

DOCENTE CHE PROPONE IL LABORATORIO DI FORMAZIONE SUL CAMPO:

CATERINA GIORGETTA

OGGETTO: Corso di formazione di cui al D.M. 66/2023

CANVA CHE CLASSE! Creare attività didattiche accattivanti con Canva

Il percorso presenta le seguenti caratteristiche:

DURATA: 10 ore

MODALITA': interamente in presenza

SEDE: _____

DESTINATARI: docenti scuola primaria (minimo 5 docenti per corso)

DESCRIZIONE:

Il percorso formativo guida i docenti della scuola primaria nella progettazione e creazione di attività didattiche con Canva. Attraverso un percorso pratico e progressivo, i partecipanti impareranno a realizzare materiali didattici, presentazioni, giochi e tanto altro. L'obiettivo è fornire competenze per rendere l'insegnamento più coinvolgente e creativo, sfruttando al meglio le potenzialità offerte da Canva.

Gli obiettivi specifici perseguiti saranno:

- Acquisire le competenze base per utilizzare Canva
- Realizzare schede didattiche, mappe concettuali, presentazioni per la didattica
- Realizzare attività ludiche e interattive utilizzando l'intelligenza artificiale
- Integrare Canva con altre risorse digitali usate nella didattica quotidiana

AreaDigiCompEdu (max 3)

- ☐ Coinvolgimento e valorizzazione professionale
- ☒ Risorse digitali
- ☒ Pratiche di insegnamento e apprendimento
- ☐ Valutazione dell'apprendimento
- ☒ Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- ☐ Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Livello di Ingresso (selezionare un solo livello relativo ai destinatari del corso)

A1: novizio/base/Conosce e utilizza in modo elementare

PROGRAMMA:

Modulo 1 – Canva per cominciare

- Panoramica dell'interfaccia e creazione dell'account
- Utilizzo dei modelli e degli elementi

Modulo 2 – Creare materiali didattici

- Inserimento di immagini, elementi grafici, video
- Creazione di schede didattiche e mappe concettuali

Modulo 3 – Raccontare con le immagini

- Animazioni e uso di funzionalità magiche con l'IA
- Creazione di presentazioni animate

Modulo 4 – Creare giochi e altro

- Creazione di giochi con l'uso dell'IA
- Integrare Canva con altre risorse digitali

CALENDARIO:

- Giovedì 25 settembre dalle 16 alle 19:00
- Sabato 27 settembre dalle 08 alle 12:00
- Martedì 30 settembre dalle 16 alle 19:00