



## CULTURA E CREATIVITÀ DIGITALE

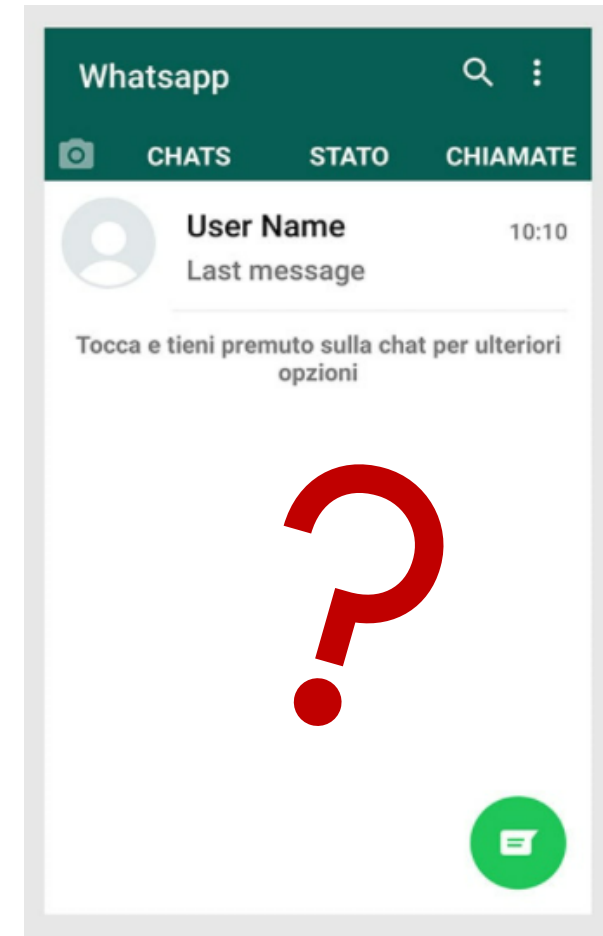
*Stare in Rete è anche un atto culturale*

Discipline coinvolte

LETTERE/DISCIPLINE UMANISTICHE/LINGUA STRANIERA/EDUCAZIONE CIVICA

E' importante dare agli studenti gli strumenti per comunicare ed esprimersi in maniera creativa, superando la "dittatura dello script". Diventa centrale la costruzione di narrazioni transmediali e crossmediali, tra testo, immagini, audio e video, utilizzando podcast, webcast, radio digitali, applicativi mobili, blog collettivi, app per costruire testi collaborativi, videomapping, videomaking e fotografia. Si tratta di insegnare ad esprimersi con i nuovi alfabeti della contemporaneità.

## WHATSAPP: COME LO VORREI



Livelli in DigComp	Complessità dei compiti	Autonomia	Dominio Cognitivo
4- Intermedio	Compiti e problemi ben definiti e non sistematici	Indipendente e in base alle mie necessità	Comprensione



Area di Competenza (dimensione 1)	Competenze (dimensione 2)
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali
5. Risolvere i problemi	5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche



## CULTURA E CREATIVITÀ DIGITALE

*Stare in Rete è anche un atto culturale*

Discipline coinvolte

LETTERE/DISCIPLINE UMANISTICHE/LINGUA STRANIERA/EDUCAZIONE CIVICA

### Descrizione attività

La classe viene coinvolta nell'ideazione di nuove funzionalità presenti nel sistema di messaggistica istantanea "WhatsApp" da proporre all'azienda, attraverso un percorso partecipato.

**Setting:** in aula

### Anticipare

Agli studenti viene richiesto di riflettere sulle funzioni di WhatsApp, seguendo uno schema: chat, stato, chiamate, fotocamera.

A ciascuno, individualmente, viene chiesto di individuare almeno tre modifiche o aggiunte per arricchire il panorama d'uso anche in relazione a usabilità, rispetto dell'altro e utilità.

### Produrre

Si divide la classe in sottogruppi, chiedendo ai ragazzi di confrontarsi sul lavoro prodotto. Verrà quindi chiesto a ciascun gruppo di presentare le proposte, come se fossero davanti al committente, preparando una presentazione adeguata. Al termine gli uditori daranno un giudizio alle proposte condivise (utilizzando alcuni indicatori: usabilità, rispetto dell'altro, fattibilità, creatività e utilità), con un voto da 1 a 10.

### Eventuali attività aggiuntive

- Chiedere agli studenti di trasformare le proposte in un video-spot o info-prodotto, da condividere con i compagni.
- Provare ad ragionare sulle incomprensioni dell'uso asincrono della chat su WhatsApp partendo da una Tesi in «Linguistica generale»  
[https://prezi.com/\\_gxy9n6k1skc/?token=3710a9f62cbe6cc38da61651da43624793a15ad3a826a572500aab142eea4272](https://prezi.com/_gxy9n6k1skc/?token=3710a9f62cbe6cc38da61651da43624793a15ad3a826a572500aab142eea4272)



## CULTURA E CREATIVITÀ DIGITALE

*Stare in Rete è anche un atto culturale*

Discipline coinvolte

LETTERE/DISCIPLINE UMANISTICHE/LINGUA STRANIERA/EDUCAZIONE CIVICA

### Riflettere

Alla fine del lavoro, dopo aver concluso la presentazione delle proposte e la valutazione da parte di ciascuno, l'insegnante aiuta la classe a riflettere sul modo in cui i ragazzi usano WhatsApp e sugli aspetti che impediscono/facilitano un utilizzo efficace e rispettoso dei dispositivi anche in chiave collaborativa.

Le proposte che hanno ottenuto i voti più alti verranno premiate e condivise nell'ambito delle attività di scuola.

