

06 Copyright_Copione sarai tu!

Destinatari.

Insegnanti, bibliotecari, educatori. - Max 15 partecipanti.

Ordine e grado di scuola in cui è applicabile.

Scuola Primaria: classi quinte / Scuola secondaria di primo e secondo grado

Contenuto e descrizione

In continuità con le indicazioni nazionali il laboratorio introduce gli allievi ai concetti di diritto d'autore, plagio, pirateria e creatività in comune.

Durata della lezione: 90 minuti.

Durante l'incontro verranno stimolate e mobilitate risorse e competenze, cognitive, medial e documentali.

I partecipanti saranno coinvolti in **compiti di realtà**, individuali e di gruppo, finalizzati all'apprendimento dei fondamenti per il rispetto del diritto d'autore e la creazione di beni comuni digitali.

Obiettivi

Conoscere come si applicano le licenze d'uso alle proprie opere dell'ingegno e come si rispettano i diritti degli altri autori.

Metodologia

Laboratorio individuale e collettivo.

- Cos'è un'opera dell'ingegno?
- Cos'è il plagio?
- Esercizio creativo e attribuzione della paternità
- Cosa significa pubblicare?
- Quale licenza? Copyright vs Creative Commons
- Alcuni diritti riservati
- Come e dove trovare opere con licenza libera

Valutazione

Valutazione collaborativa durante lo svolgimento del laboratorio.

Risorse usate

- Slide, fotografie, PC, LIM, fogli A4, matite, adesivi

- G-Suite, Jitsi, Jamboard, Padlet, Mentimeter, Opendidattica.

MAPPATURA DELLE COMPETENZE

Curriculum per la competenza informativa

Riconoscere e applicare le norme del **diritto d'autore** (copyright/copyleft) tramite produzione, riuso e condivisione di audio, immagini, presentazioni, testi e video.
Definire il plagio.

Competenze chiave, Raccomandazione UE, 22 maggio 2018.

- Competenza digitale
- Imparare ad imparare
- Consapevolezza ed espressione culturale

Indicazione nazionali: traguardi e obiettivi specifici di apprendimento

Obiettivi specifici di apprendimento:

1. Rielaborare creativamente materiali di uso comune, immagini fotografiche, scritte, elementi iconici e visivi per produrre nuove immagini.

Azioni del PNSD.

- Azione #14 Un framework comune per le competenze digitali e l'educazione ai media degli studenti.
- Azione #15 Scenari innovativi per lo sviluppo di competenze digitali applicate.
- Azione #24 Biblioteche Scolastiche come ambienti di alfabetizzazione all'uso delle risorse informative digitali.

LEGGE 20 agosto 2019, n. 92.

Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica.

Art. 5 Educazione alla cittadinanza digitale

1. A. analisi, confronto e valutazione della credibilità e dell'affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali;
2. B. interazione attraverso varie tecnologie digitali e individuazione dei mezzi e delle forme di comunicazione digitali appropriati per un determinato contesto;
3. C. informazione e partecipazione al dibattito pubblico attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati; ricerca delle opportunità di crescita personale e di cittadinanza partecipativa attraverso adeguate tecnologie digitali;
4. D. conoscenza delle norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali

Bibliografia di riferimento

- Simone Aliprandi, Fare open access : La libera diffusione del sapere scientifico nell'era digitale, Ledizioni, 2017, ISBN 978-88-6705-601-9.
- Simone Aliprandi, Pillole di diritto per creativi e musicisti : 100 e più risposte su copyright, licenze, marchi e SIAE, Milano, Ledizioni, 2014, ISBN 9788867052288.
- Simone Aliprandi, Creative Commons: manuale operativo : una guida pratica e un'introduzione teorica al modello CC, Milano, Ledizioni, 2013, ISBN 978-88-6705-134-2.