



Titolo SCHOOLKIT

“MOVIO: un CMS per realizzare mostre digitali”

Indicazione del soggetto autore: **Istituto centrale per il catalogo unico delle biblioteche italiane (ICCU)**

IMPORTANTE

- La menzione espressa di marchi o soggetti privati commerciali sono da evitare, utilizzando al loro posto dei riferimenti astratti e generici. Se è inevitabile menzionare la soluzione specifica, fornite almeno altre due soluzioni di prodotto o di soggetto alternative.
- Inserite diversi esempi, riferimenti e link per documentare la validità dell'attività e del processo che proponete.
- Descrivete attività di cui avete avuto conoscenza diretta e, se possibile, fornite la documentazione della vostra esperienza.
- Scrivete con uno stile semplice e diretto, usando il tempo presente e la seconda persona.
- **Diritto d'autore e responsabilità:** Gli Schoolkit sono rilasciati secondo i termini della licenza [CC-BY 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/). Il MIUR pubblica gli Schoolkit a seguito di adeguate valutazioni di opportunità e accuratezza dei contenuti. Agli autori degli Schoolkit è riconosciuto il diritto di paternità, ed è attribuita la responsabilità relativa alla correttezza, completezza e qualità delle informazioni che sono state inviate.

SEZIONE 1: INTRODUZIONE

Titolo dello Schoolkit. *Date un nome chiaro e breve al vostro Schoolkit, allineato ai temi del curriculum di Educazione Civica digitale. (massimo 140 caratteri)*

MOVIO: un kit per realizzare mostre digitali e digital storytelling

Destinatari. *A chi può essere diretto lo Schoolkit? Specificate i soggetti che possono essere maggiormente interessati ai vostri Schoolkit. Es: Docenti, DS, personale amministrativo (DSGA, Personale ATA, etc), Studenti, Genitori, etc.*

Studenti e insegnanti

Ordine e grado di scuola in cui è applicabile.

Es: scuola primaria, scuola secondaria di primo, di secondo grado, tipologia di istituto.

Le scuole di ogni ordine e grado

Contenuto e descrizione (massimo 150 parole)

Fornite una definizione chiara e diretta dell'attività che condividete, il risultato finale delle istruzioni, eventuali riferimenti pedagogici o scientifici.

MOVIO è una piattaforma multifunzionale che consente di creare mostre e percorsi narrativi multimediali. E' un software basato su tecnologie di tipo opensource facilmente integrabili con piattaforme esistenti e rispetta le normative di accessibilità. Consente ai curatori di curare mostre digitali native o estensioni di mostre reali oppure approfondimenti tematici attraverso schede tematiche, gallerie multimediali, slide show, mappe geografiche interattive, immagini annotabili, timelines, etc. E' uno strumento di facile uso studiato per curatori di istituzioni culturali (musei, archivi, biblioteche e scuole).

Reti e relazioni (max 30 parole).

Descrizione di collaborazioni con soggetti esterni che possono essere coinvolti nello svolgimento di questa attività, in quali modo e per quali scopi.

MOVIO può essere utilizzato direttamente dalla scuola con un proprio progetto o per esempio, in progetti di alternanza scuola lavoro, con musei, archivi o biblioteche locali.

SEZIONE 2 - COME PROCEDERE

Descrizione operativa, per passi e tappe, dell'attività proposta, con istruzioni progressive, chiare e realizzabili facilmente.

1. Da dove partire (massimo 50 parole).

Descrizione dei materiali, attività e configurazione degli spazi propedeutici alla realizzazione dell'esperienza didattica. Es: fogli adesivi stampabili, predisposizione per una connessione wireless, 1 dispositivo ogni tre studenti, predisposizione dei tavoli per gruppi da 4, etc.

Necessario un proprio server per l'installazione del software.
In alternativa le scuole possono firmare una convenzione con l'ICCU in base alla quale l'ICCU può ospitare le mostre digitali prodotte sul proprio server istituzionale.

2. Svolgimento dell'attività: una istruzione per ogni passo (massimo 50 parole per ogni passo).

Descrivi in passaggi separati le attività da svolgere per realizzare l'esperienza. Fornisci degli obiettivi autonomi per ogni passaggio intermedio, con punti di arrivo, tempi previsti e, possibilmente, risultati che aiutino a comprendere lo stato di avanzamento.

Progettare la mostra o narrazione digitale
Installare il software MOVIO sul server
Studiare i tutorial online
Editare i contenuti testuali e multimediali
Pubblicare la mostra

3. Risultato finale (massimo 50 parole).

Descrivi con accuratezza i risultati da raggiungere e, possibilmente, gli obiettivi di competenze

Il risultato finale sarà la produzione di una mostra digitale online. Gli alunni potranno sviluppare competenze relative a cultura e creatività digitale, digital storytelling.

SEZIONE 3. MATERIALI UTILI

Puoi allegare:

- Schede tecniche utili a progettare e realizzare l'attività.

PPT RIASSUNTIVO

Istruzioni per l'installazione

<http://www.movio.beniculturali.it/index.php?it/72/codice>

- Elenco delle attrezzature necessarie
- Documenti precompilati, schede e format utili per chi deve svolgere l'attività

SEZIONE 4. RISORSE NECESSARIE

- Impiego di tempo necessario a realizzare l'attività proposta

In base al progetto editoriale e al numero di risorse digitali da progettare/editare/pubblicare

- Risorse umane necessarie: Da uno in su
- Costi economici (eventuali): zero ad eccezione dello spazio server

SEZIONE 5. MEDIA GALLERY

Allegate, se disponibili per ogni passaggio, foto esplicative o di esempio, video-tutorial, documentazione, immagini o disegni dell'attività già svolta.

Video:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=0MGA1BDr08E

SEZIONE 6. LINK UTILI

Inserite qui link utili per approfondire aspetti dell'attività

- Riferimenti pedagogici o scientifici
- Approfondimenti che riguardano il tema
- Esempi internazionali
- Breve bibliografia

Elenco mostre realizzate con MOVIO (non solo da scuole)

<http://www.movio.beniculturali.it/index.php?it/68/mostre-realizzate>

SEZIONE 7. VALUTAZIONE

Inserite qui consigli e metodi sulla valutazione delle attività proposte nello Schoolkit.