

Titolo del corso

Canva Lab for STEM: dalla progettazione grafica e video alla modellazione e stampa 3D e utilizzo plotter da taglio

Abstract

Un recente sondaggio condotto con la rivista AdAge ha rivelato che il 96% dei professionisti del marketing ritiene che il design e la comunicazione visiva di qualità professionale contribuiscano al successo della loro attività.

Marchi iconici di aziende utilizzano Canva per la comunicazione visiva, lo storytelling aziendale e in generale la promozione del proprio brand. Questo ci ha ispirato l'idea di progettare una formazione STEM, rivolta agli studenti, collegata al marketing e al mondo del lavoro dal momento che il nostro istituto utilizza da tempo Canva pro, nella versione education gratuita per le scuole, ma a pagamento per le aziende.

Inoltre *“Next Generation Labs è il titolo della seconda azione di “Scuola 4.0”, che prevede la realizzazione di laboratori per le professioni digitali del futuro, capaci di fornire competenze digitali specifiche nei diversi ambiti tecnologici avanzati, trasversali ai settori economici, in un contesto di attività autentiche e di effettiva simulazione dei luoghi, degli strumenti e dei processi legati alle nuove professioni.”* Prevede, quindi, il superamento delle barriere strettamente disciplinari per aprirsi ad una frontiera interdisciplinare che chiameremo “contaminazione”.

Un laboratorio di contaminazioni è fondato sulla attivazione di connessioni tra saperi, abilità, competenze e culture ed è caratterizzato da un approccio interdisciplinare. Attraverso un approccio learning by doing gli studenti potranno esplorare e sperimentare, progettare e creare. Gli ambiti tecnologici proposti sono making, modellazione e stampa 3D, cutting, creazione di prodotti digitali, comunicazione digitale.

La semplicità di Canva for Edu ci consente di realizzare con poca fatica volantini, poster, cartoline, brochure, infografiche, banner, pieghevoli, copertine, riviste, presentazioni e video presentazioni, siti web, etc... offrendo una enorme libreria di modelli, foto e materiali. Tuttavia semplice non significa facile e ora il problema si sposta sulla nostra capacità di creare e comunicare correttamente un messaggio. Il corso cercherà di guidare gli studenti a farlo al meglio utilizzando le regole dell'utilizzo del colore applicate al mondo della grafica e della comunicazione, e scoprendo insieme l'affascinante mondo dei font, la loro capacità comunicativa e la loro connotazione emotiva (In che modo i font inviano messaggi e danno alle parole vita e personalità?) e come Canva utilizza la AI.

Useremo gli strumenti di Canva e forniremo una serie di indicazioni per utilizzarlo al meglio in modo creativo e originale per creare CV, moodboard, leaflet, brochure, poster, infografiche, presentazioni, video promozionali e tutorial in forma di simulazioni legate al mondo universitario e al mondo del lavoro.

Il progetto intende creare un ambiente nel quale sviluppare modelli didattici e competenze basati sulle STEM, in cui lo studente sia al centro del processo di apprendimento, in un'ottica di insegnamento e di apprendimento dinamico.

Il corso prevede l'approfondimento di conoscenze, abilità e competenze del making, della grafica e del cutting tipiche di un vero e proprio atelier creativo. L'obiettivo didattico centrato sulle dinamiche del FabLab è quello di dare risalto ai processi operativi e alle dinamiche di problem solving, di stimolare al "fare" migliorando la preparazione, l'acquisizione delle abilità cognitive e delle competenze sociali. La metodologia del " fare" prevede infatti la manipolazione e la rielaborazione creativa delle informazioni, per il raggiungimento degli obiettivi attraverso contenuti emotivamente coinvolgenti.

Sarà utilizzata anche la stampante 3D e il plotter da taglio del nostro liceo. Questi ultimi potranno sperimentare e comprendere le applicazioni pratiche della fabbricazione digitale attraverso l'utilizzo del modellatore tridimensionale Tinkercad per la progettazione di oggetti, di Canva e Silhouette Studio per la progettazione di prodotti in carta o destinati al web simulando esperienze legate al mondo universitario e del lavoro.

OBIETTIVI:

-utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti.

- porre lo studente al centro del processo di apprendimento, in particolare del processo del "fare" attraverso le fasi della progettazione, soluzione dei problemi, confronto e supporto reciproco sia nel teamworking sia in forma di apprendimento peer to peer con importanti ricadute anche in termini di competenze sociali;

-avvicinare gli studenti alle nuove tecnologie promuovendo l'utilizzo responsabile delle stesse (educazione civica e digitale);

-ridurre il confidence gap e avvicinare le studentesse alle carriere STEM;

-acquisire la consapevolezza delle potenzialità delle nuove tecnologie e della fabbricazione digitale;

-progettare e realizzare in modo creativo oggetti digitali e prodotti personalizzati;

-acquisire e consolidare competenze digitali in linea con il Framework Europeo DigComp 2.2: in particolare Area 2 Communication and collaboration, le competenze 2.1 Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali, 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali; Area 3 Digital content creation, le competenze 3.1 Sviluppare contenuti digitali, 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali; 3.3 Copyright e licenze; 3.4 Programmazione; Area 4 Safety, le competenze 4.1 Proteggere i dispositivi, 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy; Area 5 Problem solving, le competenze 5.1 Risolvere problemi tecnici, 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali;-valorizzare le potenzialità degli studenti.

COMPETENZE TRASVERSALI

Il corso è mirato a creare connessioni fra i saperi favorisce lo sviluppo di competenze trasversali come:

competenze del 21° secolo e soft skills quali problem solving, critical thinking, creativity, communication, collaboration, curiosity, initiative, adaptability, leadership e teamwork;

le Key competences for longlife learning.

CALENDARIO DEGLI INCONTRI

N. incontro	Giorno	Data	Orario	Classe	numero ore
1	mercoledì	30 ottobre 2024	14.00-16.00	3Asa	2
1	giovedì	31 ottobre 2024	14.00-16.00	3Bsa	2
1	giovedì	31 ottobre 2024	16.00-18.00	3Csa	2
2	martedì	5 novembre 2024	14.30-16.30	3Bsa	2
2	giovedì	7 novembre 2024	14.00-16.00	3Csa	2
2	giovedì	7 novembre 2024	16.00-18.00	3Asa	2
3	martedì	12 novembre 2024	14.30-16.30	3Csa	2
3	giovedì	14 novembre 2024	14.00-16.00	3Asa	2
3	giovedì	14 novembre 2024	16.00-18.00	3Bsa	2
4	martedì	19 novembre 2024	14.30-16.30	3Asa	2
4	giovedì	21 novembre 2024	14.00-16.00	3Bsa	2
4	giovedì	21 novembre 2024	16.00-18.00	3Csa	2
5	martedì	3 dicembre 2024	14.30-16.30	3Bsa	2
5	giovedì	5 dicembre 2024	14.00-16.00	3Csa	2
5	giovedì	5 dicembre 2024	16.00-18.00	3Asa	2
6	martedì	10 dicembre 2024	14.30-16.30	3Csa	2
6	mercoledì	11 dicembre 2024	14.00-16.00	3Asa	2
6	mercoledì	11 dicembre 2024	16.00-18.00	3Bsa	2

7	mercoledì	18 dicembre 2024	14.00-16.00	3Asa	2
7	giovedì	19 dicembre 2024	14.00-16.00	3Bsa	2
7	giovedì	19 dicembre 2024	16.00-18.00	3Csa	2
1	giovedì	9 gennaio 2025	14.00-16.00	3Dsa	2
1	giovedì	9 gennaio 2025	16.00-18.00	3Esa	2
2	giovedì	16 gennaio 2025	14.00-16.00	3Esa	2
2	giovedì	16 gennaio 2025	16.00-18.00	3Dsa	2
3	giovedì	30 gennaio 2025	14.00-16.00	3Dsa	2
3	giovedì	30 gennaio 2025	16.00-18.00	3Esa	2
4	giovedì	6 febbraio 2025	14.00-16.00	3Esa	2
4	giovedì	6 febbraio 2025	16.00-18.00	3Dsa	2
5	giovedì	13 febbraio 2025	14.00-16.00	3Dsa	2
5	giovedì	13 febbraio 2025	16.00-18.00	3Esa	2
6	giovedì	20 febbraio 2025	14.00-16.00	3Esa	2
6	giovedì	20 febbraio 2025	16.00-18.00	3Dsa	2
7	martedì	25 febbraio 2025	14.30-16.30	3Esa	2
7	giovedì	27 febbraio 2025	14.00-16.00	3Dsa	2