



Circolare n. 176

Aprilia, 07 febbraio 2024

Ai docenti dell'Istituto

Oggetto: Formazione PNRR

Si comunica che, nell'ambito delle azioni del Piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR), l'Istituto G. Pascoli propone i corsi di formazione di seguito elencati. I docenti interessati possono effettuare la preiscrizione compilando il form al seguente link:
<https://forms.gle/52pQTAKXQ51HbnUE8>

N.B. Si fa presente che i corsi sono gratuiti e la preiscrizione non è vincolante ma essendo essa finalizzata all'organizzazione degli incontri e del personale coinvolto, si pregano i docenti di aderire se realmente interessati.

Corsi proposti dall'Animatore digitale

Titolo del corso:
CORSO DI MONTAGGIO VIDEO CON ADOBE PREMIERE
Modalità corso: Elearning (online)

Obiettivo del Corso:

Fornire ai partecipanti le competenze necessarie per effettuare montaggi video utilizzando il software Adobe Premiere. Il corso coprirà gli aspetti fondamentali e avanzati del processo di montaggio, consentendo agli studenti di creare progetti video professionali e accattivanti.

Durata del Corso: 6 incontri da 2 ore ciascuno (tot. 12 ore)

Modulo 1: Introduzione a Adobe Premiere

Le basi dell'interfaccia di Adobe Premiere
Impostazione del progetto e gestione del file
Importazione e organizzazione del materiale video
Lavorare con la timeline e i pannelli essenziali

Modulo 2: Editing di Base

Tagliare, unire e dividere clip
Utilizzo delle transizioni per una transizione fluida tra le scene
Regolazione del ritmo e della durata dei clip
Aggiunta di elementi di testo e grafica

Modulo 3: Lavorare con l'Audio

Importazione e gestione di file audio
Equalizzazione e aggiunta di effetti sonori
Sincronizzazione audio e video
Uso di strumenti audio avanzati in Adobe Premiere

Modulo 4: Effetti Visivi e Color Correction

Applicazione di effetti visivi e filtri
Correzione del colore e dell'illuminazione
Creazione di stili visivi unici
Uso di maschere per isolare parti specifiche di un'immagine

Modulo 5: Montaggio Avanzato

Lavorare con animazioni e keyframes
Creazione di sequenze dinamiche e complesse
Utilizzo di strumenti di correzione del movimento
Integrare effetti speciali nei progetti video

Modulo 6: Esportazione e Condivisione

Impostazione dei parametri di esportazione
Formati video e codec più appropriati
Condivisione dei progetti su piattaforme online e social media
Archiviazione e backup dei progetti

Metodologia didattica:

Il corso sarà strutturato attraverso una combinazione di lezioni teoriche, dimostrazioni pratiche e esercitazioni guidate. Gli studenti avranno l'opportunità di lavorare su progetti reali e riceveranno feedback personalizzato per migliorare le proprie competenze.

Requisiti del Corso:

PC personale con buone specifiche tecniche e prestazioni
Adobe Premiere Pro installato

Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di creare progetti video di alta qualità utilizzando Adobe Premiere, dimostrando una comprensione approfondita delle tecniche di montaggio e degli strumenti avanzati del software.

Metodologia didattica:

Il corso includerà lezioni teoriche, sessioni pratiche, progetti pratici guidati e revisione dei compiti. Gli studenti saranno incoraggiati a lavorare su progetti indipendenti per applicare le conoscenze acquisite.
Il feedback regolare sarà fornito per agevolare il progresso degli studenti.

Titolo del Corso:
CORSO PROGRESSIVO DI PROGRAMMAZIONE: DA SCRATCH AL LINGUAGGIO C
Modalità corso: Elearning (online)
(corso indicato soprattutto a docenti di matematica e tecnologia)

Obiettivo del Corso:

Introdurre i partecipanti al mondo della programmazione attraverso il divertente ambiente di sviluppo Scratch, per poi guidarli gradualmente verso la programmazione più avanzata in linguaggio C. Il corso mira a sviluppare le competenze di programmazione, la logica algoritmica e la capacità di risolvere problemi.

Durata del Corso: 10 incontri da 2 ore ciascuno (20 ore)

Modulo 1: Introduzione a Scratch

Panoramica sull'interfaccia di Scratch
Creazione di semplici script usando blocchi
Fondamenti della programmazione visuale
Progetti pratici: giochi e animazioni in Scratch

Modulo 2: Approfondimento in Scratch

Utilizzo di variabili e liste
Strutture di controllo condizionale e cicli
Creazione di progetti più complessi in Scratch
Introduzione agli eventi e alla programmazione degli sprite

Modulo 3: Introduzione a C: Sintassi e Strutture di Controllo

Panoramica del linguaggio C
Sintassi di base e dichiarazione di variabili
Strutture di controllo: if, else, switch
Esercitazioni pratiche di programmazione in C

Modulo 4: Funzioni e Modularità in C

Definizione e chiamata di funzioni
Parametri e restituzione di valori
Progettazione di programmi modulari in C
Gestione degli errori e debugging

Modulo 5: Puntatori e Allocazione Dinamica in C

Concetti fondamentali sui puntatori
Utilizzo degli operatori di puntatore in C
Allocazione dinamica di memoria
Gestione avanzata della memoria in C

Modulo 6: Strutture Dati in C

Introduzione alle strutture dati: array, liste, code, pile
Implementazione di strutture dati in C
Algoritmi di ricerca e ordinamento

Progettazione di programmi efficienti

Modulo 7: File e Gestione dell'I/O in C

Operazioni di input/output su file in C

Manipolazione di file binari e di testo

Gestione degli errori durante le operazioni di I/O

Applicazioni pratiche: lettura e scrittura di file

Modulo 8: Progetto Finale e Revisione Generale

Sviluppo di un progetto completo che applica tutte le competenze acquisite

Revisione generale dei concetti chiave e delle tecniche apprese

Consigli e risorse per la continua crescita nel mondo della programmazione

Metodologia didattica:

Il corso includerà lezioni teoriche, sessioni pratiche, progetti pratici guidati e revisione dei compiti.

Gli studenti saranno incoraggiati a lavorare su progetti indipendenti per applicare le conoscenze acquisite.

Il feedback regolare sarà fornito per agevolare il progresso degli studenti.

f.to ***Il Dirigente Scolastico***
Prof. Ciro Scognamiglio

*Firma autografa omessa
ai sensi dell'art. 3 del D.Lgs. n. 39/1993*