

## Informazioni generali

### Intervento \*

Formazione del personale scolastico per la transizione digitale



### Attività \*

Percorsi di formazione sulla transizione digitale



### Edizione numero

1302-ATT-945-E-11

### Titolo Edizione \*

LABORATORIO SUL CAMPO-ARTE DIGITALE

### Descrizione \*

In questo percorso, in accordo con la dotazione tecnologica della scuola e secondo le necessità dell'Istituto, svilupperemo competenze legate alla creatività declinata attraverso uno o più dei seguenti ambiti: fotografia, disegno digitale, stopmotion.

### Tipologia \*

In presenza



### Area DigCompEdu (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 \*

A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base



## Programma \*

Il percorso inizia con una panoramica generale sull'arte digitale, introducendo i docenti alle principali tecnologie e software utilizzati nel corso. In questa fase, si discuterà dell'importanza dell'arte digitale nell'educazione moderna e di come possa essere un efficace strumento per sviluppare competenze trasversali negli studenti, come il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e la creatività. La fotografia digitale sarà il primo ambito specifico affrontato. I docenti apprenderanno le basi della fotografia e successivamente, verrà esplorato il processo di editing fotografico, utilizzando e sperimentando particolari software.

Il secondo modulo si concentra sul disegno digitale, un ambito che permette di esplorare nuove forme di espressione artistica. I docenti impareranno a utilizzare questi strumenti per creare illustrazioni, poster e altre opere digitali. Questo modulo è particolarmente utile per insegnare come combinare arte e tecnologia nelle attività didattiche, stimolando la creatività degli studenti e favorendo l'apprendimento di competenze digitali essenziali.

Il modulo sulla Stopmotion introduce i docenti a una tecnica di animazione affascinante e coinvolgente, ideale per progetti interdisciplinari che uniscono arte, scienze e narrazione. I partecipanti al corso apprenderanno le basi della stopmotion e l'utilizzo di software specifici per la realizzazione di brevi filmati. Questo modulo fornirà ai docenti idee e strumenti per sviluppare progetti creativi in classe che coinvolgano gli studenti in tutte le fasi del processo creativo, dalla pianificazione alla realizzazione.

Il corso di formazione in Arte Digitale è un'opportunità preziosa per i docenti di esplorare nuove modalità di insegnamento e apprendimento, allineandosi con le esigenze di una didattica sempre più orientata all'uso delle tecnologie digitali. Al termine del corso, i docenti saranno equipaggiati non solo con competenze tecniche, ma anche con idee concrete per applicare queste competenze in classe, migliorando l'interazione con gli studenti e stimolando la loro creatività. Il corso si propone quindi come un punto di partenza per l'innovazione didattica, con l'obiettivo di preparare gli studenti ad affrontare le sfide del mondo digitale in modo creativo e consapevole.

## Formatore/i \*

2

## Link alla pagina del percorso/Link al sito web della scuola \*

<https://www.icbianca.edu.it/pnrr-la-scuola-innova-menti-collaborando-m4cli2-1-2023-1222-p-33735/>

### Data inizio \*

01/12/2024

### Data fine \*

30/06/2025

### Durata edizione (ore)

(min 10 - max 40)

15

### Partecipanti previsti \*

(min 15)

15

### Data inizio iscrizioni \*

### Data fine iscrizioni \*

### Ore pianificate

0

### Ore registrate

0

### Partecipanti associati

0

### Personale associato

0

### Numero attestati rilasciati

0