

GOTHAM PROJECT

Web Journalism and Scientific Divuligation con StorytellingGame

Progetto di formazione per educatori ambientali e docenti di scuola secondaria sulla sostenibilità ambientale in ambito urbano con la tecnica dello StorytellingGame

Un modo coinvolgente, divertente e appassionante di apprendere ad insegnare l'educazione civica con la didattica digitale integrata che potrà essere applicato da ciascun professionista nelle proprie metodologie didattiche di insegnamento.

Obiettivi:

- 1. APPRENDERE** metodologie di didattica a distanza innovativa basate sullo StorytellingGame
- 2. ACQUISIRE** metodologie di comunicazione e di divulgazione scientifica inerenti la sostenibilità urbana e l'educazione civica
- 3. ALLESTIRE E IMPLEMENTARE** una piattaforma multimediale open source da utilizzare nella propria attività didattica il prossimo anno scolastico



Forestami

IN COLLABORAZIONE CON:



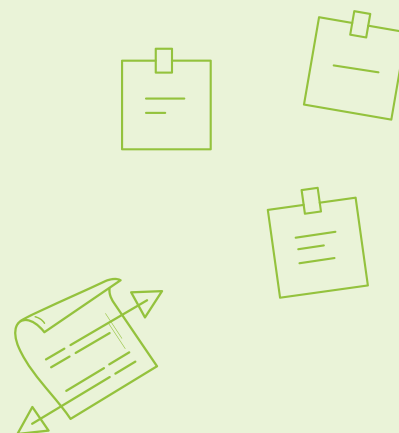
World Environmental
Education Congress
Network



Contenuti

Il trasferimento e l'implementazione delle tecniche di StorytellingGame avviene attraverso l'apprendimento di **metodologie innovative nel campo della divulgazione scientifica** (WebJournalism and Scientific Divulgation), **all'interno di un ambiente interattivo** dedicato alla sostenibilità ambientale dove i partecipanti sono condotti in un percorso virtuale che consente loro di sviluppare **forti interazioni fino alla realizzazione di un project work**.

Le tecniche apprese potranno essere facilmente riutilizzate con la propria classe nei percorsi didattici inerenti l'educazione civica, rivolti a studenti di scuole secondarie di primo e secondo grado.



Argomenti e lezioni

Il percorso formativo è articolato in argomenti, ogni argomento è introdotto da almeno un webinar interattivo che propone esercizi in diretta, approfondimenti pedagogici, tecniche didattiche e risorse specifiche di supporto. Tra un webinar e il successivo sono proposte delle attività sulla piattaforma nell'ambiente predefinito che ciascuno partecipante potrà svolgere in modo asincrono.

Il percorso formativo **si conclude con la presentazione di un project work, il Gran Ballo finale e la Notte degli Oscar**.

A conclusione del percorso formativo verrà realizzato un incontro di valutazione dell'esperienza e di rielaborazione delle metodologie didattiche

Costi

L'intero percorso formativo prevede un contributo di **200€ a favore di Parco Nord Milano - AREA PARCHI LOMBARDIA**.

Sconto del 50% per soci Rete WEEC Italia e per docenti provenienti dalla rete delle Green School.

Gratuito per gli educatori ambientali delle aree protette lombarde e degli enti del terzo settore convenzionati (fino ad un massimo di 3 per ente) per i giovani in Servizio Civile e per i docenti iscritti a Forestami (fino a 30).

*Puoi versare il contributo richiesto tramite PagoPa sul sito parconord.milano.it/pagopa. Quindi effettua la ricerca ente "Parco Nord Milano" e seleziona Pagamento Spontaneo > Donazioni
Inserisci la causale: contributo per giornate formative storytellinggame.*



Inquadra il QR Code e compila il form per iscriverti!

Entro il 22.03.21
<http://bit.ly/StorytellingGame>

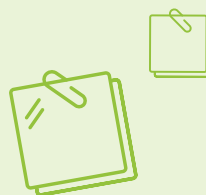


Un progetto di Alberto Pian.
Scopri di più su: **didanext.com**

Programma

Accoglienza e benvenuto, regole di imbarco, mappa delle passioni

Webinar lun. 29 marzo ore 17 - 19,30



Comunicare Vs. Raccontare: teoria, tecniche ed esercizi di narrazione visuale

Webinar lun. 12 aprile ore 17 - 19,30

Ideare e produrre una PhotoWebStory

Webinar lun. 19 aprile ore 17 - 19,30



Ideare e produrre instant video iconografici

Webinar lun. 26 aprile ore 17 - 19,30



Insegnare con bellezza: strumenti e prodotti per la divulgazione

Webinar lun. 3 maggio ore 17 - 19,30

Lavoro per il project work

Webinar lun. 10 maggio ore 17 - 19,30

Consegna project work

Domenica 23 maggio entro la mezzanotte.



Gran Ballo finale e Notte degli Oscar.

Webinar Mercoledì 26 maggio ore 21 - 22



Un progetto di Alberto Pian

Insegnante di Lettere e Storia presso l'IIS Bodoni - Paravia di Torino è collaboratore esterno presso l'Università della Tuscia (VT) Unituscia, nel Master biennale di E-Learning e il Politecnico di Milano e nel Master IAD Università Tor Vergata (Roma).

Al suo attivo ha numerose esperienze di formazione per aziende e università; consulenze per gruppi editoriali; esperienze di ricerca in ambito didattico in campo internazionale, sperimentazione di nuove tecnologie nella formazione e progetti didattici con uso di tecnologie informatiche e mobile device nelle organizzazioni aziendali e scolastiche pubbliche e private. Ha svolto incarichi di responsabilità presso il MIUR per la diffusione tecnologie didattiche, ha creato e sviluppato prodotti e progetti di comunicazione aziendale e di StorytellingGame in ambito aziendale e didattico. Ha pubblicato saggi, articoli e libri e sviluppato software didattici.

