

SUPSI

Giornata della formazione 2021

POSTAZIONI mattino - Sintesi

01

L'incontro tra competenze provenienti dalla pedagogia teatrale, dall'allenamento dell'attore e dallo studio del respiro hanno dimostrato enormi potenziali in ambito sociosanitario, portando a esplorare dimensioni della relazione e della conoscenza che è importante non trascurare.

03

La sfida dell'edizione 2021 del Workshop di realtà aumentata del Corso di laurea in Architettura è stata caratterizzata dallo svolgimento per la maggior parte in remoto e con una minima presenza in sede. Tutto ciò senza però compromettere lo spirito partecipativo di tutti gli attori in gioco. Per questo è stato proposto un tema di attualità come il riuso di alcuni container che ben si collegasse ad una situazione già documentata di un concorso di riqualifica delle rive del Laveggio nel Mendrisiotto. La restituzione grafica è stata supportata da video che hanno descritto gli ambienti esterni ed interni.

04

L'attività consiste nell'offrire l'esperienza della realtà virtuale (VR), tramite una postazione attrezzata con apposito visore, per visionare casi progettuali sviluppati dagli studenti. L'utilizzo della VR aiuta l'apprendimento anche di altre competenze trasversali che sfruttano spazi didattici virtuali realizzati ad hoc

05

Lo strumento workshop di iCorsi permette di realizzare un'attività di valutazione fra pari flessibile e ricca di opzioni. Gli studenti consegnano il loro lavoro in formato digitale tramite la piattaforma iCorsi, quindi ricevono i lavori di altri studenti che devono valutare in base a dei criteri stabiliti dal docente. Nel corso di grafica in Ingegneria Informatica (programma parallelo alla professione), la valutazione fra pari viene usata per l'analisi e la correzione dei compiti settimanali.

06

Il progetto coinvolge una coppia di studenti in ergoterapia che durante lo stage s'inserisce in una classe di scuola dell'infanzia del territorio ticinese, così da promuovere lo sviluppo di competenze professionali in un contesto interprofessionale. Lo stage apre, in effetti, agli studenti l'opportunità di svolgere un tirocinio in un setting abitualmente non accessibile agli ergoterapisti.

07

Nel modulo di Salute mentale del DEASS si sviluppa una parte dedicata alla tragedia antica, trattando in particolare il legame con la follia. Questa parte sfocia in una rappresentazione scenica in collaborazione con gli studenti del Conservatorio. Durante la pandemia, la tradizionale parte teatrale dell'attività è stata sospesa a favore della produzione di video ideati e svolti direttamente dagli studenti divisi in gruppi e organizzati con funzioni differenti all'interno dei team.

08

L'applicazione Actionbound è stata utilizzata in diverse occasioni con gli studenti al DFA che l'hanno poi portata anche nelle loro classi di Scuola Media.

I percorsi ideati con l'applicazione sono vari e coinvolgono diverse discipline come la matematica, le scienze, l'educazione musicale, l'educazione religiosa, le lingue così come percorsi di "caccia al tesoro" svolti durante giornate di progetto.

09

L'ePortfolio – finora utilizzato, in SUPSI e in USI, in ambiti di studio diversi fra loro e con finalità differenti – è uno strumento che promuove l'apprendimento attivo e autoregolato, compresi i principi di didattica centrata sullo studente. Attraverso la raccolta, la rielaborazione, la redazione e la personalizzazione di risorse di natura diversa all'interno di una pagina web facilmente modificabile, lo studente può creare il proprio portfolio digitale e valorizzare in questo modo le competenze sviluppate.

10

Viene presentata l'escape room come strumento didattico attraverso esempi e materiali. L'idea è quella di esplorare il concetto di escape room e di come collegare un'attività di questo tipo a competenze disciplinari per vari livelli scolastici.

11

Nell'ambito del Master of Science in Business Administration, grazie alla piattaforma iCorsi è stato possibile implementare una serie di attività partecipative, interattive, coinvolgenti e per uno sviluppo mirato delle competenze. L'utilizzo di elementi mutuati dai giochi (gamification) ha permesso di stimolare l'apprendimento e di sperimentare, anche attraverso l'utilizzo della tecnologia, una didattica esperienziale.

12

Esercitazioni guidate permettono agli studenti di architettura di assimilare capacità di analisi, di sintesi e di corretta ed efficace gestione di un progetto di lunga durata inteso nell'ottica della realizzabilità costruttiva. Il tutto attraverso momenti didattici specifici che verranno illustrati.

13

Grazie ad un'ottima collaborazione tra i docenti coinvolti nei moduli dei Progetti Coordinati e di Analisi Strutturale, sono stati modificati, o meglio adattati, i programmi dei progetti di semestre, introducendo scadenze intermedie, legate alle nozioni e agli argomenti trattati nelle stesse settimane anche negli altri corsi. Uno stesso argomento viene quindi trattato con diverse prospettive dal docente di statica, dal docente di teoria delle strutture e poi applicato direttamente nella progettazione e nello sviluppo del progetto da parte dello studente.

14

Durante il periodo pandemico, l'insegnamento a distanza ha permesso di concentrarsi su uno degli aspetti più essenziali del mestiere dell'attore: la sua missione di "fabulatore" di chi concepisce e trasmette delle storie alla propria comunità.

In questo contesto, sono state previste delle attività specifiche per: gestire le tecniche di base della narrazione; utilizzare la parola e il gesto all'interno del racconto; scegliere un racconto; raccogliere i materiali; selezionare le ragioni e i temi; definire la drammaturgia della narrazione.

15

Il corso di Architettura di interni alterna lezioni teoriche ad esercitazioni pratiche. Le prime introducono gli studenti a nozioni fondamentali, mentre le esercitazioni consistono nella sperimentazione di soluzioni progettuali rispetto a un determinato compito assegnato dai docenti. Operando in diversi tipi di ambienti virtuali (dalla scala domestica a quella urbana) gli studenti utilizzano la realtà virtuale come un campo di sperimentazione dove mettere alla prova ipotesi di progetto.

16

L'obiettivo dei moduli online è offrire agli studenti un'attività didattica professionalizzante di reale interazione internazionale nella quale attivare le competenze disciplinari, personali (soft skills) e linguistiche sviluppate nel corso della formazione SUPSI.

Questi moduli internazionali online, offerti in lingua inglese, si inseriscono nel quadro dell'insegnamento integrato delle lingue in SUPSI e dell'innovazione didattica nell'era digitale. Le competenze acquisite dagli studenti sono dunque molteplici: transdisciplinari, digitali, comunicazionali, linguistiche, interpersonali e internazionali.

17

Il periodo pandemico ha impedito le lezioni di apprendimento frontale e l'accesso ai laboratori fisici, con il progetto DigiLab (laboratori digitali per la didattica) sono stati sviluppati strumenti e metodi che consentono agli studenti di studiare ed esercitarsi in remoto ed in autonomia. Con il progetto DigiLab sono stati sviluppati degli strumenti interattivi, utilizzabili sia in presenza sia in remoto, che assistono lo studente durante le fasi di apprendimento, messa in pratica e consolidamento dei concetti teorici.

18

Siamo partiti dalla volontà di accrescere la sinergia di modulo creando un forte collegamento tra due corsi: Brand Basic II e Semiotica del testo visivo.

L'intento è di collegare gli ambiti progettuale con l'ambito teorico, per far "testare" agli studenti i contenuti semiotici declinati all'interno della progettazione e allo stesso tempo ampliare la dimensione progettuale attraverso la comprensione della teoria praticata nell'esperienza.

Gli studenti hanno lavorato su un unico progetto per entrambi i corsi: un pieghevole del Rijks Museum che promuove una mostra fotografica di Salgado, come evento inaugurale di una nuova fondazione.

19

Col progetto #iorestoa terra, i docenti hanno coinvolto gli studenti nella progettazione di campagne di comunicazione e di infografiche volte a modificare i significati condivisi associati all'uso dell'aereo per i viaggi di lavoro, con l'obiettivo di rendere tele-conferenze e viaggi via terra "la nuova normalità". Un workshop didattico propone una panoramica sulle grandi tappe della sostenibilità a livello internazionale, dagli anni Settanta ad oggi, per arrivare agli obiettivi di sviluppo sostenibile ONU, con approfondimenti sul cambiamento climatico e sull'impronta ecologica, volti in particolare a mettere in luce il ruolo della responsabilità individuale nella decarbonizzazione della società.

20

Il metodo induttivo si basa su singoli esempi concreti che permettono agli studenti di risalire ai principi generali per mezzo di percorsi più liberi e individuali tramite attività di scoperta guidata.

Il DTI ha supportato un progetto pilota sull'approccio induttivo con lo scopo di verificarne i punti di forza e individuare delle buone pratiche che possano renderlo il più efficace possibile. Abbiamo organizzato alcune attività induttive coinvolgendo cinque classi e sette corsi, usando Zoom o Teams per le lezioni e la piattaforma iCorsi per la condivisione del materiale. Abbiamo inoltre proposto dei sondaggi che puntassero a testare il grado di apprezzamento da parte degli studenti (anche tramite confronti con lezioni deduttive) e le eventuali difficoltà incontrate.

21

Come è possibile trasferire le competenze digitali per la progettazione e prototipazione a distanza? Attraverso l'uso del nuovo StreamLab del FabLab, un'area per lo streaming live con camere multiple, la postazione punta a raccontare le seguenti esperienze sperimentali.

- Un progetto di realizzazione d'interfacce interattive in collaborazione con un gruppo di studenti della Hongik University in Sud Corea.
- Seminari e abilitazioni Fab Lab su stampa 3D, taglio laser e taglio vinilico.
- Formazione a distanza per i docenti delle scuole elementari del Bahrain su arduino e elettronica per corsi STEAM.
- Un progetto di volontariato con stampa di visiere per le case per anziani.

22

Il Lesson Study è un processo di sviluppo professionale degli insegnanti in cui la pratica professionale corrente diviene occasione di vera e propria ricerca grazie alla co-progettazione, all'osservazione cooperativa e all'analisi di un ciclo di lezioni.

L'adattamento di questa pratica alla formazione degli studenti che si abilitano all'insegnamento delle scienze naturali nella scuola media ha permesso di valorizzare un'educazione tra pari fondata sulla progettazione collaborativa di un'attività didattica e sulla sua intervizione nei momenti di pratica con la costituzione di una comunità di apprendimento.

23

Gli studenti, dopo aver acquisito le competenze fondamentali attraverso alcune esercitazioni guidate, si organizzano in gruppi di lavoro con la supervisione del docente e definiscono uno scenario applicativo. Questo deve essere costituito da più stazioni di misura (una per studente) che svolgono compiti complementari in modo integrato. Ciascuna stazione deve gestire la taratura e lettura di sensori, lo scambio dei dati e la gestione di interfacce utente. Lo scenario rappresenta in modo realistico quello che avviene in un moderno sistema automatizzato, nel quale è necessario integrare componenti standard e componenti sviluppati ad hoc, spesso forniti da aziende dislocate in tutto il mondo.

24

La classe virtuale è una simulazione online di una vera e propria classe in cui diversi studenti e formatori vengono riuniti attraverso un sistema di videoconferenza. La gestione di questa modalità non può però essere improvvisata e richiede un importante lavoro di progettazione didattica e l'impiego di strumenti digitali adeguati. Esperienze effettuate durante l'ultimo anno hanno permesso di gettare una nuova luce su questa modalità didattica. In questo atelier vorremmo riportare una sintesi di queste esperienze e identificare delle piste di sviluppo ulteriore.

25

La formazione permette di incontrare, conoscere e attraversare approcci, pensieri e linguaggi di diverso respiro che appartengono alle pratiche, agli allenamenti propri dell'attore, all'arte e alle scienze umane. Un "luogo" per porsi domande che riguardano l'essere insegnanti, il modo di insegnare, di pensare e fare scuola alla ricerca di una didattica capace di dare corpo al sapere. L'atelier propone un'occasione di prima riflessione, sul fare formazione universitaria attraverso l'esplorazione della dimensione teatrale, mettendo al centro il ruolo dell'esperienza corporea, spaziale, di relazione.

26

Based on a media perspective on teaching and based on the LERN model possible applications in the fields of visualization, competitiveness, interaction, mobility and learning, analytics are presented. In the lecture, concrete examples of possible applications and uses of MOODLE as an LMS in teaching and in blended learning will be shown.