

U.S.R.

IL RETTORE

VISTO lo Statuto di Ateneo;

VISTO l'art. 15 del vigente Regolamento Didattico di Ateneo;

VISTO il Regolamento dei Corsi di Perfezionamento, emanato con D.R. n. 1954 del 25/05/2017;

VISTA la Delibera del 25/07/2022, Verbale n. 8 (Prot. n. 102365 del 04/08/2022), con la quale il Dipartimento di Studi Umanistici ha approvato la proposta di istituzione ed attivazione – a decorrere dall'anno accademico 2022/2023 - del *Corso di Perfezionamento "Steam Education, Cinema e Digital Arts"*;

VISTA la Delibera n. 21 del 03/10/2022 (EO n. 1115 del 06/10/2022) con la quale il Senato Accademico ha espresso parere favorevole all'istituzione e all'attivazione, a decorrere dall'anno accademico 2022/2023, del suddetto *Corso di Perfezionamento "Steam Education, Cinema e Digital Arts"* ed ha approvato il Regolamento del Corso, subordinatamente all'adeguamento ai rilievi formulati dal competente Ufficio;

VISTA la Delibera n. 89 del 03/10/2022 (EO n. 1238 del 12/10/2022), con la quale il Consiglio di Amministrazione ha approvato l'istituzione e l'attivazione, a decorrere dall'anno accademico 2022/2023, del Corso di Perfezionamento di cui sopra ed ha espresso parere favorevole in merito al Regolamento del Corso stesso, subordinatamente all'adeguamento ai rilievi formulati dal competente Ufficio;

VISTA la Nota PG n. 16362 del 07/02/2023 con la quale il Dipartimento di Studi Umanistici ha trasmesso il testo del Regolamento del Corso di Perfezionamento di cui trattasi, opportunamente adeguato ai rilievi formulati dal competente Ufficio;

DECRETA

A decorrere dall'anno accademico 2022/2023, è istituito, presso il Dipartimento di Studi Umanistici di questo Ateneo, il *Corso di Perfezionamento "Steam Education, Cinema e Digital Arts"* ed è autorizzata l'attivazione dello stesso Corso.

E' emanato, nel testo allegato al presente Decreto, di cui costituisce parte integrante, il Regolamento del Corso di Perfezionamento sopra citato.

IL RETTORE
Matteo LORITO

Ripartizione Affari Generali
Il Dirigente dott. Francesco BELLO
Unità organizzativa responsabile del procedimento:
Ufficio Statuto, Regolamenti e Organi Universitari
Responsabile del procedimento:
Il Capo dell'Ufficio dott. Antonio NASTI

REGOLAMENTO DEL CORSO DI PERFEZIONAMENTO

Steam Education, Cinema e Digital Arts

(in vigore dall'a.a. 2022/2023)

ORGANIZZATO DAL	Dipartimento di Studi Umanistici		
IN COLLABORAZIONE CON	=====		
SEDE DEL CORSO	Dipartimento di Studi Umanistici		
DURATA:	Mesi: 4/ Ore: 250		
PERCENTUALE MINIMA DI FREQUENZA RICHIESTA	80%		
CREDITI FORMATIVI UNIVERSITARI	10		
TITOLO DI STUDIO RICHIESTO PER L'ACCESSO	QUALSIASI LAUREA TRIENNALE O LAUREA MAGISTRALE O TITOLI EQUIPARATI		
N. MASSIMO AMMISSIBILI	30	N. MINIMO ISCRITTI PER ATTIVAZIONE CORSO	10
MODALITA' DI SELEZIONE PER L'ACCESSO AL CORSO	Per titoli ed esami		
CONTRIBUTO DI ISCRIZIONE	€ 300,00		
EVENTUALI BENEFICI PER GLI ISCRITTI E/O PER COLORO CHE CONSEGUONO L'ATTESTATO DI FREQUENZA	=====		
ATTESTATO DI FREQUENZA	Al termine del Corso sarà rilasciato ai partecipanti, che abbiano superato la verifica finale, a cura del Dipartimento sede amministrativa del Corso di Perfezionamento, un attestato di frequenza firmato dal Coordinatore del Corso, con indicazione della durata dello stesso e dei CFU corrispondenti.		
INFO	Per informazioni contattare: e-mail: fmalone@unina.it – pedagogia.unina@gmail.com		

OBIETTIVI FORMATIVI DEL CORSO

Il Corso di perfezionamento in "STEAM Education, cinema e digital arts" offre alle/ai partecipanti una preparazione specialistica sul tema della formazione scientifica e tecnologica, oggi priorità dei sistemi educativi, mediante l'Arte.

La formazione scientifica, già nelle prime fasi dell'istruzione, è un anello necessario nella socializzazione della scienza. Tuttavia, concentrarsi solo su scienze, tecnologie, ingegneria e matematica non sempre rappresenta la strada più promettente per avvicinare studenti e studentesse alle carriere STEM. La creatività e le arti possono, di fatto, incrementare il coinvolgimento e la comprensione in questi ambiti.

L'approccio STEAM rappresenta un nuovo paradigma educativo che, basandosi su applicazioni reali e innovative, consente l'acquisizione di capacità intellettive e riflessive, manuali e creative, oltre che delle competenze tecniche, digitali, unite alla capacità di problem solving e del pensiero computazionale.

Obiettivi del corso sono:

1. Incrementare lo sviluppo di competenze e conoscenze in ambito STEAM delle/degli insegnanti della scuola dell'infanzia, della scuola primaria e della scuola secondaria di primo e secondo grado, offrendo spunti didattici per la dimostrazione in classe.

2. Contrastare e decostruire gli stereotipi e i pregiudizi di genere attraverso lo sviluppo di metodologie di insegnamento inclusive (in termini di genere) e risorse aperte incentrate sull'apprendimento delle STEAM, sull'educazione ai media e la cittadinanza digitale.

3. Realizzazione di setting didattici flessibili, modulari, sia come laboratori dedicati alle STEAM, sia come spazi interni attrezzati in aula, con particolare riferimento alla didattica digitale.

4. Operare una mediazione efficace per la costruzione di concetti rilevanti in ambito scientifico, identificare metodologie e soluzioni innovative e sostenibili per la riorganizzazione curricolare e proporre percorsi di sviluppo professionale per una didattica laboratoriale.

5. Sperimentare metodologie didattiche innovative e favorire, documentare e valutare esperienze in atto nelle istituzioni scolastiche e le relative azioni formative con l'utilizzo delle tecnologie digitali.

La proposta formativa è rivolta ai docenti (o aspiranti tali) di ogni ordine e grado, in particolare a coloro che insegnano discipline STEM e Educazione all'immagine.

Il percorso si propone di offrire ai/alle partecipanti un'esperienza formativa attraverso incontri che spazieranno sulle aree di ricerca rendendo partecipi le/gli insegnanti rispetto a gli sviluppi e agli indirizzi più recenti dell'attività scientifica, promuovendo, allo stesso tempo, una metodologia didattica accattivante e motivante per studentesse e studenti.

ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO FORMATIVO
LEZIONI – LABORATORI – ESERCITAZIONI
1) Introduzione al concetto di STEAM. La dimensione culturale delle STEM. Esperienze STEAM: dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di secondo grado
2) Aspetti di genere nell'educazione tecnico-scientifica. Condivisione di esperienze e buone pratiche
3) Ambienti di apprendimento e nuove tecnologie. Creare contenuti digitali interattivi e costruire un'attività STEAM
4) La progettazione didattica nell'approccio STEAM. Percorsi e strumenti interdisciplinari e inclusivi. Aspetti relativi alla documentazione e disseminazione
5) Coding e non solo. Laboratori di didattica immersiva
6) Manipolazione di materiali e produzione di artefatti: didattica laboratoriale
7) STEM, cinema e immagini per la scuola
8) Rapporto di Genere e Istituzioni Scolastiche
9) Stereotipi di genere, gamification e riflessività
10) Manipolazione di materiali e produzione di artefatti. Didattica laboratoriale e ambienti virtuali
<i>Le attività formative del Corso saranno impartite parzialmente in modalità e-learning</i>
ATTIVITA' FORMATIVE DI TIPO INDIVIDUALE
TIROCINIO: Progettazione di una UDA e di un prodotto/artefatto finale (unità didattica di apprendimento), mediante l'utilizzo delle risorse offerte dal corso
STAGE
SEMINARI
VERIFICA FINALE: Discussione del progetto individuale realizzato

MODALITA' DI EROGAZIONE DEL CARICO DIDATTICO			
TIPOLOGIA ATTIVITA' FORMATIVA	N. ORE COMPLESSIVE	N. ORE DI IMPEGNO DOCENZA	N. ORE STUDIO INDIVIDUALE
DIDATTICA FRONTALE (Lezioni – Laboratori - Esercitazioni)	160	80	80
ATTIVITA' FORMATIVE DI TIPO INDIVIDUALE (Didattica Assistita: Seminari - Tirocini – Stage – Attività di studio per la preparazione della verifica finale)	90	20	70
TOT.	250	100	150

ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO FORMATIVO CON INDICAZIONE DEI DOCENTI DEL CORSO		
INSEGNAMENTO	DOCENTE	ORE
1) Introduzione al concetto di STEAM. La dimensione culturale delle STEM	Francesca Marone (I) Maria Rosaria de Simone (I)	10 (8+2)
2) Aspetti di genere nell'educazione tecnico-scientifica. Condivisione di esperienze e buone pratiche	Concetta Giancola (I)	8
3) Ambienti di apprendimento e nuove tecnologie. Creare contenuti digitali interattivi e costruire un'attività STEAM	Luigi Affuso (E) Maria Rosaria De Simone (I)	12 (6+6)
4) La progettazione didattica nell'approccio STEAM. Percorsi e strumenti interdisciplinari e inclusivi	Maura Striano (I) Maria Rosaria Strollo (I)	10 (5+5)
5) Coding e non solo. Laboratori di didattica immersiva	Michela Ponticorvo (I)	8
6) Dal coding alla robotica educativa, possibilità e nuove prospettive	Francesca Buccini (E)	8
7) STEM, cinema e immagini per la scuola	Angela Quintavalle (E) Giuseppe Alessio Nuzzo(E) Francesca Marone (I)	18 (6+6+6)
8) Rapporto di Genere e Istituzioni Scolastiche	Angela Gargano (E) Antonella Liccardo (I)	8 (4+4)
9) Stereotipi di genere, gamification e riflessività	Angela Gargano (E) Antonella Liccardo (I)	8 (4+4)
10) Manipolazione di materiali e produzione di artefatti. Didattica laboratoriale e ambienti virtuali	Maurizio Mauro Palumbo (E) Ilaria Curci (I)	10 (5+5)
TOTALE ORE DI DIDATTICA FRONTALE DOCENTI INTERNI		61
TOTALE ORE DI DIDATTICA FRONTALE DOCENTI ESTERNI		39
TOTALE ORE DIDATTICA FRONTALE		100

CONSIGLIO DEL CORSO			
		Membro Interno Ateneo "Fed II"	Membro Esterno Ateneo "Fed II"
1	Prof.ssa Francesca Marone (Coordinatore/Proponente)	X	
2	Prof.ssa Maura Striano (Proponente)	X	
3	Prof.ssa Maria Rosaria Strollo (Proponente)	X	
4	Prof.ssa Maria Rosaria De Simone	X	
5	Prof.ssa Concetta Giancola	X	

=====

PIANO FINANZIARIO DEL CORSO DI PERFEZIONAMENTO			
Entrate:		Partecipanti minimi:	Partecipanti massimi:
Contributo iscrizione		3.000,00	9.000,00
Risorse del Dipartimento (ivi comprese eventuali economie derivanti da precedenti edizioni)		0	0
Finanziamenti pubblici esterni		0	0
Finanziamenti privati esterni		0	0
Totale entrate		3.000,00	9.000,00
Uscite:		Partecipanti minimi:	Partecipanti massimi:
5% del totale delle entrate del Corso da destinare al Bilancio di Ateneo		150,00	450,00
5% del totale delle entrate del Corso da destinare al Budget di Dipartimento		150,00	450,00
Spese per contratti per la didattica e seminari:		2.100,00	5.400,00
Spese per attrezzature e materiali a supporto della didattica:		500,00	2.500,00
Spese di gestione e funzionamento:		0	0
Spese per attività di promozione:		100,00	200,00
Altro (specificare):		0	0
Totale uscite		3.000,00	9.000,00