

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

Primo giorno

(25 giugno 2018 gruppo A, 02 luglio 2018 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
- Presentazione – Tra carta e digitale, con Giulia Natale (Mamamò, Milkbook, FrizziFrizzi, PaddyBooks)
- Lavoro di gruppo – Sviluppo di attività didattiche utilizzando App e Ebook appena mostrate, con Giulia Natale (Mamamò, Milkbook, FrizziFrizzi, PaddyBooks)

Pomeriggio

- Workshop – Come validare una fonte, con Team Riconessioni
- Workshop – Creative Commons, con Team Riconessioni
- Lavoro di gruppo – Sviluppo di attività didattiche
- Restituzione dei lavori
- Q&A

Secondo giorno

[28 giugno 2018 gruppo A, 3 luglio 2018 gruppo B]

Obiettivi - Apprendere linee guida, metodi, strumenti e risorse per la creazione di contenuti digitali in classe, sviluppare unità di apprendimento per l'insegnamento di contenuti curriculari tramite la realizzazione di contenuti digitali.

Mattino

- 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

- Presentazione - Panoramica di storie digitali, con PubCoder
- Workshop - Costruire uno storyboard, con PubCoder
- Workshop - Costruire un libro digitale, con PubCoder

Terzo giorno

[29 giugno 2018 gruppo A, 4 luglio 2018 gruppo B]

Obiettivi - Apprendere linee guida, metodi, strumenti e risorse per la creazione di contenuti digitali in classe, sviluppare unità di apprendimento per l'insegnamento di contenuti curriculari tramite la realizzazione di contenuti digitali, sviluppare strumenti per il trasferimento delle conoscenze e competenze acquisite ai colleghi.

Mattino

- Workshop - Il video in classe, percorsi didattici innovativi e creativi, con Museo Nazionale del Cinema
- Lavoro di gruppo - Sviluppo di attività didattiche con il video, con Museo Nazionale del Cinema
- Restituzione dei lavori
- Q&A

Pomeriggio

- 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