



## Fisicalizzazione Dati Partecipata

Dopo un'introduzione teorica, i partecipanti progettano dei prototipi di raccolta dati partecipativa per promuovere, far riflettere, esplorare e attivare un pubblico locale, su tematiche che li coinvolgono, attraverso l'uso dei dati.

**Destinatari :** Classi primaria e secondaria di primo grado

**Discipline coinvolte:**

- letterarie
- artistiche
- scientifico-matematiche

**Attività progettata nell'a.s. 2025-2026 da:  
Matteo Moretti**



# Obiettivi



## Obiettivi di apprendimento

**Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:**

- Conoscere le principali forme di visualizzazione dei dati
- Connettere la visualizzazione dei dati più adeguata con il contenuto da rappresentare e il pubblico di riferimento
- Selezionare materiali idonei e pertinenti al tema e al pubblico di riferimento
- Sviluppare un copywriting coerente con i contenuti e il contesto

**Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:**

- Elementi di base di data visualization
- Elementi di base di data physicalization

# Metodologie e valutazione



## Metodologie didattiche

Seleziona le **metodologie** più adatte per raggiungere gli obiettivi di apprendimento:

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Apprendimento cooperativo | <input type="checkbox"/> Peer tutoring          |
| <input type="checkbox"/> Debate                               | <input type="checkbox"/> Problem-based learning |
| <input checked="" type="checkbox"/> Didattica laboratoriale   | <input type="checkbox"/> Project-based learning |
| <input type="checkbox"/> Gioco di ruolo                       | <input type="checkbox"/> Altro: .....           |
| <input checked="" type="checkbox"/> Lezione frontale          |   |

## Cosa valutare

**Per valutare l'attività osserva:**

- l'efficacia dei prototipi sviluppati
  - la coerenza con gli obiettivi prefissati: come sono strutturate le informazioni raccolte?
  - sono efficaci dal punto di vista informativo ?
  - permettono di comprendere il fenomeno in modo coerente rispetto agli obiettivi?
- le modalità di interazione dei partecipanti

**Puoi valutare l'attività mediante:**

- Questionario di feedback e gradimento dell'attività



# Preparazione

## Durata

4 ore

## Setting d'aula

Esempio:

- Tavoli ad isola
- Un tavolo dedicato ai materiali
- pareti libere per appendere gli artefatti

## Tecnologie e strumenti

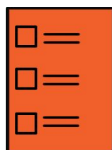
Elenca le tecnologie e gli strumenti necessari per l'attività. Esempio:

- Fogli grandi 70 cmX100 cm
- Materiale di cancelleria (pennarelli, ...)
- Materiale vario creativo

## Cosa è necessario fare prima dell'attività

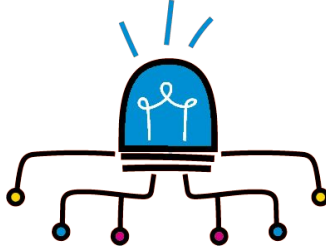
Dettaglia qui la tua checklist. Esempio:

- Preparare la presentazione da proiettare in classe
- Preparare una data physicalization come demo che permetta ai partecipanti di capire cosa sia e come funzioni, affinché possano progettarne una propria. Potete ispirarvi agli esempi dettagliati nella sezione consigli e note



# Scaletta

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
Es: 5min	Allestisci un primo semplice artefatto di data physicalization e invita i partecipanti a partecipare alla raccolta dati (ad esempio: persone che portano gli occhiali e persone che non li portano, dividendoli in gruppi). Successivamente puoi riprovare con un tema più articolato e complesso.	Esempio: Cartellone, Post-it, Pennarelli
20min	Partendo da richiesta di feedback sull'attività svolta, il facilitatore introduce di cosa si tratta, come funziona, e a cosa serve. Si consiglia di effettuare una selezione di artefatti significativi che possano incontrare gli interessi dei partecipanti e mostrarli commentandoli insieme.	Slide
40min	Divisi in gruppi i partecipanti Individuano un tema (mobilità, formazione, futuro, finanziamenti, strutture, società...). Dopo aver identificato un tema invita alla progettazione di un Participatory data physicalization divisi in gruppi.	Esempio: Cartellone, Post-it, Pennarelli
10min	Ogni gruppo presenta il proprio prototipo: come funziona, gli strumenti di interazione e l'esemplificazione di eventuali legende.	
10min	Partecipazione incrociata. Tutti i partecipanti provano ad interagire con le proposte altrui e prendono appunti su cosa funziona e cosa no.	
20min	Sessione di feedback e fine-tuning. I partecipanti raccontano la propria esperienza in riferimento al progetto degli altri e il formatore facilita.	



## Consigli e note

Arricchisci la tua presentazione mostrando casi studio famosi, come il lavoro di:

Domestic Data Streamers:

<https://www.domesticstreamers.com/>

Jose Duarte:

<https://www.easydataviz.co/projects/jose-duarte>

Sheldon studio:

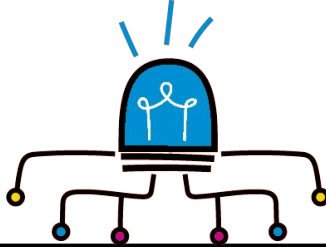
<https://sheldon.studio/>

Bibliografia / sitografia:

- [Dear Data](#)
- [Visualizing information for advocacy](#)
- [Tactical Tech Collective](#)
- [Data Culture Group](#)
- [In strada | Azioni partecipate in spazi pubblici.](#) Guerra e Ottolini
- [Data storytelling. Generare valore dalla rappresentazione delle informazioni](#)
- Cole Nussbaumer-Knafllic
- [Daphne Draws Data](#) - Cole Nussbaumer-Knafllic

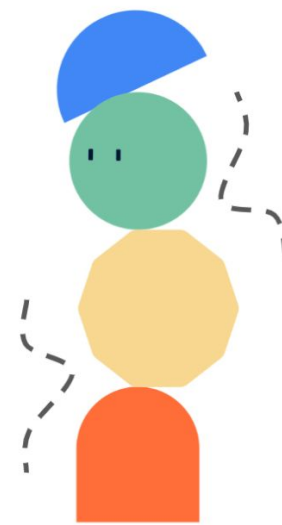
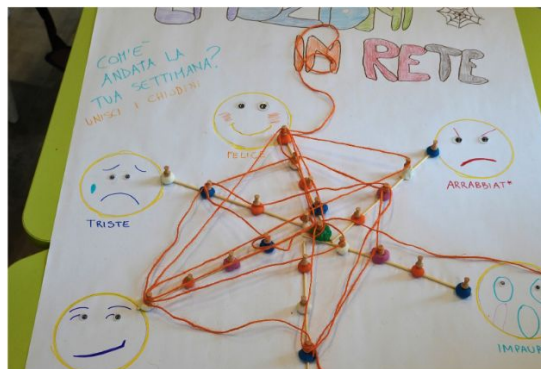
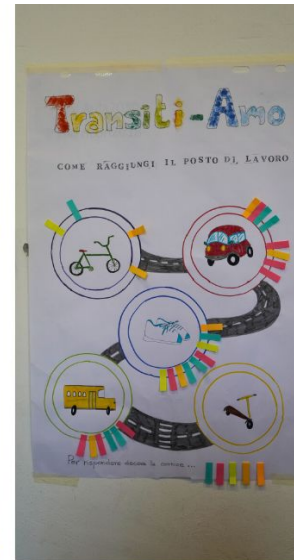
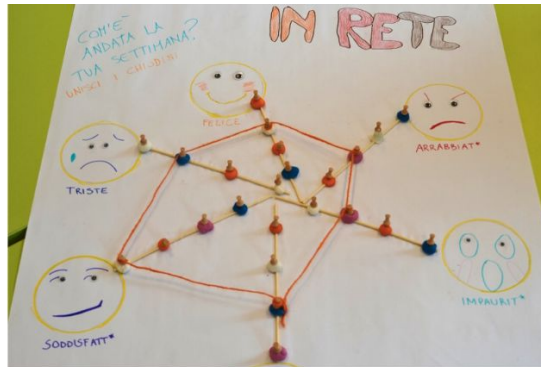
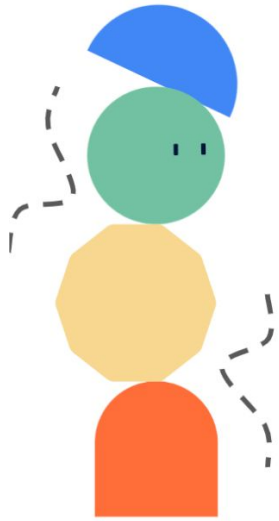


POST-IT



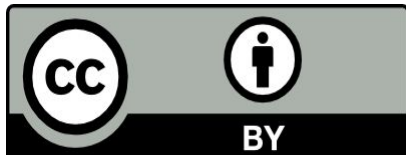
# Condivisione di materiali prodotti

DOPO la sperimentazione

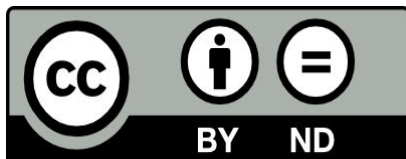


# Licenze

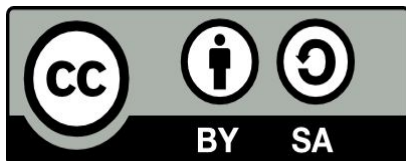
Scegli una licenza creative commons da attribuire a questo tuo documento  
Scopri [qui](#) cosa sono le licenze Creative Commons



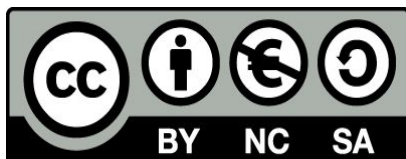
CC BY  
Attribuzione



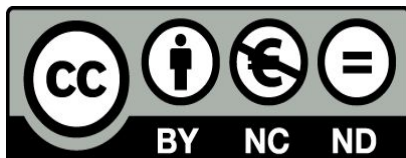
CC BY-ND  
Attribuzione - Non Opere Derivate



CC BY-SA  
Attribuzione - Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-SA  
Attribuzione - Non Commerciale -  
Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-ND  
Attribuzione - Non Commerciale - Non  
Opere Derivate