

PROGRAMMA DEL CORSO DI METODOLOGIE E TECNOLOGIE PER LA DIDATTICA

SETTORE SCIENTIFICO

M-PED/03

CFU

6

OBIETTIVI

ANNO ACCADEMICO 2024-2025

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. Si esamineranno i principali approcci didattici, le strategie per l'insegnamento e i framework di ricerca per una progettazione equa. Inoltre, saranno illustrate le principali strategie per integrare le tecnologie nell'ambito dei processi di insegnamento- apprendimento.

Verranno perseguiti i seguenti obiettivi formativi:

1. Conoscere le metodologie e le tecnologie didattiche per innovare i processi di insegnamento e apprendimento;
2. Conoscere i principali framework per la progettazione di ambienti di apprendimento equi ed inclusivi;
3. Applicare metodologie didattiche collaborative;
4. Utilizzare opportunamente tecnologie didattiche nei contesti scolastici;
5. Progettare percorsi didattici inclusivi.

DIDATTICA INTERATTIVA (DI)

Le attività di Didattica interattiva consistono, per ciascun CFU, in un'ora dedicata alle 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.

PROGRAMMA DIDATTICO

/**/

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
6. La storia personale degli apprendimenti

Modulo 2. Le principali metodologie didattiche attive

7. Interdisciplinarietà e Apprendimento cooperativo
8. Circle-time e debate
9. Didattica laboratoriale e didattica per scenari
10. EAS e Flipped classroom
11. Il problem- based learning
12. Il team based learning

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

13. Dall'Universal Design all' Universal Design for Learning
14. Il quadro di riferimento scientifico dell' UDL
15. Il contributo delle neuroscienze nell'UDL
16. I principi dell'UDL
17. Linee guida UDL e progettazione didattica
18. Le tecnologie digitali nel paradigma dell'UDL

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

19. Significato, valore e funzione dell'apprendimento cooperativo
20. Il gruppo come contesto di apprendimento inclusivo
21. I principi del Cooperative Learning
22. Formazione e organizzazione del gruppo cooperativo
23. Modelli e tecniche di intervento per il Cooperative Learning
24. Ruoli e valutazione nel Cooperative Learning

Modulo 5. Strumenti ICT e tecnologie didattiche

25. Significato e natura dell'apprendimento multimediale
26. Il linguaggio mente-corpo: l'Embodied Cognition
27. Realtà Virtuale
28. Realtà Aumentata e Realtà Mista
29. Tangible User Interface
30. Strumenti tecnologici per la disabilità

Modulo 6. Nuove tecnologie e applicazioni didattiche

31. Ambienti di apprendimento ibridi
32. Gamificazione delle esperienze
33. Il giocatore nella gamification
34. Game-based learning e Serious Games
35. Massive Online Open Courses e Open Educational Resources
36. Robotica educativa

DIDATTICA EROGATIVA (DE)

/**/

Le attività di didattica erogativa consistono, per ciascun CFU, nell'erogazione di 6 videolezioni corredate di testo e questionario finale.

Il format di ciascuna videolezione prevede il video registrato del 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 con le informazioni necessarie per la corretta e proficua acquisizione dei contenuti trattati durante la lezione. domande, a risposta multipla.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI

Conoscenza e capacità di comprensione

- Acquisire conoscenze approfondite sulle metodologie e tecnologie didattiche utilizzate per innovare i processi di insegnamento e apprendimento. (Ob.1-2)

- Comprendere i problemi e le sfide legate ai processi di insegnamento-apprendimento, nonché delle teorie e delle soluzioni

già sperimentate e applicate nel campo dell'istruzione. (Ob.1-2)

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

- Applicazione efficace delle metodologie didattiche apprese per innovare i processi di insegnamento e facilitare l'apprendimento di tutti gli studenti. (Ob.3)

- Utilizzare varie tecnologie didattiche, con la capacità di selezionare quelli più adatti a specifici contesti e obiettivi di apprendimento. (Ob.4)

Autonomia di giudizio

- Osservare e analizzare i problemi legati alla formazione, con la capacità di valutare criticamente varie metodologie e tecnologie didattiche

Abilità comunicative

- Comunicare in modo chiaro e efficace le conoscenze acquisite sulle metodologie e tecnologie didattiche, nonché sui principali framework per la progettazione di ambienti di apprendimento inclusivi. (Ob. 1- 2-3)

- Collaborare con colleghi e studenti nell'applicare metodologie didattiche collaborative e nell'utilizzare le tecnologie promuovendo un apprendimento efficace e inclusivo. (Ob. 3-4- 5)

Capacità di apprendimento

- Essere in grado di autoregolare i propri processi di apprendimento e di costruire percorsi autonomi di approfondimento e studio, nonché di trasferire le conoscenze e abilità acquisite ad una varietà di contesti applicativi (Ob. Trasversale)

TESTI CONSIGLIATI

Pur precisando che ai fini della preparazione dei candidati e della valutazione in sede d'esame sarà sufficiente il materiale didattico fornito dal docente, per ulteriori approfondimenti di carattere volontario rispetto ai temi trattati, si consiglia di fare riferimento alla bibliografia contenuta in calce alle dispense e, principalmente, ai seguenti testi:

- Di Fuccio, R. (2022). I sensi nel digitale. Le Tangible User Interfaces innovano la pratica pedagogica. Progedit, Bari.

- Savia, G. (2016). Universal Design for Learning: La Progettazione Universale per l'Apprendimento per una didattica inclusiva.

MODALITA' DI VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO

L'esame può essere sostenuto sia in forma scritta che in forma orale.

Gli appelli orali sono previsti nella sola sede centrale. L'esame orale consiste in un colloquio con la Commissione sui contenuti del

corso. L'esame scritto consiste nello svolgimento di un test con 30 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una di 4

possibili risposte. Solo una risposta è corretta. Sia le domande orali che le domande scritte sono formulate per valutare il grado di

comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di ragionare utilizzando tali nozioni. Le domande sulle nozioni teoriche

consentiranno di valutare il livello di comprensione valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dallo studente.

Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate anche attraverso le interazioni dirette tra docente e studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze ed elaborati proposti dal docente).

OBBLIGO DI FREQUENZA

*/**/*

La frequenza è obbligatoria on-line.

Allo studente viene chiesto di visionare almeno l'80% delle videolezioni presenti in piattaforma.

RECAPITI

*/**/*

Prof.ssa Lia Daniela Sasanelli: liadaniela.sasanelli@unipegaso.it

Prof.ssa Valentina Paola Cesarano: valentina.cesarano@unipegaso.it