

## LABORATORIO CREAZIONE CONTENUTI DIGITALI

Come insegnare a diventare autori di contenuti digitali? Come favorire l'espressione della creatività digitale?

Dal gioco interattivo all'App, dal video alla Stop Motion, il laboratorio propone una rassegna di metodi, strumenti e risorse per diventare non solo consumatori critici, ma anche autori di prodotti digitali. Il percorso laboratoriale è adattato al contesto scolastico e orientato all'insegnamento delle materie curriculari con un approccio innovativo.

**Referente scientifico:** Paolo Giovine (PubCoder)

**Coordinamento:** Team Riconessioni

**Per informazioni:** [veronica.ruberti@fondazione scuola.it](mailto:veronica.ruberti@fondazione scuola.it)

### Primo giorno

(11 marzo 2019 gruppo A, 12 marzo 2019 gruppo B)

**Obiettivi** - Comprendere il potenziale delle risorse didattiche digitali, definire collettivamente il valore di un contenuto digitale, riflettere sull'evoluzione della letteratura per l'infanzia tra carta e digitale, conoscere le licenze d'uso Creative Commons e la proprietà intellettuale, adottare strategie per la ricerca e l'utilizzo dei materiali in rete, riconoscere e validare una fonte.

#### **Mattino**

- Presentazione - Il progetto Riconessioni e l'agenda del laboratorio (1h)
- Presentazione - Tra carta e digitale, con Giulia Natale (Mamamò, Milkbook, FrizziFrizzi, PaddyBooks) (2h)
- Lavoro di gruppo - Tra carta e digitale, con Giulia Natale (Mamamò, Milkbook, FrizziFrizzi, PaddyBooks) (1h)

#### **Pomeriggio**

- Presentazione - Storia dei Creative Commons, con Avv. Marco Ciurcina (2h)
- Workshop - Ricerca di materiali Creative Commons, con Team Riconessioni (2h)
- Q&A

### Secondo giorno

(18 marzo 2019 gruppo A, 19 marzo 2019 gruppo B)

**Obiettivi** - Apprendere linee guida, metodi, strumenti e risorse per la creazione di prodotti digitali in classe (App e filmati) utili per l'apprendimento di contenuti curriculari.

**Mattino (4h)**

- Workshop - Interattività e design di App e libri digitali, con Bianco Tangerine
- Lavoro di gruppo - Progettazione di App e libri digitali, con Bianco Tangerine
- Restituzione dei lavori
- Q&A

**Pomeriggio (4h)**

- Presentazione - Il linguaggio cinematografico in classe, con Museo Nazionale del Cinema
- Workshop - Il video in classe, percorsi didattici innovativi e creativi per la realizzazione di un filmato, con Museo Nazionale del Cinema
- Restituzione dei lavori
- Q&A

**Terzo giorno**

(26 marzo 2019 gruppo A, 27 marzo 2019 gruppo B)

**Obiettivi** - Apprendere linee guida, metodi, strumenti e risorse per la creazione di prodotti digitali in classe (Video in Stop Motion) utili per l'apprendimento di contenuti curriculari, sviluppare strumenti per il trasferimento delle conoscenze e competenze acquisite ai colleghi.

**Mattino (4h)**

- Workshop - La tecnica Stop Motion in classe, percorsi didattici inclusivi, con Diskolé
- Lavoro di gruppo - Sviluppo di attività didattiche con la tecnica Stop Motion, con Diskolé
- Restituzione dei lavori
- Q&A

**Pomeriggio (4h)**

- Presentazione - Kit di trasmissione delle conoscenze acquisite
- Lavoro di gruppo - Sviluppo dei piani per la disseminazione interna alla scuola
- Restituzione dei lavori e Q&A