



Crowddreaming – I giovani co-creano cultura digitale
Curriculum per i docenti



CDDC Crowddreaming – I giovani co-creano cultura digitale

Infokit per i policymaker

604517-PPE-1-2018-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN

Numero dell'accordo: 2018-3186

Erasmus + KA3 Social Inclusion

www.crowddreaming.eu

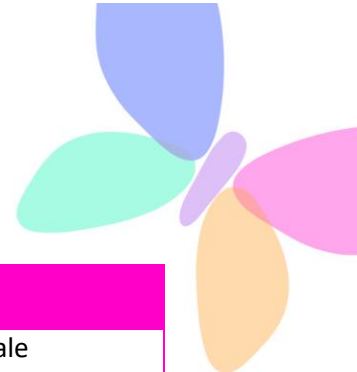
Partner:

ALL DIGITAL aisbl (Belgio), Stati Generali dell'innovazione (Italia), Hellenic Open University (Grecia), CTC Rijeka (Croazia), LIKTA (Lettonia).



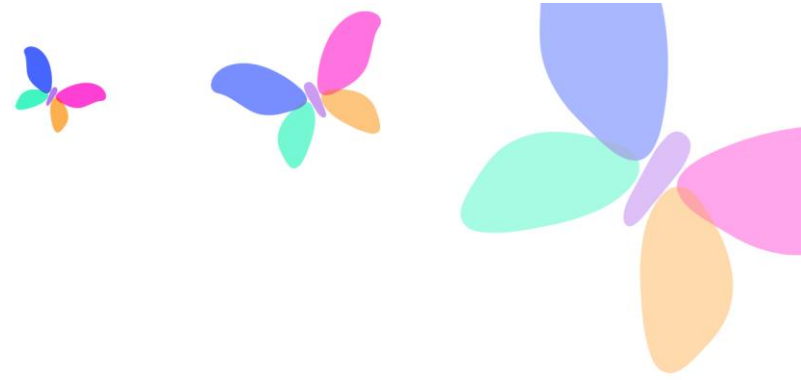
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflette solo le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Acronimo Progetto	CDDC
Titolo Progetto	CrowdDreaming – I giovani co-creano cultura digitale
Pacchetto di lavoro	WP3 “Sviluppo urriculum per i docenti”
Titolo Deliverable	Curriculum per i docenti
Livello Disseminazione	Pubblico
Versione	Finale
Data rilascio	10.07.2020.
Parole Chiave	Curriculum, Insegnanti, Crowddreaming, Learning outcome
Autore	ALL DIGITAL (legalmente registrata come Telecentre-Europe AISBL)
Progetto n°	604517-EPP-1-2018-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
Accordo n°	2018-3186
Sito web	N/A

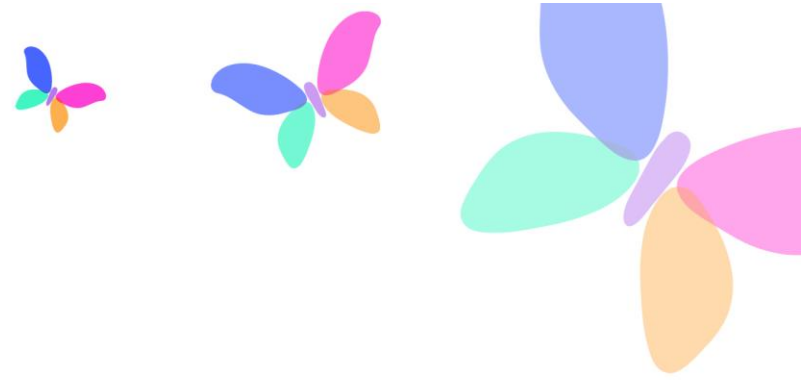




Indice

<i>Abstract</i>	5
<i>Modulo di apertura</i>	Error! Bookmark not defined.
1. <i>Il metodo l'Arte del Crowddreaming</i>	Error! Bookmark not defined.
2. <i>Sviluppo del Progetto</i>	Error! Bookmark not defined.
3. <i>Strumenti Digitali per la Creazione di Contenuti Digitali</i>	Error! Bookmark not defined.
4. <i>Storytelling Digitale</i>	10
5. <i>Patrimonio Culturale Digitale</i>	Error! Bookmark not defined.
6. <i>Alfabetizzazione Mediatica</i>	Error! Bookmark not defined.





Abstract

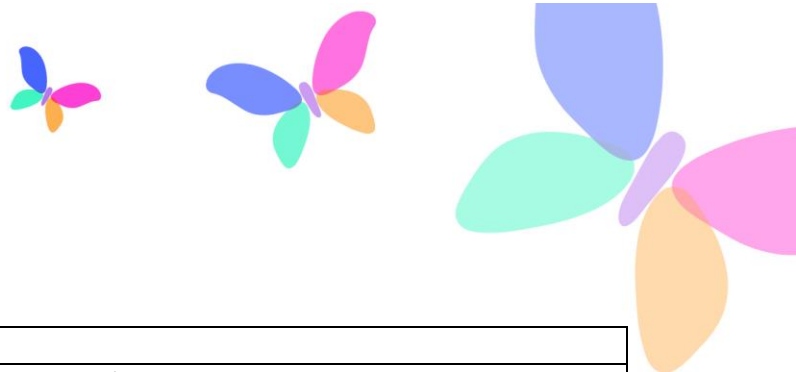
Il Curriculum per insegnanti è stato sviluppato nell'ambito del progetto "Crowddreaming: Youth co-create digital culture".

L'obiettivo del curriculum è sensibilizzare gli insegnanti sul patrimonio culturale digitale e prepararli a fornire supporto ai giovani nello sviluppo di progetti di patrimonio culturale digitale. Il programma include **6 moduli**:

- Il metodo l'Arte del Crowddreaming
- Sviluppo del progetto
- Strumenti digitali per la creazione di contenuti digitali
- Storytelling digitale
- Patrimonio culturale digitale
- Alfabetizzazione Mediatica

Il numero previsto di ore di formazione - 35 ore (26 ore di formazione + 9 ore di circoli di coaching) di formazione basata sul MOOC.

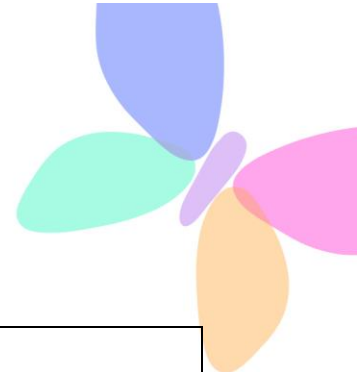
In ogni tema troverai il numero pianificato di ore di formazione, risultati di apprendimento, obiettivi di apprendimento, contenuto di apprendimento, risorse materiali, risorse complementari e tipo di valutazione.



Modulo di Apertura

Nome Modulo	Modulo di Apertura
Risultati di apprendimento	<p>(Elenco delle cose che gli insegnanti / studenti devono essere in grado di fare dopo il completamento della formazione)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere gli scopi e gli obiettivi del corso di formazione • Comprendere il contenuto del corso di formazione e come ciò contribuirà a sviluppare il patrimonio digitale • Comprendere la metodologia Crowddreaming che verrà utilizzata per le attività e la valutazione del formato di training e training • Sarà in grado di accedere e utilizzare la piattaforma per l'apprendimento online
Obiettivi formativi	<p>(Brevi istruzioni che descrivono ciò che gli studenti dovranno imparare)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obiettivi e contenuti di allenamento del crowddreaming • Metodologia dell'allenamento Crowddreaming • Utilizzo della piattaforma per formazione, test e comunicazione • Cooperazione e pianificazione delle attività del progetto
Contenuti di apprendimento (argomenti)	<ul style="list-style-type: none"> • Obiettivi e contenuti di allenamento del crowddreaming <ul style="list-style-type: none"> ○ Introduzione agli obiettivi di formazione del progetto Crowddreaming ○ Introduzione al modulo di formazione del progetto Crowddreaming • Metodologia dell'allenamento Crowddreaming • Utilizzo della piattaforma per formazione, test e comunicazione <ul style="list-style-type: none"> ○ Introduzione alla piattaforma di apprendimento online ○ Introduzione ai materiali e agli strumenti di apprendimento di Crowddreaming • Cooperazione e pianificazione delle attività del progetto
Risorse materiali	Presentazioni, manuale di formazione, sondaggio online
Risorse complementari	Sitoweb Crowddreaming: http://www.crowddreaming.eu/
Tipo di valutazione	Sondaggio di valutazione pre-corso

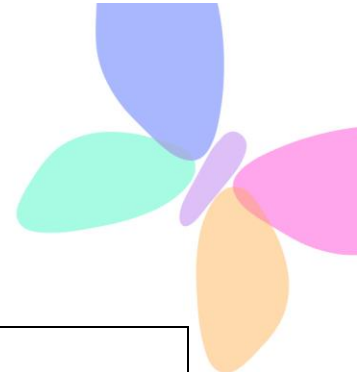




1. Il metodo l'Arte del Crowddreaming

Nome Modulo	Il Metodo Crowddreaming(10 ore)
Risultati di apprendimento	<p><i>(Elenco delle cose che gli insegnanti / studenti devono essere in grado di fare dopo il completamento della formazione)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilizzo del metodo l'Arte del Crowddreaming per gestire i processi di cambiamento a livello di comunità
Obiettivi formativi	<p><i>(Brevi istruzioni che descrivono ciò che gli insegnanti / gli studenti dovranno imparare)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Esecuzione di coaching circle (intuizione delle intenzioni)</i> • <i>Scrivere storie di cambiamento di successo (intento alla storia)</i> • <i>Gestire un processo di cambiamento (storia da proiettare)</i>
Contenuti di apprendimento (argomenti)	<ul style="list-style-type: none"> • Il bisogno dell'Arte del Crowddreaming <ul style="list-style-type: none"> ○ Gestione del cambiamento nella società post-analitica ○ Teoria U 101 ○ World Building 101 ○ Dalla teoria U all'arte del Crowddreaming • Introduzione generale all'arte del Crowddreaming <ul style="list-style-type: none"> ○ Il concetto ○ Fasi principali • Dall'intuizione all'intento <ul style="list-style-type: none"> ○ Usare i coaching circle per definire un futuro desiderabile • Dall'intento alla storia <ul style="list-style-type: none"> ○ Elementi di teoria drammatica ○ Sceneggiatura 101 ○ Utilizzo delle tecniche di World Building per immaginare un StoryWorld coerente ○ Software Storyplanning • Dalla storia al progetto <ul style="list-style-type: none"> ○ Produzione drammatica come quadro concettuale per la gestione del cambiamento ○ Produzione teatrale 101 • Applicazione dell'Arte del Crowddreaming a Europa Square <ul style="list-style-type: none"> ○ Come sceneggiare una scena digitale per Europa Square ○ Come scrivere un progetto di cambiamento di successo per Europa Square
Risorse materiali	<ul style="list-style-type: none"> • Materiale di formazione sulla piattaforma • Diapositive per insegnanti • Esempi e compiti pratici
Risorse complementari	Ci saranno ulteriori risorse di lettura online disponibili ed esempi esistenti.
Tipo di valutazione	Assegnazione del progetto (Scripting di un progetto di cambiamento riuscito con i tuoi studenti per Europa Square)

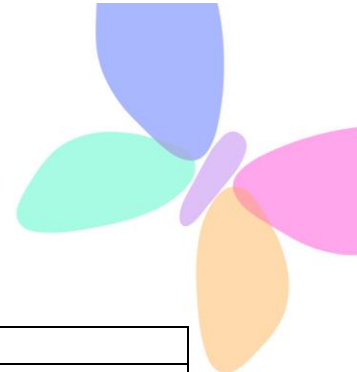




2. Sviluppo del Progetto

Nome Modulo	Sviluppo del Progetto / Metodo di Progetto (idea, planning, implementazione, feedback, cooperazione) (8 ore)
Risultati di apprendimento	<p><i>(Elenco delle cose che gli insegnanti / studenti devono essere in grado di fare dopo il completamento della formazione)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere lo sviluppo del progetto / la metodologia del progetto e come ciò contribuirà a sviluppare il patrimonio digitale • Comprendere l'importanza della partnership, dell'organizzazione personale e della gestione del team • Saranno in grado di applicare il metodo per formare l'idea • Saranno in grado di applicare il metodo per pianificare le attività • Saranno in grado di applicare il metodo per l'implementazione • Saranno in grado di accedere e utilizzare la piattaforma per OER
Obiettivi formativi	<p><i>(Brevi istruzioni che descrivono ciò che gli insegnanti / gli studenti dovranno imparare)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Fasi di pianificazione e attuazione del progetto • Analizzare la situazione o il problema, trarre conclusioni e progettare la soluzione utilizzando la metodologia di brainstorming
Contenuti di apprendimento (argomenti)	<ul style="list-style-type: none"> • Fasi di pianificazione e attuazione del progetto • Introduzione allo sviluppo del progetto / metodologia del progetto • Introduzione all'organizzazione personale e agli strumenti di gestione del team • Analisi della situazione o del problema, trarre conclusioni e progettare la soluzione usando il brainstorming e la metodologia della mappa mentale • Introduzione alla formazione del metodo dell'idea, metodo delle attività di pianificazione, metodo di implementazione
Risorse materiali	Presentazioni, Manuale di formazione, Computer
Risorse complementari	Sitoweb Crowddreaming: http://www.crowddreaming.eu/
Tipo di valutazione	Sondaggio di valutazione pre-corso

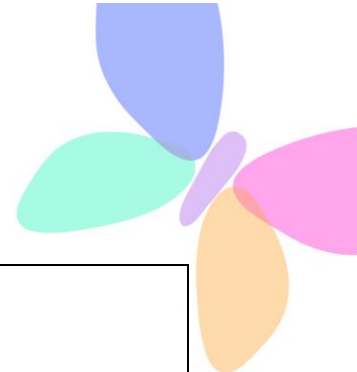




3. Strumenti Digitali per la Creazione di Contenuti Digitali

Nome Modulo	Strumenti per la creazione di progetti digitali (9 ore)
Risultati di apprendimento	<p><i>(Elenco delle cose che gli insegnanti / studenti devono essere in grado di fare dopo il completamento della formazione)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Creare contenuti del patrimonio digitale in diversi formati • Avere competenze di base per modificare, perfezionare, migliorare e integrare le informazioni e i contenuti esistenti in diversi formati • Per pubblicare, archiviare e condividere contenuti digitali
Obiettivi formativi	<p><i>(Brevi istruzioni che descrivono ciò che gli insegnanti / gli studenti dovranno imparare)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Creazione contenuti del patrimonio digitale in diversi formati • Avere competenze di base per modificare, perfezionare, migliorare e integrare le informazioni e i contenuti esistenti in diversi formati • Per pubblicare, archiviare e condividere contenuti digitali • Creazione e modifica di contenuti di foto e video semplici (jpg, gif, mp4, mp3, ecc.) • Sviluppo di infografiche, brochure, riviste • Creazione di realtà aumentata in diversi strumenti • Introduzione a principi e strumenti per lo sviluppo di applicazioni mobili e pagine Web • Pubblicazione, archiviazione e condivisione di contenuti digitali in Europa Square
Contenuti di apprendimento (argomenti)	<ul style="list-style-type: none"> • Tendenze nei contenuti digitali per il periodo 2019-2020 • Creazione e modifica di semplici contenuti di foto e video <ul style="list-style-type: none"> ○ Creazione e modifica di foto digitali <ul style="list-style-type: none"> ▪ Attività di modifica più comuni: inquadratura, acquisizione, presentazioni, aggiunta di testo, ecc. ▪ Hosting di fotografie ○ Strumenti per la ripresa e l'editing di video ○ Hosting di contenuti video • Sviluppo di grafica 2D e 3D, infografica, brochure, riviste ... <ul style="list-style-type: none"> ○ Strumenti di sviluppo della grafica 2D e 3D ○ Infografica, strumenti di sviluppo brochure • Creazione di realtà aumentata in diversi strumenti <ul style="list-style-type: none"> ○ Strumenti di sviluppo della realtà aumentata • Introduzione a principi e strumenti per lo sviluppo di applicazioni mobili e pagine Web <ul style="list-style-type: none"> ○ Sezioni principali della pagina Web ○ Creazione e registrazione di un nome di dominio ○ La scelta di piattaforme online gratuite per lo sviluppo di pagine Web • Pubblicazione, archiviazione e condivisione di contenuti digitali in Europa Square • Piattaforma Europa Square per la pubblicazione di progetti sul patrimonio digitale • Diritti di proprietà intellettuale <ul style="list-style-type: none"> ○ Copyright e licenze Creative Commons per l'utilizzo, la modifica e la condivisione di contenuti digitali



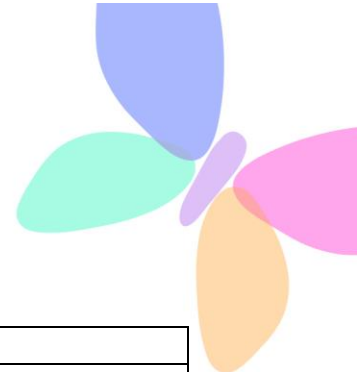


	<ul style="list-style-type: none"> ○ Database gratuiti di foto digitali e altri contenuti digitali
Risorse materiali	<ul style="list-style-type: none"> ● Materiale didattico su piattaforma ● Diapositive per insegnanti ● Esempi e compiti pratici
Risorse complementari	Ci saranno ulteriori risorse di lettura online disponibili ed esempi esistenti.
Tipo di valutazione	Sondaggio di valutazione

4. Storytelling Digitale

Nome Modulo	Storytelling Digitale (3 ore)
Risultati di apprendimento	<p><i>(Elenco delle cose che gli insegnanti / studenti devono essere in grado di fare dopo il completamento della formazione)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sfruttare la tecnica del digital storytelling in classe come strumento per promuovere e preservare il patrimonio culturale
Obiettivi formativi	<p><i>(Brevi istruzioni che descrivono ciò che gli insegnanti / gli studenti dovranno imparare)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Che cos'è il digital storytelling e come può essere sfruttato in contesti educativi formali o non formali ● Come creare uno storyboard per raccontare la tua storia ● Come raccogliere materiale multimediale rilevante per la tua storia digitale ● Come identificare le modalità di licenza e selezionare materiale gratuito sul Web ● Come utilizzare vari strumenti e software multimediali per produrre la tua storia digitale
Contenuti di apprendimento (argomenti)	<ul style="list-style-type: none"> ● Introduzione alle basi del digital storytelling ● Processo di digital storytelling in ambito educativo ● Creazione di uno storyboard ● Creative Commons, immagini e copyright ● Raccolta di materiali per storie digitali ● Registrare la tua narrazione ● Produzione e rilascio della tua storia digitale
Risorse materiali	Articoli, video, libri disponibili online
Risorse complementari	<p>StoryCenter è un'organizzazione negli Stati Uniti sul Digital Storytelling che supporta individui e organizzazioni nell'uso dello storytelling e dei media partecipativi per la riflessione, l'educazione e il cambiamento sociale.</p> <p>Sito Web: https://www.storycenter.org/</p>
Tipo di valutazione	Quiz di autovalutazione con domande a scelta multipla

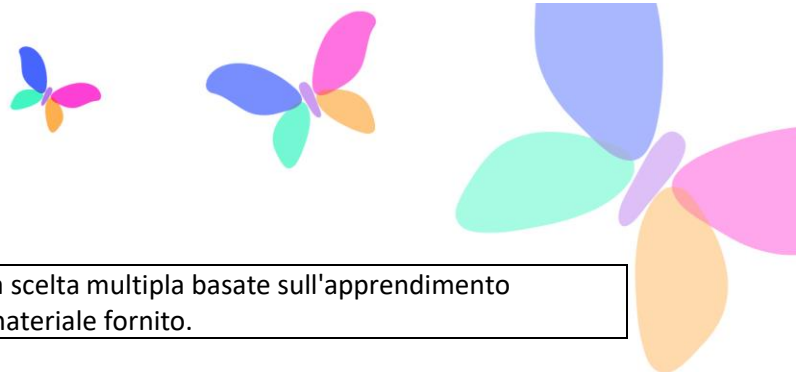




5. Patrimonio Culturale Digitale

Nome Modulo	Patrimonio Culturale Digitale (3 ore)
Risultati di apprendimento	<p><i>(Elenco delle cose che gli insegnanti / studenti devono essere in grado di fare dopo il completamento della formazione)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentare due esempi di media digitali creativi • Descrivere due diversi tipi di nuove tecnologie applicate nella cultura • Conoscere la differenza tra patrimonio culturale materiale e immateriale • Conoscere una piattaforma per progetti culturali nella comunità scolastica • Elencare 2 database di oggetti e collezioni culturali digitalizzati in tutto il mondo • Selezionare una convenzione sul patrimonio culturale digitale
Obiettivi formativi	<p><i>(Brevi istruzioni che descrivono ciò che gli insegnanti / gli studenti dovranno imparare)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Selezionare strumenti e tecnologie digitali che possono essere utilizzati per creare ben definiti; conoscenza e processi e prodotti innovativi ben definiti • Selezionare le attività per introdurre il patrimonio culturale nella classe • Differenziare strumenti e tecnologie digitali che possono essere utilizzati per creare conoscenza e innovare processi e prodotti • Comprendere il significato del patrimonio culturale digitale • Ulteriori informazioni sui principi e le convenzioni verso il patrimonio culturale digitale (tangibile e intangibile) • Acquisire conoscenze sull'uso e l'applicabilità della piattaforma eTwinning • Ulteriori informazioni sull'applicazione della realtà virtuale nella cultura • Ulteriori informazioni sull'applicazione della realtà aumentata nella cultura
Contenuti di apprendimento (argomenti)	<ul style="list-style-type: none"> • Strumenti e tecnologie digitali per creare conoscenza e prodotti innovativi • Significato e principi del patrimonio culturale digitale • Innovare processi e prodotti • Abilità di pensiero creativo • L'innovazione • Progetti scolastici nella cultura • eTwinning: l'utilizzo e l'applicabilità della piattaforma eTwinning • Realtà virtuale e sua applicazione nella cultura • Realtà aumentata nella cultura • Organizzazioni culturali e nuove tecnologie
Risorse materiali	Documenti, articoli, video, libri disponibili online
Risorse complementari	<p>Collegamenti ad organizzazioni internazionali come UNESCO Protecting Our Heritage and Fostering Creativity:</p> <p>https://en.unesco.org/themes/protecting-our-heritage-and-fostering-creativity</p>





Tipo di valutazione	Valutazione con domande a scelta multipla basate sull'apprendimento conseguito tramite OER e materiale fornito.
----------------------------	---

6. Alfabetizzazione Mediatica

Nome Modulo	Alfabetizzazione Mediatica (2 ore)
Risultati di apprendimento	<p><i>(Elenco delle cose che gli insegnanti / studenti devono essere in grado di fare dopo il completamento della formazione)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificare i principali risultati / elementi di apprendimento dell'alfabetizzazione mediatica • Comprendere l'alfabetizzazione mediatica, la sua importanza e rilevanza nella vita di studenti e insegnanti di oggi • • Esplora i ruoli dei media e di altri fornitori di informazioni come biblioteche e archivi • Esplorare questi ruoli in una varietà di media e testi informativi • Comprendere e descrivere le funzioni dei fornitori di media in quanto si riferiscono all'accesso alle informazioni e alla conoscenza, all'espressione di sé e alla partecipazione ai processi democratici e identificare le condizioni necessarie ai media per svolgere tali funzioni • Comprendere e descrivere i concetti chiave utilizzati dai media • Comprendere come la conoscenza di questi concetti aiuterà gli utenti / cittadini a interagire criticamente con i media
Obiettivi formativi	<p><i>(Brevi istruzioni che descrivono ciò che gli insegnanti / gli studenti dovranno imparare)</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Definizione di "informazioni" e "media" • Esplorare l'importanza dei media e di altri fornitori di informazioni • Descrivere i principali risultati dell'apprendimento dell'alfabetizzazione mediatica • Funzioni dei media e di altri fornitori di informazioni come biblioteche e archivi • Cosa dovrebbero aspettarsi i cittadini dai media e da altri fornitori di informazioni come biblioteche e archivi • L'alfabetizzazione mediatica e la sua importanza per la democrazia e il buon governo • Libertà di espressione, indipendenza editoriale dei media, pluralità e diversità nei fornitori di media • Come i media comunicano il significato • Il problema della rappresentazione: come i media presentano informazioni, persone, culture, immagini, luoghi, ecc. • Il ruolo degli utenti, dei cittadini e del pubblico • Coinvolgere i media attraverso la produzione di contenuti generati dagli utenti
Contenuti di apprendimento (argomenti)	<ul style="list-style-type: none"> • Alfabetizzazione mediatica <ul style="list-style-type: none"> ○ Definizione ○ Concetti chiave • Media e informazioni • L'importanza dell'alfabetizzazione mediatica



	<ul style="list-style-type: none"> • Il ruolo dei media e di altri fornitori di informazioni nella società democratica • Le funzioni dei fornitori di media e le condizioni necessarie per svolgere queste funzioni • Creazione di contenuti visivi per i media • Alfabetizzazione mediatica e partecipazione civica • Libertà di espressione, pluralità e diversità dei contenuti nei fornitori di media • Interazione con i media • Il ruolo degli utenti, dei cittadini e del pubblico
Risorse materiali	Presentazioni, manuale di formazione, sondaggio online.
Risorse complementari	Documenti, articoli, video, libri disponibili online.
Tipo di valutazione	Valutazione con domande a scelta multipla basate sull'apprendimento conseguito tramite OER e materiale fornito.

