

Presentazione della piattaforma Canva , infografiche, da immagini a video, possibilità di utilizzo dell'AI

Il corso propone l'esplorazione delle potenzialità di uno dei più grandi ambienti per infografica attraverso esempi didattici e piccoli trucchi in grado di rendere efficace una presentazione e coinvolgente un'attività didattica di apprendimento. Verrà fatta una carrellata di presentazione della piattaforma, presentando proposte didattiche per la costruzione di oggetti e scenari virtuali interattivi, dando ampio spazio alla creatività. I corsisti dovranno creare un elemento scelto fra la vasta gamma proposta da Canva (segnalibro-flashcards-quiz-fumetto.....)
I docenti a fine corso sapranno produrre semplici contenuti didattici coinvolgenti usando le funzionalità base di Canva.

AREE DI INTERVENTO:

- 1.Coinvolgimento e valorizzazione professionale**
- 2.Risorse digitali**
- 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento**

Tecnica del Chroma key per realizzazioni di foto e video. Tecnica di ripresa Stop motion

Il breve corso intenderà fornire indicazioni sulla tecnica passo uno, chiamata anche ripresa a passo uno o animazione stop-motion o frame by frame quale tecnica di ripresa cinematografica e di animazione. Verrà presentata inoltre la tecnica del Kroma-Key, come possibilità di realizzazione di un video immersivo. Esamineremo i vari passaggi per passare ad una fase laboratoriale dove i corsisti dovranno creare il proprio set , realizzando una semplice animazione.

AREE DI INTERVENTO:

- 1.Coinvolgimento e valorizzazione professionale**
- 2.Risorse digitali**
- 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento**

Storytelling con Bookcreator, repository di app per libero utilizzo di immagini e video

Il corso ha come obiettivo la realizzazione di storie digitali interattive in grado di coinvolgere attivamente ed in modo inclusivo gli studenti. Oggetto del corso saranno alcune piattaforme e programmi web based che facilitano la creazione di storie digitali. Si realizzeranno scene animate digitali, inserendo all'interno dei racconti musiche, filmati, oggetti tridimensionali. I corsisti dovranno realizzare una semplice storia interattiva utilizzando una delle piattaforme/app presentate.

AREE DI INTERVENTO:

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale

2. Risorse digitali

3. Pratiche di insegnamento e apprendimento