

Laboratori didattici e di ricerca

Laboratorio LISP (Laboratorio Informatico di Sperimentazione Pedagogica e Psicologica)

Edificio U6. Il laboratorio presenta 10 postazioni e 2 server, ed è stato creato col fine di condurre ricerche nell'ambito delle tecnologie digitali applicate all'apprendimento ed è destinato a docenti, dottorandi ed eventualmente laureandi che partecipino a progetti di ricerca attivati dalla Facoltà e dal Dipartimento in queste aree disciplinari. Il LISP - Laboratorio Informatico per la sperimentazione Pedagogica è dedicato alla sperimentazione delle tecnologie applicate alle pratiche pedagogiche in particolar modo alle tecnologie didattiche e alla *media education*. Il LISP è destinato a docenti, dottorandi e laureandi che partecipino a progetti di ricerca attivati dal Dipartimento in queste aree disciplinari.

I gruppi di ricerca del LISP lavorano su diverse tematiche: tecnologie per l'apprendimento, ambienti digitali per l'apprendimento, primo approccio all'uso delle tecnologie da parte dei bambini, osservatorio sui nuovi media; allestimento di aule digitali (studio di *setting* innovativi).

Presso il LISP viene messa in atto la sperimentazione legata agli insegnamenti in modalità *blended* ed *e-learning* della facoltà attraverso ambienti per l'apprendimento in rete (piattaforme didattiche Docebo, Moodle.)

Web: www.lisp.formazione.unimib.it e-mail: lisp@unimib.it

Laboratori Informatici

Presso l'edificio U16 sono disponibili due laboratori informatici utilizzabili dagli studenti.

[Laboratorio 1631](#)

[Laboratorio 1641](#)

Laboratori di area Motoria presso l'Edificio U16

Laboratorio di Antropologia Visiva

Edificio U16. Il laboratorio di antropologia visiva si pone l'obiettivo di supportare lo sviluppo della conoscenza e della applicazione dei mezzi di documentazione visuale e dei metodi dell'antropologia visiva nell'ambito della ricerca sociale e della didattica. In particolare intende occuparsi:

- 1) della costituzione di un archivio di materiali video per il supporto didattico delle discipline demoetnoantropologiche. L'archivio andrebbe costituito di concerto con gli insegnamenti di antropologia, etnografia e delle discipline affini, in modo da poter fornire materiali di antropologia visiva utilizzabile innanzitutto per i corsi istituzionali;
- 2) della formazione di competenze riguardanti il linguaggio della comunicazione filmica nel campo del documentario e l'utilizzazione degli strumenti di ripresa e montaggio video nell'ambito delle discipline demoetnoantropologiche;
- 3) esercitazioni con gli studenti finalizzati alla produzione di video di documentazione antropologica.

Laboratorio di ricerca per la videoregistrazione e l'osservazione microanalitica della comunicazione

Edificio U16

Laboratorio di ricerca per la videoregistrazione e l'osservazione microanalitica della comunicazione in condizioni sia individuali sia interpersonali. Si tratta di un laboratorio che si avvale di tecnologie avanzate e sofisticate, come lo *split-screen* ad alta definizione per la videoregistrazione, l'immersione in ambienti ad alta virtualità, la digitalizzazione delle immagini. Gli ambiti di applicazione del Laboratorio sono i seguenti: - lo studio delle micro espressioni della comunicazione menzognera - l'analisi multimodale delle espressioni emotive - l'analisi delle espressioni facciali e gestuali dell'ottimismo. I protocolli delle ricerche condotte in questo laboratorio sono elaborati facendo ricorso, fra gli altri strumenti, al software THEME 7.0 e al FACS (Facial Action Coding System) digitale.

Laboratorio di ricerca per l'analisi psicoacustica della voce umana.

Edificio U16 - Laboratorio di ricerca per l'analisi psicoacustica della voce umana. Tale laboratorio si avvale di una strumentazione sofisticata come il CSL (Computerized Speech Laboratory) di ultima generazione collocata in un ambiente acusticamente isolato. Gli ambiti attuali di studio di questo laboratorio concernono:

- l'analisi sonografica della voce dell'ottimismo - l'analisi sonografica della voce dello stress.

Nido Bambini Bicocca

Edificio U16 - Il nido interaziendale Bambini Bicocca è aperto ai bambini e alle bambine dei dipendenti dell'Università degli Studi di Milano-Bicocca, dei dipendenti delle aziende del "cortile Bicocca" che partecipano alla realizzazione del progetto (Pirelli, Pirelli Real Estate e Deutsche Bank) e ai bambini del quartiere (un terzo dei posti è infatti riservato alle famiglie che hanno presentato domanda di iscrizione presso i nidi comunali). L'asilo nido ha sede in via Thomas Mann in un'ala della scuola Sandro Pertini, concessa all'Università dal Comune di Milano e interamente rinnovata. Può accogliere fino a 64 bambini, dispone di un giardino e di una cucina propria.

Il progetto Bambini Bicocca nasce anche come laboratorio di "formazione, innovazione e ricerca", promuove la formazione di futuri educatori e insegnanti, ha promosso la costituzione di una rete di nidi universitari italiani e partecipa a progetti internazionali di ricerca e di formazione. Ha visto il *Sodalitas Social Award 2013* nella categoria "Iniziativa di responsabilità sociale realizzate da istituzioni ed enti pubblici", organizza iniziative di formazione, stage, visite guidate rivolte agli operatori dei servizi per l'infanzia e agli studenti, scambi con altre realtà/servizi italiani e stranieri e attività di consulenza sugli aspetti organizzativo-gestionali svolta dal Consorzio Bambini Bicocca.

La volontà di cercare modalità di gestione del servizio alternative alla formula dell'appalto a terzi, che avrebbe offerto minori possibilità di presidio della qualità del progetto, ha portato alla sperimentazione della struttura consortile: l'asilo nido è gestito dal "Consorzio Bambini Bicocca" del quale fanno parte l'Università, le Cooperative Sociali Ce.se.d. e Xenia/Sis (CGM) e Milano Ristorazione. Il coordinamento pedagogico e la supervisione scientifica del progetto fanno capo al Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa" che ha seguito la selezione e la formazione iniziale del personale e garantisce anche gli interventi formativi in servizio.

Laboratorio Artistico-Musicale

Edificio U16 - Laboratorio Artistico-Musicale, ospita quasi tutti i laboratori dei settori musicale e artistico, sei su dieci, per l'area relativa all'immagine, che insieme ad altri due, che si realizzano nell'aula informatica, permettono di non avere più la necessità di affittare molti spazi esterni alla sede universitaria. Il laboratorio è uno spazio utile e necessario per sperimentare un contatto diverso con l'esperienza artistica mettendosi direttamente in gioco: manipolando, dipingendo, realizzando manufatti che permettono ai futuri e agli attuali insegnanti, oltre che ai bambini, di accostarsi a questa disciplina non solo teoricamente ma fattivamente. L'uso della creta è risultata una modalità veramente efficace per provare a realizzare percorsi diversi, liberi e strutturati, sviluppando capacità e pensieri necessari per il lavoro di un insegnante.

Laboratorio della Vasca Tattile

Edificio U16 - Laboratorio della Vasca Tattile è uno spazio attrezzato contenente un acquario marino da 400 litri in cui sono allevati alcuni invertebrati del Mediterraneo (anemoni e pomodori di mare, stelle marine, oloturie). Nel laboratorio si svolgono regolarmente attività didattiche che prevedono anche il contatto personale con gli animali. Il laboratorio è aperto anche alle scuole e al pubblico previo appuntamento. La vasca viene costantemente monitorata grazie alla collaborazione di alcuni studenti 150 ore che, con la supervisione di una biologa marina, ne controllano il corretto funzionamento così come lo stato di salute degli animali.

Laboratorio di preparazione e ricerca

Edificio U16 - Oltre ai laboratori riservati alle esercitazioni, la didattica delle scienze ha a disposizione un laboratorio in cui sono presenti materiali e strumenti per allestire e validare sperimentalmente attività diverse da proporre agli studenti. Sono presenti microscopi, stereo microscopi e attrezzature fotografiche e video per realizzare brevi filmati, destinati sia alla proiezione durante le lezioni sia alla produzione di *learning-objects* per la didattica online.