



LEZIONI APPRESE,  
LINEE GUIDA E  
SUGGERIMENTI PER GLI  
INSEGNANTI



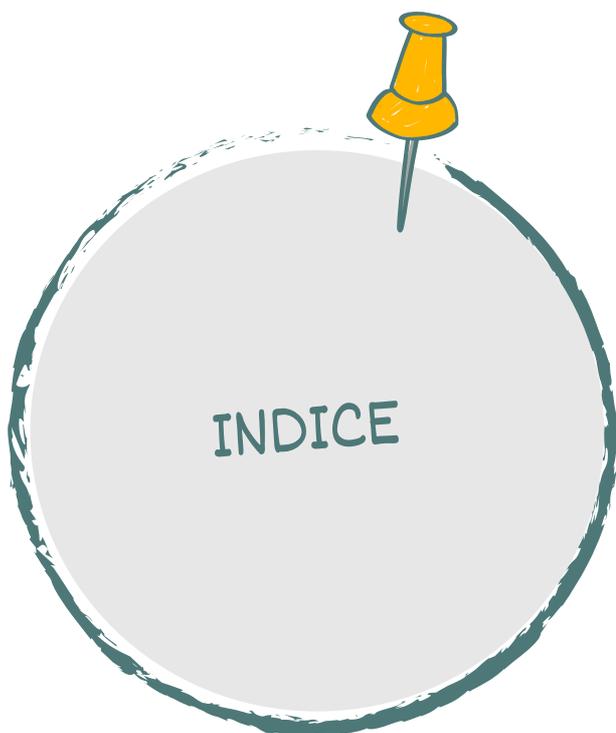
LEZIONI APPRESE,  
LINEE GUIDA E SUGGERIMENTI  
PER GLI INSEGNANTI.

Publicato dal Progetto CrowdSchool,  
agosto 2023.

[www.crowdschool.eu](http://www.crowdschool.eu)

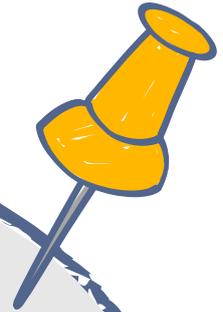


Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



<b>1. INTRODUZIONE .....</b>	<b>1</b>
1.1 Cos'è il Progetto <i>CrowdSchool</i> ? .....	1
1.2 Partner del Progetto .....	1
1.3 Obiettivi del Progetto .....	4
1.4 Attività del Progetto .....	5
1.5 Come si fa? .....	5
1.6 Costruzione di Tesauri basati su Wikidata .....	6
1.7 Risultati .....	8
1.8 Benefici specifici per bambini della scuola primaria .....	9
1.9 Benefici specifici per studenti con difficoltà di apprendimento e disturbo da deficit di attenzione .....	9
1.10 Scopri le 12 campagne di <i>CrowdSchool</i> ! .....	10
<b>2. LEZIONI APPRESE, LINEE GUIDA E SUGGERIMENTI PER GLI INSEGNANTI .....</b>	<b>14</b>
2.1 Attenzione selettiva e attenzione divisa .....	14
2.2 Durata della curva dell'attenzione .....	15
2.3 Lezioni apprese, linee guida e suggerimenti per gli insegnanti .....	16
1. Quali aspetti del Progetto <i>CrowdSchool</i> sono risultati vantaggiosi per gli studenti? .....	16
2. Quali sono le abilità e le competenze degli studenti che sono migliorate grazie al Progetto? .....	18
3. Gli studenti con difficoltà di apprendimento e gli studenti con deficit di attenzione hanno ottenuto dei miglioramenti grazie al Progetto? .....	19
4. Quali benefici, obiettivi e finalità specifiche si ottengono grazie al "tagging"? .....	19
5. Cosa tenere presente quando si imposta una campagna? .....	20
6. Cosa dicono gli stakeholder del Progetto <i>CrowdSchool</i> ? .....	22
7. Perché il Progetto promuove il dialogo e l'inclusione? .....	22
8. Suggerimenti finali per gli insegnanti .....	22





1.

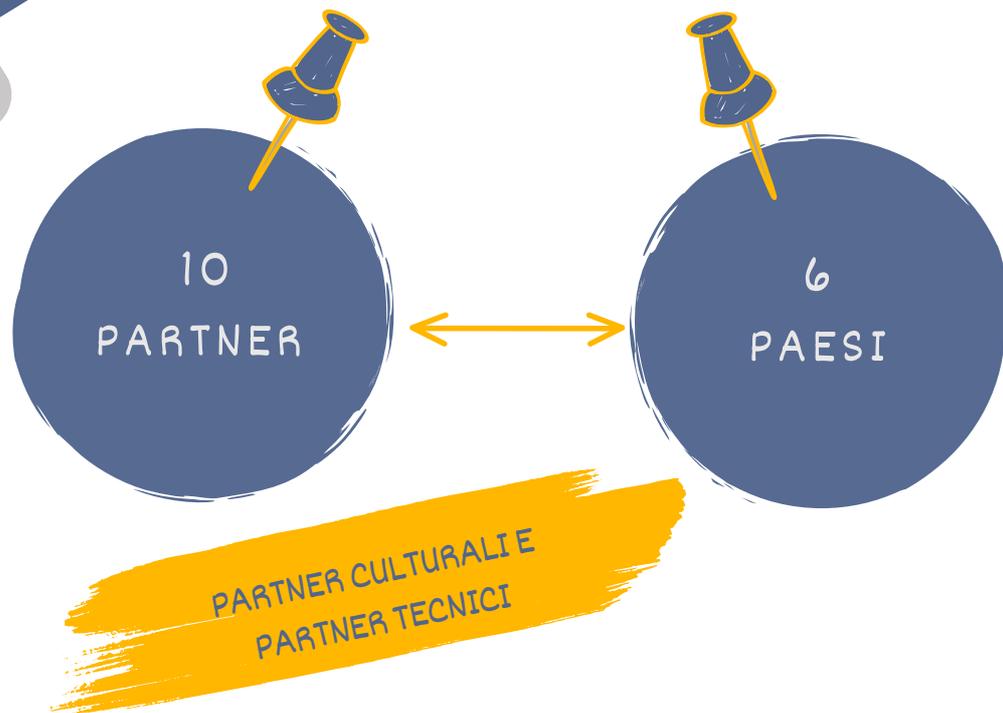
## INTRODUZIONE

### \* 1.1 Cos'è il Progetto *CrowdSchool* ?

Il processo di digitalizzazione di massa nel campo dei beni culturali ha reso **disponibile online** un **numero enorme di contenuti digitali provenienti dai "GLAM"** (gallerie, biblioteche, archivi e musei) europei. Tuttavia l'esperienza di queste collezioni digitali da parte dell'utente è spesso scadente a causa della **scarsa qualità dei metadati**. Infatti quando la qualità dei metadati è scarsa, i sistemi software che indicizzano e utilizzano i dati non trovano e non restituiscono risultati di ricerca che sarebbero invece appropriati ai criteri di ricerca scelti. **È qui che entra in gioco il Progetto *CrowdSchool*.**

### \* 1.2 Partner del Progetto

Il Progetto riunisce 10 partner provenienti da 6 Paesi dell'Unione Europea. Il partenariato è composto da esperti del patrimonio, da esperti nel campo dell'istruzione e da tecnici del campo IT che, dal 2020 al 2023, hanno attuato **strategie per migliorare l'esperienza di apprendimento degli studenti, promuovendo al contempo le banche dati che conservano il patrimonio culturale europeo.**



→ **Dédale** (capofila): Dédale è un'agenzia europea di ricerca e produzione con sede a Parigi (**Francia**), che opera nei campi della cultura, delle tecnologie e dell'innovazione, della produzione artistica, dello sviluppo locale, della gestione di eventi, della ricerca. In questi ambiti fornisce anche consulenza ad autorità pubbliche e istituzioni europee. Il team di Dédale ha sviluppato una vasta esperienza in argomenti quali le politiche culturali, le TIC e il patrimonio culturale, le biblioteche digitali europee, l'apprendimento innovativo e creativo, il turismo 2.0, i nuovi usi, le tecnologie mobili e le città intelligenti. Dédale è particolarmente interessata all'innovazione e ai nuovi usi in settori come la pianificazione urbana, i nuovi media, la creazione artistica, il patrimonio culturale e l'istruzione. Nell'ambito del Progetto *CrowdSchool*, Dédale svolge il ruolo di coordinatore del Progetto ed è anche abbinato come "partner culturale" alla scuola Moderato Montessori di Barcellona.

→ **Associazione Europea del Patrimonio della Moda (EFHA)**: l'Associazione Europea del Patrimonio della Moda è un polo internazionale con sede a Firenze (**Italia**), fondato nel 2014 per riunire e coinvolgere le istituzioni della moda (sia organizzazioni del patrimonio che industrie creative) nella valorizzazione e nello sfruttamento del patrimonio digitale della moda.

Con oltre 40 istituzioni membri provenienti da 13 Paesi, EFHA costituisce una rete importante in cui marchi di moda, istituzioni culturali, ricercatori e creativi condividono esperienze e buone pratiche in materia di Digital Transformation. Nell'ambito del Progetto *CrowdSchool*, EFHA offre la propria vasta esperienza nella cultura della moda e svolge il ruolo di esperto nella gestione delle terminologie nel settore culturale.

→ **Associazione Michael Culture (MCA)**: Michael Culture Association è un'organizzazione senza scopo di lucro, con sede a Bruxelles (**Belgio**), creata nel 2007, ed è l'unica rete europea trans-dominio per il patrimonio culturale. Il suo obiettivo è quello di promuovere il patrimonio culturale europeo attraverso la digitalizzazione e di potenziare la rete di professionisti europei che lavorano sul patrimonio culturale digitale. MCA riunisce membri ed esperti provenienti dai GLAM e dalle comunità di ricerca dell'UE. MCA gestisce il servizio MUSEU- Hub dedicato ai musei che intendono creare collezioni digitali e che si aggregano a Europeana. Nell'ambito del Progetto *CrowdSchool*, MCA offre la sua vasta esperienza in progetti culturali svolgendo il ruolo di partner "culturale", ed è abbinata all'École Élémentaire Publique Polangis.

→ **Università Tecnica Nazionale di Atene (NTUA):** l'Università Tecnica Nazionale di Atene (**Grecia**) è la più antica e prestigiosa istituzione educativa greca nel campo della tecnologia. Dalla sua fondazione, nel 1836, ha contribuito incessantemente allo sviluppo scientifico, tecnico ed economico del Paese. La Scuola di Ingegneria Elettrica e Informatica è ben nota in Grecia e all'estero per i risultati di ricerca dei suoi membri, che sono di ampio respiro e di alto livello. Nell'ambito del Progetto *CrowdSchool*, NTUA offre la sua vasta esperienza tecnica, fornendo tutto il supporto informatico per adattare la Piattaforma *CrowdHeritage* alle esigenze del Progetto *CrowdSchool*.

→ **STePS:** StePS è una società fondata nel 2013 con sede a Bologna (**Italia**). STePS si avvale delle competenze di un gruppo di sei esperti con ampia esperienza nel campo dei programmi europei che riguardano l'istruzione e la formazione. STePS opera a livello nazionale e internazionale per promuovere la ricerca educativa, la riflessione e il ripensamento degli approcci tradizionali all'apprendimento. Le attività sono incentrate sullo sviluppo di risorse formative innovative per fronteggiare le problematiche pedagogiche più attuali. Nell'ambito del Progetto *CrowdSchool*, STePS offre la sua vasta esperienza in progetti culturali, svolgendo il ruolo di partner "culturale" ed è abbinata al Liceo Artistico Arcangeli.

→ **Stowarzyszenie Międzynarodowe Centrum Zarządzania Informacją (ICIMSS):** il Centro Internazionale per i Sistemi e i Servizi di Gestione dell'Informazione (ICIMSS) è un'associazione scientifica con sede a Toruń (**Polonia**), che si occupa di informazione, istruzione e cultura.

Il suo obiettivo è anche quello di promuovere la comunicazione e la ricerca interculturale. L'ICIMSS partecipa a diversi progetti finanziati dall'UE. L'ICIMSS crea e amministra diversi portali come *Pictures-bank.eu*, con oltre 90.000 foto online con descrizioni storiche e metadati.

Nel Progetto *CrowdSchool*, ICIMSS offre la sua vasta esperienza in progetti culturali, svolgendo il ruolo di partner "culturale" ed è abbinato Liceo August Witkowski (ZSDGiL).

## SCUOLE PRIMARIE

→ **L'École Élémentaire Publique Polangis** è una scuola primaria con 17 classi e circa 430 alunni di età compresa tra i 6 e gli 11 anni. La scuola si trova a Joinville-le-Pont, una città vicina a Parigi (**Francia**).

Ogni anno la scuola propone ai propri studenti di scoprire i luoghi culturali della capitale. La scuola è anche impegnata nel marchio di certificazione "Génération 2024", un marchio interministeriale che mira a sviluppare i legami tra il mondo della scuola e quello dello sport.

→ **Moderato Montessori Barcelona** è la prima scuola bilingue francese-castigliano (con opzione catalano e inglese) dedicata alla pedagogia Montessori a Barcellona (**Spagna**). Situata nel quartiere Putxet, accoglie circa 60 bambini suddivisi in 3 classi a seconda dell'età: Classe comunitaria per bambini dai 15 mesi ai 3 anni, Classe casa dei bambini per bambini dai 3 ai 6 anni, Classe primaria per bambini dai 6 ai 12 anni.

## SCUOLE SECONDARIE DI SECONDO GRADO

→ Il **Liceo Artistico Francesco Arcangeli** è una scuola superiore di secondo grado con sede a Bologna (**Italia**), specializzata in arti plastiche e visive. La sua offerta formativa comprende i curricula in Architettura, Design dell'arredamento, Pittura, Scultura e Decorazione, Conservazione dei Beni Culturali, Design della Ceramica, Graphic Design, Arti dei Media Audiovisivi. La scuola nasce dalla fusione di due antiche scuole bolognesi: la Scuola delle Arti, fondata nel 1885, e il precedente Liceo Artistico, fondato nel 1923 (in precedenza un corso inferiore dell'Accademia di Belle Arti).

→ **Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych (ZSDGiL)**: il Liceo August Witkowski di Jaroslaw (**Polonia**) è una scuola superiore di secondo grado situata nel sud-est della Polonia, frequentata da giovani di mentalità aperta e dai più svariati talenti. La scuola conta 800 studenti di età compresa tra i 14 e i 19 anni. Gli studenti possono scegliere di specializzarsi in scienze e informatica, scienze biologiche, lingue e materie umanistiche. La scuola offre anche una specializzazione unica per gli studenti interessati a una carriera in architettura.

### \* 1.3 Obiettivi del Progetto

Il Progetto *CrowdSchool* si basa sui risultati ottenuti dal precedente **Progetto CrowdHeritage**, che ha creato lo strumento online (Piattaforma) denominato "CrowdHeritage" utilizzando la potenza del crowdsourcing per migliorare la qualità dei metadati. Il Progetto *CrowdSchool* mira a proporre un nuovo modello per:

- Supportare le scuole con **nuovi metodi interattivi per aumentare le capacità di pensiero creativo** degli studenti, sfruttando il potenziale presente negli archivi digitali delle istituzioni culturali
- Creare uno strumento **innovativo per utilizzare le materie STEAM** (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arti e Matematica) come punto di accesso per guidare l'**indagine, il dialogo** e il **pensiero critico** degli studenti

INDAGINE,  
DIALOGO,  
PENSIERO CRITICO

NUOVI  
METODI  
INTERATTIVI

MATERIE  
STEAM

AUMENTARE  
LE CAPACITÀ  
DI PENSIERO CREATIVO



## \* 1.4 Attività del Progetto

Il Progetto *CrowdSchool* mira a **migliorare l'esperienza di apprendimento** degli studenti **utilizzando gli archivi del patrimonio culturale digitale**. *CrowdSchool* si basa su diversi archivi digitali come [Europeana](#). *CrowdSchool* ha instaurato una collaborazione con le scuole partner sin dall'inizio del Progetto in modo da garantire il successo degli obiettivi formativi.

*CrowdSchool* offre alle scuole partner del Progetto un'opportunità unica di **sperimentare, prototipare e condividere i risultati** di nuove idee che scaturiscono da **collaborazioni creative con professionisti culturali, locali e internazionali**. E soprattutto aiuta le scuole partner del Progetto a riscoprire gli aspetti creativi, interattivi e divertenti del processo di apprendimento. In questo modo il Progetto dimostra che **il settore culturale costituisce uno spazio dinamico per l'apprendimento e lo scambio di conoscenze**.



## \* 1.5 Come si fa?

La proposta formativa del Progetto *CrowdSchool* si è strutturata nelle seguenti fasi:

- **Ogni scuola è stata abbinata a un partner culturale**
- **Gli insegnanti hanno selezionato alcuni argomenti** in base agli interessi dei loro studenti, al programma della classe e alla missione della loro scuola, e hanno passato gli argomenti selezionati al partner culturale a cui sono stati abbinati
- **I partner culturali hanno selezionato le immagini digitali e creato collezioni digitali** basate su archivi digitali del patrimonio culturale (come Europeana), in base agli argomenti e agli interessi suggeriti dagli insegnanti. Per quanto riguarda le scuole secondarie coinvolte, il processo di selezione delle immagini è stato svolto congiuntamente dai partner culturali e dagli insegnanti/studenti, essendo gli studenti delle scuole secondarie sufficientemente competenti in campo digitale (questo compito non è invece adatto ai bambini delle scuole primarie)

- I team costituiti da insegnanti e partner culturali hanno lavorato insieme per **identificare la terminologia** da utilizzare per descrivere ogni collezione (ad esempio, terminologia per il cibo, per gli animali, per lo sport, per l'architettura, ecc.)
- I partner culturali hanno lavorato per **creare i Tesauri** necessari per ogni Collezione. I Tesauri sono tutti **basati su Wikidata** (per maggiori dettagli su questa fase, vedere più avanti)
- I Tesauri sono stati **tradotti** nelle lingue dei partner del Progetto
- Le collezioni e i Tesauri sono stati **caricati sulla piattaforma CrowdHeritage** creata da NTUA
- Gli **studenti** hanno svolto le **attività di annotazione** arricchendo le Collezioni con le funzioni/campi disponibili nella Piattaforma CrowdHeritage (tagging, geo-tagging e campi a testo libero)
- **Le annotazioni fatte dagli studenti delle scuole primarie sono state riviste dagli studenti delle altre scuole primarie** coinvolte nel Progetto (gli studenti dell'École Élémentaire Publique Polangis hanno rivisto le annotazioni fatte dagli studenti del Moderato Montessori Barcelona e viceversa). **Le annotazioni fatte dagli studenti delle scuole superiori sono state riviste dagli studenti delle altre scuole superiori** coinvolte nel Progetto (gli studenti del Liceo Artistico Arcangeli hanno rivisto le annotazioni fatte dal liceo August Witkowski e viceversa). Questo processo ha **incoraggiato lo sviluppo della capacità di pensiero critico** negli studenti quando operavano con funzioni di "revisori"
- Tutti i processi che coinvolgono gli studenti sono stati organizzati in modo da replicare **meccanismi tipici del gioco (gamification scheme)**
- Infine, per garantire la sostenibilità del sistema e aprire la strada a ulteriori attività di annotazione, **gli studenti sono diventati i mentori dei loro colleghi più giovani dell'anno scolastico successivo**, supportandoli nelle attività di annotazione e validazione (su un argomento educativo diverso, e scelto appositamente per gli studenti dell'anno scolastico successivo)

## \* 1.6 Costruzione di Tesauri basati su Wikidata

**Wikidata** è un **grafo di conoscenza (o rete semantica) multilingue** editato in modo **collaborativo** e ospitato dalla Wikimedia Foundation. È una fonte comune di dati aperti che chiunque può utilizzare con la licenza di pubblico dominio CC0. È una base di dati orientata ai documenti, incentrata su elementi che rappresentano qualsiasi tipo di argomento, concetto o oggetto. A ogni voce è assegnato un **identificativo univoco e persistente, preceduto dalla lettera maiuscola "Q"** (noto come "QUID"). L'identificativo persistente **permette di identificare l'argomento che l'elemento copre, che viene tradotto senza privilegiare alcuna lingua.**



### ESEMPIO

La voce "cibo" ha un identificativo persistente che è Q2095 e si trova su [www.wikidata.org/wiki/Q2095](http://www.wikidata.org/wiki/Q2095). Gli utenti interessati alla voce "cibo" controllano su Wikidata se la voce "cibo" esiste e se esiste nella propria lingua. Se la voce "cibo" esiste ma non nella lingua di interesse, l'utente può tradurre la voce e il sistema assegna automaticamente lo stesso identificativo persistente Q2095 alla voce tradotta. Ecco perché Wikidata non privilegia alcuna lingua: perché identifica un concetto, un'idea, e questo concetto/idea può essere tradotto in qualsiasi lingua, e la traduzione rimane sotto lo stesso identificativo.

In biblioteconomia e scienza dell'informazione (LIS), un **Tesoro è una specie di vocabolario controllato**. Il Progetto *CrowdSchool* ha creato un **Tesoro specifico per ogni campagna** (ad esempio, un Tesoro specifico per le Olimpiadi e lo sport, uno per gli animali, uno per il cibo, uno per la storia del costume, uno per l'architettura, uno per Gaudi, ecc.). I partner culturali e tecnici del Progetto hanno aiutato gli insegnanti a creare i Tesori, che sono stati poi utilizzati dagli studenti per completare il campo "tag" delle immagini delle diverse campagne. I **Tesori sono tutti basati su Wikidata** perché, come spiegato sopra, questo strumento offre la possibilità di avere **liste di parole immediatamente disponibili in molte lingue**.

La costruzione dei Tesori è avvenuta in questo modo:

- Per prima cosa sono state **analizzate le immagini** di ogni campagna **per identificare i termini** di cui gli studenti avrebbero avuto bisogno per descrivere le immagini
- Per ogni campagna, i termini individuati sono stati **inseriti in un file Excel dedicato** con diverse colonne, organizzate in gerarchie e gruppi, secondo i diversi livelli del Tesoro, mentre l'ultima colonna riportava **l'URL corrispondente al QUID** del singolo elemento (ad esempio: per l'elemento "cibo" il file Excel riporta il QUID Q2095 e l'URL [www.wikidata.org/wiki/Q2095](http://www.wikidata.org/wiki/Q2095)). Alcuni esempi:

FILE EXCEL DELLA CAMPAGNA "ARTE E CIBO NEI SECOLI" (ESTRATTO)

1° livello	2° livello	3° livello	4° livello	5° livello	QUID di Wikidata
Alimento					<a href="http://www.wikidata.org/wiki/Q2095">www.wikidata.org/wiki/Q2095</a>
	Verdura				<a href="https://www.wikidata.org/wiki/Q11004">https://www.wikidata.org/wiki/Q11004</a>
		Ortaggi da frutto			<a href="http://www.wikidata.org/wiki/Q1470762">www.wikidata.org/wiki/Q1470762</a>
			Zucchina		<a href="http://www.wikidata.org/wiki/Q7533">www.wikidata.org/wiki/Q7533</a>
				Fiori di zucca	<a href="http://www.wikidata.org/wiki/Q68353770">www.wikidata.org/wiki/Q68353770</a>



FILE EXCEL DELLA CAMPAGNA "SPIRITO OLIMPICO" (ESTRATTO)			
1° livello	2° livello	3° livello	QUID di Wikidata
Sport motoristici			<a href="http://www.wikidata.org/wiki/Q5367">www.wikidata.org/wiki/Q5367</a>
	Competizione motociclistica		<a href="http://www.wikidata.org/wiki/Q17163326">www.wikidata.org/wiki/Q17163326</a>
		Motocross	<a href="http://www.wikidata.org/entity/Q215862">www.wikidata.org/entity/Q215862</a>

- Si è poi **verificato se le parole (voci) erano già presenti in Wikidata**
- Se una voce era già presente in Wikidata, si è **verificato che la descrizione fosse completa e presente in tutte le lingue dei partner**. Se necessario, le descrizioni sono state completate e tradotte nelle lingue mancanti
- Se le voci non erano presenti in Wikidata, sono state **inserite e poi tradotte nelle lingue dei vari partner**
- Il link a Wikidata di ogni voce è stato inserito nel file Excel corrispondente
- I file Excel contenenti i vari Tesauri sono stati **importati nella Piattaforma CrowdHeritage** e associati alla relativa campagna

## 1.7 Risultati

I principali risultati ottenuti dal Progetto *CrowdSchool* sono:

- **Formazione degli insegnanti all'uso degli strumenti** di *CrowdSchool*
- **Personalizzazione dei materiali formativi** in base alle finalità delle **comunità educative** individuate, utilizzando il patrimonio culturale digitale per rispondere ai loro specifici obiettivi formativi
- **Acquisizione di competenze chiave**, attraverso un approccio creativo e di pensiero critico, quali:
  - Imparare a leggere un'immagine
  - Sostenere gli studenti nell'esprimersi oralmente e per iscritto per descrivere, spiegare e argomentare
- Arricchire il lessico e imparare a usarlo in modo appropriato
- Acquisire la capacità di cooperare
- Acquisire la capacità di partecipare a un progetto
- Sviluppare la capacità di utilizzare le tecnologie digitali per condurre ricerche o produrre contenuti in modo indipendente (scrivere utilizzando una tastiera)
- Promuovere la co-creazione e la collaborazione di insegnanti e bambini con le organizzazioni del patrimonio culturale
- Aumentare la consapevolezza della comunità europea degli insegnanti sull'importanza della capacità di pensiero creativo e critico, utilizzando un approccio interdisciplinare che combini scienze e discipline umanistiche

## \* 1.8 Benefici specifici per bambini della scuola primaria

I bambini delle scuole primarie hanno ottenuto notevoli risultati di apprendimento grazie a questo Progetto. Infatti **il Progetto ha insegnato ai bambini a cooperare** (un'abilità fondamentale che deve essere appresa il più presto possibile nella vita).

Gli insegnanti delle due scuole primarie coinvolte nel Progetto hanno fatto lavorare i bambini a coppie, chiedendo loro di discutere le immagini, di scambiarsi idee, di spiegare perché erano d'accordo o meno con le idee dell'altro bambino, ecc. Gli insegnanti hanno anche cambiato le coppie in modo che i bambini potessero sperimentare il lavoro di gruppo con più bambini e confrontare diversi modi di ragionare.



## \* 1.9 Benefici specifici per studenti con difficoltà di apprendimento e disturbo da deficit di attenzione

Il Progetto si è rivelato **molto efficace per gli studenti con difficoltà dell'apprendimento e deficit di attenzione**, che di solito hanno difficoltà a confrontarsi con l'uso del linguaggio, soprattutto scritto, e con gli strumenti didattici tradizionali.

Gli insegnanti hanno verificato che durante le varie fasi del processo di annotazione delle campagne, gli studenti con disturbi dell'apprendimento e deficit di attenzione hanno **mostrato un interesse, un'attenzione e un impegno straordinari**.

Gli insegnanti ritengono che l'aumento dell'interesse e dell'impegno e gli eccellenti risultati e progressi linguistici dimostrati da questi studenti siano dovuti al fatto che la Piattaforma digitale di *CrowdHeritage* ha **abbassato il livello di ansia da prestazione** che questi studenti normalmente hanno **nei confronti del linguaggio scritto**.

Inoltre, il fatto che le immagini sulla Piattaforma digitale *CrowHeritage* possano essere annotate attraverso i "tag", ha fatto sì che questi studenti si sentissero a proprio agio e allo stesso livello dei loro compagni di classe, senza la paura di rimanere indietro.



SI PREGA DI NOTARE  
CHE SI TRATTA DI CAMPAGNE  
INTERNE:  
L'ACCESSO E L'ANNOTAZIONE  
SONO RISERVATI  
AI PARTNER DEL PROGETTO

## \* 1.10 Scopri le 12 campagne di CrowdSchool!

Le scuole partner del Progetto di Francia, Italia, Spagna e Polonia hanno lavorato per raggiungere l'obiettivo principale del Progetto: **migliorare l'esperienza di apprendimento degli studenti promuovendo al contempo gli archivi digitali del patrimonio culturale europeo**. Ogni scuola partner, in collaborazione con la propria organizzazione culturale gemellata, ha **selezionato diverse immagini, raggruppate in "campagne" tematiche**.

In base alle esigenze di ciascuna scuola, **le "campagne" sono state suddivise in sottogruppi chiamati "Collezioni"**. Le immagini selezionate sono state utilizzate per raggiungere diversi obiettivi educativi, in base alle esigenze degli insegnanti. Le campagne stesse hanno funzionato come **attività pilota**, i cui **risultati finali e materiali sono stati diffusi** alle comunità educative e alle parti interessate.

CAMPAGNE SELEZIONATE DALLE  
SCUOLE PRIMARIE

### CITTA' E PAESAGGI

#### Scuola partner:

École Élémentaire Publique Polangis (Francia)

#### Partner culturale:

Associazione Michael Culture (Belgio)

#### Descrizione:

Questa campagna presenta città e paesaggi che comprendono geografia, edifici, storia e storia dell'arte



Mulino di Craca, Plouézec,  
Côtes-d'Armor, Francia.  
Deutsche Fotothek, Germania.  
Immagine protetta da copyright.  
Consentito l'uso a scopi didattici.  
[www.europeana.eu/item/188/](http://www.europeana.eu/item/188/)

### SPIRITO OLIMPICO

#### Scuola partner:

École Élémentaire Publique Polangis (Francia)

#### Partner culturale:

Associazione Michael Culture (Belgio)

#### Descrizione:

Questa campagna presenta lo spirito olimpico, comprese le città olimpiche, gli sport olimpici e la storia delle Olimpiadi



Poster olimpico per i Giochi estivi del 1948.  
Giochi olimpici estivi di Londra, Walter Herz, 1948,  
di McCorquodale & Co Ltd, 1948.  
Comitato olimpico olandese,  
Federazione sportiva olandese,  
Paesi Bassi.  
Pubblico dominio.  
[www.europeana.eu/item/2021648/](http://www.europeana.eu/item/2021648/)

## ANIMALI IN PERICOLO DI ESTINZIONE

### Scuola partner:

Moderato Montessori Barcelona (Spagna)

### Partner culturale:

Dédale (Francia)

### Descrizione:

Questa campagna presenta immagini di animali in via di estinzione e di specie che rischiano di estinguersi



Società Zoologica di Londra:  
un elefante.  
Incisione a colori.  
Collezione Wellcome,  
Londra, (Regno Unito).  
CC BY.  
[www.europeana.eu/item/9200579](http://www.europeana.eu/item/9200579)



## CIBO

### Scuola partner:

Moderato Montessori Barcelona (Spagna)

### Partner culturale:

Dédale (Francia)

### Descrizione:

Questa campagna presenta vari tipi di alimenti, piatti preparati e cibo nell'arte



Confezionamento di arance "sunkist"  
della California 1A.  
Biblioteca nazionale austriaca, Austria.  
Pubblico dominio.  
[www.europeana.eu/item/2059502](http://www.europeana.eu/item/2059502)

## GAUDÍ

### Scuola partner:

Moderato Montessori Barcelona (Spagna)

### Partner culturale:

Dédale (Francia)

### Descrizione:

Questa campagna presenta immagini delle opere di Antoni Gaudí, come monumenti, mobili e altri progetti creati da Gaudí

Casa Batlló, Barcellona (Spagna).  
Fotografia di Uwe Gerig, 2012.  
Deutsche Fotothek, Germani.  
Immagine protetta da copyright.  
Consentito l'uso a scopi didattici.  
[www.europeana.eu/item/440](http://www.europeana.eu/item/440)



## STRUMENTI MUSICALI

### Scuola partner:

Moderato Montessori Barcelona (Spagna)

### Partner culturale:

Dédale (Francia)

### Descrizione:

Questa campagna presenta strumenti musicali tra cui strumenti a corda, strumenti a fiato e ottoni



Grammofono (1877-1931).  
Thomas Edison (produttore).  
Museo degli strumenti musicali,  
Bruxelles (Belgio).  
CC BY-NC-SA.  
[www.europeana.eu/item/09102](http://www.europeana.eu/item/09102)

CAMPAGNE SELEZIONATE  
DALLE SCUOLE SECONDARIE  
DI SECONDO GRADO

**ARTE E CIBO NEI SECOLI**

**Scuola partner:**

Liceo Artistico Arcangeli (Italia)

**Partner culturale:**

STePS (Italia)

**Descrizione:**

Le immagini di questa campagna raccontano la storia del rapporto tra l'uomo e il cibo, di come il cibo sia stato usato dagli uomini non solo per nutrirsi, ma anche per esprimere e consolidare il proprio legame con gli altri uomini e con la divinità. Le immagini di questa campagna inoltre descrivono come il cibo è stato preparato, servito, consumato e scambiato nel corso dei secoli e raccontano la storia della coltivazione e della produzione delle materie prime

Frants Diderik Bøe,  
"Natura morta con frutta",  
Nationalmuseum Sweden,  
Stoccolma (Svezia).  
Pubblico dominio.  
[www.europeana.eu/item/2064116](http://www.europeana.eu/item/2064116)



**ABBIGLIAMENTO E CAPI  
D'ABBIGLIAMENTO NELLE ARTI**

**Scuola partner:**

Liceo Artistico Arcangeli (Italia)

**Partner culturale:**

STePS (Italia)

**Descrizione:**

Le collezioni di questa campagna illustrano l'evoluzione della moda attraverso gli abiti e gli ornamenti rappresentati nelle opere d'arte

Ritratto della granduchessa Bianca Capello  
(1548-1587),  
di Scipione Pulzone detto Goetano, 1584.  
Kunsthistorisches Museum, Vienna (Austria).  
CC BY-NC-SA.  
[www.europeana.eu/item/15502](http://www.europeana.eu/item/15502)



**ARCHITETTURA**

**Scuola partner:**

Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych  
i Licealnych (Polonia)

**Partner culturale:**

ICIMSS (Polonia)

**Descrizione:**

Questa campagna comprende diversi stili architettonici: Romanico, Gotico, Secessione, Modernismo. Vengono mostrati edifici destinati al culto, edifici privati ed edifici ad uso pubblico. Le Collezioni comprendono anche molti dettagli architettonici di questi stili

Il Palazzo Łazienki, nell'area del parco Łazienki a Varsavia (Polonia).  
Con copyright del Centro Internazionale per i Sistemi e i Servizi di Gestione dell'Informazione (ICIMSS).  
[www.europeana.eu/en/item/08534](http://www.europeana.eu/en/item/08534)





### COSTUMI POPOLARI

**Scuola partner:**

Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych (Polonia)

**Partner culturale:**

ICIMSS (Polonia)

**Descrizione:**

Questa campagna comprende i costumi popolari di diversi Paesi. I costumi popolari mostrano la ricchezza culturale e la varietà dei costumi delle varie regioni

Borsello per gonna  
con impunture  
e bordi in filo di petro.  
Da Lillherdal, Härjedalen.  
Museo nordico,  
Stoccolma (Svezia).  
Fotografia di Birgit Brånvall, 1998.  
CC BY-NC-ND.

[www.europeana.eu/it/item/204821/](http://www.europeana.eu/it/item/204821/)



### PAESAGGI E GIARDINI

**Scuola partner:**

Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych (Polonia)

**Partner culturale:**

ICIMSS (Polonia)

**Descrizione:**

Questa campagna presenta paesaggi e giardini che vanno dai giardini mitologici come il Paradiso, ai giardini antichi come i giardini di Babilonia, fino ai giardini attuali. La campagna presenta diversi tipi di giardini e piante

Abbazia di Saint-Martin-du-Canigou,  
Casteil (Francia).  
Fotografia di  
Paul M.R. Maeyaert, 2011.  
CC BY-SA.  
[www.europeana.eu/it/item/2058612](http://www.europeana.eu/it/item/2058612)

### ASCIUGAMANI UCRAINI

**Scuola partner:**

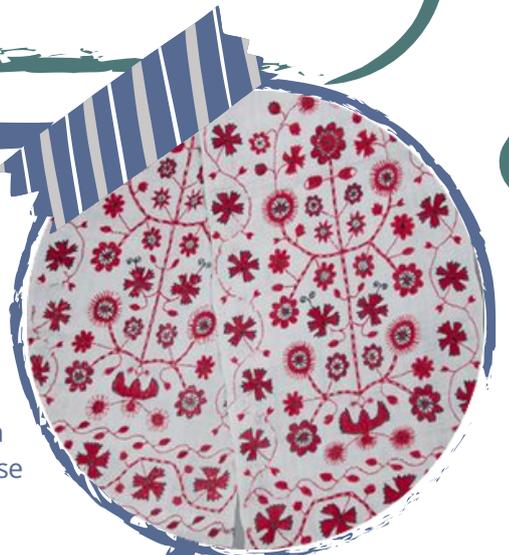
Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych (Polonia)

**Partner culturale:**

ICIMSS (Polonia)

**Descrizione:**

Questa campagna presenta asciugamani ucraini ricamati a punto croce che hanno un significato simbolico nelle diverse fasi della vita delle persone, dalla nascita alla morte



Asciugamano  
ricamato che  
rappresenta  
l'albero della vita.  
Bianco, rosso, grigio.  
Collezione  
etnografica  
"Krovets".  
Pubblico dominio.  
[www.europeana.eu/en/item/2048095](http://www.europeana.eu/en/item/2048095)



2.  
LEZIONI APPRESE,  
LINEE GUIDA  
E SUGGERIMENTI  
PER GLI INSEGNANTI



## 2.1 Attenzione selettiva e attenzione divisa

Il Progetto *CrowdSchool* ha applicato la metodologia proposta in alcune scuole primarie e in alcune scuole secondarie parnter del Progetto. **L'esperienza degli studenti con il Progetto *CrowdSchool* e con la Piattaforma *CrowdHeritage* è stata diversa a seconda della loro età.** Infatti gli studenti hanno interagito e utilizzato gli strumenti digitali della Piattaforma a seconda delle loro competenze. Di conseguenza gli insegnanti hanno preparato lezioni e obiettivi di apprendimento appropriati in base alle fasce d'età.



Alcuni autori hanno identificato **cinque tipi diversi di attenzione**: [1]

- **attenzione focalizzata** (si riferisce alla nostra capacità di concentrare l'attenzione su uno stimolo)
- **attenzione mantenuta o sostenuta** (la capacità di prestare attenzione a uno stimolo o a un'attività per un lungo periodo di tempo)
- **attenzione selettiva** (la capacità di prestare attenzione a uno specifico stimolo o attività in presenza di altri stimoli distraenti)
- **attenzione alternata** (la capacità di cambiare l'attenzione tra due o più stimoli)
- **attenzione divisa** (la capacità di prestare attenzione a diversi stimoli o attenzioni allo stesso tempo).

→ L'**attenzione selettiva** consiste nella capacità di selezionare e, appunto, prestare attenzione a un singolo stimolo presente nel proprio ambiente. Questo processo può quindi essere considerato come un "filtro" in grado di selezionare le informazioni in entrata, decidendo quali devono essere elaborate, perché rilevanti per un compito, e quali, invece, ignorate perché irrilevanti. L'attenzione selettiva permette di attuare un'efficace selezione percettiva delle informazioni (Hanania & Smith, 2010; Plude et al., 1994). Gli esseri umani sviluppano l'attenzione selettiva dopo i 7 anni di età, cioè in seguito alla maturazione dei lobi frontali.



Al contrario, i bambini fino ai 6 anni hanno un meccanismo di **attenzione** marcatamente **distribuito e diviso**, anche quando gli si chiede di concentrarsi su un solo aspetto molto specifico dell'ambiente.

La conseguenza di questa "progressione evolutiva" è che **gli adulti sono bravi a selezionare e ricordare le informazioni** a cui è stato detto di prestare attenzione, ignorando tutto il resto. Mentre i **bambini di 4-6 anni hanno la tendenza a selezionare tutto ciò che viene loro mostrato** (cioè a notare tutto, il che equivale a non selezionare nulla), indipendentemente dal grado di rilevanza dello stimolo ai fini del compito.

Questa **differenza tra attenzione distribuita e attenzione selettiva** è risultata **molto evidente nei compiti affidati ai bambini della scuola primaria e in quelli assegnati agli studenti della scuola secondaria coinvolti nel Progetto**. Le osservazioni raccolte dagli insegnanti durante il Progetto sui due diversi tipi di attenzione nei bambini e negli adolescenti hanno portato a conclusioni e suggerimenti molto importanti e interessanti per gli insegnanti che in futuro vorranno adottare le metodologie proposte dal Progetto *CrowdSchool*.



## 2.2 Durata della curva dell'attenzione

È stato rilevato dagli insegnanti delle classi coinvolte, che il Progetto ha aumentato la capacità di attenzione degli studenti della scuola primaria rispetto ai normali standard. È noto che in un bambino l'attenzione dura meno che in un adulto. Ad esempio, un bambino di 6-7 anni si distrae dopo circa 15 minuti, mentre un ragazzo di 13-15 anni può prestare attenzione ininterrottamente per circa 30-40 minuti e un ragazzo di oltre 16 anni per circa 32-50 minuti [2]. Tuttavia il Progetto ha dimostrato che gli studenti della scuola primaria, e persino quelli con difficoltà di apprendimento o disturbi da deficit di attenzione, sono stati **in grado di interagire con la Piattaforma digitale molto più a lungo che durante qualsiasi altra lezione tradizionale**.

[1] Sohlberg MacKay M., Mateer Catherine A., 1987, 2001, 2010

[2] [www.cnld.org/how-long-should-a-childs-attention-span-be/](http://www.cnld.org/how-long-should-a-childs-attention-span-be/)

## \* 2.3 Lezioni apprese, linee guida e suggerimenti per gli insegnanti

Sulla base dei feedback ricevuti dai diversi gruppi di età, il presente documento propone linee guida e suggerimenti comuni per tutte le età e ulteriori linee guida e raccomandazioni specifiche per ogni gruppo di età. Accanto a ogni raccomandazione e suggerimento è presente un'icona che indica se si tratta di raccomandazioni e suggerimenti:

- adatti a **tutte le età**: 
- adatti solo agli studenti della **scuola secondaria**: 
- adatti solo per studenti della **scuola primaria**: 

### 1

#### QUALI ASPETTI DEL PROGETTO CROWDSCHOOL SONO RISULTATI VANTAGGIOSI PER GLI STUDENTI ?



- Gli studenti si sono sentiti **più sicuri di sé** grazie al processo di commento delle immagini, al processo di revisione delle annotazioni degli altri studenti e alla partecipazione a un progetto internazionale
- Tutti studenti si sono sentiti **parte di una comunità internazionale**, anche i bambini della scuola primaria
- Gli studenti si sono sentiti **orgogliosi** di partecipare a un **progetto internazionale**
- Gli studenti hanno apprezzato e si sono sentiti entusiasti di **incontrare online studenti di altri paesi europei**
- Gli studenti hanno apprezzato la **competizione**
- Gli studenti si sono **divertiti** e sentiti **entusiasti** nel **revisionare le annotazioni degli altri studenti**
- La **Piattaforma** del Progetto è **adatta a tutte le età**: per studenti della scuola primaria, per studenti della scuola secondaria e anche per studenti adulti, che la possono utilizzare mentre proseguono gli studi all'università
- Gli studenti sperimentano una **metodologia didattica nuova e innovativa**, diversa da quella offerta da un comune programma di studi
- Le **Collezioni** sono **universali** e possono essere utilizzate in modi diversi e per affrontare argomenti diversi
- Gli studenti delle scuole secondarie si sono particolarmente impegnati quando è stato chiesto loro di verificare i tag fatti dall'**Intelligenza Artificiale**



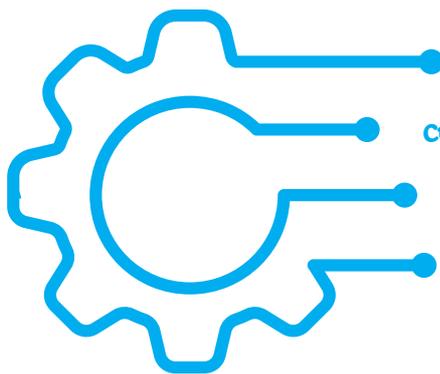


## QUALI SONO LE ABILITÀ E LE COMPETENZE DEGLI STUDENTI CHE SONO MIGLIORATE GRAZIE AL PROGETTO ?

- Il Progetto sostiene le **4C del XXI secolo**: pensiero Critico e pensiero Creativo, Cooperazione, Comunicazione [3]
- Gli studenti imparano a **lavorare in gruppo** assieme a studenti stranieri, rafforzando così le 4C al di fuori della loro classe e del loro paese
- Lavorare in gruppo con studenti stranieri accresce nei giovani la **consapevolezza delle reciproche caratteristiche culturali** e li rende rispettosi delle tradizioni e della cultura altrui
- Il Progetto aiuta gli studenti ad **ampliare i propri orizzonti** e a diventare **più aperti e curiosi**



- Gli studenti imparano a utilizzare le **nuove funzionalità digitali dei computer**: oggi i bambini entrano in contatto con la tecnologia molto presto, utilizzando telefoni cellulari e tablet, mentre sono meno abituati ai computer. Il Progetto ha aiutato i bambini a conoscere un dispositivo più complesso come il computer e il suo sistema operativo



4C del XXI secolo

consapevolezza culturale

ampliare i propri orizzonti

imparare e utilizzare nuove funzionalità digitali

[3] Nel 2002 è stata creata la **Partnership for 21stCentury Skills** ([www.battelleforkids.org/networks/p21](http://www.battelleforkids.org/networks/p21)) per consentire agli studenti di acquisire le conoscenze e le competenze necessarie per poter vivere bene in un mondo in cui il cambiamento è costante e occorre continuare ad imparare anche dopo la fine degli studi scolastici. La missione della P21 è quella di fungere da catalizzatore per l'apprendimento del XXI secolo, creando partenariati di collaborazione tra i leader del settore dell'istruzione, delle imprese, delle comunità e dei governi. Questo ha portato allo sviluppo del **Quadro per l'insegnamento e l'apprendimento del XXI secolo**. Le 4C sono incluse nel *Quadro* come parte delle abilità e competenze di apprendimento e innovazione di cui i bambini hanno bisogno per prosperare nel lavoro e nella vita. Le 4C sono: **pensiero Critico** (trovare soluzioni ai problemi); **Creatività** (pensare fuori dagli schemi); **Collaborazione** (lavorare con gli altri); **Comunicazione** (trasmettere le idee). Vedere: [static.battelleforkids.org/documents/p21/p21\\_framework\\_brief.pdf](http://static.battelleforkids.org/documents/p21/p21_framework_brief.pdf)



### GLI STUDENTI CON DIFFICOLTÀ DI APPRENDIMENTO E GLI STUDENTI CON DEFICIT DI ATTENZIONE HANNO OTTENUTO DEI MIGLIORAMENTI GRAZIE AL PROGETTO ?



- La Piattaforma *CrowdHeritage* è risultata molto utile per gli studenti con **disturbi dell'apprendimento e deficit dell'attenzione**, che di solito hanno difficoltà a confrontarsi con l'uso del linguaggio, soprattutto scritto, e degli strumenti didattici tradizionali (vedi paragrafo n. 1.9)
- La Piattaforma aumenta l'attenzione degli studenti: gli studenti tendono a **prestare molta più attenzione alle immagini** che vedono attraverso la Piattaforma e grazie al compito di taggare le immagini.



### QUALI BENEFICI, OBIETTIVI E FINALITÀ SPECIFICHE SI OTTENGONO GRAZIE AL "TAGGING" ?



- Il tagging è un modo **divertente** per gli studenti di **imparare giocando** (*gamification*)
- Il tagging è una sfida **interessante, coinvolgente** e **accattivante**
- Gli studenti trovano il processo di tagging coinvolgente e **creativo**
- Il tagging motiva gli studenti ad apprendere e ad **approfondire le loro conoscenze** su una specifica materia
- Gli studenti sono **orgogliosi** quando altri studenti votano a favore dei loro tag vengono (**pollice in su**)
- Grazie ai tag e all'osservazione delle immagini, gli studenti **imparano nuove parole e terminologie** sia nella loro **lingua madre** che nelle **lingue straniere** che studiano
- Gli studenti trovano **creativa** la funzione di **geo-tagging**
- Gli insegnanti trovano la funzione di geo-tagging utile per **supportare (anche)** le lezioni di **storia e geografia**
- Le Collezioni sono disponibili in tutte le lingue dei partner del Progetto *CrowdSchool*: spagnolo, francese, italiano, polacco, inglese, ed è **facile passare da una lingua all'altra**. Gli studenti hanno trovato utile e divertente passare da una lingua all'altra e imparare nuove parole in una lingua straniera

# 5

## COSA TENERE PRESENTE QUANDO SI IMPOSTA UNA CAMPAGNA ?

- Prima di iniziare a taggare le immagini contenute in una campagna, **proponete agli studenti una lezione sull'argomento** oggetto di quella campagna. Potete organizzare un laboratorio, una visita a un museo, ecc. etc..
- Il processo di tagging può richiedere l'**insegnamento preliminare di alcuni vocaboli** (di base o avanzati, a seconda dell'età degli studenti)
- **Dedicate del tempo a creare il Tesoro** appropriato per le vostre campagna, anche in base agli obiettivi didattici che volete raggiungere e all'età dei vostri studenti. Ciò implica che dovrete stabilire in maniera chiara i vostri obiettivi didattici con largo anticipo
- **Prima** di utilizzare la **Piattaforma** e gli strumenti informatici che userete per taggare le immagini, **verificate il corretto funzionamento**. I minuti spesi per risolvere i problemi tecnici sono minuti in cui è facile perdere l'attenzione della classe
- E' utile **predisporre diversi formati per l'utilizzo della Piattaforma** da parte degli studenti: per es. in gruppo per incoraggiare la discussione, individualmente ma sotto supervisione per verificare le conoscenze, o in completa autonomia
- Incoraggiare gli studenti ad **andare oltre il vocabolario elencato nel Tesoro**, utilizzando il campo di testo libero per commentare e descrivere liberamente, senza vincoli di terminologia prestabilita
- **Non scegliete le campagne troppo velocemente**: dedicate del tempo alla scelta delle campagne in base al programma della vostra classe e agli obiettivi didattici a medio-lungo termine
- **Testate la Piattaforma e imparate a usarla** prima di farla usare ai vostri studenti



- **Selezionate** con cura le immagini che **meglio si adattano** ai vostri scopi didattici
- L'argomento delle campagne e deve essere **adatto** agli **interessi** dei vostri studenti
- Gli studenti più piccoli hanno un'**attenzione diffusa**, e pertanto si distraggono molto facilmente guardando le immagini delle campagne. Alcuni suggerimenti per rendere la loro attenzione più mirata:
  - **Scegliete con cura le campagne** in base all'età degli studenti
  - **Scegliete con cura tutte le immagini** all'interno di ogni campagna per evitare di mettere gli studenti a disagio di fronte a immagini complesse
  - Prima di impostare la campagna, si consiglia di organizzare una **campagna di prova** con poche immagini, per capire come gli studenti reagiscono alle immagini selezionate e come funzionano le loro capacità di analisi in base all'età
  - La mise en place d'une campagne pilote est également utile pour permettre à
  - Impostare una campagna pilota è utile anche all'insegnante per capire se le immagini selezionate corrispondono alle sue **esigenze didattiche**





- **Scegliete immagini di facile lettura e comprensione.** Ad esempio, se un'immagine rappresenta un manifesto o un annuncio pubblicitario probabilmente conterrà anche del testo oltre alle figure. Testo e figure insieme potrebbero catturare l'attenzione e l'immaginazione degli studenti più piccoli, con la conseguenza che non riusciranno a concentrarsi su ciò che l'insegnante desidera. Fate attenzione, perché **molte immagini possono risultare complesse** da questo punto di vista.
- Le **immagini in bianco e nero** possono risultare noiose per gli studenti più piccoli, o meno coinvolgenti, o più difficili da capire e da osservare. Riducete il numero di immagini in bianco e nero presenti nelle vostre Collezioni e offrite un supporto speciale agli studenti che si decidono di annotare le immagini in bianco e nero
- Pianificate una o due sessioni per gli studenti più giovani in modo da fargli **scoprire la Piattaforma** (se possibile, con studenti tutor)
- **Prendetevi del tempo per creare il vostro Tesoro** personale per la vostra campagna, in base agli obiettivi didattici che volete raggiungere e all'età dei vostri studenti. Ciò implica avere un'idea chiara degli obiettivi didattici con largo anticipo
- **Preparate la terminologia con largo anticipo**, in modo che il vocabolario necessario sia disponibile quando iniziate le attività di annotazione delle immagini. Ciò vi eviterà molti inconvenienti e perdite di tempo
- Date a ogni alunno un **codice di accesso individuale** alla Piattaforma: in questo modo, se lo desiderano, possono accedervi in modo indipendente al di fuori dell'orario scolastico e continuare le attività di annotazione (molti saranno desiderosi di mostrare le loro nuove abilità a genitori, fratelli e parenti)



- Lavorare con gli studenti della scuola secondaria significa **coinvolgere gli studenti nella ricerca e nella selezione delle immagini** da includere in ogni campagna (con la supervisione degli insegnanti)
- Lavorare con gli studenti della scuola secondaria significa anche **coinvolgere gli studenti nel processo di creazione dei Tesauri** delle varie campagne (con la supervisione degli insegnanti)
- Far scegliere agli studenti le immagini da inserire nelle campagne e chiedergli di contribuire a creare i Tesauri fa sì che gli studenti vengano coinvolti in un processo di apprendimento più profondo e attivo: essere responsabili di questo importante compito **li farà sentire responsabili e più coinvolti**; inoltre osserveranno le immagini con uno **sguardo più "attivo" e profondo**
- Inoltre la creazione di un Tesoro basato su Wikidata favorirà le loro **capacità logiche e analitiche** (Wikidata richiede alcuni specifici schemi gerarchici e logici)



6

## COSA DICONO GLI STAKEHOLDER DEL PROGETTO CROWDSCHOOL?



- I genitori degli studenti ritengono che il Progetto sia stato molto **utile per sostenere gli obiettivi didattici**
- I genitori degli studenti ritengono la **metodologia** del Progetto **molto innovativa**
- I genitori degli studenti sono stati **molto contenti** del fatto che i figli hanno partecipato a un **progetto internazionale**
- Durante gli eventi di disseminazione gli **insegnanti** di altre scuole e i **direttori** di altre scuole si sono detti molto **interessati a realizzare campagne di annotazione** utilizzando la Piattaforma *CrowdHeritage*
- I **direttori** delle scuole coinvolte nel Progetto si sono detti **orgogliosi** dei risultati ottenuti dai loro studenti e fieri della partecipazione della scuola a un progetto internazionale

7

## PERCHÉ IL PROGETTO PROMUOVE IL DIALOGO E L'INCLUSIONE?



- Perché la Piattaforma *CrowdHeritage* **supera le barriere linguistiche**. Le attività di annotazione infatti avvengono grazie a Tesauri basati su Wikidata: ciò implica che gli utenti possono annotare le immagini nella propria lingua madre e al contempo possono vedere nella propria lingua madre le annotazioni fatte in una lingua straniera da studenti di altri paesi. Grazie a queste caratteristiche della Piattaforma è quindi molto facile per studenti che non parlano la stessa lingua entrare in contatto e revisionare il lavoro di annotazione reciproco
- Perché attraverso i repository del patrimonio culturale (Europeana in particolare) gli studenti sono in grado di approcciarsi a **molti argomenti** grazie ai milioni di oggetti inclusi in tali repository
- Perché la Piattaforma *CrowdHeritage* supporta le **interazioni con gruppi diversi di studenti** (diversi per cultura, tradizione, lingua, ecc.)
- Perché gli studenti sono incoraggiati a praticare l'**ascolto attivo**
- Perché la Piattaforma **favorisce lo sviluppo dell'intelligenza culturale**, cioè la capacità di interpretare i comportamenti di un cittadino straniero attraverso i riferimenti culturali di quel cittadino straniero, e non attraverso i riferimenti culturali del proprio paese di origine (Muzychenko 2008)



8

## SUGGERIMENTI FINALI PER GLI INSEGNANTI

- **Organizzate incontri online tra gli studenti delle classi gemellate** nel Progetto: gli studenti sono curiosi di conoscere i loro compagni stranieri e saranno felici di questa esperienza. L'occasione potrebbe essere interessante anche per scambiare conoscenze su usi e costumi locali
- **Organizzate incontri online tra gli insegnanti delle classi gemellate**, per scambiare idee sul Progetto, sulle campagne, sulle difficoltà che si incontrano, sulle possibilità offerte dal Progetto, per creare insieme, ecc.

# COOL



**I Partner del Progetto *CrowdSchool* sono:**



**dedale**

[dedale.info](http://dedale.info)



**ICIMSS**

[icimss.edu.pl](http://icimss.edu.pl)



[fashionheritage.eu](http://fashionheritage.eu)

**isArt** Liceo Artistico Arcangeli

[liceoarcangeli.edu.it](http://liceoarcangeli.edu.it)



[michael-culture.eu](http://michael-culture.eu)



[tdgjar.edu.pl](http://tdgjar.edu.pl)



[ntua.gr](http://ntua.gr)



[ecole-elementaire-polangis](http://ecole-elementaire-polangis)



[stepseurope.it](http://stepseurope.it)



[moderato-montessori-bcn.es](http://moderato-montessori-bcn.es)



### HANNO CONTRIBUITO

Inès Martorell  
(Dédale)

Carole Bethus  
(École Élémentaire Publique Polangis)

Marco Rendina  
(European Fashion Heritage Association)

Annarita Ferroni, Francesca Napoli  
(Liceo Artistico Francesco Arcangeli)

Maria Teresa Natale, Maud Ntonga,  
Pier Giacomo Sola, Corinne Szteinszneider  
(Michael Culture Association)

Cécile Brazilier  
(Moderato Montessori Barcelona)

Spyros Bekiaris  
(National Technical University of Athens)

Maria Śliwińska, Piotr Kożurno  
(Stowarzyszenie Międzynarodowe Centrum  
Zarządzania Informacją - ICMSS)

Elżbieta Gruca Drązek, Marzena Martynowicz,  
Renata Tomaka-Pasternak  
(Zespół Szkół Drogowo-Geodezyjnych i Licealnych – ZSDGiL)



### AUTORE

Maddalena Nicoletti  
(STEPS)



### IMMAGINI

Immagine di copertina e immagine a pagina 1  
© Moderato Montessori Barcellona

Logo Wikidata a pagina n. 6 di Planemad - Opera propria, Pubblico Dominio

Immagine a pagina n. 14 © di Steve Buissonne da Pixabay

Immagine a pagina n. 23 © École Élémentaire Publique Polangis

### COPYRIGHT

LEZIONI APPRESE, LINEE GUIDA E  
SUGGERIMENTI PER GLI INSEGNANTI

© 2023 degli autori

Articolo ad accesso libero distribuito secondo i  
termini e le condizioni della licenza  
Creative Commons Non Commercial Share Alike



### DISCLAIMER

Il Progetto CrowdSchool è stato finanziato con il supporto  
dell'Unione Europea e dell'Agenzia Nazionale Francese  
per il Programma Erasmus+  
(Accordo di sovvenzione 2020-1-FR01-KA201-080000).  
Questa pubblicazione riflette unicamente il punto di vista  
dei suoi autori e l'Unione Europea e l'Agenzia Nazionale Francese  
per il Programma Erasmus+ non possono essere  
ritenuti responsabili per l'uso che può essere fatto  
delle informazioni in essa contenute





Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union