

TITOLO	Copyright e creatività a confronto		
INSEGNANTE/I AUTORE/I	Cirino Bruno, Di Benedetto Maria		
POLO/ ISTITUZIONE SCOLASTICA / RETE DI SCUOLE	Polo Formativo per la transizione Digitale - Napoli CARO - NAPSo60006		
REGIONE	Campania ▾		
IMMAGINE			
DIDASCALIA	Debate a scuola: sono rappresentati le squadre, il moderatore, la giuria e il tema legato al copyright		
ABSTRACT	L'attività prevede la realizzazione di un debate sul tema del diritto d'autore e della proprietà intellettuale in relazione alla rielaborazione creativa delle opere. Attraverso un confronto aperto e critico, i partecipanti svilupperanno capacità di argomentazione, pensiero critico e consapevolezza delle nuove sfide legate alla proprietà intellettuale.		
ORDINE DI SCUOLA (destinatari)	scuola secondaria di 2° grado ▾		
ETÀ DESTINATARI	<input checked="" type="checkbox"/> 16-18		
CAMPI DI ESPERIENZA / DISCIPLINE	Educazione Civica, Diritto, Filosofia, Lingua e letteratura italiana		
TAG	#Creatività	#Debate	#Copyright
DIGCOMP 2.2 (Rif. Quadro EU delle Competenze Digitali dei Cittadini)	1. Alfabetizzazione su informazioni e dati ▾ 2. Comunicazione e collaborazione ▾ 3. Creazione di contenuti digitali ▾		

COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (Rif. RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EU del 22 maggio 2018)	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza alfabetica funzionale <input checked="" type="checkbox"/> Competenza digitale <input checked="" type="checkbox"/> Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare <input checked="" type="checkbox"/> Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza			
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE (Rif. DM 183 del 07/09/2024)	SECONDO CICLO <input checked="" type="checkbox"/> Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. <input checked="" type="checkbox"/> Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.			
DURATA	6 ore			
METODOLOGIE	Debate ▾ Cooperative Learning ▾ Problem Solving ▾			
DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ STEP BY STEP	Titolo dello step	Descrizione	Risorse e materiali	Setting D'AULA
	STEP 1 - INTRODUZIONE AL TEMA	Il docente inizia con un brainstorming di classe su cosa sia il copyright. Si discute sull'importanza del copyright, su cosa voglia dire essere autore o essere ideatore e sul significato di "plagio". Il docente guida la discussione ponendo domande stimolo (ad es. Il copyright protegge la creatività o è una limitazione della libertà d'espressione?)	Bacheca digitale	<input checked="" type="checkbox"/> Partecipato
	STEP 2 - PRESENTAZIONE DELLA SFIDA	Il docente presenta lo scenario didattico: un debate di classe sul tema proposto. Si individuano le discipline coinvolte. Si definisce la mozione: <i>"Il diritto d'autore, nella sua forma attuale, rappresenta un ostacolo alla creatività e alla diffusione delle idee."</i>	Software per presentazioni	<input checked="" type="checkbox"/> Frontale

	STEP 3 - ORGANIZZAZIONE DEL DEBATE	Il docente illustra alla classe il format di conduzione del debate, definendo spazi, ruoli, regole e tempi, Si individuano i componenti delle squadre PRO e CONTRO la mozione, i componenti della giuria, il moderatore del debate.	Software per presentazioni	<input checked="" type="checkbox"/> Frontale
	STEP 4 - PREPARAZIONE	Il docente invita i gruppi a rivedere attentamente la mozione, a definire la loro posizione e a strutturare l'argomentazione e le repliche alle argomentazioni contrarie, considerando una struttura in tre sequenze di dibattito. I gruppi organizzano e sviluppano le idee emerse dal brainstorming, consultano i materiali messi a loro disposizione dal docente sul tema e preparano anticipatamente le controargomentazioni. La giuria, guidata dal docente, elabora griglie di valutazione del dibattito.	Strumenti di ricerca e navigazione web Strumenti di condivisione e collaborazione	<input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	STEP 5 - REALIZZAZIONE	Si dispongono gli spazi e gli arredi per il dibattito. I partecipanti prendono posto secondo il ruolo. Si procede con la realizzazione del dibattito, moderato nelle sequenze e nei tempi dal docente.	Digital board Strumenti di timing	<input checked="" type="checkbox"/> Frontale
	STEP 6 - VALUTAZIONE	La giuria, utilizzando i criteri elaborati per la valutazione, esprime i giudizi sui discorsi. Il docente guida la giuria nella stesura di motivazioni che siano coerenti con i criteri di valutazione stabiliti.	Griglie di valutazione Fogli di calcolo	<input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo

		Si identificano la squadra vincitrice e i migliori oratori.		
	STEP 7 - PREMIAZIONE	Si dà la parola alla giuria che spiega i criteri utilizzati e annuncia i risultati finali. Quindi si procede alla premiazione. In questa fase il docente fornisce alle squadre e ai partecipanti motivazioni e feedback formativi.	Software per presentazioni	<input checked="" type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato
	STEP 8 - RIFLESSIONE	Il docente propone una scheda di riflessione e autovalutazione dell'attività circa quanto appreso, il livello di impegno, la partecipazione e il gradimento.	Software per sondaggi/questionari	<input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo
PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA (Suggerimenti per l'inclusione e l'accessibilità)	L'attività proposta promuove l'inclusione e l'accessibilità attraverso metodologie che coinvolgono tutti gli studenti/le studentesse, indipendentemente dalle loro abilità. E' possibile assegnare i ruoli nel debate adattandoli in modo da valorizzare le attitudini e le capacità di ciascuno. Si possono utilizzare tecnologie inclusive e risorse diversificate per andare incontro alle esigenze individuali e facilitare la partecipazione di tutti. La collaborazione tra i partecipanti crea un ambiente di apprendimento accogliente e inclusivo.			
STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E LA RIFLESSIONE FORMATIVA	<input checked="" type="checkbox"/> Griglia di osservazione <input checked="" type="checkbox"/> Autovalutazione metacognitiva <input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del processo			
LICENZA	Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 DEED)			
PER APPROFONDIRE: UN CONSIGLIO FORMATIVO SU SCUOLA FUTURA	A4_TLC MOOC Insegnare nell'era digitale: comprendere il Copyright e le Licenze per gli educatori ID 242165			