

PROGRAMMA DEL CORSO DI PEDAGOGIA E DIDATTICA NELL'ECOSISTEMA FORMATIVO

SETTORE SCIENTIFICO

M-PED/03

CFU

6

OBIETTIVI FORMATIVI PER IL RAGGIUNGIMENTO DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO PREVISTI NELLA SCHEDA SUA

Il corso intende fornire una panoramica completa sulle sfide e le opportunità offerte dagli ecosistemi formativi per l'educazione e l'istruzione, analizzando le implicazioni pedagogiche, le metodologie didattiche più efficaci e i principi dell'edutainment per la comunicazione culturale.

Vengono pertanto perseguiti i seguenti obiettivi formativi:

1. Comprendere la natura e le caratteristiche degli ecosistemi formativi in ambito educativo;
2. Riflettere sui principali temi e problemi della pedagogia contemporanea inerenti l'utilizzo dei "new media";
3. Conoscere e applicare le metodologie e le tecnologie didattiche per innovare i processi di insegnamento e apprendimento negli ecosistemi formativi;
4. Utilizzare principi dell'edutainment in relazione ai format di comunicazione culturale.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

/**/

Conoscenza e capacità di comprensione

- Definire la natura e le caratteristiche degli ecosistemi formativi in ambito educativo (Ob. 1);
- Illustrare i principali temi e problemi della pedagogia contemporanea inerenti l'utilizzo dei "new media" (Ob. 2);
- Descrivere le metodologie e le tecnologie didattiche più efficaci per innovare i processi di insegnamento e apprendimento in ambienti formativi (Ob. 3);
- Spiegare i principi dell'edutainment e la loro applicazione nei format di comunicazione culturale (Ob. 4).

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

- Analizzare e valutare criticamente le risorse disponibili per l'apprendimento, scegliendo quelle più adatte ai diversi contesti educativi e ai diversi obiettivi didattici (Obb. 1 e 3);
- Progettare attività didattiche innovative che integrino i "new media" in modo efficace e consapevole, tenendo conto delle implicazioni pedagogiche e sociali (Obb. 2 e 3);
- Applicare i principi dell'edutainment per creare format di comunicazione culturale coinvolgenti e significativi, in grado di stimolare l'apprendimento e la partecipazione attiva (Ob. 4).

Autonomia di giudizio

- Valutazione delle implicazioni pedagogiche, sociali ed etiche dell'uso delle tecnologie digitali in ambito educativo (Obb. 1 e 2);
- Selezione e applicazione di metodologie didattiche innovative in ambienti digitali, giustificando le scelte in base alle teorie dell'apprendimento e alle caratteristiche degli studenti (Ob. 3);
- Valutazione dell'efficacia dei format di comunicazione culturale, considerando il loro impatto sull'apprendimento e sulla partecipazione del pubblico (Ob. 4).

Abilità comunicative

- Comunicare efficacemente concetti complessi relativi all'uso delle tecnologie in ambito educativo e ai principi dell'edutainment, utilizzando un linguaggio appropriato e adattato ai diversi interlocutori (studenti, colleghi, esperti) (Obb. 3 e 4);
- Presentare e discutere criticamente progetti didattici innovativi e format di comunicazione culturale, motivando le scelte progettuali e valutando i risultati ottenuti (Obb. 3 e 4).

Capacità di apprendimento

- Collaborare con colleghi e studenti per sviluppare progetti e risolvere problemi legati all'educazione e alla formazione. (Ob. Trasversale)
- Mostrare capacità di auto-valutazione e di auto-direzione nell'apprendimento continuo delle nuove tecnologie e metodologie educative negli ecosistemi formativi. (Ob. Trasversale)

Utilizzare esperienze di apprendimento precedenti per informare e migliorare le proprie pratiche pedagogiche negli ecosistemi formativi. (Ob. Trasversale)

PROGRAMMA DIDATTICO: ELENCO VIDEOLEZIONI/MODULI

MODULO 1. SISTEMI E PROCESSI DI APPRENDIMENTO NEGLI ECOSISTEMI FORMATIVI

1. I processi cognitivi dell'apprendimento
2. Il processo di memoria
3. Le micro dinamiche apprenditive
4. Superando il cognitivismo
5. L'apprendimento attraverso l'ausilio del digitale

MODULO 2. LA SCUOLA COME ECOSISTEMA FORMATIVO

6. La scuola Digitale
7. Dal libro di testo al libro elettronico
8. Il libro di testo come strumento didattico
9. Libro cartaceo e e-Book: cosa cambia
10. Nuovi scenari nella didattica

MODULO 3. LA DIDATTICA NEGLI ECOSISTEMI FORMATIVI

11. La didattica 3.0
12. Le risorse della didattica digitale
13. Applicazioni e strumenti utili per la didattica
14. Intelligenza Artificiale nella didattica
15. Didattica Innovativa della lettura

MODULO 4. INCLUDERE NEGLI ECOSISTEMI FORMATIVI

16. L'inclusione e l'accessibilità alle informazioni
17. Le disabilità
18. Le tecnologie assistive
19. Universal Design for Learning per la produzione di materiali accessibili: breve storia e principi fondanti
20. Universal Design for Learning per la produzione di materiali accessibili: fornire molteplici mezzi di rappresentazione

MODULO 5. AMBIENTI E STRUMENTI FORMATIVI

21. Significato e natura dell'apprendimento multimediale
22. Il linguaggio mente-corpo: l'Embodied Cognition
23. Realtà Virtuale
24. Realtà Aumentata e Realtà Mista
25. Tangible User Interfacecs

MODULO 6. NUOVE TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIDATTICHE

26. Gamificazione delle esperienze
27. Il giocatore nella gamification

28. Game-based learning e Serious Games
29. Massive Online Open Courses e Open Educational Resources
30. Robotica educativa

MODALITÀ DI VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO

L'esame può essere sostenuto sia in forma scritta che in forma orale. L'esame orale consiste in un colloquio con la Commissione sui contenuti dell'insegnamento. L'esame in forma scritta consiste nello svolgimento di un test composto da 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta e, in caso di risposte errate o mancanti, non sarà attribuita alcuna penalità. Rispondendo correttamente a tutte le 31 domande, si consegnerà la lode.

Oltre alla prova d'esame finale, il percorso prevede attività di didattica interattiva sincrona e prove intermedie che consentono alle studentesse e agli studenti di monitorare il proprio apprendimento, attraverso momenti di verifica progressiva e consolidamento delle conoscenze.

La partecipazione alle attività di didattica interattiva sincrona consente di maturare una premialità fino a 2 punti sul voto finale, attribuiti in funzione della qualità della partecipazione alle attività e dell'esito delle prove.

Per accedere alle prove intermedie è necessario aver seguito almeno il 50% di ogni ora di didattica interattiva. Le prove intermedie possono consistere in un test di fine lezione o nella predisposizione di un elaborato. Le prove intermedie si considerano superate avendo risposto correttamente ad almeno l'80% delle domande di fine lezione.

In caso di prove intermedie che prevedano la redazione di un elaborato, il superamento delle stesse ai fini della premialità sarà giudicata dal docente titolare dell'insegnamento. I punti di premialità, previsti per le prove intermedie, sono sommati al voto finale d'esame solo se la prova d'esame è superata con un punteggio pari ad almeno 18/30 e possono contribuire al conseguimento della lode.

Le modalità d'esame descritte sono progettate per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di applicazione delle stesse e consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dalla studentessa e dallo studente. Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate anche attraverso le interazioni dirette che avranno luogo durante la fruizione dell'insegnamento.

ATTIVITÀ DIDATTICA INTERATTIVA (DI)

Le attività di Didattica Interattiva (TEL-DI) consistono, per ciascun CFU, in 2 ore erogate in modalità sincrona su piattaforma Class, svolte dal docente anche con il supporto del tutor disciplinare, e dedicate a una o più tra le seguenti tipologie di attività:

- sessioni live, in cui il docente guida attività applicative, stimolando la riflessione critica e il confronto diretto con gli studenti tramite domande in tempo reale e discussioni collaborative;
- webinar interattivi, arricchiti da sondaggi e domande dal vivo, per favorire il coinvolgimento attivo e la costruzione della conoscenza;
- lavori di gruppo e discussioni in tempo reale, organizzati attraverso strumenti collaborativi come le breakout rooms, per sviluppare strategie di problem solving e il lavoro in team;

- laboratori virtuali collettivi, in cui il docente guida esperimenti, attività pratiche o l'analisi di casi di studio, rendendo l'apprendimento un'esperienza concreta e partecipativa;

Tali attività potranno essere eventualmente supportate da strumenti asincroni di interazione come per esempio:

- forum;
- wiki;
- quiz;
- glossario.

Si prevede l'organizzazione di almeno due edizioni di didattica interattiva sincrona nel corso dell'anno accademico. Si precisa che il ricevimento degli studenti, anche per le tesi di laurea, non rientra nel computo della didattica interattiva.

ATTIVITÀ DIDATTICA EROGATIVA (DE)

*/**/*

Le attività di Didattica Erogativa consistono, per ciascun CFU, nell'erogazione di 5 videolezioni della durata di circa 30 minuti. A ciascuna lezione sono associati:

- una dispensa (PDF) di supporto alla videolezione oppure l'indicazione di capitoli o paragrafi di un ebook di riferimento, scelto dal docente tra quelli liberamente consultabili in piattaforma da studentesse e studenti;
- un questionario a risposta multipla per l'autoverifica dell'apprendimento.

TESTO CONSIGLIATO

*/**/*

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.

PREREQUISITI

*/**/*

Non sono richieste conoscenze preliminari

SETTORE SCIENTIFICO E CFU

*/**/*

M-PED/03

6 CFU

AGENDA

--