRENDIMENTO

Contenuti:

- Presentazione del corso.
- Introduzione ai concetti di motivazione, Inclusione scolastica e accessibilità.
- La motivazione ad apprendere.
- Gli studenti con BES.
- Panoramica delle normative e delle linee guida internazionali sull'Inclusione (es. Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità).
- Il ruolo delle dell'*osservazione* pedagogico-didattica in classe.
- L'individuazione dei *bisogni* degli studenti con BES.
- La scelta delle tecnologie digitali maggiormente adatte per ogni studente.
- Esempi di successo nell'uso delle tecnologie per l'Inclusione scolastica.

Attività pratiche: Esercitazioni pratiche sui principali strumenti di presentazione, discussione di gruppo su esperienze personali e aspettative dal corso, laboratorio didattico sulle emozioni dell'apprendimento.

MODULO 2:

STRUMENTI PER LA DIFFERENZIAZIONE DIDATTICA E PER LA PERSONALIZZAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

Contenuti:

- Differenziazione didattica e personalizzazione dell'apprendimento.
- Strumenti digitali per la creazione di contenuti personalizzati (es. Padlet, Kahoot, LearningApps, ecc..).
- Utilizzo di piattaforme di *e-learning* accessibili (es. Google Classroom, Microsoft Teams).
- Introduzione agli *adattamenti* dei materiali didattici digitali.

Attività: Creazione di un modulo didattico personalizzato utilizzando una delle piattaforme e delle *app* sperimentate e discusse.

MODULO 3:

GESTIONE DELLE CLASSI INCLUSIVE CON LE TECNOLOGIE

Contenuti:

- Strategie di gestione delle classi inclusive.
- Uso delle tecnologie per la collaborazione e la comunicazione tra studenti con diverse abilità.
- Strumenti per il monitoraggio e la valutazione dei progressi degli studenti.
- Integrazione di strumenti digitali per la gestione delle attività e dei comportamenti in classe.

Attività: Simulazione di un'attività didattica inclusiva con l'uso di strumenti digitali.

MODULO 4:

PROGETTAZIONE UNIVERSALE PER L'APPRENDIMENTO (UDL) E TECNOLOGIE DIGITALI

Contenuti:

- Concetti di base della Progettazione Universale per l'Apprendimento (UDL).
- Uso delle tecnologie digitali per supportare i tre principi dell'UDL: coinvolgimento, rappresentazione, espressione e azione.
- Analisi di casi studio: Implementazione dell'UDL con l'uso di tecnologie digitali.
- Valutazione dell'efficacia delle tecnologie digitali nel promuovere l'UDL.

Attività: Progettazione di una lezione inclusiva basata sui principi dell'UDL.

PROGETTO FINALE

Descrizione: Al termine del corso, i partecipanti dovranno realizzare un progetto finale in cui applicheranno le conoscenze acquisite. Il progetto potrà consistere nella progettazione di una lezione o di un'unità didattica inclusiva utilizzando le tecnologie digitali apprese durante il corso.

I progetti saranno presentati e discussi in una sessione finale.

METODOLOGIE DIDATTICHE

- **Lezioni frontali:** Per l'introduzione dei concetti teorici.
- **Laboratori pratici:** Per l'acquisizione di competenze tecniche specifiche.
- **Discussioni di gruppo e *brainstorming*:** Per favorire il confronto e la condivisione di esperienze.
- **Progetto finale:** Per mettere in pratica quanto appreso.

DESTINATARI

- Insegnanti di Scuola Secondaria di Secondo Grado.
- Dirigenti scolastici e Funzioni Strumentali.
- Educatori e pedagogisti.
- OEPAC.

MATERIALI DIDATTICI

- Dispense digitali con riferimenti e risorse utili.
 - Accesso a piattaforme, app e *software* utilizzati durante il corso.
 - Guide, sperimentazioni e *tutorial* per l'uso degli strumenti tecnologici.
-

CORSO SULLA *GAMIFICATION*

UDL, GAMIFICATION E STRATEGIE DIDATTICHE DIGITALI PER UN'APPRENDIMENTO SIGNIFICATIVO: un percorso possibile



prof. Rapino Manuel

FINALITÀ

Questo corso mira a fornire agli insegnanti, ai Dirigenti e agli educatori le competenze necessarie per sfruttare al meglio le potenzialità della *gamification* in classe e le tecnologie digitali, al fine di creare un ambiente scolastico inclusivo, dove ogni studente possa apprendere e crescere secondo le proprie *capacità e potenzialità*.

OBIETTIVI DEL CORSO

- **Comprendere l'importanza dell'osservazione pedagogico-didattica in classe, dell'individuazione dei *bisogni* e delle tecnologie digitali maggiormente adatte per ogni studente:**

I partecipanti acquisiranno consapevolezza del ruolo dell'osservazione pedagogica, dell'individuazione dei *bisogni* e dell'importanza che le tecnologie digitali e i meccanismi della *gamification* hanno nel garantire un accesso equo all'istruzione per tutti gli studenti, rispondendo alle indicazioni dell'*Universal Design for Learning* (UDL).

- **Conoscere strumenti, applicazioni e risorse digitali di *gamification* da applicare alla propria didattica:**

I partecipanti esploreranno e sperimenteranno in prima persona, con attività laboratoriali, una gamma di strumenti, applicazioni e risorse digitali che possono essere utilizzati per supportare e *motivare* l'apprendimento di tutti gli studenti, con particolare riferimento agli studenti con Bisogni Educativi Speciali (BES).

- **Sviluppare competenze pratiche di progettazione educativo-didattica, che si avvalga anche dell'utilizzo della *gamification* in classe:**

Attraverso laboratori e attività pratiche, i partecipanti impareranno come integrare efficacemente i meccanismi della *gamification* e le tecnologie digitali nelle loro progettazioni didattiche per promuovere l'Inclusione di tutti e di ciascuno.

STRUTTURA DEL CORSO

Il corso sarà suddiviso in 4 moduli, ciascuno dei quali si concentrerà su un aspetto specifico dell'uso delle tecnologie digitali e della *gamification* per promuovere in classe un *apprendimento significativo* e motivante.

MODULO 1:

INTRODUZIONE AL CORSO: LA *MOTIVAZIONE* ALL'APPRENDIMENTO

Contenuti:

- Presentazione del corso sulla *gamification*.
- Introduzione ai concetti di motivazione, Inclusione scolastica e accessibilità.
- La motivazione ad apprendere.
- Gli studenti con BES.
- Panoramica delle normative e delle linee guida internazionali sull'Inclusione (es. Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità).
- Panoramica dei concetti fondamentali di *gamification* e di come questi possono essere applicati nel contesto scolastico.
- Il ruolo delle dell'*osservazione* pedagogico-didattica in classe.
- L'individuazione dei *bisogni* degli studenti con BES.
- La scelta delle tecnologie digitali maggiormente adatte per ogni studente.
- Esempi di successo nell'uso della *gamification* e delle tecnologie per l'Inclusione scolastica.

Attività pratiche: Esercitazioni pratiche con creazione di attività didattiche che integrano elementi di gioco (punteggi, sfide, classifiche, badge), discussione di gruppo su esperienze personali e aspettative dal corso, laboratorio didattico sulle emozioni dell'apprendimento.

MODULO 2:

STRUMENTI PER LA DIFFERENZIAZIONE DIDATTICA E PER LA PERSONALIZZAZIONE DELL'APPRENDIMENTO: IL RUOLO DEI MECCANISMI DEL GIOCO

Contenuti:

- Differenziazione didattica, personalizzazione dell'apprendimento e *Game Based Learning*.
- Strumenti digitali per la creazione di contenuti personalizzati sotto forma di gioco (es. Panquiz, Kahoot, ecc..).
- Progettazione di attività didattiche che utilizzano la *gamification*: creazione di attività didattiche che integrano elementi di gioco (punti, classifiche, badge, sfide) per aumentare la motivazione degli studenti.
- Utilizzo dello *storytelling* per rendere l'apprendimento più significativo e memorabile.
- Introduzione agli *adattamenti* dei materiali didattici digitali.

Attività: Creazione di un modulo didattico personalizzato utilizzando una delle piattaforme e delle *app* sperimentate e discusse.

MODULO 3:

GESTIONE DELLE CLASSI INCLUSIVE CON L'UTILIZZO DEL GAME BASED LEARNING E DELLE TECNOLOGIE DIGITALI

Contenuti:

- Strategie di gestione delle classi inclusive mediante il *Game Based Learning*.
- Uso delle *app* di *gamification* e delle tecnologie per la collaborazione e la comunicazione tra studenti.
- Strumenti per il monitoraggio e la valutazione dei progressi degli studenti.
- Integrazione di strumenti digitali per la gestione delle attività e dei comportamenti in classe.
- Sfruttare piattaforme digitali e *app* specifiche per la *gamification* (es. Wordwall, Quizizz e molti altri) per rendere motivanti le proprie lezioni.
- Gamification ed apprendimento: giocare a raccontare storie con l'utilizzo delle tecnologie.
- Gamification: quando la verifica diventa un gioco (Kahoot!, Socrative, ecc..)

Attività: Simulazione di un'attività didattica inclusiva con l'utilizzo del *Game Based Learning*.

MODULO 4:

PROGETTAZIONE UNIVERSALE PER L'APPRENDIMENTO (UDL) E GAMIFICATION

Contenuti:

- Concetti di base della Progettazione Universale per l'Apprendimento (UDL).
- Uso della *gamification* per supportare i tre principi dell'UDL: coinvolgimento, rappresentazione, espressione ed azione.
- Analisi di casi studio: Implementazione dell'UDL con l'utilizzo della *gamification* e delle tecnologie digitali.
- *Game Based Learning*: costruire contenuti digitali ed *escape room* sotto forma di gioco.

- Valutazione dell'efficacia della *gamification* e delle tecnologie digitali nel promuovere l'UDL.

Attività: Progettazione di una lezione inclusiva basata sui principi dell'UDL mediante l'utilizzo delle *app* e degli strumenti utilizzati e sperimentati nel corso.

PROGETTO FINALE

Descrizione: Al termine del corso, i partecipanti dovranno realizzare un progetto finale in cui applicheranno le conoscenze acquisite. Il progetto potrà consistere nella progettazione di una lezione o di un'unità didattica inclusiva che preveda l'utilizzo degli strumenti di *gamification* e delle tecnologie digitali appresi durante il corso.

I progetti saranno presentati e discussi in una sessione finale.

METODOLOGIE DIDATTICHE

- **Lezioni frontali:** Per l'introduzione dei concetti teorici.
- **Laboratori pratici:** Per l'acquisizione di competenze tecniche specifiche.
- **Discussioni di gruppo e *brainstorming*:** Per favorire il confronto e la condivisione di esperienze.
- **Progetto finale:** Per mettere in pratica quanto appreso.

DESTINATARI

- Insegnanti di Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di Primo e Secondo Grado.
- Dirigenti scolastici e Funzioni Strumentali.
- Educatori e Pedagogisti.
- OEPAC.

MATERIALI DIDATTICI

- Accesso al *padlet*, alle piattaforme, *app* e *software* utilizzati durante il corso.
 - Dispense digitali con riferimenti e risorse utili.
 - Guide, sperimentazioni e *tutorial* per l'uso degli strumenti tecnologici.
-

| N° | GIORNO | GIORNO | ORARIO | TOT ORE |
|----|---------|---------------|---------------|---------|
| 1 | Lunedì | 10 marzo 2025 | 14:00 / 19:00 | 5 |
| 2 | Martedì | 11 marzo 2025 | 14:00 / 19:00 | 5 |

PROGRAMMA INDICATIVO

Il corso si rivolge ai docenti che desiderano acquisire nuove competenze necessarie per arricchire la propria didattica. Il corso fornirà agli insegnanti una panoramica teorica e pratica (laboratori) sulle principali piattaforme digitali per la didattica. Inoltre, verranno fornite slide e materiali facilmente scaricabili o consultabili dal docente (durante l'incontro verranno indicati gli indirizzi web di riferimento).

GIORNO 1:

- Panoramica teorica;
- Introduzione alle nuove metodologie didattiche (piattaforme online);
- 1° Laboratorio specifico 1 Avatar Maker;
- 2° Laboratorio specifico 2 G-Site.

GIORNO 2:

- 3° Laboratorio specifico Padlet;
- 4° laboratorio specifico Genially;
- 5° Laboratorio specifico Magic School.

Uso etico e consapevole dell'intelligenza artificiale nella didattica

Modulo 1: Introduzione all'Intelligenza Artificiale (6 ore)

Obiettivo: Comprendere i concetti di base dell'IA e il suo ruolo nella didattica.

1. Cos'è l'IA?

- Definizione, storia e ambiti di applicazione.
- IA debole e IA forte.

2. IA nella società moderna

- Impatti economici, sociali e culturali.
- Esempi di IA nella vita quotidiana.

3. IA nella didattica

- Panoramica delle tecnologie di IA applicabili all'istruzione.
- Benefici e rischi dell'uso dell'IA in ambito educativo.

Modulo 2: Fondamenti etici e legali dell'IA (6 ore)

Obiettivo: Esplorare le questioni etiche e le normative legate all'IA nell'insegnamento.

1. Etica dell'IA

- Bias algoritmico e discriminazione.
- Trasparenza, responsabilità e fiducia nell'IA.
- Privacy e protezione dei dati.

2. Normative sull'IA

- GDPR e altre regolamentazioni relative ai dati.
- Linee guida europee e internazionali sull'IA etica.

3. Caso studio: violazioni etiche nell'IA

- Analisi di situazioni reali e discussione in gruppo.

Modulo 3: Applicazioni pratiche dell'IA nella didattica (12 ore)

****Obiettivo:**** Scoprire come integrare strumenti basati sull'IA nei processi educativi.

1. ****Strumenti di IA per l'insegnamento**** (4 ore)

- Piattaforme di apprendimento adattivo.
- Chatbot educativi.
- Generazione di contenuti (testi, quiz, ecc.) tramite IA.

2. ****Strumenti di IA per la valutazione**** (4 ore)

- Analisi automatica delle risposte degli studenti.
- Sistemi di rilevamento delle emozioni.
- Rilevamento di plagii e supervisione automatizzata.

3. ****Progettazione didattica con l'IA**** (4 ore)

- Creazione di unità didattiche basate su strumenti di IA.
- Laboratorio pratico: utilizzo di un'applicazione educativa basata su IA.

Modulo 4: Riflessione critica sull'uso dell'IA (6 ore)

****Obiettivo:**** Stimolare un pensiero critico sull'impatto dell'IA nella didattica.

1. ****Opportunità e limiti dell'IA nell'educazione****

- Cosa può fare l'IA e cosa non può (o non dovrebbe) fare.
- Come bilanciare tecnologia e umanità nell'insegnamento.

2. ****Progettare un utilizzo responsabile dell'IA****

- Come evitare dipendenza tecnologica e promuovere l'autonomia degli studenti.
- Discussione su scenari futuri.

3. ****L'importanza del feedback umano****

- Integrare l'IA con l'intervento diretto del docente.

Modulo 5: Project work e valutazione finale (6 ore)

****Obiettivo:**** Applicare le conoscenze acquisite per sviluppare un progetto pratico e valutare l'apprendimento.

1. ****Definizione del project work****

- Ogni partecipante sceglie un'applicazione o uno scenario didattico in cui integrare l'IA.
- Pianificazione e sviluppo del progetto.

2. ****Presentazione dei progetti****

- Condivisione e discussione delle soluzioni proposte.
- Feedback dai colleghi e dal formatore.

3. ****Valutazione finale e conclusioni****

- Quiz o test pratico per verificare le competenze acquisite.
- Riflessione conclusiva: il futuro dell'IA nella didattica.

Risultati attesi

- Comprensione dei concetti chiave relativi all'IA e delle sue applicazioni nella didattica.
- Capacità di integrare strumenti di IA in modo etico e consapevole.
- Consapevolezza delle implicazioni etiche e legali nell'uso dell'IA.
- Sviluppo di una visione critica e responsabile sull'uso della tecnologia nell'educazione.

Programma Didattico per Canva

Modulo 1: Introduzione a Canva

Durata: 1 lezione (1 ora)

Obiettivi: Conoscere le funzionalità base di Canva e creare un account.

Contenuti:

Cos'è Canva e a cosa serve

Come creare un account e accedere a Canva

Panoramica della dashboard e degli strumenti di lavoro

Creazione di un progetto base (post social, banner)

Modulo 2: Strumenti di Progettazione di Canva

Durata: 1 lezione (1,5 ore)

Obiettivi: Apprendere come utilizzare gli strumenti di progettazione di base.

Contenuti:

Selezionare e utilizzare template predefiniti

Utilizzo degli strumenti di testo (font, dimensioni, colori)

Aggiungere immagini, icone, forme e illustrazioni

Gestire la disposizione degli elementi (allineamento, livelli)

Modulo 3: Personalizzazione Avanzata

Durata: 2 lezioni (3 ore)

Obiettivi: Imparare a personalizzare progetti in modo più avanzato.

Contenuti:

Caricare le proprie immagini e logo

Utilizzare gli strumenti di editing avanzati (ritaglio, effetti, filtri)

Creazione di gradienti e combinazione di colori

Lavorare con le pagine multiple (es. presentazioni)

Modulo 4: Creare Grafica per i Social Media

Durata: 1 lezione (1,5 ore)

Obiettivi: Creare contenuti grafici per i social media in modo efficace.

Contenuti:

Creare post e storie per Instagram, Facebook, Twitter

Ottimizzazione delle dimensioni delle immagini per ogni piattaforma

Uso di template specifici per i social

Strategie per attrarre l'attenzione del pubblico con le grafiche

Modulo 5: Progettazione di Presentazioni

Durata: 1 lezione (2 ore)

Obiettivi: Imparare a creare presentazioni professionali.

Contenuti:

Creare una presentazione partendo da zero o utilizzando un template

Aggiungere transizioni e animazioni

Gestire layout complessi e contenuti multimediali

Esportare la presentazione in diversi formati (PDF, video)

Modulo 6: Creazione di Materiale di Marketing (Flyer, Brochure, etc.)

Durata: 2 lezioni (3 ore)

Obiettivi: Imparare a progettare materiale promozionale.

Contenuti:

Creare flyer, brochure, volantini, biglietti da visita

Utilizzare strumenti di branding e coerenza visiva

Personalizzare template di marketing per eventi, aziende o campagne pubblicitarie

Ottimizzare la grafica per la stampa

Modulo 7: Esportazione e Condivisione

Durata: 1 lezione (1 ora)

Obiettivi: Imparare come esportare e condividere i progetti.

Contenuti:

Esportare progetti in vari formati (JPEG, PNG, PDF, GIF, video)

Condividere direttamente su social o tramite link

Salvare e organizzare i progetti nel proprio account

Collaborare con altri utenti su Canva

Modulo 8: Progetto Finale

Durata: 1 lezione (2 ore)

Obiettivi: Realizzare un progetto completo utilizzando tutto ciò che è stato appreso.

Contenuti:

Creazione di un progetto finale, come una presentazione, un kit di social media o un materiale promozionale

Discussione e feedback su ogni progetto

Conclusione e consigli su come migliorare le proprie competenze grafiche