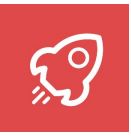




MESCOLARE CON CURA mi racconto in un mashup

Spesso gli adolescenti raccontano se stessi in brevi storie sui social, in genere mescolando contenuti senza preoccuparsi di origine e autorialità, con questa attività li si invita invece a raccontarsi con materiali cercati con cura, rispettando le licenze di utilizzo.





Competenza digitale



Comunicazione e collaborazione



Creazione di contenuti digitali



Risolvere problemi

Livello DigComp 2.2	Aspetto (dimensione 1)	Descrittore (dimensione 2)
3_Intermedio Da solo e risolvendo problemi diretti	Comunicazione e collaborazione	2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
	Creazione di contenuti digitali	3.1. Sviluppare contenuti digitali 3.2. Integrare e rielaborare contenuti digitali 3.3. Copyright e licenze
	Risolvere problemi	5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali



Secondaria di I grado



Secondaria di II grado



Setting

Aula, con strumenti personali (BYOD), laboratorio informatica.

Descrizione dell'attività

Poiché gli strumenti mobili digitali e i social hanno favorito la produzione e la condivisione in rete di contenuti creativi da parte degli adolescenti, si intende farli riflettere su queste pratiche per:

- far acquisire consapevolezza sul proprio processo di produzione creativo;
- far emergere competenze acquisite in modo informale;
- conoscere le norme che regolano la produzione e il riutilizzo di contenuti video e audio in rete.

Facendo leva sul narcisismo fisiologico che porta gli adolescenti a raccontare se stessi in brevi storie sui social, si propone un'attività creativa di produzione di contenuti digitali attraverso la quale far riflettere sulle regole di utilizzo dei materiali trovati in rete.

Destinatari

Alunni delle classi secondarie
di primo e secondo grado

Contesto

L'attività può essere proposta in diversi contesti :

- come momento del percorso di Educazione Civica Digitale
- come parte dell'attività di accoglienza (prime e terze secondarie di secondo grado)



Esempio

<https://www.youtube.com/shorts/b3v7xbIRAiM>

Anticipare

Si parte da un video stimolo di esempio, autoriale o prodotto dal docente (un esempio si trova in questa slide) e si presentano i materiali e le risorse a disposizione.

Produrre

Ai ragazzi si chiede di realizzare un prodotto narrativo/autobiografico, di breve durata, condivisibile sui social e realizzato mescolando proprie immagini (ad esempio selfie, o altre foto) con immagini prese in rete, facendo attenzione al rispetto delle licenze di uso dei materiali.





Riflettere

Condividere la produzione di tutti e riflettere sulle difficoltà incontrate nel ricercare le risorse e nel costruire il prodotto con materiali vincolati da diritti.

Approfondimento

Dopo la condivisione e la riflessione sul lavoro prodotto, il docente può lavorare sul tema del diritto di autore e sulle licenze Creative Commons.

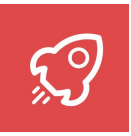
Materiali e risorse

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/il-diritto-dautore/>

<https://www.generazioniconnesse.it/file/documenti/Materiali-tematiche/Pratici%20informatici%20for%20dumies.pdf>

<https://creativecommons.org/licenses/>
Elenco di siti con immagini libere da copyright o sotto Licenza Creative Commons. (es.: Pixabay, Pexels, Gratisography, Unsplash, Kaboompics)

Elenco di siti con musiche libere da copyright o sotto Licenza Creative Common (es. : Jamendo, Freesound...)



Altre piste di lavoro

In alternativa al prodotto autobiografico si può proporre lo stesso materiale e le stesse risorse per invitare a presentare/raccontare una storia, sempre realizzata con rispetto delle licenze di uso dei materiali.





ALTRE DISCIPLINE: Filosofia e Storia dell'Arte

L'avvento del digitale ha inciso anche sul campo dell'arte, permettendo la produzione e la riproduzione di nuovi artefatti, con caratteristiche, diffusione e quotazioni interessanti da osservare.

La tecnica del mashup è molto diffusa on campo musicale ma è stata essere applicata con brillanti risultati anche alle arti visuali.

Il tema si inserisce nel percorso di Storia dell'Arte e per Filosofia, in Estetica.

Partendo dal testo di Walter Benjamin si può fare una riflessione sul tema della riproducibilità dell'opera d'arte per poi vedere come il fenomeno cambia con il digitale.

Approfondimenti possibili Secondaria Secondo Grado

Walter Benjamin, L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica

Luciano Floridi: lezione-conferenza "L'opera d'arte nell'epoca della sua manipolabilità digitale":

<https://www.youtube.com/watch?v=uB2f1ubWKg8&t=121s>

DIMENSIONE DELLA RELAZIONE, DELL'INTERAZIONE e DELLA SOCIALIZZAZIONE

Obiettivo	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
Recuperare esperienze, fatti, documenti del proprio vissuto	b1442 Recupero ed elaborazione della memoria	Capacità di reperire, selezionare e condividere ricordi	<ul style="list-style-type: none"> • Anticipare la ricerca di materiali (foto, video, ricordi,..) a casa, con l'aiuto della famiglia • Peer tutoring: organizzare il materiale per attinenza insieme ai compagni di classe. • Sollecitare lo/la studente/ssa nell'acquisire consapevolezza dei ricordi degli altri compagni
Elaborazione dell'esperienza a partire dall'uso di programmi di progettazione grafica per la realizzazione di prodotti multimediali	b1301 Motivazione b1520 appropriatezza delle emozioni	Elaborare e realizzare un artefatto a partire dal proprio vissuto	<ul style="list-style-type: none"> • Con l'aiuto dei compagni e del docente di sostegno si mettono insieme i ricordi, si sintetizzano eventi, chiedendo all'alunno/a di aggiungere considerazioni personali • Utilizzando i canali sensoriali e motori privilegiati dallo/a studente/ssa per interagire con gli strumenti multimediali: registrare la propria voce, tagliare video/foto per montarli, ecc...