

PROGETTO INNOVAZIONE CASCO EDU – PILLOLE FORMATIVE DIGITALI

Percorsi Liceo Classico e Linguistico "Gian Domenico Romagnosi" Parma

Intervento nelle classi sul tema digitale e competenze Steam da parte del formatore Casco inserito all'interno del progetto Innovazione nelle Scuole.

Mandare per mail richiesta di partecipazione, l'attività verrà svolta nella singola classe, su un singolo spot informativo e divulgativo sulle tematiche in ambito digitale, nelle seguenti ore:

8:50-9:45 > primo slot

9:45-10:35 > secondo slot

Metodologia:

La formazione si svolgerà in modalità frontale, con l'utilizzo di presentazioni multimediali e attività pratiche in aula.

TITOLI TEMATICHE:

Progettazione grafica 2D (fotoritocco, vettoriale, cad)

- Come impostare un progetto grafico bidimensionale, formazione introduttiva alla progettazione grafica 2D per imparare a creare immagini, loghi e illustrazioni utilizzando fotoritocco, grafica vettoriale e CAD.

Progettazione microsite e presentazioni (Genially, Canva, Powerpoint)

- La formazione è rivolta a tutti coloro che desiderano acquisire le competenze necessarie per progettare microsite e presentazioni efficaci, per materie o contenuti specifici.

Modellazione 3D (progetti e stampa 3d)

- Questa formazione è un'ottima opportunità per imparare queste tecnologie e iniziare a utilizzarle per creare oggetti 3D reali. I partecipanti acquisiranno le competenze necessarie per utilizzare queste tecnologie in diversi ambiti, tra cui l'ingegneria e la progettazione, l'arte e il design, l'istruzione e la formazione, e la trasformazione digitale.

AR e VR modelli e piattaforme visive

- La formazione è rivolta a tutti coloro che desiderano acquisire le competenze di base su AR e VR. Definire AR e VR, identificare i diversi modelli e piattaforme visive, descrivere le applicazioni di AR e VR per condividere contenuti multimediali e interattivi.

IA testuale (ChatGPT, Bard.Ai)

- Attività per apprendere i concetti di base dell'intelligenza artificiale testuale, i diversi modelli e piattaforme disponibili e le applicazioni di queste tecnologie in ambito didattico.

IA grafica visiva (Leonardo.ia, Runaway.ai, Playground)

- Attività per apprendere i concetti di base dell'intelligenza artificiale grafica, i diversi modelli e piattaforme disponibili e le applicazioni di queste tecnologie in ambito didattico.

IA e chatbot con Querlo

- Attività per apprendere i concetti di base dell'intelligenza artificiale e la costruzione di un chatbot per la comunicazione automatica, attraverso diagrammi di flusso e di relazioni di eventi.

Coding base e programmazione robotica virtuale

- Il coding e la programmazione robotica virtuale sono due competenze sempre più richieste nel mondo del lavoro. In questa formazione imparerai le basi del coding e come utilizzare queste competenze per programmare robot virtuali. Questa attività servirà a individuare e testare competenze trasversali.

Gaming e pixel art con MakeCode Arcade

- Attività per apprendere i principi base della programmazione a blocchi per la progettazione di un videogioco in stile retrò, al quale possono essere applicate relazioni grafiche e ludiche.

Videomaking base con DaVinci Resolve



- Apprendere i principi base per il montaggio video e audio per la produzione di brevi filmati e contenuti multimediali. Quali piattaforme usare per utilizzo file liberi da diritti da autore per utilizzo personale e didattico.

Scrivere per info, prenotazioni o specifiche sulle richieste a:

daniele.khalousi@liceoromagnosi.edu.it