



CITTA' DI
COLLEGNO



PROGETTO N.17 CREATIVITÀ E COLLABORAZIONE DIGITALE CON CANVA

SOGGETTO ATTUATORE **ZEROGAP**

AREA TEMATICA

- LINGUAGGI ESPRESSIVI
- SCIENZA E TECNOLOGIA DIGITALE
- BENESSERE, SALUTE ED EDUCAZIONE ALIMENTARE
- COSTITUZIONE, DIRITTI E CITTADINANZA CONSAPEVOLE
- SPORT
- SCOPERTA DELLA CITTA' E DEL SUO TERRITORIO
- EDUCAZIONE AMBIENTALE E PROTEZIONE CIVILE
- EDUCAZIONE ALLE RELAZIONI

DESTINATARI

- ASILI NIDO
- SCUOLE DELL'INFANZIA
- 1° CICLO SCUOLE PRIMARIE (CLASSI 1° E 2°)
- 2° CICLO SCUOLE PRIMARIE (CLASSI 3°, 4° E 5°)
- SCUOLE SECONDARIE DI 1° GRADO
- SCUOLE SECONDARIE DI 2° GRADO (Liceo Curie)

SEDE DI SVOLGIMENTO

classi o laboratori scolastici

PERIODO DI SVOLGIMENTO

novembre - dicembre 2023
gennaio - giugno 2024

DURATA E ORARI

numero di incontri per classe: 4

durata singolo incontro (espresso in ore): 2

totale complessivo ore: 8

OBIETTIVI E RISULTATI ATTESI

- Sviluppare competenze digitali e creatività dei ragazzi, stimolandoli a creare progetti originali e coinvolgenti con Canva.

AZIONI E MODALITA' DI SVOLGIMENTO

1° INCONTRO

Che cos'è Canva - Funzioni Base

2° INCONTRO

Esercitazioni su varie tipologie di formati

3° INCONTRO

Creiamo un giornalino di classe

4° INCONTRO

Creiamo un giornalino di classe e una presentazione per le nostre ricerche

Corsi dei *coding online* e laboratori in presenza. Incontri con preadolescenti in oratori.

CONOSCENZA DEL TERRITORIO

ORIGINALITA' ED ELEMENTI INNOVATIVI

Alla fine del percorso i ragazzi saranno in grado di usare in autonomia Canva, che offre agli studenti una piattaforma digitale intuitiva per esprimere la propria creatività e lavorare in modo collaborativo. L'approccio pratico del corso, con esercitazioni e attività di gruppo, permette ai partecipanti di sperimentare direttamente le potenzialità di Canva e acquisire competenze digitali in modo coinvolgente. Inoltre, il *focus* sulla comunicazione visiva e la presentazione efficace dei contenuti mira a sviluppare abilità che sono sempre più richieste nel contesto digitale. La promozione dell'autonomia con l'uso di uno strumento digitale innovativo, prepara gli studenti ad affrontare le sfide del futuro. Infine, la possibilità di condividere i progetti sviluppati e partecipare a sessioni di *feedback* favorisce l'apprendimento collaborativo e la crescita personale.

PERCENTUALE DI REALIZZAZIONE DELLE ATTIVITA' ALL'ARIA APERTA

ACCESSIBILITA'

Le attività sono adatte a persone con disabilità motoria/sensoriale/cognitiva: **SI'**

REFERENTE DEL PROGETTO: ZEROGAP

NOME E COGNOME: DANIELA PATERNOSTER

RECAPITO TELEFONICO: 3534578471

E-MAIL: info@zerogap.it