

TITOLO MODULO:

**Creatività e Tecnologia nella Didattica: Strumenti e Metodologie per la Scuola
Web – Grafica – Musei Virtuali**

ESPERTO: PROF.SSA NUZZO VALERIA

TUTOR: INS. MARRA ANNA PAOLA

CALENDARIO

Mese	Giorno	Durata	Dalle ore/ Alle ore
Febbraio 20	Giovedì	2h	16:00/18.00
Marzo 6	Giovedì	3h	15.00/18.00
Marzo 13	Giovedì	3h	15.00/18.00
Marzo 27	Giovedì	3h	15.00/18.00
Aprile 3	Giovedì	3h	15.00/18.00
Aprile 24	Giovedì	3h	15.00/18.00
Maggio 8	Giovedì	3h	15.00/18.00
Maggio 15	Giovedì	2h	16.00/18.00
Maggio 22	Giovedì	3h	15.00/18.00
Maggio 29	Giovedì	3h	15.00/18.00
Giugno 12	Giovedì	2h	16.00/18.00
Presentazione		del	corso

In relazione agli obiettivi del DM 66, il corso si articola in diversi moduli interconnessi, con l'obiettivo finale di progettare artefatti didattici innovativi.

Il primo modulo è dedicato alla condivisione delle buone pratiche educative attraverso la creazione di piattaforme multimediali e siti web. Dopo un'introduzione teorica sul rinnovamento della didattica digitale all'interno della comunità educativa, con particolare riferimento a esperienze di documentazione e condivisione, quali ad esempio quelle proprie del Reggio Emilia Approach, il corso fornirà le basi per l'utilizzo di Wordpress. Verranno analizzati alcuni siti didattici particolarmente significativi, studiandone la struttura e le funzionalità. Successivamente, i partecipanti sperimenteranno in modalità laboratoriale la creazione e gestione di un sito web, acquisendo competenze pratiche per integrare il web nella didattica.

Il secondo modulo, incentrato sulla grafica e sulla produzione di contenuti multimediali, prevede l'uso di software specifici come Canva e Photoshop, nonché l'utilizzo di software per la generazione delle immagini con l'AI (come Microsoft Designer, Starryai, etc.). L'obiettivo è fornire competenze per la realizzazione di materiali visivi professionali, utili in ambito educativo e progettuale. Verranno introdotti concetti fondamentali sui codici iconici (colore, inquadratura) e sulle caratteristiche delle immagini digitali (formati, tipologie), per un utilizzo più consapevole dei mezzi grafici. L'attività laboratoriale permetterà ai docenti di applicare concretamente le conoscenze acquisite, sviluppando risorse didattiche efficaci.

Il terzo modulo sarà dedicato alla creazione di musei virtuali tramite software specifici come Artsteps. I partecipanti impareranno a progettare ambienti digitali interattivi per l'esposizione e la valorizzazione di contenuti educativi, sperimentando nuove forme di fruizione e narrazione culturale.

L'intero percorso formativo si propone di fornire strumenti concreti per l'innovazione didattica, favorendo l'acquisizione di competenze digitali e promuovendo la collaborazione all'interno della comunità scolastica.

Prof.ssa Valeria Nuzzo