

Corso: **PRO E CONTRO: ESEGESI DEI LUOGHI COMUNI E DEL DESIGN.
FORMAZIONE CRITICA E CULTURA CONTEMPORANEA**

Docente: **PROFF. MARCO MAIOCCHI , FRANCESCO TRABUCCO**

Semestre: **1**

Lingua di erogazione: **ITALIANO**

N° max studenti ammessi: **60** (POLITECNICO + ERASMUS)

Modalità d'esame per non frequentanti: **NO**

Note: **/**

Prodotto	Interni	Comunicazione	Moda
✓	✓	✓	X

PRO E CONTRO: ESEGESI DEI LUOGHI COMUNI E DEL DESIGN

La formazione universitaria, rispondendo a bisogni di operatività ed eccellenza, privilegia aspetti informativi e metodologici, trascurando talvolta la visione critica di ciò che avviene nel mondo e nella disciplina studiata, condizione amplificata da abbondanza d'informazioni (internet in primis) e da radicati luoghi comuni, rafforzati da media e mode. Ma la capacità critica di operare consapevolmente e di costruire proprie posizioni sono doti indispensabili a un buon progettista.

Proponiamo un percorso di riflessioni critiche su molti temi che spesso si danno per scontati: interventi contrapposti a coppie, ciascuno su uno specifico tema. I docenti sosterranno una o l'altra posizione all'interno delle antinomie proposte e chiameranno gli studenti a prendere posizione, mediante approfondimenti e critiche, sviluppando capacità dialettiche, di ricerca e di riflessione.

...

PRO E CONTRO: ESEGESI DEI LUOGHI COMUNI E DEL DESIGN

CRITERI DI VALUTAZIONE

- Gli studenti, organizzati in gruppi, saranno chiamati a costruire elaborati che trattino compiutamente ciascuno dei vari temi dibattuti,
- La valutazione sarà legata a
 - Correttezza dello svolgimento
 - Evidenza di contributi critici
 - Adeguatezza dell'approfondiment

MODALITÀ D'ESAME

Non è previsto un esame finale, e l'insieme degli elaborati sviluppati durante l'anno costituiranno le prove in itinere base della valutazione finale.

Un esempio di tema: La cultura del WEB (puramente esemplificativo)

Presentazione iniziale: Internet e Web – I fenomeni di rete – Intelligenze o sciame? – Digital divide – Singolarità - ...

PRO

IL WEB

- Rende l'accesso facile
- Smaterializza e disintermedia
- Riduce tempi e costi, permettendo a chiunque di accedere a risorse
- E' base di partecipazione
- È base di democrazia
- Favorisce la socializzazione
- ...

QUINDI

- È importante la libertà di accesso
- Deve cambiare la formazione, anche primaria
- ...

CONTRO

IL WEB

- Favorisce la sperequazione
- Concentra le ricchezze
- Riduce la conoscenza ai più attraverso informazione incontrollata e acritica
- Riduce la capacità di sviluppare relazioni umane
- ...

QUINDI

- I processi di cui è sede vanno regolamentati: i fenomeni di socializzazione vanno calmiati o combattuti
- ...

Un esempio di sviluppo: La cultura del WEB (puramente esemplificativo)

Saranno stati organizzati x gruppi, ciascuno di y studenti (da 3 a 5).

Giornata x:

- il docente 1 espone il tema e la sua tesi
- il docente 2 espone la sua tesi
- dibattito con ospiti esterni e con studenti
- riassunto finale
- predisposizione del lavoro a casa: definizione di un tema da approfondire, per gruppo

Giornata x+1:

- brief riassuntivo del docente e identificazione dei gruppi con gli approfondimenti
- organizzazione di 3 o 4 tavoli di lavoro, con gruppo di riferimento del tavolo: gli studenti si aggregano ai tavoli e dibattono
- - presentazione di 10 min per ogni tavolo sui risultati raggiunti

Per ogni giornata x+1 si raccolgono presenze e contributi, come base di costruzione del voto finale.