PROGRAMMA DEL CORSO DI METODOLOGIE E TECNOLOGIE PER LA DIDATTICA

SETTORE SCIENTIFICO

M-PED/03 (PAED-02/A)

CFU

6

MODALITÀ DI VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO

/**/
L’esame può essere sostenuto sia in forma scritta che in forma orale.

Gli appelli orali sono previsti nella sola sede centrale. L’esame orale consiste in un colloquio con la Commissione sui contenuti del corso. L’esame scritto consiste nello svolgimento di un test con 30 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una di 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta. Sia le domande orali che le domande scritte sono formulate per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di ragionare utilizzando tali nozioni. Le domande sulle nozioni teoriche consentiranno di valutare il livello di comprensione. Le domande 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 anche attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze ed elaborati proposti dal docente).

DESCRIZIONE

/**/

PROGRAMMA D'INSEGNAMENTO: ELENCO VIDEOLEZIONI/MODULI

Modulo 1. I modelli e i campi della didattica

1. I modelli didattici tradizionali e sperimentali
2. L’ insegnamento e gli stili di apprendimento
3. Il problem solving nella didattica
4. La pluralità delle intelligenze
5. L’ insegnamento arricchito organismico e adattivo

Modulo 2. Le principali metodologie didattiche attive

7. Interdisciplinarità e Apprendimento cooperativo
8. Circle-time e debate
9. Didattica laboratoriale e didattica per scenari
10. EAS e Flipped classroom

11. Il problem- based learning
12. Il team based learning

Modulo 3. Progettare per rispondere ai bisogni di tutti: il framework dell'Universal Design for Learning (UDL)

7. Dall’Universal Design all’ Universal Design for Learning
8. Il quadro di riferimento scientifico dell' UDL
9. Il contributo delle neuroscienze nell'UDL
10. I principi dell’UDL
11. Linee guida UDL e progettazione didattica
12. Le tecnologie digitali nel paradigma dell’UDL

Modulo 4. Il cooperative learning per la costruzione di una comunità di apprendimento per tutti

13. Significato, valore e funzione dell’apprendimento cooperativo
14. Il gruppo come contesto di apprendimento inclusivo
15. I principi del Cooperative Learning
16. Formazione e organizzazione del gruppo cooperativo
17. Modelli e tecniche di intervento per il Cooperative Learning
18. Ruoli e valutazione nel Cooperative Learning

Modulo 5. Strumenti ICT e tecnologie didattiche

7. Significato e natura dell'apprendimento multimediale
8. Il linguaggio mente-corpo: l'Embodied Cognition
9. Realtà Virtuale
10. Realtà Aumentata e Realtà Mista
11. Tangible User Interfacecs
12. Strumenti tecnologici per la disabilità

Modulo 6. Nuove tecnologie e applicazioni didattiche

13. Ambienti di apprendimento ibridi
14. Gamificazione delle esperienze
15. Il giocatore nella gamification
16. Game-based learning e Serious Games
17. Massive Online Open Courses e Open Educational Resources
18. Robotica educativa

RISORSE

/**/
Pur precisando che ai fini della preparazione dei candidati e della valutazione in sede d'esame sarà sufficiente il materiale didattico fornito dal docente, per ulteriori approfondimenti di carattere volontario rispetto ai temi trattati, si consiglia di fare riferimento alla bibliografia contenuta in calce alle dispense e , principlamente, ai seguentio testi:

- Di Fuccio, R. (2022). I sensi nel digitale. le Tangible user Interfaces innovanola pratica pedagogica. Progedit, Bari.

- Savia, G. (2016). Universal Design for Learning: la Progettazione Universale per l'Apprendimento per una didattica inclsuiva. Edizioni Centro Studi Erickson.

OBIETTIVI

ANNO ACCADEMICO 2024-2025

Il corso si propone di fornire agli studenti le fondamenta delle metodologie e delle tecnologie didattiche utilizzabili per sviluppare attività di insegnamento innovative ed inclusive. Si esamineranno i principali approcci didattici, le strategie per l'insegnamento e i framework di ricerca per una progettazione equa. Inoltre, saranno illustrate le principali strategie per integrare le tecnologie nell'ambito dei processi di insegnamento- apprendimento.

Verranno perseguiti i seguenti obiettivi formativi:

1. Conoscere le metodologie e le tecnologie didattiche per innovare i processi di insegnamento e apprendimento;
2. Conoscere i principali framework per la progettazione di ambienti di apprendimento equi ed inclusivi;
3. Applicare metodologie didattiche collaborative;
4. Utilizzare opportunamente tecnologie didattiche nei contesti scolastici.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione

Acquisire conoscenze approfondite sulle metodologie e tecnologie didattiche utilizzate per innovare i processi di insegnamento e apprendimento. (Ob.1-2) Comprendere i problemi e le sfide legate ai processi di insegnamento-apprendimento, nonché delle teorie e delle soluzioni già sperimentate e applicate nel campo dell'istruzione. (Ob.1-2)

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Applicazione efficace delle metodologie didattiche apprese per innovare i processi di insegnamento e facilitare l'apprendimento di tutti gli studenti. (Ob.3) Utilizzare varie tecnologie didattiche, con la capacità di selezionare quelli più adatti a specifici contesti e obiettivi di apprendimento. (Ob.4)

Autonomia di giudizio

Osservare e analizzare i problemi legati alla formazione, con la capacità di valutare criticamente varie metodologie e tecnologie didattiche. (Ob.1-2)

Abilità comunicative

Comunicare in modo chiaro e efficace le conoscenze acquisite sulle metodologie e tecnologie didattiche, nonché sui principali framework per la progettazione di ambienti di apprendimento inclusivi. (Ob. 1- 2-3) Collaborare con colleghi e studenti nell'applicare metodologie didattiche collaborative e nell'utilizzare le tecnologie promuovendo un apprendimento efficace e inclusivo. (Ob. 3-4- 5)

Capacità di apprendimento

Essere in grado di autoregolare i propri processi di apprendimento e di costruire percorsi autonomi di approfondimento e studio, nonché di trasferire le conoscenze e abilità acquisite ad una varietà di contesti applicativi (Ob. Trasversale)