

Agenzie

Future Education Modena

Ordini scolastici

Scuola primaria,
Scuola secondaria I grado,
Scuola secondaria II grado

Classi

Scuola prim. classe IV,
Scuola prim. classe V,
Scuola sec. I grado classe I,
Scuola sec. I grado classe II,
Scuola sec. I grado classe III,
Scuola sec. II grado classe I,
Scuola sec. II grado classe II,
Scuola sec. II grado classe III,
Scuola sec. II grado classe IV,
Scuola sec. II grado classe V

Anno scolastico

2022/23

102 - STEAM. Arti e cultura in digitale

Finalità

Le attività di STEAM e digitale sviluppano competenze, strumenti e tecniche di progettazione digitale. Progettazione e design digitale sono infatti strategiche a ogni dominio: dall'arte alla storia, dalla produzione alla scienza dei materiali fino alla media education. In queste attività lo sviluppo di creatività e alfabetizzazione digitale accompagnano l'approfondimento di contenuti a forte ricaduta didattica.

Referente

Eleonora Verzanini
tel. 059 4721040 orari segreteria didattica lun-ven 10-12/14-16
Mail academy@fem.digital

Modalità di prenotazione

Adesione
Sarà il referente a contattare la scuola per concordare la data.

Modalità di pagamento

Se non si utilizza il contributo del Comune è possibile effettuare il pagamento con bonifico bancario da versare anticipatamente sull'IBAN seguente:
IT88 Q030 3212 8000 1000 0195 524

Note

Gratuito per le prime 6 classi iscritte, le altre 120 euro, 60 euro a distanza.

Caratteristiche

Titolo: Incontro e laboratorio-1

Descrizione:

A scelta uno dei seguenti laboratori:
1. Pinxit .L'arte aumentata
Scoprire un'opera d'arte ad altissima definizione e saperla raccontare in chiave innovativa. Grazie alla presenza fisica di una copia ad altissima definizione di un capolavoro dell'arte italiana e a una piattaforma digitale per l'esplorazione di opere d'arte ad alta definizione, gli studenti saranno coinvolti in un laboratorio esperienziale sull'opera e i suoi dettagli all'intersezione tra digital humanities, visual literacy, arte e media education.

Sarà possibile lavorare a contatto con l'opera "la Primavera" di Botticelli e "Lo sposalizio della vergine" di Raffaello. Altre opere disponibili saranno annunciate durante l'anno scolastico.

2.Dante su Minecraft

Lavoro propedeutico in aula:

L'insegnante affronta in classe uno dei canti della Divina Commedia, fornendo spiegazione e parafrasi.

Workshop: Durante il workshop i ragazzi saranno chiamati ad approfondire il Canto precedentemente trattato in aula e concordato con il/la docente, analizzando le caratteristiche dei luoghi e dei personaggi descritti da Dante. Questi elementi saranno poi rappresentati nel mondo di Minecraft, attraverso un lavoro di progettazione per costruire e reinterpretare l'esperienza del Sommo Poeta attraverso pratiche di digital storytelling.

3.Composizione musicale e creatività digitale

Un viaggio nella musica come strumento espressivo capace di integrare suoni ed elementi visuali. Gli studenti impareranno ad utilizzare Soundtrap, una workstation audio digitale che permette di comporre musica attraverso diverse azioni di manipolazione digitale. Tutta la classe potrà comunicare ed esprimersi in musica integrando linguaggi diversi e accessibili come testi scritti e immagini esistenti o costruite. Ogni studente riuscirà a comporre il proprio brano musicale accompagnato da testi e immagini che lo descrivono per comunicare attraverso diversi linguaggi.

4.Art of coding

Un percorso sperimentale per sviluppare le competenze di pensiero logico-matematico assieme a quelle di composizione e analisi visuale, per far convivere arte e programmazione.

Il laboratorio si svolgerà nell'ambiente online OpenProcessing, una piattaforma open source utilizzata dai Media Artists di tutto il mondo: durante il laboratorio gli studenti programmeranno un'opera d'arte in tempo reale, lavorando direttamente su codice, immaginazione e pensiero espressivo.

Dove: FEM, via Berengario 6/Largo Sant'Agostino 228

Tempi: 3 h

Costo per classe: 120 €

Obbligatoria: No

Titolo: Modalità Alternativa

Descrizione:

Le attività possono essere interamente svolte online. Viene fornito al docente un kit didattico, comprensivo di: istruzioni per il docente; scenari didattici per gli studenti; breve guida video alle piattaforme; supporto tecnico a distanza; testi per lo svolgimento dell'attività.

Dove: On-line

Tempi: 1 h tra webinar e video-tutorial, 2 h di lavoro autonomo guidato con scenari didattici in piattaforma e supporto tecnico a distanza.

Costo per classe: 60 €

Obbligatoria: No
