

Introduzione



Pensa ai tuoi obiettivi per seguire questo modulo elearning.



Qual è il tuo progetto Escape Room?



Qual è lo scopo di questo modulo elearning?

1. imparare a utilizzare strumenti come Excel, Word, ecc ...

V

F

2. Insegnare all'insegnante come creare una Escape Room completa

3. Approfondire la tua comprensione delle lezioni ex cathedra

4. Formare le competenze digitali degli insegnanti per consentire loro di creare i propri contenuti da zero

5. Gestire il controllo di una classe "ribelle"



