

Il cicerone 2.0 – Le città taggate

Pasquale Cozza, Cinzia Bianco, Angela Tiziana Gatto

Liceo Scientifico - Linguistico “Pitagora”
Via S. Pertini – 87036 Rende (CS), Italy
{pasquale.cozza, cinzia.bianco,
angelatiziana.gatto}@istruzione.it

Abstract. Le Città taggate è un percorso educativo-didattico, sperimentato in un Liceo Scientifico-Linguistico e strutturato per classi verticali; richiede competenze graduali e progressive ed è applicabile nel nuovo quadro legislativo di Alternanza Scuola Lavoro in previsione del nascere di nuove professioni.

Il progetto risulta dinamico nella sua strutturazione, facilmente riproducibile in diversi contesti culturali e sociali e attuabile in scenari tecnologici futuri.

Propone un attento itinerario di ricerca pluridisciplinare che induce gli studenti, attraverso cinque fasi, a dar prova della loro immaginazione e creatività. Permette di progettare e realizzare una molteplicità di prodotti digitali utili a far conoscere il patrimonio culturale e artistico locale.

Il percorso mira a sviluppare l’alfabetizzazione all’arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione degli oggetti multimediali. Promuove lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo all’utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media, nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro.

La natura sociale del Web 2.0 ha permesso di connettere emotivamente gli alunni all’apprendimento, recuperandoli alla vita scolastica in maniera attiva e partecipata dando loro l’occasione di impiegare le intelligenze cinestetiche e le abilità digitali.

Keywords: Digital culture heritage, Web application, QR code, Alternanza Scuola Lavoro.

1 Introduzione

Superare la crisi, un argomento forte ed attualissimo. La società contemporanea vive una crisi lunga e dolorosa che si sostanzia nello svuotamento culturale. L’uomo moderno brama l’effimero, le emozioni intense, anche violente ma prive di spessore e profondità. Nella sua cieca ricerca di infinito e di onnipotenza, l’individuo resta spesso privo di riferimenti, incapace di trovare solide guide che lo conducano e lo confortino [1].

Sebbene molto indebolita la scuola ha, oggi più che mai, il compito di proporre modelli culturali validi, che costituiscano una sintesi tra le due istanze, quella attuale, digitale, veloce, altamente fruibile ma frammentaria, e quella tradizionale, radicata nel passato e scrigno dell’identità individuale e sociale. Ripartire, dunque, dalla cultura

come bene comune e come condivisione. L'obiettivo primario è quello di garantire che ogni cittadino possa fruire della conoscenza del digitale al fine di sfruttarne le potenzialità per la salvaguardia e la valorizzazione del patrimonio culturale locale e nazionale [9].

L'uso del digitale renderà le nuove generazioni più competenti e pronte ad affrontare le sfide future, legate a professioni e scenari a noi, per ora, sconosciuti. L'Europa ce lo chiede ormai da tempo e ci sollecita a valorizzare la nostra identità legandola al patrimonio artistico. Il 2018 è l'Anno Europeo del Patrimonio Culturale [11] e, sollecitati dalle istituzioni europee, gli enti culturali e formativi promuoveranno la realizzazione di attività che contribuiscano ad implementare progetti innovativi e che siano riferiti alla tradizione culturale europea.

Il percorso "Le città taggate" mette in scena lo spazio urbano, architettonico e culturale della città di Rende, nella provincia di Cosenza; ciò attraverso un sistema moderno e facilmente fruibile di "Visita guidata" agevolata da un cicerone 2.0, che utilizza i codici QR con varie tipologie di percorsi come quello artistico, culturale, religioso e realizza un viaggio tra passato e futuro.

La fase saliente del progetto prevede l'installazione da parte degli studenti di un pannello con un codice QR nei pressi di monumenti e luoghi di interesse della città. Il QR Code rimanderà in modo trasparente a pagine web e podcast, da loro realizzati, che guideranno l'utente fornendo indicazioni contestuali sul luogo specifico e sulla mappa del tema richiesto.

2 Finalità e motivazioni

L'idea alla base del progetto scaturisce dalla necessità di rafforzare il senso di appartenenza al territorio, che si sta progressivamente perdendo.

I nostri alunni non hanno conoscenza storica ed artistica locale, maturano la convinzione, sempre più radicata, che l'altro, come entità che vive ed opera in un contesto diverso dal nostro, sia migliore, abbia opportunità più valide, cresca in un contesto culturalmente più stimolante. Se, per certi versi, il timore può essere condivisibile, non lo è più se ci si riferisce alla storia locale, ricca di sollecitazioni estremamente valide, affascinanti e suggestive al pari di altre realtà. Insieme l'educazione alla cittadinanza e il dialogo interculturale rappresentano, oltre che le basi per una crescita integrale, anche, un volano di sviluppo ed una risorsa strategica nel concorrere, attraverso il digitale, a rinnovare le modalità di condivisione del sapere.

3 Obiettivi del progetto

Studi internazionali [10, 12, 14, 27] ci mostrano quelle che sono oggi le nuove competenze digitali: digital identity, digital use, digital safety, digital security, l'empatia digitale o digital emotional intelligence, la comunicazione digitale, l'alfabetizzazione digitale, i diritti digitali.

Interventi legislativi, in Europa come la “Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente” [24] e in Italia la Legge n. 107/2015 [18] anche mediante l’Azione #14 - “Un framework comune per le competenze digitali degli studenti” - del Piano Nazionale Scuola Digitale [21], hanno sottolineato l’importanza di far acquisire agli studenti competenze digitali e di cittadinanza digitale. L’Europa, con i progetti PON 2014-2020 [20], e il MIUR, mediante i percorsi di alternanza scuola lavoro da attuare nelle scuole [19, 21], intendono finanziare lo sviluppo di queste competenze.

Il profilo formativo dello studente, coerente con le indicazioni proposte, è di essere competente e per questo l’engaging del discente avviene attraverso il coinvolgimento in attività di orientamento nell’esperienza didattica, produzione di output concreti e realizzazione di progetti integrati [26].

Partendo dalle finalità e dagli assunti dell’iniziativa, “Le città taggate” si propone di:

- Sviluppare una capacità di storytelling con target multiculturali e interreligiosi, supportando all’acquisizione di competenze per una progettazione di contenuti che rendano accessibile a tutti il patrimonio oggetto dell’intervento.
- Stimolare l’inclusività (inclusione degli studenti con maggiore disagio negli apprendimenti), migliorare il dialogo tra studenti e le capacità cooperative all’interno del gruppo-classe.
- Sviluppare la dimensione esperienziale e il lavoro su casi reali, favorire la messa a punto e l’attuazione, in forma partecipata, di strategie di salvaguardia e promozione delle risorse culturali locali.
- Costruire competenze sui linguaggi dei dati in uso per la pubblicazione e la conservazione del patrimonio culturale digitale tangibile e intangibile.
- Conoscere le fonti su cui approfondire le notizie di natura culturale, storica, descrittiva, funzionale dei luoghi di maggiore interesse del centro storico.
- Acquisire conoscenze nel settore della comunicazione, al fine di orientarsi tra i vari strumenti e strategie disponibili per il settore dell’informazione turistica, del Mobile Marketing e comprenderne le potenzialità.

4 Metodologie

Il progetto realizza un vero e proprio prodotto turistico, e come tale la matrice laboratoriale è il fulcro di tutto il lavoro (Project-Based Learning) [28]; gli alunni pensano il prodotto, reperiscono conoscenza al riguardo, lo sviluppano insieme, lo adattano al territorio ed alle esigenze del fruitore ed, al tempo stesso, si aprono al contesto locale e nazionale fin dal momento del suo concepimento. Per poter realizzare questo percorso ci siamo serviti di metodologie e strategie che promuovono una “didattica attiva” [25], la quale si sostanzia nella costruzione di percorsi di Peer Tutoring e Peer Education, in attività che sfruttano la strategia dell’“apprendimento rovesciato” (flipped classroom) [8] il quale favorisce l’accesso ai materiali ed agli

strumenti, la condivisione della conoscenza ed il dibattito cooperativo tra studenti e, di conseguenza, sviluppa processi di apprendimento e fruizione delle informazioni in un percorso integrato di costruzione del sapere (Learning by doing and by creating).

Riconosciuta l'opportunità di aprirsi allo sconfinato mondo virtuale e di raggiungere una platea mondiale, l'attività ha dato grande rilevanza alla più ampia conoscenza del nostro territorio anche da parte di un'utenza straniera. I percorsi, infatti, sono stati realizzati, oltre che in italiano, anche in lingua inglese, francese e spagnola. Gli alunni hanno prodotto tutti i testi, supportandosi nelle diverse fasi, dal reperimento delle informazioni alla costruzione del testo in italiano fino alla resa in lingua straniera. La supervisione continua e discreta da parte di noi docenti, ha consentito che gli studenti potessero manifestare sentimenti ed atteggiamenti di orgoglio e di grande responsabilità nei confronti di ciò che erano chiamati a fare, consapevoli dell'importanza del compito loro assegnato.

La creazione di un'identità sociale legata al territorio ed alla sua cultura si costruisce nel tempo; per cui un'attenzione particolare meritano i bambini, i quali devono poter crescere con la consapevolezza che i luoghi di vita devono essere tutelati per il loro valore imprescindibile e del tutto originale rispetto ad altri contesti. Inoltre, è necessario che vivano il territorio per sentirsi parte di esso e per proteggerlo, imparando e fornendo continue occasioni di crescita, in un processo di supporto reciproco. Questa la motivazione che ci ha spinti ad adattare il progetto alla fruizione da parte dei bambini sfruttando la metodologia dello storytelling [5]: sono stati incuriositi ed accompagnati nel racconto della loro città da personaggi reali ed inventati e legati alla cultura locale.

5 Strumenti: le web application 2.0 e il QR code

Dotandosi della straordinaria molteplicità di risorse e strumenti che la rete rende disponibile [3, 7, 15, 17] i docenti possono proporre nuovi percorsi di apprendimento, reinventando così il modo di fare didattica. Perché ciò avvenga è necessario che le tecnologie siano utilizzate dagli alunni in ambito didattico come strumento per sviluppare un atteggiamento attivo, una curiosità intellettuale verso tutto ciò che è nuovo, in modo tale da comprendere gli eventi tramite l'assunzione di molteplici prospettive. Gli approcci da valorizzare sono quelli di carattere problemico, più orientati a sollevare domande e dubbi che non a trasmettere conclusioni, affini cioè ai modelli del critical thinking [5, 12]. Entrano in campo, allora, anche le competenze sociali, intese sia come presa di coscienza rispetto ai fenomeni analizzati, sia come acquisizione della capacità di collaborare con l'altro, di scegliere e decidere insieme, condividendo le esperienze d'apprendimento [4].

In questo contesto si inserisce la scelta dell'utilizzo dei QR code con i ragazzi.

Il nome "QR" è l'abbreviazione dell'inglese "Quick Response"; è un codice a barre bidimensionale che è impiegato per memorizzare informazioni generalmente destinate a essere lette tramite uno smartphone.

I campi di applicazione del QR Code nel settore turistico sono molteplici; il suo utilizzo permette di "raccontare il territorio" dando vita ad una comunicazione

completa, emozionale, qualitativamente superiore a quella esistente. Il QR Code trova la sua massima espressione all'interno di chiese, musei e pinacoteche, contribuisce a migliorare la conoscenza delle opere esposte, rappresenta un servizio per nulla invasivo, efficace, attraente, innovativo, e, dato da tenere in grande considerazione, assolutamente economico rispetto a tutto quello che esiste nell'alternativa di comunicazione ed informazione. Per i turisti ed i potenziali tali diventa più semplice accedere e condividere le informazioni in ogni luogo ed in ogni momento.

6 Contenuti e fasi del progetto

Il progetto parte dal centro storico della cittadina di Rende, uno dei più suggestivi dell'intera Calabria, ubicato su una collina distante ormai dall'agglomerato urbano, che costituisce la città moderna.

L'itinerario è inserito nelle guide digitali e nel tour virtuale ed è stato scelto per far rivivere i luoghi che meglio rappresentano l'identità comunitaria. Il patrimonio artistico locale si sostanzia prioritariamente nelle opere d'arte presenti all'interno delle chiese, ma, in primis, nel valore artistico degli edifici che le ospitano: la Chiesa del Rosario dalla scenografica monumentalità, la Chiesa di Santa Maria di Costantinopoli dignitosa e solitaria, eppure ricca di gentili leggende, la Chiesa del Ritiro solida e severa, la Chiesa di San Francesco austera e remota [2, 16]. Oltre che di particolare rilievo artistico, per la loro collocazione, le quattro chiese si prestano ad offrire un itinerario piacevole e rilassante, ricco di scorci suggestivi, e che rievoca il volto più autentico della storia di Rende.

6.1 Fase 1 – Raccolta dei materiali/informazioni

L'obiettivo perseguito in questa fase è stato quello di educare alla capacità di ricercare, identificare, individuare, valutare le informazioni online e cartacee utili per la costruzione di un itinerario turistico.

Ai ragazzi sono state fornite nozioni necessarie per una ricerca ed un uso consapevole delle informazioni. Sono state sviluppate tematiche quali: i motori di ricerca, i repertori di risorse, i diversi modelli di enciclopedia, Wikipedia e il suo funzionamento, la valutazione delle risorse informative, le bufale e come smascherarle, il diritto d'autore e le licenze.

Abbiamo approfondito i luoghi del centro storico su cui costruire il percorso virtuale, con una ricerca guidata, una webquest realizzata con il generatore on line di Aula 21 [23], su fonti digitali e analogiche [2, 16], per raccogliere notizie di natura culturale, storica, dettagliata e funzionale alla scelta dei monumenti o punto di interesse da descrivere.

Una visita guidata del centro storico ha permesso agli alunni di raccogliere ulteriori informazioni sul campo: foto, video, interviste.

Il materiale raccolto è stato selezionato affinché il prodotto finale rispecchiasse al meglio le finalità che il progetto ha nel suo valore intrinseco.

6.2 Fase 2 – Trasposizione multimediale delle informazioni

La competenza perseguita è stata l'educazione alla lettura e alla scrittura attraverso utilizzo di tecniche di narrazione applicate alle potenzialità offerte dalla struttura ipertestuale e multimediale della rete.

L'evoluzione della scrittura in ambiente digitale, la scrittura collaborativa (<https://www.google.it/intl/it/docs/about/>), il social reading (<http://www.anobii.com/>) sono state impiegate per la creazione dei testi, precedentemente strutturati mediante mappe mentali e concettuali (<https://www.mindomo.com/it/>, <https://cmapcloud.ihmc.us/>, <https://www.draw.io/>).

Nel laboratorio di informatica la realizzazione degli oggetti multimediali (immagini, foto, mp3, video) ha sfruttato prioritariamente software open source [7]. Sono state realizzate audioguide in più lingue, con registrazione delle voci attraverso Audacity (<https://www.audacityteam.org/>). Come editor di immagini sono stati usati GIMP (<https://www.gimp.org/>) e il visualizzatore grafico IrfanView (<http://www.irfanview.com/>).

Per la produzione dei contenuti media destinati ai più piccoli sono stati impiegati <http://www.voki.com/>, <http://storybird.com/>, <https://www.powtoon.com/home/>, <https://scratch.mit.edu/>.



Fig. 1. Podcast su spreaker - <https://www.spreaker.com/episode/13834005>

6.3 FASE 3 – Collocazione delle risorse sul web

Le risorse digitali sono state collocate seguendo i nuovi canali comunicativi offerti dal web 2.0: i podcast (file audio mp3) su <https://www.spreaker.com/> (vedi Fig. 1), i video su <https://www.youtube.com/>, le foto su <https://www.instagram.com/?hl=it> e <https://www.flickr.com/>, le ricostruzioni 3D su <https://www.sketchup.com/it>, i documenti testo su <https://docs.google.com>.

I QR Code sono stati generati a partire dell'URL, indirizzo delle risorse in Internet, con QRCode-Generator (<https://it.qr-code-generator.com/>).

Nei pressi di monumenti e luoghi di interesse della città è stato collocato un pannello con il codice QR Code corrispondente.

Basterà uno smartphone connesso ad internet ed un paio di auricolari per effettuare un tuffo nel passato. Il cicerone 2.0 potrà guidare i visitatori in un viaggio emozionante e stimolante dando voce ai monumenti storici di Rende. L'utilizzo delle diverse lingue amplia il numero dei possibili fruitori ed inserisce il centro storico di Rende in un contesto europeo.

6.4 FASE 4 – Aggregazione delle risorse e tour virtuale

Un blog accessibile dal link <https://ilpitagoratour.blogspot.it/> è stato scelto come ambiente digitale per aggregare le risorse precedentemente realizzate e già disponibili sul web con relativo QR code (vedi Fig. 2).



Fig. 2. QR Code del Blog

È stato, inoltre, costruito un itinerario turistico ed implementata una mappa interattiva con le indicazioni della posizione esatta dei monumenti, la loro descrizione e le immagini relative su Tour Builder (<https://tourbuilder.withgoogle.com/>), su Wikiloc (<https://it.wikiloc.com/>) e su izi.TRAVEL (<https://izi.travel/it>); ciò al fine di una piacevole visita turistica anche da casa.

6.5 FASE 5 – Socializzazione e diffusione

Per educare alla comprensione, fruizione ed uso consapevole dei media, soprattutto in riferimento alle dinamiche sociali e comportamentali, gli studenti hanno lavorato in ambienti social generalmente concepiti dai ragazzi come mero luogo di svago.

Il turista potrà condividere il proprio viaggio e raccontare i luoghi che ama poiché il progetto prevede la realizzazione di una fanpage su Facebook (<https://it-it.facebook.com/>) che si propone come spazio di dialogo altamente partecipativo in cui condividere contenuti, opinioni, foto e video; inoltre, è stato aperto un canale di ascolto della rete su Twitter (<https://twitter.com/login?lang=it>) con un lancio di un hashtag, un canale video su Youtube (<https://www.youtube.com/?gl=IT&hl=it>), e due

album, su Instagram (<https://www.instagram.com/?hl=it>), e Flickr (<https://www.flickr.com/>), a cui affidare i racconti fotografici. Il tutto esprime chiaramente la direzione intrapresa: il viaggiatore stesso diviene promotore della destinazione condividendo racconti, vissuto ed emozioni. Possiamo parlare di storytelling, turismo esperienziale e social network il cui intreccio conduce inevitabilmente a “esperimenti” comunicativi di grande interesse, best practices da condividere ed imitare.

6.6 Modalità di Verifica e Valutazione

La verifica e la valutazione in progress del percorso formativo è avvenuta costantemente. In particolare si è lavorato con l’idea di monitorare in itinere l’operato svolto attraverso momenti di assessment e confronto e la discussione su quanto prodotto dai singoli team all’interno del gruppo classe perché anche la fase di verifica avvenisse in un contesto di apprendimento collaborativo e cooperativo. Si è proceduto con la somministrazione di questionari di valutazione sull’interesse per le attività svolte, la verifica del comportamento e la frequenza scolastica, la partecipazione attiva alle attività laboratoriali, la verifica dell’incremento delle competenze chiave di cittadinanza attiva. L’impatto del progetto sulla comunità scolastica e sul territorio è stato monitorato in modalità web mediante like, visualizzazioni o numero click, condivisioni e la partecipazione ai social.

7 Ulteriori sviluppi

L’evoluzione all’utilizzo del QR Code sarà l’uso di un’aura così come spiegato nell’app Aurasma (<https://www.aurasma.com/>) e l’avvio di un percorso di sperimentazione sull’uso della realtà aumentata e delle altre tipologie di realtà virtuale, favorendo così negli alunni la competenza di cittadinanza digitale che prevede l’uso di ambienti in realtà virtuale come ambienti comunicativi.

8 Conclusioni

Al termine del modulo sono stati registrati esiti positivi sulle tre componenti sulle quali si è intervenuto con azioni dirette ed indirette: gli alunni, le famiglie e la comunità, la scuola,

In primis, gli alunni hanno accresciuto il senso di appartenenza alla comunità scolastica e al contesto territoriale come da noi auspicato nei nostri obiettivi e, inoltre, hanno acquisito maggiore consapevolezza delle proprie capacità e potenzialità, delle regole comportamentali ed hanno attuato “performance” sociali, decisionali e progettuali spendibili anche in contesti professionali.

Le famiglie, la comunità e le istituzioni del territorio hanno collaborato fattivamente rendendo possibile la realizzazione del percorso, che è stato complesso e non privo di difficoltà. I laboratori “all’aperto” hanno reso necessaria la

collaborazione sinergica di tutti gli attori coinvolti, i quali hanno partecipato con entusiasmo poiché ne hanno riconosciuto il valore, l'utilità e le ricadute future, anche in termini di potenziamento dei flussi turistici.

La scuola ha concretizzato una delle sue finalità cardine ossia la pluridisciplinarietà dell'apprendimento e la personalizzazione dell'insegnamento, rispetto alle esigenze formative e sociali degli alunni, cittadini e fruitori attivi del loro territorio.

Riferimenti bibliografici

1. Alessi, A.: Sui sentieri della verità. Introduzione alla filosofia della conoscenza. Collana: Biblioteca di Scienze Religiose, 164. Las, Roma (2017).
2. Barresi, S., Lentini, V.: Città e paesi di Calabria: Rende, Calabria letteraria. Rubettino, Soveria Mannelli (2001).
3. Buffardi, A.: La conoscenza tra rete e classe: un percorso per gli studenti. Ricercare, selezionare, valutare e organizzare le risorse, DIDATEC livello avanzato. INDIRE, Firenze (2010).
4. Colistra, B., Cozza, P., Palopoli, S.: L'uso degli strumenti web 2.0 per contrastare la dispersione in presenza. In: Atti del convegno "DIDAMATICA 2014 - Nuovi Processi e Paradigmi per la Didattica". AICA, Napoli (2014).
5. Cozza P., Andreotti V., Cozza V.; Percorso didattico sulla ricorsione dalla natura al coding. In: Atti del convegno "DIDAMATICA 2016 - Innovazione: sfida comune di scuola, università, ricerca e impresa". AICA, UDINE (2016). http://didamatica2016.uniud.it/proceedings/dati/articoli/paper_56.pdf.
6. Cozza, P., Gatto, A. T.: Creative computing - Storytelling: Alice nel paese delle meraviglie. In: Atti del convegno "DIDAMATICA 2015 - Studio ergo lavoro. Dalla società della conoscenza alla società delle competenze". AICA, Genova (2015). <http://www.didamatica2015.unige.it/wp-content/uploads/2016/01/Atti-Didamatica.pdf>.
7. Cozza, P., Marincola, R.: La bussola per il docente - Software gratuiti e risorse online per la didattica laboratoriale. Matematicamente.it, www.matematicamente.it, di Antonio Bernardo, San Donato (LE) (2010).
8. Cozza, P., Scola, A.: Strumenti del web 2.0 per una Didattica Flipped. In: Atti del convegno "DIDAMATICA 2017 - Le tecnologie digitali al centro dell'alternanza scuola lavoro". AICA, ROMA (2017). http://www.aicanet.it/documents/10776/1476921/Didamatica17_paper_45.pdf.
9. DiCultHer: Avviso Patrimonio Culturale – Linee Educative DiCultHer. <https://www.diculther.it/blog/category/documenti/>, ultimo accesso 2018/03/30.
10. EC, 2014, Digital Agenda for Europe. Country progress: Italy. <https://ec.europa.eu/digital-agenda/en/scoreboard/italy#2-human-capital>, ultimo accesso 2018/03/30.
11. EYCH2018. Campagna per l'Anno europeo del patrimonio culturale 2018 Homepage, https://europa.eu/cultural-heritage/european-year-cultural-heritage_it, ultimo accesso 2018/03/30.
12. European Committee for Standardization: e-Competence Framework (e-CF) - A common European Framework for ICT Professionals in all industry sectors - Part 1: Framework, Reference EN16234-1:2016. <http://www.ecompetences.eu/it/>, ultimo accesso 2018/03/30.
13. Fabio, R. A., Giannatiempo, S.: Influenza dei media sui processi cognitivi. Quaderni S.P.A.E.E., I.S.U. - Università Cattolica, Milano (2004).

14. Ferrari, A.; DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. Yves Punie and Barbara N. Brečko (2013). <http://ipts.jrc.ec.europa.eu/publications/pub.cfm?id=6359>, ultimo accesso 2018/03/30.
15. Garavaglia, A.: Gestire un progetto sfruttando strumenti web 2.0, DIDATEC livello avanzato. INDIRE, Firenze (2010).
16. Giraldi, G.,: Le chiese di Rende – Itinerario di arte, memoria, spiritualità. Paola (2004).
17. Hart, J.: The Top 200 Tools for Learning 2017. Centre for Learning & Performance Technologies. <http://c4lpt.co.uk/top100tools/>, ultimo accesso 2018/03/30.
18. Legge 107/2015. Riforma del sistema nazionale di istruzione e formazione e delega per il riordino delle disposizioni legislative vigenti. Gazzetta ufficiale (2015). <http://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2015/07/15/15G00122/sg>.
19. MIUR: Attività di Alternanza Scuola Lavoro - Guida operativa per la scuola. (2015). www.istruzione.it/allegati/2015/guidaASLinterattiva.pdf.
20. MIUR: Avviso prot. n. 950/2017 - Avviso Quadro sulle azioni da attivare a valere sul PON “Per la scuola” 2014-2020. http://www.istruzione.it/pon/pon_avviso-quadro.html, ultimo accesso 2018/03/30.
21. MIUR: Decreto Legislativo n. 77/2015 - Definizione delle norme generali relative all'alternanza scuola lavoro, a norma dell'articolo 4 della legge n. 53/2003. https://archivio.pubblica.istruzione.it/normativa/2005/dlgs77_05.shtml
22. MIUR: Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) (2016). http://www.istruzione.it/scuola_digitale/allegati/Materiali/pnsd-layout-30.10-WEB.pdf.
23. Muñoz de la Peña, F., Aula Tecnológica Siglo XXI. [Internet]. <http://www.aula21.net/Wqfacil/webit.htm>, ultimo accesso 2018/03/30.
24. Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006 relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente (2006/962/CE). Gazzetta ufficiale dell'Unione europea (2016). <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/ALL/?uri=CELEX:32006H0962>.
25. Tessaro F., Metodologia e didattica dell'insegnamento secondario. Armando Editore, Roma (2002)
26. Troia, S., Cameron-Curry2, L., Pozzi, M.: Dalla competenza digitale alla cittadinanza digitale: esperienze di apprendimento. In: Atti del convegno “DIDAMATICA 2015 - Studio ergo lavoro. Dalla società della conoscenza alla società delle competenze”. AICA, Genova (2015)
27. World Economic Forum: New Vision for Education: Fostering Social and Emotional Learning through Technology. Coligny/Geneva Switzerland (2016). http://www3.weforum.org/docs/WEFUSA_NewVisionforEducation_Report2015.pdf.
28. Zecchi, E.: Project Based Learning (PBL) secondo il metodo Lepida Scuola: Vademecum essenziale [Internet]. Version 19. 2012 Set 23. <https://enzozecchi.com/article/attivita-diproject-based-learning-pbl-attraverso-il-metodolepida-scuola>, ultimo accesso 2018/03/30.