Canva Edu

idcert Proficiency Level Specialised Framework DigComp

Sommario

PRESUPPOSTI NORMATIVI 3
I sistemi di classificazione dei corsi 3
I livelli di padronanza 4
Rispondenza agli obiettivi dell'Agenda 2030 4
I CORSI IDCERT 6
Corsi per le competenze digitali 6
Corsi per altri tipi di competenze 6
Obiettivi del corso 7
Ottenimento della certificazione 8
Destinatari 8
IL PROGRAMMA ANALITICO 9
MODULO 1 - AREA DI COMPETENZA 9
Conoscenza dell'interfaccia Canva 9
MODULO 2 - AREA DI COMPETENZA 10
Le macrocategorie di Canva 10
MODULO 3 - AREA DI COMPETENZA 11
I tasti principali di Canva 11
MODULO 4 - AREA DI COMPETENZA 12
Le diverse forme di Intelligenza Artificiale in Canva 12
MODULO 5 - AREA DI COMPETENZA 13
Presentazioni per lezioni in classe 13
MODULO 6 - AREA DI COMPETENZA 14
Lavori didattici per la scuola primaria 14

PRESUPPOSTI NORMATIVI

IDCERT per la produzione dei suoi corsi si ispira alle più recenti disposizioni europee nell'ambito della formazione con l'intento di fornire un'alta qualità formativa ed una corrispondente omogeneità di metodo tali da permettere a tutti coloro che seguono i suoi corsi e conseguono le sue certificazioni o attestazioni di poter spendere le competenze ed i titoli acquisiti con la certezza di spendibilità a livello europeo.

I sistemi di classificazione dei corsi

IDCERT in rispondenza ai più moderni e riconosciuti sistemi di valutazione delle competenze classifica i suoi corsi secondo i parametri espressi dal DigComp, dal quadro tecnico del sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale (ECVET). Riconosce, inoltre, come i valori della conoscenza e delle competenze possano avere un impatto positivo verso il raggiungimento degli obiettivi previsti dalla "Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile".

Il DigComp Framework

Il *DigComp*, nelle sue evoluzioni, rappresenta lo strumento attraverso il quale l'Europa intende fornire le linee guida per la formazione digitale per il cittadino, il lavoro e l'impresa.
Il *DigComp Framework* è stato sviluppato attraverso un ampio processo di analisi e confronto di quadri e modelli esistenti di competenze ICT, alfabetizzazione digitale, informazione e alfabetizzazione mediatica, per citarne solo alcuni.
Il *DigComp Framework* viene utilizzato per valutare, riconoscere e certificare i risultati di apprendimento delle competenze digitali.
Questo riconoscimento è importante sia per coloro che desiderano dimostrare già di avere competenze digitali sia per coloro che sono interessati a formarsi.

Per sintetizzare gli aspetti più salienti, il *DigComp* articola la sua strutturazione in 5 dimensioni:

Dimensione 1: Aree di competenze individuate come facenti parte delle competenze digitali.
Dimensione 2: Descrittori delle competenze e titoli pertinenti a ciascuna area.
Dimensione 3: Livelli di padronanza per ciascuna competenza.
Dimensione 4: Conoscenze, abilità e attitudini applicabili a ciascuna competenza.

Dimensione 5: Esempi di utilizzo sull'applicabilità della competenza per diversi scopi.

Per maggiori approfondimenti sul *DigComp* riferirsi qui.

Secondo questo schema IDCERT costruisce i syllabus, l'articolazione ed il sistema di valutazione dei suoi corsi.

I livelli di padronanza

Ciascun livello rappresenta un gradino in più nell'acquisizione da parte dei cittadini delle competenze in base alla sfida cognitiva, alla complessità delle attività che possono gestire e alla loro autonomia nello svolgimento dell'attività.

Sulla base di questo metodo IDCERT classifica i suoi corsi secondo il seguente *Proficiency level*:

Secondo questo schema IDCERT costruisce i syllabus, l'articolazione ed il sistema di valutazione dei suoi corsi per docenti e formatori.

Rispondenza agli obiettivi dell'Agenda 2030

"Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile" è un programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità sottoscritto nel settembre 2015 dai governi dei 193 Paesi membri dell'ONU. Essa ingloba 17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile – Sustainable Development Goals, SDGs – in un grande programma d'azione per un totale di 169 *target* o traguardi. I Paesi si sono impegnati a raggiungere gli obiettivi previsti entro il 2030.
IDCERT sposa pienamente la strategia europea per lo sviluppo sostenibile dando il suo contributo nell'ambito della formazione ed in particolare per quella digitale.
I percorsi formativi di IDCERT propongono l'acquisizione di conoscenze e competenze che possono contribuire ai processi di empowerment delle persone e quindi al potenziamento delle loro capacità di resilienza che, nei nuovi scenari disegnati dall'*Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile*, trovano una loro piena collocazione. La partecipazione e l'appoggio di IDCERT a progetti ed iniziative valoriali in ambito sociale, ambientale ed economico aggiungono e rafforzano la

sua aderenza a quegli obiettivi previsti dall'*Agenda* con un particolare focus su alcuni di essi.

I CORSI IDCERT

La certificazione IDCERT, così come le sue attestazioni, diventano titoli da aggiungere sul proprio CV, su LinkedIn, su Facebook ecc. a dimostrazione di essere in possesso di determinate competenze richieste dal mercato del lavoro.

Corsi per le competenze digitali

I corsi che rilasciano la **certificazione IDCERT** sono in linea con il *DigComp 2.2*.
Il Framework *DigComp* viene utilizzato in tre domini principali in cui la competenza digitale è sempre più importante:

- **Formazione scolastica e formazione in generale**.
  Il quadro normativo trova applicazione nell'istruzione a tutti i livelli, a partire dalla scuola, dove contribuisce ai risultati scolastici e al benessere dei bambini e i giovani.
- **Apprendimento permanente e inclusione**.
  La competenza digitale è importante nella vita di tutti i giorni e la mancanza di tale competenza può esacerbare la condizione di chi è già in posizione di svantaggio o addirittura può contribuire all'esclusione sociale.
- **Occupazione e lavoro**.
  La competenza digitale oggi è necessaria per un'ampia varietà di profili professionali e nel mondo del lavoro.

Corsi per altri tipi di competenze

Come già chiarito poc'anzi, IDCERT abbraccia in pieno la nuova filosofia europea sulla formazione che mira a fornire competenze classificabili e valutabili secondo criteri certi e condivisi. Alla luce di questo, IDCERT classifica tutti i suoi corsi non strettamente legati alle conoscenze digitali mutuando la medesima strutturazione prevista dal *DigComp*, rispettandone comunque i principi generali ove non fosse possibile una perfetta corrispondenza al framework a seguito della diversità delle materie trattate.

Obiettivi del corso

Il Corso Canva Edu per Insegnanti è un percorso formativo completo che guiderà dall'uso basilare di Canva fino a livelli professionali avanzati. Progettato specificamente per rispondere alle esigenze del mondo educativo, questo corso è articolato in moduli dettagliati che approfondiscono tematiche essenziali per arricchire le competenze didattiche dei docenti.
Il corso è in grado di garantire un **Apprendimento Graduale e Strutturato**: è organizzato in moduli chiari e ben delineati, ognuno dei quali affronta un aspetto specifico di *Canva*. Questa struttura permetterà di apprendere progressivamente, consolidando le conoscenze passo dopo passo. Anche per coloro che non hanno mai utilizzato *Canva*, i tutorial sono stati ideati per essere intuitivi e alla portata di tutti. Non è importante il livello base di competenza tecnologica dell'insegnante, grazie al materiale didattico semplice e immediato.
Grazie alle **Applicazioni Pratiche per l'Insegnamento** gli utenti acquisiranno la capacità di creare presentazioni coinvolgenti, materiali didattici interattivi, infografiche dettagliate e molto altro. Ogni modulo è corredato da esempi pratici e applicazioni concrete che potranno utilizzare direttamente nelle lezioni.
Il docente sarà in grado di sfruttare pienamente le potenzialità di *Canva*, favorendo l'innovatività della sua didattica quotidiana e l'arricchimento del suo curriculum professionale.
La **Flessibilità di utilizzo** del corso secondo le proprie personali esigenze di studio e la **Valorizzazione della Creatività** permetteranno di stimolare la creatività degli studenti, rendendo il loro apprendimento più divertente ed efficace.
L'**Aggiornamento Costante** del corso permetterà l'introduzione di nuove funzionalità che certamente Canva offrirà in risposta agli ultimi orientamenti nell'ambito dell'istruzione e della formazione.

Su questi presupposti IDCERT può essere impiegata come standard nella definizione di programmi di certificazione .

Il percorso di certificazione è suddiviso in 5 moduli; per ciascuno di essi sono previsti:

- manuali PDF
- video lezioni
- esercitazioni
- esame finale.

Il percorso formativo può svolgersi interamente online sul sito *idcert.io* oppure offline presso le sedi dei *Competence Center* affiliati IDCERT.
La piattaforma web di proprietà è accessibile anche a persone con disabilità visiva e/o uditiva.

Ottenimento della certificazione

La certificazione si conclude con il superamento degli esami previsti alla fine di ogni modulo. L'esame si considera superato con il 75% di risposte corrette.

La certificazione IDCERT è l'unica certificazione italiana costruita interamente sul *DigComp Framework* e, quindi, l'unica in grado di attestare in maniera oggettiva le competenze digitali necessarie per operare correttamente come cittadini digitali con i dispositivi (computer, smartphone e tablet), sia per lavoro che per uso personale, così come richiesto dal *DigComp*.

Destinatari

- Docenti di scuole di ogni ordine e grado.
- Formatori di enti di formazione pubblici e privati
- Docenti di università.
- Formatori e personale direttamente e indirettamente interessato alla formazione degli adulti anche per formazione non formale.
- Formatori nell'ambito della formazione professionale.

IL PROGRAMMA ANALITICO

Esso è strutturato seguendo le impostazioni del *framework DigCompEdu*, rappresentando, per ogni **competenza** (colonna sinistra), i relativi **descrittori** (colonna centrale) e le **conoscenze, abilità e attitudini** applicabili ad ogni singola competenza (colonna destra).
In questo modo sono immediatamente identificabili le competenze previste, per ogni area di competenza, e le specifiche di raggiungimento di conoscenze, abilità e attitudini.

MODULO 1 - AREA DI COMPETENZA

Conoscenza dell'interfaccia Canva

DIMENSIONE 2 Competenze	DIMENSIONE 3 Descrittori delle competenze	DIMENSIONE 4 Conoscenze, abilità, attitudini
1. INTRODUZIONE A CANVA	1.1 Canva per la scuola	• Procedura esclusiva per chi utilizza Canva for Edu tramite indirizzo istituzionale
2. LA HOME PAGE	2.1. Le tre aree distinte	• Peculiarità e differenze tra le sezioni
	2.4 Google	• Organizzare la ricerca di informazioni in base alle proprie esigenze
3. LE CLASSI	3.1 L'importanza di uno spazio dedicato	• Invitare gli studenti attraverso le diverse modalità • Creare le classi e condividere i progetti
4. I PROGETTI	4.1 Le caratteristiche della sezione Progetti	• L'uso dei filtri per le cartelle e i progetti • Comprendere la sezione Cartelle e la creazione di una nuova cartella
5. I MODELLI	5.1 Le caratteristiche della sezione Modelli	• L'uso dei filtri per ricercare un modello • Le informazioni sulle immagini e sugli elementi
6. IL BRAND KIT	6.1 Il Brand Kit è la cassetta	• Creare palette colori da zero,

	degli attrezzi del docente	da logo, da aiuto Canva. • Impostare i font per i progetti • Caricare un font da device esterno • Esempio pratico di utilizzo del Brand Kit

MODULO 2 - AREA DI COMPETENZA

Le macrocategorie di Canva

DIMENSIONE 2 Competenze	DIMENSIONE 3 Descrittori delle competenze	DIMENSIONE 4 Conoscenze, abilità, attitudini
1. PROGETTO DA TEMPLATE	1.1 Le funzioni base di un progetto	• Il banco di lavoro di ogni progetto grafico
2. CONDIVIDERE INFORMAZIONI ATTRAVERSO LE TECNOLOGIE DIGITALI	2.1 La facilità e l'esclusività della personalizzazione	• Esempio di personalizzazione di un progetto
3. CATEGORIA ELEMENTI: LE FORME	3.1 Il sottogruppo delle forme e delle linee	• L'uso delle forme e linee per realizzare grafici
4. CATEGORIA ELEMENTI: LE GRAFICHE	4.1 Le caratteristiche delle grafiche	• Le funzioni base per modificare una grafica • L'importanza di un Set e come identificarlo • L'uso dei filtri per output precisi
5. CATEGORIA ELEMENTI: LE CORNICI E LE GRIGLIE	5.1 Le caratteristiche e le differenze	• L'utilizzo specifico delle Cornici • L'utilizzo specifico delle Griglie
6. CATEGORIA ELEMENTI: LE TABELLE E I GRAFICI	6.1 Le caratteristiche e i vantaggi principali	• L'utilizzo dei sottogruppi tabelle e grafici
7. LA CATEGORIA FONT: INTRODUZIONE	7.1 Gli attributi basilari dei font	• Le caratteristiche e le modifiche dei font
8. CATEGORIA FONT: GLI EFFETTI E LE ANIMAZIONI	8.1. Le caratteristiche degli effetti	• Gli effetti da applicare ai font

9. CATEGORIA FOTO: GLI ATTRIBUTI BASE	9.1 I vantaggi della categoria delle foto in Canva	• Il nuovo Editor della categoria delle foto
10. CATEGORIA FOTO: GLI EFFETTI	10.1 I diversi effetti sulle foto in Canva	• Gli effetti innovativi delle foto: Focus Automatico,
11. CARICAMENTI	11.1. I vari format importati in Canva	• Caricare file: video, audio, pdf e immagini da fonti esterne
12. SALVATAGGIO E CONDIVISIONE DI UN PROGETTO	12.1. I vantaggi del salvataggio e dello sharing in Canva	• La prima modalità è la Presentazione • La modalità sharing e le maggiori opzioni • La modalità di Salvataggio e le sue maggiori opzioni • Le modalità di Stampa

MODULO 3 - AREA DI COMPETENZA

I tasti principali di Canva

DIMENSIONE 2 Competenze	DIMENSIONE 3 Descrittori delle competenze	DIMENSIONE 4 Conoscenze, abilità, attitudini
1. TASTI DI POSIZIONE	1.1 Il tasto Posizione e le sue opzioni	• I livelli e la loro funzione • La sezione Organizza
2. TASTO DI POSIZIONE: RIORDINA	2.1 Il concetto di Raggruppamento	• Raggruppare più elementi • Il tasto riordina e la sua utilità
3. TASTI DI PRECISIONE	3.1 Il righello e le griglie	• Strumenti idonei per configurare design precisi
4. I COLORI	4.1 Il ruolo cruciale dei colori	• I modi differenti per modificare i colori all'interno di un progetto
5. GLI STILI	5.1 I vantaggi di utilizzare gli stili	• Modificare i progetti in combo già studiate dai creators di Canva
6. IL LUCCHETTO E COPIA STILE	6.1 I motivi per cui è necessario adoperare il lucchetto	• Bloccare parti del progetto tramite la funzione lucchetto • Copiare lo stile grazie all'apposito comando

7. ANIMAZIONI	7.1 I vantaggi di usare la animazioni nei progetti	• Le animazioni classiche • Le animazioni personalizzate

MODULO 4 - AREA DI COMPETENZA

Le diverse forme di Intelligenza Artificiale in Canva

DIMENSIONE 2 Competenze	DIMENSIONE 3 Descrittori delle competenze	DIMENSIONE 4 Conoscenze, abilità, attitudini
1. DOCS	1.1 L'importanza del documento Docs nella scuola	• Imparare a creare un documento docs da zero con tutte le sue funzionalità
2. LA SCRITTURA MAGICA	2.1 L'innovazione della Scrittura Magica	• Creare un contenuto didattico in Docs con la Scrittura Magica • Usare le funzioni essenziali di Magic Write: riassumi, espandi, riscrivi.
3. LA SCRITTURA MAGICA PER DOCENTI (lezione bonus)	3.1 Idee per usufruire della Scrittura Magica a scuola	• Esempi pratici di creazione testi, liste, e quesiti realizzati con la Scrittura Magica
4. LA SCRITTURA MAGICA SU TESTI ESTERNI	4.1 Adoperare la SM su contenuti importati da fonti esterne	• Utilizzare le opzioni della Scrittura Magica sui testi esterni • La funzione Trova e Sostituisci per i testi in Docs
5. LA SCRITTURA MAGICA NELLE PRESENTAZIONI	5.1 L'Assistente Canva e le sue prestazioni	• Cambiare i copy in un click con la Scrittura Magica
6. CONTENUTI MAGICI	6.1 L'Intelligenza Artificiale delle immagini in Canva	• Convertire un testo in immagine grazie all'aiuto AI e con l'ausilio dei filtri di stile
7. RITOCCO MAGICO	7.1. Lo strumento perfetto per ritoccare alcuni particolari in una immagine	• Imparare a sostituire un oggetto con un all'altro grazie all'intervento AI
8. GOMMA MAGICA	8.1. Il tool che cancella ogni dettaglio dissonante della immagine	• Eliminare un oggetto o una parte di esso all'interno di un'immagine
7. CONVERSIONE MAGICA	7.1 Lo strumento che	• Convertire il progetto in un

	converte da un formato all'altro in un click	documento e usufruire delle opzioni relative

MODULO 5 - AREA DI COMPETENZA

Presentazioni per lezioni in classe

DIMENSIONE 2 Competenze	DIMENSIONE 3 Descrittori delle competenze	DIMENSIONE 4 Conoscenze, abilità, attitudini
1. L'EFFICACIA DI UNA PRESENTAZIONE	1.1 Cinque consigli per migliorare una presentazione	• Inserire le transizioni, match&move, animazioni, gift, e video Youtube
2. PRESENTAZIONE EFFETTO WOW	2.1 Catturare l'attenzione in pochi click	• Tasti sconosciuti da usare durante una presentazione
3. LA VISUALIZZAZIONE DI UNA PRESENTAZIONE	3.1 Modalità di presentazione di una lezione	• Le proprietà e le differenze tra le modalità
4. VISUALIZZAZIONE CON METODI INNOVATIVI	4.1 Visualizzazione da sito web	• I quattro modi di visualizzare la presentazione online • Il metodo del QR code
5. ESEMPIO PRATICO DI PRESENTAZIONE DINAMICA	5.1 Presentazione con transizioni e animazioni personalizzate	• Realizzare una lezione con effetto Match & Move animazioni personalizzate

MODULO 6 - AREA DI COMPETENZA

Lavori didattici per la scuola primaria

DIMENSIONE 2 Competenze	DIMENSIONE 3 Descrittori delle competenze	DIMENSIONE 4 Conoscenze, abilità, attitudini
1. LAVORI DIDATTICI EDITABILI	1.1 Foglio di esercizi da	• Da template esistente a foglio di

	template	esercizi personalizzato
2. TEMPLATE BACK TO SCHOOL	2.1 I diversi template esistenti per presentarsi alle classi	• Il template All about me • Il template All me Presentation • Il template Meet the Teacher
3. TEMPLATE ICE BREAKER	3.1 I diversi template esistenti per rompere il ghiaccio	• Il template Rompi Ghiaccio • Il template Targhetta Nomi • Il template Feeling Check in
4. PREGRAFISMO IN CANVA	4.1 I diversi template per di pregrafismo	• Esercizio pratico di matematica
5. CREAZIONE FOGLIO DI COMPITI DA ZERO	5.1 Uso AI come supporto	• Realizzare una lezione con effetto Match & Move animazioni personalizzate
6. VIRTUAL CLASSROOM	6.1 Lezione originale con il template della classe virtuale	• Esempio di gioco con gli alunni • Lezione in modalità avatar
7. AVATAR STILE DISNEY	7.1 I prompt corretti per creare l'avatar stile disney	• esempi di avatar di docenti • Metodi per usare la sagoma creata dall'AI • esempio di prompt per realizzare un team
8. ESCAPE ROOM	5.1 I vantaggi del modello Escape room	• Creare da zero un gioco a quiz per rendere partecipi gli alunni 16 MIN

DISCLAIMER

Il contenuto di questa dispensa (testi, immagini/foto/video, grafica, layout ecc.), ove non diversamente specificato, appartengono ad IDCERT S.r.l. e sono protetti dalla normativa sul diritto d'Autore e dalla normativa a tutela dei Marchi (L. 22 aprile 1941 n.633 e successive modifiche, R.D. n.929 del 21 giugno 1942 e successive modifiche) e sono coperti da copyright.

Fatti salvi gli utilizzi strettamente personali, non è consentito copiare, alterare, distribuire, pubblicare o utilizzare i contenuti della presente dispensa.

IDCERT fornisce questa dispensa a corredo del suo corso con la sola finalità di fornire il supporto per una sufficiente conoscenza degli argomenti trattati e per il conseguimento della certificazione / attestazione previste al termine del percorso di formazione.
I contenuti sono redatti con la massima cura e diligenza sottoponendo gli stessi ad accurato controllo.
IDCERT S.r.l., tuttavia, declina ogni responsabilità, diretta e indiretta, nei confronti degli utenti e in generale di terzi, per eventuali imprecisioni, errori, omissioni, danni (diretti, indiretti, conseguenti, punibili e sanzionabili) derivanti dai suddetti contenuti.

Tutti i marchi di terzi, loghi, nomi di prodotti, nomi commerciali, nomi di società eventualmente citati in questa dispensa sono marchi di proprietà dei rispettivi titolari o marchi registrati di altre società e sono stati utilizzati senza alcun fine di violazione dei diritti di Copyright vigenti.
L'indicazione dei predetti marchi e loghi è funzionale ad una mera finalità descrittiva ed esemplificativa degli argomenti del corso, nel rispetto di quanto disciplinato dal D.lgs. n.30 del 10 Febbraio 2005.

idcert srl

Ufficio Italia - Europa
Via G. Pugnani 1
Andria - BT
T. 0883 885287

Numero Verde 800-108090

P.iva 08020870724
info@idcert.io

Ufficio California - Stati Uniti
2372 Morse Ave, Irvine,
CA 92614, United States