

SCHEMA DI PRESENTAZIONE DEL LABORATORIO



associazione italiana
media education

TITOLO DEL LABORATORIO

La fotografia per educare al benessere e alla libertà

CONDUTTORI

Angela Bonomi Castelli – Stefano Aliquò

DURATA

Totale 20 ore

DESTINATARI

Formatori, educatori, insegnanti, media educator

DESCRIZIONE

I laboratori di Media Education del MED sono percorsi formativi di attività pratiche e progettazione educativa su ambiti specifici. Il corso su “La fotografia per educare al benessere e alla libertà” propone un uso attivo della fotografia in chiave educativa. Il rapporto uomo-ambiente non sempre si presenta oggi, come tradizionalmente percepito, in uno spazio fisico, ma più frequentemente in uno spazio virtuale, dove le immagini fotografiche risultano essere elemento pervasivo ed invasivo, affascinante, ma anche subdolo e disorientante.

Frequentemente ambigue e curiose esse necessitano, per tutte le generazioni, di una attenta abilità di lettura per essere oggetto di benessere e per contribuire allo sviluppo di soggetti liberi nella percezione e nelle scelte di lettura dei contenuti, espliciti e nascosti.

Pertanto, non si rende necessario solo un’analisi per verificare la qualità di una fotografia (es. fuoco, formato, inquadratura, soggetto...), ma considerare l’uso che se ne vuol fare e l’impatto emotivo che si intende stimolare.

Il Corso, condotto da Angela Bonomi Castelli e Stefano Aliquò, si svolgerà in modalità FAD con attività sincrone e asincrone, con predominanza delle attività asincrone sul totale delle ore.

OBIETTIVI

Il laboratorio propone un percorso di conoscenza attenta del ruolo delle immagini fotografiche, inserite nei diversi contesti comunicativi, articolato in attività finalizzate ad incuriosire, appassionare e sperimentare un uso creativo rivolto anche a sottolineare un attento sviluppo estetico.

Inoltre, pur considerando un valore la libertà espressiva, vuol evidenziare la volontà di concepire uno spazio comunicativo, di abitarlo e di riempirlo di emozioni e sentimenti, in un'ottica di produzione di percorsi di qualità.

Considerare la vasta produzione di immagini fotografiche come elemento di cultura come leva di sviluppo sociale ed economico del territorio

PROGRAMMA

- - la fotografia nella media education
- - Pensieri e riflessioni sulle immagini
- - le narrazioni fotografiche e il montaggio
- - la grammatica della fotografia
- - Come si legge un'immagine analogica e digitale
- - progettare percorsi di media education con la fotografia
- - Presentazione progetti

MAPPATURA DELLE COMPETENZE

- - Imparare ad imparare la lettura analitica di una immagine fotografica secondo i suoi codici e le sue grammatiche
- - saper identificare il contesto analogico e/o digitale nel quale il testo iconico è inserito
- - acquisire consapevolezza del ruolo che assumono le immagini fotografiche inserite in vari contesti (es. pubblicità, urbanistica, sport, politica, ecc.) e abbinare ad altri linguaggi medialti
- - programmare percorsi formativi e UDA finalizzati alla lettura consapevole delle numerose immagini fotografiche di cui siamo circondati e saper progettare prodotti comunicativi

MODALITÀ DI VALUTAZIONE

Analisi in itinere delle esercitazioni.

Valutazione qualitativa finale delle narrazioni fotografiche e dei percorsi didattici progettati

MATERIALI E TECNOLOGIE UTILIZZATE

Pc, smartphone, macchina fotografica, programmi di montaggi video

NUMERO MAX PARTECIPANTI

30

SCHEDA DI PRESENTAZIONE DEL LABORATORIO



associazione italiana
media education

TITOLO DEL LABORATORIO

Progettare giochi educativi: come la creatività può incentivare la conoscenza

CONDUTTORE/I

Carlo Meneghetti, Jacopo Masiero

BREVE DESCRIZIONE DEL LABORATORIO

I laboratori di Media Education del MED sono percorsi formativi di attività pratiche e progettazione educativa su ambiti specifici. Il laboratorio sul gioco si propone di recuperare le valenze tipiche dell'attività ludica spontanea informale per poi inserirle in modo naturale in precisi progetti didattici. Il gioco diventa così uno "spazio di affinità" dove le qualità di intrattenimento, tipiche dei media, si coniugano al processo educativo. Il Laboratorio, condotto da Carlo Meneghetti e Jacopo Masiero, si svolgerà in modalità FAD con attività sincrone e asincrone, con predominanza delle attività asincrone sul totale delle ore.

OBIETTIVI

- conoscere l'importanza del gioco trasversalmente a tutte le età
- valorizzare gli elementi caratteristici del gioco utili nell'educazione e nella formazione
- creare un legame pratico-progettuale tra il gioco e la media education
- conoscere le basi della media education all'interno del percorso ludico
- sviluppare legami osservando l'odierna realtà dei media e i mutamenti legati alla DAD e alla FAD.

PROGRAMMA

- Le basi del gioco, le categorie e gli elementi del gioco, il valore del gioco
- Casi studio
- Costruzione di un prototipo di gioco personale, spunti progettuali
- Presentazione dei prodotti realizzati e sperimentazione delle attività ludiche

MAPPATURA DELLE COMPETENZE

- Comprendere il ruolo del gioco nell'apprendimento e nell'educazione
- Saper progettare il gioco come incentivo per l'incontro, lo scambio, il decentramento

MODALITÀ DI VALUTAZIONE

Valutazione qualitativa finale dei percorsi didattici progettati

MATERIALI E TECNOLOGIE UTILIZZATE

Piattaforme streaming, slide, Padlet, Mentimeter, dispense

NUMERO MASSIMO DI PARTECIPANTI

30

SCHEDA DI PRESENTAZIONE DEL LABORATORIO



associazione italiana
media education

TITOLO DEL LABORATORIO: La radio a scuola, la scuola in radio
CONDUTTORI Antonio Curci – Maria Raspatelli
DURATA Totale 20 ore
DESTINATARI Formatori, educatori, insegnanti, media educator
DESCRIZIONE I laboratori di Media Education del MED sono percorsi formativi di attività pratiche e progettazione educativa su ambiti specifici. Il laboratorio “La radio a scuola, la scuola in radio” propone un modo diverso di fare scuola, grazie all’uso della radio intesa sia come strumento tecnologico da costruire insieme ai ragazzi, sia come mezzo di diffusione di contenuti attraverso la progettazione di format originali. Grazie ad essi, il docente potrà proporre la rielaborazione in versione radiofonica dei contenuti oggetto di studi curricolari (compreso l’inglese) o relativi a problematiche sociali: educazione alla legalità, lotta non violenta alle mafie, inclusione, intercultura, rispetto dell’ambiente e della persona, attenzione al territorio, attraverso l’approfondimento delle tradizioni culturali locali. I corsisti realizzeranno un compito di realtà che consisterà nella realizzazione di un format radiofonico didattico sulla base del progetto pluriennale Radio Panetti dell’ITT “Panetti Pitagora” di Bari. Il Corso, condotto da Antonio Curci e Maria Raspatelli, si svolgerà in modalità FAD con attività sincrone e asincrone, con predominanza delle attività asincrone sul totale delle ore.

OBIETTIVI

I corsisti impareranno a realizzare programmi radiofonici, rispettando i linguaggi e i format tipici della radio che saranno successivamente mandati in onda (sul web) attraverso una regia automatica o semplicemente in podcasting sul sito della scuola.

Durante il corso saranno affrontati anche temi legati al team building, riconoscimento e gestione delle emozioni, al fine di raggiungere un proficuo lavoro di team che sviluppi conoscenza, sensibilità verso temi significativi e capacità di comunicazione che la radio favorisce.

PROGRAMMA

INTRODUZIONE ALLA RADIOFONIA

Il linguaggio verbale e la musica

Il rumore e il silenzio

Lo spazio

I generi

Il linguaggio radiofonico

COSTRUIAMO UN'ESPERIENZA DI RADIO A SCUOLA

L'accoglienza

Imparare a conoscere la propria voce

L'effetto X Factor: il provino

Lo studente speaker radiofonico

Elementi fondamentali della comunicazione efficace ed emozionale

Riconoscimento e gestione delle emozioni

La radio come modello didattico

La redazione

L'ideazione e la scrittura di un format radiofonico didattico interdisciplinare

I format radiofonici scolastici

Un laboratorio di costruzione di un format

Cenni di podcasting e diretta radiofonica

Gli strumenti di una radio

La diffusione

MAPPATURA DELLE COMPETENZE

Progettare un programma radiofonico attraverso l'esercizio della scrittura creativa. Conoscere le tecniche di base per una comunicazione efficace e padroneggiare gli strumenti informatici per il montaggio audio, la post-produzione e la pubblicazione dei lavori.

Promuovere negli alunni competenze espressive, comunicative, cognitive, logiche e metalinguistiche.

MODALITÀ DI VALUTAZIONE

Valutazione qualitativa finale del format radiofonico didattico realizzato dai corsisti.

MATERIALI E TECNOLOGIE UTILIZZATE

Slide

Video

Audio

Testi

Riferimenti web

NUMERO MAX PARTECIPANTI

30

SCHEDA DI PRESENTAZIONE DEL LABORATORIO



associazione italiana
media education

TITOLO DEL LABORATORIO

Il Digital Storytelling come dispositivo formativo tra narrazione e creatività

CONDUTTORE/I

Isabella Bruni, MED Toscana

Docenti Rete Wikischool: Valentina Carta, Chiara Cipolli, Daniela Pietrapiana e Roberto Tiezzi

BREVE DESCRIZIONE DEL LABORATORIO

Come di consueto, il laboratorio proposto durante la Summer School del MED si presenta come momento di progettazione e produzione. Il laboratorio sul Digital Storytelling sarà in particolare finalizzato all'approfondimento di questo strumento e delle sue potenziali applicazioni in ambito educativo, e finalizzato alla progettazione ex novo di un percorso di DST nel proprio contesto lavorativo.

In particolare, i corsisti verranno accompagnati in un percorso di approfondimento delle varie fasi di produzione e delle componenti della narrazione e della multimedialità, con esercizi individuali o di gruppo in cui verranno presentati anche alcuni strumenti propedeutici alla produzione multimediale quali storymap, storytable o storyboard.

OBIETTIVI

- Comprendere le componenti fondamentali del Digital Storytelling
- Saper creare una storia efficace
- Saper utilizzare audio, immagini e video per la creazione multimediale
- Saper progettare attività didattiche di Digital Storytelling

PROGRAMMA

Il laboratorio si articola in 4 unità formative, che coprono i temi costitutivi della narrazione digitale, ovvero nello specifico:

1. unità 1 – Visual Literacy: approfondimento sulla costruzione e il significato di immagini fisse e in movimento e sull'uso dell'audio
2. unità 2 – Scrivere storie: approfondimento sulla creazione di storie efficaci e sugli strumenti per verificare l'andamento della tensione narrativa
3. unità 3 - Digital storytelling a scuola: approfondimento sulla progettazione delle attività in contesti educativi
4. unità 4 – Creare un Digital storytelling: introduzione agli strumenti per la creazione dei DST

Ciascuna unità prevede un incontro in sincrono e la realizzazione di attività di autoapprendimento e autovalutazione, oppure di valutazione tra pari.

MAPPATURA DELLE COMPETENZE

Capacità di progettazione di un'attività didattica con il Digital Storytelling in diversi contesti educativi

MODALITÀ DI VALUTAZIONE

Tracciamento del completamento delle attività, livello di partecipazione in piattaforma, qualità della proposta progettuale sviluppata durante il laboratorio

MATERIALI E TECNOLOGIE UTILIZZATE

Piattaforma di apprendimento Moodle con relativi materiali multimediali e consegne di lavoro (attività)

NUMERO MASSIMO DI PARTECIPANTI

30 partecipanti