

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	Come imparare a scrivere su Wikipedia e Vikidia, l'enciclopedia libera multilingue dagli 8 ai 13 anni a cui chiunque può contribuire.
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 intende fornire: <ul style="list-style-type: none"> ● strategie per l'apprendimento cooperativo su piattaforme digitali; ● tecniche di scrittura digitale; ● produzione collaborativa di un testo di stile enciclopedico su Wikipedia o Vikidia, corredato di immagini e fonti multimediali. <p>Si stimoleranno risorse e competenze didattiche, cognitive, mediali e documentali. I compiti di realtà, individuali e di gruppo, saranno finalizzati all'apprendimento dei fondamenti per la focalizzazione di: bisogni, ricerca, selezione, valutazione, applicazione dell'informazione, tramite l'uso convergente di scrittura, oralità,</p>

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020 / 2021
SCHEDA PROGETTO

	stampa, immagini e linguaggi digitali.
Costi a carico dei partecipanti	Gratuito
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. PAIANO
- 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



Come imparare a scrivere su Wikipedia e Vikidia, l'enciclopedia libera multilingue dagli 8 ai 13 anni a cui chiunque può contribuire.

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 e secondo grado

Contenuto e descrizione

In continuità con le Indicazioni Nazionali e la LEGGE 20 agosto 2019, n. 92, il laboratorio intende fornire agli allievi:

- strategie per l'apprendimento cooperativo sulle piattaforme digitali;
- tecniche di scrittura digitale;
- produzione collaborativa di un testo di stile enciclopedico su Wikipedia o su Vikidia, corredato di immagini e altre fonti multimediali.

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 la focalizzazione di: bisogni, ricerca, selezione, valutazione, applicazione dell'informazione, tramite l'uso convergente di scrittura,

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020 / 2021
SCHEDA PROGETTO

oralità, stampa, immagini e linguaggi digitali.

Formatori

Tommaso Paiano, bibliotecario

Metodologia

Il docente propone ai partecipanti un tema sul quale riflettere a partire da una parola chiave a cui segue:

- Analisi collaborativa del tema
- Mappatura dei contenuti
- Sintesi del tema
- Supporto bibliografico: il ruolo delle enciclopedie online
- Introduzione Vikidia, a Wikipedia e ai progetti fratelli
- Come registrarsi su Wikipedia e gestire il proprio profilo utente
- Introduzione all'uso della pagina delle prove

Valutazione

Valutazione collaborativa durante lo svolgimento del laboratorio.

Risorse usate

- Slide, fotografie, PC, LIM.
- G-Suite, Jitsi, Jamboard, Padlet, Mentimeter, Opendidattica.

MAPPATURA DELLE COMPETENZE

Curriculum per la competenza informativa

Analizzare i bisogni informativi.

Sintetizzare e **condividere** informazioni.

Consultare, confrontare e **citare**

Sapersi orientare correttamente tra le varie parti del testo e del paratesto e **prevederne** il contenuto.

Effettuare una **ricerca avanzata** vocale, testuale o per immagini su un motore di ricerca generalista

Effettuare una **ricerca avanzata** vocale, testuale o per immagini sul catalogo online della biblioteca

Distinguere fonti primarie, secondarie e terziarie.

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020 / 2021
SCHEDA PROGETTO

Sulla base della provenienza o del bisogno informativo del momento **valutare** accuratezza, autorevolezza, rilevanza, pertinenza, validità e variabilità di un'immagine, di un suono o di un testo di fiction e di non-fiction (divulgazione scientifica).

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

Traguardi:

1. Leggere e comprendere testi di vario tipo, continui e non continui, individuandone il senso globale e le informazioni principali, utilizzando strategie di lettura adeguate agli scopi.
2. Riflettere sui testi propri e altrui per cogliere regolarità morfosintattiche e caratteristiche del lessico.
3. Utilizzare abilità funzionali allo studio: individuare nei testi scritti informazioni utili per l'apprendimento di un argomento dato e metterle in relazione; sintetizzare, in funzione anche dell'esposizione orale; acquisire un primo nucleo di terminologia specifica.
4. Scrivere testi corretti nell'ortografia, chiari e coerenti; rielaborare testi parafrasandoli, completandoli, trasformandoli.

Obiettivi specifici di apprendimento:

1. Usare, nella lettura di vari tipi di testo, opportune strategie per analizzare il contenuto; porsi domande all'inizio e durante la lettura del testo; cogliere indizi utili a risolvere i nodi della comprensione.
2. Sfruttare le informazioni della titolazione, delle immagini e delle didascalie per farsi un'idea del testo che si intende leggere.
3. Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per farsi un'idea di un argomento, per trovare spunti a partire dai quali parlare o scrivere.
4. Ricercare informazioni in testi di diversa natura e provenienza (compresi moduli, orari, grafici, mappe, ecc.) per scopi pratici o conoscitivi, applicando tecniche di supporto alla comprensione (quali, ad esempio, sottolineare, annotare informazioni, costruire mappe e schemi, ecc.).
5. Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un'esperienza.
6. Rielaborare testi (ad esempio: parafrasare o riassumere un testo, trasformarlo, completarlo) e redigerne di nuovi, anche utilizzando programmi di

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2020 / 2021
SCHEDA PROGETTO

videoscrittura.

7. Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze scolastiche e argomenti di studio.
8. Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.
9. Produrre testi sostanzialmente corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico, lessicale, rispettando le funzioni sintattiche dei principali segni interpuntivi.
10. Utilizzare il dizionario come strumento di consultazione.
11. Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.
12. Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.

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. D. conoscenza delle norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali