



## Ministero dell'Istruzione e del Merito Istituto Comprensivo di Belgioioso

Via F.lli Cervi, 4 – 27011 Belgioioso - ☎: 0382-969143

C.F.90007630180 - Codice Univoco Ufficio UF783D

✉ Uffici: [pvcic814003@istruzione.it](mailto:pvcic814003@istruzione.it) - [pvcic814003@pec.istruzione.it](mailto:pvcic814003@pec.istruzione.it)  
[www.icbelgioioso.edu.it](http://www.icbelgioioso.edu.it)



Circ. n. 159

Belgioioso, 19 agosto 2024

➤ **Ai docenti**

Atti

### OGGETTO: Corso Gamification e Didattica digitale

Si comunica che è stato pubblicato sulla piattaforma Scuola Futura un corso su Canva e Genially, organizzato dal nostro istituto nell'ambito del PNRR "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" in base al DM 66/2023.

Si pregano i docenti (non solo della nostra scuola) di valutare la possibilità di iscriversi (gratuitamente) a questo corso molto valido e utile:

Per **l'iscrizione** il personale scolastico dovrà cliccare al seguente link <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it> e dovrà selezionare il pulsante ACCEDI e inserire in seguito le proprie credenziali o autenticarsi con SPID, CIE o eIDAS, e infine cercare il corso, ad esempio inserendo la parola gamification, o l'ID 274997

[Tutti i percorsi](#) > Gamification e didattica digitale

ID CORSO: 274997

#### Gamification e didattica digitale

PERCORSO APERTO

PREFERITO ★

Il corso ha lo scopo di illustrare le funzionalità e le potenzialità in termini didattici delle due applicazioni Canva e Genially, utili sia per la preparazione di contenuti digitali da fornire agli alunni sia per la loro versatilità applicabile in compiti di realtà da assegnare agli studenti stessi. Ogni lezione avrà prima una parte di spiegazione e poi una parte laboratoriale in cui il formatore supervisionerà i corsisti nell'utilizzo delle applicazioni e nella creazione dei progetti.

Lezione 1 CANVA: modalità di registrazione, login, interfaccia Lezione 2 CANVA: funzionalità, tipologie di progetto Lezione 3 CANVA: esempi di utilizzo. Creazione di presentazioni, lavagna multimediale, mappe concettuali Lezione 4 CANVA: esempi di utilizzo. Creazione di video, infografiche Lezione 5 GENIALLY: modalità di registrazione, login, interfaccia. Lezione 6 GENIALLY: funzionalità, tipologie di progetto. Lezione 7 GENIALLY: esempi di utilizzo. Creazione di immagini interattive, timeline, materiale didattico digitale. Lezione 8 GENIALLY: esempi di utilizzo. Gamification.



Iscrizione:  
10/08/2024 ↔ 28/08/2024

Percorso attivo:  
29/08/2024 ↔ 29/11/2024

Numero di ore:  
20

Posti disponibili:  
15

Il Dirigente Scolastico  
**prof. Luigi Ernesto Gaudio**

Firma autografa sostituita a mezzo stampa  
Ai sensi dell'art.31 agosto3, comma2 del D.Lgsn39/1993