

STEM e didattica digitale - ID 377199

Descrizione

Questa edizione si articola in tre moduli ciascuno da 10 ore:

- 1) **Il visual design nella didattica**, questo modulo esplora il potere del visual design per comunicare idee in modo efficace e facilitare la comprensione. I partecipanti apprenderanno come applicare principi psicologici e tecniche di design visivo per creare rappresentazioni grafiche efficaci e inclusive. Il modulo combina concetti di sviluppo cognitivo, psicologia della percezione con tecniche di design per migliorare l'organizzazione e la presentazione delle informazioni, creando contenuti visivi che guidano e potenziano l'apprendimento.
- 2) **Lo storytelling nella didattica digitale**, questo modulo esplora l'arte dello storytelling, dalle sue strutture basilari e tecniche principali, fino ad arrivare ad analizzare le forme più comuni e recenti utilizzate nel mondo della narrazione. Partendo da cos'è una storia, un punto di vista, un personaggio, un tono di voce e un ritmo si capiranno quali sono gli elementi che sostengono una narrazione e come integrarli a livello visivo e tecnico all'interno della didattica. Si esploreranno le forme che le narrazioni contemporanee hanno preso, fino alle strutture sempre più complesse in grado di suscitare in noi meraviglia e attenzione. Toccando i podcast, il cinema, il romanzo, il racconto, il saggio, le forme ibride di narrazione, i social media e la divulgazione scientifica e storica. Attraverso teoria ed esercizi pratici, dimostrazioni ed esempi, si arriverà a comprendere come si costruisce una storia solida in grado di rappresentare chi la racconta e di trasmettere ogni contenuto suscitando emozione e interesse, sia essa orale, scritta o realizzata attraverso mezzi visivi o multimediali. Trasformando lo storytelling in una risorsa in grado di sviluppare le competenze di insegnanti e studenti.
- 3) **Sostenibilità in chiave STEM**, il modulo è rivolto ai docenti che vogliono approcciarsi all'insegnamento di materie legate alla sostenibilità ambientale in chiave STEM; lo scopo è quello di comprendere fenomeni ecologici complessi utilizzando strumenti digitali e approcci di tecnologia applicata. L'utilizzo di cartografie digitali, immagini satellitari e dati reperibili da diverse agenzie consentiranno anche di esaminare le trasformazioni del territorio causate dalle attività umane. Il corso intende incoraggiare i docenti ad acquisire familiarità con strumenti di rappresentazione geografica e spaziale (ad esempio: OpenStreetMap e Google Earth), favorendo, attraverso il loro utilizzo, la fruizione e la creazione di contenuti. Grazie a diversi approcci metodologici "challenge-based learning" e "inquiry-based learning" sarà possibile la creazione di progetti in grado di agire sui territori analizzati, per approfondire e progettare soluzioni ambientali, soluzioni energetiche, nonché modelli di analisi del clima e della qualità dell'aria.

Programma

1) Il visual design nella didattica

- **Introduzione al Visual Thinking e Visual Design**
Obiettivo: Gli insegnanti comprenderanno i concetti chiave di Visual Thinking e Visual Design, esplorando le loro differenze, la storia e l'importanza nel contesto didattico.
- **Fondamenti di Percezione Visiva - Principi della Gestalt e Attributi Pre-Attentivi**
Obiettivo: Gli insegnanti scopriranno come i principi della percezione visiva, inclusa la Gestalt, e gli attributi pre-attentivi influenzano il modo in cui gli studenti interpretano le informazioni visive.
- **Strumenti e Principi del Design dell'Informazione**
Obiettivo: Gli insegnanti apprenderanno le basi della progettazione visiva per organizzare e comunicare contenuti didattici in modo chiaro ed efficace, rispettando principi come gerarchia visiva, coerenza, spazio negativo e proporzioni.
- **Sistemi di Pensiero, Percezione Visiva e Progettazione Visiva Didattica**
Obiettivo: Gli insegnanti impareranno a riconoscere e applicare i processi di pensiero Bottom-Up e Top-Down, a gestire percezioni e distorsioni visive comuni, considerando anche l'accessibilità visiva. Utilizzeranno inoltre i principi appresi nelle lezioni precedenti per estrapolare nuove regole percettive.
- **Storytelling Visivo, mappe concettuali e altre applicazioni nel contesto educativo**
Obiettivo: Gli insegnanti impareranno come utilizzare strumenti come storytelling visivo, mappe concettuali per potenziare la comprensione e il coinvolgimento degli studenti nelle lezioni.

2) Lo storytelling nella didattica digitale

Le basi dello storytelling: come si costruisce una storia, tra stile, ritmo, punto di vista, personaggi, struttura, significato, emozioni e corpo. Analisi delle diverse forme di narrazione e come realizzarle: come funziona la comunicazione pubblicitaria, raccontare sui social, i podcast, la divulgazione storica e scientifica, la sceneggiatura, costruire eventi culturali e spettacoli, il racconto, il romanzo, il saggio, il reportage e le forme ibride di narrazione. Applicazioni pratiche di storytelling e strumenti digitali: la narrazione orale, come si costruisce una presentazione, l'uso di immagini, video e audio, la costruzione e conduzione di esercizi singoli e collaborativi. Fornendo così le conoscenze e le tecniche pratiche per utilizzare la narrazione come strumento all'interno dell'attività didattica.

Calendario

Il visual design nella didattica - esperto: Simone Sgarro

mercoledì 16 aprile 2025 dalle 17:00 alle 19:00

giovedì 8 maggio 2025 dalle 17:00 alle 19:00

giovedì 15 maggio 2025 dalle 17:00 alle 19:00

giovedì 22 maggio 2025 dalle 17:00 alle 19:00

venerdì 30 maggio 2025 dalle 17:00 alle 19:00

Lo storytelling nella didattica digitale - esperto: Filippo Ferraresi

mercoledì 11 giugno 2025 dalle 16:30 alle 19:30

martedì 17 giugno 2025 dalle 16:30 alle 19:30

lunedì 23 giugno 2025 dalle 16:30 alle 18:30

martedì 24 giugno 2025 dalle 17:30 alle 19:30

Sostenibilità in chiave STEM - esperto: da nominare

date: da definire