



BENESSERE DIGITALE

Lesson Plan – Modulo 4 «Creazione di contenuti digitali»



FASTWEB

4 Moduli Formativi

1. Benessere Digitale

(a cura di prof. Marco Gui)

2. Comunicazione e collaborazione

(a cura di dott.ssa Livia Petti)

3. Ricerca e gestione delle informazioni

(a cura di dott. Marco Fasoli)

4. Produzione di contenuti digitali

(a cura di prof. Andrea Garavaglia)

Modulo 4 “Creazione di contenuti digitali”

Scopi

[Rif. DigComp2.0]

- progettare e implementare contenuti digitali; [3.1]
- modificare e integrare più risorse e contenuti digitali per creare un nuovo prodotto originale; [3.2]
- comprendere i criteri, il senso e le modalità di applicazione delle leggi sul copyright; [3.3]
- identificare gli strumenti tecnologici più adeguati per creare e rielaborare contenuti e prodotti digitali [rif. DigComp2.0 – problem solving 5.2]

Intervento in aula

- per svolgere l'attività vengono fornite delle slide. Il docente è libero di scegliere le parti che ritiene utile sulla base delle pre-competenze degli studenti
- suggerimento: se i docenti dispongono di una piattaforma a scuola, si consiglia di usarla per condividere anche le slide non utilizzate in aula, in questo modo gli studenti disporranno di materiale integrativo per approfondire

Lesson Plan

Fase	Scopo	Descrizione della fase	Strumenti e materiali	Tempo
Pre-intervento in aula	Sensibilizzare gli studenti al tema dell'autorialità e produzione consapevole in Rete	Flipped Classroom – fase preparatoria: il docente assegna agli studenti la visione di due clip: 1. Autorialità responsabile in Rete; 2. Pubblicazione responsabile in Rete.	Clip video online Eventuale ambiente per l'apprendimento in Rete, già utilizzato dalla classe	15 minuti

Lesson Plan (1 ora)

Fase	Scopo	Descrizione della fase	Strumenti e materiali	Tempo
1	Analizzare il livello di responsabilità dei prodotti pubblicati	Lavoro in plenaria: introduzione del tema con slide. Vengono analizzate alcune produzioni diffuse in Rete negli ultimi anni, facendo riferimento alla «griglia». Non è necessario rispondere a tutte le domande, è importante tracciare insieme agli studenti una breve analisi di ogni prodotto.	Slide con esempi di prodotti e «Griglia di analisi di un prodotto digitale (presente all'interno delle slide)».	40 minuti
2	Definire insieme una prima check-list di valutazione dei prodotti	Debriefing intermedio in plenaria: sulla base delle note emerse costruire una check-list 'ad uso immediato' (veloce da usare) che permetta di progettare consapevolmente un prodotto nuovo. La check-list viene condivisa con il resto della classe (es. in uno spazio cloud)	Documento «Approfondimenti modulo 4».	20 minuti

Lesson Plan (2 ora)

Fase	Scopo	Descrizione della fase	Strumenti e materiali	Tempo
3	Creare 4 gruppi eterogenei	Introduzione del tema con slide. Dividere l'aula in 4 sottogruppi eterogenei.	-	5 minuti
4	Creare un contenuto digitale in modo consapevole	Lavoro di gruppo: ogni gruppo crea un semplice prodotto da pubblicare online, considerando la check-list. Si chiede nello specifico di realizzare una foto con un testo («meme») per promuovere un atteggiamento positivo o un evento. Esempi di temi: un messaggio di pubblica utilità (es. usare i cestini), un contenuto studiato a scuola, perché la mia città/scuola è bella, ecc.	Documento «Approfondimenti modulo 4».	55 minuti

Lesson Plan (3 ora)

Fase	Scopo	Descrizione della fase	Strumenti e materiali	Tempo
5	Presentare i lavori realizzati	Ciascun gruppo presenta il proprio contenuto. Solo dopo aver raccolto le reazioni degli altri gruppi, spiega come ha applicato la check-list.	-	30 minuti
6	Debriefing finale	Plenaria: verifica della check-list. Dove non funziona? Verifica e integrazione con le voci ritenute adeguate per renderla più efficace. La check list finale viene riportata nel cartellone.	Cartellone.	30 minuti