

LABORATORIO Digital Humanities- ASSOCIAZIONE ALUMNI SCUOLA GALILEIANA

Area: STEAM

Nome del docente: LORENZO DI SIMONE (studente galileiano laureando magistrale in Lettere classiche e storia antica con esperienza nel campo della filologia digitale).

Sito: www.alumniscuolagalileiana.it



In breve	Creare un libro significa rendere un bambino consapevole delle proprie abilità e aiutarlo a considerare il libro come uno strumento utile e divertente, che l'Introduzione alle Digital Humanities con particolare attenzione agli aspetti testuali. Dopo aver tracciato un breve profilo storico della disciplina, verranno presi in esame alcuni strumenti e saranno illustrati i principi della strutturazione dei dati e della codifica del testo attraverso linguaggi di <i>mark-up</i> . Si rifletterà infine su cosa sia un'edizione digitale e cosa la differenzi da un'edizione tradizionale.
Attività pratiche	Verranno anzitutto concretamente mostrati alcuni strumenti basilari che possono risultare utili in una ricerca (Google Libri, Google Scholar, Internet Archive, database di testi classici, programmi di OCR), per arrivare da ultimo a marcare in prima persona con il linguaggio XML-TEI una breve porzione testuale.
Durata del laboratorio	4/6 ore per classe
Location	In presenza nella scuola richiedente
Materiali	LIM o proiettore e possibilmente un computer per ogni gruppo di studenti
Target	Studenti e studentesse di scuola infanzia, primaria e secondaria di primo grado
Competenze Chiave Osservabili	Competenze nr 5-7-8 della Raccomandazione del Consiglio Europeo del 22/5/18 per l'apprendimento permanente. N.B. Nel caso in cui il laboratorio venga realizzato con studenti delle scuole superiori la competenza core ai fini orientativi è la numero 8.