



# ISTITUTO SUPERIORE “G. MINUTOLI” DI MESSINA

Via 38 A -Contrada Fucile - 98147 Messina

Tf: 090685800 - Fax: 090686195 - C.F. 97061930836 - P. IVA: 02569990837

e-mail: [meis00900p@istruzione.it](mailto:meis00900p@istruzione.it) – Pec: [meis00900p@pec.istruzione.it](mailto:meis00900p@pec.istruzione.it) - web: [www.istitutoperioreminutoli.edu.it](http://www.istitutoperioreminutoli.edu.it)

## LETTERA INVITO CORSO DI FORMAZIONE “Pedagogia dell’apprendimento e tecnologia applicativa”

Programma di formazione volto all’apprendimento di:

- Canva
- Padlet
- Kahoot
- Wordwall

**1° Giorno** (29 Marzo dalle 15:00 alle 19:00)

- Introduzione a **PADLET e KAHOOT**

**Prima sezione: PADLET**

### ➤ **TEORIA**

- Introduzione a Padlet: cos'è e come funziona
- Creazione di un account su Padlet
- Navigare nell'interfaccia di Padlet
- Utilizzo delle funzioni di base di Padlet

### ➤ **PRATICA**

- Esercitazione e realizzazione di contenuto multimediale

**Descrizione delle attività:**

- Il primo giorno di formazione sarà incentrato su due strumenti di apprendimento online molto utilizzati, Padlet e Kahoot. I partecipanti acquisiranno familiarità con entrambi gli strumenti, impareranno come crearli e come utilizzarli per scopi didattici.
- Durante la sessione dedicata a Padlet, i partecipanti apprenderanno le nozioni di base sull'utilizzo di questa piattaforma online per creare bacheche interattive.
- Verranno presentate le funzioni di base di Padlet, come l'aggiunta di note, immagini e link, e verranno forniti esempi di bacheche utilizzate per scopi didattici. Al termine della giornata, i partecipanti saranno in grado di creare un progetto utilizzando uno dei layout di Padlet che poi verrà presentato alla classe.

## Seconda sezione: KAHOOT

### ➤ TEORIA

- Introduzione a Kahoot : cos'è e come funziona
- Creazione di un account su Kahoot
- Navigare nell'interfaccia di Kahoot
- Utilizzo delle funzioni di base di Kahoot

### ➤ PRATICA

- Esercitazione e realizzazione di contenuto multimediale

### Descrizione delle attività:

- Nella sessione dedicata a Kahoot, i partecipanti apprenderanno come creare quiz interattivi e coinvolgenti per la loro classe o per altre attività educative. Verranno presentate le funzioni di base di Kahoot, come la creazione di quiz, la scelta delle risposte e la condivisione con gli studenti. I partecipanti avranno l'opportunità di creare un proprio quiz e di giocare con i quiz creati dagli altri partecipanti.
- Al termine della sezione, i partecipanti saranno in grado di creare un progetto utilizzando uno dei layout di Kahoot che poi verrà presentato alla classe.
- Al termine del primo giorno di formazione, i partecipanti avranno acquisito familiarità con due importanti strumenti di apprendimento online e saranno pronti ad utilizzarli per arricchire le loro lezioni e coinvolgere gli studenti.

## 2° Giorno (5 Aprile dalle 15:00 alle 18:00)

### ➤ Introduzione a Canva

### ➤ TEORIA

- Introduzione a Canva: cos'è e come funziona
- Creazione di un account su Canva
- Navigare nell'interfaccia di Canva
- Utilizzo delle funzioni di base di Canva
- Esempi di progetti creati con Canva

### ➤ PRATICA

- Esercitazione e realizzazione di contenuto multimediale

### Descrizione delle attività:

- Il secondo giorno di formazione è dedicato all'introduzione al software di design grafico Canva. Durante questa giornata, i partecipanti apprenderanno le nozioni di base di Canva e come utilizzarlo per creare design accattivanti per le loro presentazioni, documenti e utilizzarlo nelle lezioni scolastiche.

- I partecipanti impareranno a creare un account Canva e navigare nell'interfaccia utente a partire dalla creazione di un nuovo progetto. Verranno esplorate le funzioni di base di Canva come l'inserimento di testo, immagini, sfondi e forme, e verranno forniti esempi di progetti creati con Canva.
- Inoltre, verranno presentate le migliori pratiche e le tecniche di design che i partecipanti potranno utilizzare per creare grafiche accattivanti ed efficaci. Al termine della giornata, i partecipanti saranno in grado di creare progetti grafici di base con Canva e utilizzeranno le conoscenze appena ottenute per creare un Canva, che poi verrà presentato alla classe.

### **3° Giorno (12 Aprile dalle 15:00 alle 18:00)**

#### ➤ Breve introduzione al concetto di **Gamification**

La Gamification utilizza gli elementi di gioco come la competizione, la ricompensa e il divertimento per incentivare gli studenti ad apprendere e ad acquisire competenze. Attraverso una breve introduzione e dibattito interno alla classe, andremo ad utilizzare Wordwall e le sue varie features.

#### ➤ Introduzione a **Wordwall**

#### ➤ **TEORIA**

- Introduzione a Wordwall: cos'è e come funziona
- Creazione di un account su Wordwall
- Navigare nell'interfaccia di Wordwall
- Utilizzo delle funzioni di base di Wordwall
- Esempi di progetti creati con Wordwall

#### ➤ **PRATICA**

- Esercitazione e realizzazione di contenuto multimediale

#### **Descrizione delle attività:**

- Il terzo e ultimo giorno di formazione sarà dedicato a Wordwall, un altro strumento di apprendimento online molto utilizzato per creare giochi didattici interattivi. I partecipanti apprenderanno come utilizzare Wordwall per creare giochi didattici coinvolgenti e personalizzati per la loro classe o per altre attività educative.
- Durante la sessione dedicata a Wordwall, i partecipanti apprenderanno le nozioni di base sulla creazione di giochi didattici, come i cruciverba, i puzzle, i match-up e altri giochi interattivi. Verranno presentate le funzioni di base di Wordwall, come l'aggiunta di immagini, audio e video, la personalizzazione dei giochi e la condivisione con gli studenti. I partecipanti avranno l'opportunità di creare un loro proprio gioco didattico interattivo.
- Inoltre, verranno presentati alcuni esempi di giochi didattici creati con Wordwall e verranno discusse alcune strategie per l'integrazione di Wordwall nella didattica. I partecipanti acquisiranno anche conoscenze su come utilizzare Wordwall per valutare l'apprendimento degli studenti e monitorare i loro progressi.

Al termine del terzo giorno di formazione, i partecipanti utilizzeranno le conoscenze appena ottenute per creare un Wordwall, che poi verrà presentato alla classe.

- aumentare i comportamenti positivi
- prevenire i comportamenti negativi
- metodologie didattiche che stimolano l'attenzione

## **MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE**

L'evento si terrà nel laboratorio d'informatica della sede del Minutoli.

La partecipazione è gratuita. È richiesta l'iscrizione al suddetto evento compilando il form al seguente link: <https://forms.gle/YxR8mRcv1NLY9vL27>

L'iscrizione deve essere effettuata dal singolo docente. Una volta compilato il modulo, ogni iscritto riceverà conferma di avvenuta iscrizione.

La scadenza per le iscrizioni è entro le h. 24,00 del 28/03/2023

L'attestato di partecipazione verrà inviato via email agli iscritti entro un mese dal termine dell'evento.