

Corso di Laurea Magistrale

“Innovazione educativa e apprendimento permanente nella formazione degli adulti in contesti nazionali e internazionali” [LM57]

A.A. 2022/2023

INSEGNAMENTO LABORATORIO DI INFORMATICA

CFU: 6

II ANNO – I SEMESTRE

Docente: **Prof. Luca Piergiovanni**

Tutor disciplinare: **Dott. Andrea Cartotto**

Qualifica e curriculum scientifico del docente	<p>Insegnante di Lettere ed esperto di Tecnologie dell'apprendimento. Collaboro con importanti enti universitari e centri di ricerca per la formazione degli insegnanti all'uso tecnico-didattico di strumenti e ambienti del Web, dei Social Network e dei dispositivi mobili. Ho ideato e svolto numerosi corsi di formazione in presenza e online per docenti di ruolo e per neoassunti.</p> <p>Ho coordinato progetti di didattica digitale che hanno coinvolto una rete di oltre 100 scuole, con Istituzioni, amministrazioni comunali, Associazioni e Fondazioni.</p> <p>Tutte queste attività sono state considerate buona pratica scolastica dal Ministero dell'Istruzione italiano e sono state oggetto di studio di molti enti che si occupano di media education. Ne hanno parlato network sia nazionali che internazionali e hanno ricevuto prestigiosi premi, tra i quali la Medaglia del Presidente della Repubblica e riconoscimenti all'ambasciata italiana di Washington e ai Medea Awards di Bruxelles.</p> <p>Mio Curriculum in breve: https://about.me/lucapiergiovanni</p>
Articolazione dei contenuti e suddivisione in moduli didattici del programma	INDICE E DEFINIZIONE DEI CONTENUTI L'insegnamento prevede due fasi di lavoro corrispondenti ai 2 moduli in cui è organizzato.

	<p>➤ Modulo 1 - Ambienti di apprendimento, con la tecnologia e la Rete</p> <p>Esistono oggi giorno soluzioni di arredo che possono agevolare l'apprendimento e la vera implementazione delle nuove tecnologie e del Web: il rapporto tra lo spazio per l'apprendimento e l'organizzazione e la tempistica delle attività, nonché la scelta di metodologie didattiche, è un rapporto molto stretto e tutti questi elementi vanno ad influenzarsi a vicenda.</p> <p>Allo stesso tempo, lo spazio fisico si apre al mondo grazie ad ambienti online di facile utilizzo. Dei veri e propri luoghi di apprendimento e di condivisione e di interazione con i propri discenti, ma anche con le community di esperti di tutto il mondo. In pochi passi è possibile strutturare un ambiente virtuale e gestirlo con semplicità, anche senza essere esperti di codice HTML.</p> <p>Un ambiente online condiviso facilita la relazione, l'assegnazione di e-tivity, la strutturazione di lezioni multicanali, una valutazione globale.</p> <p>Con questo modulo, potrete esplorare gli aspetti positivi, ma anche le criticità dei cosiddetti spazi flessibili di apprendimento, aumentati dalla tecnologia; così come potrà analizzare gli ambienti online, confrontando le funzionalità di quelli più utilizzati a livello educational. Il tutto allo scopo di poter scegliere l'ambiente migliore, sulla base delle proprie necessità e di quelle di chi abbiamo di fronte.</p> <p>➤ Modulo 2 - 3CFU - Social Networks nella professione insegnante</p> <p>La seconda fase prevede l'approfondimento delle seguenti tematiche: i Social Networks sono oggi frequentati da milioni di utenti, ma è di fondamentale importanza saperne fare un uso critico e positivo.</p> <p>I social sono uno strumento molto utile all'insegnante e al professionista in genere. Ogni giorno è possibile scambiare idee e progetti con colleghi di tutto il mondo; fare marketing rapido, efficace e misurabile; fornire opinioni politiche o diffondere notizie (il cosiddetto "giornalismo partecipativo"); cercare lavoro e offrirlo; condividere risorse online, articoli, guide; essere sempre in contatto con i più grandi educatori al mondo e costruirsi un corso di aggiornamento su misura.</p> <p>Sono tanti i gruppi di insegnanti o esperti nati su Facebook, le liste di utenti che è possibile seguire tramite Twitter, la rete di</p>
--	---

	professionisti in LinkedIn, le pillole di cultura diffuse attraverso le Stories di Instagram o quelle di Tik Tok.
Abstract (In inglese)	Use of educational apps and social networks at school and at a professional level.
Obiettivi formativi	<p>L'insegnamento di "Abilità informatiche e telematiche" ha l'obiettivo di rendere autonomi e critici i professionisti nell'utilizzo dei Social Networks sia in campo lavorativo che in contesti educativi.</p> <p>Lo stesso insegnamento, ha altresì l'obiettivo di fornire ai professionisti tutti gli strumenti utili a strutture ambienti fisici, ma anche virtuali, per un apprendimento efficace e coinvolgente.</p>
Risultati d'apprendimento previsti	<p>A. Conoscenza e comprensione Esplorare le aule del XXI secolo, con le soluzioni di arredo adottate da numerose scuole nel mondo; Riconoscere i più diffusi ambienti online per la didattica; Riconoscere le differenze tra Social Networks e Social Media; Identificare gruppi informali e gruppi formali, comunità di pratica e comunità tematiche per un uso professionale dei Social.</p> <p>B. Capacità di applicare conoscenza e comprensione Saper contestualizzare i requisiti necessari per riprogettare l'apprendimento con strumenti e ambienti di Rete e, in particolare, con arredi innovativi e piattaforme online. Applicare l'utilizzo dei suddetti ambienti nell'attività curricolare, per creare ambienti utili per lo scambio e l'interazione. Utilizzare Twitter, sia nelle sue funzionalità tecniche che nella simbologia e dinamiche comunicative. Applicare i principi di Netiquette della Rete.</p> <p>C. Autonomia di giudizio Saper distinguere, secondo la metodologia adottata, il gruppo di studio e altre variabili, la piattaforma online più idonea per lavorare anche da casa e il Social più efficiente.</p> <p>D. Abilità comunicative</p>

	<p>Conoscere le dinamiche comunicative di alcuni LSM e di alcuni Social Networks.</p> <p>E. Capacità di apprendimento</p> <p>Saper organizzare l'apprendimento in un ambiente online, mediante azioni di tutoring, coaching e counseling; Saper adattare alla vita in Rete la Digital Social Content Curation, mediante i Social Bookmarking.</p>
<p>Competenze da acquisire</p>	<p>RISULTATI ATTESI</p> <p>Utilizzo di libri di testo avanzati, conoscenza di alcuni temi d'avanguardia nell'ambito della materia oggetto di studio. Conoscere esempi nel mondo di architetture e arredi più funzionali all'apprendimento e riuscire, con aggiustamenti del caso, a ipotizzarne una implementazione nelle proprie scuole; Conoscere modelli e casi di studio in cui determinate piattaforme online sono state utilizzate con successo nello studio e nella formazione, per poi replicarne gli aspetti positivi nella propria realtà; Saper replicare esperienze didattiche con l'utilizzo dei Social Network.</p> <p>A. Approccio professionale al proprio lavoro e possesso di competenze adeguate per concepire argomentazioni, sostenerle e per risolvere problemi nell'ambito della materia oggetto di studio. Utilizzare quotidianamente piattaforme online e Social Network.</p> <p>B. Capacità di raccogliere e interpretare dati utili a determinare giudizi autonomi. Saper comparare i più diffusi LSM per la creazione di ambienti online per poter scegliere quello più idoneo alle esigenze dei propri discenti; Saper scegliere quei Social Network che meglio si adattano al proprio profilo professionale e bisogni comunicativi.</p> <p>C. Capacità di comunicare informazioni, idee, problemi e soluzioni ad interlocutori specialisti e non specialisti. Padroneggiare gli argomenti trattati così da poterli trasmettere ai colleghi, in un'ottica di formazione "a cascata".</p> <p>D. Capacità di intraprendere studi successivi con un alto grado di autonomia.</p>

	<p>Riuscire a valutare e classificare nuovi ambienti online ancora in fase beta; Saper gestire in autonomia, oltre al Social preso in esame nel corso (Twitter), altri social per la propria crescita professionale.</p>
<p>Organizzazione della didattica</p>	<p>DIDATTICA EROGATIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 video lezioni di presentazione del corso; ➤ 6h di videolezioni registrate fruibili nell’ambiente eLearning; ➤ podcast di tutte le videolezioni sopramenzionate. <p>DIDATTICA INTERATTIVA</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 1 forum di orientamento; ➤ 6 post di approfondimento tematico nei 2 forum disciplinari; ➤ 2 web conference in modalità sincrona di 1h ciascuna fruibili nell’ambiente eLearning; ➤ 3 e-tivity strutturate (come descritte nelle Modalità di verifica in itinere). <p>AUTOAPPRENDIMENTO</p> <p>Oltre ai testi consigliati per ciascun modulo sono previsti materiali didattici che saranno presentazioni in formato pdf, con articoli del docente, letture open access, link a risorse in rete e sito-bibliografia di riferimento.</p>
<p>Testi consigliati per l’esame</p>	<p>MODULO 1</p> <p>Testi consigliati</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Biondi G., Borri S., Tosi L. (2016), <u>Dall’aula all’ambiente di apprendimento</u>, Altralinea Ed. ➤ <u>Piano Nazionale Scuola Digitale</u> in cui sono presentati svariati ambienti di apprendimento con la tecnologia. ➤ <u>L’aula del XXI secolo come ambiente di apprendimento</u> ➤ <u>La scuola senza classi: 5 soluzioni adottate in Europa</u> <p>Testi facoltativi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ <u>La classe scomposta</u> ➤ Indire: <u>Architetture scolastiche</u> ➤ Avanguardie Educative : <u>Aule laboratorio disciplinari</u> ➤ <u>Future Classroom Lab di European schoolnet</u>

	<p>MODULO 2</p> <p>Testi consigliati</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ M. Ranieri e S. Manca (2013), <i>I social network nell'educazione. Basi teoriche, modelli applicativi e linee guida</i>, Ed. Erickson. <p>Testi facoltativi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Fini A. e Cicognini M. E. (2009), <i>Web 2.0 e social networking. Nuovi paradigmi per la formazione</i>, Ed. Erickson. ➤ D. Boyd (2014), <i>It's complicated. La vita sociale degli adolescenti sul web</i>, Ed. Castelvechi. ➤ <i>Insegnanti e tecnologie: l'aggiornamento docenti si fa social.</i>
Modalità di verifica in itinere	<p>L'accesso alla prova finale è subordinato allo svolgimento delle seguenti 3 e-tivity.</p> <p>Per ciascun modulo il corsista dovrà:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ E-tivity 1 - Costruire un percorso di studio con uno degli ambienti online presentati come Tes Teach - Blendspace, EDpuzzle, ThingLink o altri strumenti educational. ➤ E-tivity 2 - Valutare alcuni utenti di Twitter a propria scelta o fare ricerca scientifica sempre tramite Twitter. ➤ E-tivity 3 - Costruire uno storyboard della propria lezione in digitale, indicando formati, tipologia di lezione, destinatari, eventuali licenze di diritti d'autore da utilizzare.
Modalità di svolgimento dell'esame finale	<p>La verifica dell'apprendimento avverrà attraverso il colloquio orale sui contenuti del corso (almeno tre). Il voto (min 18, max 30 con eventuale lode) è determinato dal livello della prestazione per ognuna delle seguenti dimensioni dell'esposizione orale: padronanza dei contenuti, appropriatezza delle definizioni e dei riferimenti teorici, chiarezza dell'argomentare, dominio del linguaggio specialistico.</p>
Lingua d'insegnamento	Italiano