

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020 / 2021
SCHEDA PROGETTO

Area di interesse (barrare una sola casella)

<input type="checkbox"/> ambiente e sviluppo sostenibile	<input type="checkbox"/> promozione della salute
<input type="checkbox"/> intercultura	<input checked="" type="checkbox"/> legalità e cittadinanza
<input type="checkbox"/> linguaggi dell'arte e dello spettacolo	<input type="checkbox"/> pari opportunità
<input type="checkbox"/> luoghi dell'arte e della storia	<input type="checkbox"/> corpo, movimento e sport
<input type="checkbox"/> lettura e narrazione	<input type="checkbox"/> altro (specificare): _____

Tutti i campi sono obbligatori , si prega di non modificare la formattazione della pagina

Titolo	Copyright e Creative Commons: copione sarai tu!
Soggetto proponente	Biblioteca Comunale "Gianni Rodari" di Borgo S. Maria
Titolarità	<input type="checkbox"/> privata <input checked="" type="checkbox"/> pubblica, specificare ente Comune
Referente e contatti (tel e email)	Biblioteca G. Rodari 0721.387976 biblioborgo@comune.pesaro.pu.it Ninna Cabiddu 0721.387979 m.cabiddu@comune.pesaro.pu.it
Destinatari: barrare le caselle che interessano	<input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia <input checked="" type="checkbox"/> scuola primaria <input checked="" type="checkbox"/> scuola secondaria di 1° grado <input checked="" type="checkbox"/> scuola secondaria di 2° grado
Tempi e modalità di attuazione	Settembre 2020 – maggio 2021 1 incontro on line o in presenza di 90 minuti E' richiesta l'iscrizione dei bambini alla biblioteca. Gli insegnanti dovranno far compilare i moduli di iscrizione e recapitarli in biblioteca.
Breve descrizione del progetto (max 500 caratteri)	In continuità con le Indicazioni Nazionali e la LEGGE 20 agosto 2019, n. 92, il laboratorio introduce ai concetti di diritto d'autore, plagio, pirateria e creatività in comune. Verranno stimolate risorse e competenze didattiche, cognitive, mediali e documentali. I compiti di realtà , individuali e di gruppo, saranno 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.
Costi a carico dei partecipanti	Gratuito

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020 / 2021
SCHEDA PROGETTO

Scadenza iscrizione (per le scuole aderenti)	Nessuna scadenza, vengono accolte le classi fino ad esaurimento posti, da concordare con la biblioteca, fino ad esaurimento date disponibili.
Il progetto è già stato attuato nelle scuole di Pesaro? (se sì, specificare anno scolastico e scuole aderenti)	No

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020 / 2021
SCHEDA PROGETTO

SCHEDA PROGETTO DETTAGLIATA

BIBLIOTECA-BORGO SANTA MARIA
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE ELIO TONELLI PESARO



Corsi di 'INFORMATION LITERACY E EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE'

- tenuti da T. PATANO
- rivolti alle classi della scuola PRIMARIA E SECONDARIA DI 2° GRADO
- nel periodo SETTEMBRE 2020-GIUGNO 2021
- incontri di 90 MINUTI in PRESENZA o ON-LINE



Copyright e Creative Commons: copione sarai tu!

Destinatari.

Insegnanti e alunni, con il coinvolgimento di genitori, personale ata e DS

Ordine e grado di scuola in cui è applicabile.

Scuola Primaria: classi quinte / Scuola secondaria di primo grado

Contenuto e descrizione

In continuità con le Indicazioni Nazionali e la LEGGE 20 agosto 2019, n. 92, il laboratorio introduce gli allievi ai concetti di diritto d'autore, plagio, pirateria e creatività in comune.

Il laboratorio si articola in **1 lezione online multimediale di 90 minuti.**

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

Gli alunni 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.

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020 / 2021
SCHEDA PROGETTO

Formatori

Tommaso Paiano, bibliotecario

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

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020 / 2021
SCHEDA PROGETTO

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.

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020 / 2021
SCHEDA PROGETTO