

MODELLO PER SVILUPPARE SCENARI GAME-BASED

TITOLO DELLO SCENARIO	LABORATORIO DI ANALISI ICONOLOGICA	
Parole chiave	Psicologia delle immagini, visualizzazione, comunicazione visiva	
A chi voglio insegnare?		
Range di età e livello degli studenti	Studenti del primo anno di scienze della comunicazione	
Eventuali necessità degli studenti	Nessuna in particolare	
Cosa voglio insegnare?		
Materia / campo / competenza	Competenze trasversali nell'analisi dei prodotti della rappresentazione visiva Uso della psicologia applicata all'analisi delle immagini	
Obiettivi specifici	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lo studente dovrebbe familiarizzare con specifiche metodologie di analisi dei prodotti della rappresentazione visiva 2. Dovrebbe sperimentare in gruppo le modalità di analisi di specifici prodotti della comunicazione visiva 3. Dovrebbe sperimentare in che misura le modalità di autorappresentazione siano condizionate dai contenuti veicolati da alcuni specifici prodotti della comunicazione visiva 	
Come voglio insegnare?		Rate 0-5
Le metafore dell'apprendimento che possono facilitare gli obiettivi formativi	Acquisizione (Trasmetterò / presenterò / spiegherò contenuti agli studenti)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Imitazione (Mostrerò agli studenti come fare cose legate a questa materia/contenuto, ad es. sarò un modello per loro)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Scoperta (Fornirò gli strumenti necessari affinché gli studenti scoprino con le proprie forze un concetto specifico. Organizzerò delle attività guidate e fornirò rinforzi adeguati)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Partecipazione (Organizzerò delle sessioni formative in cui gli studenti possano discutere, condividere e collaborare al fine di apprendere un contenuto specifico e faciliterò l'interazione tra di loro)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
	Sperimentazione (Organizzerò delle attività in cui gli studenti potranno comprendere, praticare ed esercitarsi facendo – Learning by doing)	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Description of the game	Descrizione narrativa	Ogni gruppo dovrà condurre un'analisi iconologica sul

	del gioco	materiale/tema proposto avvalendosi di strumenti e conoscenze acquisiti nel corso di un seminario preliminare	
	Obiettivi	Produrre un documento di analisi su come alcune rappresentazioni del femminile veicolino specifici contenuti rendendosi adatte alla trasmissione di certi messaggi	
	Regole	Ad ogni gruppo sarà dato lo stesso materiale. Ad ogni gruppo è concessa totale libertà nella scelta di materiale da utilizzare e condividere per elaborare una migliore analisi del tema proposto	
	Sfide	La classe di studenti verrà divisa in 4 gruppi. Ogni gruppo lavorerà ad un diverso documento. Il migliore verrà premiato.	
	Sistema di gratificazione/feedback cycle	Il documento migliore potrebbe essere pubblicato sul sito internet della facoltà	
		Contesti di Apprendimento	Tempo stimato
Descrizione narrative delle attività didattiche – organizzazione step by step e struttura	Prima del gioco: Ciclo di 3 lezioni sull'iconologia ed iconografia; su come si svolge un'analisi iconografica/iconologica; esempi di come si possono applicare i metodi di analisi iconologica a tutti i prodotti della comunicazione visuale: attraverso 3 lezioni gli studenti dovrebbero potersi fare un'idea di come affrontare il processo di analisi. Inoltre viene descritta la piattaforma Eutopia.	In aula (Lezione frontale con ausilio di ppt)	6 h (3 lezioni da 2 h)
	Durante il gioco: sessione di gioco. I membri dei vari gruppi, interagendo tra loro attraverso i loro avatar, dovranno elaborare un'analisi quanto più elaborata possibile del tema iconografico proposto. L'obiettivo è quello di produrre un documento collettivo da pubblicare sul sito della facoltà. Per poter effettuare un'analisi soddisfacente ciascuno sarà libero di condividere con i propri compagni materiali di vario genere. Al fine di far sperimentare ad ogni studente in che modo il vissuto personale, le modalità di autorappresentazione e i retaggi culturali possano influenzare la lettura e l'interpretazione di alcuni temi iconografici, ad ogni studente sarà	Online	8 h (4 sessioni da 2 h)

		attribuito un personaggio con specifici connotati.		
		Dopo il gioco:		
		Fase 1: produzione del documento sul tema ssegnato corredato da immagini	On-line	6 h
		Fase 2: incontro del gruppo con il tutor e discussione del documento	In aula	2 h
		Fase 3: confronto tra i gruppi, scambio di esperienze	In aula	2 h
		Fase 4: lettura condivisione del documento meglio prodotto	In aula	1 h
				25 h
Come valuterò gli studenti?				
Approccio valutativo		1. Discussione di gruppo 2. Feedback degli studenti		
Di cosa hanno bisogno gli studenti per raggiungere gli obiettivi formativi?				
Prerequisiti		Conoscenze minime di storia dell'arte Frequenza del seminario preliminare		
Setting e materiali		Dispense redatte dal tutor che sintetizzano il metodo di analisi delle immagini che si intende proporre agli studenti Raccolta di testi, recensioni, brevi articoli sul tema proposto Galleria di immagini sul tema da analizzare Galleria di video		
Di cosa ho bisogno per implementare lo scenario?				
Strumenti da utilizzare	Obbligatorio	EUTOPIA Flash player Adobe reader		
	Facoltativo			
Infrastrutture / apparecchiature	Obbligatorio	*Connessione Internet * Un pc per ogni utente		
	Facoltativo	Macchina fotografica Accesso a mediateca		
Risorse		Libri su argomento: testi di iconologia e sul tema proposto Video e documentari sul tema proposto Raccolta di immagini da analizzare		
Risorse di tempo e spazio		Un'aula per tre sessioni in presenza		
Altri eventuali elementi da considerare				

