NET - New Approach in Educational Technology

Erasmus + Strategic Partnership

2019-1-SK01-KA201-060658

IO1 - Programma di studi e formazione

NET
2019-1-SK01-KA201-060658

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

1° Modulo: pianificazione delle lezioni

Organizzazione: SUA
Corso: Pianificazione delle lezioni
Ore d'insegnamento: 5+
Modalità di consegna: Web 2.0
Livello EQF: 5-6

Metodi di valutazione:

- materiali per l'apprendimento online
- risultati di classe
- documenti, progetti, presentazioni,
- Portfolio delle competenze.

Risultati di apprendimento del modulo:

Gli obiettivi teorici di questo corso sono quello di introdurre la pianificazione e la preparazione del processo educativo con l'utilizzo efficace delle TIC. Per far ciò vengono spiegate una serie di questioni fondamentali, presentando agli studenti / tirocinanti esempi di buone pratiche ed elencando ulteriori fonti di lettura dove è possibile trovare maggiori indicazioni.

Gli obiettivi pratici includono lo sviluppo di capacità di insegnamento, sia a livello organizzativo che didattico, lo sviluppo dell'apprendimento collaborativo, l'aumento della motivazione degli studenti e la valutazione degli studenti. Questo modulo si riferisce a più aree di istruzione e insegnamento.

Contenuto dell'attività di apprendimento:

Le unità che compongono il programma del modulo di apprendimento sono:

- Pianificazione e preparazione
- Materia didattica
- Esigenze
- Fonti e tecnologie

Lettura / link consigliati o obbligatori:

1. https://www.academia.edu/23296572/Complete_Guide_to_Lesson_Planning_and_Preparation_-_Copie
2. Dils, A.K. (2004). The Use of Metaphor and Technology to Enhance the Instructional Planning of Constructivist Lessons. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 4*(2), 214-224. Waynesville, NC USA: Society for Information Technology & Teacher Education. Retrieved August 2, 2020 from https://www.learntechlib.org/primary/p/21915/.
3. Willis, B. (1998). Effective Distance Education Planning: Lessons Learned. *Educational Technology, 38*(1), 57-59. Retrieved August 2, 2020, from www.jstor.org/stable/44428449

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

4. Mobile Web 2.0 tools and applications in online training and tutoring. In Handbook of mobile teaching and learning. Heidelberg : Springer. (2015), s. 437--455. ISBN 978-3-642-41981-2. URL:http://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-3-642-41981-2_73-1#page-1.

Lingua del corso:

Inglese, slovacco, greco, ceco, polacco, italiano

Nome dell'insegnante:

Zuzana Palková, Ondrej Lukáč

Supervisore:

Zuzana Palková

Feedback per la valutazione:

- Questionari online
- Feedback degli studenti attraverso incontri di focus group

2° Modulo: Poster multimediali e risorse interattive

Organizzazione: ZS Benkova 34
Corso: Poster multimediali e risorse interattive
Ore d'insegnamento: 10+
Modalità di consegna: Web 2.0
Livello EQF: 5-6

Metodi di valutazione:

- materiali per l'apprendimento online
- risultati di classe
- documenti, progetti, presentazioni,
- Portfolio delle competenze.

Risultati di apprendimento del modulo:

L'obiettivo teorico di questo modulo è conoscere le possibilità di alcune risorse interattive e poster multimediali utilizzati nel processo di istruzione / apprendimento, utilizzare strumenti online nelle diverse fasi di un'unità di apprendimento / insegnamento e sviluppare materiali di apprendimento / insegnamento.

Gli obiettivi pratici includono lo sviluppo di capacità di insegnamento organizzative e di presentazione, lo sviluppo dell'apprendimento collaborativo, l'aumento della motivazione degli studenti e la valutazione degli studenti. Questo modulo si riferisce a più aree di istruzione e insegnamento. Il modulo di apprendimento fornisce anche alcuni esempi di buone pratiche.

Contenuto dell'attività di apprendimento:

Le unità che compongono il programma del modulo di apprendimento sono:

- Accesso all'applicazione
- Creazione del materiale didattico
- Creazione di un'aula virtuale
- Condivisione, commento e valutazione del materiale
- Applicabilità del materiale didattico nelle diverse fasi del processo di istruzione / apprendimento

Lettura / link consigliati o obbligatori:

1. LABBO, L. D. (2005). Fundamental qualities of effective internet literacy instruction: An exploration of worthwhile classroom practices. (Základné kvality efektívnej výučby internetových gramotností: Prieskum užitočných vyučovacích postupov) In R.A. Karchmer, M.H. Mallette, J. Kara-Soteriou, & D.J. Leu (Eds.). Innovative approaches to literacy education: Using the internet to support new literacies (Inovatívne

prístupy na výučbu gramotnosti) (s.165-180). Newark, DE: International Reading Association. RICHARDSON, W. (2010). Blogs, wikis, podcasts, and other powerful web tools for classrooms. (Blogy, wiki, podcasty a iné účinné internetové nástroje pre triedy) Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

2. Handsfield, L.J., Dean, T.R., & Cielocha, K.M. (2009). Becoming critical consumers and producers of text: Teaching literacy with Web 1.0 and Web 2.0. The Reading Teacher, 63(1), pp. 40–50.
3. Larson, L.C. (2010). Digital readers: The next chapter in e-book reading and response. The Reading Teacher, 64(1),15-22.
4. Zawilinski, L. (2009). HOT blogging: A framework for blogging to promote higher-order thinking. The Reading Teacher, 62(8), pp. 650–661.
5. What is Glogster?
6. How to use Glogster?
7. https://twitter.com/glogster
8. https://www.pinterest.com/glogster/
9. https://www.facebook.com/Glogster/
10. http://blog.edu.glogster.com/

Lingua del corso:

Inglese, slovacco, greco, ceco, polacco, italiano

Nome dell'insegnante:

Mariana Štangová, Eva Berešová

Supervisore:

Zuzana Formelová

Feedback per la valutazione:

- Questionari online
- Feedback degli studenti attraverso incontri di focus group

3°Modulo: Hardware per robotica interattiva

Organizzazione: VSTE
Corso: Hardware per robotica interattiva
Ore d'insegnamento: 8+
Modalità di consegna: Web 2.0
Livello EQF: 5-6

Metodi di valutazione:

- Materiali per l'apprendimento online
- Compiti di prestazione
- Risultati di classe
- Valutazione del portafoglio

Risultati di apprendimento del modulo:

L'obiettivo teorico di questo corso è quello di far apprendere agli insegnanti come migliorare l'educazione scientifica e ingegneristica attraverso il potere della robotica, che consente di aiutarli a insegnare concetti fondamentali della meccanica classica in modo divertente e pratico e l'apprendimento basato sulla mente. Con la robotica, gli studenti possono avere un'opportunità diversa per sviluppare le loro capacità logiche e la loro creatività. Il corso consisterà in obiettivi specifici e abilità sviluppate durante le attività, aumentando le competenze degli studenti. Gli insegnanti acquisiranno queste conoscenze specifiche e saranno aggiornati sul tema della robotica teorica.

Gli obiettivi pratici includono attività educative attraverso il principio STEM. Ciò significa lezioni interattive in cui gli studenti sono partecipanti attivi, insieme ad attività di apprendimento collaborativo, approcci lezione-tutorial ed esperienze di laboratorio che incorporano pratiche scientifiche realistiche e l'uso della tecnologia.

Contenuto dell'attività di apprendimento:

Le unità che compongono il programma dell'attività di apprendimento sono:

- Definizione degli obiettivi educativi
- Pianificazione dei contenuti e delle attività con gli studenti in classe
- Apprendimento interattivo (giochi di ruolo, dibattiti, problem solving, brainstorming)
- Apprendimento sperimentale (simulazioni, esperimenti di laboratorio, esperienze sul campo / esercitazioni)
- Apprendimento indipendente (documenti di ricerca, studio autodiretto)

Lettura / link consigliati o obbligatori:

1. *https://emanual.robotis.com/docs/en/edu/bioloid/stem/*

2. *https://emanual.robotis.com/docs/en/dxl/ax/ax-12a/*

NET
2019-1-SK01-KA201-060658

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

3. http://en.robotis.com/service/downloadpage.php?ca_id=10

4. http://www.megarobot.cz/index.php?route=information/information&information_id=9

5. http://www.robotis.us/steam-edutainment/

Lingua del corso:

Inglese, slovacco, greco, ceco, polacco, italiano

Nome dell'insegnante:

Milena, Kušnerová, Jan Valíček, Michal Řepka

Supervisore:

Marta Harničárová

Feedback per la valutazione:

Domande aperte (QUESTIONARIO DI VALUTAZIONE DEL CORSO)

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

4° Modulo: Realtà virtuale

Organizzazione: UPAT
Corso: Mondi virtuali
Ore d'insegnamento: 5+
Modalità di consegna: Web 2.0
Livello EQF: 5

Metodi di valutazione:

- materiale didattico online
- esercizi pratici / quiz
- progetti
- compiti di prestazione

Risultati di apprendimento del modulo:

Gli insegnanti che frequenteranno questo corso acquisiranno una comprensione di cosa siano i Mondi Virtuali e le loro capacità. Potranno creare un mondo virtuale utilizzando la popolare piattaforma open source Opensimulator e preparare aree al suo interno. Potranno utilizzare l'interfaccia delle applicazioni del visualizzatore 3D per connettersi a un mondo virtuale e gestire un avatar. Potranno creare o importare oggetti 3D o altro materiale. Infine, apprenderanno lo scripting e come può essere utilizzato per pianificare e implementare attività di apprendimento.

Contenuto dell'attività di apprendimento:

Le unità che compongono il programma dell'attività di apprendimento sono:

- Mondi virtuali e OpenSim
- Installazione e configurazione
- Movimento e navigazione
- Creazione e personalizzazione di oggetti
- Scripting LSL / OSSL

Lettura / link consigliati o obbligatori:

Consigliato: (risorse utili, link)

1. *http://opensimulator.org/wiki/Main_Page*

2. *http://wiki.secondlife.com/wiki/LSL_Portal*

Lingua del corso:

Inglese, slovacco, greco, ceco, polacco, italiano

NET
2019-1-SK01-KA201-060658

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Nome dell'insegnante:

Nikolaos Gorgkolis

Supervisore:

Eleni Voyiatzaki

Feedback per la valutazione:

- Questionari online
- Feedback degli studenti attraverso incontri di focus group

NET
2019-1-SK01-KA201-060658

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

5° Modulo: Strumenti collaborativi e social media

Organizzazione: FOO
Corso: Strumenti collaborativi e social media (MS Teams, Zoom, Google per l'educazione)
Ore d'insegnamento: 10+
Modalità di consegna: Web 2.0
Livello EQF: level 5-6

Metodi di valutazione:

- contenuti di apprendimento online
- risultati di classe
- progetti, documenti, presentazioni
- forum di discussione online

Risultati di apprendimento del modulo:

Gli obiettivi teorici di questo corso sono conoscere le possibilità di alcuni strumenti collaborativi utilizzati nel processo di istruzione / apprendimento e utilizzare i social media nelle diverse fasi di un'unità di apprendimento / insegnamento.

Gli obiettivi pratici di questo modulo sono incoraggiare il coinvolgimento attivo, la collaborazione e la partecipazione degli studenti alle attività di classe, fornire un'esperienza interattiva e facilitare il lavoro di gruppo.

Questo corso si propone di esplorare il modo in cui gli studenti si impegnano nell'apprendimento attraverso l'uso dei social media (Facebook, WhatsApp, zoom, Skype ...) per trasferire, condividere e costruire conoscenze tra pari in modalità asincrona e sincrona. Fornisce agli studenti l'esperienza della comunità virtuale, dove possono comprendere il contenuto e creare reti tramite diverse fonti.

Contenuto dell'attività di apprendimento:

- Creazione di un'aula virtuale
- Creazione di interattività tra i membri del gruppo studentesco
- Creazione di apprendimento collaborativo
- Applicabilità del materiale didattico nelle diverse fasi del processo di istruzione / apprendimento
- Social media

Lettura / link consigliati o obbligatori:

1. *https://www.nextthought.com/thoughts/practical-tips-for-using-social-media-in-the-virtual-classroom*

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

2. https://www.researchgate.net/publication/268684323_Using_social_media_in_the_online_classroom
3. https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/420/1/012110/pdf
4. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1004891.pdf
5. https://pluginandpowerup.wordpress.com/2016/06/06/10-ways-to-incorporate-collaborative-learning-daily/
6. https://www.researchgate.net/publication/334083571_Development_of_Teaching-Learning_Materials
7. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1126307.pdf
8. https://pluginandpowerup.wordpress.com/2016/06/06/10-ways-to-incorporate-collaborative-learning-daily/
9. https://www.semanticscholar.org/paper/Social-media-use%2C-collaborative-learning-and-a-of-Al-Rahmi-Alias/ea52add66c314e1c77df7485014bb5e8c15ddde5

Lingua del corso:

Inglese, slovacco, greco, ceco, polacco, italiano

Nome dell'insegnante:

Bengü Bozdağ

Supervisore:

Halil Kocatürk

Feedback per la valutazione:

- Questionari online
- Feedback da parte degli studenti attraverso incontri di focus group

6° Modulo: Elaborazione di video e immagini, canali YouTube

Organizzazione: ARID
Corso: Elaborazione di video e immagini, canali YouTube
Ore d'insegnamento: 5+
Metodo di consegna: Web 2.0
Livello EQF: 5

Metodi di valutazione:

- contenuti di apprendimento online
- risultati di classe
- presentazioni
- esercitazioni pratiche

Risultati di apprendimento del modulo:

L'obiettivo teorico di questo corso è acquisire conoscenze sui materiali interattivi che possono essere utilizzati nei metodi di insegnamento, imparare qualcosa sull'elaborazione di video e immagini e sull'utilizzo dei canali YouTube nell'apprendimento / insegnamento.

L'obiettivo pratico del corso è acquisire abilità nell'uso di video e immagini nell'insegnamento e nella preparazione di video didattici per gli studenti, per ottenere suggerimenti su come essere un buon presentatore e come catturare l'attenzione degli studenti, per imparare a usare programmi per creare video.

Lo scopo di questo modulo è mostrare a insegnanti e studenti che l'apprendimento / insegnamento può essere un piacere e che l'uso di video e immagini aumenta l'accessibilità e la comprensione del contenuto dell'apprendimento.

Contenuto dell'attività di apprendimento:

- Come essere un buon presentatore in video educativi?
- Come attirare l'attenzione dello studente?
- Quali programmi possiamo usare per assemblare il video?
- Utilizzo di video e altre risorse da Internet
- Guida pratica su come preparare un video

Lettura / link consigliati o obbligatori:

1. Ciechański Ł., 2019. Jak mówić, żeby dobrze mówić, https://www.youtube.com/watch?v=Rnt0NsQi_Vc (accessed 21.09.2020).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

2. FlStrefa, n.d.. Czym jest człowiek charyzmatyczny? Co to jest charyzma? Definicja, znaczenie, https://www.flstrefa.pl/charyzma.html (accessed 21.09.2020).
3. Krocz K., n.d. Język ciała – komunikacja niewerbalna, autoprezentacja, rodzaje gestów, zależności przestrzenne, https://portal.abczdrowie.pl/jezyk-ciala (accessed 21.09.2020).
4. Learn English With Benjamin, 2015. Speak as clearly as an actor, https://www.youtube.com/watch?v=AQNMCgKvOk0 (accessed 22.09.2020).
5. Lebda D., 2020. Charyzmy można się nauczyć, https://www.focus.pl/artykul/charyzmy-mozna-sie-nauczyc-cwiczenia?page=1 (accessed 21.09.2020).
6. Rośnijwsiłę, n.d. 10 sprawdzonych wskazówek, jak zwiększyć charyzmę, https://rosnijwsile.pl/jak-zwiekszyc-charyzme/ (accessed 21.09.2020).
7. StageMilk, 2020. Articulation Exercises for Actors, https://www.youtube.com/watch?v=8sQoYa8TptI (accessed 22.09.2020).
8. Bajczyk D., 2019. Sprawdź 20 sposobów na przyciągnięcie i utrzymanie uwagi czytelnika, https://www.senuto.com/pl/blog/sprawdz-20-sposobow-na-przyciagniecie-i-utrzymanie-uwagi-czytelnika/ (accessed 22.09.2020).
9. Bordman, n.d. Profesjonalny orator – czyli jak przyciągnąć uwagę widza i słuchacza, http://bordman.pl/blog/wystapienia-publiczne-blog/profesjonalny-orator-czyli-jak-przyciagnac-uwage-widza-i-sluchacza/# (accessed 22.09.2020).
10. Gardynik J., 2018. Jak przyciągnąć uwagę uczniów? 7 faktów o uwadze, które Ci w tym pomogą, https://proszepani.com/uwaga/ (accessed 22.09.2020).
11. YouTube Creators, 2015. The 10 YouTube Fundamentals, https://www.youtube.com/watch?v=6R6UO_a34FM&feature=youtu.be (accessed 22.09.2020).
12. Giedrys-Majku K., 2014. Edukacja przez filmy, https://madrzy-rodzice.pl/2014/11/edukacja-przez-filmy/ (accessed 28.09.2020).
13. Górecka D., n.d., Film jako atrakcyjne narzędzie realizacji wymagań podstawy programowej w reformującej się szkole podstawowej, http://edukacjafilmowa.pl/film-jako-atrakcyjne-narzedzie-realizacji-wymagan-podstawy-programowej-w-reformujacej-sie-szkole-podstawowej/ (accessed 28.09.2020).
14. Mirska-Czerwińska A., n.d. Jak pracować z filmem na zajęciach szkolnych – wybór metod, http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:Yiri67FKBhYJ:spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/sites/spskalmierzyce.noweskalmierzyce.pl/files/zdjecia/jak_pracowac_z_filmem_na_zajeciach_szkolnych.doc+&cd=11&hl=pl&ct=clnk&gl=pl (accessed 28.09.2020).
15. Rewińska E., 2018. Film w szkole – niezbędnik dla początkujących, http://edukacjafilmowa.pl/film-w-szkole-niezbednik-dla-poczatkujacych/ (accessed 28.09.2020).
16. Kurzak T., 2015. Jak zostać YouTuberem i zrobić to dobrze? 7 porad dla początkujących na YouTube, https://softonet.pl/publikacje/poradniki/Jak.zostac.YouTuberem.i.zrobic.to.dobrze.7.porad.dla.poczatkujacych.na.YouTube,1422 (accessed 29.09.2020).
17. Łyszkowski J., 2020. Jak zostać YouTuberem? – co trzeba wiedzieć na starcie kanału, https://lenovozone.pl/blog/jak-zostac-youtuberem/ (accessed 29.09.2020).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

18. Maluszyńska B., 2014. 7 BŁĘDÓW, które popełniasz, przygotowując kursy video, https://filmpoint.pl/blog/7-bledow-ktore-popelniasz-przygotowujac-video-edukacyjne/ (accessed 29.09.2020).
19. Sławiec U., 2014. Montaż i postprodukcja, http://www.nam.home.pl/foto/index.php/aktualnosci/101-10-pomyslow-na-zastosowanie-filmow-w-edukacji (accessed 29.09.2020).

Lingua del corso:

Inglese, slovacco, greco, ceco, polacco, italiano

Nome dell'insegnante:

Klaudia Miśkowicz

Supervisore:

Maciej Dymacz

Feedback per la valutazione:

- Questionari online
- Feedback degli studenti attraverso incontri di focus group

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

7° Modulo: Gaming and Gamification

Organizzazione: VITECO
Corso: Gaming and Gamification
Ore d'insegnamento: 5+
Modalità di consegna: Web 2.0
Livello EQF: 5 - 6

Metodi di valutazione:

- contenuti di apprendimento online
- risultati di classe
- presentazioni
- esercizi pratici / quiz
- realizzazione di mini giochi

Risultati di apprendimento del modulo:

Questo corso si propone di introdurre il concetto di ludicizzazione, lo scenario di un apprendimento basato sul gioco e l'impatto del gioco nell'aumentare le abilità degli studenti. Il corso spiega come utilizzare la gamification per rendere l'insegnamento più accattivante, bilanciando il materiale di apprendimento teorico con esercizi pratici.

Comprendere la differenza tra giochi, giochi educativi e gamification è importante per migliorare le conoscenze e le competenze tecniche dei partecipanti. In un ambiente di apprendimento basato sul gioco, gli utenti apprendono nuovi concetti e esercitano abilità in un ambiente privo di rischi. L'uso principale della ludicizzazione è aumentare la fidelizzazione degli studenti integrando il software con i contenuti di apprendimento esistenti. Sulla stessa linea d'onda, si ritiene generalmente che i giochi seriali inducano effetti positivi nelle aree della motivazione all'apprendimento e dei guadagni in termini di apprendimento stesso.

Infine, verrà esaminato il modello ADDIE come metodo per progettare i giochi educativi. Seguirà una fase pratica di implementazione dove i partecipanti sperimenteranno praticamente il concetto teorico acquisito con l'obiettivo finale di creare un mini gioco.

Contenuto dell'attività di apprendimento:

- Giochi educativi vs Gamification. Qual è la differenza?
- L'impatto della Gamification sugli studenti della formazione professionale
- Il modello ADDIE
- Giochi seriali
- Applicazione dell'apprendimento basato sul gioco (GBL) e della Gamification nell'istruzione

NET
2019-1-SK01-KA201-060658

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Lettura / link consigliati o obbligatori:

TESTUALI

1. J.Högberg, J.Hamari, E.Wästlund: Gameful Experience Questionnaire:an instrument for measuring the perceived gamefulness of system use https://www.researchgate.net/publication/331398668_Gameful_Experience_Questionnaire_GAMEFULQUEST_an_instrument_for_measuring_the_perceived_gamefulness_of_system_use

2. J. Findlay: Game-Based Learning Vs. Gamification: Do You Know The Difference? https://trainingindustry.com/articles/learning-technologies/game-based-learning-vs-gamification-do-you-know-the-difference/

3. J. L. Plass http://orcid.org/0000-0001-5161-6989; B. D. Homer http://orcid.org/0000-0002-1832-6784 Foundations of Game-Based Learning https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1090277.pdf

4. A.Pagano Blog: Introduzione delle dinamiche “ludiche” nel digital training – translation IT-EN https://alessandropagano.net/blog/gamification-e-game-based-learning-ostacoli-e-opportunita/

5. S.Nteliopoulou, V.Kratidis, A.Krassa: A step-by-step guide to gamify your elearning courses https://mathemagenesis.com/gamified-learning/

6. Serious games as didactic tool for teaching programing. Jože Rugelj Matej Zapušek, Irena Lancovska Šerbec University of Ljubljana Faculty of Education Chair of Didactics of Computer Science. https://www.slideserve.com/gene/serious-games-as-didactic-tool-for-teaching-programing

7. Defining Independent Games, Serious Games, and Simulation. Digital Right Management & Content Development. https://www.slideserve.com/thuy/defining-independent-games-serious-games-and-simulation-powerpoint-ppt-presentation
8. K.M.Kapp notes http://karlkapp.com/two-types-of-gamification/
9. University of Waterloo: Gamification in education https://uwaterloo.ca/centre-for-teaching-excellence/teaching-resources/teaching-tips/educational-technologies/all/gamification-and-game-based-learning

VIDEO E GIOCHI

10.https://www.youtube.com/embed/Uj_8C2L9bXI

11.https://www.youtube.com/watch?v=AQhT8HmQC_Y

12.https://www.youtube.com/watch?v=SWPDYhtX96Y

13.https://vitecoelearning.eu/wp-content/uploads/SCORM/Demo-3/story_html5.html

14.https://vitecoelearning.eu/wp-content/uploads/SCORM/Demo-4/story_html5.html

15.https://vitecoelearning.eu/en/serious-games/

Lingua del corso:

Inglese, slovacco, greco, ceco, polacco, italiano

Nome dell'insegnante:

Luca Porcaro

Supervisore:

Giuseppe Ursino

Feedback per la valutazione:

- Questionari online
- Feedback degli studenti attraverso incontri di focus group

NET
2019-1-SK01-KA201-060658

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union