



CULTURA E CREATIVITÀ DIGITALE

Stare in Rete è anche un atto culturale

Discipline coinvolte

LETTERE/DISCIPLINE UMANISTICHE/LINGUA STRANIERA/SCIENZE

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, 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.

PODCAST DISCONNESSI



Immagine tratta dal video "Whatsapp Down 4 min" usato come stimolo (vedi materiali)

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 (dimensione1)	Competenze (dimensione 2)
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digital
5. Risolvere i problemi	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali



CULTURA E CREATIVITÀ DIGITALE

Stare in Rete è anche un atto culturale

Discipline coinvolte

LETTERE/DISCIPLINE UMANISTICHE/LINGUA STRANIERA

Descrizione attività

L'attività è dedicata alla riflessione sulla presenza del digitale nelle vite di ciascuno, attraverso un lavoro di scrittura collaborativa e la creazione di una serie di podcast dove raccontano le vicende immaginate.

Setting

Aula e lavoro in domestico

Anticipare

Gli studenti accedono al video-stimolo e producono un commento:

- cosa ne pensate?
- quanto tempo riuscireste a stare senza cellulare/internet/videogame?
- c'è un limite o un segno oltre il quale è corretto dire che una persona fa un uso eccessivo di questi strumenti?

Produrre

L'insegnante chiede alla classe di immaginare un giorno senza tecnologie e di descrivere questa giornata: come si svolgerebbe dalla mattina alla sera? Cosa fareste e cosa non fareste? Come vivreste le vostre normali attività? Quali punti di forza e quali criticità emergono? Dove saresti in difficoltà? I testi verranno sistemati e raccontati in una serie di podcast, curati direttamente dai ragazzi, della durata di 2 minuti ciascuno (la classe deciderà il numero di puntate sulla base della quantità di materiale prodotto). Ciascun podcast deve presentare una situazione tipo e una strategia adottata dai ragazzi. In classe i ragazzi faranno l'elaborato, a casa registreranno il loro

prodotto o con il registratore
vocale del loro smartphone

o usando il tool wavve <https://wavve.co/> Il podcast va comunque caricato nella classroom

Riflettere

Dopo aver condiviso le storie trasformate in podcast, l'insegnante guida la riflessione e pone l'attenzione sulle strategie immaginate dai ragazzi e sulla necessità di creatività nella gestione dei propri consumi.

Focus sugli obiettivi

L'attività consente di offrire un'occasione di riflessione sul ruolo e sul tempo occupato dai dispositivi digitali nella vita quotidiana, facendo sperimentare concretamente l'effetto della loro assenza
Per l'insegnante questo significa raccogliere informazioni dai propri studenti sulle abitudini di utilizzo di questi dispositivi e sul livello di consapevolezza con cui gestiscono modi e tempi di utilizzo.

Materiali e Risorse

Video: Whatsapp Down 4 min (studenti delle superiori)

https://www.youtube.com/watch?v=q6ZuzG_yxM