



SCUOLA PRIMARIA

## CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

### 3.3. Copyright e licenze

#### METODOLOGIA ADOTTATA

- Peer tutoring
- Cooperative learning
- Learning by doing
- Problem solving

#### DISCIPLINE COINVOLTE

Tutte

#### ATTIVITÀ PRATICHE PREVISTE E PRODOTTI DEGLI STUDENTI

##### Attività:

- riflettere sul significato delle parole “Copyright e licenze” da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti
- riconoscere i contenuti che possono e che non possono essere scaricati liberamente dalla rete
- utilizzare strumenti per ricercare immagini libere da copyright, delle «banche di immagini» gratuite e libere da diritti
- applicare delle regole del copyright nella realizzazione di contenuti multimediali

##### Prodotto:

- realizzazione di un contenuto digitale l’inserimento di immagini e audio liberi da copyright



# Crea la tua Impronta Digitale

IL CURRICOLO PER GLI STUDENTI

## ARTICOLAZIONE DELLE CLASSI/GRUPPI

Lavoro individuale, di coppia, di piccolo gruppo, di classe

## STRUMENTI DIDATTICI E DIGITALI ADOTTATI

Dispositivi digitali, browser, editor di testo, disegni e presentazioni presenti sulla piattaforme e-learning in uso all'interno dell'istituzione scolastica

## TIPOLOGIA DI PRODOTTI

Prodotto didattico multimediale

## TIPOLOGIE DI PROVA PER LA VERIFICA E LA VALUTAZIONE DELLE COMPETENZE

### Tipologia di prova:

Realizzazione a partire dalle linee guida fornite dall'insegnante di un breve testo e/o una semplice presentazione che prevede l'utilizzo di immagini trovate in rete libere da copyright

**Valutazione:** vedi rubrica di valutazione

## SKILLS DEI DOCENTI PER AVVIARE LA SPERIMENTAZIONE

- Copyright, Copyleft, Creative Commons...
- Modalità di ricerca di materiale libero da diritti
- Utilizzo del filtro «diritto di utilizzo» di Google Immagini
- Utilizzo di «banche di immagini» gratuite e libere da diritti

## RUBRICA DI VALUTAZIONE

### Attività

- Copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti
- Contenuti che possono e che non possono essere scaricati liberamente dalla rete
- Gli strumenti per ricercare immagini libere da copyright
- Applicare le regole del copyright nella realizzazione di contenuti multimediali

IN VIA DI  
ACQUISIZIONE

#### L'alunno in situazione note, unicamente con il supporto dell'insegnante e di risorse fornite:

- Conosce cosa si intende per copyright e licenza
- Conosce e visita i siti che contengono le «banche di immagini» gratuite e libere da diritti

BASE

#### L'alunno in situazioni note, con il supporto adeguato e con l'uso di risorse fornite:

- Conosce cosa si intende per copyright e licenza
- Conosce e visita i siti che contengono le «banche di immagini» gratuite e libere da diritti
- Ricerca ed utilizza immagini libere da copyright (con il filtro «diritto di utilizzo»)

INTERMEDIO

#### L'alunno in situazioni note e non note, in modo autonomo e organizzando il proprio lavoro:

- conosce cosa si intende per copyright e licenza
- conosce e visita i siti che contengono le «banche di immagini» gratuite e libere da diritti
- conosce semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti
- ricerca ed utilizza immagini libere da copyright (con il filtro «diritto di utilizzo»)

**AVANZATO**

**L'alunno in situazioni note e non note in modo autonomo, anche guidando gli altri:**

- conosce cosa si intende per copyright e licenza
  - conosce e visita i siti che contengono le «banche di immagini» gratuite e libere da diritti
- conosce semplici regole di copyright e licenze da applicare a dati, informazioni digitali e contenuti