

PROGRAMMA DEL CORSO DI E-LEARNING E MEDIA EDUCATION

SETTORE SCIENTIFICO

M-PED/03

CFU

6

AGENDA

```

/**/.lf-progress { -webkit-appearance: none; -moz-apperance: none; width: 100%; /* margin: 0 10px; */ height: 4px;
border-radius: 3px; cursor: pointer; } .lf-progress:focus { outline: none; border: none; } .lf-progress::-moz-range-track {
cursor: pointer; background: none; border: none; outline: none; } .lf-progress::-webkit-slider-thumb { -webkit-
appearance: none !important; height: 13px; width: 13px; border: 0; border-radius: 50%; background: #0fccce; cursor:
pointer; } .lf-progress::-moz-range-thumb { -moz-appearance: none !important; height: 13px; width: 13px; border: 0;
border-radius: 50%; background: #0fccce; cursor: pointer; } .lf-progress::-ms-track { width: 100%; height: 3px; cursor:
pointer; background: transparent; border-color: transparent; color: transparent; } .lf-progress::-ms-fill-lower {
background: #ccc; border-radius: 3px; } .lf-progress::-ms-fill-upper { background: #ccc; border-radius: 3px; } .lf-
progress::-ms-thumb { border: 0; height: 15px; width: 15px; border-radius: 50%; background: #0fccce; cursor: pointer;
} .lf-progress:focus::-ms-fill-lower { background: #ccc; } .lf-progress:focus::-ms-fill-upper { background: #ccc; } .lf-
player-container :focus { outline: 0; } .lf-popover { position: relative; } .lf-popover-content { display: inline-block;
position: absolute; opacity: 1; visibility: visible; transform: translate(0, -10px); box-shadow: 0 2px 5px 0 rgba(0, 0, 0,
0.26); transition: all 0.3s cubic-bezier(0.75, -0.02, 0.2, 0.97); } .lf-popover-content.hidden { opacity: 0; visibility: hidden;
transform: translate(0, 0px); } .lf-player-btn-container { display: flex; align-items: center; } .lf-player-btn { cursor:
pointer; fill: #999; width: 14px; } .lf-player-btn.active { fill: #555; } .lf-popover { position: relative; } .lf-popover-
content { display: inline-block; position: absolute; background-color: #ffffff; opacity: 1; transform: translate(0, -10px);
box-shadow: 0 2px 5px 0 rgba(0, 0, 0, 0.26); transition: all 0.3s cubic-bezier(0.75, -0.02, 0.2, 0.97); padding: 10px; } .lf-
popover-content.hidden { opacity: 0; visibility: hidden; transform: translate(0, 0px); } .lf-arrow { position: absolute; z-
index: -1; content: ""; bottom: -9px; border-style: solid; border-width: 10px 10px 0px 10px; } .lf-left-align, .lf-left-align
.lf-arrow { left: 0; right: unset; } .lf-right-align, .lf-right-align .lf-arrow { right: 0; left: unset; } .lf-text-input { border: 1px
#ccc solid; border-radius: 5px; padding: 3px; width: 60px; margin: 0; } .lf-color-picker { display: flex; flex-direction:
row; justify-content: space-between; height: 90px; } .lf-color-selectors { display: flex; flex-direction: column; justify-
content: space-between; } .lf-color-component { display: flex; flex-direction: row; font-size: 12px; align-items: center;
justify-content: center; } .lf-color-component strong { width: 40px; } .lf-color-component input[type='range'] { margin:
0 0 0 10px; } .lf-color-component input[type='number'] { width: 50px; margin: 0 0 0 10px; } .lf-color-preview { font-
size: 12px; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: space-between; padding-left: 5px; }
.lf-preview { height: 60px; width: 60px; } .lf-popover-snapshot { width: 150px; } .lf-popover-snapshot h5 { margin: 5px
0 10px 0; font-size: 0.75rem; } .lf-popover-snapshot a { display: block; text-decoration: none; } .lf-popover-snapshot
a:before { content: '□'; margin-right: 5px; } .lf-popover-snapshot .lf-note { display: block; margin-top: 10px; color: #999;
} .lf-player-controls > div { margin-right: 5px; margin-left: 5px; } .lf-player-controls > div:first-child { margin-left: 0px;
} .lf-player-controls > div:last-child { margin-right: 0px; }

```

Nella sezione Informazioni Appelli, nella home del corso, per ogni anno accademico vengono fornite le date degli appelli d'esame.

Le attività di didattica interattiva sincrona sono calendarizzate in piattaforma nella sezione Class.

Le attività di ricevimento di studenti e studentesse sono calendarizzate nella sezione Ricevimento Online.

ATTIVITÀ DIDATTICA INTERATTIVA (DI) E EROGATIVA (DE)

Attività didattica interattiva

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.

Attività didattica erogativa

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

```

/**/.lf-progress { -webkit-appearance: none; -moz-apperance: none; width: 100%; /* margin: 0 10px; */ height: 4px;
border-radius: 3px; cursor: pointer; } .lf-progress:focus { outline: none; border: none; } .lf-progress::-moz-range-track {
cursor: pointer; background: none; border: none; outline: none; } .lf-progress::-webkit-slider-thumb { -webkit-
appearance: none !important; height: 13px; width: 13px; border: 0; border-radius: 50%; background: #0fccce; cursor:
pointer; } .lf-progress::-moz-range-thumb { -moz-appearance: none !important; height: 13px; width: 13px; border: 0;
border-radius: 50%; background: #0fccce; cursor: pointer; } .lf-progress::-ms-track { width: 100%; height: 3px; cursor:
pointer; background: transparent; border-color: transparent; color: transparent; } .lf-progress::-ms-fill-lower {
background: #ccc; border-radius: 3px; } .lf-progress::-ms-fill-upper { background: #ccc; border-radius: 3px; } .lf-
progress::-ms-thumb { border: 0; height: 15px; width: 15px; border-radius: 50%; background: #0fccce; cursor: pointer;
} .lf-progress:focus::-ms-fill-lower { background: #ccc; } .lf-progress:focus::-ms-fill-upper { background: #ccc; } .lf-
player-container :focus { outline: 0; } .lf-popover { position: relative; } .lf-popover-content { display: inline-block;
position: absolute; opacity: 1; visibility: visible; transform: translate(0, -10px); box-shadow: 0 2px 5px 0 rgba(0, 0, 0,
0.26); transition: all 0.3s cubic-bezier(0.75, -0.02, 0.2, 0.97); } .lf-popover-content.hidden { opacity: 0; visibility: hidden;
transform: translate(0, 0px); } .lf-player-btn-container { display: flex; align-items: center; } .lf-player-btn { cursor:
pointer; fill: #999; width: 14px; } .lf-player-btn.active { fill: #555; } .lf-popover { position: relative; } .lf-popover-
content { display: inline-block; position: absolute; background-color: #ffffff; opacity: 1; transform: translate(0, -10px);
box-shadow: 0 2px 5px 0 rgba(0, 0, 0, 0.26); transition: all 0.3s cubic-bezier(0.75, -0.02, 0.2, 0.97); padding: 10px; } .lf-
popover-content.hidden { opacity: 0; visibility: hidden; transform: translate(0, 0px); } .lf-arrow { position: absolute; z-
index: -1; content: ""; bottom: -9px; border-style: solid; border-width: 10px 10px 0px 10px; } .lf-left-align, .lf-left-align
.lfarrow { left: 0; right: unset; } .lf-right-align, .lf-right-align .lf-arrow { right: 0; left: unset; } .lf-text-input { border: 1px
#ccc solid; border-radius: 5px; padding: 3px; width: 60px; margin: 0; } .lf-color-picker { display: flex; flex-direction:
row; justify-content: space-between; height: 90px; } .lf-color-selectors { display: flex; flex-direction: column; justify-
content: space-between; } .lf-color-component { display: flex; flex-direction: row; font-size: 12px; align-items: center;
justify-content: center; } .lf-color-component strong { width: 40px; } .lf-color-component input[type='range'] { margin:
0 0 0 10px; } .lf-color-component input[type='number'] { width: 50px; margin: 0 0 0 10px; } .lf-color-preview { font-
size: 12px; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: space-between; padding-left: 5px; }
.lf-preview { height: 60px; width: 60px; } .lf-popover-snapshot { width: 150px; } .lf-popover-snapshot h5 { margin: 5px
0 10px 0; font-size: 0.75rem; } .lf-popover-snapshot a { display: block; text-decoration: none; } .lf-popover-snapshot
a:before { content: '□'; margin-right: 5px; } .lf-popover-snapshot .lf-note { display: block; margin-top: 10px; color: #999;
} .lf-player-controls > div { margin-right: 5px; margin-left: 5px; } .lf-player-controls > div:first-child { margin-left: 0px;
} .lf-player-controls > div:last-child { margin-right: 0px; }

```

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

CFU

6

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

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

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).

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;

Analizzare e valutare la funzionalità di un'attività educativa, formativa e/o didattica rispetto ai bisogni educativo-formativi rilevati.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Conoscenza e capacità di comprensione

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

- Conoscere e comprendere la storia della formazione a distanza e dell'e-learning (ob. 1)
- Conoscere e comprendere le condizioni - i modelli e le tecniche - che hanno favorito il passaggio ad ambienti e-learning sempre più innovativi (obb. 1 e 2)
- Conoscere e comprendere le dinamiche della relazione educativa e dello sviluppo formativo in ambienti digitali (obb. 2 e 4)
- Conoscere e comprendere le condizioni, individuali e di gruppo, che favoriscono l'inclusione anche in ambienti digitali (obb. 3 e 5)

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

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

- Riconoscere i collegamenti tra le dimensioni storico-filosofiche e sociocomunicative nei contesti della formazione online e mediale (obb. 1 e 4)
- Riconoscere il tipo di intervento da operare in ambiente e-learning in base ai bisogni formativi personali e individuali da soddisfare (obb. 2 e 3)
- Applicare le principali regole di progettazione, implementazione e valutazione di interventi formativi in ambiente e-learning (obb. 3 e 4)

Autonomia di giudizio

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

- Analizzare le condizioni teoriche e tecniche che hanno favorito il passaggio agli odierni ambienti e-learning innovativi (ob. 1)

- Sviluppare capacità critica relativamente alle forme di organizzazione degli ambienti di apprendimento in presenza, online, ibridi (ob. 2)
- Interpretare e riflettere sulle condizioni progettuali-organizzative degli ambienti e-learning innovativi odierni (ob. 2)

Abilità comunicative

Le studentesse e gli studenti acquisiscono abilità specifiche relative a:

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

Capacità di apprendimento

Le studentesse e gli studenti acquisiscono capacità di:

- Sapere aggiornare le conoscenze maturate riguardo l'ambiente e-learning in modo autonomo (ob. 1 e 4)
- Saper integrare le conoscenze maturate riguardo l'ambiente e-learning rispetto a ulteriori fonti di conoscenza (obb. 1 e 4)

Saper elaborare un prodotto che esprima le conoscenze e le capacità elaborate nel percorso (obb. 1 e 4)

RISORSE

Testi consigliati

Si suggeriscono i seguenti testi di approfondimento volontario, e che non saranno oggetto specifico di esame:

- Ganino G. (2022). Insegnare a apprendere con le tecnologie. Video-based learning e processi cognitivi: percorso storico, stato dell'arte e prospettive di ricerca. Lecce: Pensa Multimedia.
- D. Felini, R. Trincherò (2015). Progettare la media education. Dall'idea all'azione, nella scuola e nei servizi educativi. Milano: FrancoAngeli.
- D. De Martino (2022). Storia dell'e-learning in Italia. La grande avventura della formazione a distanza. Bari: Progedit.

VERIFICA

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.

PROGRAMMA DIDATTICO: ELENCO VIDEO LEZIONI

DIDATTICA EROGATIVA (30 attività)

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
13. INTERVISTA - Carico cognitivo e implicazioni nella progettazione multimediale per la didattica
14. INTERVISTA - Teoria cognitiva e apprendimenti multimediali: le linee guida per la costruzione di artefatti digitali
15. INTERVISTA - Progettazione multimediale inclusiva: linee guida e caso concreto

Media Education (Il 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 - INTERVISTA - Storia dell'e-learning in Italia (Prof. Delio De Martino)
- 14 - INTERVISTA - Storia dei media e della comunicazione di massa (Prof. Delio De Martino)
- 15 - INTERVISTA - La competenza digitale in famiglia (Prof. Delio De Martino)