PROGRAMMA DEL CORSO DI PEDAGOGIA SPERIMENTALE

SETTORE SCIENTIFICO
M-PED/04
CFU
12
PROGRAMMA DIDATTICO: ELENCO DELLE VIDEOLEZIONI
Fondamenti di pedagogia sperimentale
1. Introduzione alla pedagogia sperimentale
2. Genesi e funzioni della pedagogia sperimentale
3. Fondamenti di pedagogia sperimentale
4. I paradigmi della ricerca sociale
5. Positivismo e post-positivismo
6. Interpretativismo
7. Ricerca quantitativa e qualitativa
8. Ricerca quantitativa e qualitativa: due esempi concreti
9. Ricerca quantitativa e qualitativa a confronto
10. I paradigmi della contemporaneità
Linee evolutive della pedagogia sperimentale
11. I precursori della pedagogia sperimentale
12. I fondatori
13. Introduzione al comportamentismo
14. Burrhus Frederic Skinner
15. La Valutazione e la scuola
16. Intervista a Francesco Paolo Romeo

Pedagogia critica 17. Origini della pedagogia critica 18. Critical Pedagogy 19. La pedagogia critica di Henry Giroux 20. Intervista ad Henry Giroux 21. Intervista a Orietta Vacchelli

Introduzione alla ricerca

- 22. La ricerca in educazione
- 23. La ricerca su matrice di dati: quadro teorico e definizioni operative
- 24. La ricerca su matrice di dati: campionamento e strumenti
- 25. La ricerca su matrice di dati: analisi dei dati
- 26. La ricerca per esperimento
- 27. La ricerca interpretativa: Strumenti
- 28. La ricerca interpretativa: documenti
- 29. La ricerca interpretativa: ANALISI dei dati
- 30. La ricerca azione
- 31. Lo studio di caso
- 32. Temi centrali della ricerca educativa
- 33. Metodologia della ricerca educativa
- 34. Intervista al prof. Benedetto Vertecchi
- 35. Intervista a Emma Nardi

Lo sviluppo delle abilità di scrittura

- 36. La scrittura e la scuola
- 37. La didattica della scrittura in lingua straniera
- 38. Le abilità di scrittura
- 39. Scrittura e memoria
- 40. Osservazioni grafologiche nella pedagogia della scrittura
- 41. La scrittura dei bambini
- 42. La scrittura in lingua inglese

- 43. L'interferenza nella scrittura
- 44. Riflessioni pedagogiche sulla Scrittura a mano e la Scrittura digitale
- 45. Problemi pedagogici legati alla scrittura
- 46. La ricerca educativa e la scrittura
- 47. Categorie scrittorie
- 48. Intervista a Elena Manetti

Media Education e Competenze Digitali

- 49. Educazione, formazione e new literacy
- 50. Competenze digitali
- 51. Dalla Media Education alla New Media Education
- 52. L'interdisciplinarità e la trasversalità della Media Education
- 53. La Media Literacy nella sua evoluzione temporale e concettuale
- 54. Data Literacy
- 55. La teoria dell'apprendimento in Burrhus Frederic Skinner
- 56. L'istruzione programmata
- 57. L'Education Technology
- 58. Elementi di innovazione e critica della teoria skinneriana

Tecnologie Educative e Inclusione

- 59. Tecnologie a supporto della progettazione didattica e della gestione dell'aula
- 60. Tecnologie e inclusione
- 61. Tecnologie e gestione dati per un nuovo approccio alla valutazione
- 62. Tecnologie per l'organizzazione e i processi di accountability nella scuola
- 63. Il gioco nei processi di insegnamento e apprendimento
- 64. Evoluzione storica delle tecnologie educative

Artificial Intelligence in Education (AIEd)

- 65. La dimensione tecnologica dell'Artificial Intelligence in Education (AIEd)
- 66. La dimensione economica dell'Artificial Intelligence
- 67. La dimensione antropologica ed etica dell'Artificial Intelligence

- 68. Storia dell'Artificial Intelligence in Education: Dalle teaching machine ai Self Adaptive Studies
- 69. Storia dell'Artificial Intelligence in Education: Dagli intellectual Adaptive Studies ai Big Data
- 70. Potenzialità dell'Al in ambito didattico
- 71. Valutare con l'Al
- 72. Etica e Al

ATTIVITA' 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.

ATTIVITA' DIDATTICA EROGATIVA (DE)

Le attività di didattica erogativa consistono, per ciascun CFU, nell'erogazione di 5 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.

RECAPITI

Teresa Savoia: teresa.savoia@unipegaso.it

Clorinda Sorrentino: clorinda.sorrentino@unipegaso.it

OBIETTIVI

L'obiettivo principale del corso è quello di far acquisire agli studenti gli strumenti concettuali e procedurali della ricerca in educazione. Pertanto nella prima parte verranno illustrati i fondamenti e l'evoluzione degli studi sullo sperimentalismo, le procedure per la definizione degli ambiti di intervento, le metodologie e gli strumenti per la raccolta e l'analisi dei dati. Nella seconda parte, la disciplina sarà approfondita attraverso lo studio di attività di ricerca, le cui fasi verranno esaminate anche alla luce dei presupposti teorici illustrati nella prima parte del corso. Inoltre, verrà dato spazio all'analisi dell'impatto delle tecnologie educative e dell'intelligenza artificiale nei processi di apprendimento, valutazione e inclusione.

Obiettivi specifici:

- 1. Conoscere i profili evolutivi della pedagogia sperimentale, in ambito nazionale e internazionale
- 2. Comprendere i fondamenti teorici e metodologici dell'indagine sperimentale
- 3. Identificare le principali strategie della ricerca in ambito educativo
- 4. Analizzare le fasi di una ricerca educativa
- 5. Valutare criticamente un problema di ricerca
- 6. Redigere un progetto di ricerca in educazione
- 7. Esaminare l'evoluzione della Media Education e le sue implicazioni per l'acquisizione delle competenze digitali
- 8. Approfondire l'uso delle tecnologie educative per la progettazione didattica e l'inclusione
- 9. Comprendere le potenzialità e i limiti dell'intelligenza artificiale nell'educazione (AIEd), con particolare attenzione ai sistemi di tutorship, feedback e tecnologie assistive
- 10. Valutare criticamente l'impatto etico e sociale delle nuove tecnologie nei contesti educativi.

AGENDA

I risultati di apprendimento attesi sono allineati agli obiettivi del corso e alle diverse attività di verifica formativa che verranno svolte nel corso dell'anno, attraverso le e-tivity programmate con gli studenti. I risultati attesi prevedono l'acquisizione progressiva di conoscenze e competenze specifiche, declinate secondo standard di riferimento accreditati (Anderson, L., Krathwohl, D., 2021)

Conoscenza e capacità di comprensione (conoscenza fattuale):

- saper individuare le fasi di sviluppo della pedagogia sperimentale, con focus specifico sul consolidamento di un paradigma epistemologico della disciplina:
- comprendere le principali teorie della Media Education e delle tecnologie educative.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione (conoscenza concettuale):

- saper riconoscere i fondamenti teorici e metodologici della pedagogia sperimentale, anche attraverso il ricorso ad esempi concreti tratti dalla ricerca educativa.
- saper applicare le competenze digitali e le metodologie innovative nella ricerca educativa.

Autonomia di giudizio (conoscenza procedurale):

- saper indentificare le principali strategie di ricerca sperimentale in ambito educativo ed analizzare le fasi di cui una ricerca si compone.
- saper valutare criticamente l'uso delle tecnologie educative e dell'intelligenza artificiale nei processi di apprendimento e valutazione.

Abilità comunicative (conoscenza meta-cognitiva)

- saper utilizzare un linguaggio specifico relativo al settore dell'educazione, con il quale esporre una prima analisi di un problema di ricerca.
- essere in grado di argomentare i benefici e i limiti dell'intelligenza artificiale nei contesti educativi.

Capacità di apprendimento (conoscenza meta-cognitiva)

- facendo uso delle conoscenze e abilità acquisite nello svolgimento del corso, lo studente sarà in grado di redigere un semplice progetto di ricerca in educazione;
- essere in grado di progettare un intervento didattico integrando le tecnologie digitali e l'intelligenza artificiale.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

I risultati di apprendimento attesi sono allineati agli obiettivi del corso e alle diverse attività di verifica formativa che verranno svolte nel corso dell'anno, attraverso le e-tivity programmate con gli studenti. I risultati attesi prevedono l'acquisizione progressiva di conoscenze e competenze specifiche, declinate secondo standard di riferimento accreditati (Anderson, L., Krathwohl, D., 2021)

Conoscenza e capacità di comprensione

Le studentesse e gli studenti acquisiscono conoscenze specialistiche nei seguenti ambiti:

- saper individuare le fasi di sviluppo della pedagogia sperimentale, con focus specifico sul consolidamento di un paradigma epistemologico della disciplina
- comprendere le principali teorie della Media Education e delle tecnologie educative.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Le studentesse e gli studenti acquisiscono capacità di operare in modo critico nei seguenti ambiti:

- Saper riconoscere i fondamenti teorici e metodologici della pedagogia sperimentale, anche attraverso il ricorso ad esempi concreti tratti dalla ricerca educativa.
- saper applicare le competenze digitali e le metodologie innovative nella ricerca educativa.

Autonomia di giudizio

Le studentesse e gli studenti acquisiscono autonomia nel campo/nei campi:

- Saper indentificare le principali strategie di ricerca sperimentale in ambito educativo ed analizzare le fasi di cui una ricerca si compone.
- Saper valutare criticamente l'uso delle tecnologie educative e dell'intelligenza artificiale nei processi di apprendimento e valutazione.

Abilità comunicative

Le studentesse e gli studenti acquisiscono abilità specifiche relative a:

- Saper utilizzare un linguaggio specifico relativo al settore dell'educazione, con il quale esporre una prima analisi di un problema di ricerca.
- Essere in grado di argomentare i benefici e i limiti dell'intelligenza artificiale nei contesti educativi.

Capacità di apprendimento

Le studentesse e gli studenti acquisiscono capacità di:

- Facendo uso delle conoscenze e abilità acquisite nello svolgimento del corso, lo studente sarà in grado di redigere un semplice progetto di ricerca in educazione;
- Essere in grado di progettare un intervento didattico integrando le tecnologie digitali e l'intelligenza artificiale.

MODALITA' 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.

TESTI CONSIGLIATI

/**/

Corbetta, P. (2003) La ricerca sociale: metodologia e tecnica. Il Mulino: Bologna (Volumi I, II e III).

Savoia, T. (2015) Crimine, detenzione, educazione. Anicia: Roma Trinchero, R. (2002) manuale di ricerca educativa. FrancoAngeli: Milano. (cap. 2, 3, 4)

OBBLIGO DI FREQUENZA

//**

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