

### 3.9 Ambito 9: Che cosa c'è nella città digitale [Citta-Dig]

In questo ambito si potranno creare contenuti multimediali e connetterli al mondo reale tramite l'impiego di dispositivi mobili e di TAG quali QR Code<sup>7</sup>, NFC<sup>8</sup> o simili. I ragazzi potranno applicare i TAG ad un edificio, un monumento o un oggetto che considerano interessante per la comunità e collegarli a contenuti multimediali di approfondimento, accessibili attraverso un dispositivo mobile. I contenuti realizzati saranno inseriti in una piattaforma Web per il *Digital Asset Management* (DAM - archivio centralizzato per i contenuti digitali) e resi accessibili al pubblico.

#### 3.9.1 Caratteristiche dell'ambito

Gli alunni racconteranno gli aspetti della città che vogliono illustrare attraverso l'applicazione di Tag e la realizzazione di contenuti come testi scritti o parlati, immagini e video. Le loro creazioni potranno essere fruite con uno smartphone o un tablet da chiunque si trovi nelle vicinanze dei Tag. Gli alunni faranno l'esperienza dell'utilizzo combinato di tecnologia e di varie tipologie di linguaggio (parlato, scritto e della comunicazione non verbale) per valorizzare un oggetto, un monumento o una via storica. I contenuti potranno essere realizzati anche in inglese o in altre lingue straniere.

#### 3.9.2 Attività previste

Elenco non esaustivo di possibili attività da svolgere durante il laboratorio:

- Scelta del tema e dei luoghi da raccontare
- Progettazione del lavoro
- Realizzazione del contenuto in Italiano
- Eventuale traduzione dei contenuti
- Scelta della modalità di comunicazione appropriata per rendere i materiali fruibili al pubblico
- Posizionamento dei Tag nei luoghi selezionati
- Archiviazione e pubblicazione dei contenuti su piattaforma Web
- Presentazione dei lavori e divulgazione delle modalità di accesso ai materiali alle comunità direttamente interessate
- Controllo periodico del buon funzionamento dei Tag ed eventuale ripristino

#### 3.9.3 Figure previste

Le attività prevedono l'interazione delle 3 figure seguenti:

- **L'insegnante tutor d'aula** avrà il compito di fornire supporto nella gestione dei laboratori, e in collaborazione con il tutor tecnologico, di accompagnare gli alunni durante tutte le fasi del progetto. A fine progetto, valuterà lo svolgimento delle attività
- **Gli alunni** sono scelti dagli insegnanti in base alle indicazioni del bando e avranno come referente scolastico l'insegnante tutor d'aula.

<sup>7</sup> I QR code sono dei codici a barre bidimensionali a cui sono associati dei contenuti, accessibili attraverso un'applicazione con un dispositivo mobile. QR sta per Quick Response perché il codice consente di aprire i contenuti molto velocemente.

<sup>8</sup> I tag NFC (*Near Field Communication*) sono una tecnologia che consente la comunicazione a breve distanza tra due dispositivi attraverso connettività wireless.

- **I tutor tecnologici** sono le persone incaricate dagli operatori economici per condurre e gestire i laboratori. Dovranno curare la logistica per un corretto svolgimento delle attività. Per lo svolgimento delle attività laboratoriali deve essere garantita la compresenza di almeno **2** tutor tecnologici per l'intera durata del laboratorio (60 ore). Inoltre, si richiedono nel team le competenze qui di seguito elencate:
  - Competenze pedagogiche
  - Competenze di informatica
  - Conoscenze di tagging/geotagging (QR, NFC, riconoscimento d'immagine, ecc.) e/o mappe con punti di interesse geografico (Webtool, GIS)
  - Esperienza in audio/video making e audio/video editing

### 3.9.4 Approcci pedagogici

*Learning by doing, cooperative learning, problem reasoning e problem solving, critical thinking.*

### 3.9.5 Obiettivi generali

Le attività svolte all'interno di questo ambito intendono favorire, in particolare:

- L'attitudine a lavorare in gruppo
- La capacità di effettuare ricerche di informazioni presso biblioteche di quartiere e/o tramite internet
- Il discernere le informazioni che sono importanti e attendibili da quelle che non lo sono
- Lo sviluppo della creatività
- Lo sviluppo delle capacità comunicative
- La conoscenza del proprio ambiente culturale
- L'appartenenza alla comunità e il senso civico

### 3.7.6 Destinatari del progetto

Alunni delle scuole secondarie di I e II grado e, in una versione facilitata, della scuola primaria.

### 3.9.7 Tecnologie associate

- Audio/Video making, Audio/Video editing
- Tagging/geotagging (QR, NFC, riconoscimento d'immagine, ecc.) e/o mappe con punti di interesse geografico (Webtools, GIS)
- Smartphone, Tablet
- Social network per la condivisione

### 3.9.8 Capacità da stimolare negli alunni

#### 3.9.8.1 Capacità Cognitive/Metacognitive

- Valutare l'attendibilità delle fonti di informazione
- Elaborare i contenuti
- Comunicare un'idea o un'informazione in modo creativo e accattivante
- Esprimersi in lingua inglese e/o altre lingue in maniera appropriata

### 3.9.8.2 Capacità Attitudinali

- Cooperare con i pari
- Ascoltare
- Confrontarsi per scegliere le migliori soluzioni

### 3.9.8.3 Capacità Tecnologiche/Tecnico-creative

- Incrementare competenze tecniche quali
  - audio/video making
  - audio/video editing
  - utilizzo di Tag (QR code, NFC, punti di interesse geografico, image recognition, ecc)
- Utilizzare i social network per la condivisione
- Creare un contenuto originale, di facile comprensione e renderlo esteticamente piacevole
- Pubblicare dei contenuti on-line

### 3.9.9 Tempistica

Le ore previste per i laboratori svolti ammontano a 60. Saranno dedicate non meno di tre ore alla fase introduttiva, nelle modalità descritte nel punto 2 “Raccomandazioni per lo svolgimento delle attività”.

### 3.9.10 Attrezzature tecnologiche necessarie alla realizzazione dei laboratori

Ogni proposta sottoposta dagli operatori economici dovrà necessariamente contenere un elenco del materiale indispensabile alla realizzazione dei laboratori, nel rispetto dei seguenti requisiti minimi:

- Tag (QR code, NFC, ecc)
- Tablet e/o smartphone per testare i Tag (Condizione minima: 1 dispositivo ogni 3 alunni. Condizione ottimale: 1 dispositivo per ogni alunno)
- Server per archiviazione contenuti
- Sito web e/o DAM per pubblicazione/accesso dei contenuti

**Tali attrezzature dovranno essere messe a disposizione delle autonomie scolastiche a cura degli operatori economici per tutta la durata dei laboratori.**

Gli operatori tecnologici potranno, inoltre, guidare le scuole nell’acquisto del suddetto materiale all’inizio delle attività.