PROGRAMMA DEL CORSO DI DIDATTICA DELLE DISCIPLINE ARTISTICHE

SETTORE SCIENTIFICO

M-PED/03

CFU

6

ATTIVITÀ DI 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 DI 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.

OBBLIGO DI FREQUENZA

A studentesse e studenti viene richiesto di partecipare ad almeno il 70% dell'attività di didattica erogativa (70% della TEL-DE).

TESTI CONSIGLIATI

Pur precisando che ai fini della preparazione dei candidati e della valutazione in sede d'esame sarà sufficiente il materiale didattico fornito dai docenti. Per ulteriori approfondimenti di carattere volontario rispetto ai temi trattati, si consiglia di fare riferimento alla bibliografia contenuta in calce alle dispense.

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

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 nelle discipline artistiche. Si esamineranno i principali approcci didattici, le strategie per l'insegnamento e i framework di ricerca per una progettazione equa ed inclusiva. Inoltre, saranno illustrate le principali strategie per integrare le tecnologie nell'ambito dei processi di insegnamento-apprendimento nonché le metodologie e gli approcci didattici specifici per l'insegnamento delle discipline artistiche.

Verranno perseguiti i seguenti obiettivi formativi:

1. Descrivere le metodologie e le tecnologie didattiche per innovare i processi di insegnamento e apprendimento;
2. Riconoscere e spiegare le caratteristiche dei principali framework per la progettazione di ambienti di apprendimento equi ed inclusivi;
3. Contestualizzare l'applicazione di metodologie didattiche collaborative;
4. Definire le modalità di utilizzo più opportune delle tecnologie didattiche nei contesti scolastici;

Riconoscere gli elementi di progettazione di percorsi didattici inclusivi nelle discipline artistiche.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione

Focalizzare i principali metodi di divulgazione didattica dei contenuti disciplinari e della valutazione dell'apprendimento (Obb.1-2)

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Applicare conoscenze a scopo didattico (Obb. 3- 4- 5) Saper trasmettere le conoscenze acquisite, sia nel campo dell'alta divulgazione sia nel campo della didattica (Obb. 3- 4- 5)

Autonomia di giudizio

Essere in grado di riflettere sulle responsabilità sociali ed etiche pertinenti all'applicazione delle conoscenze acquisite (Ob. 2) Osservare e analizzare i problemi legati alla formazione, con la capacità di valutare criticamente varie metodologie e tecnologie didattiche. (Ob.1-2)

Abilità comunicative

Saper trasmettere, anche mediante supporti e canali elettronici, informazioni, idee, problemi e soluzioni relativi alle tematiche umanistiche sia a un pubblico competente e sia a interlocutori non specialisti (Ob. Trasversale)

Capacità di apprendimento

· Gestire efficacemente l'acquisizione degli apprendimenti necessari a proseguire il proprio percorso formativo nei cicli successivi, sulla base degli orientamenti maturati rispetto al proprio indirizzo di studi (Ob. Trasversale)

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 conseguirà 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.

PROGRAMMA DIDATTICO: 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

1. Interdisciplinarità e Apprendimento cooperativo
2. Circle-time e debate
3. Didattica laboratoriale e didattica per scenari
4. EAS e Flipped classroom
5. Il problem- based learning

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

1. Dall'Universal Design all' Universal Design for Learning
2. Il quadro di riferimento scientifico dell' UDL
3. Il contributo delle neuroscienze nell'UDL
4. I principi dell'UDL
5. Le tecnologie digitali nel paradigma dell'UDL

Modulo 4. Il Cooperative Learning per la costruzione di comunità di apprendimento per tutti

1. Significato, valore e funzione dell'apprendimento cooperativo
2. Il gruppo come contesto di apprendimento inclusivo
3. I principi del Cooperative Learning
4. Formazione e organizzazione del gruppo cooperativo
5. Modelli e tecniche di intervento per il Cooperative Learning

Modulo 5. Strumenti ICT e tecnologie didattiche

1. Significato e natura dell'apprendimento multimediale
2. Il linguaggio mente-corpo: l'Embodied Cognition
3. Realtà Virtuale
4. Realtà Aumentata e Realtà Mista

5. Tangible User Interfacecs

Modulo 6. Didattica delle discipline artistiche

1. L’arte come strumento ecologico di crescita
2. Arte e creatività nei contesti scolastici: opportunità e sfide
3. La didattica con i Tableaux Vivants
4. Le metodologie performative nella didattica
5. L’ approccio del Teatro dell’oppresso