



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DELLA BASILICATA

DIPARTIMENTO DI SCIENZE UMANE

Programma di insegnamento

ANNO ACCADEMICO: **2017/2018**

INSEGNAMENTO: **Didattica delle innovazioni tecnologiche**

TITOLO DEL CORSO: **Tecnologie educative, qualità della didattica e mente critica**

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA: **Base**

DOCENTE: **Milito Domenico**

e-mail: domenico@milito.it

sito web: www.milito.it

telefono: 3382323200

DOCENTE: **Belsito Francesco**

e-mail: f.belsito@libero.it

telefono: 3284464755

Lingua di insegnamento: Italiano

n. CFU: **4 lezioni**
2 laboratorio

n. ore: **28 lezioni**
32 laboratorio

Sede: **Matera**

Corso di Studi : Scienze della
Formazione Primaria

Semestre:
Secondo semestre

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Il corso esamina gli elementi di base della didattica rapportata all'uso delle tecnologie e ai suoi effetti sui processi di sviluppo della personalità. Muovendo da una lettura del panorama tecnologico e normativo della scuola italiana, viene evidenziato il concetto di EAS (Episodio di Apprendimento Situato), illustrandone i riferimenti teorici.

L'obiettivo principale del corso consiste nel fornire agli studenti le basi per riflettere sulle conseguenze dell'uso delle tecnologie più sofisticate, tanto sul versante dell'innalzamento qualitativo della didattica quanto su quello dell'uso critico delle tecnologie.

Le principali conoscenze fornite saranno:

elementi di base riguardanti l'alfabetizzazione informatica e telematica degli alunni della scuola dell'infanzia e primaria conoscenze relative alla comunicazione interpersonale e alla relazione educativa aspetti e problemi dell'educazione a fronte della pervasività delle tecnologie innovative caratteristiche fondamentali delle tecnologie applicate alla didattica

conoscenze di base per affrontare l'uso delle tecnologie per l'inclusione degli alunni con BES conoscenze di base afferenti al coding, inteso come risultato del pensiero computazionale conoscenze di base sul tinkering e sulla robotica educativa



Le principali abilità saranno:

analizzare le tecnologie più sofisticate e valutarne gli effetti in campo didattico identificare strategie educativo didattiche supportate dall'uso delle tecnologie innovative valutare la complessità dell'agire didattico con riguardo al tinkering, al coding, alla robotica educativa gestire le tecnologie innovative per l'inclusione degli alunni con BES valutazione dei rischi degenerativi connessi con l'uso a-critico delle tecnologie per l'informazione e la comunicazione.

Le attività di Laboratorio saranno finalizzate alla realizzazione di videolezioni, materiali didattici, oltre che di un fumetto con l'utilizzo delle TIC. Il corso prenderà il via da un inquadramento teorico-epistemologico delle nuove tecnologie in ambito scolastico, in particolare dai concetti di programmazione, coding, pensiero computazionale entrati nel linguaggio comune e nei recenti documenti ministeriali, per poi lasciare spazio alla sperimentazione di metodologie innovative e all'operatività. L'obiettivo è quello di sviluppare un percorso creativo, improntato al fare, in cui gli studenti apprendano facendo, ma soprattutto si mettano in gioco, collaborino, riflettano su quello che producono, riutilizzino le proprie competenze e conoscenze in un'ottica costruttivista e interazionista, condividano i saperi all'interno del gruppo classe. Il laboratorio sarà incentrato su esercitazioni, simulazioni e progettazione di piste di lavoro commisurate alle caratteristiche di un'ipotetica sezione di scuola dell'infanzia e di una classe di scuola primaria. In particolare, il Laboratorio sarà articolato intorno a due fasi operative:

FASE A : *Organizzazione di risorse, tempi e strumenti tecnologici a supporto dell'apprendimento;*

FASE B: *Creazione di prodotti culturali e schede di valutazione e griglie di osservazione e monitoraggio.*

Conoscenze:

esplorazione e sperimentazione delle potenzialità della tecnologia, panoramica dei numerosi strumenti integrati nei servizi Google Apps (G SUITE) for Education, modalità collaborative di lavoro in ambiente condiviso, software per la produzione di fumetti.

Abilità: utilizzare competenze operative per redigere documenti, presentazioni multimediali, identificare e valutare funzionalità orientate alla didattica, utilizzo di software specifici per la produzione di fumetti.

PREREQUISITI

È necessario avere acquisito e assimilato le conoscenze di base fornite dai corsi di Didattica generale, Pedagogia generale, Pedagogia speciale e Pedagogia sperimentale.

Per la comprensione dei contenuti del laboratorio, è necessario un background informatico di base.



CONTENUTI DEL CORSO

- *Educazione all'uso delle tecnologie*
- *Panoramica dei rischi e dei disturbi con l'uso sprovveduto delle tecnologie*
- *Le strategie educativo-didattiche ritenute efficaci per un uso consapevole delle tecnologie*
- *Il digitale a fronte delle nuove frontiere della didattica inclusiva*
- *Motivazione all'apprendimento e uso didattico delle tecnologie*
- *Innovazione e media in classe: gli strumenti del web 3.0*
- *Strumentazioni tecnologiche e ambienti di apprendimento*
- *Tinkering, coding e robotica educativa*
- *L'EAS (Episodio di Apprendimento Situato)*

CONTENUTI DEL LABORATORIO

- *Creazione di una classe virtuale;*
- *Applicazioni per la redazione di testi;*
- *Realizzazione di videolezioni;*
- *Software specifici per la produzione di fumetti;*
- *App di Google a supporto della didattica;*
- *Schede di osservazione e monitoraggio.*

METODI DIDATTICI

Il corso prevede 28 ore di didattica tra lezioni ed esercitazioni. In particolare sono previste 20 ore di lezione in aula e 8 ore di esercitazioni guidate in laboratorio con la metodologia della ricerca-azione

Il laboratorio prevede 32 ore di didattica tra lezioni ed esercitazioni con metodologia operativa.

MODALITÀ DI VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO

Esame orale

MODALITÀ DI VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO DEL LABORATORIO

Esame orale

TESTI DI RIFERIMENTO E DI APPROFONDIMENTO, MATERIALE DIDATTICO ON-LINE

Testi di riferimento per il modulo

- Milito D., *Le nuove frontiere dei Bes nell'era digitale*, Anicia, Roma, 2014
- Alessandri G., *Didattica e tecnologie: intersezioni. Complessità, coding, robotica educativa*, Anicia, Roma, 2014

Testo di approfondimento

- Rivoltella P. C., *Fare didattica con gli EAS*, La Scuola, Brescia, 2014



LABORATORIO

Testi di riferimento:

- Belsito F., *Le nuove tecnologie: potenzialità e funzioni per un'inclusione 3.0*, in D.Milito, *Le nuove frontiere dei Bes nell'era digitale*, Anicia, Roma, 2015;

- Marchignoli R., Lodi M., *EAS e pensiero computazionale. Fare coding nella scuola primaria*, La Scuola, Brescia, 2016;

METODI E MODALITÀ DI GESTIONE DEI RAPPORTI CON GLI STUDENTI

All'inizio del corso, dopo aver descritto obiettivi, programma e metodi di verifica, il docente mette a disposizione degli studenti il materiale didattico (cartelle condivise, sito web, etc..).

Orario di ricevimento: il martedì dalle ore 14:30 alle ore 16:30 e il mercoledì dalle ore 9:30 alle ore 10:30 presso la sede di Ateneo, studio n. 26, via Annibale Maria di Francia, Matera.

Oltre all'orario di ricevimento settimanale, il docente è disponibile in ogni momento per un contatto con gli studenti, attraverso la propria e-mail (domenico.milito@unibas.it)

All'inizio del laboratorio, dopo aver descritto obiettivi, programma e metodi di verifica, il docente metterà a disposizione degli studenti il materiale didattico. Contestualmente, si provvederà a raccogliere l'elenco degli studenti iscritti al laboratorio, corredato di nome, cognome, matricola ed email per lo scambio e la condivisione di eventuale ulteriore materiale.

Il docente è disponibile attraverso la propria e-mail (f.belsito@libero.it)

Il ricevimento in presenza è da concordare. Si consiglia di consultare i comunicati della docente, per conoscere eventuali cambiamenti d'orario o ricevimenti straordinari, e di prenotare preventivamente via e-mail i colloqui in presenza.

DATE DI ESAME PREVISTE¹

20/06/2018; 05/07/2018

SEMINARI DI ESPERTI ESTERNI SI ☐ NO ☒

ALTRE INFORMAZIONI

¹ Potrebbero subire variazioni: consultare la pagina web del docente o del Dipartimento/Scuola per eventuali aggiornamenti