

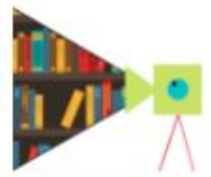
# LA BIBLIOTECA SCOLASTICA ...SI PRESENTA!

Un viaggio attraverso gli occhi di chi  
progetta, anima e promuove  
le biblioteche scolastiche italiane

**GENNAIO – MAGGIO 2023**

CICLO DI INCONTRI  
DI AGGIORNAMENTO PROFESSIONALE

A CURA DI AIB  
CNBS - SEZIONI FVG E PUGLIA CON LORO GRUPPI BS  
OSSERVATORIO FORMAZIONE



# PCTO per una Unità Didattica di Apprendimento (UDA) sul copyright

La biblioteca scolastica si presenta – 3 maggio 2023  
5° incontro – Nuova serie

Dirigente Scolastica Carmela Testa e ins. Lorena Avarino, Giorgia Rudes e Maria Spanovangelis dell'IC San Giovanni di Trieste, ins. Gabriella Parodi e studenti Yukasin Dukanovic, Alice Stuper, Andela Vinulovic del Liceo "Petrarca" di Trieste, ins. Mariacristina Perich BS ISIS "Mattiussi-Pertini" di Pordenone

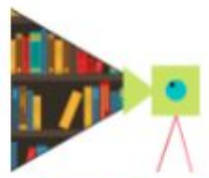




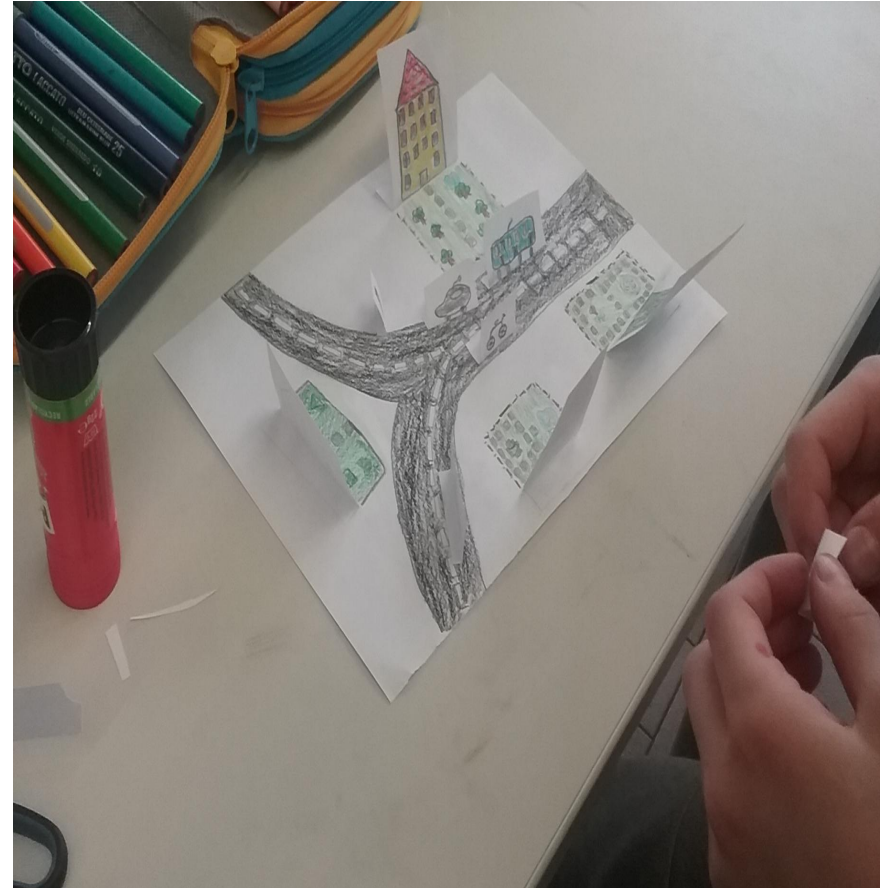
A.s. 2021-2022: presentazione di una progettazione di UDA a conclusione del corso di formazione di educazione civica e information literacy (pensato come collegamento tra la scuola primaria e la scuola secondaria per gli studenti e studentesse del PCTO);

a.s. 2022-2023: realizzazione pratica per la verifica dell'impostazione; classi coinvolte: tre terze (dai Plessi Mauro e Suvich), una quinta (Suvich), classe quarta (Liceo Petrarca).

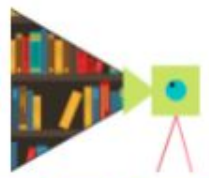




Costruzione di  
manufatti per poi  
impostare le domande  
al fine di trovare le  
parole  
proprietà/proprietario  
e riflettere sul  
problema del  
copiare/condividere/  
rispettare l'autore



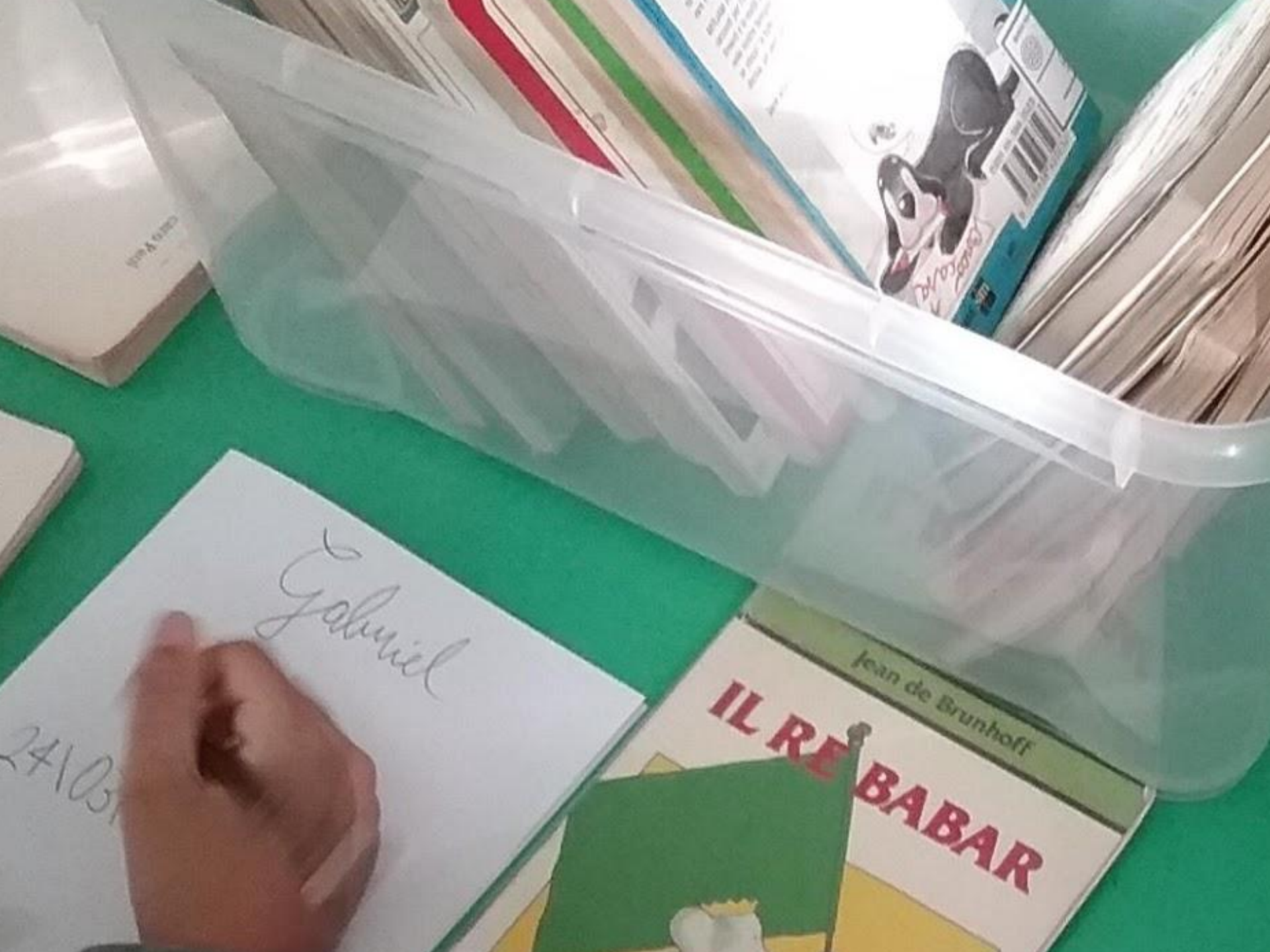




Affrontare il tema della proprietà intellettuale partendo dall'analisi del frontespizio dei libri ( e così imparare che i dati del libro non si ricavano dalla copertina!):

- ricerca del titolo del libro;
- ricerca del nome dell'autore o degli autori;
- ricerca del nome dell'illustratore;
- ricerca del simbolo del copyright.

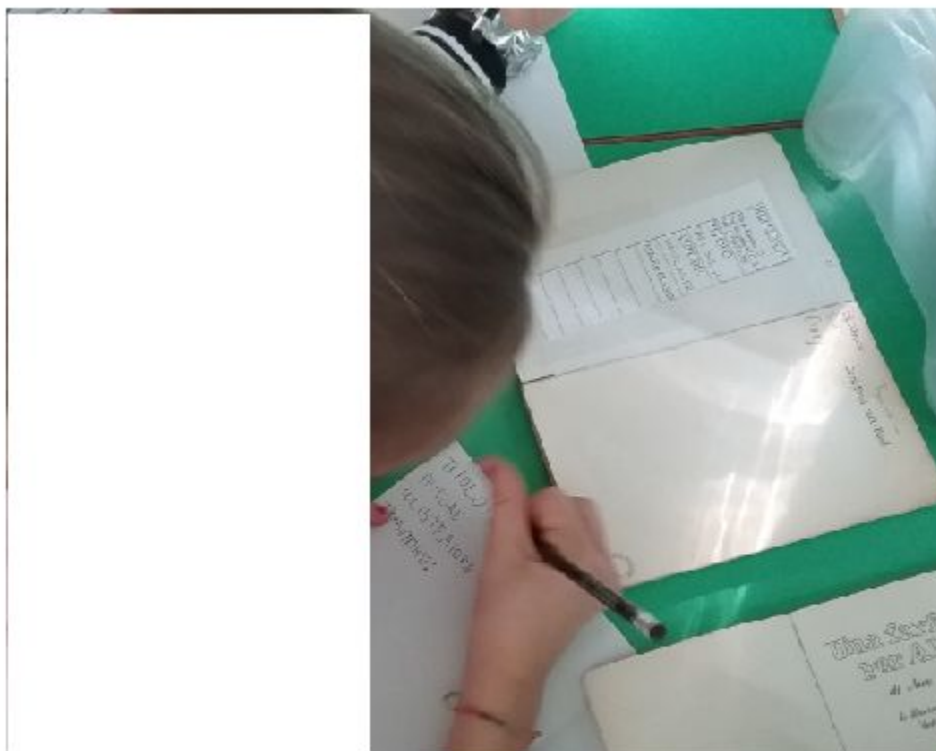




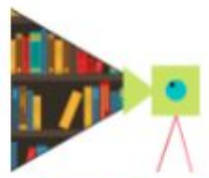
Gabriel

24/03

Jean de Brunhoff  
**IL RE BABAR**

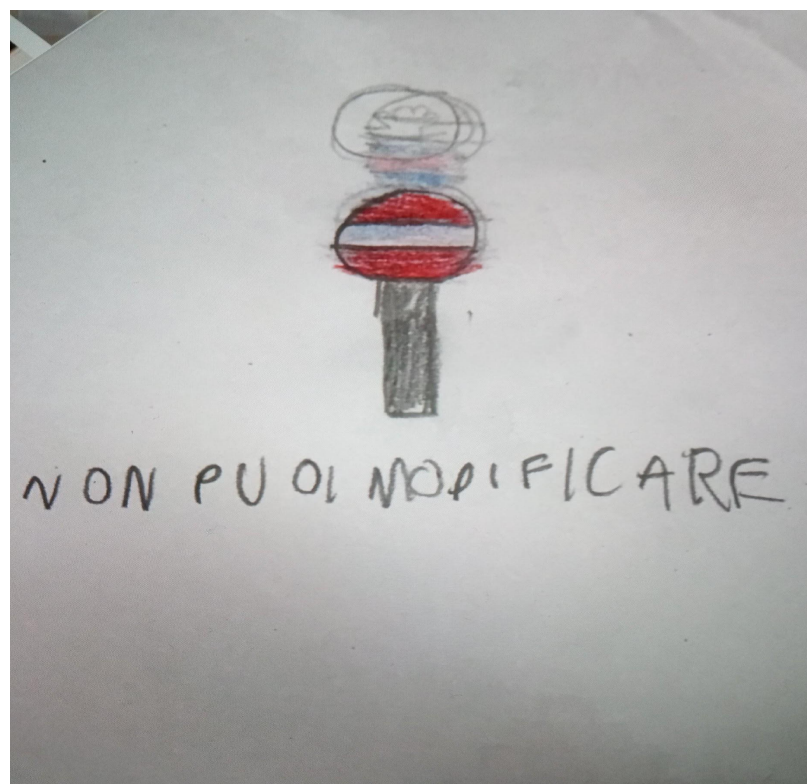


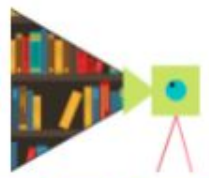




## La proprietà intellettuale e la condivisione:

- come si potrebbe fare?
- quali simboli si potrebbero usare?

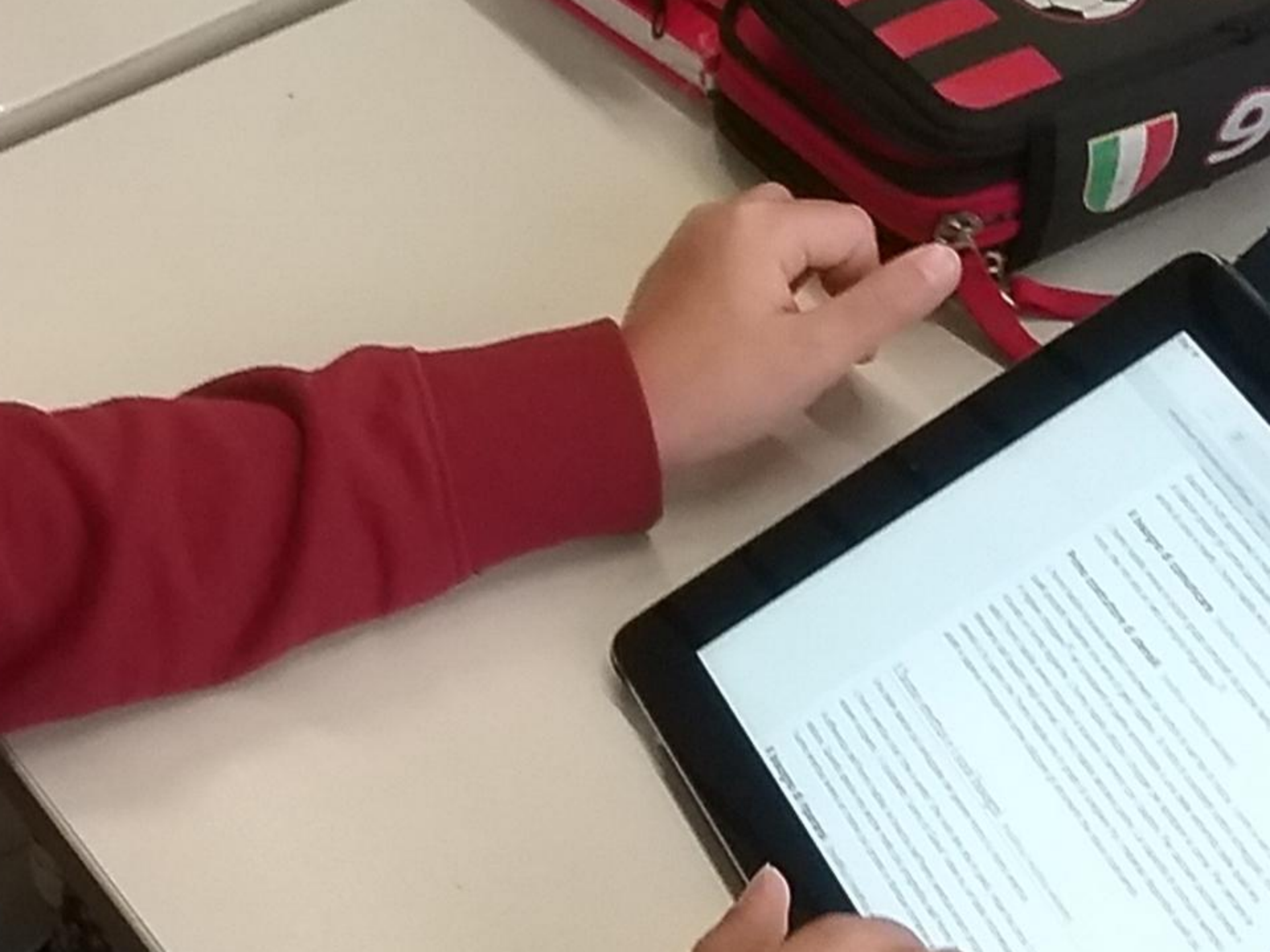




- # La proprietà intellettuale e la condivisione sulle fonti digitali:
- Vikidia;
  - ricerca dei simboli usati dagli adulti.



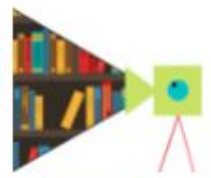




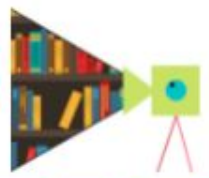


chopper





- Applicare le conoscenze per mezzo di:
- verifiche “tradizionali” ma con la variante della di farlo insieme a un tutor!;
  - giochi strutturati;
  - piattaforme dove poter variare la grafica, i personaggi e gli sfondi, cercando tra immagini fornite da Vikidia, ad esempio, ma ricordando di controllare le licenze!



## Verifica finale tradizionale:

il tutor studente accompagna l'alunno/a a scegliere un libro e lo invita a registrare i dati su un foglio predisposto dove saranno scritti (titolo, autore, illustratore ...)



Tra i possibili giochi da svolgere con il tutor studente/studentessa, quello speciale sarà la conoscenza del sito <https://www.pixton.com/>

Lavorando sul fumetto degli studenti, gli alunni potranno scoprire come funziona e poi provare a caricare un'immagine.

Sempre sotto la guida del tutor dovranno fare attenzione all'immagine caricata.

Potranno anche modificare la storia.





## L'incoronazione del leone Mario





Ciro l'elefante costruisce il trono al re

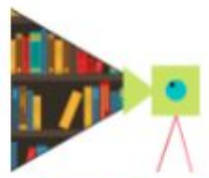




Silvia la tigre dice di aver costruito il trono

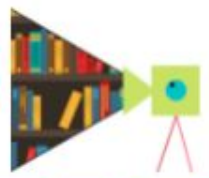






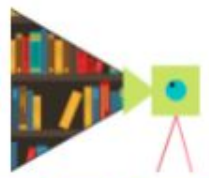
Il re scopre che Ciro ha costruito il trono





Ciro l'elefante viene premiato e Silvia viene mandata  
via dalla savana





Per creare anche altri giochi didattici è stato utilizzato anche il sito LearningApps, che è un'altra piattaforma molto facile da usare e altamente utile per la varietà dei format di gioco presenti

LearningApps.org

Titoli-Autori Libri

- Signid Undset
- Maschere nude
- Giovanni Pascoli
- Pier Tommaso Caporali
- Kenneth Roberts
- Tenente mitragliere degli arditi
- Poesie di vanni Pasolini
- Kristin figlia di Lavrans
- Passaggio a Nord-Ovest
- Luigi Pirandello

Utilizza l'App

Link: <https://learningapps.org/watch?v=pt024vu523>

Incorpora: `<iframe src="https://learningapps.org/watch?v=pt024vu523" style="border:0px;width:100%;height:500px" allowfull">`

Condividilo: <https://learningapps.org/display?v=pt024vu523>

LearningApps.org

CORSA DEI CAVALLI: UN RIPASSO SUL COPYRIGHT

**Compito**  
Leggi attentamente le domande e rispondi scegliendo l'opzione corretta.

OK

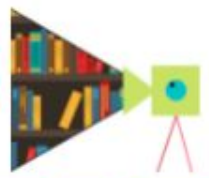
Gioca da solo | Gioca con gli amici

Utilizza l'App

Link: <https://learningapps.org/watch?v=pf0uzcw23>

Incorpora: `<iframe src="https://learningapps.org/watch?v=pf0uzcw23" style="border:0px;width:100%;height:500px" allowfull">`

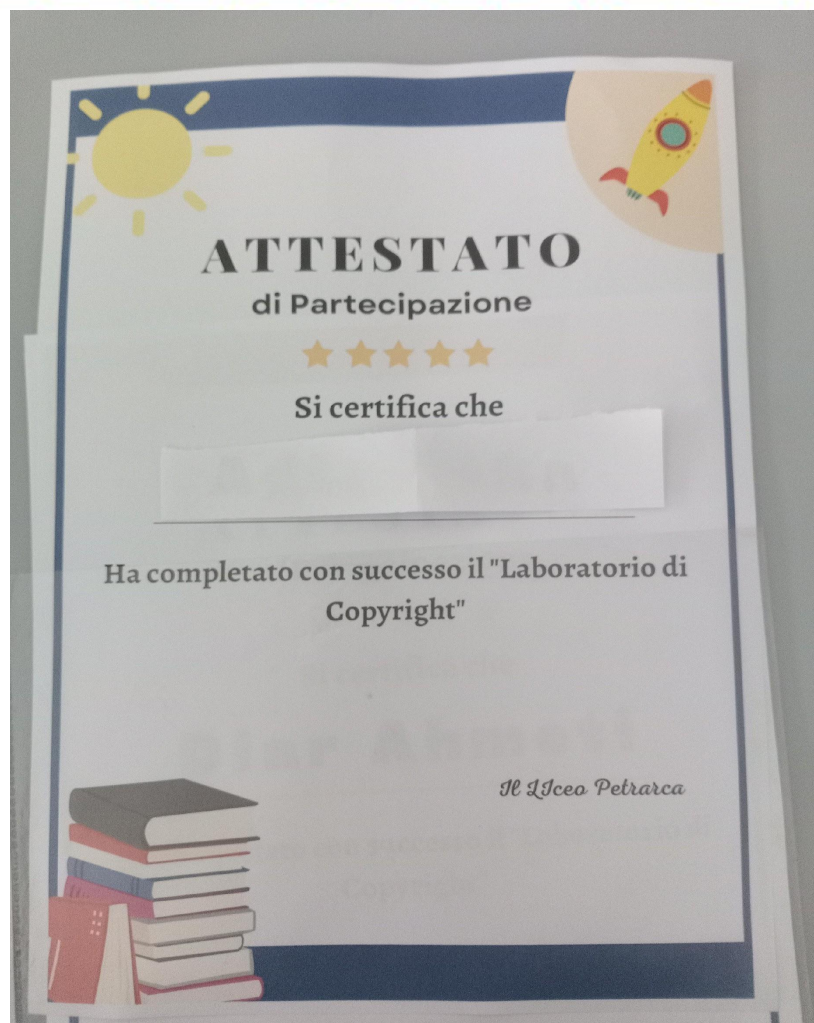
Condividilo: <https://learningapps.org/display?v=pf0uzcw23>

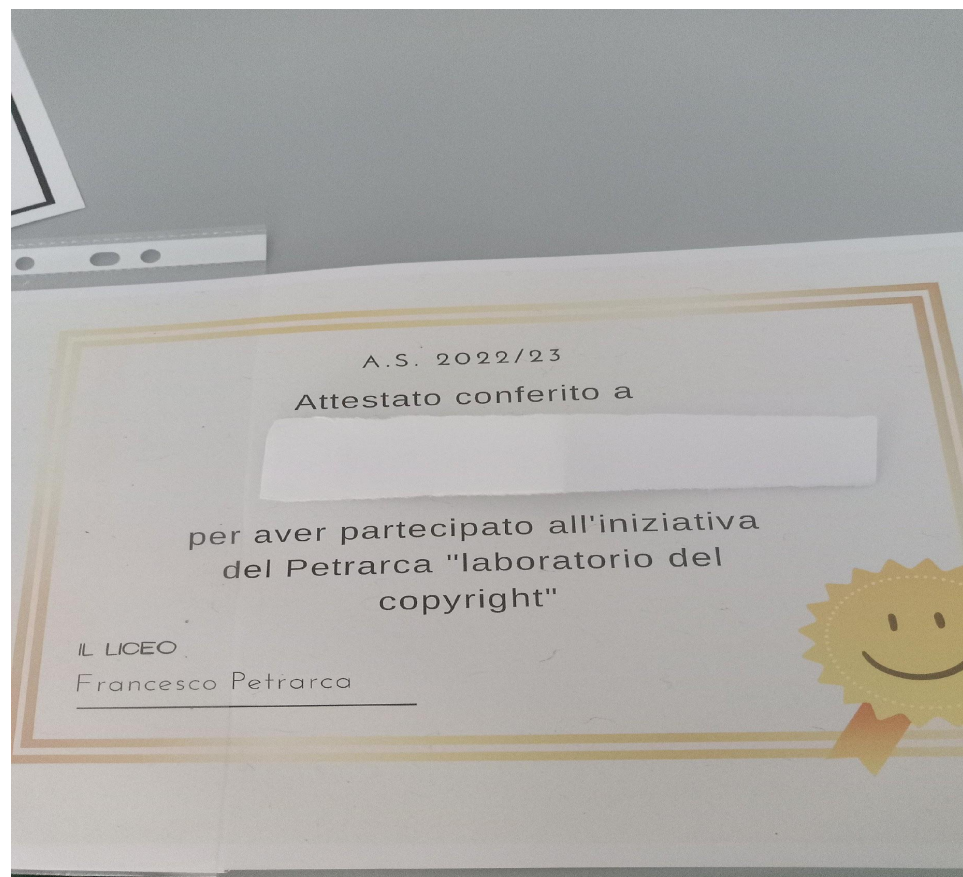


Per concludere il laboratorio:

consegna degli attestati di  
partecipazione e di un disegno come  
gadget, da colorare.









## GRAZIE PER L'ATTENZIONE

Contatti per le scuole primarie:

Lorena Avarino [lorena.avarino@gmail.com](mailto:lorena.avarino@gmail.com)

Giorgia Rudes [giorgiabrudes@gmail.com](mailto:giorgiabrudes@gmail.com)

Maria Spanovangelis [spanov153@gmail.com](mailto:spanov153@gmail.com)

Contatti per le scuole superiori:

Gabriella Parodi [gabriella.parodi@gmail.com](mailto:gabriella.parodi@gmail.com)

Mariacristina Perich [prccristina37@gmail.com](mailto:prccristina37@gmail.com)