

Scheda di lavoro – Introduzione a Figma

Modulo: Introduzione a Figma

Durata: 90

minuti Livello: Principianti

Gruppo target: Giovani sordi che imparano design visivo e lavoro di squadra

Parte 1 — Riscaldamento (Comprendere le basi)

1. Abbina la parola al significato:

Parola	Significato
Figma	☐ Uno strumento di design per creare schermate insieme di app e siti web online
Telaio	☐ Una "pagina" o contenitore che contiene elementi di design
Strato	☐ Un singolo oggetto in un design, come una casella di testo o un'immagine
Stile	☐ L'aspetto visivo degli elementi, come il colore o la forma

Scrivi le tue risposte (1-4): 1 → __ , 2 → __ , 3 → __ , 4 → __

2. Cerchia la risposta corretta: I designer amano Figma perché: A. Funziona solo offline

B. Permette alle persone di progettare insieme in tempo reale. Viene usato per scrivere codice

Risposta: _____

Parte 2 — Pratica: Attività "Progettazione Relè"

Lavora in piccoli team. Ogni squadra progetta una semplice schermata di app usando Figma.

Segui i passaggi qui sotto:

Passo	Compito	Concetto di Figma
1	Scegli la tua idea di app (ad esempio, app meteo, lista di cose da fare, app ricette)	Telaio
2	Aggiungi forme, icone e testo	Strati
3	Scegli colori e font	Stile
4	Organizza gli elementi in modo chiaro	Frame & Layer

Esempio:

Compito: "Progetta un'app meteo"

- Layout dello schermo del Frame → Mobile
- Livelli → Aggiungi testo "Il meteo di oggi", icone per sole/pioggia e temperatura
- Stile → tema blu e bianco, bottoni arrotondati
- Presentazione → Mostra il design a schermo intero

Parte 3 — Applica la tua attività di conoscenza

: "La mia prima schermata di app"

Apri Figma (o disegna su carta se offline).

1. Scegli un'idea per un'app: ☐ Lettore ☐ musicale Lista ☐ della spesa App Ricette ☐ App ☐ Note Altro: _____
2. Crea o abbozza il tuo layout:
 - Qual è il titolo?
 - Quali forme e icone userai?
 - Dove andranno i pulsanti e il testo?

Scrivi o disegna le tue idee qui:

2023-2-IT03-KA220-YOU-000179130

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i punti di vista espressi sono però solo dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Esecutiva Europea per l'Istruzione e la Cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenuti responsabili per questi.

Parte 4 — Quiz veloce

Domanda

Scegli la risposta corretta

1. Cos'è un "Frame" in Figma?

☐ Una pagina o uno schermo per il tuo design ☐ Un file ☐ video Un filtro colore

2. Cos'è uno "Strato"?

☐ Un testo o un'immagine inserito nel tuo design ☐, una password ☐, un nome di cartella.

3. A cosa serve "Style"?

☐ Per rendere i design visivamente coerenti ☐ Per eliminare oggetti ☐ Per salvare file

4. A cosa può servire Figma?

☐ Progettare app e siti web ☐ Guardare video ☐ Scrivere saggi

Parte 5 — Riflessione

- Cosa hai imparato oggi su Figma? _____
- Cosa è stato difficile per te? _____
- Dove potresti usare Figma nella tua vita o nei tuoi studi? _____

Nota dell'insegnante:

*Questo foglio aiuta i partecipanti a comprendere **i concetti base del design visivo** utilizzando Figma.*

Incoraggiare gli studenti a:

- *indicano o segno per descrivere ciò che vedono,*
- *usa colore e forme per esprimere le idee visivamente,*
- *Condividi gli schermi e spiega le scelte di design ai compagni di squadra.*