

#23 E PNSD

Promozione delle Risorse Educative Aperte e linee guida su autoproduzione dei contenuti didattici digitali



<http://schoolkit.istruzione.it/pnsd/azione-23-promozione-delle-risorse-educative-aperte-linee-guida-autoproduzione-dei-contenuti-didattici-digitali/>

OER COSA SONO?

Con **Risorse Didattiche Aperte** o **Risorse Educative Aperte** (in inglese **OER**, *Open Educational Resources*) si intendono materiali didattici in formato digitale resi disponibili con licenze che ne permettono il riutilizzo, la modifica e la distribuzione. Si tratta di un'iniziativa promossa dalla comunità mondiale per l'educazione come bene comune.

Il termine "Open Educational Resources" è stato adottato la prima volta al forum UNESCO del 2002 sull'*Impatto dei Contenuti Didattici Aperti per l'Istruzione Superiore nei Paesi in Via di Sviluppo*, finanziato dalla William and Flora Hewlett Foundation.

Le risorse didattiche aperte includono:

- *contenuti didattici*: corsi completi, moduli, unità didattiche, collezioni e pubblicazioni.
- *strumenti*: software per la creazione, la distribuzione, l'utilizzo e il miglioramento di contenuti didattici aperti, inclusi ricerca e organizzazione di contenuti, sistemi per la gestione dei contenuti e dell'apprendimento, strumenti per lo sviluppo di contenuti e comunità di apprendimento online.
- *risorse per l'operatività*: licenze per la proprietà intellettuale per la promozione dell'editoria aperta di materiali, principi di progettazione e localizzazione dei contenuti.



Fonte: https://it.wikipedia.org/wiki/Risorse_didattiche_aperte

2007 DICHIARAZIONE DI CITTA' DEL CAPO

La dichiarazione sulle Open Education nasce da un piccolo ma vivace incontro convocato a Città del Capo nel settembre 2007. Lo scopo di questo incontro è stato quello di accelerare gli sforzi per promuovere le risorse aperte, tecnologie e pratiche di insegnamento in materia di istruzione.

“Insegnanti e studenti: In primo luogo, consigliamo agli insegnanti e studenti di partecipare attivamente al nascente movimento per l'istruzione libera. Questa partecipazione comprende: creare, usare, adattare e migliorare le risorse educative aperte; adottare le tecniche didattiche sviluppate sulla collaborazione, sulla scoperta e sulla creazione di conoscenza; ed invitare omologhi e colleghi a partecipare. Creare ed usare risorse aperte dovrebbe essere considerato parte integrante del processo formativo e dovrebbe essere sostenuto e ricompensato di conseguenza.”

Fonte: <http://www.capetowndeclaration.org/translations/italian-translation>

2013 MIUR OER E CONTENUTI DIGITALI

Nel Settembre del 2013 con il D.M. n. 781 del 27/09 il MIUR, al fine di assicurare l'efficacia del processo di innovazione didattica e tecnologica della scuola, ha indicato la possibilità di adottare, libri nella versione digitale o mista. L'allegato 1 recita:

“È importante osservare che il campo dei contenuti digitali integrativi non comprende solo contenuti editoriali forniti a complemento del libro di testo (anche se tali contenuti costituiscono una risorsa importante), ma anche contenuti acquisiti indipendentemente o reperibili in rete o prodotti attraverso il lavoro individuale o collaborativo dei docenti, eventualmente anche attraverso il coinvolgimento dei discenti
Un ruolo particolarmente importante hanno in questo campo le risorse educative aperte (Open Educational Resources - OER), delle quali si intende promuovere l'uso e la produzione”

(MIUR, Decreto Libri digitali, 27 settembre 2013, Allegato 1 - estratto)

*Al medesimo fine di potenziare la disponibilità e la fruibilità, a costi contenuti, di testi, documenti e strumenti didattici da parte delle scuole, degli alunni e delle loro famiglie, nel termine di un triennio, a decorrere dall'anno scolastico 2014-2015, anche per consentire ai protagonisti del processo educativo di interagire efficacemente con le moderne tecnologie digitali e multimediali in ambienti **preferibilmente con software open source** e di sperimentare nuovi contenuti e modalità di studio con processo di costruzione dei saperi, **gli istituti scolastici possono elaborare il materiale didattico digitale per specifiche discipline da utilizzare come libri di testo e strumenti didattici per la disciplina di riferimento; l'elaborazione di ogni prodotto è affidata ad un docente supervisore che garantisce, anche avvalendosi di altri docenti, la qualità dell'opera sotto il profilo scientifico e didattico, in collaborazione con gli studenti delle proprie classi in orario curricolare nel corso dell'anno scolastico. L'opera didattica è registrata con licenza che consenta la condivisione e la distribuzione gratuita e successivamente inviata, entro la fine dell'anno scolastico, al Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca e resa disponibile a tutte le scuole statali, anche adoperando piattaforme digitali già preesistenti prodotte da reti nazionali di istituti scolastici e nell'ambito di progetti pilota del Piano Nazionale Scuola Digitale del Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca per l'azione “Editoria Digitale Scolastica”***

(MIUR Art. 6, comma 2 bis, della legge 8 novembre 2013, n. 128, che modifica l'art 15 del D.L.25 giugno 2008, n.112, convertito con modificazioni dalla legge 6 agosto 2008, n.133)

COPYRIGHT, DIRITTI E CREATIVE COMMONS DI MATERIALI DIGITALI

1941: IL DIRITTO D'AUTORE

La legge 22 aprile 1941, n. 633 istituisce la tutela delle opere dell'ingegno di carattere creativo, che appartengano alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all'architettura, al teatro, al cinema. Il "diritto d'autore" consiste in una serie di **diritti esclusivi di utilizzazione economica** dell'opera e di **diritti morali** a tutela della personalità dell'autore.

Il diritto d'autore nasce automaticamente con la creazione dell'opera e **decade dopo 70 anni dalla morte dell'autore**, quando l'opera diventa di pubblico dominio. Il diritto può essere anche ceduto dall'autore stesso.

I **principali diritti di utilizzazione economica** dell'opera sono:

- diritto di riproduzione, cioè il diritto di effettuare la moltiplicazione in copie dell'opera con qualsiasi mezzo;
- diritto di esecuzione, rappresentazione, recitazione o lettura pubblica dell'opera, cioè il diritto di presentare l'opera al pubblico nelle varie forme di comunicazione sopra specificate;
- diritto di diffusione, cioè il diritto di effettuare la diffusione dell'opera a distanza (mediante radio, televisione, via satellite o via cavo, su reti telematiche, ecc.);
- diritto di distribuzione, cioè il diritto di porre in commercio l'opera;
- diritto di elaborazione, cioè il diritto di apportare modifiche all'opera originale, di trasformarla, adattarla, ridurla ecc.

Tutti questi diritti permettono all'autore di autorizzare o meno l'utilizzo della sua opera e trarne i benefici economici.

I **diritti morali** si conservano anche dopo la cessione dei diritti di utilizzazione economica. Essi non sono soggetti a termini legali di tutela.

I principali diritti morali sono:

- il diritto alla paternità dell'opera (cioè il diritto di rivendicare la propria qualità di autore dell'opera);
- il diritto all'integrità dell'opera (cioè il diritto di opporsi a qualsiasi deformazione o modifica dell'opera che possa danneggiare la reputazione dell'autore);
- il diritto di pubblicazione (cioè il diritto di decidere se pubblicare o meno l'opera).

Fonte: FAQ SIAE: <https://www.siae.it/it/chi-siamo/documenti-e-faq/faq-cose-da-sapere>
<http://www.dirittodautore.it>

1941-2009: QUANDO E COME POSSIAMO RIUTILIZZARE UN'OPERA

Art 70 Legge 633/1941 (aggiornata nel 2009) riconosce il **diritto di citazione**

1 Il riassunto, la citazione o la riproduzione di brani o di parti di opera e la loro comunicazione al pubblico **sono liberi se effettuati per uso di critica o di discussione**, nei limiti giustificati da tali fini e purché non costituiscano concorrenza all'utilizzazione economica dell'opera; se **effettuati a fini di insegnamento** o di ricerca scientifica l'utilizzo deve inoltre avvenire per finalità illustrative e per fini non commerciali.

1-bis E' consentita la libera pubblicazione attraverso la rete internet, **a titolo gratuito, di immagini e musiche a bassa risoluzione o degradate, per uso didattico o scientifico** e solo nel caso in cui tale utilizzo non sia a scopo di lucro. Con decreto del Ministro per i beni e le attività culturali, sentiti il Ministro della pubblica istruzione e il Ministro dell'università e della ricerca, previo parere delle Commissioni parlamentari competenti, sono definiti i limiti all'uso didattico o scientifico di cui al presente comma.

2 []

3 Il riassunto, la citazione o la riproduzione debbono essere sempre accompagnati dalla **menzione del titolo dell'opera**, dei nomi dell'**autore**, dell'**editore** e, se si tratti di traduzione, del **traduttore**, qualora tali indicazioni figurino sull'opera riprodotta.

REGOLE GENERALI

- Non fare copia/incolla integrale dei post (che è comunque vietato);
- Non usare le foto senza chiedere l'autorizzazione, a meno che non si tratti di foto ridimensionate ovvero miniature (massimo 200px lato grande) di cui è permesso l'utilizzo senza richiesta di autorizzazione (indicando però sempre la fonte);
- Utilizza con parsimonia le citazioni, evidenziandole con un font opportuno
- Limita la citazione solo a piccoli estratti di articoli o libri, intervallandoli con tuoi commenti costruttivi
- Inserisci sempre la fonte da cui si è tratta la citazione, sia all'interno della citazione stessa, sia in fondo al post, in modo da non dare adito ad alcun dubbio nei nostri lettori
- Per linkare un'altra pagina non è mai necessario chiedere il permesso
- Non puoi usare musica, canzoni, poesie, video, ecc... protette da copyright, a meno che non si tratti di brevi citazioni correttamente attribuite.
- Non puoi inserire sul tuo sito foto di altri senza permesso, nemmeno se metti i link
- Non puoi manipolare le foto di altri, storpiarle, alterarle, ecc. In questo scenario, è stata approvata una modifica alla Legge italiana sul diritto d'autore (633/1941), che prevede l'introduzione del comma 1 bis all'articolo 70. La nuova norma recita:
"È consentita la libera pubblicazione attraverso la rete internet, a titolo gratuito, di immagini e musiche a bassa risoluzione o degradate, per uso didattico o scientifico e solo nel caso in cui tale utilizzo non sia a scopo di lucro. Con decreto del Ministro per i beni e le attività culturali (...) sono definiti i limiti all'uso didattico o scientifico..."

Fonti:

<http://www.lucaspinelli.com/>

<http://retelab.it/blog/2011/10/il-copyright-su-internet/>

IL FAIR USE

Negli Stati Uniti esiste il concetto di fair use che è stato recepito da una direttiva europea.

*"il Parlamento europeo ha votato una relazione che accoglie la proposta di una nuova direttiva sul diritto d'autore. Uno, in particolare, ricalcato sostanzialmente dal fair use statunitense, stabilisce che la riproduzione in copie o su supporto audio o con qualsiasi altro mezzo, a fini di critica, recensione, informazione, **insegnamento** (compresa la produzione di copie multiple per l'uso in classe), studio o ricerca, «non debba essere qualificato come reato».*

Fonte: <http://retelab.it/blog/il-copyright-su-internet>

DIFFERENZA TRA COPYRIGHT E DIRITTO D'AUTORE

Il **copyright** che letteralmente significa "diritto di copia" è il corrispondente del diritto d'autore nei sistemi anglosassoni di *common law*. Tuttavia, la tutela ricoperta dal diritto d'autore e quella riconosciuta dal copyright non sono esattamente coincidenti. Storicamente, oltre a differenze nel contenuto dei diritti, vale la pena ricordare, che nei sistemi di *common law* (in particolare Stati Uniti e Gran Bretagna) il *copyright*, nasce con il deposito dell'opera all'Ufficio *copyright*; al contrario, come visto il nostro diritto d'autore da sempre sorge con la semplice creazione dell'opera. Tuttavia, forme di deposito o di registrazione dell'opera sono frequentemente praticate anche nel nostro ordinamento ed in generale anche nei paesi europei di *civil law* poiché consentono, attraverso specifiche procedure, di attribuire una data certa alla creazione e poter provare l'antiorità della proprietà intellettuale in caso di controversie.

Fonte: <http://www.professionisti.it/enciclopedia/voce/2405/Copyright-e-diritto-autore>

LE CREATIVE COMMONS ITALIANE



Attribuzione

CC BY

Questa licenza permette a terzi di distribuire, modificare, ottimizzare ed utilizzare la tua opera come base, anche commercialmente, fino a che ti diano il credito per la creazione originale. Questa è la più accomodante delle licenze offerte. È raccomandata per la diffusione e l'uso massimo di materiali coperti da licenza.

[Vedi la sintesi della licenza](#) | [Vedi il testo legale](#)



Attribuzione - Condividi allo stesso modo

CC BY-SA

Questa licenza permette a terzi di modificare, ottimizzare ed utilizzare la tua opera come base, anche commercialmente, fino a che ti diano il credito per la creazione originale e autorizza le loro nuove creazioni con i medesimi termini. Questa licenza è spesso comparata con le licenze usate dai software open source e gratuite "copyleft". Tutte le opere basate sulla tua porteranno la stessa licenza, quindi tutte le derivate permetteranno anche un uso commerciale. Questa è la licenza usata da Wikipedia, ed è consigliata per materiali che potrebbero beneficiare dell'incorporazione di contenuti da progetti come Wikipedia e similari.

[Vedi la sintesi della licenza](#) | [Vedi il testo legale](#)



Attribuzione - Non opere derivate

CC BY-ND

Questa licenza permette la redistribuzione, commerciale e non, fintanto che viene trasmessa intera ed invariata, dandoti credito.

[Vedi la sintesi della licenza](#) | [Vedi il testo legale](#)



Attribuzione - Non commerciale

CC BY-NC

Questa licenza permette a terzi di modificare, ottimizzare ed utilizzare la tua opera come base per altre non commerciali, e benché le loro nuove opere dovranno accreditarti ed essere non commerciali, non devono licenziare le loro opere derivate con i medesimi termini.

[Vedi la sintesi della licenza](#) | [Vedi il testo legale](#)



Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo

CC BY-NC-SA

Questa licenza permette a terzi di modificare, redistribuire, ottimizzare ed utilizzare la tua opera come base non commerciale, fino a che ti diano il credito e licenzino le loro nuove creazioni mediante i medesimi termini.

[Vedi la sintesi della licenza](#) | [Vedi il testo legale](#)



Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate

CC BY-NC-ND

Questa licenza è la più restrittiva delle nostre sei licenze principali, permettendo a terzi soltanto di scaricare le tue opere e condividerle ad altri fino a che ti diano il giusto credito, ma non possono cambiarle in nessun modo od utilizzarle commercialmente

Fonte: <https://creativecommons.org/licenses/>

RIASSUMENDO:

Simbolo	Sigla	Condizione	Descrizione
	BY	Attribuzione <i>Attribution</i>	Permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed eseguano copie dell'opera e dei lavori derivati da questa a patto che vengano mantenute le indicazioni di chi è l'autore dell'opera.
	NC	Non commerciale <i>NonCommercial</i>	Permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed eseguano copie dell'opera e dei lavori derivati da questa solo per scopi non commerciali.
	ND	Non opere derivate <i>No Derivative Works</i>	Permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed eseguano soltanto copie identiche dell'opera; non sono ammesse opere derivate .
	SA	Condividi allo stesso modo <i>Share Alike</i>	Permette che altri distribuiscano lavori derivati dall'opera solo con una licenza identica o compatibile con quella concessa con l'opera originale.

Simboli	Sigla	Descrizione
	CC BY	Permette di distribuire, modificare, creare opere derivate dall'originale, anche a scopi commerciali, a condizione che venga riconosciuta la paternità dell'opera all'autore. ^[3]
	CC BY-SA	Permette di distribuire, modificare, creare opere derivate dall'originale, anche a scopi commerciali, a condizione che venga riconosciuta la paternità dell'opera all'autore e che alla nuova opera vengano attribuite le stesse licenze dell'originale (quindi ad ogni derivato verrà consentito l'uso commerciale). ^[3] Questa licenza, per certi versi, può essere ricondotta alle licenze "copyleft" del software libero e open source.
	CC BY-ND	Permette di distribuire l'opera originale senza alcuna modifica, anche a scopi commerciali, a condizione che venga riconosciuta la paternità dell'opera all'autore. ^[3]
	CC BY-NC	Permette di distribuire, modificare, creare opere derivate dall'originale, a condizione che venga riconosciuta la paternità dell'opera all'autore, ma non a scopi commerciali. Chi modifica l'opera originale non è tenuto ad utilizzare le stesse licenze per le opere derivate. ^[3]
	CC BY-NC-SA	Permette di distribuire, modificare, creare opere derivate dall'originale, ma non a scopi commerciali, a condizione che venga riconosciuta la paternità dell'opera all'autore e che alla nuova opera vengano attribuite le stesse licenze dell'originale (quindi ad ogni derivato non sarà permesso l'uso commerciale). ^[3]
	CC BY-NC-ND	Questa licenza è la più restrittiva: consente soltanto di scaricare e condividere i lavori originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, sempre attribuendo la paternità dell'opera all'autore. ^[3]

PRIVACY A SCUOLA

Si possono pubblicare sui social media le fotografie scattate durante le recite scolastiche? Le lezioni possono essere registrate? Come si possono prevenire fenomeni come il cyberbullismo? Quali accortezze adottare nel pubblicare informazioni sugli utenti della scuola?

A queste e a tante altre domande risponde "La scuola a prova di privacy", la nuova guida del Garante per la protezione dei dati personali. L'obiettivo è quello di aiutare studenti, famiglie, professori e la stessa amministrazione scolastica a muoversi agevolmente nel mondo della protezione dei dati.

Di norma l'uso di cellulari e smartphone è in genere consentito per fini strettamente personali, ad esempio per registrare le lezioni

- Spetta comunque agli istituti scolastici come regolamentare o se vietare del tutto l'uso dei cellulari
- Non si possono diffondere immagini, video o foto sul web se non con il consenso delle persone riprese
- La diffusione di filmati e foto che ledono la riservatezza e la dignità delle persone può far incorrere lo studente in sanzioni disciplinari e pecuniarie o perfino in veri e propri reati
- Stesse cautele vanno previste per l'uso dei tablet

Scuole: sì alla trasparenza, ma senza violare la privacy - 11 settembre 2013 (sintesi):

1. Graduatorie on line e moduli di iscrizione solo con dati pertinenti.
2. No alla pubblicazione sul web dei nomi degli studenti le cui famiglie sono in ritardo nel pagamento della retta per la mensa.
3. Vietato diffondere telefono e indirizzo di personale scolastico e studenti..

L'Autorità segnala, infine che, allo scopo di fornire un quadro organico in materia di protezione dei dati personali nel mondo della scuola, e affrontare nel contempo le problematiche legate all'uso di Internet e delle nuove tecnologie, verranno adottate presto specifiche Linee guida in materia.

2016 opuscolo la scuola a prova di privacy:

<http://194.242.234.211/documents/10160/0/Vademecum+%22La+scuola+a+prova+di+privacy%22+pagina+singola+%28anno+2016%29.pdf>

Fonte: <http://www.garanteprivacy.it/scuola/>

YOUTUBE

DI CHI SONO LE FOTO E I VIDEO CHE PUBBLICHI

<https://youtu.be/T-QEfavjxWA>

LE BASI DEL COPYRIGHT SU YOUTUBE

L'Avvocato Belisario risponde così a proposito di YouTube e il diritto d'autore:

*Il materiale che carichiamo su Youtube e in generale in rete può essere inserito solo se si ha il diritto o se si **acquisisce l'autorizzazione**. Altrimenti si rischia la rimozione del materiale o la sospensione fino anche alla cancellazione del canale. Youtube ha meccanismi che riconoscono la violazione di diritti e lo segnalano. E' consigliabile scegliere materiali in repository di materiali licenziati in modo esplicito per il riutilizzo, come Jamendo per la musica che consente la libera utilizzazione di canzoni condivise con licenza CC (Creative Commons)*

[...]

*Quando si pubblica su Youtube conviene **usare la licenza CC** e non la licenza di Youtube (si può scegliere al momento del caricamento): questo permette la massima visibilità e diffusione*

<https://youtube/Sk9Gt5U0cs4>

Nozioni di base sul copyright di youtube: <https://youtu.be/OQVHWsTHcoc>

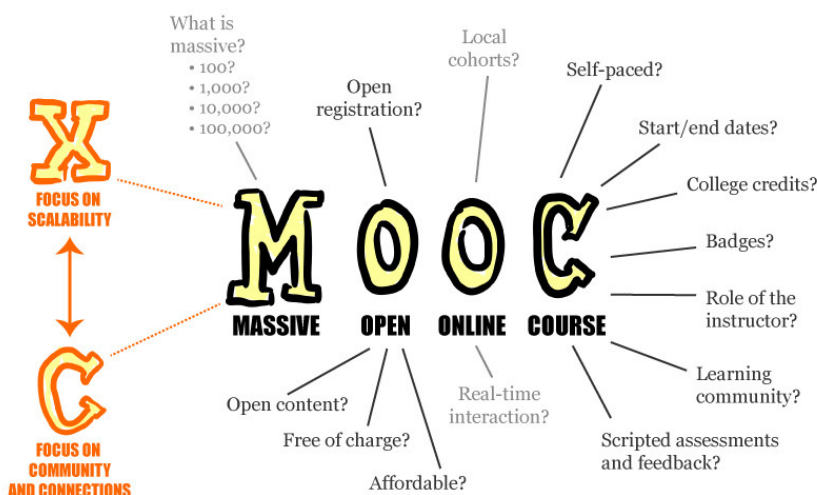
CREATIVE COMMONS E YOUTUBE

Le licenze Creative Commons offrono agli autori di contenuti un modo standard per autorizzare qualcun altro a utilizzare le loro opere. YouTube consente agli utenti di contrassegnare i loro video con una licenza **Creative Commons CC BY**. Gli utenti di YouTube possono quindi accedere a tali video e utilizzarli, anche a scopi commerciali, nei loro video tramite l'Editor video di YouTube

Con la licenza CC BY l'attribuzione è automatica, vale a dire che per i video creati utilizzando contenuti Creative Commons vengono visualizzati automaticamente i titoli dei video di origine sotto il video player **Tu conservi il copyright e gli altri utenti possono riutilizzare la tua opera ai sensi dei termini della licenza**
La licenza creative commons video: <https://youtu.be/wNOBLfFyA6Q>

CORSI E COMUNITA' LIBERE PER CONDIVIDERE

I **MOOC (Massive Open Online Courses, in italiano: Corsi aperti online su larga scala)** sono dei corsi, aperti e disponibili in rete, pensati per una formazione a distanza che coinvolga un numero elevato di utenti. I partecipanti ai corsi provengono da diverse aree geografiche e accedono ai contenuti unicamente via rete. I corsi sono aperti, ossia l'accesso non richiede il pagamento di una tassa di iscrizione e permette di usufruire dei materiali degli stessi



Fonte: <https://it.wikipedia.org/wiki/MOOC>

MOOC INTERNAZIONALI

KHAN ACADEMY La Khan Academy è un'organizzazione educativa senza scopo di lucro creata nel 2006 da Salman Khan, ingegnere statunitense originario del Bangladesh. Ha lo scopo di offrire servizi e **materiali e tutorial gratuiti per l'istruzione e l'apprendimento** a distanza attraverso tecnologie di e-learning con l'obiettivo dichiarato di "**fornire un'educazione di alta qualità a chiunque, dovunque**", il sito dell'organizzazione raccoglie (a fine 2011) oltre **3 200 video-lezioni**, caricate attraverso il popolare servizio di video sharing *YouTube*

Fonte: https://it.wikipedia.org/wiki/Khan_Academy

KHAN ACADEMY ITALIANO: <https://www.youtube.com/user/KhanAcademyItaliano>

KHAN ACADEMY INGLESE: <https://www.youtube.com/user/khanacademy>

COURSERA è un'azienda statunitense che opera nel campo delle tecnologie didattiche fondata da docenti d'informatica dell'Università di Stanford. I corsi offerti sono della tipologia MOOC (Massive Open Online Course) e contemplano un'ampia gamma di tematiche tra cui le discipline umanistiche, le scienze sociali, il business, la medicina, la biologia, la matematica, la fisica e l'informatica. I corsi prevedono **video** di lezioni, **materiale didattico**, **esercitazioni** e **forum** di discussione.

Coursera: <https://youtube/3WK1l-7Wnzs>

Fonte: <https://it.wikipedia.org/wiki/Coursera>

EDX è un'iniziativa di istruzione *online* senza scopo di lucro fondata dal Massachusetts Institute of Technology (**MIT**) e dall'Università di **Harvard**. Offre corsi online gratuiti e MOOC erogati da MITx, HarvardX, BerkeleyX, UTx e molte altre Università.

Essi si svolgono grazie all'utilizzo di **video-lezioni**, **quiz**, **test di valutazione**, **feedback** immediati con l'istituzione, valutazione degli studenti, **laboratori online** e, al termine delle lezioni a distanza, gli studenti vengono sottoposti ad un **esame di verifica**, che, se superato, porta al conseguimento di un Certificato di Padronanza.

edX <https://www.edx.org/>

edX: https://youtu.be/B-EFayAA5_0

Fonte: <https://it.wikipedia.org/wiki/EdX>

MIT Il progetto MIT OpenCourseWare, in sigla MIT OCW, è una iniziativa didattica del *Massachusetts Institute of Technology*, patrocinata dall'Hewlett Foundation, che ha lo scopo di **rendere disponibile gratuitamente sul Web i materiali utilizzati per alcuni corsi universitari**. All'ottobre del 2008 si contano 1800 diversi corsi (in inglese, spagnolo, portoghese, cinese e thai) il cui materiale sia stato reso disponibile tramite questa iniziativa.

MIT <https://ocw.mit.edu/index.htm>

Fonte: https://it.wikipedia.org/wiki/MIT_OpenCourseWare

MOOC ITALIANI

CA' FOSCARI VENEZIA

I **MOOC dell'Università Ca' Foscari** sono aperti a tutti e la partecipazione ai corsi online è gratuita e consente di poter acquisire un attestato di frequenza.

<http://okunive.it>

FEDERICA UNIVERSITA' DI NAPOLI

Federica WebLearning è la piattaforma e-learning realizzata dall'Università degli Studi di Napoli Federico II. I corsi sono in italiano e in inglese e l'iscrizione è gratuita e aperta a tutti.

<http://www.federica.eu/>

POLITECNICO DI MILANO

Polimi Open Knowledge è la piattaforma MOOC con contenuti messi a disposizione gratuitamente dal Politecnico di Milano. L'offerta copre i livelli della scuola superiore e dell'università, nonché del mondo del lavoro. <https://www.pok.polimi.it/>

REGIONE TOSCANA: TRIO

Trio è il sistema di web learning della Regione Toscana con circa 1.800 corsi gratuiti e un insieme di servizi formativi per accrescere le conoscenze e per acquisire certificazioni professionali.

EDUOPEN

Eduopen è una piattaforma MOOCs federata comune con corsi provenienti da 14 università italiane e finanziata dal MIUR.

OIL PROJECT La scuola che non c'era. Migliaia di corsi e video gratis su chimica, storia, filosofia, letteratura, matematica e inglese.

<https://youtu.be/7nQJCR7Oeng>

<http://www.oilproject.org/>

UNIVERSITA' DI URBINO

MOOC coding e pensiero computazionale su piattaforma EMMA

https://platform.europeanmoocs.eu/course_coding_in_your_classroom_now

UIL FIRENZE

La IUL – **Italian University Line** ha attivato il corso cMOOC *Laboratorio Online Permanente di Tecnologie Internet per la Scuola (#LOPTIS)* curato da **Andreas Robert Formiconi**, professore di Informatica presso la Facoltà di Medicina all'Università di Firenze.

Fonte: <http://www.iuline.it/iscrizioni-sempre-aperte-per-il-mooc/>

DOVE REPERIRE TESTI MAPPE FOTOGRAFIE E AUDIOVIDEO LIBERI

TESTI

WIKIPEDIA: https://it.wikipedia.org/wiki/Pagina_principale

GOOGLE <https://www.google.it/> Utilizzando le impostazioni avanzate di Google è possibile selezionare i risultati in base ai diritti di utilizzo:

The image shows a Google search interface for the term "gatto". The search bar contains "gatto" and the search button is visible. Below the search bar, there are tabs for "Tutti", "Immagini", "Video", "Notizie", "Shopping", "Altro", "Impostazioni", and "Strumenti". The "Impostazioni" tab is selected, and a dropdown menu is open, showing options: "Impostazioni di ricerca", "Lingue (Languages)", "Attiva SafeSearch", "Mostra tutti i risultati", "Ricerca avanzata", "Cronologia", and "Cerca nella Guida".

Below the search bar, the results show "Circa 34.400.000 risultati (0,76 secondi)". The first result is "Gatto - Wikipedia" with the URL https://it.wikipedia.org/wiki/Felis_silvestris_catus. The second result is "10 ragioni scientifiche più una per vivere con un gatto" from www.focus.it/ambiente/animali/10-ottime-ragioni-scientifiche-per-aver-un-gatto.

At the bottom left, there is a section for "diritti di utilizzo:" with a dropdown menu. The dropdown menu is open, showing options: "risultati non filtrati in base alla licenza", "risultati utilizzabili o condivisibili liberamente", "risultati utilizzabili o condivisibili liberamente, anche a scopo commerciale", "risultati utilizzabili, condivisibili o modificabili liberamente", and "risultati utilizzabili, condivisibili o modificabili liberamente, anche a scopo commerciale". The second option is selected.

Below the dropdown menu, there is a section for "Puoi anche..." with links: "Trovare pagine simili a, o che", "Cercare pagine che hai già visitato", "Utilizzare gli operatori nella casella di ricerca", and "Personalizzare le impostazioni di ricerca".

MOTORE DI RICERCA CREATIVE COMMONS: <https://search.creativecommons.org/?q=>

MAPPE GEOGRAFICHE LIBERE: <https://openstreetmap.it/>

«OpenStreetMap è una mappa liberamente modificabile dell'intero pianeta. È fatta da persone come te. OpenStreetMap permette a chiunque sulla Terra di visualizzare, modificare ed utilizzare dati geografici con un approccio collaborativo.» (Dal sito ufficiale. OpenStreetMap) Le mappe possiedono una licenza libera, la Open Database License, una licenza Commons per dati edatabase. È cioè **possibile utilizzarle liberamente** per qualsiasi scopo con il solo vincolo di citare la fonte e usare la stessa licenza per eventuali lavori derivati dai dati di OSM.

Fonte: <https://it.wikipedia.org/wiki/OpenStreetMap>

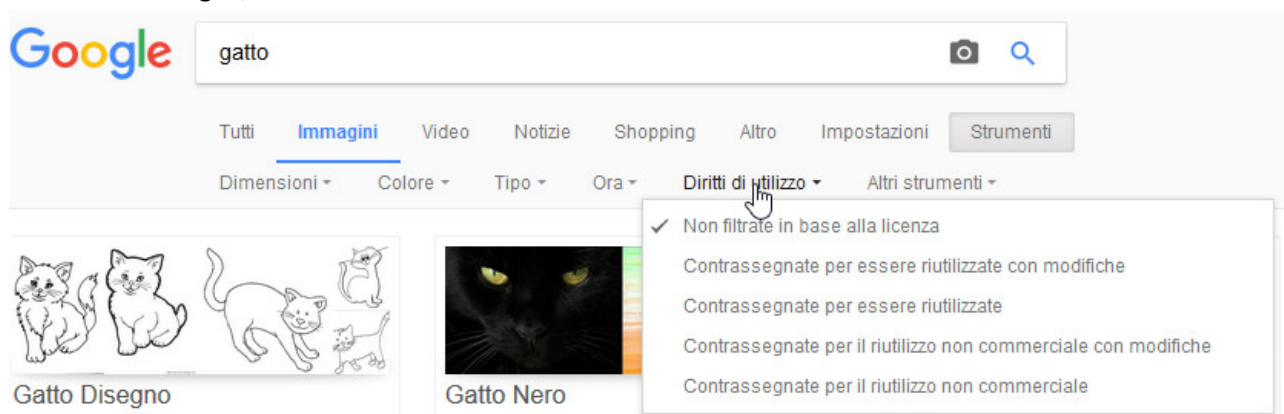
IMMAGINI CREATIVE COMMONS

WIKIMEDIA: https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page

FLICKR: https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page

GOOGLE: Quando esegui una ricerca con Google, puoi filtrare i risultati per trovare le immagini o i video che puoi utilizzare. Devi applicare un filtro di ricerca avanzata chiamato "diritti di utilizzo" che ti consente di sapere quando poter utilizzare, condividere o modificare i contenuti web.

Ricerca di immagini, testo e video da riutilizzare

**Funzionamento dei diritti di utilizzo**

I diritti di utilizzo consentono di individuare contenuti da utilizzare al di là del fair use. I proprietari di siti possono utilizzare licenze per indicare se e come è possibile riutilizzare i contenuti dei loro siti.

Il filtro relativo ai diritti di utilizzo nella pagina Ricerca avanzata mostra i contenuti soggetti a una licenza Creative Commons o simili, oppure indicati come di dominio pubblico. Per le immagini, il filtro relativo ai diritti di utilizzo ti mostra anche immagini soggette a licenza GNU Free Documentation.

Prima di riutilizzare i contenuti, verifica che la relativa licenza sia legittima e consulta gli esatti termini di riutilizzo. Ad esempio, la licenza potrebbe richiedere che venga menzionato il nome del creatore di un'immagine quando questa viene utilizzata. Google non può sapere se una licenza è legittima, pertanto non sappiamo se i contenuti sono legalmente concessi in licenza.

Fonte: <https://support.google.com/websearch/answer/29508?hl=it>

LIBRE STOCK: Tutte le foto indicizzate su LibreStock sono rilasciate sotto la licenza Creative Commons Zero (CC0). questo significa che è possibile utilizzare liberamente queste immagini per qualsiasi scopo legale. Gratuito, per uso commerciale e personale È possibile modificare, copiare e distribuire Nessuna attribuzione richiesta.

Fonte: <http://librestock.com/about/>

AUDIO E VIDEO

JAMENDO: <https://www.jamendo.com/?language=it>

MUSICA CREATIVE COMMONS PER VIDEO: <https://creativecommons.org/legalmusicforvideos/>

RAI EDUCATIONAL: Raccoglie video riorganizzati per i diversi gradi di scuola e propone una funzione per la costruzione di percorsi personalizzati. I materiali sono fruibili liberamente dal portale ma rimangono soggetti a copyright E' possibile comunque condividere sui social network e incorporare i filmati in pagine web anche personali

Link: <http://www.raiscuola.rai.it/>

Fonte: <http://bricks.maieutiche.economia.unitn.it/2012/03/16/ieri-learning-object-oggi-risorse-dove-reperirli-e-come-riusarli/>

ESEMPI DI LIBRI DI TESTO OPEN

MATEMATICAMENTE Gli e-book di questa collana sono rilasciati con licenza Creative Commons BY-SA. Il titolo C3 vuole indicare che il progetto è stato realizzato in modalità Collaborativa e con licenza Creative Commons, da cui le tre "C" del titolo. Non sono dei trattati completi sull'argomento ma una sintesi sulla quale l'insegnante può basare la sua lezione, indicando poi altre fonti per gli approfondimenti. La licenza Creative Commons permette non solo di fruire liberamente l'e-book ma anche di modificarlo e personalizzarlo secondo le esigenze dell'insegnante e della classe.

Fonte: <http://www.matematicamente.it/manuali-scolastici/>

ACCENDIDANTE: *Accendi Dante* è un progetto d'innovazione e sperimentazione digitale, destinato agli Istituti Scolastici di Secondo Grado. Con il patrocinio morale della Società Dante Alighieri, promuove il libero approfondimento partecipato e la diffusione della più grande opera della letteratura italiana di tutti i tempi.

Fonte: <http://www.accendicante.it/accendi-dante-la-divina-commedia-dentro-una-classe-capovolta/>

CK12: La CK-12 Foundation è una organizzazione non-profit con sede in California la cui missione dichiarata è quella di ridurre i costi e aumentare l'accesso a, K-12 di istruzione negli Stati Uniti e in tutto il mondo. CK-12 fornisce risorse educative aperte libere e completamente personalizzabili.

Fonte: <http://www.ck12.org/>

PROGETTI ISTITUZIONALI

ESSEDIQUADRO: Il servizio per la documentazione e l'orientamento sul software didattico e altre risorse digitali per l'apprendimento.

Realizzato dall'Istituto Tecnologie Didattiche del Consiglio Nazionale delle Ricerche, in collaborazione con MIUR e INDIRE.

Fonte: <https://sd2.itd.cnr.it/>

GOLD INDIRE: GOLD è la banca dati Internet delle esperienze più innovative ed interessanti realizzate nelle scuole italiane di ogni ordine e grado. Scopo di GOLD è diffondere a beneficio di tutti il patrimonio di 'conoscenza didattica' prodotto dalle scuole - idee e strumenti realizzati in situazione ma trasferibili in contesti diversi. Il progetto è concluso, il sito non è più aggiornato, ma puoi trovare risorse utili.

Fonte: <http://gold.indire.it/gold2/>

QUALCHE SUGGERIMENTO PER CREARE

libreoffice	https://it.libreoffice.org/	
epubeditor	http://www.epubeditor.it/	Editor gratuito di ebook in formato epub e contenuti digitali per l'editoria, la formazione e la didattica.
Didapages	https://argentiawiki.wikispaces.com/Didapages	
Wikibooks	https://it.wikibooks.org/wiki/Pagina_principale	Sviluppo e distribuzione di libri di testo, manuali e altri testi educativi, a contenuto aperto rilasciato con licenza CC-BY-SA , che anche tu puoi modificare .
Wevideo	https://www.wevideo.com/	
MovieMaker	https://support.microsoft.com/it-it/help/14220/windows-movie-maker-download	Presente in tutti i sistemi operativi di Windows, Movie Maker consente la creazione, la modifica e la condivisione dei propri video sul web, per posta elettronica o masterizzandoli su CD/DVD. Con la sua interfaccia semplice, questo software consente di catture, importare video, apportare modifiche e gestire il montaggio video. Con questo programma l'utente può rimuovere le sequenze indesiderate del film, montarne altre e creare il suo progetto da professionista senza troppe difficoltà.
Audacity	http://www.audacityteam.org/	Audacity® is free, open source, cross-platform audio software for multi-track recording and editing.
Cam studio	http://camstudio.org/	CamStudio is able to record all screen and audio activity on your computer and create industry-standard AVI video files and using its built-in SWF Producer can turn those AVIs into lean, mean, bandwidth-friendly Streaming Flash videos (SWFs)

COME FARE PER

INSERIRE LICENZE CREATIVE COMMONS SU MATERIALI SCOLASTICI

<https://youtu.be/68IJMgBrtQQ>

INSERIRE FOTO CREATIVE COMMONS

<https://youtu.be/ID6aL6MJ5A0>

INSERIRE LICENZE CC SU DOCUMENTI ON LINE

<https://youtu.be/Yq8-Wghd2lo>

UN ESEMPIO DI USO DIDATTICO DELLE LICENZE

[www liblog it](http://www.liblog.it)

Questo spazio, creato da [Martina Palazzolo](#) e [Paolo Mauri](#), vuole essere uno spazio di sperimentazione dell'uso di un sito web come ambiente permanente di approfondimento delle attività in classe. L'idea è quella di avere un libro di testo fluido, con continui aggiornamenti e interazione con gli studenti che possono così contribuire alla realizzazione del proprio percorso formativo.

Esempio di lezione:

[http://www liblog it/2016/01/24/prima-attivita-genetica-e-dna/](http://www.liblog.it/2016/01/24/prima-attivita-genetica-e-dna/)

Per visualizzare i contenuti andare a fondo pagina su archivio

FORNITORE DI BASE DELLA DISPENSA:

“Contenuti digitali aperti tra licenze, inclusione e riuso” Alberto Ardizzone

<https://www.mindomo.com/it/mindmap/contenuti-digitali-aperti-tra-licenze-inclusione-e-riuso-6a46a306c55c43f1a95e6b4e11acaea5>



Quest'opera è distribuita con Licenza

[Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)