



associazione italiana  
media education

## **SCHEDA DI PRESENTAZIONE LABORATORIO**

**Media education e sfide ambientali.  
Per una ecomedia literacy critica e creativa**

### **TITOLO DEL LABORATORIO:**

***Scambi autentici tra immagine ed ambiente***

### **CONDUTTORI:**

**Angela Castelli, Stefano Aliquò**

### **BREVE DESCRIZIONE DEL LABORATORIO:**

il benessere rivelato da immagini fotografiche come segni leggeri che abitano il mondo, superano il tempo e animano lo spazio. il laboratorio intende far incontrare possibili varianti degli sguardi, con cambi consapevoli di ricerca al fine di rincorrere equilibri.

Per convivere pacatamente in uno spazio/ambiente, uscire dalle mode vincolanti e far risuonare la creatività attraverso i suoi fili sottili invisibili.

### **NOTE PER I PARTECIPANTI:**

*Se possibile portare il proprio PC.*



associazione italiana  
media education

## SCHEDA DI PRESENTAZIONE LABORATORIO

### **Media education e sfide ambientali. Per una ecomedia literacy critica e creativa**

#### **TITOLO DEL LABORATORIO:**

***T-Place App – l'Intelligenza Artificiale per l'Educazione al Territorio***

#### **CONDUTTORI:**

**Stefano Cuomo, Gabriele Biagini, Francesco Gracci**

#### **BREVE DESCRIZIONE DEL LABORATORIO:**

**Finalità generale:** il laboratorio mira a fornire ai partecipanti le competenze necessarie per un utilizzo critico e responsabile delle tecnologie di Intelligenza Artificiale applicata all'educazione al territorio, con particolare riferimento all'app T-Place, promuovendo pratiche didattiche innovative e riflessive basate sul dialogo condizionato

#### **Obiettivi specifici:**

- Esplorare criticamente le affordance pedagogiche dell'Intelligenza Artificiale e dei Large Language Models (LLM) per l'educazione al territorio.
- Valutare le potenzialità del dialogo condizionato come strategia di interazione tra utenti e app educative.
- Sviluppare competenze pratiche nell'utilizzo della app T-Place come strumento didattico.

#### **Metodologie**

- Apprendimento esperienziale: uscita sul territorio con l'utilizzo dell'app T-Place.
- Cooperative learning: lavoro in piccoli gruppi per la progettazione di percorsi territoriali.
- Peer review: condivisione e valutazione reciproca dei percorsi progettati.

#### **Strumenti**

- Dispositivi mobili (smartphone/tablet) per l'utilizzo dell'app T-Place (a cura dei partecipanti)
- Materiali digitali (mappe, contenuti multimediali) relativi al territorio
- Strumenti di documentazione e progettazione (template, schede)

## **Contenuti:**

### **Il dialogo condizionato come metodologia didattica:**

- Affordance pedagogiche dell'IA nell'educazione al territorio.
- Personalizzazione dell'apprendimento attraverso l'interazione dialogica.
- Strategie per guidare l'utente in un percorso di scoperta territoriale.

### **L'app T-Place: struttura e funzionalità:**

- Architettura dell'app e potenzialità di utilizzo.
- Fasi di interazione: Accoglienza, Esplorazione, Riflessione.
- Gestione dei contenuti digitali per la personalizzazione.

### **Ecomedia literacy e sfide ambientali nel territorio:**

- Lettura critica del territorio in chiave ambientale.
- Strategie di documentazione delle problematiche ambientali locali.
- Sensibilizzazione alle sfide ecologiche attraverso percorsi interattivi.

### **Progettazione di percorsi didattici sul territorio:**

- Identificazione di temi rilevanti nel contesto locale.
- Strutturazione di un percorso basato sul dialogo condizionato.
- Integrazione di contenuti digitali significativi e pertinenti.

## **NOTE PER I PARTECIPANTI:**

*È richiesta la disponibilità di un dispositivo mobile per ogni partecipante e almeno un tablet e un pc per ogni gruppo.*



associazione italiana  
media education

## SCHEDA DI PRESENTAZIONE LABORATORIO

### Media education e sfide ambientali.

#### TITOLO DEL LABORATORIO:

*Questioni di cornice. Il video come strumento di osservazione dell'ambiente*

#### CONDUTTORI:

**Luciano Di Mele, Paola Macaluso**

#### BREVE DESCRIZIONE DEL LABORATORIO:

Il laboratorio propone un'esperienza di esplorazione e rielaborazione dell'ambiente attraverso il linguaggio audiovisivo, utilizzando il video come strumento cognitivo per osservare, interpretare e raccontare lo spazio che ci circonda. La finalità è promuovere una riflessione critica e creativa sulla relazione tra soggetto e ambiente, con uno sguardo attento ai contesti locali e alla loro rappresentazione.

#### Finalità:

Sviluppare consapevolezza critica nei confronti dell'ambiente attraverso il linguaggio video, utilizzando lo smartphone come strumento di osservazione e narrazione.

#### Obiettivi:

- Acquisire elementi di base del linguaggio audiovisivo.
- Imparare a osservare l'ambiente con consapevolezza e intenzionalità.
- Sperimentare il video come dispositivo per costruire significati e relazioni.
- Realizzare un breve prodotto audiovisivo con funzione descrittivo-narrativa.

#### Metodologie:

- Introduzione teorica e discussione guidata.
- Analisi di brevi esempi audiovisivi.
- Uscita esplorativa per la ripresa video dell'ambiente.
- Lavoro in piccoli gruppi su storyboard e montaggio.
- Condivisione e discussione finale dei prodotti.

#### Strumenti:

Smartphone personale per le riprese; eventuale uso di app di editing video gratuite.

#### Contenuti:

- Il linguaggio audiovisivo e le sue potenzialità descrittive.
- Tecniche base di ripresa e montaggio (inquadrature, continuità, ritmo).
- Il concetto di "ponte semantico" e di costruzione narrativa attraverso le immagini.
- L'ambiente come soggetto e contesto narrativo.

#### Restituzione:

Realizzazione, visione e discussione collettiva di un breve video (1-2 minuti) realizzato da ciascun gruppo, con focus sulla capacità di raccontare un luogo attraverso simboli, relazioni, emozioni, dettagli.

**NOTE PER I PARTECIPANTI**

*È necessario disporre di uno smartphone con memoria libera. Facoltativo ma utile un caricabatterie portatile o power bank.*