

# Didattica digitale

Corso di 16 ore rivolto a docenti scuola secondaria incentrato sui programmi di grafica

## Obiettivi del corso

- Sviluppare competenze pratiche nell'uso di Canva e Mosaic Web per creare materiali didattici accattivanti.
- Favorire l'integrazione della grafica nei processi di insegnamento per migliorare la comprensione e l'interesse degli alunni.
- Potenziare la creatività dei docenti nella progettazione di attività educative visive e interattive.



## Programma del corso

### 1. Introduzione alla Grafica per l'Educazione (2 ore)

- Obiettivi: Presentare l'importanza della grafica come strumento didattico nelle scuole elementari.
- Contenuti:
  - Ruolo della grafica nella didattica e nei materiali educativi.
  - Esempi pratici di utilizzo della grafica per stimolare l'apprendimento.
  - Differenze tra strumenti di grafica professionale e strumenti intuitivi come Canva e Mosaic Web.

### 2. Introduzione a Canva: Creazione di Materiali Visivi (5 ore)

- Obiettivi: Fornire ai docenti le competenze necessarie per utilizzare Canva nella creazione di materiali didattici visivi.
- Contenuti:
  - Panoramica dell'interfaccia di Canva: funzionalità principali.
  - Creazione di poster, infografiche, volantini e presentazioni interattive.
  - Utilizzo di modelli preimpostati e personalizzazione per esigenze didattiche.
  - Inserimento e modifica di immagini, testo e icone.
  - Strategie per creare materiali visivi accattivanti e pedagogicamente efficaci.
  - Esercitazioni pratiche: creazione di una lezione visiva.

### 3. Mosaic Web: Visual Storytelling e Collaborazione Online (4 ore)

- Obiettivi: Esplorare le funzionalità di Mosaic Web come strumento per creare contenuti visivi collaborativi.
- Contenuti:
  - Introduzione a Mosaic Web e alle sue applicazioni nell'ambito educativo.
  - Creazione di mosaici digitali come strumento didattico.
  - Integrazione di immagini, testi e risorse multimediali.
  - Coinvolgimento degli alunni nella creazione collaborativa di contenuti grafici.
  - Utilizzo della piattaforma per progetti interdisciplinari.
  - Esercitazione pratica: creazione di un progetto di classe collaborativo.

### 4. Grafica e Creatività nella Didattica (3 ore)

- Obiettivi: Approfondire le potenzialità creative della grafica nella progettazione di attività didattiche innovative.
- Contenuti:
  - Utilizzo della grafica per stimolare il pensiero creativo e critico degli alunni.
  - Attività creative che integrano la grafica con altre discipline (arte, storia, matematica).
  - Progettazione di compiti e attività ludico-didattiche basate sulla grafica.
  - Esercitazioni pratiche: ideazione di attività da svolgere in classe.

### 5. Progettazione e Condivisione di Materiali Didattici (3 ore)

- Obiettivi: Fornire strumenti per la condivisione e la distribuzione dei materiali grafici creati.
- Contenuti:
  - Salvataggio e condivisione dei progetti su Canva e Mosaic Web.
  - Creazione di un repository di materiali grafici per le lezioni.
  - Utilizzo delle piattaforme per la condivisione dei materiali tra docenti e studenti.
  - Esercitazione: preparazione di materiali pronti per l'uso in classe.

