Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI SOCIOLOGIA DEI PROCESSI SOCIALI E COMUNICATIVI

SETTORE SCIENTIFICO

SPS/08 (GSPS-06/A)

CFU

6

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

/**/
SPS/08

ANNO DI CORSO

/**/
II Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base ?

Caratterizzante X Affine ? Altre attività ?

NUMERO DI CREDITI

/**/
6 CFU

DOCENTE

/**/
Francesco Vigneri

MODALITÀ DI ISCRIZIONE E DI GESTIONE DEI RAPPORTI CON GLI STUDENTI

/**/
L’iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l’iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente. Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI

/**/
La finalità del corso è quella d’introdurre gli studenti alla comprensione sociologica dei fenomeni culturali e comunicativi. In particolare, intende fornire anche mediante la visione di testi visivi e di design adeguate conoscenze ri guardo alle tecniche e ai contenuti propri delle diverse forme assunte dalla comunicazione. Per tale motivo riteniamo sia fondamentale compiere un excursus che, partendo dalla nascita delle metropoli e dei fenomeni economici e culturali ottocenteschi, intenda giungere e centrare la sua azione soprattutto sui contemporanei processi comunicativi.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

/**/
Conoscenza e capacità di comprensione

Il percorso formativo intende offrire allo studente gli strumenti per la comprensione del retroterra storico e sociale sul quale innestare lo studio della società nell'epoca dell'industria culturale. Al centro del corso anche la comprensione dei mutamenti intercorsi tra individuo e gruppi sociali soprattutto in relazione ai media. Per tale motivo divengono fondamentali lo studio comparato dei testi audio visivi e dei fenomeni sociali da essi attivati.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Il corso prevede videolezioni progettate in modo tale da fornire una solida base di competenze culturali, teoriche e metodologiche, utili a far acquisire allo studente le capacità critiche necessarie per esercitare l'analisi dei fattori economico sociale presenti nella contemporaneità. Fondamentale, in tal senso, operare secondo una prospettiva inter disciplinare che guardi anche alla psicologia sociale, alla sociosemiotica, all'estetica del design e della moda, a vantaggio di una visione culturale d'insieme dei fenomeni non meramente statica e centrata sul particolare.

Autonomia di giudizio

Al fine di sviluppare nello studente un approccio critico verso i processi culturali è fondamentale accrescere in lui le capacità analitiche in grado di orientarlo nella lettura delle questioni aperte nel mondo contemporaneo dalle nuove forme della comunicazione e, in particolare, quelle relative al mondo social. Lo scopo è quello di accentuare nello

studente le competenze utili ad agevolare la comprensione comparativa delle similitudini e delle differenze tra forme mediatiche del passato e del presente, ma sempre a vendo ben chiaro l'impatto che essi hanno nella e sulla società attuale.

Abilità comunicative

L'audiovisione del materiale didattico suggerito e l'ascolto delle lezioni ha lo scopo di consentire agli

studenti di argomentare con lessico preciso e appropria to al tema e alla disciplina.

Capacità di apprendimento

Gli argomenti e i concetti trattati nel corso delle videolezioni dovranno essere ampliati dagli studenti e rielaborati al termine del percorso di studi, grazie anche ad un lavoro di ricerca il tutto a beneficio di una più consapevole analisi dei fenomeni storico sociologici per la comprensione dei processi sociali e culturali in atto.

PROGRAMMA DIDATTICO

1 – Che cos'è la cultura 2 – Cultura e mondo sociale 3 – Creazione culturale 4 – Subculture e innovazione culturale 5 – Produzione e distribuzione culturale 6 – Industria culturale politica 7 – Piattaformizzazione delle produzioni culturali 8 – Digitalizzazione dell'intermediazione culturale 9 - Georg Simmel: massa, individuo e interazione sociale 10 - approfondimento su tema specifico e impostazione ricerca/1 11 - lo sguardo sulla città: Aurora di F. W. Murnau 12 - i rapporti tra media, individuo e dittatura 13 - la Scuola di Francoforte 14 - la radio, una "scatola" alla portata di tutti 15 - Walter Benjamin e lo shock. Tra metropoli e cinema 16 - la nascita del media televisivo 17 - Thomas Kuhn e i paradigmi scientifici 18 - dal testo al contesto 19 - approfondimento su tema specifico e sviluppo ricerca/2 20 - il messaggio nel contesto culturale, economico e sociale 21 - Marshall McLuhan e gli strumenti del comunicare 22 - storia sociale della comunicazione 23 - arte e creatività visti dalla sociologia. Modelli e schemi interpretativi 24 - l'industria culturale da Adorno a Guy Debord 25 - approfondimento su tema specifico e revisione ricerca/3 26 - the linguistic turn –la svoltalinguistica 27 - le teorie e le tecniche delle comunicazioni di massa -il concetto codice e decodifica 28 - la realtà e il suo simulacro. Jean Baudrillard 29 - cenni di psicologia sociale, sociosemiotica ed estetica/1 30 - cenni di psicologia sociale, sociosemiotica ed estetica/2 31 - le convergenze culturali –convergence culture 32 - il riuso culturale di contenuti ed espressioni 33 - nuovi media tra selfie, social network e motori di ricerca 34 - approfondimento su tema specifico e conclusione ricerca/4 35 - il potere e l'uso "socievole" dei media 36 - sociologia e cultura visuale –visual culture Testimonianze di RCS Academy 1 - I consumatori globali del lusso: le young generation 2 - Il sentiment del consumatore contemporaneo 3 - Gli stili attuali del consumo 4 - I consumi della Gen Z e degli Alpha 5 - Gli scenari futuri 6 - La case history Jacquemus

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE PREVISTE E RELATIVE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.

Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.

Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.

Il modello didattico adottato prevede sia didattica erogativa (DE) sia didattica interattiva (DI):

La didattica erogativa (DE) prevede l'erogazione in modalità asincrona delle videolezioni, delle dispense, dei test di autovalutazioni predisposti dai docenti titolari dell'insegnamento; la metodologia di insegnamento avviene in teledidattica. La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è basata sull'interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
Sono previsti interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione, in forum, blog, wiki), e-tivity strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di produzioni di elaborati o esercitazioni online e la partecipazione a web conference interattive.

Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell'esame finale.

Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale.

L'Ateneo prevede 7 h per ogni CFU articolate in 6 h di didattica erogativa (DE) e 1 h di didattica interattiva (DI).

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull'uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

MODALITÀ E CRITERI DI VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO

/**/
La partecipazione alla didattica interattiva (DI) ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l'apprendimento in itinere.

L'esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall'Ateneo.

L'esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula almeno tre domande.

L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia i quesiti in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite. I quesiti che richiedono l'elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

CRITERI DI MISURAZIONE DELL'APPRENDIMENTO E ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

/**/
Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.

La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.

Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA (DE)

/**/
è 36 Videolezioni + 36 test di autovalutazione Impegno totale stimato: 36 ore

ATTIVITÀ DI DIDATTICA INTERATTIVA (DI) ED E-TIVITY CON RELATIVO FEED-BACK AL SINGOLO STUDENTE DA PARTE DEL DOCENTE O DEL TUTOR

/**/
è Redazione di un elaborato

- è Partecipazione a web conference
- è Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- è Svolgimento della simulazione del test finale

Totale 6 ore

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

è Videolezioni

è Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente

è Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.