PROGRAMMA DEL CORSO DI PROGETTAZIONE E VALUTAZIONE DIDATTICA DEI PERCORSI SOCIO-PEDAGOGICI

SETTORE SCIENTIFICO

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

CFU

9

MODALITÀ DI VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO

Il corso prevede verifiche in itinere, facoltative, e una verifica sommativa conclusiva, obbligatoria.

Le verifiche in itinere, sviluppate attraverso lo svolgimento delle e-tivity, sono facoltative e consentono allo studente di avere un feed back costante sui propri progressi di apprendimento.

La verifica finale, obbligatoria, consiste in un esame che può essere sostenuto sia in forma scritta che in forma orale. Gli appelli orali sono previsti nella sola sede centrale di Napoli. L'esame orale consiste in un colloquio con la Commissione sui contenuti del corso. L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test di 30 domande a scelta multipla.

PROGRAMMA DIDATTICO: ELENCO VIDEOLEZIONI/MODULI

MODULO 1 1. La progettazione educativa: significato e logiche di funzionamento

2. Il modello multidimensionale della progettazione

3. I principali modelli di progettazione

4. Approfondimento sui modelli di partecipazione

5. Il sistema di progettazione educativo e sociale

6. I processi, il ciclo di progettazione e di vita del progetto

MODULO 2

7. Gli ambienti di apprendimento tradizionali

8. Gli ambienti di apprendimento innovativi (digitali e ibridi)

9. I processi di innovazione didattica

10. Progettazione dei risultati di apprendimento attesi (RAA)

11. Tassonomia di Bloom

12. Revisioni della tassonomia per attività con strumenti digitali

MODULO 3

13. Gli obiettivi della valutazione

14. La valutazione formativa

15. Gli strumenti di valutazione

16. Il test

17. Il feedback

18. Valutazione tra pari e autovalutazione (es. uso delle rubriche)

MODULO 4

19. La progettazione dell’innovazione didattica

20. La tecnica SMART, la tassonomia di Bloom e l’allineamento costruttivo”

21. Dalla tassonomia di Bloom alle sue revisioni

22. Proposte di classificazione degli interventi educativi e sociali

23. La progettazione del setting socio-educativo

24. La valutazione ex ante del progetto

MODULO 5

25. Le metodologie: un elemento del piano di azione

26. Le metodologie didattiche attive

27. Spazi e tempi della progettazione

28. La progettazione del setting socio-educativo

29. La valutazione ex ante del progetto

30. La valutazione in itinere, in fine e ex post del progetto

MODULO 6

31. Gli strumenti per la rilevazione dei dati

32. Il sistema di documentazione

33. Osservazione e documentazione

34. La progettazione didattica e la valutazione

35. Progettazione e consulenza pedagogica

36. Progettazione e povertà educativa

MODULO 7

37. L’evidence based education

38. Il feedback formativo

39. Il cooperative learning

40. Il gruppo nel cooperative learning

41. Peer tutoring e reciprocal teaching

42. Brainstorming e gioco di ruolo

MODULO 8

43. Media education e new media education

44. La progettazione di percorsi di media education

45. Formati e strumenti digitali per la progettazione

46. Le competenze digitali: modelli e definizioni

47. Competenze digitali, formazione e cittadinanza

48. La cittadinanza digitale

MODULO 9

49. Storytelling nell’era dei media digitali e per la didattica

50. Data literacy e teacher data literacy

51. Gli educational data e i metodi di visualizzazione dei dati educativi

52. Le tecnologie a supporto della progettazione culturale

53. Professioni dell’educazione e della formazione

54. Il profilo professionale del docente

ATTIVITÀ DI DIDATTICA INTERATTIVA (DI)

Le attività di Didattica interattiva consistono, per ciascun CFU, in un’ora dedicata a una o più tra le seguenti tipologie di attività:

– Redazione di un elaborato;

– Partecipazione a una web conference;

– Partecipazione al forum tematico;

– Lettura area FAQ;

– Svolgimento delle prove in itinere con feedback.

Per gli aggiornamenti, la calendarizzazione delle attività e le modalità di partecipazione si rimanda alla piattaforma didattica dell'insegnamento.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA (DE)

Le attività di didattica erogativa consistono, per ciascun CFU, nell'erogazione di 6 videolezioni corredate di testo e questionario finale.
Il modello di ciascuna videolezione prevede il video registrato dal docente che illustra le slide costruite con parole chiave e schemi esemplificativi. Il materiale testuale allegato a ciascuna lezione corrisponde a una dispensa (PDF) composta da almeno 10 pagine, recante le informazioni necessarie per la corretta e proficua acquisizione dei contenuti trattati durante la lezione.
L'attività di autoverifica degli apprendimenti prevista al termine di ogni singola videolezione consiste in un questionario costituito da 10 domande, a risposta multipla.

TESTI CONSIGLIATI

Si consiglia di fare riferimento alla bibliografia contenuta in calce alle dispense e, principalmente, ai seguenti testi:

Loredana Paradiso, La progettazione educativa e sociale, Mondadori, Milano, 2020

OBBLIGO DI FREQUENZA

La frequenza è obbligatoria on-line. Allo studente viene chiesto di visionare almeno l'80% delle videolezioni presenti in piattaforma.

AGENDA

In Informazioni Appelli nella home del corso per ogni anno accademico vengono fornite le date degli appelli.

RECAPITI

/**/
Prof.ssa Elisabetta Lucia De Marco elisabettalucia.demarco@unipegaso.it
Prof.ssa Valentina Grion valentina.grion@unipegaso.it

OBIETTIVI FORMATIVI

Il corso si propone di fornire allo studente un insieme di strumenti logici e metodologici per progettare percorsi socio-educativi e didattici coerenti con i principali modelli pedagogici di insegnamento-apprendimento. Alla fine del percorso lo studente sarà in grado di comprendere la complessità del processo di apprendimento nei suoi elementi costitutivi e acquisirà competenze professionali nella progettazione di un'interazione socio-educativa e didattica efficace e coinvolgente in ambienti di apprendimento ibridi.

Il corso si propone di perseguire i seguenti obiettivi formativi:

1. Acquisire conoscenze sui fondamenti di base della progettazione educativa

2. Riconoscere i principali modelli di progettazione didattica

3. Padroneggiare tecniche e strumenti finalizzati per monitorare, controllare ed orientare il processo di insegnamento-apprendimento

4. Utilizzare strumenti teorico-metodologici per lo sviluppo di un processo di innovazione didattica e socio-educativa

5. Applicare strategie di progettazione e di valutazione coerenti con un processo di innovazione didattica e socio-educativa

6. Progettare e valutare in situazioni e in contesti reali a partire da problemi concreti (es. povertà educativa)

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione

- Identificare e confrontare i diversi modelli di progettazione didattica:

- Definire i termini di base della progettazione (ob.1)

- Riconoscere i modelli di progettazione nel contesto socio-educativo e didattico e le componenti chiave di un processo di innovazione in un contesto reale (ob1-4)

- Descrivere e confrontare i modelli per progettare interventi di apprendimento-insegnamento che integrino tutte le variabili del contesto in modo efficace e coerente (ob2)

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

- Selezionare, analizzare e applicare strategie di progettazione appropriate basate su una valutazione dei principi di una progettazione efficace:

- Analizzare i vantaggi e svantaggi dei tradizionali approcci valutativi rispetto alle nuove strategie per la valutazione, in particolare quelle orientate alla valutazione formativa (ob3)

- Utilizzare strumenti teorico-metodologici di base (constructive alignment, tecnica smart, tassonomie) per potenziare la coerenza didattica tra obiettivi di apprendimento, metodi di valutazione ed esperienza di

apprendimento (ob4)

Autonomia di giudizio

- Valutare i contesti di apprendimento per progettare le situazioni di apprendimento che caratterizzano un intervento progettuale

- Valutare in modo critico le opzioni di contesto per progettare nel dettaglio interventi di apprendimentoinsegnamento efficaci (ob4-5)

- Progettare un intervento didattico a scelta (UdA, modulo o progetto) definendo i processi e i prodotti della progettazione (ob6)

Abilità comunicative

- Descrivere con proprietà di linguaggio e ricchezza lessicale i costrutti teorici alla base della disciplina (Ob.1-2-3)

- Produrre e socializzare con i colleghi in forma appropriata i documenti di progettazione (Ob4-6)

- Formulare e comunicare in modo efficace gli obiettivi del proprio lavoro (Ob5);

- Comunicare in modo efficace con i colleghi, il docente e i tutor (Ob. Trasversale)

Capacità di apprendimento

- Sviluppare un sufficiente grado di autonomia nei processi di apprendimento necessari per approfondire i temi affrontati durante il corso (Ob. Trasversale)

- Acquisire competenze minime di auto-direzione dei propri processi di apprendimento (Ob. Trasversale)