

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

2024/25

102 - STEAM. Arti e cultura in digitale

Finalità

Le attività di "STEAM. Arti e cultura in digitale", sviluppano competenze, strumenti e tecniche di progettazione digitale, 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

Beatrice Modenese
Telefono: 059 4721040- orari segreteria didattica lun-ven 10-12/14-16
E- Mail: academy@fem.digital

Modalità di prenotazione

Calendario

La priorità è per le date inserite a calendario, ma è possibile contattare FEM per proporre date alternative qualora non sia possibile partecipare.

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 5 classi iscritte, le altre 120 euro a classe

Caratteristiche

Titolo: Laboratorio

Descrizione:

A scelta uno dei seguenti laboratori:

- Pinxit. L'arte aumentata (solo scuola secondaria I e II grado)

Trasformare la classe in una galleria d'arte, è possibile!

In un mondo basato sulle immagini e sui contenuti visivi, il metodo d'insegnamento tradizionale non esalta il valore didattico dell'arte, generando scarsa empatia e spirito di appartenenza rispetto al patrimonio culturale del territorio e rendendo l'arte una disciplina poco stimolante agli

occhi delle nuove generazioni.

L'ambiente Pinxit consente di avvicinarsi agli aspetti più attrattivi del mondo delle arti visive basandosi sull'esplorazione della fisicità di artefatti fisici, la scoperta dei dettagli e curiosità delle opere, l'indagine interdisciplinare di movimenti storico-artistici e la sperimentazione tecnologica su contenuti visivi. Il percorso si attua attraverso il contatto con repliche 3D di celebri opere, come "La Primavera" di Botticelli, "La Fornarina" di Raffaello e "Lo sposalizio della vergine" di Raffaello, l'utilizzo di una piattaforma digitale con funzionalità interattive per la realizzazione di esperienze didattiche laboratoriali, interdisciplinari e riconducibili all'intersezione tra le discipline del curriculum scolastico e le Digital Humanities.

- Storytelling e letteratura con Minecraft (solo scuola secondaria I e II grado)

Cosa accade alla narrazione quando approda su Minecraft?

Il laboratorio propone a ragazzi e ragazze la possibilità di sperimentare la trasposizione di testi letterari (poesia, narrativa...) all'interno di Minecraft. I partecipanti rifletteranno sulla rappresentazione visuale delle narrazioni all'interno del videogame, dando una rilettura personale e originale.

I partecipanti analizzeranno i testi letterari, sperimenteranno il digital storytelling e aumenteranno le loro competenze di visual literacy sfruttando le dinamiche di cooperative learning e social learning.

-A lezione di design: progettare per i bisogni delle persone (solo scuola secondaria I e II grado)

Cosa succederebbe se gli studenti imparassero il Design Thinking riprogettando una loro lezione?

Indagherebbero i loro bisogni mentre imparano, definirebbero i problemi da risolvere, inventerebbero soluzioni ed idee innovative e imparerebbero a comunicarle in modo efficace.

Tutto questo è possibile grazie a tools pratici di progettazione, che permettono di sperimentare in modo guidato cosa vuol dire progettare esperienze con gli altri e per gli altri.

- Ritratti sostenibili: l'impronta ecologica di Arcimboldo (solo scuola primaria classe IV e V)

In questo laboratorio, gli studenti esploreranno come artisti di diverse epoche hanno rappresentato la frutta e la verdura nelle loro opere, dalle tradizionali nature morte fino alle originali creazioni di Arcimboldo. Analizzeremo le scelte degli artisti per comprendere l'origine, la provenienza e la stagionalità degli alimenti utilizzati. Successivamente, gli studenti sperimenteranno la tecnica di Arcimboldo, creando digitalmente una propria "Testa Composta". Infine, valuteremo l'impatto ambientale degli alimenti scelti, riflettendo su come le nostre scelte alimentari influenzano il pianeta.

Dove: FEM, Via Ramazzini 9.

Tempi: 3 h

Costo per classe: 120 €

Obbligatoria: Sì
