

Metodo

Superando il vecchio schema “argomento”, “ambito di intervento” e “testing di competenza”, proponiamo un nuovo modo di elencare e descrivere i contenuti dei moduli previsti.

È un sistema intellegibile e immediato per chi deve affrontare il percorso di certificazione e, soprattutto, per chi deve valutare la congruenza delle competenze possedute dall'Utente certificato. Per ognuno degli argomenti previsti, quindi, troverete un quadro di riferimento che indica:

- la definizione sintetica della competenza di cui si tratta;
- tutto ciò che l'Utente certificato conosce di quell'argomento (conoscenza teorica/knowledge);
- tutto ciò che l'Utente certificato sa fare concretamente, in relazione alle conoscenze teoriche possedute (conoscenze pratiche/Skills).

Procedure e strumenti

Per prepararsi alla prova d'esame, il candidato usufruisce dei servizi e del supporto formativo online disponibile nell'Area riservata su DIDASKO.

Per superare la prova d'esame, è necessario rispondere correttamente ad almeno il 75% delle 30 domande previste per ogni modulo. Si precisa, infine, che ciascun modulo rappresenta uno specifico ambito di competenze e che, quindi, al di là delle interconnessioni esistenti tra i vari settori, il candidato può stabilire autonomamente l'ordine con cui affrontarli.

Procedure e strumenti

1. Creazione di contenuti digitali
2. Classi virtuali
3. BYOD, eLearning e pensiero computazionale per la didattica innovativa
4. Buone pratiche: integrazione delle ICT, software didattici e registro elettronico
5. Le ICT per l'inclusione
6. Crowdfunding

Modulo 1

CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Cosa sa fare il Candidato che si certifica con EIPASS Teacher

Il candidato certificato conosce le possibilità offerte dal Cloud Computing per la didattica, sapendone definire i vantaggi.

Sa utilizzare la G Suite, per creare, condividere e pubblicare documenti e file in tempo reale, visibili da tutti gli utenti registrati, appartenenti all'istituzione scolastica di riferimento, e fruibili da diversi dispositivi e in qualsiasi momento della giornata.

Conosce i repository dove reperire il materiali online e sa utilizzare tools per creare le proprie videolezioni.

Contenuti del modulo

Strumenti per la creazione di contenuti

- I vantaggi delle applicazioni cloud
- G Suite

Creare il materiale didattico

- Repository per reperire il materiale online
- Tools per creare videolezioni

1 | STRUMENTI PER LA CREAZIONE DI CONTENUTI

Conoscere i vantaggi del cloud per la didattica, identificando i migliori servizi cloud. Saper utilizzare la G Suite per la creazione dei contenuti, la condivisione e la collaborazione.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
1.1	I vantaggi delle applicazioni cloud	1.1.1	Esempi di applicazioni cloud
1.2	G Suite	1.2.1	Google Drive: come caricare e condividere i documenti
		1.2.2	Google Documenti: come creare e gestire documenti di testo, singolarmente o in condivisione
		1.2.3	Google Presentazioni: come creare e gestire presentazioni multimediali, singolarmente o in condivisione
		1.2.4	Google Sites: come creare e gestire siti web a fini didattici, singolarmente o in condivisione
		1.2.5	Riorganizzazione dei contenuti in Drive

2 | CREARE IL MATERIALE DIDATTICO

Utilizzare i tools adatti per creare proprie videolezioni o adattare contenuti creati da altri.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
2.1	Repository per reperire il materiale online	2.1.1	Identificare i siti migliori per trovare materiale didattico
2.2	Tools per creare videolezioni	2.2.1	Edpuzzle: rielaborare contenuti già esistenti
		2.2.2	ScreenCast-o-matic: creare videolezioni ex novo

Modulo 2

CLASSI VIRTUALI

Cosa sa fare il Candidato che si certifica con EIPASS Teacher

Il candidato certificato conosce le possibilità offerte dagli ambienti di interazione sul web.

Conosce le caratteristiche dell'interazione attraverso le classi virtuali. Sa utilizzare Google Classroom.

Sa definire il funzionamento delle piattaforma di Social Learning, in particola modo Edmodo e Fidenia.

Contenuti del modulo

Ambienti di interazione sul web

- Google Classroom

Piattaforme di social learning

- Edmodo
- Fidenia
- Conclusioni

1 | AMBIENTI DI INTERAZIONE SUL WEB

Sa creare una classe virtuale su Google Classroom, sa creare un corso e organizzare un'attività.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
1.1	Google Classroom	1.1.1	Creazione di un corso
1.2	G Suite	1.2.1	Organizzare attività

2 | PIATTAFORME DI SOCIAL LEARNING

Conosce i vantaggi e l'utilità delle piattaforma di Social Learning, nelle quali gli studenti, i docenti e le famiglie possono interagire.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
2.1	Edmodo	2.1.1	Registrazione e accesso
		2.1.2	Creazione dei gruppi
2.2	Fidemia	2.2.1	Registrazione e accesso
		2.2.2	Applicazioni integrate

Modulo 3

BYOD, ELEARNING E PENSIERO COMPUTAZIONALE PER LA DIDATTICA INNOVATIVA

Cosa sa fare il Candidato che si certifica con EIPASS Teacher

Il Candidato certificato conosce il setting d'aula del BYOD (Bring Your Own Device), le sue potenzialità e le sue criticità, e il modo per poterlo realizzare. Conosce gli strumenti per realizzare una commistione virtuosa tra lezioni tradizionali e didattica innovativa attraverso le possibilità offerte dalle nuove tecnologie e dal web.

Comprende le potenzialità della didattica eLearning e delle occasioni di scambio tra docenti europei grazie al servizio offerto da eTwinning.

Utilizza il pensiero computazionale per sviluppare competenze logiche e di problem solving.

Contenuti del modulo

Configurazione BYOD

- BYOD a scuola: consigli pratici

Piattaforme per l'eLearning e la didattica innovativa

- MOOC e Moodle
- WordPress e Altvista
- eTwinning

Pensiero computazionale – Progetti italiani ed europei

- Programma il Futuro

Elementi di Coding e pensiero computazionale

- Codificazione binaria
- Approccio agli algoritmi e ai diagrammi di flusso
- Rappresentazione e risoluzione di semplici problemi
- Classificazione delle informazioni
- Coding e pensiero computazionale

1 | CONFIGURAZIONE BYOD (BRING YOUR OWN DIVECES)

Conoscere il BYOD e la sua configurazione ideale, per ottenere le massime prestazioni. Conoscere i punti di criticità e saperli identificare per risolverli. Sapere realizzare un “patto BYOD” tra scuola, famiglia e studenti. Conoscere le caratteristiche tecniche necessarie per realizzare una buona infrastruttura della rete scolastica, funzionale per il BYOD.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
1.1	BYOD a scuola: consigli pratici	1.1.1	Realizzare e gestire una configurazione ottimale del BYOD in una struttura scolastica

2 | PIATTAFORME PER L'ELEARNING E LA DIDATTICA INNOVATIVA

Conoscere la modalità di insegnamento in eLearning e di fruizione. Conoscere le più importanti e popolari piattaforme per realizzare corsi in eLearning. Familiarizzare con le possibilità offerte da MOOC e MOODLE e riconoscere il valore didattico funzionale dell'utilizzo di WordPress e Altervista.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
2.1	MOOC e Moodle	2.1.1	EduOpen
		2.1.2	WeSchool
		2.1.3	Moodle
2.2	Wordpress e Altervista	2.2.1	Creare un blog WordPress
		2.2.2	Uso didattico di WordPress
		2.2.3	Altervista
2.3	eTWINNING - The community for school in Europe	2.3.1	La dimensione europea del gemellaggio elettronico

3 | PENSIERO COMPUTAZIONALE – PROGETTI ITALIANI ED EUROPEI

Conoscere le skills principali per utilizzare efficacemente l'informatica nella propria vita. Sapere definire il pensiero computazionale e i concetti, le pratiche e le attitudini ad esso collegati. Conoscere i principali progetti italiani ed europei per avvicinare gli studenti al coding.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
3.1	Programma il futuro	3.1.1	Conoscere e avvicinare i ragazzi al coding attraverso il progetto del MIUR in collaborazione con il CINI, Programma il futuro

4 | ELEMENTI DI CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE

Apprendere il pensiero computazionale funzionale allo sviluppo della logica e del problem solving.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
4.1	Codificazione binaria: le basi di raggruppamento	4.1.1	La struttura binaria dell'informazione
		4.1.2	Dal bit al byte
		4.1.3	Rappresentare una quantità
4.2	Codificazione binaria: le basi di raggruppamento	4.2.1	Concetto di algoritmo
		4.2.2	Analisi di un semplice algoritmo
		4.2.3	Concetto di diagramma di flusso (flow chart)
4.3	Classificazione delle informazioni	4.3.1	Concetto di diagramma
		4.3.2	I diagrammi e l'informatica
		4.3.3	Diagramma di risoluzione di un semplice problema
4.4	Coding e pensiero computazionale	4.4.1	Definizione di grafico e di tabella
		4.4.2	Rappresentare una serie di dati mediante grafici e tabelle
4.5	Coding	4.5.1	Concetto di programmazione e di pensiero computazionale

Modulo 4

BUONE PRATICHE: INTEGRAZIONE DELLE ICT, SOFTWARE DIDATTICI E REGISTRO ELETTRONICO

Cosa sa fare il Candidato che si certifica con EIPASS Teacher

Il Candidato certificato possiede le competenze digitali e metodologiche necessarie per integrare le ICT nei percorsi didattici. Conosce le esperienze e le caratteristiche della Cl@sse 2.0, delle Scuole 2.0 e le azioni dei Centri Scolastici Digitali.

Sa distinguere le diverse pratiche d'aula funzionali alla didattica che integra le tecnologie digitali nei processi di apprendimento.

Conosce i più importanti ed efficaci software per la didattica e sa integrarli per facilitare l'apprendimento.

Conosce le principali funzionalità del Registro elettronico e sa operare al suo interno per creare il registro personale, il registro di classe e gestire le comunicazioni con la scuola, i genitori e gli studenti.

Contenuti del modulo

Cl@sse 2.0 e Scuole 2.0, le azioni dei Centri Scolastici Digitali

- La classe 2.0: integrazione delle ICT nelle pratiche didattiche
- Il setting della classe 2.0: gestire lo spazio e organizzare il tempo
- Il ruolo dei docenti nelle classi 2.0
- I Centri Scolastici Digitali

Pratiche d'aula

- Insegnare le buone pratiche
- Pratiche d'aula
- La Flipped Classroom
- I laboratori formativi
- Aula virtuale

Software per la didattica

- App/tool/software a uso didattico
- Wiki, RSS e WebQuest
- Materiali didattici digitali online

Registro elettronico

- Utilizzo del Registro elettronico
- Griglie di valutazione

1 | CL@SSE 2.0 E SCUOLE 2.0, LE AZIONI DEI CENTRI SCOLASTICI DIGITALI

Conoscere l'esperienza della Cl@sse 2.0, delle Scuole 2.0 e delle azioni dei CSD. Sapere integrare le ICT nelle pratiche didattiche adattando la metodologia allo scopo, gestendo spazio e tempo in maniera efficace. Identificare il ruolo del docente all'interno delle classi 2.0 e il modo in cui deve rapportarsi agli studenti.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
1.1	La classe 2.0: integrazione delle ict nelle pratiche didattiche	1.1.1	Integrare le ICT nelle pratiche d'aula
1.2	Il setting della classe 2.0: gestire lo spazio e organizzare il tempo	1.2.1	Saper gestire lo spazio e organizzare il tempo nella Cl@sse 2.0
1.3	Il ruolo dei docenti nelle Cl@ssi 2.0	1.3.1	Saper facilitare e condurre il processo di apprendimento dell'intero gruppo classe in relazione alla crescita autonoma e spontanea
1.4	I Centri Scolastici Digitali (CSD)	1.4.1	Conoscere esempi di azioni dei CDS

2 | PRATICHE D'AULA

Comprendere il concetto di buona pratica considerando la sua finalità. Conoscere esperienze sperimentali divenute prassi. Conoscere la definizione che ne dà l'Unesco. Comprendere la funzione didattica delle attività laboratoriali. Apprendere la metodologia della Flipped Classroom e la didattica per competenze. Utilizzare i laboratori formativi all'interno delle attività didattiche e scolastiche.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
2.1	Insegnare le buone pratiche	2.1.1	Realizzare progetti innovativi nell'ambito della didattica fondata sulle possibilità delle tecnologie digitali
2.2	Pratiche d'aula: la funzione didattica	2.2.1	Conoscere la funzione didattica nella configurazione delle aule laboratoriali disciplinari delle Cl@ssi 2.0

2.3	La Flipped Classroom	2.3.1	La didattica delle competenze
		2.3.2	La relazione docente/studenti nella Flipped Classroom
		2.3.3	La metodologia della Flipped Classroom
		2.3.4	L'apprendimento significativo con le tecnologie
		2.3.5	Programmazione di attività nella Flipped Classroom
2.4	I laboratori formativi	2.4.1	L'uso partecipativo e inclusivo del video nei laboratori didattici
2.5	Aula virtuale	2.5.1	L'aula virtuale e i principi dell'apprendimento multimediale

3 | SOFTWARE PER LA DIDATTICA

Conoscere le potenzialità dell'utilizzo di software per la didattica. Saper valutare la qualità dei diversi software. Conoscere i software più popolari e utilizzati. Saper utilizzare app, tool e software a scopo didattico. Conoscere la tecnologia Wiki, RSS e WebQuest per la diffusione e la condivisione di contenuti e la cooperazione. Reperire materiali didattici digitali online.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
3.1	App/tool/software a uso didattico	3.1.1	Conoscere la differenza tra App, tool e software; saper valutare un software didattico tenendo conto di alcune caratteristiche specifiche; sapere quali sono gli strumenti digitali più popolari e utili
3.2	WIKI, RSS e WebQuest	3.2.1	Wiki
		3.2.2	RSS
		3.2.3	WebQuest
3.3	Materiali didattici digitali online	3.3.1	Come creare un archivio condiviso di materiali didattici

4 | REGISTRO ELETTRONICO

Valutare criticamente i diversi software per il registro elettronico e scegliere quello più adeguato alle esigenze dell'istituto. Conoscere le funzionalità e saper utilizzare efficacemente il registro elettronico in sostituzione del registro personale e del registro di classe. Utilizzare il software per le comunicazioni con la segreteria, con le famiglie e gli studenti. Conoscere i principi di privacy da rispettare. Comprendere le funzionalità e i vantaggi delle griglie di valutazione e utilizzare i software per realizzarle.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
4.1	Utilizzo del registro elettronico	4.1.1	didUP – il Registro elettronico Argo
4.2	Griglie di valutazione	4.2.1	Conoscere le tipologie di griglie di valutazione, sapere quali parametri inserire

Modulo 5

LE ICT PER L'INCLUSIONE

Cosa sa fare il Candidato che si certifica con EIPASS Teacher

Il Candidato certificato conosce la prospettiva dell'Universal Design e della sua declinazione nei contesti di apprendimento, che permette una rilettura del concetto di accessibilità. Sa integrare le tecnologie disponibili nella didattica per l'inclusività, per individualizzare e cooperare, per esplorare, creare, inventare e programmare. Sa realizzare con il Collegio dei docenti il Piano Annuale per l'Inclusività

Conosce gli strumenti messi a disposizione dalla LIM per realizzare una didattica inclusiva.

Conosce gli ausili e i software per l'inclusione più diffusi ed efficaci, in un'ottica di valorizzazione delle differenze, di sviluppo delle intelligenze multiple e di promozione dell'apprendimento significativo.

Ha dimestichezza con lo strumento Enhanced Book per favorire l'apprendimento secondo diversi stili e bisogni.

Contenuti del modulo

ICT4I

- L'Universal Design for Learning e il PAI
- Il panorama italiano

Strumenti, ausili e software per l'inclusione

- BES e DSA
- Il ruolo dello strumento LIM per l'inclusione
- Gestione dei processi inclusivi
- Le possibilità dell'enhanced book per la didattica inclusiva
- Ausili e software per l'inclusione

1 | ICT4I

Conoscere i principi dell'Universal Design for Learning. Conoscere i presupposti del PAI (Piano Annuale per l'Inclusività) e la sua programmazione. Sapere lo stato dell'arte in Italia rispetto alla diffusione di programmi per l'inclusività nelle scuole. Saper dare una definizione di BES e DSA. Conoscere il ruolo della LIM come strumento funzionale all'inclusione e alcune attività che si possono realizzare in quest'ottica. Sapere quali sono gli ausili e i software più conosciuti e utili per la gestione dei processi inclusivi, quali l'enhanced book.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
1.1	L'Universal Design for Learning e il PAI (piano annuale per l'inclusività)	1.1.1	Conoscere i principi dell'Universal Design for Learning e sapere come elaborare il PAI
1.2	Il panorama italiano	1.2.1	Conoscere la situazione scolastica italiana rispetto ai bisogni educativi speciali e alle azioni per l'inclusività

2 | STRUMENTI, AUSILI E SOFTWARE PER L'INCLUSIONE

Comprendere le caratteristiche dei BES e dei DSA e saperne dare una definizione. Riconoscere i principi della pedagogia inclusiva e il ruolo che la LIM ha nel favorire l'inclusione. Conoscere alcune attività da svolgere con la LIM per favorire l'inclusione. Saper gestire i processi inclusivi con le tecnologie digitali, valorizzando le differenze, sviluppando le intelligenze multiple e promuovendo l'apprendimento significativo. Conoscere le possibilità dell'enhanced book per la didattica inclusiva. Utilizzare ausili e software come strumenti didattici che facilitano la prestazione richiesta nell'abilità deficitaria.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
2.1	BES e DSA	2.1.1	Saper definire gli alunni BES e DSA
2.2	Il ruolo dello strumento LIM per l'inclusione	2.2.1	Attività per favorire l'inclusione
2.3	Gestione dei processi inclusivi con le tecnologie digitali	2.3.1	Valorizzare le differenze, sviluppare le intelligenze multiple, promuovere l'apprendimento significativo
2.4	Le possibilità dell'enhanced book per la didattica inclusiva	2.4.1	Supportare le pratiche di lettura e di studio attraverso l'enhanced book, il libro aumentato
2.5	Ausili e software per l'inclusione	2.5.1	Conoscere i migliori ausili per facilitare le prestazioni richieste nell'abilità deficitaria e utilizzare i software accessibili più efficaci

Modulo 6

CROWDFUNDING

Cosa sa fare il Candidato che si certifica con EIPASS Teacher

Il Candidato certificato sa coinvolgere la comunità attraverso progetti per la scuola, imparando a raccogliere le risorse economiche necessarie attraverso le piattaforme di crowdfunding.

Sa sviluppare la competenza dell'autoimprenditorialità e utilizzare il crowdfunding come trampolino di lancio per start up e nuove idee progettuali.

Il Candidato ha imparato a distinguere le diverse piattaforme di crowdfunding e sa scegliere la migliore per i suoi scopi, sfruttando la potenza dei social network.

Sa realizzare un corretto Business Plan.

Contenuti del modulo

Generalità sul Crowdfunding: come e dove è nato

Modelli di Crowdfunding

- Reward-based
- Equity-based
- Social lending

Piattaforme di Crowdfunding

Panoramica internazionale

Panoramica nazionale

La Campagna

- Materiale
- Budget
- Limite temporale
- Conclusione

Pianificare la Campagna step by step

- Attività Pre-Campagna (1° mese)
- Attività Pre-Campagna (2° mese)
- Attività Pre-Campagna (3° mese)
- Lancio e Post-Campagna (4° e 5° mese)
- Post Lancio

1 | GENERALITÀ SUL CROWDFUNDING: COME E DOVE È NATO

Conoscere come è nato il crowdfunding, il significato del termine e le prime applicazioni.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
1.1	Le origini del crowdfunding, il significato del termine, i primi casi e le campagne più riuscite	1.1.1	Descrivere come e dove è nato il crowdfunding, definirne il significato e riconoscere i casi di successo

2 | MODELLI DI CROWDFUNDING

Conoscere i tre tipi di raccolta fondi online: Reward-based; Equity-based e Social lending.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
2.1	Il modello Reward-based	2.1.1	Definire il funzionamento del modello di crowdfunding Reward-based
2.2	Il modello Equity-based	2.2.1	Definire il funzionamento del modello di crowdfunding Equity-based
2.3	Il modello Social lending	2.3.1	Definire il funzionamento del modello di crowdfunding Social lending

3 | PIATTAFORME DI CROWDFUNDING

Capire come scegliere la migliore piattaforma per lanciare una campagna, in base al modello di crowdfunding scelto.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
3.1	Le migliori piattaforme	3.1.1	Riconoscere la piattaforma adatta alle diverse tipologie di crowdfunding

4 | PIATTAFORME DI CROWDFUNDING

Conoscere le campagne più riuscite a livello internazionale.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
4.1	Le campagne più riuscite a livello internazionale	4.1.1	Definire i punti di forza delle campagne più riuscite a livello internazionale

5 | PANORAMICA NAZIONALE

Conoscere le campagne più riuscite a livello internazionale.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
5.1	Le campagne più riuscite a livello nazionale	5.1.1	Definire i punti di forza delle campagne più riuscite a livello nazionale

6 | LA CAMPAGNA

Sa come organizzare una campagna di raccolta fondi, cosa serve e come realizzarla.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
6.1	Il materiale che serve	6.1.1	Utilizzare lo storytelling
		6.1.2	Definire il titolo della campagna
		6.1.3	Impostare la giusta Call to action
		6.1.4	Realizzare un video per il lancio della campagna
		6.1.5	Sfruttare le Rewards
		6.1.6	Scegliere le immagini per rappresentare il progetto
6.2	Budget	6.2.1	Stimare il budget necessario al progetto
6.3	Limite temporale	6.3.1	Utilizzare a proprio vantaggio i limiti temporali
6.4	Post Campagna	6.4.1	Gestire le azioni immediate a campagna conclusa
6.5	Conclusione	6.5.1	Indicare i punti fondamentali da tenere in considerazione per avviare una campagna

7 | PIANIFICARE LA CAMPAGNA STEP BY STEP

Sa come organizzare una campagna di raccolta fondi, cosa serve e come realizzarla.

Knowledge/Conoscenze <i>L'utente certificato conosce...</i>		Skills/Capacità pratiche <i>L'utente certificato sa...</i>	
7.1	Le attività Pre-Campagna (1° mese)	7.1.1	Organizzare le attività settimana per settimana del primo mese
7.2	Le attività Pre-Campagna (2° mese)	7.2.1	Organizzare le attività settimana per settimana del secondo mese
7.3	Le attività Pre-Campagna (3° mese)	7.3.1	Organizzare le attività settimana per settimana del terzo mese
7.4	Il Lancio e il Post Campagna (4° e 5° mese)	7.4.1	Gestire la campagna dopo il lancio e dopo la conclusione
7.5	Il Post Lancio	7.5.1	Gestire le comunicazioni con i sostenitori dopo la conclusione della campagna