

Dal seminario alla partecipazione

Come coinvolgere bambini e ragazzi

Simona Cerrato, Sissa Medialab

5 maggio 2017

I BAMBINI: IL PUBBLICO IDEALE

Parole chiave

La scienza è bella

Divertente

Incuriosire

Comprendere i concetti fondamentali

“Un gioco da ragazzi”

Ludico-didattico

Animazione

Laboratorio

Empowerment

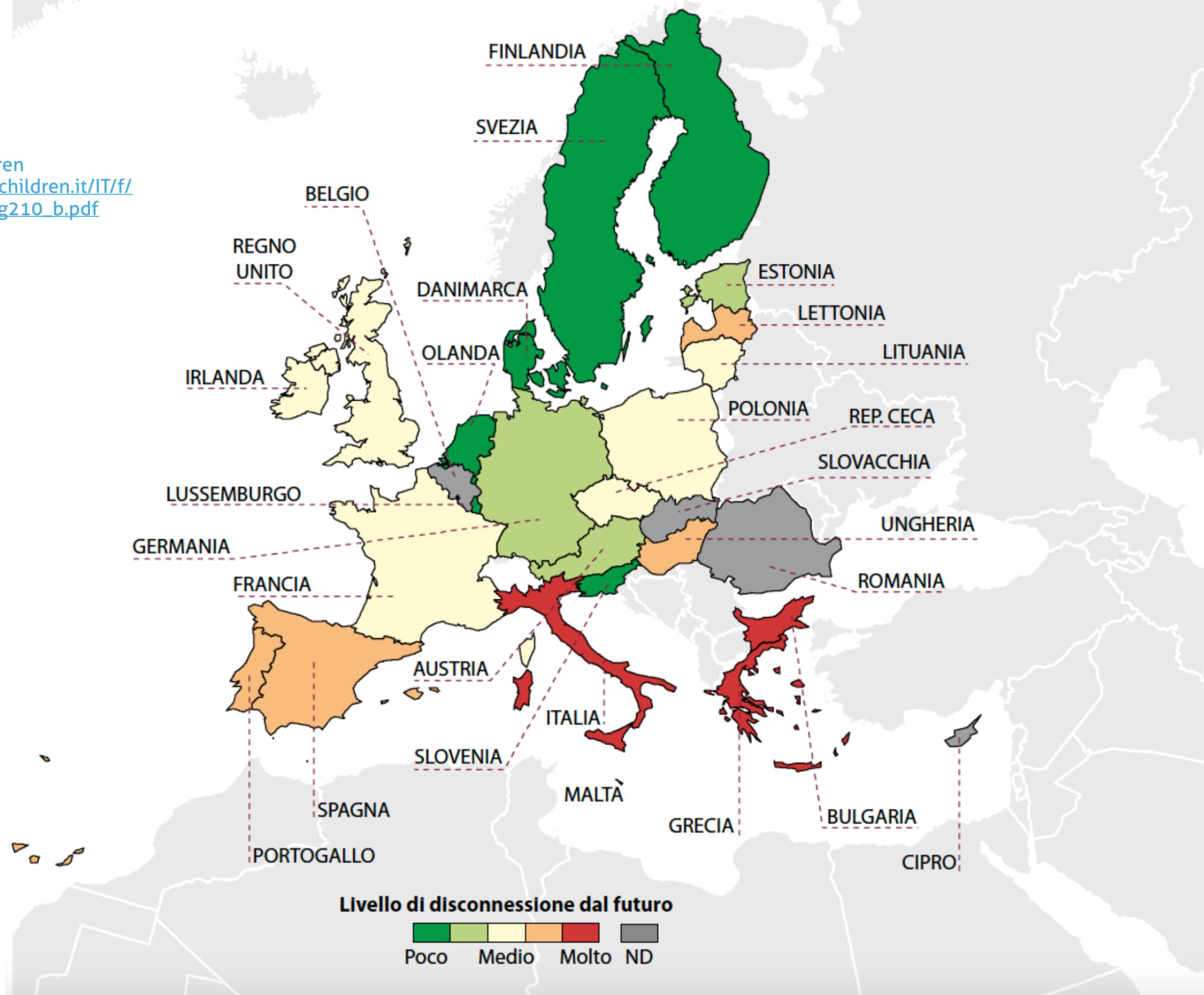


La scienza

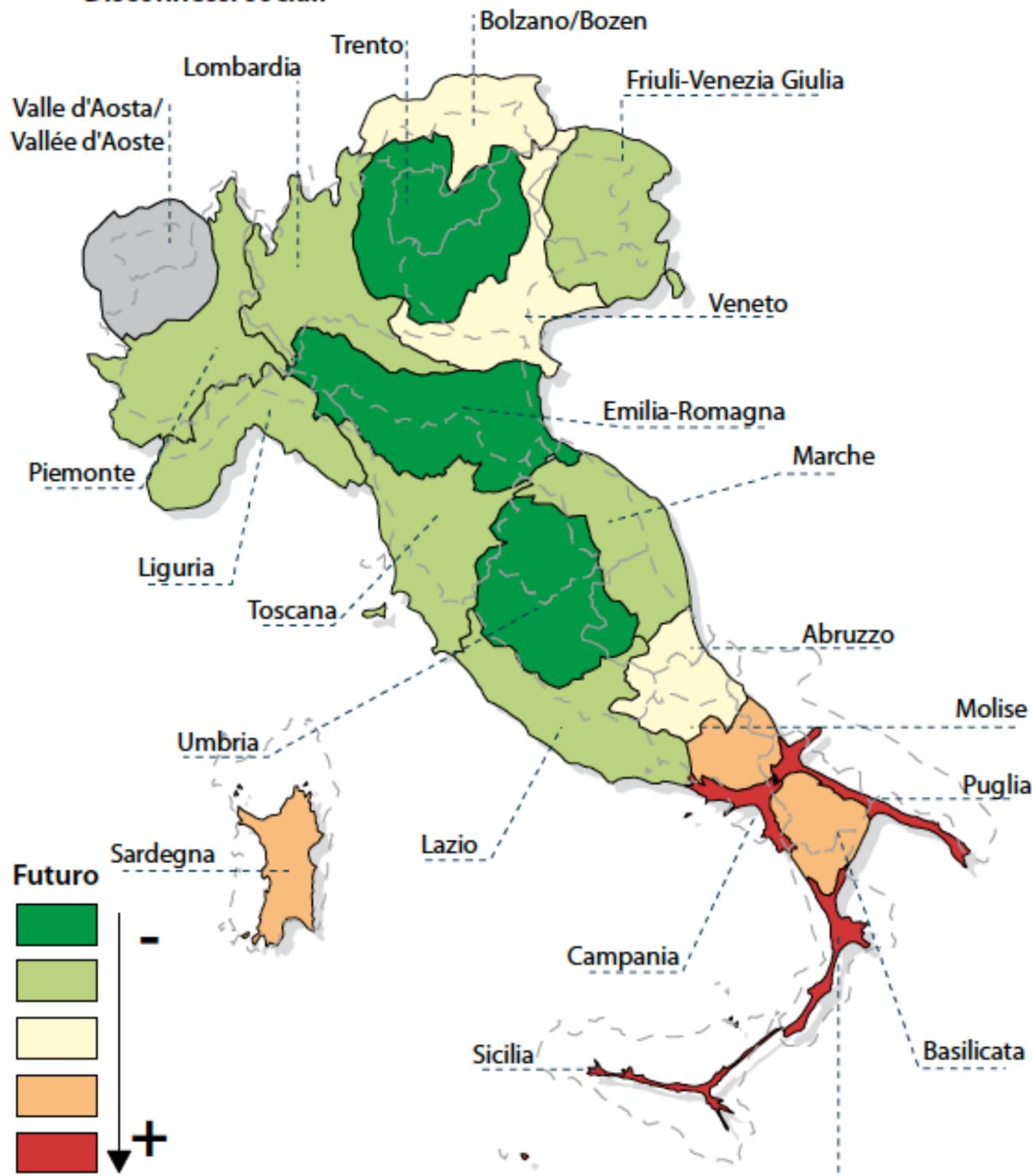
La scienza ha un corpo di conoscenze che può aiutare le persone ad affrontare molte questioni spinose e controverse (*wicked problem*).

La scienza può aiutare le persone a dare un senso al mondo e modellare il proprio futuro.

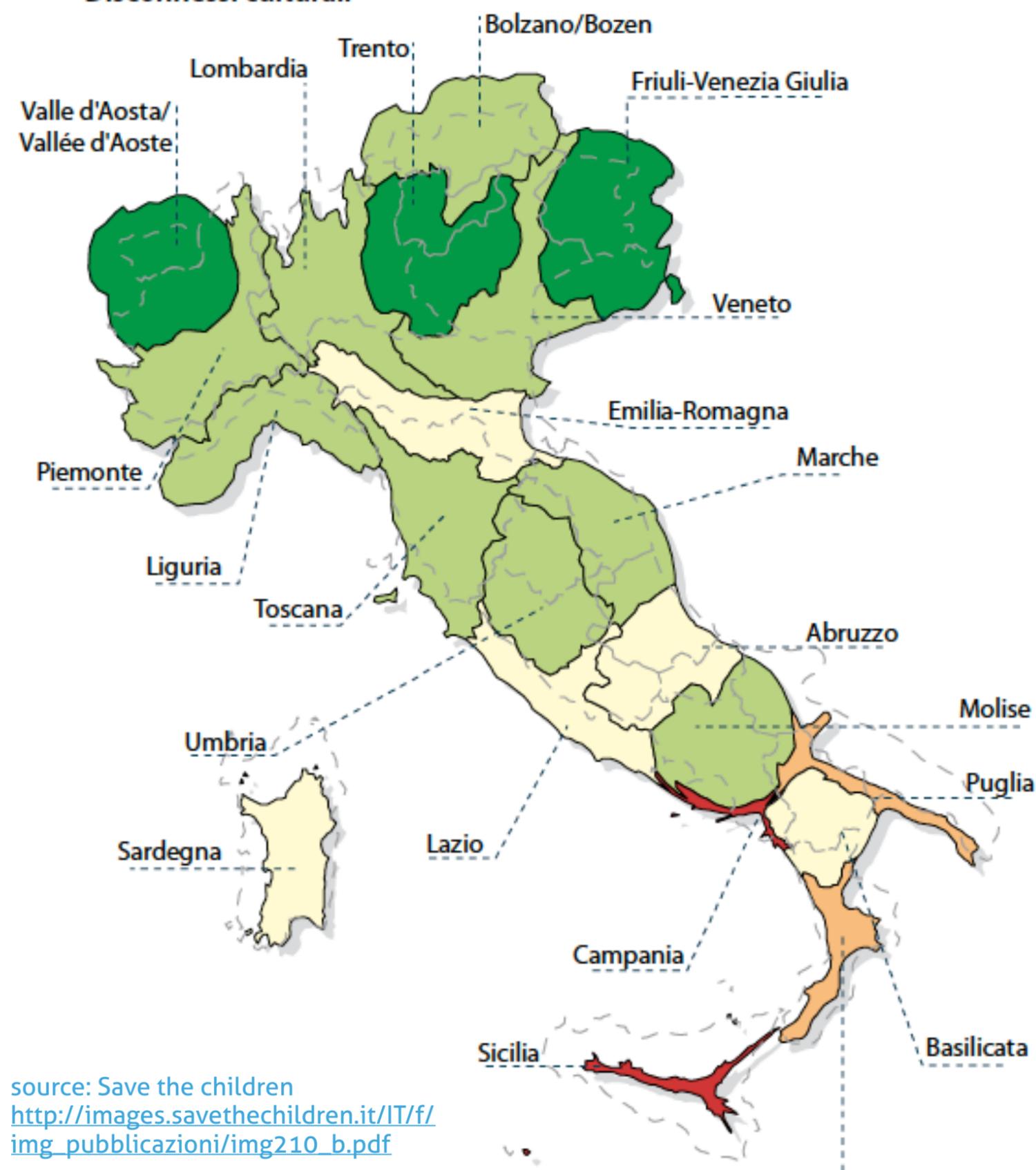
source: Save the children
http://images.savethechildren.it/IT/f/img_pubblicazioni/img210_b.pdf



Disconnessi sociali



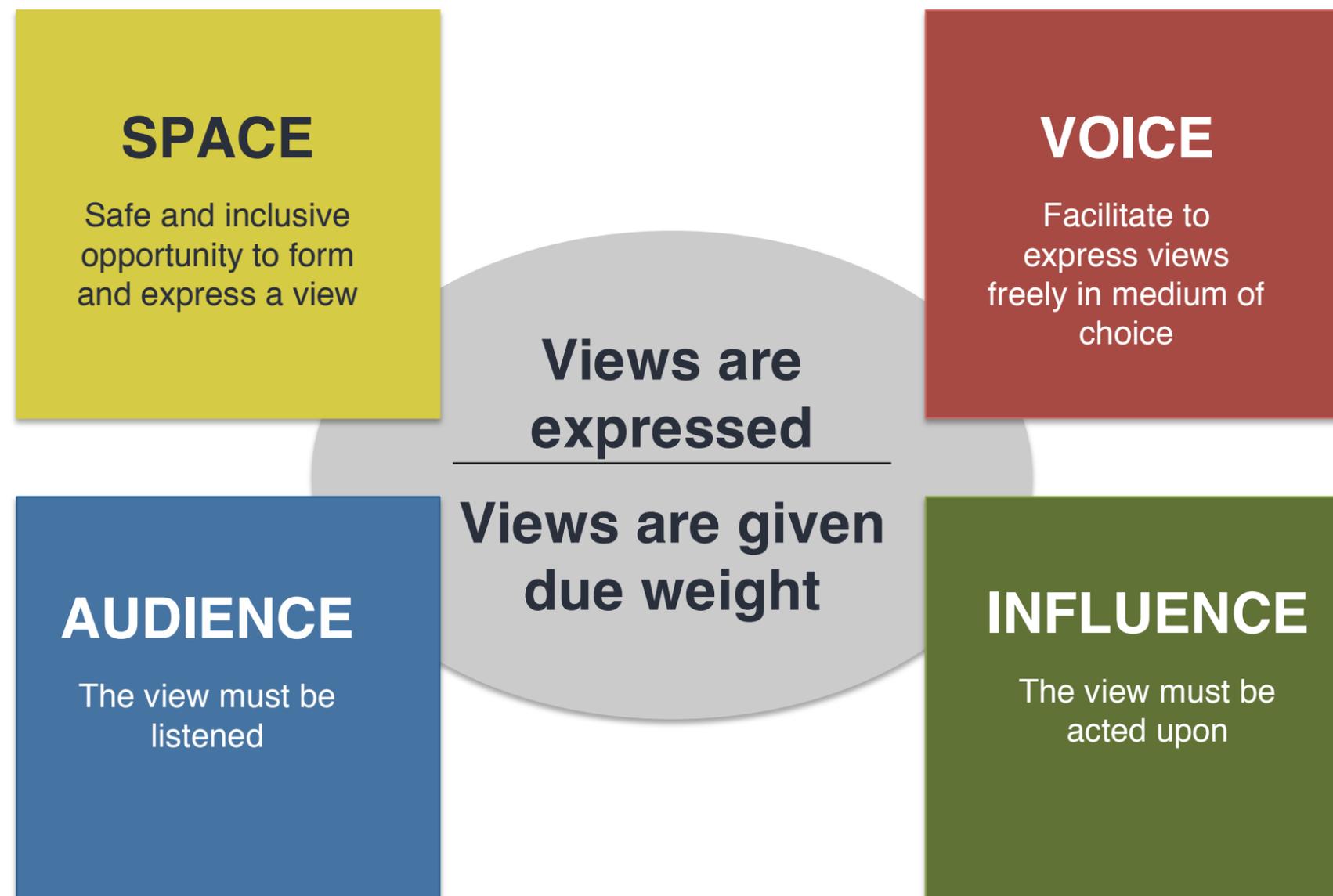
Disconnessi culturali



source: Save the children
http://images.savethechildren.it/IT/f/img_publicazioni/img210_b.pdf



La mappa DELL'ascolTO



La scala DELLA PARTECIPAZIONE

Passive
participation

Adult
consultative
participation

Collaborative
participation

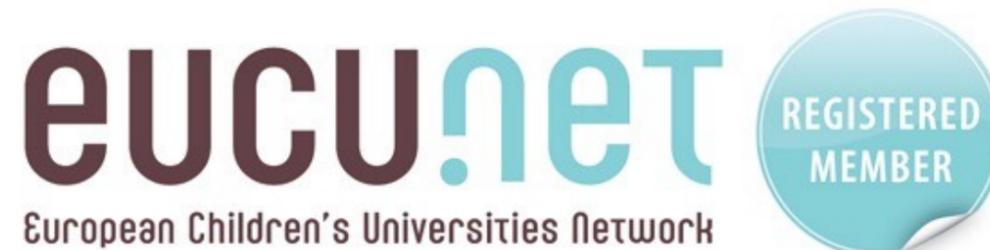
Child-led
participation

**Collaborative
participation**

SISSA FOR SCHOOLS

gruppo su facebook: SISSA FOR SCHOOLS

Contatto diretto tra bambine/i e
giovani scienziate/i



Obiettivi

Mostrare la scienza come un'attività umana, utile e bella fatta da tante persone giovani, intelligenti, appassionate, provenienti da paesi e culture diverse.



Children University

Programma

Conoscenza reciproca

Giro della SISSA a gruppetti con gli
studenti di dottorato

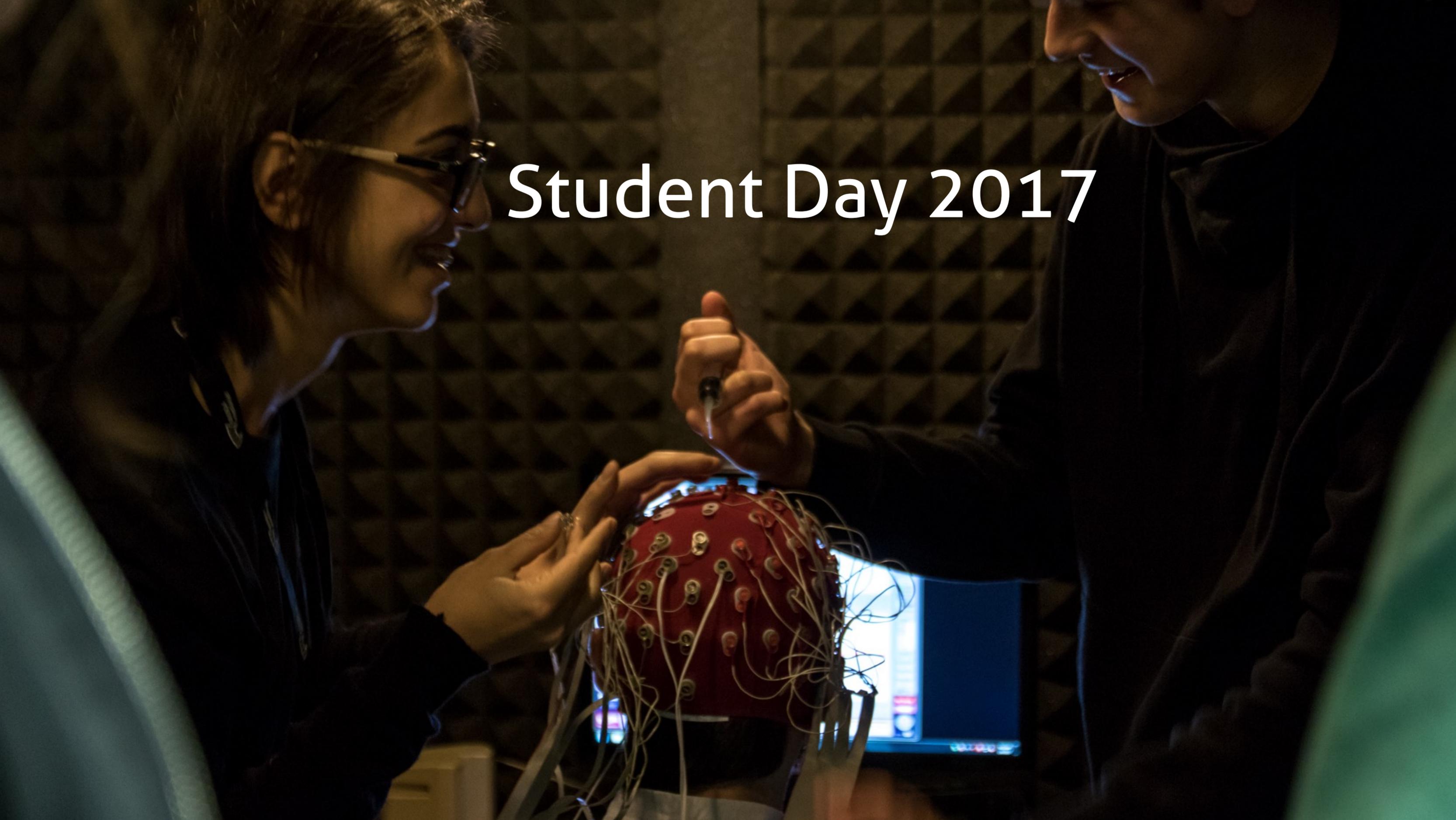
Laboratori e lezioni interattive

Evaluation

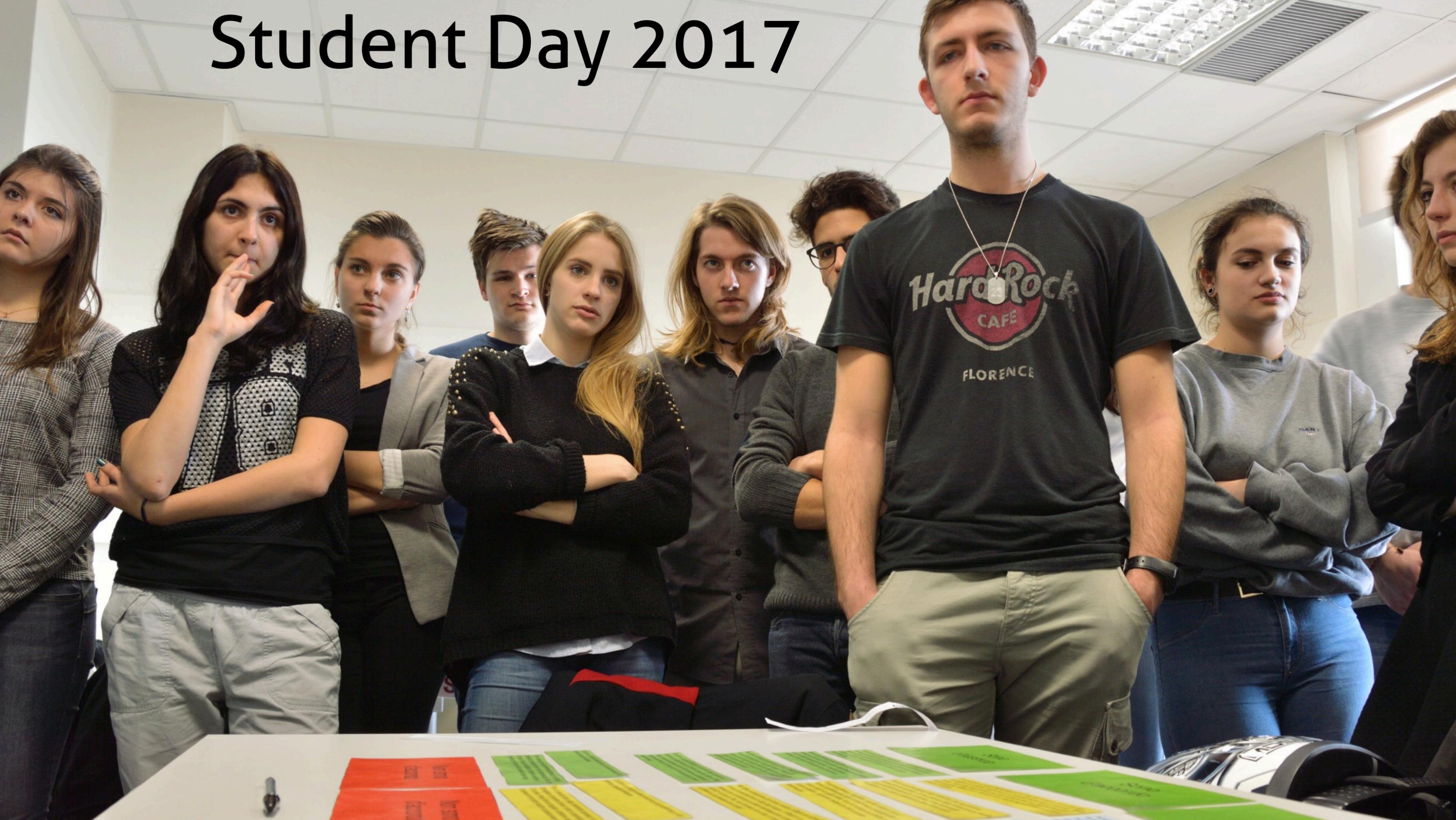
Student Day 2017



Student Day 2017



Student Day 2017





Student Day 2017



UniSTEM Day 2017



UniSTEM Day 2017

Barriere

Isolamento

Sporadicità

Mancanza di supporto istituzionale

Mancanza di riconoscimenti

Dubbi per il futuro: situazione politica, mancanza di
fondi, incertezze sociali

Impreparazione a comunicare

Opportunità

Programma strutturato

Brand riconoscibile

Forte impegno istituzionale

Più si è meglio è

Riconoscimento dei volontari e visibilità

Corsi di comunicazione obbligatori

Effetti collaterali (belli!)

Coesione tra persone e diversi gruppi di ricerca

Rinnovata passione per la ricerca

Complemento per lo sviluppo della carriera





Jota primordiale
Science reporter
Coding con Scratch!

Jota primordiale



magazine 5000 copie



Science reporter



Dove mi butto?

Blog di scienza per giovani confusi

PRINCIPI DEL GIORNALISMO

SCIENTIFICO

Adulte = facilitatrici ed esperte on
demand

Giovani = leader e decisore

RISULTATI

Ricerca e scoperta guidata dai propri
interessi

Ruoli differenti e inclusione

Scienza contestualizzata

Comprensione dei media

Ambasciatori/trici della scienza

Coding con Scratch!



Una serie di workshop per produrre
videogiochi

Coding con Scratch!



Mentor in due eventi Coder Dojo @ SISSA

RISULTATI

Conoscenza: programmazione e pensiero logico

Atteggiamenti: verso la scienza, l'istruzione, gli adulti, lo studio

Esperienza: ambiente nuovo e nuove sfide

Contesto sociale: nuove relazioni, responsabilità verso gli altri

Identità: Non sono poi così stupida/o... Ce la posso fare!

IL QUADRO DELLA RICERCA

Science CAPITAL

Per ogni individuo, è la somma di tutte le conoscenze, capacità, idee, convinzioni, cultura raccolte tenendo conto dell'ambiente sociale, della professione dei genitori, dei libri letti, dei musei visitati, dell'istruzione scolastica ecc.

WHAT IS SCIENCE CAPITAL?

<https://www.youtube.com/watch?v=A0t70bwPD6Y>

IL NOSTRO SCOPO

aumentare il capitale scientifico personale di
tutte le bambine e di tutti i bambini e della
collettività

Empowerment

