

## PROGRAMMA DEL CORSO DI E-LEARNING E MEDIA EDUCATION

### SETTORE SCIENTIFICO

M-PED/04 (PAED-02/B)

### CFU

6

### OBIETTIVI

/\*\*/

Obiettivo del corso è quello di far conoscere allo studente in modo approfondito e critico gli aspetti rilevanti dell'e-learning e della media education, potenziando conoscenze legate alla progettazione/valutazione di ambienti apprenditivi tecnologicamente mediati, nonché alla promozione di iniziative educativo-formative multimediali e di rete (on-line).

N. Obiettivi formativi specifici del corso:

- 1) Comprendere lo sviluppo evolutivo dei modelli di e-learning e di media education;
- 2) Descrivere i passaggi salienti legati alle trasformazioni degli ambienti e-learning e dei percorsi di media education;
- 3) Descrivere e illustrare i caratteri peculiari delle expertise legate agli ambienti e-learning e alla specificità dei media utilizzati nelle attività educative, formative e/o didattiche;
- 4) Analizzare e valutare la funzionalità di un ambiente e-learning rispetto ai bisogni formativi rilevati
- 5) Analizzare e valutare la funzionalità di un'attività educativa, formativa e/o didattica rispetto ai bisogni educativo-formativi rilevati.

### AGENDA

/\*\*/

Conoscenza e capacità di comprensione

- a. Conoscere e comprendere la storia della formazione a distanza e dell'e-learning (ob. 1)
- b. Conoscere e comprendere le condizioni - modelli e tecniche - che hanno favorito il passaggio verso ambienti e-learning sempre più innovativi (ob. 1-2)
- c. Conoscere e comprendere le funzioni delle diverse professionalità legate alla progettazione-gestione-valutazione di ambienti di apprendimento online (ob. 3-4)

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

- a. Riconoscere il modello progettuale e le principali risorse tecniche di un ambiente e-learning (ob. 1-2)
- b. Riconoscere il tipo di intervento da operare in ambiente e-learning in base all'expertise coinvolta e ai bisogni formativi da soddisfare (ob. 3-4)
- c. Applicare le principali regole di progettazione, implementazione e valutazione di interventi formativi in ambiente e-learning (ob. 4)

#### Autonomia di giudizio

- a. Analizzare le condizioni teoriche e tecniche che hanno favorito il passaggio agli odierni ambienti e-learning innovativi (ob. 1-2)
- b. Sviluppare capacità critica relativamente alle forme di organizzazione di ambienti e-learning esemplificativi (ob. 3-4)
- c. Interpretare e riflettere sulle condizioni progettuali-organizzative degli ambienti e-learning innovativi odierni (ob. 1-4)

#### Abilità comunicative

- a. Usare un linguaggio tecnico e una terminologia specialistica legata all'evoluzione e all'organizzazione di ambienti e-learning (og.1-4)
- b. Comunicare le conoscenze maturate sull'evoluzione e l'organizzazione di ambienti e-learning, in forma scritta e possibilmente orale (ob. 1-4)
- c. Saper discutere riguardo le condizioni progettuali-organizzative degli ambienti e-learning, in forma scritta e possibilmente orale (ob. 1-4)

#### Capacità di apprendimento

- a. Saper aggiornare le conoscenze maturate riguardo l'ambiente e-learning in modo autonomo (od. 1-4)
- b. Saper integrare le conoscenze maturate riguardo l'ambiente e-learning rispetto a ulteriori fonti di conoscenza (ob. 1-4)
- c. Saper elaborare un prodotto che esprima le conoscenze e le capacità elaborate nel percorso (ob. 1-4)

## PROGRAMMA DIDATTICO: ELENCO VIDEOLEZIONI/MODULI

/\*\*/

### E-learning (I parte, prof.ssa Laura Sara Agrati)

1. E-learning tra sfide e acronimi
2. Percorsi storici: dal mainframe al metaverso
3. Tipologie di e-learning
4. Principi e modelli di progettazione e-learning
5. Knowledge management e piattaforme e-learning
6. Attori e funzioni delle piattaforme e-learning
7. E-assessment
8. Quadri di competenza per la valutazione online
9. Valutare la qualità e-learning
10. Valutare artefatti digitali
11. La funzione delle e-tivity
12. La funzione dell'e-tutor

### Interviste

1. Carico cognitivo e implicazioni nella progettazione multimediale per la didattica

### Teoria cognitiva e apprendimenti multimediali: le linee guida per la costruzione di artefatti digitali Progettazione multimediale inclusiva: linee guida e caso concreto

Media Education (II parte, prof. Francesco Paolo Romeo)

1. Giornalismo educativo, podcast e sport
2. Essere è/e apparire in rete. I rischi della de-costruzione identitaria e le sfide della Media Education
3. Prevenire il cyberbullismo. L'impatto della saggezza digitale nella vita online dei giovani di oggi
4. L'educazione attraverso i cartoni animati
5. Aspetti professionali e umani della figura del tutor. L'esperienza di un cammino condiviso con l'allievo
6. Media Education e apprendimento delle lingue. Un percorso didattico innovativo per la letteratura inglese
7. Scuola e tecnologia. L'incontro tra alternanza scuola-lavoro e Media Education
8. Media Education e contrasto ai discorsi d'odio. Il percorso sperimentale "Non una parola di più"

9. Intelligenza Artificiale e studio della lingua inglese per studenti con disturbi specifici dell'apprendimento. Studi e proposte
10. Processo educativo e tecnologie in soggetti con gravi fragilità
11. Il contributo degli strumenti digitali nella dislessia. Conquiste di apprendimento e autonomie
12. Scuole e nuove tecnologie. Punti di forza e debolezza di una rivoluzione fra i banchi
13. I bambini in ospedale inventano storie multimediali
14. Giocare e apprendere con le tecnologie. Il contributo della Media Education
15. Nuove tecnologie per la fruizione del patrimonio culturale

#### Interviste

1. Storia dell'e-learning in Italia (Prof. Delio De Martino)
2. Storia dei media e della comunicazione di massa (Prof. Delio De Martino)
3. La competenza digitale in famiglia (Prof. Delio De Martino)