



## CULTURA E CREATIVITÀ DIGITALE

Stare in Rete è anche un atto culturale

Discipline coinvolte

Italiano, Educazione civica, Tecnologia

Partendo dai concetti di interattività, multimedialità e multimodalità, è 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, fra 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.

Come posso fare?

### Privacy online



Livelli in DigCom 2.1	Complessità dei compiti	Autonomia	Dominio Cognitivo
3-Intermedio	Compiti ben definiti e sistematici, problemi diretti	In autonomia	Comprensione



PRIMARIA



SECONDARIA I GRADO

Area di Competenza (dimensione1)	Competenze (dimensione 2)
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con le tecnologie digitali
4. Sicurezza	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy 4.3 Proteggere la salute e il benessere



### Descrizione attività

Riflettere sulle azioni che si compiono online e sulle conseguenze della condivisione di contenuti privati e personali.

### Setting

L'attività può svolgersi in classe organizzandosi banchi e sedie in modo da creare piccoli gruppi di lavoro

### Anticipare

L'insegnante con l'ausilio di un proiettore/LIM illustra alla classe il video disponibile e a seguire stimola la riflessione ponendo le seguenti domande:

1. Cosa abbiamo appena visto nel video?
2. quali sono i consigli utili?

### Materiali e Risorse

**Lim/proiettore**

**cancelleria**

**computer**

**tablet**



### Produrre

La classe viene divisa in piccoli gruppi (3-4 unità), ad ogni gruppo viene consegnata una situazione stimolo a scelta tra quelle suggerite. Si chiede ad ogni gruppo di creare una piccola storia sotto forma di fumetto, ogni storia potrà contenere:

- un ambiente digitale (un social, un videogame, un gruppo di messaggistica, una classe in modalità DAD...)
- una simulazione di iscrizione/partecipazione all'ambiente digitale
- i consigli utili discussi nella fase precedente

Ogni gruppo inventa liberamente la storia partendo dallo stimolo ricevuto e valuta quali sono i consigli utili da inserire.

### Situazioni Stimolo

- Dire come mi chiamo mentre gioco online con qualcuno che non conosco
- Condividere la scuola che frequento
- Condividere sui social la foto di un amico
- Pubblicare il mio numero di telefono su un social



### Riflettere

L'insegnante utilizzando il proiettore mostra i fumetti realizzati da ciascun gruppo e chiede agli alunni di raccontare ai compagni la storia inventata.

### Autovalutazione

Viene chiesto ad ogni partecipante di indicare quanto è piaciuta loro l'attività e quindi di motivare la scelta. In questo modo l'insegnante riceverà un feedback dai bambini che risulterà utile per migliorare l'attività. Il grado di apprezzamento può essere espresso dai bambini in diverso modo, ad esempio utilizzando le braccia, le emoji, le gradazioni di colore. Ciò che è fondamentale è concordare con loro la modalità.



### Suggerimenti

Per la realizzazione dei fumetti è possibile utilizzare applicativi gratuiti come questi

<http://writecomics.com/>

<https://www.makebeliefscomix.com/>

<https://www.pixton.com>

<https://www.bitmoji.com/>

App

<https://www.letmetalk.info/it>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.bahraniapps.comicstripcreator>

### Altre Proposte

In assenza dei dispositivi digitale la stessa attività può essere svolta lasciando libertà agli alunni di disegnare la propria storia. L'insegnante potrà poi fotografare il prodotto realizzato e condividerlo usando il proiettore