

Crowddreaming – I giovani co-creano cultura digitale

Kit di Formazione





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

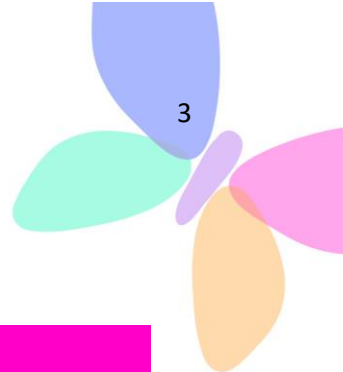
www.crowddreaming.eu

Partner:

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



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 di curriculum per insegnanti”
Titolo Deliverable	Kit di formazione per tutor, insegnanti e altri educatori
Livello Disseminazione	Pubblico
Versione	Finale
Data rilascio	4.02.2020.
Parole Chiave	Training, Toolkit, Insegnanti, Crowddreaming
Autore	ALL DIGITAL (legally registered as Telecentre-Europe AISBL)
Progetto n°	604517-EPP-1-2018-BE-EPPKA3-IPI-SOC-IN
Accordo n°	2018-3186
Sito web	https://www.crowddreaming.eu/





Abstract

Questo toolkit di formazione su Crowddreaming è appositamente progettato per tutor, insegnanti e altri educatori coinvolti nel progetto.

Lo scopo di questo toolkit di formazione è di aiutare i tutor formati nella metodologia Crowddreaming, che può includere insegnanti e altri educatori. Questi tutor sono quelli che diventeranno ambasciatori nelle loro aree locali / nazionali promuovendo la metodologia Crowddreaming e parteciperanno alla divulgazione del patrimonio culturale digitale sostenendo i seminari che portano alla creazione di Europa Square.

Il toolkit di formazione fornirà una panoramica del progetto Crowddreaming ed è progettato per aiutare tutor, insegnanti e altri educatori a creare un'iniziativa di formazione di successo. Contiene un piano di formazione, linee guida, risorse didattiche aperte (strumenti gratuiti, campioni e modelli) e risultati di apprendimento da utilizzare lungo il percorso, fornisce la guida e le risorse giuste per gli insegnanti.





Indice

Abstract	4
A proposito del Progetto Crowddreaming	Error! Bookmark not defined.
L'Arte del Crowddreaming.....	6
<i>Quadro pedagogico per la metodologia di addestramento</i>	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<i>Requisiti funzionali MOOC</i>	12
<i>Requisiti non-funzionali MOOC</i>	12
Lineeguida per Piano d'Azione	14
Lineeguida per Coaching Circles	15
Lineeguida per Europa Square Challenge.....	15
Linee guida per i Modelli di Ruolo e le interviste	16
Corso modulare per i contenuti degli insegnanti	Error! Bookmark not defined.
Modulo di apertura	Error! Bookmark not defined.
1. Il Metodo l'Arte del Crowddreaming.....	22
2. Sviluppo Progetto	Error! Bookmark not defined.
3. Strumenti per la creazione di progetti digitali.....	30
4. Digital Storytelling	37
5. Patrimonio Culturale Digitale	Error! Bookmark not defined.
6. Alfabetizzazione Mediatica.....	52
Conclusioni	56
Appendice	57
Guida allo Sviluppo del Piano di Azione	Error! Bookmark not defined.
Lineeguida Case-Giver	Error! Bookmark not defined.





A proposito del progetto Crowddreaming

"Crowddreaming" è un progetto di inclusione sociale Erasmus + KA3 basato sulla migliore pratica con lo stesso nome. La migliore pratica del crowddreaming è iniziata come un concorso cooperativo per le scuole italiane, promosso dal partner italiano Stati Generali dell'Innovazione (SGI) e dalla Digital Cultural Heritage, Arts and Humanities School (DigCultHer) e che ha raggiunto la sua quinta edizione nel 2019. Crowddreaming mira a sensibilizzare in merito alla sfida di trasmettere un patrimonio culturale puramente digitale. Affronta questa sfida stimolando l'adozione di nuovi paradigmi di pensiero necessari per operare nella dimensione digitale della realtà. La metodologia Crowddreaming si basa su un principio di apprendimento collaborativo e basato sul contenuto, in cui ogni edizione sfida i partecipanti a contribuire alla costruzione di un monumento digitale, ponendoli nella sfida generazionale per la trasmissione di contenuti culturali digitali. I giovani sono stati coinvolti nel concorso e nel progetto Crowddreaming attraverso un'esperienza di apprendimento basata sui contenuti durante la quale verrà chiesto loro di produrre scene e materiali digitali per la creazione di un monumento digitale.

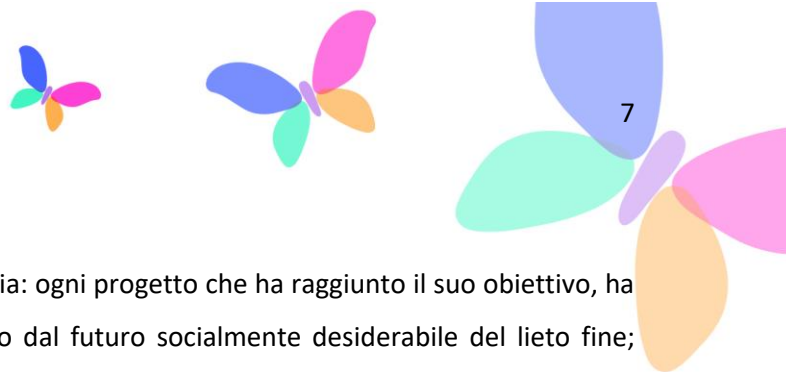
L'Arte del Crowddreaming

L'Arte del Crowddreaming si basa sulla convinzione che una mente intelligente si manifesta attraverso la sua capacità di sognare. Questo è vero anche nell'era digitale. L'Arte del Crowddreaming è la disciplina che forma l'intelligenza connettiva a un sogno lucido di un futuro desiderabile e realizzabile.

Il processo di Crowddreaming si svolge in quattro fasi:

- 1. La fase di approfondimento:** questa fase prende vita solitamente come **visione** individuale del Primo Sognatore.
- 2. La fase dell'intento:** diventa un chiaro **intento** attraverso l'interazione con i circoli sociali di First Dreamer.
- 3. La fase di sviluppo della storia:** diventa quindi una **storia** avvincente su un futuro desiderabile che è in grado di catturare l'immaginazione di una folla abbastanza grande da farlo accadere.
- 4. La fase del progetto:** infine, si evolve in un **progetto** di innovazione ben strutturato che può trasformare in realtà il sogno condiviso.

Queste fasi seguono le tre transizioni fondamentali nel processo di crowddreaming: dall'intuizione all'intenzione, dall'intenzione alla storia avvincente e dalla storia avvincente a un progetto di innovazione responsabile.



Il punto di partenza è un'affermazione abbastanza ovvia: ogni progetto che ha raggiunto il suo obiettivo, ha una storia di successo da raccontare. Andare indietro dal futuro socialmente desiderabile del lieto fine; innovatori, ricercatori e attori sociali co-creano la trama con tutti i suoi personaggi, relazioni, luoghi, oggetti di scena (risorse), eventi, sottotrame che dovevano essere lì per raggiungere il lieto fine.

La teoria drammatica e la conoscenza della gestione della produzione cinematografica forniscono strumenti altamente professionali per sviluppare una storia dall'intuizione originale alla sua messa in scena finale nel mondo reale, come necessario per il processo Crowddreaming. Pertanto, il processo di crowddreaming farà affidamento su questi strumenti nella sua metodologia. Questi strumenti non solo obbligano a identificare tutte le risorse umane, finanziarie, materiali e temporali, ma obbligano a esplorare anche la dimensione emotiva, etica e umana, che viene trascurata da approcci puramente analitici e razionali alla gestione dei progetti. The Art of Crowddreaming riguarda la produzione di interazioni sociali reali come se fossero scene di un film.

Crowddreaming mira a potenziare gli insegnanti con abilità e conoscenze su come insegnare il patrimonio culturale nelle scuole con la sua metodologia e progressi su questo incoraggiando una consapevolezza degli insegnanti e dei giovani sulla sfida epocale su cui sono chiamati. Saranno i primi a tramandare un patrimonio culturale puramente digitale, incoraggiando la consapevolezza di come la digitalizzazione stia sfidando il modo in cui tradizionalmente abbiamo pensato alla cultura.





Quadro pedagogico per la metodologia di addestramento

Sia l'Arte del Crowddreaming che Europa Square Challenge si ispirano al costruttivismo come filosofia educativa. Il costruttivismo nell'educazione ha radici nell'epistemologia. Lo studente ha una conoscenza ed esperienze precedenti, che è spesso determinata dal loro ambiente sociale e culturale. L'apprendimento è quindi fatto dalla "costruzione" delle conoscenze degli studenti sulla base delle loro esperienze.

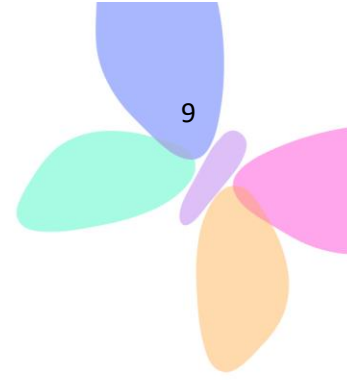
L'"esperienza" nel nostro caso è l'"Europa Square Challenge". Il suo processo ricorsivo è modellato sulla "U" della Teoria U ". Ogni iterazione consente a ogni partecipante (tutor, insegnanti, facilitatori, manager ...) di imparare qualcosa di nuovo. Ogni partecipante apprende una lezione diversa a causa del suo diverso background. Si prevede che aggiungerà le sue nuove conoscenze al pool comune, in modo da migliorare e arricchire la prossima iterazione del processo.

Le principali esigenze di formazione:

- Imparare a usare le tecnologie digitali per interessare e coinvolgere attivamente gli studenti nello studio della storia e del patrimonio culturale, anche attraverso tecniche di gamification.
- Scoprire nuove idee, nuove fonti di ispirazione e nuovi metodi per implementare progetti digitali il settore dei beni culturali. Molti esempi sono emersi durante i circoli di coaching e possono essere utilizzati per generare OER.
- Tenersi aggiornati sulle nuove opportunità offerte dalle tecnologie digitali per il patrimonio culturale settore.
- Essere in grado di identificare tecnologie "just in time" e risorse digitali che sono semplici da usare nel loro progetti.
- Acquisire conoscenze di base sulle tecnologie di realtà aumentata e virtuale per essere in grado di guidare le scelte degli studenti
- Sviluppare le competenze trasversali necessarie per accompagnare e non guidare gli student.
- Chiarire e condividere all'inizio cosa si intende per "valori europei comuni".

Beneficiari: insegnanti di scuola secondaria che partecipano all'Europa Square Challenge.

Vantaggi: gli insegnanti riempiono le lacune di conoscenza su 6 argomenti/moduli che devono padroneggiare per svolgere le tre attività principali richieste dalla partecipazione all'Europa Square Challenge.



Le tre attività principali sono:

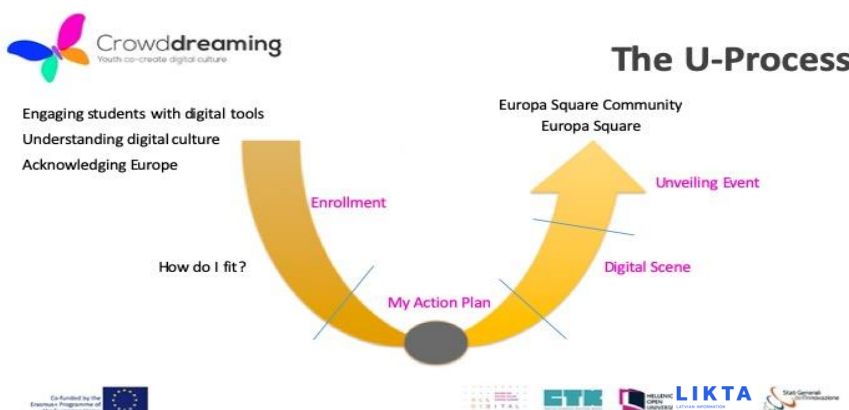
- pianificare le attività degli studenti usando il metodo "The Art of Crowddreaming";
- assistere gli studenti nella creazione di un'esperienza narrativa digitale in realtà aumentata, che sarà esposta in "Piazza Europa";
- organizzare e gestire un evento di presentazione finale di Europa Square presso il vostro istituto.

I 6 moduli sono:

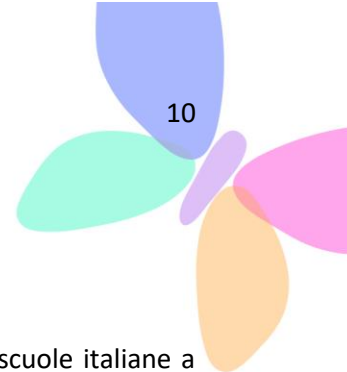
1. L'arte del metodo Crowddreaming
2. Sviluppo del progetto
3. Strumenti digitali per la creazione di contenuti digitali
4. Storytelling digitale
5. Patrimonio culturale digitale
6. Media Literacy

Informazioni su Europa Square Challenge

Europa Square Challenge è un processo di gestione del cambiamento progettato come un processo a U secondo la teoria U. Gli insegnanti affrontano la sfida di aiutare la prima ondata di generazioni digitali a sviluppare e salvaguardare la propria cultura digitale. La partecipazione all'Europa Square Challenge stimola gli insegnanti a comprendere le implicazioni della sfida culturale del "monumento digitale", a prendere coscienza del ruolo che vogliono svolgere in tale sfida, a pianificare un corso di azione e a sviluppare una soluzione prototipo. È un tipico processo a U come descritto nella figura seguente:



La fase di pianificazione richiede di solito un po' di addestramento.



Perché il mix con MOOC, circoli di coaching e piano d'azione?

L'Europa Square Challenge migliora il concorso "Crowddreaming / Piazza Europa" per le scuole italiane a livello europeo. Nella buona pratica originale, la pianificazione collaborativa consisteva in un processo di scambio continuo di informazioni tramite il forum MOOC tra gli insegnanti che hanno partecipato al concorso e i tutor, ma sempre più anche tra gli insegnanti stessi. Ulteriori informazioni sui circoli di coaching e sul piano d'azione sono disponibili nel capitolo "Requisiti non funzionali Moolc".

I partecipanti hanno presentato domande su obiettivi, requisiti, problemi tecnici, a cui i tutor hanno risposto pubblicamente, indicando utili risorse educative e alimentando lo scambio di idee tra gli insegnanti. Tale sistema ha funzionato in modo molto efficace ed è stato la chiave del successo dell'iniziativa, ma presenta diversi limiti, quando si pensa a una diffusione dell'iniziativa a livello europeo:

- utilizzarlo per più di una dozzina di partecipanti è costoso in termini di risorse umane (tutor) da impiegare;
- le risposte dipendono molto dalle capacità dei tutor e ciò rende molto difficile garantire coerenza e qualità uniforme;
- la natura "just-in-time" della conversazione in chat garantisce la pertinenza delle risposte, ma rende difficile la raccolta delle conoscenze generate a fini di riutilizzo;
- le conversazioni in chat tendono ad essere caotiche e confondere i partecipanti quando si scambiano troppi messaggi. Il comfort nell'uso dei vari mezzi di conversazione scritta via Internet (chat, forum, e-mail, ecc ...) dipende in gran parte dal profilo psicologico dell'utente e non esiste uno strumento ideale per tutti. Tuttavia, i sistemi di messaggistica istantanea hanno limitazioni intrinseche all'aumentare del numero di partecipanti;
- la natura completamente non strutturata delle conversazioni aumenta il numero di problemi di pianificazione che i tutor devono gestire e presenta un elevato rischio di eccessiva complessità all'aumentare del numero di partecipanti.

Per risolvere o mitigare questi problemi, il progetto CDDC propone le seguenti soluzioni:

- una raccolta espandibile di OER per creare un sistema curato di contenuti utili per la preparazione del piano d'azione;
- un modello per l'editing guidato di un piano d'azione strutturato, basato sul metodo l'Arte del Crowddreaming. La guida allo sviluppo del piano d'azione è inclusa nell'allegato;
- un programma del coaching circle per organizzare attività di peer review tra insegnanti. Una linea guida per il caso è inclusa nell'allegato;



- un cMOOC in parallelo allo sviluppo del piano d'azione da parte degli insegnanti per ridurre il carico di lavoro dei tutor, un processo di supporto per l'elaborazione del piano d'azione, ispirato alla logica dei cMOOC e facilitato da una piattaforma dedicata.

Gli elementi di cui sopra cooperano per offrire un'esperienza di formazione efficace agli insegnanti come segue:

- Il cMOOC consente agli insegnanti di colmare lacune di conoscenza su sei argomenti chiave: il metodo dell'Arte del Crowddreaming, lo sviluppo di progetti, strumenti per creare progetti digitali, narrazione digitale, patrimonio culturale digitale e alfabetizzazione mediatica.
- Il cMOOC contiene e struttura il repository OER espandibile.
- Lo sviluppo del piano d'azione è organizzato come una sequenza di incarichi di progetto di cMOOC. La sequenza di moduli di cMOOC è mappata sugli argomenti trattati nelle sezioni del piano d'azione. Ogni modulo contiene oggetti di apprendimento utili per comprendere come riempire una o più sezioni del piano d'azione.
- Alla fine di ogni pietra miliare del piano d'azione viene organizzato un circolo di coaching che consente agli insegnanti di rivedere il proprio lavoro con un approccio sistemico.



Timeline

Settimana	Modulo MOOC	Sezione Piano di Azione	Coaching Circle
1-2	Crowddreaming	1. Dall'intuizione all'intento 2. Dall'Intento alla Storia	
3-4	Sviluppo del Progetto	3. Dalla Storia al Progetto 4. Diagramma di Gantt	I - Pianificazione
5-6	Strumenti Digitali	5. Impostazione Metaverse Studio	II – Esperienza AR
7-8	Digital Storytelling	6. Delinazione Storia Ringraziamento	III - Storia
9-10	Patrimonio Culturale Digitale	7. Pianificazione Evento Inaugurazione	
11-12	Media Literacy	8. Promozione Evento Inaugurazione	IV- Evento



Le sfide aperte che l'organizzazione incaricata di gestire un'edizione di Europa Square Challenge sono:

- trovare il giusto equilibrio tra l'ampia diversità delle esigenze di apprendimento degli insegnanti partecipanti e le risorse estremamente limitate in termini di tempo e sforzi che possono investire nello sviluppo di attività extracurricolari come l'ESC;
- minimizzare le costose attività di tutoraggio, liberando il più possibile tutor dagli sforzi di tutoraggio per consentire loro di concentrarsi sulle attività critiche di costruzione della comunità.

Vincoli di tempo

Lo sforzo deve essere contenuto e diluito sia perché i partecipanti hanno lavori e famiglie di cui occuparsi, sia perché si aggiunge alle attività per la Sfida, che includono anche i circoli di coaching.

Come conseguenza dei vincoli di cui sopra (una classe molto specifica di partecipanti, esigenze molto focalizzate e sforzi molto limitati) l'obiettivo del MOOC non può essere quello di rendere il partecipante competente sui 6 argomenti / temi in generale (impossibile con così poco tempo / sforzo), ma per consentire loro di eseguire i compiti richiesti dalla Sfida.

Requisiti funzionali MOOC

I requisiti funzionali MOOC sono:

- fornire oggetti di apprendimento multimediale (6 moduli);
- garantire un facile accesso agli OER (come materiale aggiuntivo) nelle raccolte tematiche per consentire una comprensione immediata della presenza o dell'assenza di materiali utili a risolvere il problema per il quale viene consultata la raccolta. Questi requisiti includono un'efficace funzione di ricerca;
- consentire una facile espansione e aggiornamento dei contenuti da parte dei curatori / raccolta di contenuti da parte degli insegnanti (in modo da trasformare l'XMOOC iniziale in un cMOOC alla fine del progetto);
- servizi di gestione della comunità;
- un sistema di gestione a scelta multipla (crea, modifica, elimina, mostra);
- sistema di compilazione moduli con gestione sessioni di editing;
- reattività;
- gestione dei ruoli (amministratore, editore, tutor, tirocinante);

- in grado di modificare il contenuto e l'elenco degli utenti (un rappresentante di ciascun paese partner nella propria sezione linguistica nazionale del MOOC);
- programma del ciclo di cattura.

Requisiti non-funzionali MOOC

La tabella seguente mostra la connessione tra i moduli MOOC e le esigenze educative per ciascuna delle fasi principali di Europa Square Challenge

Modulo	Pianificazione	Co-Creazione	Evento
Il Metodo l'Arte del Crowddreaming	x		
Sviluppo del progetto	x		
Strumenti digitali per la creazione di contenuti digitali		x	
Storytelling digitale		x	
Patrimonio culturale digitale		x	x
Media Literacy			x

Descrizione:

- Pianificazione - per **pianificare** le attività degli studenti utilizzando il metodo "L'Arte del Crowddreaming".
- Co-Creazione - per aiutare gli studenti a **creare** un'esperienza narrativa digitale in realtà aumentata, che sarà esposta in "Europa Square".
- Evento - per organizzare e gestire un **evento** di presentazione finale di Europa Square.

I requisiti non funzionali MOOC sono:

- Il MOOC funziona in parallelo con le attività di pianificazione degli insegnanti.
- La valutazione dell'apprendimento avviene attraverso:
 1. Quiz (alla fine di ciascun modulo);
 2. Assegnazioni di progetti (alla fine di ciascun modulo; compilazione di una sezione del piano d'azione);
 3. Revisione tra pari (un circolo di coaching per ogni pietra miliare delle attività di pianificazione. Ci sono 4 pietre miliari)

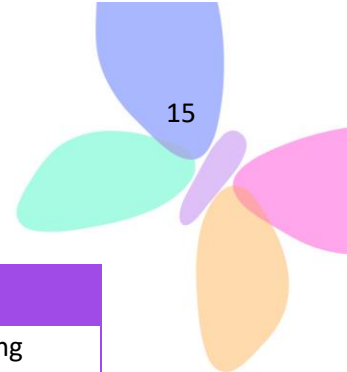
- A tutti coloro che completano con successo il MOOC, verrà concesso un accesso illimitato alla piattaforma per la durata del progetto (pertanto, la piattaforma può fungere anche da archivio per OER e piano d'azione).
- Il principale risultato del MOOC sarà la preparazione da parte di ciascun insegnante di un piano d'azione, che utilizzerà successivamente durante il pilotaggio; questo risultato è di fondamentale importanza perché senza di esso l'insegnante non può pilotare con i suoi studenti.
- Ogni modulo conterrà:
 - o Una serie di risultati di apprendimento;
 - o Un video animato introduttivo;
 - o Materiale per studio (OER), che è stato selezionato dai partner nelle loro lingue nazionali, in base ai risultati di apprendimento;
 - o Un test MCQ alla fine per valutare le conoscenze e le abilità acquisite dagli insegnanti partecipanti;
 - o Un piccolo progetto che porterà al completamento della parte del piano d'azione che corrisponde agli argomenti insegnati durante questa settimana.
- Verranno inseriti quattro giri di coaching circle in punti specifici del MOOC (ad es. Dopo la fine di alcuni moduli);
- Il supporto per tutoraggio deve essere fornito in tutto il MOOC, in particolare per quanto riguarda il completamento del piano d'azione e l'attuazione dei circoli di coaching;
- Un altro risultato del pilotaggio sarà la raccolta di materiale da parte dei tirocinanti che potrebbero essere inclusi nel MOOC, trasformandolo in un cMOOC da un xMOOC.

Linee guida per il piano d'azione

Le sezioni del piano d'azione (Appendice - Guida allo sviluppo del piano d'azione) devono essere completate entro 12 settimane, secondo un calendario prestabilito. Durante il periodo dedicato alla compilazione di ogni sezione o gruppo di sezioni, gli insegnanti possono accedere al modulo corrispondente del MOOC e dei suoi OER, consultare i tutor per ricevere consigli e informazioni e scambiare idee con i colleghi.

Alla fine di ogni fase della compilazione di una nuova sezione del piano d'azione, gli insegnanti partecipano a un circolo di coaching. L'obiettivo è che entro la fine della fase di pianificazione collaborativa tutti gli insegnanti abbiano l'opportunità di agire come assegnatari e di ottenere una revisione tra pari del proprio lavoro.

Il piano d'azione è strutturato nelle seguenti sezioni:



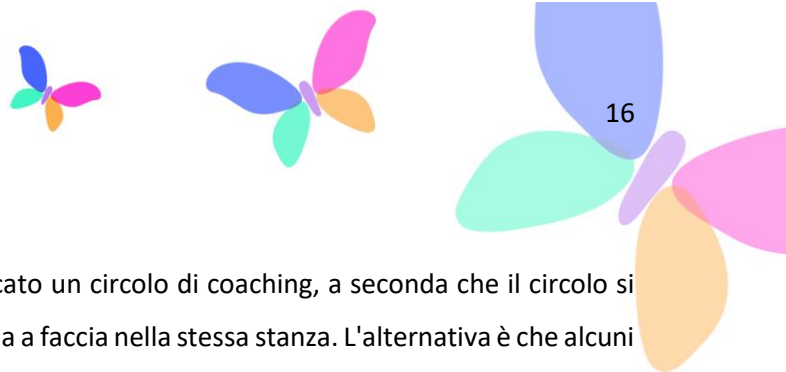
Nr	Sezione	Modulo
1	Dall'Intuizione all'intento	Il Metodo L'Arte del Crowddreaming
2	Dall'Intento alla Storia	Il Metodo L'Arte del Crowddreaming
3	Dalla Storia al Progetto	Il Metodo L'Arte del Crowddreaming
4	Il Diagramma di Gantt	Sviluppo del progetto
5	Installazione di Metaverse Studio	Strumenti digitali per la creazione di contenuti digitali
6	Delineare una storia del Ringraziamento	Storytelling digitale
7	Pianificazione dell'Evento Inaugurale	Storytelling digitale
8	Promuovere l'Evento di Inaugurazione	Media Literacy

Lineeguida per Coaching Circles

I circoli di coaching sono un efficace strumento di revisione tra pari. Danno una struttura alla revisione informale a flusso libero avvenuta sulla chat di Telegram durante le prime edizioni del Crowddreaming Contest. Le sessioni di peer coaching di 90 minuti consentono all'operatore del caso di verificare incoerenze nel suo piano d'azione e di ricevere preziose informazioni dai colleghi, che possono quindi essere utilizzate per arricchirlo. Inoltre, tenere circoli di coaching secondo un calendario predefinito, garantirà che ciascun insegnante trarrà beneficio da una revisione del proprio lavoro.

È un compito complesso da gestire. Al fine di mitigare i rischi di drop-off e ritardi, è necessario adottare le seguenti misure:

1. Il primo circolo di coaching si terrà durante la 5[°] settimana della fase di pianificazione collaborativa, dopo che gli insegnanti hanno sviluppato la pianificazione generale delle loro attività. Gli altri tre circoli di coaching seguiranno alla fine di traguardi concettuali facilmente identificabili: creare l'ambiente per sviluppare l'esperienza della realtà aumentata, delineare la storia da sviluppare con gli studenti e pianificare l'evento finale.
2. Durante le prime 5 settimane i tutor devono facilitare la composizione di gruppi di 4 insegnanti ciascuno, che eseguiranno insieme un ciclo di 4 circoli di coaching. Questo facilita la gestione dei programmi e garantirà che ogni insegnante fungerà da donatore di casi una volta.
3. Si suggerisce vivamente che ciascun tutor si assuma la responsabilità di 1 o 2 cerchi. Il tutor organizzerà il programma, si assicurerà che tutti gli insegnanti partecipino, archiverà il caso nell'archivio / repository dedicato e prenderà parte a ciascuna sessione di coaching, fungendo da cronometrista e facendo uno



screenshot o una foto per dimostrare che il si è verificato un circolo di coaching, a seconda che il circolo si svolga utilizzando un sistema di videoconferenza o faccia a faccia nella stessa stanza. L'alternativa è che alcuni insegnanti emergeranno spontaneamente come leader e attireranno gruppi di colleghi, occupandosi di organizzare tutto.

Linee guida per Europa Square Challenge

L'Europa Square Challenge è una competizione educativa tra scuole europee, i cui obiettivi sono:

Diffondere la consapevolezza della natura profondamente transculturale dell'Europa contemporanea;

1. Migliorare la comprensione del concetto di patrimonio culturale digitale;
2. Sperimentare processi basati su tecnologie digitali per ottenere un maggiore coinvolgimento degli studenti nello studio della cultura;
3. Promuovere un approccio sistemico e collaborativo nel processo di apprendimento e sviluppo culturale.

L'Europa Square Challenge da elevare a livello europeo è organizzata in quattro fasi:

Partecipare alla sfida e prepararsi per essa;

Pianificazione collaborativa delle attività degli studenti;

1. Supervisionare i contributi dei gruppi di studenti al lavoro collettivo;
2. Organizzazione e gestione di un evento di presentazione finale.

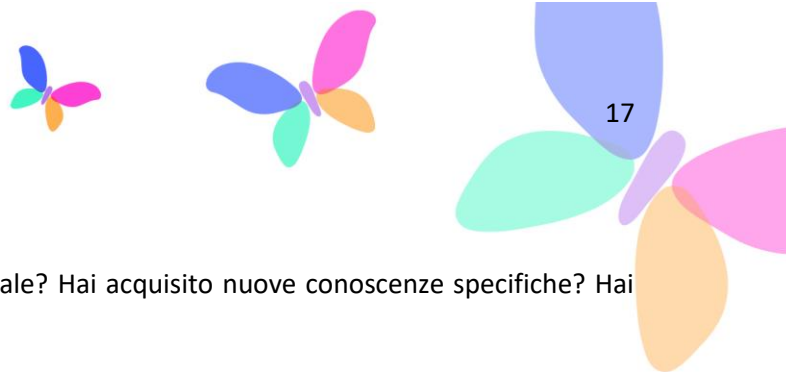
Linee guida per i Modelli di Ruolo e le interviste

Le seguenti domande devono essere poste agli insegnanti e agli studenti partecipanti selezionati al fine di raccogliere informazioni utili sull'impatto educativo di Europa Square Challenge.

I suggerimenti su come strutturare le risposte non sono in alcun modo restrittivi per l'intervistato. Vogliono solo dare un esempio del tipo di informazioni di cui il progetto ha bisogno. Qualsiasi altro tipo di feedback è altrettanto interessante per i project manager.

Le prime cinque domande sono le stesse per insegnanti e studenti. È chiaro che alcuni dei suggerimenti saranno meno significativi per l'una o l'altra categoria.

1. Quali nuove conoscenze hai acquisito sul patrimonio culturale digitale?



Suggerimenti: sapevi già di cosa si trattava? Bene? Male? Hai acquisito nuove conoscenze specifiche? Hai capito meglio il suo impatto e / o la natura?

2. Cosa hai imparato di nuovo nelle competenze digitali?

Suggerimenti: è stato il primo impatto con la realtà aumentata? Hai scoperto un modo in cui non sapevi valorizzare il tuo smartphone? Hai acquisito conoscenze pratiche o hai visto il potenziale guardando gli altri?

3. È stato aggiunto qualcosa alla conoscenza e alla comprensione del valore della transculturalità?

Suggerimenti: hai mai pensato al significato e al valore della transculturalità prima? La partecipazione a questo progetto ha cambiato la tua percezione in qualche modo? Puoi dire ora cosa si intende per "transculturalità"?

4. L'esperienza con Crowddreaming ti ha fatto riflettere sul significato e sul valore dell'essere europei?

Suggerimenti: hai mai pensato a quanti elementi della cultura italiana derivano da altre culture europee? Puoi darmi un esempio e spiegare perché ti ha impressionato? Ti ha incuriosito e pensi di voler approfondire l'argomento? Pensi che sia importante ragionare su questi temi oggi?

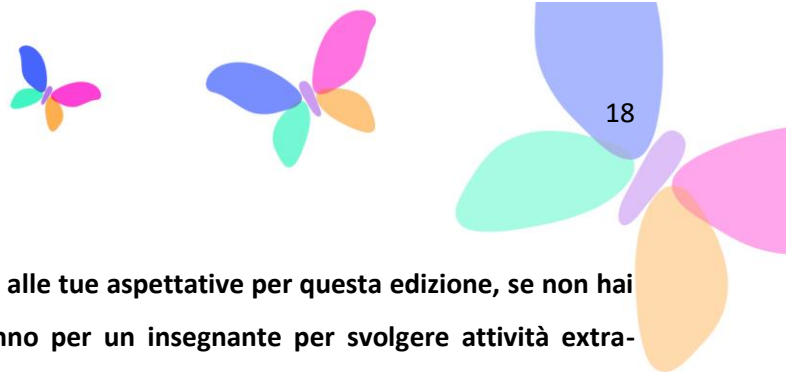
5. Come valuteresti questa esperienza?

Suggerimenti: cosa ha funzionato bene? Cosa può essere migliorato? Dove hai trovato le maggiori difficoltà?

6. (Solo per insegnanti) Quali sono le conoscenze e le abilità che ritieni debbano essere sviluppate da un insegnante per affrontare adeguatamente il percorso del progetto "Crowddreaming"?

7. In base alla tua esperienza in precedenti edizioni o alle tue aspettative per questa edizione, se non hai già partecipato, quali sono i mesi più adatti dell'anno per un insegnante per co-progettare attività extra-curricolari impegnative come Crowddreaming/Piazza Europa? Per co-pianificazione intendiamo l'intero percorso che parte dalla ricezione di una proposta, continua con la sua valutazione, continua con il suo adattamento alle esigenze specifiche della tua istituzione e termina con la decisione ufficiale di partecipare efficacemente. Puoi indicare più di un mese.

8. In base alla tua esperienza in precedenti edizioni o alle tue aspettative per questa edizione, se non hai già partecipato, quali sono i mesi più adatti dell'anno per un insegnante per partecipare ad attività di formazione online formali o informali come quelle fornite da Crowddreaming / Piazza Europa? Il carico di lavoro previsto dalle attività di formazione Crowddreaming / Piazza Europa è in media 3 ore per 12 settimane. Puoi indicare più di un mese.

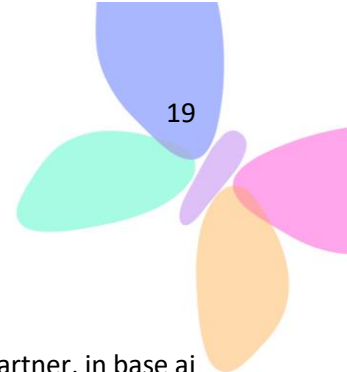


9. In base alla tua esperienza in precedenti edizioni o alle tue aspettative per questa edizione, se non hai già partecipato, quali sono i mesi più adatti dell'anno per un insegnante per svolgere attività extra-curricolari con bambini come quelli previsti da Crowddreaming / Piazza Europa? Crowddreaming / Piazza Europa non impone rigidi vincoli agli insegnanti su come i loro studenti sono coinvolti. Pertanto, è difficile quantificare un impegno "tipico". Gli insegnanti che hanno già partecipato sono invitati a rispondere in base al loro approccio personale. Gli altri possono rispondere sulla base delle seguenti ipotesi:

1. 2-3 incontri con gli studenti per identificare il motivo del ringraziamento e svilupparlo;
2. il tempo necessario agli studenti per realizzare autonomamente un breve video (massimo 3 minuti) o una pagina Web approfondita. Puoi indicare più di un mese.

10. In base alla tua esperienza quale delle seguenti tre affermazioni è preferibile?






1. L'adozione di un modello competitivo con un vincitore e un premio finale ha un grande valore educativo perché motiva gli studenti a investire energia nel progetto e li prepara alla realtà di "Homo homini lupus" nel mondo del lavoro e nella vita adulta.
2. L'adozione di un modello co-competitivo come nei distretti del Made in Italy, in cui viene proclamato un vincitore, ma solo se viene raggiunto un obiettivo minimo comune che richiede il contributo di tutti i partecipanti, ha un grande valore educativo, perché stimola gli studenti a investire energie nel progetto, ma allo stesso tempo li aiuta a capire che il successo nella vita dipende anche dal fatto di far parte di un ecosistema.
3. L'adozione di un modello puramente collaborativo, in cui il premio consiste nella gratificazione per aver contribuito al raggiungimento di un obiettivo individualmente irraggiungibile, ha un grande valore educativo perché aumenta la consapevolezza degli studenti sul valore della socialità.



Corso modulare per i contenuti degli insegnanti

Di seguito è riportato l'elenco dei materiali per lo studio (OER), che è stato selezionato dai partner, in base ai risultati di apprendimento.

I simboli utilizzati nelle tabelle di riepilogo delle risorse di apprendimento

	PDF file stampabile
	Video
	MOOC Piattaforma educative online
	ONLINE e-book, pagina web
	File Audio

Modulo di apertura

Argomenti trattati:

- Obiettivi e contenuti di allenamento del crowddreaming
 - Introduzione agli obiettivi di formazione del progetto Crowddreaming
 - Introduzione al progetto Crowddreaming 6 moduli di formazione
- Metodologia dell'allenamento Crowddreaming
- Utilizzo della piattaforma per formazione, test e comunicazione
 - Introduzione alla piattaforma di apprendimento online
 - Introduzione ai materiali e agli strumenti di apprendimento di Crowddreaming
- Cooperazione e pianificazione delle attività del Progetto

Risultati di apprendimento:

- Comprendere gli scopi e gli obiettivi del corso di formazione
- Comprendere la metodologia Crowddreaming che verrà utilizzata per le attività e la valutazione del formato di training e training




- Comprendere il contenuto del corso di formazione e come ciò contribuirà a sviluppare il patrimonio digitale
- Capacità accedere e utilizzare la piattaforma per l'apprendimento online

Obiettivi formativi:

- 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

Introduzione:

Benvenuti al progetto Crowddreaming – I giovani co-creano Cultura Digitale, in collaborazione con Digital Culture. Entro la fine di ottobre 2020, gli insegnanti prepareranno un semplice piano d'azione per le loro attività con i loro studenti. Per farlo, seguiranno il metodo dell'Arte del Crowddreaming. E poi svilupperanno una scena di ringraziamento con i loro studenti per il monumento digitale di Europa Square. Infine, gli insegnanti organizzeranno un evento di inaugurazione di Europa Square nella loro scuola. Questa collezione di OER è stata progettata per accompagnare gli insegnanti nella stesura del loro piano d'azione per le prossime 12 settimane. Sarà utile anche come riferimento successivo, quando dovranno creare la scena digitale con i loro studenti. Cinque moduli forniscono materiale di riferimento curato per coprire tutti gli argomenti chiave di cui potrebbero aver bisogno per padroneggiare per scrivere il loro piano. Cioè: l'arte del crowddreaming, l'alfabetizzazione mediatica e gli strumenti digitali per la creazione di contenuti digitali, il patrimonio culturale digitale, lo storytelling digitale e lo sviluppo di progetti. Quindi gli insegnanti dovrebbero sviluppare o perfezionare una sezione del loro piano d'azione. Se mancano alcune conoscenze necessarie per sviluppare il loro piano, possono scegliere uno o più OER con l'aiuto del tutor per colmare il divario. Alla fine di ogni modulo gli insegnanti parteciperanno a un circolo di coaching per rivedere i colleghi di lavoro. Ognuno di loro dovrebbe fungere da responsabile del caso per un coaching circle.

Titolo	Autore(i)/ fonte	Obiettivi formativi/ Tema	Data pubblicazione	Tipologia	Link	Pagina, paragrafo, capitolo, tempo ecc.	Descrizione dell'oggetto di apprendimento	Risultati di apprendimento (LOut)
Traguardi e obiettivi del corso di formazione	Associazione Stati Generali dell'Innovazione -SGI	Traguardi e obiettivi del corso di formazione	2019		http://bit.ly/371zxcw	3 minuti	Questo breve video consentirà allo studente di comprendere gli obiettivi e l'obiettivo del corso di formazione. Spiegherà inoltre come utilizzare la collezione OER per imparare a fornire una scena digitale per Europa Square.	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.



1. Il Metodo l'Arte del Crowddreaming

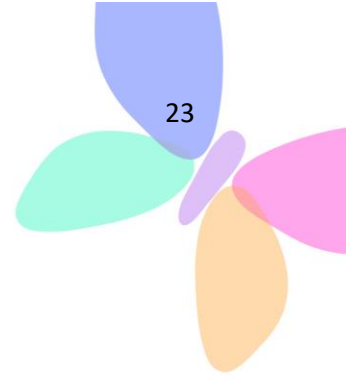
Argomenti trattati:

- Il bisogno dell'Arte del Crowddreaming
 - 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
 - Il concetto
 - Fasi principali
- Dall'Intuizione all' Intento
 - Usare i circoli di coaching per definire un futuro desiderabile
- Dall'intento alla storia
 - Elementi di teoria drammatica
 - Sceneggiatura 101
 - Utilizzo delle tecniche di World Building per immaginare un StoryWorld coerente
 - Software Storyplanning
- Dalla storia al progetto
 - La produzione drammatica come quadro concettuale per la gestione del cambiamento
 - Produzione drammatica 101

Risultati di apprendimento:

- Imparare come usare il metodo Art of Crowddreaming per gestire i processi di cambiamento a livello di comunità





Obiettivi formativi:




- Esecuzione di circoli di coaching (intuizione dell'intento)
- Storie di scripting (intento alla storia)
- Gestione di un processo di cambiamento (storia da proiettare)

Introduzione:

Benvenuti nel primo modulo del corso online Crowddreaming. Questo modulo ti introdurrà all'arte del crowddreaming, un metodo sperimentale per pianificare le attività in modo semplice, rapido e immediatamente comprensibile, utilizzando il quadro familiare di una produzione cinematografica, anziché il complesso linguaggio tecnico della teoria della gestione dei progetti. In questo modulo troverai varie risorse didattiche aperte che ti aiuteranno a riempire le prime tre sezioni del modello del tuo piano d'azione, come un esempio precompilato completo di commenti e un'introduzione generale all'Arte del Crowddreaming. Altri OER nei prossimi moduli ti aiuteranno a riempire le altre sezioni.

Titolo	Autore(i)/ fonte	Obiettivi formativi/ Tema	Data pubblicazione	Tipologia	Link	Pagina, paragrafo, capitolo, tempo ecc.	Descrizione dell'oggetto di apprendimento	Risultati di apprendimento (LOut)
Introduzione al modulo il metodo l'Arte del Crowddreaming	Paolo Russo et al. Associazione Stati Generali dell'Innovazione -SGI	Introduzione al modulo il metodo l'Arte del Crowddreaming	2019		http://bit.ly/36QXP9I	3 minuti	Questo breve video introdurrà lo studente agli scopi e agli obiettivi del modulo il metodo l'Arte de Crowddreaming.	Comprendere il metodo l'Arte de Crowddreaming.
L'Arte del Crowddreaming - Manuale	Paolo Russo et al. Associazione Stati Generali dell'Innovazione -SGI	L'Arte del Crowddreaming - Manuale	2019		http://bit.ly/2TjRHCA	720 minuti	Il manuale di riferimento per il metodo "Arte del Crowddreaming". Contiene una descrizione completa della metodologia con esempi di applicazione. Una risorsa utile per coloro che vogliono comprendere a fondo il metodo.	Usare il metodo l'Arte del Crowddreaming.
Crowddreaming Europa Square – Sviluppo Scena Digitale	Paolo Russo et al. Associazione Stati Generali dell'Innovazione -SGI	Crowddreaming Europa Square – Sviluppo Scena Digitale	2019		https://bit.ly/39O6H1d	180 minuti	Questa risorsa guiderà gli insegnanti nella preparazione della storia raccontata dalla scena digitale basata sulla realtà aumentata per Europa Square con i loro studenti. È un semplice esempio di applicazione del metodo Art of Crowddreaming e dimostra la sua convenienza come strumento di narrazione.	Usare il metodo l'Arte del Crowddreaming.
Crowddreaming Europa Square –	Paolo Russo et al.	Crowddreaming Europa Square	2019		The LINK will be available later	120 minuti	Questa risorsa guiderà gli insegnanti nella preparazione	Usare il metodo l'Arte del Crowddreaming.

Sviluppo Piano di Azione	Associazione Stati Generali dell'Innovazione -SGI	– Sviluppo Piano di Azione					del piano d'azione necessario per creare una scena digitale basata sulla realtà aumentata per Europa Square con i loro studenti. È un semplice esempio di applicazione del metodo Art of Crowddreaming e dimostra la sua praticità come strumento di sviluppo e autovalutazione per i tuoi progetti.	
Presencing Institute Toolkit. Case Clinic. Coaching Circle	MIT Presencing Institute	Presencing Institute Toolkit. Case Clinic. Coaching Circle	2019		http://bit.ly/35QqdXQ	60 minuti	Matrice che puoi utilizzare per valutare le idee potenziali in base alla fattibilità e all'originalità. Aiuta insegnanti e studenti a classificare, organizzare e attuare idee realizzabili in un contesto narrativo.	Dopo aver studiato questa risorsa, sarai in grado di: generare nuove prospettive verso la sfida o il problema e sviluppare nuovi approcci per affrontare la sfida o il problema.



2. Sviluppo Progetto

Argomenti Trattati:

- 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
- Analizzare la situazione o il 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

Risultati di apprendimento:

- 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

Obiettivi formativi:

- Fasi di pianificazione e attuazione del progetto
- Analizzare la situazione o il problema, trarre conclusioni e progettare la soluzione utilizzando la metodologia di brainstorming

Introduzione:

Benvenuti nel secondo modulo del corso online Crowddreaming!

In questo modulo potrai trovare importanti risorse didattiche aperte sullo sviluppo di progetti che ti aiuteranno a gestire i progetti con i tuoi studenti. Questo modulo fornisce fonti aperte come documenti, articoli, video e infografiche che ti permetteranno di saperne di più sull'argomento. Ti verranno anche forniti materiali che mirano ad aumentare le tue capacità di brainstorming. Alla fine, dopo aver studiato il materiale











didattico fornito, sarai in grado di comprendere meglio la gestione del progetto e imparare come gestire i compiti e il tempo durante le diverse fasi di sviluppo del progetto.

Il materiale aggiuntivo ti aiuterà ad aumentare le tue capacità di brainstorming e di generazione di idee e ti aiuterà a comunicare meglio con i giovani, i potenziali partner e le parti interessate durante lo svolgimento delle attività del tuo progetto.



Titolo	Autore(i)/ fonte	Obiettivi formativi/ Tema	Data pubblicazione	Tipologia	Link	Pagina, paragrafo, capitolo, tempo ecc.	Descrizione dell'oggetto di apprendimento	Risultati dell'apprendimento (LOut)
Il ciclo di vita del progetto	Kaltura	Fasi della pianificazione e implementazione del progetto	-		http://bit.ly/30ge25r	12 minuti	Una registrazione audio sul ciclo di vita di un progetto, fasi del progetto e gestione del progetto in generale.	<p>Comprendere lo sviluppo del progetto / la metodologia del progetto e come ciò contribuirà a sviluppare il patrimonio digitale</p> <p>Saranno in grado di applicare il metodo per pianificare le attività</p> <p>Saranno in grado di applicare il metodo per l'implementazione.</p>
Project management	Cando	Introduzione al project management	-		http://bit.ly/2R8jsLC	60 minuti	Un'introduzione alla gestione dei progetti sotto forma di presentazione. Imparerai a conoscere la terminologia comune del progetto e vedrai diversi esempi di progetti.	Comprendere lo sviluppo del progetto / la metodologia del progetto e come ciò contribuirà a sviluppare il patrimonio digitale.
Livello di gestione del progetto: Leggendario	Management & Leadership	Introduzione allo sviluppo del progetto / metodologia del progetto	-	 Infographic	http://bit.ly/35VdWS4	8 minuti	Infografica su ciò che dovrebbe essere preso in considerazione durante la pianificazione di un progetto	Saranno in grado di applicare il metodo per pianificare le attività.
10 motivi per cui i progetti falliscono: lezioni apprese dalla Morte Nera	Wrike.com	-	-	 Infographic	https://bit.ly/2Qcnkfr	20 minuti	Infografica su cosa può portare al fallimento del progetto e cosa si può fare per evitarlo.	Comprendere lo sviluppo del progetto / la metodologia del progetto e come ciò contribuirà a sviluppare il patrimonio digitale.

Tecniche di brainstorming per creare nuove idee innovative (include sfida)	My Mooc	Introduzione all'organizzazione personale e agli strumenti di gestione del team	28 Novembre, 2017		https://bit.ly/2kDCXzp	11 minuti	Video su diverse tecniche di brainstorming per risolvere problemi e creare idee.	Saranno in grado di applicare il metodo per formare l'idea.
Risoluzione dei problemi (quando si lavora con i gruppi)	CTC Rijeka, Youth work HD	Raggiungere i giovani	15 Novembre, 2017		http://bit.ly/39ZbHQG	16 minuti	Video su come affrontare i problemi riguardanti le dinamiche di gruppo, la motivazione, i conflitti e la comunicazione.	Comprendere l'importanza della partnership, dell'organizzazione personale e della gestione del team.
Pensiero creativo - Come uscire dalla scatola e generare idee: Giovanni Corazza al TEDxRoma	Giovanni Corazza, TEDx Talks	-	11 Marzo, 2014		http://bit.ly/30h8WWx	28 minuti	Conferenza su come essere più creativi e inventare idee fuori dagli schemi.	Saranno in grado di applicare il metodo per formare l'idea.
Youth Work HD: cooperazione con le parti interessate	Langas I Ateiti, Youth work HD	Coinvolgere le parti interessate Coinvolgimento e comunicazione dei giovani per una collaborazione efficiente	2017		http://bit.ly/2TIDHYQ	Lezioni: coinvolgimento delle parti interessate, impegno dei giovani e comunicazione per una collaborazione efficiente 300 minuti	Questo è un intero corso online volto a insegnare ai partecipanti come impegnarsi e comunicare meglio con le parti interessate al fine di realizzare meglio il progetto.	Comprendere l'importanza della partnership, dell'organizzazione personale e della gestione del team.



3. Strumenti per la creazione di progetti digitali

Argomenti trattati:

- Tendenze nei contenuti digitali per il periodo 2019-2020
- Creazione e modifica di semplici contenuti di foto e video
 - Creazione e modifica di foto digitali
 - Attività di modifica più comuni: inquadratura, acquisizione, presentazioni, aggiunta di testo, ecc.
 - Ospitare fotografie
 - Strumenti per la ripresa e l'editing di video
 - Hosting di contenuti video
- Sviluppo di grafica 2D e 3D, infografica, brochure, riviste ...
 - Strumenti di sviluppo della grafica 2D e 3D
 - Infografica, strumenti di sviluppo brochure
- Creazione di realtà aumentata in diversi strumenti
 - Strumenti di sviluppo della realtà aumentata
- Introduzione a principi e strumenti per lo sviluppo di applicazioni mobili e pagine Web
 - Sezioni principali della pagina web
 - Creazione e registrazione di un nome di dominio
 - Scelta di piattaforme online gratuite per lo sviluppo di pagine Web

Risultati di apprendimento:

- 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:

- 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



Introduzione:

Benvenuti nel terzo modulo del modulo online Crowddreaming.




Non è necessario essere un data scientist o una laurea in graphic design per creare incredibili progetti digitali sul patrimonio culturale. È diventato molto più semplice. Questo modulo ti mostrerà come utilizzare e creare progetti digitali in un modo accattivante, attraente e, soprattutto, di facile comprensione.



In questo modulo imparerai a creare e modificare semplici contenuti di foto e video, sviluppando grafica 2D e 3D come infografica, brochure, fumetti, presentazioni e altro ancora. Troverai informazioni su principi e strumenti per lo sviluppo di applicazioni mobili e pagine Web e informazioni su come creare progetti di realtà aumentata con diversi strumenti.




Ciò contribuirà a creare progetti interessanti e interattivi per divulgare il patrimonio culturale.




Spero che non solo acquisirai alcune nuove competenze e troverai alcuni nuovi strumenti, ma imparerai anche qualcosa sulle tradizioni, gli eventi e la storia del tuo paese.



Titolo	Autore (i)/ fonte	Obiettivi formativi/ Tema	Data di pubblicazione	Tipologia	Link	Pagina, paragrafo, capitolo, tempo ecc.	Descrizione dell'oggetto di apprendimento	Risultati dell'apprendimento (LOut)
Tendenze dei contenuti sui social media infografici per il 2020 e oltre	Andrew Hutchinson, Social Media Today	Tendenze nei contenuti digitali per il periodo 2019-2020	2019		https://bit.ly/2IwxChL	10 minuti	Questo materiale si concentra su alcune delle ultime tendenze emergenti relative ai contenuti dei social media, come la creazione di pagine specifiche della posizione, contenuti personalizzati, contenuti effimeri, adozione di realtà virtuale e realtà virtuale.	Gli studenti apprenderanno le tendenze dei contenuti digitali per il 2020.
Generazione 0101 - Facile codifica: le basi per lavorare con i livelli nell'editor Pixlr, le regolazioni dell'immagine, i filtri	Generation 0101	Codifica semplice: le basi per lavorare con i livelli nell'editor Pixlr, le regolazioni dell'immagine, i filtri	2017		http://bit.ly/2NnZ2gCew?usp=sharing	pp. 3 – 12 120 minuti	Il materiale si concentra sullo sviluppo di conoscenze e abilità delle basi dell'elaborazione delle immagini, dell'implementazione di progetti IT creativi e della presentazione dei loro risultati.	Gli studenti impareranno a conoscere: Creazione e modifica di contenuti di foto e video semplici: creazione e modifica di foto digitali. Attività di modifica più comuni: inquadratura, acquisizione, presentazioni, aggiunta di testo, ecc. Ospitare fotografie.
Gimp 2.10 Programma di manipolazione delle immagini GNU	Manuale utente GIMP Autori e collaboratori	Gimp 2.10 GNU image manipulation program	2019	 e-book	http://bit.ly/2kd0XMv	120 minuti Letture Aggiuntiva	Il tutorial descrive come utilizzare il programma GIMP per l'elaborazione delle immagini. Fornisce sezioni per coloro che hanno bisogno di padroneggiare le competenze di base per lavorare con il	Gli studenti apprenderanno: Creazione e modifica di contenuti fotografici e video semplici. Creazione e modifica di foto digitali. Attività di modifica più comuni: inquadratura,

							<p>programma e coloro che vogliono acquisirlo a un livello avanzato. Il materiale contiene una descrizione dettagliata di come utilizzare le varie funzioni del programma. La descrizione è stata integrata con immagini per una migliore visibilità. Le esercitazioni includono le seguenti sezioni:</p> <p>Principiante. Fotoritocco. Pittura. Programmazione.</p>	<p>acquisizione, presentazioni, aggiunta di testo, ecc. Ospitare fotografie.</p>
Tutorial dell'editor video di Windows 10	Chris Mahn	Creazione e modifica di contenuti fotografici e video semplici	2019		http://bit.ly/2sk3jdx	11 minuti	<p>Il tutorial video offre una panoramica su come creare un video da foto e video selezionati utilizzando il programma Microsoft Foto, come utilizzare l'editor video per regolazioni ottimizzate: modifica di filtri, testo, movimento della fotocamera, musica ed effetti 3D.</p>	<p>Gli studenti impareranno a conoscere: Creazione e modifica di contenuti fotografici e video semplici. Creazione e modifica di foto digitali. Attività di modifica più comuni: inquadratura, acquisizione, presentazioni, aggiunta di testo, ecc. Ospitare fotografie.</p>
Utilizzo degli strumenti digitali: strumenti di visualizzazione dei dati digitali.	Youth Work HD	Crea infografiche, brochure, fumetti, immagini gif, avatar ecc.	2018		http://bit.ly/383okZ8	240 minuti	<p>Il materiale di apprendimento consiste in lezioni interessanti e pertinenti contenenti video, quiz, contenuti illustrati e interattivi, infografiche ed esempi pratici. Comprende molti temi relativi</p>	<p>Gli studenti impareranno a conoscere: sviluppo di grafica 2D e 3D, infografica, brochure, riviste ecc. Strumenti di sviluppo della grafica 2D e 3D. Infografica, strumenti di</p>

							alla visualizzazione dei dati, come ad esempio come creare infografiche, brochure, fumetti, immagini giff, avatar ecc.	sviluppo brochure.
Manuale Blender	Blender	Blender manual	2019		http://bit.ly/2lOdIKX	240 minuti Letture Aggiuntiva	Manuale su come utilizzare il programma di modellazione 3D Blender. Il manuale ha l'obiettivo di fornire: <ul style="list-style-type: none"> • Approfondimento sul modo di lavorare di Blender, il suo design (tecnico) interno - al fine di comprendere opzioni e strumenti. • Descrizione funzionale dettagliata di tutte le caratteristiche, strumenti e opzioni in Blender. 	Gli studenti apprenderanno: sviluppo di grafica 2D e 3D, infografica, brochure, riviste, ecc. Strumenti di sviluppo della grafica 2D e 3D.
Come animare qualsiasi cosa in Blender (tutorial per principianti)	Steve Lund, Patreon	Come animare qualsiasi cosa in Blender (tutorial per principianti)	2018	 video	http://bit.ly/2kuFpgt	50 minuti	Video su come animare la grafica 3D nel programma Blender. In questo tutorial i partecipanti impareranno 4 modi diversi per animare in Blender, con suggerimenti e trucchi su come migliorare le animazioni.	Gli studenti impareranno a conoscere: sviluppo di grafica 2D e 3D, infografica, brochure, riviste, Strumenti di sviluppo della grafica 2D e 3D.
Teletrasporto virtuale per assistenza remota. SuperViz - creazione di tour virtuali in qualsiasi luogo	Super Viz	Teletrasporto virtuale per assistenza remota. SuperViz - creazione di	2018		http://bit.ly/2kdq8vp	50 minuti	Linee guida su come utilizzare SuperViz per realizzare rapidamente la realtà virtuale, scattare una foto panoramica dell'ambiente, eseguire attività di realtà aumentata e	Gli studenti apprenderanno: Creazione di realtà aumentata in diversi strumenti, Strumenti di sviluppo della realtà aumentata.

		tour virtuali in qualsiasi luogo.					teletrasportare le persone in luoghi. Soddisfare: Cos'è SuperViz Come usare SuperViz	
Metaverse per lo sviluppo professionale	Luis Chavez, Gometa.io	Metaverse per lo sviluppo professionale	2019		http://bit.ly/30eO42c	50 minuti	Presentazione di Metaverse e di come utilizzare la piattaforma Metaverse per creare realtà aumentata (AR) ed esperienza interattiva. Soddisfare: Cos'è Metaverse Studio Cosa può fare in Metaverse Esempi Come costruire esperienza	Gli studenti apprenderanno: Creazione della realtà aumentata in diversi strumenti, strumenti di sviluppo della realtà aumentata.
Guida dettagliata: come creare un sito Web professionale nel 2019	Jonathan Sitbon, Wix Blog	Guida dettagliata: come creare un sito Web professionale nel 2019	2019		http://bit.ly/2mf2LT7	20 minuti	La guida dettagliata mostra come creare un sito Web professionale. Soddisfare: Scegli il costruttore del sito web. Definisci layout. Richiedi il nome di dominio. Raccogliere contenuti, ecc.	Gli studenti impareranno: Introduzione ai principi e agli strumenti per lo sviluppo di applicazioni mobili e pagine Web Sezioni principali della pagina Web Creazione e registrazione di un nome di dominio Scelta di piattaforme online gratuite per lo sviluppo di pagine Web
Come usare Wix	Dan Barraclough, Website Builders	Come usare Wix	2019		http://bit.ly/2ke aYGi	300 minuti Lettura Aggiuntiva	Un'istruzione (guida passo-passo) mostra come utilizzare la famosa piattaforma di progettazione di siti Web Wix e crea un sito Web che	Gli studenti impareranno: Introduzione ai principi e agli strumenti per lo sviluppo di applicazioni mobili e pagine Web.

							<p>impressionerà ogni visitatore.</p> <p>Soddisfare:</p> <p>Come usare - trascina e rilascia l'editor di siti Web.</p> <p>Modelli e come personalizzarlo.</p> <p>Ottimizza per i motori di ricerca.</p> <p>Nome dominio e pubblicazione.</p>	<p>Creazione e registrazione di un nome di dominio.</p> <p>Scelta di piattaforme online gratuite per lo sviluppo di pagine Web.</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	---

4. Digital Storytelling

Argomenti trattati:

- 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

Risultati di apprendimento:





- In grado di sfruttare la tecnica dello storytelling digitale in classe come strumento per promuovere e preservare il patrimonio culturale
- Obiettivi formativi:
- Che cos'è lo storytelling digitale 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




Introduzione:




Benvenuti nel quarto modulo del corso online Crowddreaming.






Questo modulo ti introdurrà alla tecnica dello storytelling digitale, con l'obiettivo di ispirarti a sfruttare questa tecnica con i tuoi studenti per creare storie digitali, non solo per il patrimonio culturale, ma anche per altre materie.

In questo modulo troverai varie risorse didattiche aperte che ti aiuteranno a capire cos'è lo storytelling digitale, come può essere applicato, come strumento educativo, sia in contesti educativi formali che non formali, quali sono i passaggi chiave che devi seguire al fine di sviluppare e rilasciare una storia digitale, quali strumenti digitali dovresti usare per la produzione e il completamento della tua storia.

Titolo	Autore (i)/ fonte	Obiettivi formativi/ Tema	Data di pubblicazione	Tipologia	Link	Pagina, paragrafo, capitolo, tempo, ecc.	Descrizione dell'oggetto di apprendimento	Risultati dell'apprendimento (LOut)
Il potere della narrazione digitale a supporto dell'insegnamento e dell'apprendimento.	Bernard R. Robin (Università di Houston, USA)	Che cos'è lo storytelling digitale e come può essere sfruttato in contesti educativi formali o non formali.	Dicembre 2016		https://bit.ly/2lHAh47	pp. 1-9 90 minuti	Questo articolo scientifico offre una panoramica su come lo storytelling digitale viene utilizzato per supportare le attività di insegnamento e apprendimento. Inoltre, vengono presentati consigli e linee guida per gli educatori che desiderano insegnare agli studenti a utilizzare la narrazione digitale come sforzo educativo.	Learners will understand: 1. What is Digital Storytelling; 2. How to apply digital storytelling in formal or non-formal education.
The Changing Story: digital stories that participate in transforming teaching & learning	Linda Buturian, (University of Minnesota)	How to create a storyboard to tell your story	2016		https://bit.ly/31LiubD	Additional Reading	This e-book is a very handy and comprehensive guide for educators that would like to apply Digital Storytelling technique in their projects with students.	Learners will understand: 1. What is Digital Storytelling; 2. How to apply digital storytelling in formal or non-formal education.
Addressing Global Citizenship Education (GCE) through Digital Storytelling	BRIGHTS - Boosting Global Citizenship Education using Digital Storytelling	BRIGHTS MOOC	2018		http://bit.ly/2TqPcOC	Additional Reading	Massive Open Online Course (MOOC) on how to teach GCE using digital storytelling technique in formal and non-formal settings.	Learners will understand: 1. What is Digital Storytelling; 2. How to apply digital storytelling in formal or non-formal education.
Storie di viaggio - Storytelling digitale con giovani che	Progetto Story Abroad	Storie di viaggio	2014		http://bit.ly/2FNHCWl	Lettura Aggiuntiva	Questo opuscolo è rivolto a chiunque desideri esaminare le pratiche dello storytelling	Gli studenti capiranno: 1. Che cos'è lo storytelling digitale;

studiano e lavorano all'estero	Cofinanziato dal programma Erasmus + dell'Unione Europea						digitale attraverso le esperienze di nove organizzazioni in tutto il mondo sotto l'egida del progetto StoryA.	2. Come applicare lo storytelling digitale nell'istruzione formale o non formale.
Promuovere gli obiettivi di sviluppo sostenibile attraverso lo storytelling digitale con i giovani	YIPPEE Erasmus+ Project	YIPPEE Linee guida del progetto per i giovani lavoratori	2018		http://bit.ly/2TmCsby	p.p. 23-35 Letture Aggiuntive	Queste linee guida mirano a introdurre la metodologia dello storytelling digitale per insegnanti e assistenti sociali come un modo per coinvolgere i giovani nell'empowerment personale, nella consulenza professionale / professionale e nell'aumentare la loro consapevolezza verso le questioni globali e gli obiettivi di sviluppo sostenibile.	Gli studenti capiranno: 1. Che cos'è lo storytelling digitale; 2. Come applicare lo storytelling digitale nell'istruzione formale o non formale.
The Changing Story: storie digitali che partecipano alla trasformazione dell'insegnamento e dell'apprendimento	Linda Buturian, (University of Minnesota)	Che cos'è lo storytelling digitale e come può essere sfruttato in contesti educativi formali o non formali	2016	 eBook	https://bit.ly/31LiubD	Capitolo 3 Appendice: Esercizio di storyboard: creazione di storyboard incluso il link esterno "Suggerimenti per lo storyboard di Dreamworks!" 30 minuti	Questo e-book offre esercizi che potrebbero aiutare educatori e studenti a familiarizzare con gli elementi di una storia digitale.	Gli studenti capiranno come creare uno storyboard per raccontare la loro storia.
Come sviluppare una storia digitale - Procedura e strumenti	Bessie Mitsikopoulou, National and Kapodistrian	Alfabetizzazione e inglese e digitale	2014		http://bit.ly/2FHVwt8	p.p. 16-24 15 minuti	Questo materiale educativo presenta i 7 elementi della narrazione digitale, fornendo	Gli studenti capiranno come creare la sceneggiatura e lo storyboard per raccontare la

	University of Athens, Greece						informazioni su strumenti e tecniche che dovrebbero essere utilizzati durante il processo di creazione di una storia digitale.	loro storia.
Storytelling digitale in pratica	EU project: iDIGital Stories-Stories Educational Learning Facilities	Come creare uno storyboard per raccontare la tua storia	2017		https://bit.ly/2p7V2b8	pp. 52, 60-62 10 minuti	Questo documento nel suo insieme offre una panoramica della metodologia, che è inerente ad un primo approccio al modello di narrazione digitale. Fornisce assistenza per l'organizzazione e lo svolgimento di sessioni di formazione sullo storytelling digitale, fornendo una descrizione dettagliata dell'intero processo.	Gli studenti capiranno come creare uno storyboard per raccontare la loro storia.
Digital Storytelling Toolkit	EU project: i-DIGital Stories-Stories Educational Learning Facilities	Come creare uno storyboard per raccontare la tua storia	2017		https://bit.ly/361ikjE	pp. 20-21 Lettura Aggiuntiva	Questo toolkit fornisce una guida pratica "scorciatoia" alla gestione di un seminario sull'ora legale, che si basa sulla guida standard "Digital Storytelling in Practice". Include anche una rappresentazione visiva sotto forma di un breve video e collegamenti ad altre risposte e video su come utilizzare determinati software digitali.	Gli studenti capiranno come creare uno storyboard per raccontare la loro storia.
Come sviluppare una storia digitale - Procedura e strumenti	Bessie Mitsikopoulou, Università Nazionale e	Alfabetizzazione e inglese e digitale	2014		http://bit.ly/2FHVwt8	pp. 25-31 10 minuti	Questo materiale educativo presenta i 7 elementi della narrazione digitale, fornendo informazioni sugli strumenti e	Gli studenti impareranno come raccogliere materiali multimediali pertinenti per la loro storia digitale.

	Kapodistriana di Atene, Grecia						tecniche che devono essere eseguiti durante il processo di creazione di una storia digitale.	
Copyright and giusto utilizzo	GCFLearnFree.org	Come identificare le modalità di licenza e selezionare materiale gratuito sul Web	N/A		https://bit.ly/32gaEaJ	15 minuti	Questo materiale include un tutorial online gratuito sulle modalità di licenza dei contenuti digitali su Internet e collegamenti per ottenere contenuti gratuiti.	Gli studenti impareranno come identificare le modalità di licenza e selezionare materiale gratuito sul web.
Utilizzo del contenuto Creative Commons	GCFLearnFree.org	Come identificare le modalità di licenza e selezionare materiale gratuito sul Web	N/A		http://bit.ly/36PDelv	15 minuti	Questo materiale include un tutorial online gratuito su come utilizzare i contenuti CC e dove cercare immagini o video di Creative Commons.	Gli studenti impareranno come identificare le modalità di licenza e selezionare materiale gratuito sul web.
Guida pratica "Digital Storytelling". Strumenti per educatori	Silvia Rosenthal Tolisano	Come utilizzare vari strumenti e software multimediali per produrre la tua storia digitale	2009		https://bit.ly/1GkbD6g	15 minuti	Questa guida suggerisce alcuni strumenti digitali e informazioni su come scegliere quelli giusti per un progetto DST. Gli strumenti sono gratuiti per gli educatori.	Gli studenti impareranno a conoscere vari strumenti e software multimediali per produrre la loro storia digitale.
Video "dettagliato" su come utilizzare lo strumento di editing video iMovie.	EU project: i-DIGital Stories-Educational Learning Facilities	How to use various multimedia tools and software to produce your digital story	2017		http://bit.ly/2t4xINC	8 minuti	Come utilizzare vari strumenti e software multimediali per produrre la tua storia digitale.	Gli studenti impareranno a conoscere l'editor video di iMovie.
Il potere della narrazione digitale a supporto	Bernard R. Robin, University of Houston, USA	Digital Education	2016		https://bit.ly/2lHAh47	pp. 9-10 5 minuti	Questo articolo scientifico offre una panoramica su come lo storytelling digitale viene	Gli studenti impareranno le opzioni commerciali e open source per il software Digital

dell'insegnamento e dell'apprendimento							utilizzato per supportare le attività di insegnamento e apprendimento. Inoltre, vengono presentati consigli e linee guida per gli educatori che desiderano insegnare agli studenti a utilizzare la narrazione digitale come sforzo educativo.	Storytelling.
--	--	--	--	--	--	--	---	---------------



5. Patrimonio Culturale Digitale

Argomenti trattati:

- 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
- 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

Risultati di apprendimento:

- 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 basi di dati di oggetti e collezioni culturali digitalizzati in tutto il mondo
- Selezionare una convenzione sul patrimonio culturale digitale.
- Obiettivi formativi:
- 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 di realtà virtuale nella cultura
- Ulteriori informazioni sull'applicazione della realtà aumentata nella cultura.







Introduzione:



Benvenuti nel quinto modulo del corso online Crowddreaming!


Nel modulo potrai trovare importanti risorse didattiche aperte sul patrimonio culturale digitale e materiale aggiuntivo. Questo modulo fornisce fonti aperte come documenti, articoli, video e collegamenti che ti permetteranno di saperne di più sull'argomento. Alla fine, dopo aver studiato il materiale educativo fornito, sarai in grado di comprendere il significato del patrimonio culturale digitale e conoscere meglio la realtà virtuale e le applicazioni della realtà aumentata nella cultura.


Il materiale aggiuntivo ti aiuterà a: a. selezionare strumenti e tecnologie digitali che possono essere utilizzati per creare conoscenze ben definite e processi e prodotti innovativi, b. selezionare le attività per introdurre il patrimonio culturale nella classe, c. differenziare strumenti e tecnologie digitali che possono essere utilizzati per creare conoscenza e innovare processi e prodotti, d. saperne di più sui principi e le convenzioni verso il patrimonio culturale digitale (tangibile e intangibile) ed e. conoscenza pratica dell'uso e dell'applicabilità della piattaforma eTwinning.






Titolo	Autore(i)/ fonte	Obiettivi formativi/ Tema	Data di pubblicazione	Tipologia	Link	Pagina, paragrafo, capitolo, tempo, ecc.	Descrizione dell'oggetto di apprendimento
Libro bianco Europea: trasformare il mondo con la cultura	Europeana Foundation	Libro bianco Europea: trasformare il mondo con la cultura	Settembre 2015		http://bit.ly/2uLHNiP	120 minuti	<p>Gli studenti saranno in grado di saperne di più sulla strategia di Europea (2015-2020) e in particolare su quali sono i prossimi passi per aumentare l'uso del patrimonio culturale digitale nella ricerca, nell'istruzione, nel turismo e nelle industrie creative. Gli studenti attraverso questo documento impareranno perché il patrimonio culturale digitale è importante e che aspetto ha un mondo con patrimonio culturale digitale. Europea e la sua Network Association stanno creando ed eseguendo piani strategici e operativi per la promozione e l'implementazione del patrimonio culturale digitale nell'istruzione, nel turismo, nella ricerca e nelle industrie creative.</p>
Come saranno i musei del futuro?	TEDxGateway 2013	Ulteriori informazioni sull'applicazione di realtà virtuale nella cultura	Aprile 2014		http://bit.ly/2RbkVkd	30 minuti	<p>Questo oggetto di apprendimento è una lezione della prof.ssa Sarah Kenderdine, presentata in TEDxGateway 2013. La dott.ssa Sarah Kenderdine attraverso questo video di YouTube, crea potenti esperienze interattive per i musei, aprendo nuove possibilità al coinvolgimento dei visitatori utilizzando tecnologie emergenti. In lavori di installazione ampiamente esposti, fonde il patrimonio culturale con la pratica dell'arte dei nuovi media attraverso il cinema interattivo, la realtà aumentata e la narrazione incarnata. Il video ha sottotitoli e sceneggiatura in inglese.</p>

<p>Uno sguardo digitale alle mostre di musei fisici: progettare storie personalizzate con la realtà aumentata portatile nei musei</p>	<p>Gestione dei dati, delle informazioni e del gruppo di conoscenza del Dipartimento di Informatica e Telecomunicazioni dell'Università di Atene.</p>	<p>Ulteriori informazioni sull'applicazione della realtà aumentata nella cultura</p>	<p>2013</p>		<p>http://bit.ly/2NnG1uH</p>	<p>30 minuti</p>	<p>In questo articolo viene presentato il progetto di esperienze di Realtà Aumentata (AR) portatile che si integrano perfettamente nelle narrazioni interattive dei musei, in particolare per il Museo dell'Acropoli. Le esperienze iniziano formando un profilo di visitatore che in seguito adatta dinamicamente la narrazione, comprese le attività di AR, al comportamento dell'utente. In questo contesto narrativo coerente, le attività di AR offrono quattro modi per guardare digitalmente le mostre: ricostruzione virtuale dell'aspetto originale; posizionamento nella posizione originale; evidenziazione visiva di dettagli e annotazioni interessanti; e ricreazione di apparizioni mitologiche. Le sfide di questo progetto sono presentate, concludendo con una discussione e le lezioni apprese.</p>
<p>Soluzioni digitali nel campo del patrimonio culturale - Un riassunto della politica dalla piattaforma di apprendimento delle politiche sull'ambiente e l'efficienza delle risorse</p>	<p>Interreg Europe</p>	<p>Selezione strumenti e tecnologie digitali che possono essere utilizzati per creare conoscenze ben definite e processi e prodotti innovativi ben definiti</p>	<p>Agosto 2018</p>		<p>http://bit.ly/2NjFIX1</p>	<p>Letture Aggiuntive</p>	<p>L'obiettivo di questa sintesi politica è descrivere le diverse opportunità create attraverso le tecnologie digitali per la conservazione e la promozione del patrimonio culturale. Il documento fornisce una breve panoramica dei documenti politici dell'UE riguardanti la digitalizzazione del patrimonio culturale e presenta stimolanti buone pratiche derivanti dai progetti Interreg Europe. Le soluzioni digitali sono applicate anche nel campo del patrimonio naturale, ma il focus di questo brief politico è sul patrimonio culturale.</p>

<p>Europeana nella tua classe: costruire competenze del 21 ° secolo con il patrimonio culturale digitale</p>	<p>European Schoolnet Academy</p>	<p>Seleziona le attività per introdurre il patrimonio culturale nella classe</p>	<p>n/a</p>		<p>http://bit.ly/2RdW3sg</p>	<p>5 ore a settimana (25 in totale) Corso online gratuito – MOOC Lettura Aggiuntiva</p>	<p>Questo è un corso gratuito aperto a tutti Massive Open Online, fornito dalla piattaforma European Schoolnet Academy. Il corso online "L'Europeana nella tua classe: costruire competenze del 21 ° secolo con il patrimonio culturale digitale" ha lo scopo di migliorare le competenze e le pratiche culturali e digitali degli insegnanti, migliorando la loro comprensione del patrimonio culturale al fine di integrarlo in modo più efficiente nelle loro lezioni e pratiche , indipendentemente dalla materia che insegnano di solito. Questo corso è stato prodotto nell'ambito del progetto Europeana DSI-3 e aggiornato nell'ambito del progetto Europeana DSI-4, che è cofinanziato dal meccanismo per collegare l'Europa dell'Unione europea. Il contenuto del corso è stato prodotto dal gruppo di sviluppatori Europeana DSI-3 di 18 insegnanti, dagli ambasciatori degli insegnanti Europeana DSI-4, dalla Fondazione Europeana e da European Schoolnet.</p> <p>In questo MOOC, i partecipanti dovranno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendere perché è importante utilizzare il patrimonio culturale europeo nell'istruzione • Impara come usare le collezioni Europeana per insegnare le loro materie • Scopri come cercare e utilizzare il sito Web delle collezioni Europeana • Esplora e acquisisci familiarità con le varie app, strumenti e materiali di Europeana • Impara come costruire attività di apprendimento usando le risorse delle
--	-----------------------------------	--	------------	---	--	--	---

							Collezioni Europea
Nuove tecnologie per il culturale e scientifico Settore del patrimonio	DigCULT - TechnologyWatchReport 1	Differenziare strumenti e tecnologie digitali che possono essere utilizzati per creare conoscenza e innovare processi e prodotti	Febbraio 2003		http://bit.ly/2TmvYtt	Letture Addizionale	<p>Il progetto DigiCULT pubblica una serie di report che forniscono un'analisi tecnica di ogni tecnologia di base, una descrizione dei suoi vantaggi e una spiegazione di come potrebbe essere implementato. In DigCULT - Technology Watch Reports 1 il team del progetto identifica e descrive le tecnologie che non sono attualmente utilizzate nel settore del patrimonio o sono sottoutilizzate da esso. Il Digital Culture Forum (DigiCULT Forum, IST-2001-34898) monitora e valuta la ricerca e gli sviluppi tecnologici nel e per il settore dei beni culturali in Europa. Il progetto DigCULT è stato finanziato dalla Commissione europea.</p> <p>Gli studenti avranno familiarità con:</p> <ul style="list-style-type: none"> - la natura e le capacità della tecnologia; - come la tecnologia può essere applicata al settore del patrimonio; - quali benefici porterà alle diverse comunità del patrimonio; - quali sono gli ostacoli alla diffusione della tecnologia nel settore; - quali rischi può comportare la tecnologia (ad esempio finanziaria, personale, gestione, formazione); - quali organizzazioni hanno adottato la tecnologia e quali vantaggi ottengono dall'utilizzarla; - quali prove forniscono i casi studio che potrebbero incoraggiare l'adozione diffusa della tecnologia; - chi sono i principali fornitori o sviluppatori della tecnologia.

<p>Convenzione sul valore del patrimonio culturale per la società (Convenzione di Faro, 2005)</p>	<p>Segretariato del Consiglio d'Europa in consultazione con i membri della rete della convenzione di Faro (FCN).</p>	<p>Ulteriori informazioni sui principi e le convenzioni verso il Digital Cultural; Patrimonio (tangibile e intangibile);</p>	<p>n/a YouTube video: published in 10 February 2017</p>	 	<p>http://bit.ly/2RdWaUj e video aggiuntivo: http://bit.ly/2TqJNHk</p>	<p>MANUALE CONVENZIONI E DI FARO, 2018-2019 Letture Aggiuntive</p>	<p>La Convenzione di Faro enfatizza gli aspetti importanti dell'eredità in relazione ai diritti umani e alla democrazia. Promuove una più ampia comprensione del patrimonio e delle sue relazioni con le comunità e la società. La Convenzione incoraggia le persone a riconoscere che oggetti e luoghi non sono, di per sé, ciò che è importante per il patrimonio culturale.</p> <p>La Convenzione di Faro è una "convenzione quadro" che, attraverso il suo lavoro guidato dal patrimonio, definisce le questioni in gioco, gli obiettivi generali e i possibili campi di intervento affinché gli Stati membri possano progredire.</p> <p>Il piano d'azione della convenzione di Faro è concepito per tradurre in pratica i principi della convenzione di Faro nel manuale del piano d'azione della convenzione di Faro.</p>
<p>Imparare dal passato, progettare il nostro futuro: il patrimonio culturale europeo attraverso eTwinning</p>	<p>eTwinning</p>	<p>Conoscenza dell'uso e dell'applicabilità della piattaforma eTwinning;</p>	<p>Settembre 2018</p>		<p>http://bit.ly/2td5lat</p>	<p>Letture Aggiuntive</p>	<p>Il libro eTwinning 2018 (disponibile in 27 lingue) è dedicato a portare il patrimonio culturale in classe. Lo scopo del libro è quello di spiegare i vari aspetti del patrimonio culturale e offrire esempi di progetti eTwinning - molti dei quali coinvolgono paesi partner orientali - nonché idee per attività legate al patrimonio culturale. eTwinning offre una piattaforma per il personale (insegnanti, presidi, bibliotecari, ecc.), che lavora in una scuola in uno dei paesi europei coinvolti, per comunicare, collaborare, sviluppare progetti, condividere, sentire ed essere parte della più eccitante comunità di apprendimento in Europa. eTwinning è cofinanziato da Erasmus +, il programma europeo per l'istruzione, la formazione, la</p>



6. Alfabetizzazione Mediatica

Argomenti trattati:

- Alfabetizzazione mediatica
 - Definizione
 - Concetti chiave
- Media e informazioni
- L'importanza dell'alfabetizzazione mediatica
- Il ruolo dei media e di altri fornitori di informazioni nella società democratica
- 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

Risultati di apprendimento:

- 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
- Esplora 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:

- 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




Introduzione:


Benvenuto nell'ultimo modulo del corso online Crowddreaming!

In questo modulo troverai risorse didattiche aperte che ti aiuteranno a: a. capire cos'è l'alfabetizzazione mediatica e dell'informazione e la sua importanza nella vita di studenti e insegnanti di oggi, b. indagare i ruoli dei media e di altri fornitori di informazioni come biblioteche, archivi e Internet, c. capire come i media e altri fornitori di informazioni presentano le informazioni d. esplorare il ruolo di utenti, cittadini e pubblico.

Il materiale aggiuntivo ti aiuterà a comprendere e descrivere le funzioni dei media e di altri fornitori di informazioni in quanto si riferiscono all'accesso alle informazioni e alla conoscenza, all'espressione personale e alla partecipazione ai processi democratici e ad identificare le condizioni necessarie per svolgere tali funzioni. Inoltre, sarai in grado di identificare i modi in cui l'alfabetizzazione mediatica e dell'informazione può arricchire il processo di insegnamento e apprendimento.



Titolo	Autore(i)/ fonte	Obiettivi formativi/ Tema	Data di pubblicazione	Tipologia	Link	Pagina, paragrafo, capitolo, tempo ecc.	Descrizione dell'oggetto di apprendimento	Descrizione dell'oggetto di apprendimento (LOut)
Defining 'information' and 'media' (Understanding media and information literacy)	Wilson, Carolyn; Grizzle, Alton; Tuazon, Ramon; Akyempong, Kwame; Cheung, Chi-Kim	Curriculum di media e informazione per insegnanti	2011		https://bit.ly/2lKDm3n	pagine 60 - 64, Modulo 1, Unità 1, 90 minuti	Questo manuale aiuterà gli insegnanti ad esaminare i ruoli dei media e di altri fornitori di informazioni e a valutare le fonti di informazione.	Alla fine di questo modulo gli insegnanti dovrebbero essere in grado di: Comprendere l'alfabetizzazione mediatica e dell'informazione e la sua importanza e rilevanza nella vita di studenti e insegnanti di oggi; Identificare fonti di informazione credibili ponendo domande chiave; Individuare e valutare i ruoli dei media e di altri fornitori di informazioni come biblioteche, archivi e Internet; Esplora questi ruoli in una varietà di media e testi informativi.
Interagire con i media e altri fornitori di informazioni come biblioteche, archivi e Internet	Wilson, Carolyn; Grizzle, Alton; Tuazon, Ramon; Akyempong, Kwame; Cheung, Chi-Kim	Curriculum di media e informazione per insegnanti	2011		https://bit.ly/2lKDm3n	Pagine 69-72, Modulo 1, Unità 2	Questo manuale aiuterà gli insegnanti a esaminare l'interazione tra media e altri fornitori di informazioni e il pubblico.	Alla fine di questo modulo gli insegnanti dovrebbero essere in grado di: Esaminare e analizzare immagini o rappresentazioni multimediali; Identificare il ruolo degli utenti, dei cittadini e del pubblico
Media e alfabetizzazione informatica e	Wilson, Carolyn; Grizzle, Alton; Tuazon, Ramon;	Curriculum di media e	2011		https://bit.ly/2lKDm3n	Pagina 65-69, Modulo 1, Unità 3,	Questo manuale aiuterà gli insegnanti a identificare i fattori chiave che le pratiche	At the end of this module teachers should be able to:

partecipazione civica	Akyempong, Kwame; Cheung, Chi-Kim	informazione per insegnanti				90 minuti Lettura Aggiuntiva	giornalistiche dovrebbero rispettare e che i cittadini ci si aspetta dal giornalismo.	Understand and describe the functions of media and other information providers as these relate to access to information and knowledge, self-expression, and participation in democratic processes; Identify the conditions needed for media and other information providers to perform those functions.
Media, informazione, insegnamento e apprendimento (Approcci pedagogici per le MIL)	Wilson, Carolyn; Grizzle, Alton; Tuazon, Ramon; Akyempong, Kwame; Cheung, Chi-Kim	Curriculum di media e informazione per insegnanti	2011		https://bit.ly/2lKDm3n	Pagine 72-76, Modulo 1, Unità, 90 minuti Lettura Aggiuntiva	Questo manuale aiuterà gli insegnanti ad esaminare approcci pedagogici per l'alfabetizzazione mediatica e dell'informazione.	Alla fine di questo modulo gli insegnanti dovrebbero essere in grado di: Individuare i modi in cui l'alfabetizzazione mediatica e dell'informazione può migliorare il processo di insegnamento e apprendimento; Esplorare approcci pedagogici associati ai media e all'alfabetizzazione informatica; Sviluppa attività particolari che utilizzano questi approcci pedagogici.

Conclusioni

La conoscenza e la comprensione del patrimonio culturale rappresentano un contributo fondamentale alla formazione delle giovani generazioni promuovendo un rapporto maturo e consapevole con il loro territorio e le risorse culturali. I giovani possono svolgere un ruolo significativo come kick-starter per azioni integrate e interdisciplinari perché, oltre ad essere il principale riferimento per le prospettive future, sono essenziali per innovare lo sviluppo del patrimonio culturale. Pertanto, il ruolo guida dei giovani è fondamentale sia per accrescere le loro inclinazioni personali, sia per assicurarsi che si sentano veramente proprietari dei beni culturali e che abbiano le responsabilità che ciò comporta.

L'approccio Crowddreaming supporta lo sviluppo professionale degli insegnanti, li facilita nella definizione e nell'attuazione dei risultati di apprendimento e consente loro di integrare la creatività e l'innovazione nelle loro lezioni, aumentando la motivazione degli studenti, potenziando l'educazione interculturale e migliorando nel complesso la qualità e l'impegno dell'istruzione scolastica. Il progetto CDDC intende rispondere alle problematiche dichiarate in quattro diversi sistemi educativi dell'UE offrendo un approccio nuovo e innovativo alla formazione professionale degli insegnanti e degli educatori, nonché migliorando le competenze digitali e sensibilizzando i giovani alla conservazione del patrimonio culturale.

Appendice

Guida allo sviluppo del piano d'azione

Istruzioni

Questo modello ti guiderà a preparare un piano d'azione semplice ma efficace per le tue attività con i tuoi studenti per l'Europa Square Challenge.

Il modello fornisce una versione molto semplificata del metodo Art of Crowddreaming. È tutto ciò di cui potresti aver bisogno per realizzare piani d'azione accurati con il minimo sforzo. Tuttavia, sei il benvenuto a leggere il "Manuale di Crowddreaming" per approfondire il metodo e per approfondimenti più utili.

Alla fine del processo otterrai: - Una chiara comprensione dei tuoi obiettivi e dello scenario di Europa Square Challenge; - Una chiara immagine delle persone coinvolte e del loro ruolo nelle vostre attività per l'Europa Square Challenge; - Una chiara comprensione degli eventi chiave della tua corsa per l'Europa Square Challenge; - Il tuo piano d'azione sotto forma di una raccolta di liste di cose da fare, che ti aiuteranno a preparare, gestire e valutare gli eventi e le attività chiave per partecipare all'Europa Square Challenge.

Puoi compilare il modello in inglese o nella tua lingua. Aiutati con le istruzioni sul campo e con l'esempio precompilato alla fine del modello.

Il modello contiene tre sezioni principali da riempire, strutturate dopo le fasi principali del metodo Art of Crowddreaming:

- Sezione 1: da Insight a Intent
- Sezione 2: dall'intento alla storia
- Sezione 3: dalla storia al progetto

L'idea chiave dietro il metodo Art of Crowddreaming è che se un progetto ha funzionato, le persone che lo hanno realizzato condividono una storia di successo. Immaginare il lieto fine desiderato e ricostruire la storia ai suoi inizi è un metodo molto accessibile e completo per pianificare tutte le attività richieste, senza dover affrontare il complesso linguaggio tecnico dei sistemi di pianificazione e gestione dei progetti, originariamente sviluppato per l'impresa o la scienza mondo della ricerca. Gli studenti non professionisti e anche le scuole secondarie possono sviluppare piani precisi, usando il metodo Art of Crowddreaming.

Section 0: Informazioni generali

Questa prima sezione del modello raccoglie alcune utili informazioni generali.

Informazioni generali	
Autore (i):	
Scuola:	
Data rilascio:	

Sezione 1: Dall'intuizione all'intento

Il punto di partenza per coinvolgere una folla in un progetto è riuscire a condividere un intento molto chiaro.

Il primo passo del processo di Art of Crowddreaming consiste nel trasformare l'intuizione iniziale di un individuo o di un piccolo gruppo di persone in un intento chiaro e solido, che può motivare una folla a impegnarsi nel progetto. È l'obiettivo nobile e rilevante che le persone potrebbero desiderare di raggiungere per motivazioni altruistiche.

In Crowddreaming: Youth co-crea il progetto Cultura digitale sia Insight che Intent sono stati definiti dai partner del progetto e presentati agli insegnanti. Se sei qui, probabilmente abbiamo concordato sia con Insight che con Intent, dopo averli esplorati durante i circoli di coaching tenuti nel 2019. Come risultato della partecipazione a quei circoli di coaching potresti aver sviluppato un angolo personale sia sul condiviso Insight e intento. Per favore, registra le tue osservazioni in questa sezione del modello.

Section 1.1: Intuizione

L'Intuizione originale, dalla quale si è originato il progetto "Crowddreaming: Youth co-create Digital Culture" ed è nata l'idea della Europa Square Challenge è la seguente:

Le cosiddette generazioni "native digitali" sono le prime ad affrontare la sfida epocale di trasmettere la loro cultura materiale e immateriale attraverso costrutti digitali. È un gioco quasi completamente nuovo, che modellerà il futuro dell'umanità mentre le scelte di oggi definiranno ciò che la cultura contemporanea e, parzialmente, quella passata saranno disponibili nei prossimi secoli. Allo stesso tempo, la macchina educativa messa a punto in base al modello analitico, che ha servito l'umanità così bene negli ultimi tre secoli, sta affrontando una profonda crisi perché non è in grado di progettare al passo con il ritmo di un mondo, che cambia a una velocità senza precedenti, in gran parte a causa degli effetti della trasformazione digitale.

Intuizione personale (Max 500 car)

Per favore, inserisci qui gli elementi della tua Intuizione personale, che consentano di adattare meglio l'Intuizione condivisa al tuo specifico contesto.

Esempio

Intuizione personale (Max 500 car)

A mio avviso, è importante non tenere conto solo della crisi del sistema educativo, ma avere un approccio più olistico, poiché tutte le componenti della società fanno parte sia del problema sia della soluzione. Vale a dire, la politica si muove molto lentamente e le loro decisioni sono un fattore decisivo per essere in grado di affrontare la sfida della trasformazione digitale in qualsiasi settore della società.

Sezione 1.2: Intento

L'Intento, o risultato desiderabile, dichiarato dal progetto Crowddreaming: Youth co-create Digital Culture, è il seguente:

Vogliamo realizzare un nuovo processo sostenibile che possa aiutare gli insegnanti a far conoscere agli studenti l'esistenza e la natura della sfida della cultura digitale che stanno affrontando. Il processo ruota attorno a un concorso annuale che sfida gli studenti a contribuire alla creazione di un "monumento digitale" dedicato al valore della natura interculturale della società europea. Riflettendo su cosa significhi "costruire un monumento digitale", gli studenti svilupperanno una comprensione più profonda di cosa sia la cultura digitale e dei modi per trasmetterla alle generazioni future.

Intento personale (Max 500 car)

Per favore, inserisci qui gli elementi del tuo Intento personale, che consentano di adattare meglio l'Intento condiviso al tuo specifico contesto.

Esempio

Intento personale (Max 500 car)

Sento che nella mia scuola uno sforzo speciale deve essere dedicato alla spiegazione del significato di "cultura digitale".

Sezione 2: Dall'Intento alla Storia

Una storia avvincente e convincente è il catalizzatore per coinvolgere le persone in un progetto e farli muovere nella stessa direzione. Inoltre, una storia scritta professionalmente è uno strumento di autovalutazione molto efficace che aiuta non solo a elencare tutte le persone, gli eventi, le risorse necessarie per trasformare l'intento in realtà, ma anche a capire le loro relazioni reciproche e le interazioni umane che devono essere al suo posto.

Section 2.1: Happy Ending

Il lieto fine desiderato è il punto di partenza per scrivere la storia di successo di un progetto. Per Crowddreaming: Youth co-create Digital Culture il lieto fine comune è stato definito come parte della proposta di progetto. Ci si aspetta che tu aggiunga il tuo punto di vista personale, a seconda dello scenario specifico della tua scuola.

Lieta Fine
Condiviso
Ogni scuola partecipante al progetto organizza l'inaugurazione di Europa Square presso la propria sede a Ottobre, nella stessa settimana dell'inaugurazione dell'istanza installata a Bruxelles. Europa Square è un costruito in realtà aumentata, un'opera d'arte collettiva, alla quale hanno contribuito gli studenti delle scuole partecipanti. Ciascuna scuola ha creato una scena di ringraziamento a un altro popolo che abita o ha abitato l'Europa per un suo contributo alla cultura comune di oggi. In questo modo tutti insieme hanno creato un monumento digitale modulare ed espandibile, che rappresenta il valore della transculturalità europea. All'evento di presentazione partecipano gli altri studenti della scuola, i professori, i genitori. A ciascuno viene chiesto di arricchire l'opera con un proprio piccolo atto di ringraziamento, usando l'applicazione in realtà aumentata che consente di vedere il monumento e di interagire con esso. Il successo dell'evento permette agli studenti che hanno partecipato di comprendere il valore del proprio lavoro e dell'effetto moltiplicatore di collaborare a livello europeo. Da soli avrebbero realizzato una semplice scena digitale. Insieme a tutte le altre scuole hanno realizzato un monumento esposto a Bruxelles e capace di generare l'attenzione di tante persone nella loro scuola e nella loro città. La scuola decide che ripeterà l'iniziativa negli anni successivi.
Personale (Max 1.500 car)
<i>Per cortesia, inserisci qui il tuo punto di vista personale sull'Intento condiviso, se ne hai uno.</i>

Section 2.2: Trama

Qual è la trama della storia di successo che ha portato al lieto fine desiderato del processo di cambiamento?

La trama è un breve testo, che può essere immaginato come lo scheletro di un edificio di quattro piani (atti), ciascuno dei quali sarà poi diviso in stanze (scene) funzionali a soddisfare le esigenze delle persone (personaggi) che lo abiteranno.

Trama
La Crisi (max 1.000 car)
Descrivere sinteticamente l'evento di "crisi" che costringe al cambiamento e la situazione di normalità che lo precedeva. Il termine "Crisi" va inteso in senso etimologico: un evento che costringe a prendere una decisione con conseguenze significative. Per chi sta leggendo queste righe l'evento di crisi è l'invito a partecipare alla Europa Square Challenge.
La Ricerca (max 1.000 car)
Descrivere la fase di ricerca ed ideazione della soluzione al problema, che coincide con la fase della preparazione delle attività effettive con gli studenti. Quali studenti coinvolgere? E come? Da chi farsi aiutare? Di quali risorse della scuola ci sarà bisogno? Come assicurarsele? Quale tema proporre per creare la scena di ringraziamento?
La Soluzione (max 1.000 car)
<i>Descrivere la fase di attuazione della soluzione immaginata nell'atto precedente. Come si svolgerà il lavoro con gli studenti? Come declinare il tema prescelto in una scena di ringraziamento? Come assistere gli studenti durante la produzione dei contenuti digitali della loro scena? Come organizzare un primo momento di presentazione della loro scena?</i>
La Decisione Finale (max 1.000 car)
Descrivere il momento e le conseguenze della scelta finale che precede l'organizzazione dell'evento di inaugurazione del monumento presso la propria scuola. Il cammino percorso fino a quel momento ha convinto studenti e professori del valore di operare in una rete europea? Ha fatto comprendere la natura profondamente transculturale dell'Europa odierna, pur nella sua ampia diversità? Per i personaggi che danno risposta affermativa descrivere il loro contributo all'organizzazione dell'inaugurazione. Per i personaggi che danno risposta negativa immaginare le azioni conseguenti.

Esempio

Trama
La Crisi (max 1,500 car)
<i>Prof insegna al liceo. Tutto sommato, non è poi così male: la scuola ha molti problemi, ma alla fine è in grado di insegnare qualcosa ai suoi studenti. E alcuni di loro danno una grande gratificazione. Non puoi chiedere di più. O forse sì? La nuova dimensione digitale della realtà è sfuggente. Un pezzo che non vuole mai entrare nel complesso mosaico dell'offerta formativa. Sembra quasi una forma di vita gassosa che prende in giro i nostri sforzi per afferrarla e costringerla in un contenitore. Frustrante, ma ci sono le mille urgenze della vita quotidiana che vengono prima di questi disturbi esistenziali. Come il 18° compleanno di sua figlia: vuole una grande festa e molta attenzione. Resta la sensazione di perdere un obiettivo importante con i propri studenti. Poteva semplicemente seguire il flusso e vivere una vita tranquilla, ma è comunque un fastidioso ronzio nella sua testa. Un giorno il Prof riceve un invito a una sfida europea: immaginare cos'è un monumento digitale e costruirlo con i suoi studenti. Finalmente qualcuno che parla di cultura e "pensiero digitale" invece di acquistare nuovi computer a scuola! Le cose da fare sono già tante, eppure ... forse ...</i>
La Ricerca (max 1,500 car)
<i>Prof decide che potrebbe provare a coinvolgere studenti di diverse classi nella sua scuola. Vuole che siano motivati ed è positivo che ci sia uno scambio tra studenti di diversi corsi ed età. Tuttavia, ha bisogno dell'aiuto di altri professori. Molti dicono di no per molte ragioni. Fortunatamente, trova due interessati. E insegnano discipline diverse dalla sua. Grande! Soprattutto perché uno insegna inglese. Sarà utile. Sfortunatamente, la scuola è in fase di valutazione da parte del Ministero della Pubblica Istruzione e l'ispettore ritiene che gli studenti debbano semplicemente sedersi a una scrivania e studiare sui libri ciò che</i>

è stato accuratamente preparato per loro dagli esperti. L'ispettore afferma chiaramente che considera questo progetto una perdita di tempo e valuterà il Prof in modo negativo, se insiste a sprecare il tempo dei suoi studenti su tali sciocchezze. Ciò nonostante, il Prof e i suoi colleghi organizzano una presentazione a tutti gli studenti con il supporto del Decano. La curiosità è grande, ma solo un paziente lavoro di raccolta delle adesioni classe per classe nei giorni seguenti consente di creare un team di 20 studenti. E nel frattempo, la figlia del Prof non è felice, perché la sua festa per il 18 ° compleanno non riceve abbastanza attenzione da suo padre. Nel frattempo Prof e colleghi scrivono il piano d'azione, usando l'OER reso disponibile dal progetto e con l'aiuto dei tutor. È meno difficile di quanto sembrasse e alla fine emergono molti problemi - e soluzioni - che non avrebbe mai pensato prima. Da una chat con gli studenti emerge anche un tema che sentono. Pronto ad andare!

La Soluzione (max 1,500 car)

Prof e i suoi colleghi organizzano due incontri con gli studenti. Nel primo hanno discusso approfonditamente l'argomento e con Metaverse Studio hanno compilato insieme il modello di base per l'esperienza AR. Decidono inoltre che lo completeranno con un breve video di approfondimento. Nel secondo incontro esaminano insieme il modello per la sceneggiatura della storia, elaborano una prima bozza e dividono gli studenti in gruppi, per completarla. Un gruppo viene creato su Telegram per tenersi in contatto e per richieste rapide di chiarimenti. Una riunione intermedia è concordata per esaminare una prima bozza e poi una seconda per vedere il risultato finale. Mentre gli studenti lavorano, Prof e colleghi di volta in volta contattano i tutor per chiarimenti. Il Prof e i suoi colleghi Insegnanti devono fare miracoli per schivare l'ispettore, mentre sviluppano le loro attività. E il Prof deve lavorare spesso di notte per fare tutto: sua figlia lo sta facendo impazzire, ma è una brava ragazza e merita quella festa. Alla fine ha luogo il miracolo e la scena del ringraziamento nella realtà aumentata prende forma davanti alle telecamere degli smartphone dello studente!

La Decisione Finale (max 1,500 car)

All'inizio dell'anno scolastico il Prof e gli studenti vedono i loro lavori inseriti in Europa Square insieme a quelli delle altre scuole. Si rendono conto di far parte di un progetto importante e del valore di collaborare a livello europeo. L'entusiasmo supera i dubbi sullo sforzo di organizzare un evento di presentazione per studenti, insegnanti e genitori: se l'ispettore non è contento di questo ... beh, meglio sentirsi orgogliosi di te piuttosto che ottenere un aumento di 13,2 € su il loro salario mensile a volte in un lontano futuro. Prof e colleghi con il supporto del Decano coinvolgono altri insegnanti nell'organizzazione. Agli studenti viene assegnato il compito di agire come dimostranti. Le prove generali vanno bene. Anche l'evento finale ha successo. Il Decano e gli altri colleghi sono convinti dell'efficacia della formula e decidono di organizzarsi per ripetere l'esperienza ogni anno.

Sezione 2.3: Punti di Vista Principali

La storia va vista da quattro punti di vista principali.

Punti di Vista
<p>Scenario</p> <p><i>Descrivere brevemente il contesto generale nel quale si svolge la storia e che la definisce. Ad esempio, lo scenario del primo episodio di "Guerre Stellari" è la Guerra tra Impero e Ribelli; quello di "Non ci resta che piangere" è il Rinascimento italiano.</i></p>
<p>Protagonista</p> <p><i>Descrivere brevemente il punto di vista del protagonista, ovvero di colui che promuove l'azione e il cambiamento nella storia. Ad esempio, nel primo "Guerre Stellari", Luke Skywalker vuole salvare la Principessa Leila.</i></p>
<p>Catalizzatore</p> <p><i>Descrivere brevemente il punto di vista del personaggio che costringe il protagonista a cambiare o influenza il modo in cui cambia. Ad esempio, nel primo "Guerre Stellari", Obi Wan Kenobi spinge Luke a seguire la Via della Forza.</i></p>

Relazione Protagonista-Catalizzatore
<i>Descrivere brevemente la relazione dialettica tra Protagonista e Catalizzatore. Ad esempio, nel primo "Guerre Stellari" Obi Wan Kenobi addestra un riluttante Luke Skywalker.</i>

Esempio

Punti di vista
Scenario
<i>In un momento di grave crisi nella crescita dell'Unione Europea, molti pensano che la Cultura sia una colla molto più importante dell'Economia. Un progetto per le scuole in Italia ha dimostrato di essere uno strumento efficace per promuovere la consapevolezza della natura altamente transculturale dell'Europa e il valore di questa caratteristica. Una partnership di organizzazioni per l'innovazione sociale lavora insieme per migliorare e adattare questa buona pratica a uno scenario europeo.</i>
Protagonista
<i>Prof crede in Europa e vuole fare tutto il possibile per comunicare i suoi valori ai suoi studenti. Inoltre, è sempre alla ricerca di nuovi strumenti per coinvolgere gli studenti e rendere la cultura più interessante per loro.</i>
Catalizzatore
<i>Il tutor G sa bene che il peggior nemico dell'innovazione sono le urgenze del giornale e vuole aiutare gli insegnanti che partecipano al progetto a non cadere nella tentazione di improvvisare soluzioni rapide per raggiungere l'obiettivo con gli studenti: risolverebbero immediatamente, ma l'acquisizione di un metodo garantisce una migliore qualità dei risultati e paga di più nel medio-lungo termine.</i>
Relazione Protagonista-Catalizzatore
<i>Tutor G e Prof si conoscono e collaborano grazie a un canale di chat. Il tutor G deve essere persistente e paziente all'inizio nel chiedere il rispetto di compiti e scadenze, ma presto questa relazione si evolve in un vero processo di co-creazione peer-to-peer, in cui il Prof e gli altri insegnanti si mettono a disposizione per tutte le conoscenze non solo per il piacere di collaborare con persone con gli stessi interessi e ideali, ma anche per i successi che si incontrano.</i>

Sezione 2.4: Ruoli

Lo scopo di una storia è quello di mostrare i diversi punti di vista attraverso i quali valutare una scelta importante. Queste prospettive vengono incarnate dai *ruoli* archetipali dei personaggi in una storia.

Un personaggio può coprire più ruoli. Per esempio, *Guardiano e Ragione* come Obi Wan Kenobi nel primo "Guerre Stellari", oppure *Protagonista* ed *Emozione* come Luke Skywalker.

Non è strettamente obbligatorio che tutti i Ruoli siano coperti da un personaggio, ma in quel caso è probabile che si stia trascurando un aspetto importante.

Riempi la seguente tabella, sostituendo la descrizione generale di ciascun Ruolo con la sua contestualizzazione per la tua Storia e assegnandogli il Personaggio che lo rappresenta.

Le definizioni sono estratte dal libro [Drammatica: Theory of Story](#).

Ruoli		
Ruolo	Descrizione	Personaggi
Protagonista	<i>Il Protagonista è il principale sostenitore e principale motore degli sforzi per raggiungere l'obiettivo della storia</i>	
Antagonista	<i>L'Antagonista si oppone diametralmente al raggiungimento dell'obiettivo da parte del Protagonista.</i>	
Mentore	<i>Il Mentore agisce come un insegnante/aiutante che rappresenta la Coscienza della Storia. È un personaggio protettivo che elimina gli ostacoli e illumina il cammino da percorrere. In questo modo, il Mentore aiuta il protagonista a rimanere sulla strada giusta per raggiungere il successo.</i>	
Contagonista	<i>Questo personaggio lavora per porre ostacoli sul percorso del protagonista, e per attirarlo lontano dal successo. Rappresenta la tentazione. Poiché il Contagonista e l'Antagonista hanno entrambi un effetto negativo sul Protagonista, possono facilmente essere confusi tra loro. Sono, tuttavia, due personaggi completamente diversi perché hanno due funzioni completamente diverse nella Storia. Mentre l'Antagonista lavora per fermare il Protagonista, il Contagonista agisce per deviare il Protagonista. L'Antagonista vuole impedire al Protagonista di fare ulteriori progressi, il Contagonista vuole ritardare o deviare il Protagonista per un po'.</i>	
Ragione	<i>Il personaggio della Ragione è calmo, raccolto e freddo, forse anche freddo. Prende decisioni e agisce interamente sulla base della logica. La ragione e l'emozione descrivono il conflitto tra le nostre conclusioni e considerazioni puramente pratiche del nostro lato umano. Nel corso di una storia, i personaggi archetipici della ragione e dell'emozione entreranno in conflitto nel giusto corso di azione e decisione, illustrando la scelta tra intelletto e cuore.</i>	
Emozione	<i>Il personaggio dell'Emozione ha il cuore in mano; è veloce all'ira, ma anche rapido all'empatia. Poiché è frenetico e disorganizzato, tuttavia, la maggior parte della sua energia è incontrollata e viene sprecata scagliandosi in così tante direzioni che finisce per correre in cerchio e non arrivare da nessuna parte. La ragione e l'emozione descrivono il conflitto tra le nostre conclusioni puramente pratiche e le considerazioni del nostro lato umano.</i>	
Spalla	<i>Lo scopo della Spalla è mostrare un fedele sostegno. La Spalla e lo Scettico rappresentano il conflitto tra fiducia e dubbio nella storia. La Spalla nota gli indicatori che puntano al successo. Le interazioni tra Spalla e Scettico descrivono la valutazione della Storia sulla probabilità di successo.</i>	
Scettico	<i>La natura dello scettico è ben descritta nel verso di una canzone ... "Qualunque cosa sia, sono contrario." Nella storia, è la funzione dello scettico di notare gli indicatori che presagiscono il fallimento.</i>	

Esempio

Ruoli		
Ruolo	Descrizione	Personaggi
Protagonista	Prof è un insegnante che vuole far partecipare i suoi studenti all'Europa Square Challenge.	Prof
Antagonista	L'ispettore ritiene che le attività extracurricolari siano una perdita di tempo e danneggino gli studenti. Farà tutto il possibile per dissuadere gli insegnanti a seguire nuove strade.	L'ispettore
Mentore	Il Tutor sa che gli insegnanti hanno bisogno di supporto, ma anche di disciplina per essere in grado di concentrarsi sul progetto e resistere alla tentazione di tagliare gli angoli a causa della mancanza di tempo e delle piccole emergenze quotidiane da gestire.	Tutor G.
Contagonista	La figlia del Prof ha compiuto 18 anni e vuole una grande festa. Tutto ciò che vuole è essere rassicurato che avrà l'attenzione indivisa di suo padre nel momento più importante della sua vita.	La Figlia
Ragione	Il Decano pensa che il Prof sia all'altezza di qualcosa di buono, ma sa che molti elementi devono essere bilanciati per far proseguire la scuola. Sosterrà il Prof fino a un limite e solo se potrà dimostrare che ne vale la pena.	Il Decano

Emozione	Un gruppo di studenti entusiasti che cambieremo il mondo, ora e qui, gli studenti non vedono l'ora di iniziare a costruire un monumento digitale. Pensano che l'entusiasmo sia tutto ciò che serve per cambiare il mondo e fare la cosa giusta è tutto ciò che conta.	Gli Studenti Entusiasti
Spalla	Parte di quello stesso gruppo di studenti sono geek che abbracciano la tecnologia digitale come il modo di lasciare il segno, creando qualcosa che la generazione precedente semplicemente non era in grado di fare. Sono sicuri che realizzeranno la missione di creare la migliore scena digitale di sempre, seguendo i suggerimenti del Prof, che adorano. Alcuni colleghi del Prof credono anche che la tecnologia digitale possa facilitare l'approccio degli studenti alla cultura e sono disposti a sperimentare con lui.	Gli studenti entusiasti, i compagni insegnanti
Scettico	Molti studenti hanno ancora una bassa autostima o si sentono a proprio agio nella loro zona di comfort. Il loro mantra è "Non possiamo cambiare nulla, quindi perché preoccuparsi". Un'ottima scusa per non mettersi alla prova ed evitare di gestire un potenziale fallimento. Qualcosa che non si sentono pronti a fare.	Gli studenti "Non mi interessa"

Sezione 2.5: Lista delle Scene

Trasformare la trama in una sceneggiatura consente di individuare i momenti chiave della Storia e definirne luogo, momento, partecipanti e loro interazioni, accadimenti significativi e risorse necessarie. Per una storia tutto questo è necessario per scrivere un racconto credibile e coerente. Al tempo stesso permette di individuare tutte le risorse necessarie per un Progetto di Produzione.

In questa sezione crea una lista delle scene significative, ricavandola dalla rilettura della trama. Se ben eseguito, questo compito permette di ricavare una lista di tutte le pietre miliari della propria storia e quindi anche del proprio progetto. Rileggi la sinossi ed estrapola le scene-chiave che hai individuato.

Nella colonna Fase inserisci il titolo della fase. Aggiungi tutte le righe necessarie per completare l'elenco..

Lista delle Scene		
N.	Fase	Scena
1		
2		
3		

Esempio

Lista delle Scene		
N.	Fase	Scena
1	La ricerca	Presenta il progetto al Decano e a colleghi selezionati
2	La ricerca	Presentare il progetto agli studenti
3	La ricerca	Iscriviti agli studenti
4	La ricerca	Sviluppare il piano d'azione
5	La ricerca	Scegli il soggetto

6	La Soluzione	Sviluppa una bozza di esperienza AR con Metaverse Studio
7	La Soluzione	Descrivi la storia con gli studenti e assegna i loro compiti
8	La Soluzione	Sessione di chat online con tutor
9	La Soluzione	Controllo intermedio
10	La Soluzione	Sessione di chat online con gli studenti
11	La Soluzione	Il controllo finale
12	La decisione finale	L'anteprima di Europa Square
13	La decisione finale	Incontra il Decano
14	La decisione finale	Incontra gli studenti per organizzare l'evento
15	La decisione finale	La prova finale
16	La decisione finale	Il grande giorno
17	La decisione finale	Impegnarsi a rinnovare la sfida

Sezione 2.6: Descrizione delle Scene

Ora per ogni scena riempi la seguente tabella. Devi descrivere brevemente il comportamento del personaggio in base al ruolo. Assicurati di descrivere come il Protagonista reagisce a ciascuno di essi. Ovviamente non tutti i personaggi devono essere presenti in tutte le scene, a parte, probabilmente, il protagonista. Aggiungi righe, se necessario.

Scena N. (Sostituisci il testo tra parentesi con il numero corrispondente dall'elenco scene)	
	Titolo
	Fase
	Location
	Data/Ora
	Descrizione
	Personaggio 1 (ruolo / i)
	<i>Come partecipa alla scena?</i>
	Personaggio 2 (ruolo / i)
	<i>Come partecipa alla scena?</i>
	Personaggio 3 (ruolo / i)
	<i>Come partecipa alla scena?</i>
	Character 4 (Role/s)
	<i>Come partecipa alla scena?</i>

Esempio

Scena N.2	
	Titolo
	Presentazione del Progetto agli studenti.
	Fase
	La Ricerca
	Location

Aula della scuola
Data/Ora
Metà Marzo 2020
Descrizione
Tutti gli studenti della scuola sono invitati all'Aula Magna. Il preside spiega perché gli studenti sono lì. Il Prof apre la sua presentazione con un breve video emozionale, seguito da alcune slide esplicative e da un discorso molto breve. Decise che voleva solo studenti motivati e curiosi di vivere una nuova esperienza, quindi nel suo discorso sottolinea la difficoltà della sfida, ma anche la possibilità di imparare qualcosa di insolito. Molti studenti si distraggono rapidamente con il proprio smartphone, ma un paio di piccoli gruppi diventano molto attenti e iniziano a scambiarsi sguardi. Prof riceve una telefonata da sua figlia, ma non la nota perché il telefono è disattivato. I colleghi del Prof parlano per sottolineare che si tratta di un progetto multidisciplinare e che daranno tutto il loro sostegno. Alla fine della riunione, il Prof si accorge della chiamata persa e richiama la figlia. È arrabbiata perché devono andare a prenotare la torta per la festa di compleanno e il Prof si sta facendo tardi.
Prof - Protagonista
Prof vuole utilizzare la presentazione per selezionare 20 studenti curiosi e veramente motivati per avere un'esperienza nuova e stimolante.
Il Decano – Ragione
Il Decano partecipa perché vede il potenziale nell'iniziativa e vuole assicurarsi che gli studenti capiscano che è importante.
I Colleghi Docenti - Spalla
I colleghi insegnanti vogliono dare il loro sostegno al Prof.
Gli studenti entusiasti – Spalla, Emozione
All'inizio prestano attenzione solo perché rispettano il Prof, ma lentamente si eccitano quando capiscono che possono vivere un'esperienza nuova e diversa.
Gli studenti "Non mi interessa" - Scettico
Partecipano perché sono costretti, ma non vogliono essere coinvolti in qualcosa di nuovo o opporsi in linea di principio a rifiutare l'autorità degli adulti.
La Figlia - Contagonista
Sa benissimo che suo padre ha un evento importante quel giorno, ma vuole farlo sentire in colpa per rassicurare se stessa che è in cima alle sue priorità.

Sezione 2.7: Domande di verifica finale

Rispondi alle seguenti domande per verificare la coerenza della tua storia e del tuo ruolo in essa.

Verifica finale
Qual è la risoluzione del Protagonista?
<i>Il tuo Protagonista cambia il suo modo di affrontare il problema alla base della storia o rimane fermo nelle sue convinzioni? (Sostituisci con la tua risposta.)</i>
In che modo cresce il Protagonista?
<i>Il tuo Protagonista cresce adottando una nuova caratteristica utile o superando una vecchia inopportuna? (Sostituisci con la tua risposta.)</i>
Qual è l'approccio del Protagonista?
<i>Il tuo protagonista è un Beer che si adatta mentalmente al suo ambiente o un Doer che cambia fisicamente il suo ambiente? (Sostituisci con la tua risposta.)</i>
Qual è lo stile di risoluzione dei problemi del Protagonista?
<i>Utilizzerai uno stile di risoluzione dei problemi lineare o uno stile di risoluzione dei problemi olistico? (Sostituisci con la tua risposta.)</i>

Esempio

Verifica finale
Qual è la risoluzione del Protagonista?
Prof si imbarca nel progetto perché è convinto della necessità di trovare nuovi metodi di formazione. Alla fine viene confermato nella decisione che questa ricerca è l'aspetto più importante di essere un insegnante.
In che modo cresce il Protagonista?
Nel corso della storia, il Prof migliora la sua capacità di pianificare le sue attività e di coinvolgere gli studenti, imparando l'arte del Crowddreaming.
Qual è l'approccio del Protagonista?
Il prof è un pensatore sempre alla ricerca di nuove idee da applicare al suo lavoro, che vive come una missione.
Qual è lo stile di risoluzione dei problemi del Protagonista?
Il prof vede i giovani come il centro di un complesso sistema di relazioni, che devono essere gestiti delicatamente per aiutarli a diventare adulti in grado di entrare positivamente nella società e vivere una buona vita. Pertanto, il suo approccio è olistico. Questo è il motivo per cui è a suo agio con l'arte del crowddreaming.

Sezione 3: Dalla Storia al Progetto

A questo punto hai ottenuto una prima stesura della sceneggiatura della storia della tua partecipazione con successo alla Europa Square Challenge. In questo modo hai individuato esplicitamente tutte le situazioni-chiave, le persone che vi devono partecipare e le loro interazioni. Implicitamente hai anche individuato le risorse materiali che ti servono e almeno la successione temporale degli eventi.

È tutto quello che ti serve per scrivere un semplice, ma efficace piano d'azione per il tuo Progetto. Per ogni scena descritta nella Storia, copia e riempi la seguente tabella. Otterrai una lista di cose da fare prima, durante e dopo ogni scena. Le liste sono uno strumento elementare, ma estremamente utile perché, quando è il momento di agire, in genere non si ha il tempo per pensare e ricordare il da farsi. Senza l'aiuto di una lista delle cose da fare è quasi inevitabile dimenticarsi qualcosa. Inoltre, le liste sono ottime anche per controllare se siano stati raggiunti i risultati attesi e per facilitare la replicabilità dell'evento.

(Sostituisci con scena N. e titolo)
Elenco di controllo 1: prima della scena
Posizione: <Sostituisci con il nome della posizione>
Cosa devi fare per garantire la disponibilità della location della scena?
Partecipante: <Sostituisci con il nome del personaggio>

Cosa devi fare per assicurarti che questo partecipante sia presente? (Aggiungi una riga per ciascun partecipante)
Risorsa: <Sostituisci con il nome della risorsa>
Cosa devi fare per assicurarti che questa risorsa sia disponibile? (Aggiungi una riga per ogni risorsa necessaria)
Requisito: <Sostituisci con requisito>
Quali altri requisiti devono essere soddisfatti per far sì che la scena si sviluppi nel modo giusto? (Aggiungi una riga per ogni requisito)
Elenco di controllo 2: durante la scena
Posizione: <Sostituisci con il nome della posizione>
Elenca qui tutto ciò che dovresti fare per impostare la posizione all'inizio della scena
Partecipante: <Sostituisci con il nome del personaggio>
Come ti aspetti di interagire con ciascun partecipante durante la scena? (Aggiungi una riga per ciascun partecipante)
Risorsa: <Sostituisci con il nome della risorsa>

Esempio

Scena n. 2 - Presentare il progetto agli studenti
Elenco di controllo 1: prima della scena
Luogo: Aula Magna
Prenota la sala conferenze almeno 15 giorni prima dell'evento presso l'ufficio del preside
Partecipante: il preside
Concordare la data della presentazione con il Decano con almeno 20 giorni di anticipo.
Partecipante: I Colleghi Docenti
Raccogli la disponibilità di tutti prima di incontrare il Decano per cercare di ottenere l'appuntamento più comodo per tutti. Informare immediatamente tutti della data concordata con il Decano. Assicurati che tutti lo segnino all'ordine del giorno.
Partecipante: studenti
Pubblica un avviso sul sito web della scuola e sulla bacheca. Far inviare una circolare a tutti i professori dal Decano almeno 15 giorni prima dell'evento. Ricorda l'impegno personale nei confronti di tutti i colleghi nei giorni precedenti.

Risorsa: sistema multimediale
Installare e testare il materiale di presentazione entro il giorno precedente l'evento insieme al responsabile tecnico dell'Aula Magna. Controlla di nuovo l'operazione un'ora prima dell'inizio della presentazione.
Risorsa: video
Controlla i formati riproducibili dal sistema di videoproiezione di Aula Magna e se l'audio è disponibile. Produrre video. Deve essere disponibile almeno due giorni prima della presentazione.
Risorsa: presentazione
Controlla l'applicazione di presentazione disponibile, la sua versione e le dimensioni dello schermo gestite dal sistema di videoproiezione. Preparare la presentazione. Deve essere disponibile almeno due giorni prima della presentazione.
Risorsa: discorso ispiratore
Scrivi e impara il tuo discorso. Prepara uno schema facilmente leggibile con i punti essenziali da ricordare. Carica il contorno sul tablet o stampalo il giorno prima della presentazione
Requisito: supporto tecnico
Assicurati che il tecnico sia presente nell'aula durante l'evento.
Elenco di controllo 2: durante la scena
Luogo: Aula Magna
Controllare il funzionamento del sistema di riproduzione. In particolare, prova a cambiare l'audio tra diverse fonti durante la presentazione (microfoni, uscita video dal computer, ecc ...). Individua video e presentazione. Provali di nuovo e impostali per la riproduzione.
Partecipante: il preside
Grazie in privato per il tuo supporto. Dagli prima la parola per un saluto iniziale. Grazie pubblicamente per il vostro supporto alla fine dell'intervento. Il Decano deve lasciare l'evento convinto che il progetto sia utile per gli studenti e consapevole che il loro sostegno all'iniziativa è riconosciuto e apprezzato.
Partecipante: i Colleghi Docenti
Nomina e ringrazia pubblicamente tutti i colleghi che partecipano. Se possibile, tienili sempre sul palco. Passa la parola a ciascuno dei tuoi colleghi alla fine del tuo discorso. Ringraziali di nuovo alla fine dell'evento. I Fellow Teachers devono lasciare l'evento con uno spirito di squadra rafforzato.
Partecipante: gli studenti entusiasti
Sfida gli studenti a partecipare a un progetto originale, che consentirà loro di confrontarsi con realtà di tutta Europa e, se saranno bravi, offrirà una grande visibilità al loro lavoro. Trasmettere un senso di entusiasmo ed energia con la voce e il linguaggio del corpo. Identifica gli studenti che reagiscono positivamente, incontrano il loro sguardo, sorridono a loro, si connettono emotivamente. L'obiettivo dell'evento è far emergere dalla folla almeno 20 studenti curiosi e fortemente motivati.
Partecipante: gli studenti "Non mi interessa"
Non sono l'obiettivo di questa iniziativa. Assicurati che non disturbino durante la presentazione e comprometta l'attenzione degli altri.
Risorsa: video

Un video emozionale molto breve di massimo 1 minuto, che dovrebbe servire a incuriosire gli studenti potenzialmente interessati alle novità, alla cultura, alle tecnologie digitali e all'Europa. Da utilizzare all'inizio dell'intervento.

Risorsa: presentazione

Un massimo di 5 diapositive per spiegare agli studenti cosa, quando, come aderire e quanto tempo ci vuole.

Risorsa: discorso ispiratore

Sezione 4: Cronologia

Un diagramma di Gantt è uno strumento utile per tenere sotto controllo a colpo d'occhio la sequenza delle attività principali e le pietre miliari di un progetto. Si possono creare diagrammi estremamente raffinati e complessi con software specializzati, ma per progetti semplici come la partecipazione alla Europa Square Challenge è sufficiente utilizzare un foglio elettronico come quello disponibile nel materiale aggiuntivo. Utilizzare il template Europa Square Challenge - Timeline per generare un diagramma di Gantt e incollare un suo scritto nella tabella sottostante.

Europa Square Challenge - Gantt chart
<i>(sostituire questo testo con lo screenshot)</i>
Note
<i>(sostituire questo testo con delle annotazioni, se necessario)</i>

Sezione 5: Preparazione dell'ambiente Metaverse Studio

Metaverse Studio è una piattaforma di facile utilizzo per creare semplici esperienze in realtà aumentata. Nella Europa Square Challenge è utilizzata per permettere ai team di studenti di creare una bozza della loro esperienza, utilizzando il [template](#) messo a disposizione. L'esperienza sarà poi esaminata dagli esperti ed integrata nel monumento digitale vero e proprio.

Per partecipare alla edizione 2020 della Europa Square Challenge, devi:

- Creare un account per il gruppo di studenti partecipanti;
- Trovare il [template](#) e clonarlo;
- Rinominare il clone con un nome che identifichi la squadra di studenti;
- Unirti al gruppo del concorso, utilizzando [il link di invito](#);
- Riempire la tabella sottostante con i dati richiesti.

Esperienza Metaverse	Info
Scuola:	
Team:	
Docente Coordinatore:	<i>(Nome completo dell'insegnante)</i>
Titolo Esperienza:	
Link Esperienza:	

Sezione 6: Tratteggiare la Storia

Agli studenti è richiesto di preparare una breve storia in formato digitale di approfondimento del tema scelto per In fase di pianificazione l'insegnante deve decidere uno o più soggetti da proporre ai ragazzi ringraziamento ad un'altra nazione europea per il suo contributo alla propria cultura. Per ciascun soggetto compilare le tabelle Lieto Fine e Trama.

Lieto Fine (Max 500 car)
Trama
La Crisi (max 500 car)
<i>Descrivere sinteticamente l'evento di "crisi" che costringe al cambiamento e la situazione di normalità che lo precedeva.</i>
La Ricerca (max 500 car)
<i>Descrivere la fase di ricerca ed ideazione della soluzione al problema.</i>
La Soluzione (max 500 car)
<i>Descrivere la fase di attuazione della soluzione immaginata nell'atto precedente.</i>
La Decisione Finale (max 1,000 car)
<i>Descrivere il momento e le conseguenze della scelta finale.</i>

Sezione 7: Installazione di Europa Square

Europa Square è un costruito digitale in realtà aumentata. Una sua istanza verrà installata presso ogni scuola e inaugurata all'inizio dell'anno scolastico 2020/21. Gli insegnanti devono individuare il luogo dove potrà avvenire l'installazione, tenendo conto della natura delle esperienze in realtà aumentata e ispirandosi a soluzioni realizzate in luoghi d'interesse culturale e musei.

Descrivere nella seguente tabella il luogo che ospiterà Europa Square e una ipotesi di svolgimento della cerimonia di inaugurazione.

Installazione di Square Setup	
Denominazione del Luogo:	
Indirizzo:	
Descrizione (max 500 car):	
Cerimonia (max 1.500 car):	<i>Fasi. Tipologia di partecipanti. Gestione dei flussi.</i>

Sezione 8: Campagna di lancio per l'inaugurazione

All'evento inaugurale si richiede che partecipino almeno studenti, professori e genitori anche dalle altre classi dell'istituto partecipante. Ulteriori inviti sono auspicati.

Descrivere la campagna di lancio dell'evento, con particolare attenzione all'utilizzo dei social media.

Campagna di lancio per l'inaugurazione	
Target principali:	Campagna di lancio per l'inaugurazione
(Medium 1):	Target principali:

Lineeguida Case-Giver

Come gestire un coaching circle

Ci sono pochissimi consigli sull'hosting di un circolo di coaching, ma sono tutti molto importanti.

1. I coaching circle non riguardano la condivisione di soluzioni o conoscenze. Non esiste una risposta corretta al problema del donatore di casi. Si tratta di voler ascoltare con il cuore e la mente aperti per far fluire le reazioni istintive e agire come uno specchio per il donatore. Nessun feedback è sciocco o sbagliato. L'unica scarsa risposta è: "Oh sì, lo so già tutto e ora ti spiegherò come risolvere il tuo problema". Ciò deve essere sottolineato molto chiaramente in anticipo e all'inizio della sessione.
2. Il rigoroso rispetto dei tempi è di fondamentale importanza, sia come una questione di principio sia come una questione di pratica. In linea di principio è molto importante che i circoli di coaching siano un potente strumento di ascolto profondo. È molto importante che i partecipanti comprendano che più ascoltano, più ottengono da una sessione. In pratica, il mantenimento del tempo è l'unico strumento per impedire educatamente alle persone che amano ascoltare la propria voce di rubare tempo agli altri partecipanti e degradare la qualità della sessione.
3. Nessuna interruzione di alcun tipo. Ai partecipanti sono richiesti 75 minuti di attenzione ininterrotta al circolo di coaching, passando attraverso le seguenti fasi:
 1. Saluti (e selezione Time Keeper - 2 min.)
 2. Ascolto profondo (delle parole del donatore - 15 min.)
 3. Calma (silenzio, ognuno si concentra sulle proprie reazioni alle parole del donatore - 3 min.)
 4. Mirroring (ogni peer condivide immagini, metafore, gesti, emozioni emerse durante la fase di quiete - 10 min.)
 5. Dialogo generativo (dialogo a flusso libero su ciò che è emerso durante la fase di mirroring - 20 min.)
 6. Riepilogo e elementi utilizzabili (15 min.)
 7. Ringraziamento (ognuno condivide il modo in cui è stato potenziato dalla sessione ed esprime la sua sincera gratitudine per questo)
 8. Non esiste un risultato giusto o sbagliato in una cerchia di allenatori. Qualunque sia la svolta della conversazione è la svolta giusta. Gli operatori del caso non devono forzare i partecipanti a spostarsi su binari predefiniti.
 9. Il numero di partecipanti non deve essere superiore a 6 e non deve essere inferiore a 4.

Quelle sopra sono le uniche regole da seguire, ma devono essere seguite rigorosamente.

Ulteriori consigli per il conduttore

1. La fase del Ringraziamento è molto importante per capire se alla gente è piaciuto il circolo di coaching e ha contribuito a farlo con il cuore. Se qualcuno non trova nulla per cui ringraziare gli altri partecipanti, probabilmente non si è connesso emotivamente con la metodologia e il suo feedback, nella migliore delle ipotesi.
2. Si consiglia vivamente al case-maker di dedicare minuti precisi alla conversazione e di non fare affidamento solo sulla propria memoria. Non è necessario disporre di una trascrizione parola per parola. È meglio dare il significato delle parole di un partecipante e aggiungere note sul suo comportamento. Ad esempio, la frase "Afferma che sentire parlare della gestione del cambiamento gli ha fatto pensare a quando praticava il paracadutismo" ha un significato molto diverso se il partecipante sorrideva o mostrava un volto spaventato.
3. Per i circoli di coaching online si consiglia vivamente di registrare un video della sessione al fine di poterlo rivedere e di essere in grado di estrarre feedback che potrebbero essere scivolati attraverso le fessure impiegando minuti in tempo reale. Tutti dovrebbero essere informati in anticipo e all'inizio della sessione. Se qualcuno dimostra di sentirsi a disagio con la registrazione, è consigliabile non registrare la sessione, anche se non esiste una richiesta esplicita di farlo. Rendere confortevole ogni partecipante è la priorità numero 1. Se un partecipante accetta di registrare solo il suo audio, è possibile farlo. Lui / lei non attiverà la sua cam, mentre lo faranno tutti gli altri. Sarà opportuno ringraziare gli altri partecipanti per aver facilitato il lavoro del ricercatore, lasciandogli registrare la sessione. Allo stesso tempo, è consigliabile mostrare simpatia per colui che rifiuta di essere registrato per evitare che possa sentirsi un cittadino di seconda classe.
4. È molto difficile e molto invasivo registrare video del circolo di coaching tenuto con persone nella stessa stanza. In tal caso, si consiglia comunque di registrare l'audio. Prendere appunti sul linguaggio non verbale sarà di fondamentale importanza in quel caso.

Sul caso da presentare

I coaching circle riguardano la condivisione di una visione personale della percezione del case-maker del suo posto o ruolo in un determinato processo per raggiungere un futuro desiderabile. Non ha senso fornire lo stesso caso scritto da presentare a tutti come presentatore di casi. Non sarebbe una presa personale e quindi perderebbe il punto di tenere un circolo di coaching.

Il modo giusto di procedere è:

1. Partecipare al circolo di seed coaching in cui il case-maker di SGI parla della sua partecipazione personale al progetto Crowddreaming e del perché vi partecipa.
2. Essere ispirati dal caso presentato da SGI per elaborare il proprio interesse personale nel progetto Crowddreaming e il motivo per cui si partecipa ad esso. Potrebbe essere qualcosa del tipo "Ho ascoltato i promotori originali spiegando perché l'hanno fatto e i miei sentimenti erano ..." o qualcosa di completamente diverso. L'importante è che il conduttore condivida le sue intenzioni personali.
3. Il caso può essere costruito secondo il proprio stile personale. È molto importante dichiarare chiaramente le proprie intenzioni all'inizio e ripeterle alla fine.

Uno degli insegnanti è tenuto a fare lo stesso nel secondo circolo di coaching e a condividere ciò che vuole cambiare partecipando a questo progetto.

Il caso del seme - schema

La seguente struttura funziona sia come linea guida per sviluppare il caso personale di ciascun donatore sia come esempio di una struttura che può essere utilizzata durante il circolo di coaching come strumento di supporto per evitare interruzioni durante la narrazione. Dovrebbe essere stampato o mostrato sullo schermo abbastanza grande da consentire di essere controllato a colpo d'occhio. Case-Giver non dovrebbe leggere la sua storia. Ciò ucciderebbe immediatamente l'empatia.

- Benvenuto
 - Posso registrare questa sessione?
 - Promemoria: stiamo cercando reazioni istintive, non soluzioni
- Perché sono qui? Qual è il presente che voglio cambiare?
 - Sono qui perché voglio aiutare le giovani generazioni ad affrontare l'epocale sfida del patrimonio culturale digitale e non mi sento all'altezza del compito come individuo
- Qual è il mio intento?
 - Voglio trovare più persone con la stessa missione personale e sviluppare un'intelligenza connettiva
- Qual è la storia del cambiamento di cui sento di far parte?
 - Lavorare con il patrimonio culturale digitale ha iniziato tutto
 - Storicamente parlando l'era digitale è iniziata ieri
 - Facciamo molti errori

- Abbiamo già perso miliardi di documenti che sarebbero stati importanti per il nostro patrimonio culturale.
- È la sfida della persistenza
- È urgente trovare una soluzione
- Non tutto è male.
- L'era digitale è entusiasmante: stiamo appena iniziando a imparare chi modella l'energia.
- Le possibilità sono infinite: mentre parliamo vengono sviluppate forme d'arte completamente nuove
- È l'eccitante sfida della forma
- Tuttavia, dobbiamo affrontare la più difficile sfida della velocità
- Troppo da imparare e troppo veloce
- I presupposti per il vecchio modello analitico non funzionano più
- Dobbiamo imparare dal futuro quando emerge
- Esistono già diverse grandi metodologie, ma non sono buone per gli studenti
- Dobbiamo fare di meglio
- Qual è la mia partecipazione personale in questo processo di cambiamento?
 - Ho iniziato a provare qualcosa di diverso
 - Tre ingredienti mi hanno aiutato
 - Tecnologia di realtà aumentata
 - Obbliga le persone a capire che il digitale non è un mondo separato
 - È facile creare qualcosa di concreto che gli studenti possano vedere
 - Digital Monument Challenge
 - Obbliga a porsi domande sulla persistenza della nostra cultura
 - Forza a pensare alla cultura come a qualcosa per il futuro
 - Include i fantasmi digitali e sono molto divertenti!
 - Arte del Crowddreaming
 - Imparare dal futuro come emerge ... ma divertendosi nel processo
 - Passaggio 1: da Insight a Intent (Circoli di coaching)
 - Passaggio 2: dall'intento alla storia (tecniche di narrazione)
 - Passaggio 3: da Storia a Progetto (Fornire una soluzione come se stessi producendo un film sulla sua storia di successo)
- Qual è di nuovo il mio intento?
 - Fino ad ora ha funzionato bene per noi, ma non siamo all'altezza di troppe cose

- Abbiamo bisogno di una mente connettiva al lavoro su questo
- Meglio, abbiamo bisogno di un'Intelligenza Connettiva al lavoro su questo
- Una mente è intelligente quando è in grado di sognare
- Crowddreaming è il sogno lucido di una mente connettiva

