

SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO



CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

METODOLOGIA ADOTTATA

- Peer to peer
- Cooperative learning
- Learning by doing
- Authentic Learning

DISCIPLINE COINVOLTE

Tutte

ATTIVITÀ PRATICHE PREVISTE E PRODOTTI DEGLI STUDENTI

Attività 1:

Racconto di una storia attraverso una serie di immagini raccolte in un collage che restituisca l'idea di base di un progetto. Le immagini possono essere disegni, fotografie, illustrazioni da diverse angolazioni, nonché materiale collegato al soggetto o che suggerisce relazioni o ambienti tangenziali, stile e attitudine. Per la ricerca e raccolta delle immagini si rispetteranno tutte le licenze Creative Commons necessarie

Prodotto 1:

- Moodboard su un argomento di studio riutilizzando e modificando un modello preesistente
- Infografica su un argomento di studio riutilizzando e modificando un modello preesistente

Attività 2:

Caccia al tesoro su un argomento di studio. Gli alunni svolgono delle ricerche in rete seguendo le piste e i suggerimenti forniti dal docente per risolvere un quesito iniziale e "scoprire il tesoro". Alla ricerca si aggiunge il

compito di svolgere delle attività on line che prevedono l'integrazione e la rielaborazione di contenuti digitali a partire da risorse e materiali già pronti: per esempio completare una mappa concettuale, rispondere a dei questionari, integrare delle linee del tempo ecc. Al termine della webquest si potrebbe premiare il gruppo che per primo scopre il "tesoro" con il sistema premiale dei "badges". Tutti i contenuti digitali modificati verranno opportunamente selezionati e documentati secondo le Licenze Creative Commons

Prodotto 2:

- Webquest con mappa concettuale, linea del tempo, questionario, quiz

Attività 3:

Selezione di un argomento di studio e ricerca nel web di un video già prodotto sul tema. Elaborazione, con programmi specifici per l'editing di video e modifica delle domande già presenti ed integrazione dei contenuti digitali con note testuali ed audio.

I link dei video prodotti potranno essere raccolti in un file - repository condivisi con la classe.

Ogni studente elabora un video e ne condivide i link: quello per la condivisione come editor con il docente e quello per la somministrazione del video interattivo con i compagni di classe (peer to peer).

La scelta e l'elaborazione dei video verrà svolta nel rispetto delle Licenze di utilizzo previste dalla community di Youtube

Prodotto 3:

- Video didattici interattivi per lo studio autonomo, per il ripasso o per il recupero

Attività 4:

Elaborazione in formato digitale della più tradizionale raccolta di piante essiccate, pressate e fermate su fogli di carta bianca. **Fase 1:** raccolta fotografica e di esemplari di foglie delle piante presenti sul territorio. **Fase 2:** processo di essiccazione e produzione delle schede in formato cartaceo (disegni e descrizioni). **Fase 3:** digitalizzazione delle schede attraverso scansione fotografica, raccolta delle stesse in un album digitale. Produzione di registrazioni audio-descrittive in lingua italiana e straniera **Fase 4:** realizzazione di un'esposizione aperta al pubblico

(reale o virtuale) delle schede prodotte con link (QR-code) ai contributi audio

Eventuale approfondimento del lavoro: Ricerca dell'uso della specifica pianta in ambito alimentare, terapeutico o altro. La ricerca va condotta non solo attraverso la rete ma anche attraverso interviste agli anziani o a tecnici specialisti. L'aspetto applicativo può essere materiale per ulteriori creazioni di contenuti digitali da collegare per "aumentare" la ricchezza dell'esposizione

Prodotto 4:

- Erbario digitale

Attività 5:

Utilizzando i modelli preconfezionati offerti dalle app per disegni, grafica e trattamento immagini, i ragazzi vengono guidati nella realizzazione di un album dei ricordi più belli. Scatti fotografici dei gruppi classe e delle attività più significative svolte durante l'anno scolastico arricchiti con brevi racconti delle esperienze vissute. Le immagini vanno dimensionate, ritagliate ed eventualmente corrette attraverso l'uso di filtri dei più noti programmi di foto editing

Nota: si consiglia di raccogliere le liberatorie sull'uso delle immagini-foto alunni a solo scopo didattico ad inizio anno scolastico. Eventuale richiamo al tema della privacy e sicurezza in rete

Prodotto 5:

- Album digitale con testi descrittivi (per esempio Annuario scolastico)

Attività 6:

Partendo da una struttura impostata dal docente, gli alunni creano documenti ipertestuali inserendoli in modo coerente e coeso in un wiki. Tutte le risorse e i materiali prodotti verranno documentati specificando le relative Licenze Creative Commons

Prodotto 6:

- Wiki collaborativo
- E-book
- Glossario di termini specifici disciplinari

ARTICOLAZIONE DELLE CLASSI/GRUPPI

Attività individuale e a piccoli gruppi (3/4 alunni)

STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI

- Cellulari, macchine fotografiche, tablet
- Applicazioni per creare infografiche, moodboard, album e collage
- Applicazioni per il trattamento e modifica delle immagini e delle foto
- Applicazioni per l'editing dei video
- Applicazioni per la creazione di webquest
- Piattaforme LMS per le attività del wiki e del glossario

TIPOLOGIA DI PRODOTTI

- Moodboards
- Infografiche
- Webquest
- Mappe concettuali
- Linee del tempo
- Questionari
- Quiz
- Wiki
- E-book
- Glossario digitale
- Erbario digitale

TIPOLOGIE DI PROVA PER LA VERIFICA E LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

Tipologia di prova:

- Creazione di una Moodboard/Infografica su un nuovo tema assegnato dal docente
- Svolgimento delle attività incluse in una webquest
- Rielaborazione ed integrazione di un video con domande e note testuali/audio esplicative
- Esposizione orale sul lavoro dell'erbario digitale
- Elaborazione di un wiki collaborativo
- Elaborazione di un glossario multimediale
- Elaborazione di un e-book
- Elaborazione in classe di un modulo Google di gradimento da somministrare ai visitatori dell'esposizione sull'erbario digitale per raccogliere feedback ed eventuali suggerimenti per un ampliamento del lavoro

Valutazione: vedi rubrica di valutazione



Crea la tua
**Impronta
Digitale**

IL CURRICOLO PER GLI STUDENTI

**SKILLS DEI DOCENTI
PER AVVIARE LA
SPERIMENTAZIONE**

- Utilizzo degli strumenti per l'editing delle immagini e dei video
- Utilizzo di strumenti per la creazione di webquest
- Gestione e creazione di wiki collaborativi e di glossari multimediali su specifiche piattaforme LMS

RUBRICA DI VALUTAZIONE

Attività

Creazione di:

- Moodboard
- Infografiche
- Erbario digitale
- Attività digitali di una webquest
- Video interattivi
- Annuario scolastico
- E-book
- Wiki collaborativi
- Glossario multimediale

IN VIA DI
ACQUISIZIONE

L'alunno con l'aiuto dell'insegnante:

- Seleziona semplici strumenti e tecnologie ma non sempre riesce ad utilizzarli nelle loro funzioni elementari
- Crea un prodotto privo di un supporto multimediale rilevante, con caratteristiche grafiche difficilmente leggibili
- Nonostante il supporto del docente, spesso, non rispetta le Licenze Creative Commons

BASE

L'alunno in parziale autonomia:

- Seleziona ed usa strumenti e tecnologie al minimo delle loro potenzialità
- Crea un prodotto con sufficienti caratteristiche multimediali e comunicative, poco originale, seppur abbastanza corretto
- Utilizza correttamente contenuti digitali rispettando quasi sempre le Licenze Creative Commons

INTERMEDIO

L'alunno in autonomia:

- Usa strumenti e tecnologie con discreta precisione e destrezza
- Crea un prodotto con buone caratteristiche multimediali e comunicative
- Mostra di aver seguito un processo ideativo-creativo buono
- Rispetta sempre le Licenze Creative Commons



Crea la tua
**Impronta
Digitale**

IL CURRICOLO PER GLI STUDENTI

AVANZATO

L'alunno in completa autonomia:

- Seleziona ed usa gli strumenti e le tecnologie più idonee allo scopo didattico da conseguire con precisione, destrezza ed efficienza
- Realizza un artefatto multimediale eccellente, creativo ed originale
- Rispetta sempre le Licenze Creative Commons ed è in grado di seguire tutte le procedure necessarie a salvaguardare i propri diritti d'autore sugli artefatti digitali autoprodotti