

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.

