Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI SOCIOLOGIA DELLA CULTURA E DEI MEDIA

SETTORE SCIENTIFICO

SPS/08 (GSPS-06/A)

CFU

9

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

/**/
SPS/08

ANNO DI CORSO

/**/
II Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base q

Caratterizzante X

Affine q

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

/**/
9 CFU

DOCENTE

/**/

Tito Vagni

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

/**/
Il corso intende fornire allo studente una conoscenza approfondita dei quadri teorici di base della sociologia della cultura e dei media. A questa conoscenza si affianca la maturazione di competenze teoriche e metodologiche funzionali alla comprensione e all’analisi dei processi culturali della società contemporanea, con particolare attenzione alle dinamiche di emergenza e diffusione degli orientamenti valoriali e normativi di senso comune e alle diverse forme della produzione culturale.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

/**/
Conoscenza e capacità di comprensione

Lo studente acquisirà gli strumenti di base per una lettura sociologica della complessità della società contemporanea, con una particolare attenzione ai mezzi di comunicazione e al loro ruolo nella globalizzazione.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Al termine del corso, lo studente avrà acquisito la capacità di esaminare le implicazioni culturali dei processi sociali e comunicativi con spirito critico e autonomia di giudizio.

Autonomia di giudizio

La conoscenza delle logiche e dei processi di produzione simbolica sarà funzionale alla capacità di analisi e progettazione di prodotti culturali nelle diverse fasi di ideazione, produzione e diffusione.

Abilità comunicative

L’insegnamento intende attivare nello studente le necessarie capacità comunicative e comportamentali nell’esporre le proprie idee e proposte, nonché le possibili soluzioni alle problematiche da affrontare.

Capacità di apprendimento

Lo studente sarà in grado di consultare la letteratura scientifica del settore per approfondire autonomamente gli argomenti del corso in relazione ad aspetti formali non approfonditi durante le lezioni.

PROGRAMMA DIDATTICO

/**/
1 - Charlie Chaplin interprete della cultura moderna

2 - La metropoli moderna

3 - Le forme comunicative del legame sociale

4 - La Metropoli come medium

5 - La metropoli e il cinismo

6 - La differenziazione sociale

7 - La società di massa

8 - La massa come bersaglio

9 - L'effetto postumo

10 - La riproducibilità tecnica dell'arte

11 - L'industria culturale

12 - La cultura di massa

13 - Il cinema o l'uomo immaginario

14 - Si accende la TV

15 - Televisione e cultura in Italia

16 - La TV si è fatta mondo

17 - Il mezzo è il messaggio

18 - Abbecedario McLuhan

19 - L'impatto dei media elettronici sulle situazioni sociali

20 - I media come doppio del mondo

21 - Il reality show come forma culturale

22 - La logica culturale del reality in politica

23 - La logica culturale del reality e la gastronomia

24 - Il postmoderno

25 - La prospettiva postmoderna

26 - Come cambia la società con il personal computer

27 - Il postmoderno e i turbamenti dell'identità

28 - Homo mediaticus

29 - Il nuovo sistema operativo sociale

30 - Il nuovo sistema operativo sociale II

31 - La cultura di Internet

32 - La fine dell'agire comunicativo

33 - Democrazia digitale

34 - L'amatore digitale: la genesi moderna

35 - L'amatore digitale: la riconfigurazione televisiva

36 - L'amatore digitale: la consacrazione dell'amatore

37 - Vivere nelle immagini I

38 - La cultura visuale

39 - La cultura (è) amatoriale

40 - Il digitale e la cultura convergente

41 - I funzionamenti della cultura convergente

42 - Convergence Food

43 - Il digitale e i discorsi d'odio

44 - Indagare l'influenza digitale

45 - Sociologia dell'influencer

46 - Dall'influenza personale all'influenza digitale

47 - L'esperienza dei media

48 - Instagram e la forza delle immagini

49 - La post-verità

50 - I media e i modi della conoscenza

51 - Comunicazione come consumo

52 - Le tre fasi della produzione culturale

53 - L’autenticità nella comunicazione - intervista alla Prof.ssa Maria Angela Polesana

54 - Il tempo degli influencer: il caso Chiara Ferragni - intervista alla Prof.ssa Maria Angela Polesana

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 162 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 54 Videolezioni + 54 test di autovalutazione Impegno totale stimato: 54 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 9 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.