

Allegato 3: griglia di valutazione dei prodotti digitali

Prodotti comunicativi		A PED	B Punteggio PCD	C Dimensioni Literacy	D DigComp 2.2
1	Aspetti tecnici e strutturali Capacità di utilizzare applicativi e contenuti digitali rispettando il copyright	A. Comprendere	2. Conoscenza regole	Critica	3.3 Copyright and licences
2	Aspetti tematici Cura nella scelta delle fonti Capacità di identificare gli aspetti essenziali dei temi trattati e di essere coerenti all'approccio del progetto	A. Comprendere B. Essere	3. Filtrare dati, info e contenuti digitali 5. Competenze narrative	Critica Estetica	1.1 Browsing, searching and filtering data, information and digital content 3.2 Integrating and re-elaborating digital content
3	Aspetti stilistici e narrativi Capacità di usare le potenzialità espressive del formato utilizzato attraverso un registro narrativo e stilistico efficace Capacità di coinvolgere chi legge, ascolta o guarda	B. Essere D. Vita autonoma e attiva	4. Creatività digitale 11. Condividere informazioni	Estetica Estetica	3.1. Developing digital content 5.3 Creatively using digital technologies
4	Aspetti socio-culturali Capacità di contribuire a un dibattito costruttivo, esprimendo un punto di vista riconoscibile Capacità di offrire una visione pluralista e aperta, non autoreferenziale	D. Vita autonoma e attiva C. Vivere assieme	10. Cittadinanza web per buone cause 7. Netiquette Cyberstupidity	Etica Etica	2.1 Interacting through digital technologies 2.5 Netiquette
5	Generatività Potenzialità di sviluppo per stimolare altre persone o gruppi a creare ulteriori materiali mediatici o situazioni comunicative o a stimolare ricadute dirette o indirette sul territorio	C. Vivere assieme	9. Sapere collaborativo	Etica	2.2 Sharing through digital technologies

Visual Storytelling		A PED	B Punteggio PCD	C Dimensioni Literacy	D DigComp 2.2	Prassi operative
1	Aspetti tecnici e strutturali					
	Capacità di utilizzare dispositivi e applicativi tecnologici. Rispetto del copyright	A. Comprendere	2. Conoscenza regole; 1. conoscenza tecnica	Critica	3.3 Copyright and licences; 5.2 Identifying needs and technological responses; 5.4 Identifying digital competence gaps; 4.4 Protecting the environment. 5.1 Solving technical problems	Capire quali immagini si possono utilizzare, senza violare il copyright. Non riprodurre o copiare integralmente prodotti già esistenti, semmai ispirarsi a loro e crearne di nuovi e personali. Scegliere le app e i programmi più funzionali al lavoro grafico e visivo che si vuole fare.
2	Aspetti tematici					
	Cura nella scelta delle fonti	A. Comprendere	3. Filtrare dati, info e contenuti digitali	Critica	1.1 Browsing, searching and filtering data, information and digital content; 1.2 Evaluating data, information and digital content; 1.3 Managing data, information and digital content	Usare banche dati certificate per le immagini. Saper selezionare le frasi e le immagini più accurate e non diffondere contenuti o affermazioni false.
	Capacità di identificare gli aspetti essenziali dei temi trattati e di essere coerenti all'approccio del progetto	B. Essere	5. Competenze narrative	Estetica	3.2 Integrating and re-elaborating digital content	Identificare e sintetizzare gli elementi più significativi rispetto al tema trattato. Evitare di reiterare cliché già molto diffusi, non essere ripetitivi.
3	Aspetti stilistici e narrativi					
	Capacità di usare le potenzialità espressive del formato utilizzato attraverso un registro narrativo e stilistico efficace	B. Essere	4. Creatività digitale; 6. Proteggere identità digitale	Estetica	3.1. Developing digital content	Identificare i filtri e gli effetti che sono più coerenti e funzionali con l'obiettivo comunicativo che si vuole raggiungere. Non limitarsi a un approccio illustrativo e didascalico, ma tentare di risultare creativi e originali. Usare bene le potenzialità dell'ironia e del paradosso.
	Capacità di coinvolgere chi legge, ascolta o guarda	D. Vita autonoma e attiva	11. Condividere informazioni; 12. Capacità critica	Estetica	5.3 Creatively using digital technologies	Favorire il coinvolgimento di chi guarda, ma senza ricorrere a immagini scontate o banali. Prima di pubblicare, provare più versioni e variazioni sullo stesso argomento o oggetto, per favorire la scelta di quello che si ritiene più originale e innovativo.

4 Aspetti socio-culturali						
	Capacità di contribuire a un dibattito costruttivo, esprimendo un punto di vista riconoscibile	D. Vita autonoma e attiva	10. Cittadinanza web per buone cause	Etica	2.1 Interacting through digital technologies; 4.3 Protecting health and well-being	Non limitarsi all'impatto visivo e grafico, ma metterlo al servizio del contenuti che si vuole proporre, con l'obiettivo di stimolare il pensiero e la riflessione in chi guarda.
	Capacità di offrire una visione pluralista e aperta, non autoreferenziale. Capacità di non diffondere dati sensibili propri o di altri.	C. Vivere assieme	7. Netiquette Cyberstupidity	Etica	2.5 Netiquette; 4.2 Protecting personal data and privacy	Non usare contenuti offensivi, volgari, sessisti, razzisti. Trovare un buon equilibrio tra la capacità sorprendere e semmai "provocare" chi guarda e l'attenzione a non denigrare o diffamare nessuno.
5 Generatività						
	Potenzialità di sviluppo per stimolare altre persone o gruppi a creare ulteriori materiali mediatici o situazioni comunicative o a stimolare ricadute dirette o indirette sul territorio	C. Vivere assieme	9. Sapere collaborativo; 8. Logiche algoritmiche	Etica	2.2 Sharing through digital technologies; 2.3 Engaging in citizenship through digital technologies; 2.4 Collaborating through digital technologies; 2.6. Managing digital identity	Proporre formati e elementi che favoriscano l'interazione, sia diretta (con risposte da dare, cose da fare) che indiretta (riflessioni e pensieri ulteriori, stimoli ad approfondire in altri contesti)
	Video Storytelling	A PED	B Punteggio PCD	C Dimensioni Literacy	D DigComp 2.2	Prassi operative
1 Aspetti tecnici e strutturali						
	Capacità di utilizzare dispositivi e applicativi tecnologici. Rispetto del copyright	A. Comprendere	2. Conoscenza regole; 1. conoscenza tecnica	Critica	3.3 Copyright and licences; 5.2 Identifying needs and technological responses; 5.4 Identifying digital competence gaps; 4.4 Protecting the environment. 5.1 Solving technical problems	Capire quali immagini si possono utilizzare, senza violare il copyright. Non riprodurre o copiare integralmente prodotti già esistenti, semmai ispirarsi a loro e crearne di nuovi e personali. Scegliere le app e i programmi più funzionali per il lavoro che si vuole fare.
2 Aspetti tematici						
	Cura nella scelta delle fonti	A. Comprendere	3. Filtrare dati, info e contenuti digitali	Critica	1.1 Browsing, searching and filtering data, information and digital content; 1.2 Evaluating data, information and digital content; 1.3 Managing data, information and digital content	Usare banche dati certificate per le immagini. Saper selezionare le frasi e le immagini più accurate e non diffondere contenuti o affermazioni false.
	Capacità di identificare gli aspetti essenziali dei temi trattati e di essere coerenti all'approccio del progetto	B. Essere	5. Competenze narrative	Estetica	3.2 Integrating and re-elaborating digital content	Identificare e sintetizzare gli elementi più significativi rispetto al tema trattato. Evitare di reiterare cliché già molto diffusi, non essere ripetitivi.
3 Aspetti stilistici e narrativi						

	Capacità di usare le potenzialità espressive del formato utilizzato attraverso un registro narrativo e stilistico efficace	B. Essere	4. Creatività digitale; 6. Proteggere identità digitale	Estetica	3.1. Developing digital content	Identificare lo stile narrativo più funzionale con l'obiettivo comunicativo che si vuole raggiungere. Non limitarsi a un approccio illustrativo e didascalico, ma tentare di risultare creativi e originali. Usare bene le potenzialità dell'ironia e del paradosso. Trovare un buon equilibrio tra immagini, sonoro e parole. Evitare di recitare come se fosse una scenetta teatrale improvvisata, ma provare a fare un po' di regia visiva, con più stacchi e differenti tipi di inquadrature. Non replicare in modo passivo formati televisivi o cinematografici esistenti, ma semmai rielaborarli e trasformarli.
	Capacità di coinvolgere chi legge, ascolta o guarda	D. Vita autonoma e attiva	11. Condividere informazioni; 12. Capacità critica	Estetica	5.3 Creatively using digital technologies	Favorire il coinvolgimento di chi guarda, ma senza ricorrere a situazioni scontate o banali. Creare una base di sceneggiatura e semmai storyboard prima di girare, per evitare l'improvvisazione. Evitare di essere troppo autoreferenziali, cercando di mettere in scena situazioni di interesse più ampio.
4	Aspetti socio-culturali					
	Capacità di contribuire a un dibattito costruttivo, esprimendo un punto di vista riconoscibile	D. Vita autonoma e attiva	10. Cittadinanza web per buone cause	Etica	2.1 Interacting through digital technologies; 4.3 Protecting health and well-being	Non limitarsi all'impatto visuale e sonoro, ma metterlo al servizio dei contenuti che si vuole proporre, con l'obiettivo di stimolare il pensiero e la riflessione in chi guarda.
	Capacità di offrire una visione pluralista e aperta, non autoreferenziale. Capacità di non diffondere dati sensibili propri o di altri.	C. Vivere assieme	7. Netiquette Cyberstupidity	Etica	2.5 Netiquette; 4.2 Protecting personal data and privacy	Non usare contenuti offensivi, volgari, sessisti, razzisti. Trovare un buon equilibrio tra la capacità sorprendere e semmai "provocare" chi guarda e l'attenzione a non denigrare o diffamare nessuno.
5	Generatività					
	Potenzialità di sviluppo per stimolare altre persone o gruppi a creare ulteriori materiali mediatici o situazioni comunicative o a stimolare ricadute dirette o indirette sul territorio	C. Vivere assieme	9. Sapere collaborativo; 8. Logiche algoritmiche	Etica	2.2 Sharing through digital technologies; 2.3 Engaging in citizenship through digital technologies; 2.4 Collaborating through digital technologies; 2.6. Managing digital identity	Proporre elementi che invitino chi legge ad approfondire ulteriormente l'argomento. Proporre formati e elementi che favoriscano l'interazione, sia diretta (con risposte da dare, cose da fare) che indiretta (riflessioni e pensieri ulteriori, stimoli ad approfondire in altri contesti)