



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Scienze Psicologiche, Pedagogiche, dell'Esercizio Fisico e della Formazione		
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2022/2023		
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2023/2024		
CORSO DILAUREA MAGISTRALE A CICLO UNICO	SCIENZE DELLA FORMAZIONE PRIMARIA		
INSEGNAMENTO	LAB. DI TECNOLOGIE DIDATTICHE PER LA SCUOLA PRIMARIA E DELL'INFANZIA		
TIPO DI ATTIVITA'	F		
AMBITO	70024-Laboratorio di tecnologie didattiche		
CODICE INSEGNAMENTO	16014		
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI			
DOCENTE RESPONSABILE	FESTEGGIANTE MARCELLO	Professore a contratto	Univ. di PALERMO
	LA MARCA ALESSANDRA	Professore Ordinario	Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI			
CFU	3		
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	27		
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA	48		
PROPEDEUTICITA'			
MUTUAZIONI			
ANNO DI CORSO	2		
PERIODO DELLE LEZIONI	Annuale		
MODALITA' DI FREQUENZA	Obbligatoria		
TIPO DI VALUTAZIONE	Giudizio		
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	FESTEGGIANTE MARCELLO Giovedì 14:00 15:00 Il ricevimento degli studenti sarà espletato in modalità online. Prenotare il ricevimento con almeno 3 giorni di anticipo rispetto alla data scelta. In alternativa e possibile inviare una mail all'indirizzo ufficiale (@unipa.it)		
	LA MARCA ALESSANDRA Lunedì 16:00 17:00 Ed. 19, sala riunioni		

PREREQUISITI	Gli studenti devono possedere capacità metacognitiva, competenza strategica nel lavoro di gruppo, competenza digitale di base, conoscenza dei più comuni sistemi operativi e pacchetti office automation, conoscenza dei più semplici software e app. di uso didattico.
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	<p>Conoscenza e capacità di comprensione</p> <p>Analisi: lo studente approfondirà, alcune metodologie e tecniche di insegnamento basate sull'utilizzo delle tecnologie ed avrà, altresì, approfondito la conoscenza delle strategie di gestione della classe e le attività didattiche per lo sviluppo delle quattro competenze chiave (4C: creatività, capacità critica, comunicazione, collaborazione) e per l'utilizzo della piattaforma eTwinning..</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza e comprensione dell'oggetto e dei Metodi e tecniche per e-learning; - Conoscenza e comprensione degli ultimi sviluppi dei Metodi e tecniche per e-learning; - Comprensione delle principali problematiche dei Metodi e tecniche per e-learning e degli aspetti ad essa correlati. <p>Conoscenza e capacità di comprensione applicate</p> <p>Adattabilità e flessibilità; Creatività e innovazione; Problem solving; Digital problem solving; Gestire l'informazione digitale; Creazione di contenuti digitali: lo studente sarà in grado di utilizzare le metodologie, tecniche, strategie didattiche apprese onde progettare interventi didattici multimediali.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacità di gestione di situazioni educative inerenti l'ambito didattico; - Capacità di ipotizzare possibili interventi metodologico-didattici. - Capacità di utilizzare l'e-learning nel supporto alla didattica in presenza <p>Autonomia di giudizio</p> <p>Autovalutazione: lo studente sarà in grado di comprendere se e quando la propria progettazione multimediale è completa ed efficace, se è commisurata al profilo della classe, se è in linea con la programmazione curricolare ed in armonia con il contesto scolastico in cui è inserita. Lo studente saprà individuare, in maniera autonoma, eventuali punti di criticità e limiti nell'impianto progettuale onde apportarvi le dovute modifiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacità di cogliere le diversità delle strategie utilizzate; - Capacità di esprimere giudizi sulla validità di procedure proposte, giustificando e argomentando le proprie scelte. <p>Abilità comunicative</p> <p>Gestione dei conflitti; Lavorare in gruppo; Leadership; Comunicazione digitale; Comunicazione; Negoziazione: lo studente sarà in grado di interagire efficacemente in gruppo, argomentando e negoziando le proprie opinioni, condividendo le proprie idee e supportando criticamente il proprio punto di vista sulle questioni focali oggetto del corso. Sarà, inoltre, in grado di padroneggiare un lessico tecnico e specifico relativo al proprio profilo professionale e funzionale al contesto di lavoro: la classe, la scuola, la comunità di apprendimento, le TIC, le 4C, la piattaforma eTwinning</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacità di descrivere oggettivamente la realtà osservata; - Capacità di proporre il proprio pensiero portando argomenti a sostegno di quanto affermato. <p>Capacità di apprendere</p> <p>Imparare a imparare: lo studente avrà sviluppato la capacità di auto-gestire un eventuale approfondimento dell'apprendimento didattico, attraverso l'utilizzo efficace di strumenti didattici ausiliari quali testi teorici di riferimento, libri di testo, libri per insegnanti, guide per il docente, dizionari tematici, software didattici, risorse online, ecc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacità di trattare un contenuto da molteplici punti di vista in modo autonomo; - Capacità di utilizzare metodi didattici appropriati in accordo con i criteri delle metodologie e-learning.
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	Elaborazione e presentazione di progetti di gruppo relativi a: 1) Le 4C 2) eTwinning 3) Unità didattica multimediale con giudizio su scala sufficiente-discreto-buono-ottimo.
OBIETTIVI FORMATIVI	<p>Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>Valutare dati, informazioni, risorse didattiche e contenuti online</p> <p>Gestire e adattare dati, informazioni, e contenuti digitali</p> <p>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie e i dispositivi personali</p> <p>Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali: il cloud working</p> <p>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali: ipertesti, blog, e-learning...</p> <p>Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per attuare processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how.</p> <p>Usare, creare e co-creare nuove risorse educative. Considerare gli specifici</p>

	<p>obiettivi di apprendimento, i contesti di apprendimento, l'approccio pedagogico e il gruppo degli studenti nel progettare risorse digitali e pianificarne l'uso. Integrare e rielaborare contenuti digitali. Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti.</p>
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	<p>Il metodo di insegnamento sarà fortemente volto a garantire l'esperienza di un Laboratorio pratico di Apprendimento Multimediale ponendo gli allievi in situazione di apprendimento multimediale e interattivo così da condurli più efficacemente alla progettazione di un'attività didattica.</p> <p>Con un approccio di insegnamento volto ad una forte impronta relazionale e interattiva con i partecipanti, il corso proporrà una metodologia pratica tipica del learning by doing conducendo i frequentanti a cimentarsi in esercitazioni sperimentali attraverso un confronto didattico-laboratoriale, condotto anche tramite lavori di gruppo riconducibili a metodologie affini al cooperative learning e al project-based learning.</p>
TESTI CONSIGLIATI	<ul style="list-style-type: none"> • MIUR, Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, 2012. • MIUR, Indicazioni nazionali e nuovi scenari, 2018. • Pubblicazioni Pearson (disponibili online) (4C: Creativity, Critical Thinking, Collaboration, Communication) • Manuale al buon uso eTwinning (disponibile online) • Competenza digitale e saggezza a scuola, Alessandra La Marca, Editore: La Scuola (2014)

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
4	Breve introduzione al laboratorio: Le quattro competenze chiave (4C: Creatività, Capacità Critica, Comunicazione, Collaborazione) Formazione Iniziale degli Insegnanti e le TIC, Online Learning Community: eTwinning
ORE	Esercitazioni
8	Progettazione didattica 4C (lavoro di gruppo)
ORE	Laboratori
24	Creatività: costruzione dei materiali, Capacità critica: costruzione dei materiali Comunicazione: costruzione dei materiali Collaborazione: costruzione dei materiali
12	Project Based Learning: lezione multimediale anche in DAD Presentazione di gruppo dei progetti ed autovalutazione degli stessi

PREREQUISITI	Gli studenti devono possedere capacità metacognitiva, competenza strategica nel lavoro di gruppo, competenza digitale di base, conoscenza dei più comuni sistemi operativi e pacchetti office automation, conoscenza dei più semplici software e app. di uso didattico.
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	<p>Conoscenza e capacità di comprensione</p> <p>Analisi: lo studente approfondirà, alcune metodologie e tecniche di insegnamento basate sull'utilizzo delle tecnologie ed avrà, altresì, approfondito la conoscenza delle strategie di gestione della classe e le attività didattiche per lo sviluppo delle quattro competenze chiave (4C: creatività, capacità critica, comunicazione, collaborazione) e per l'utilizzo della piattaforma eTwinning..</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conoscenza e comprensione dell'oggetto e dei Metodi e tecniche per e-learning; - Conoscenza e comprensione degli ultimi sviluppi dei Metodi e tecniche per e-learning; - Comprensione delle principali problematiche dei Metodi e tecniche per e-learning e degli aspetti ad essa correlati. <p>Conoscenza e capacità di comprensione applicate</p> <p>Adattabilità e flessibilità; Creatività e innovazione; Problem solving; Digital problem solving; Gestire l'informazione digitale; Creazione di contenuti digitali: lo studente sarà in grado di utilizzare le metodologie, tecniche, strategie didattiche apprese onde progettare interventi didattici multimediali.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacità di gestione di situazioni educative inerenti l'ambito didattico; - Capacità di ipotizzare possibili interventi metodologico-didattici. - Capacità di utilizzare l'e-learning nel supporto alla didattica in presenza <p>Autonomia di giudizio</p> <p>Autovalutazione: lo studente sarà in grado di comprendere se e quando la propria progettazione multimediale è completa ed efficace, se è commisurata al profilo della classe, se è in linea con la programmazione curricolare ed in armonia con il contesto scolastico in cui è inserita. Lo studente saprà individuare, in maniera autonoma, eventuali punti di criticità e limiti nell'impianto progettuale onde apportarvi le dovute modifiche.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacità di cogliere le diversità delle strategie utilizzate; - Capacità di esprimere giudizi sulla validità di procedure proposte, giustificando e argomentando le proprie scelte. <p>Abilità comunicative</p> <p>Gestione dei conflitti; Lavorare in gruppo; Leadership; Comunicazione digitale; Comunicazione; Negoziazione: lo studente sarà in grado di interagire efficacemente in gruppo, argomentando e negoziando le proprie opinioni, condividendo le proprie idee e supportando criticamente il proprio punto di vista sulle questioni focali oggetto del corso. Sarà, inoltre, in grado di padroneggiare un lessico tecnico e specifico relativo al proprio profilo professionale e funzionale al contesto di lavoro: la classe, la scuola, la comunità di apprendimento, le TIC, le 4C, la piattaforma eTwinning</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacità di descrivere oggettivamente la realtà osservata; - Capacità di proporre il proprio pensiero portando argomenti a sostegno di quanto affermato. <p>Capacità di apprendere</p> <p>Imparare a imparare: lo studente avrà sviluppato la capacità di auto-gestire un eventuale approfondimento dell'apprendimento didattico, attraverso l'utilizzo efficace di strumenti didattici ausiliari quali testi teorici di riferimento, libri di testo, libri per insegnanti, guide per il docente, dizionari tematici, software didattici, risorse online, ecc.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacità di trattare un contenuto da molteplici punti di vista in modo autonomo; - Capacità di utilizzare metodi didattici appropriati in accordo con i criteri delle metodologie e-learning.
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	Elaborazione e presentazione di progetti di gruppo relativi a: 1) Le 4C 2) eTwinning 3) Unità didattica multimediale con giudizio su scala sufficiente-discreto-buono-ottimo.
OBIETTIVI FORMATIVI	<p>Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</p> <p>Valutare dati, informazioni, risorse didattiche e contenuti online</p> <p>Gestire e adattare dati, informazioni, e contenuti digitali</p> <p>Interagire con gli altri attraverso le tecnologie e i dispositivi personali</p> <p>Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali: il cloud working</p> <p>Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali: ipertesti, blog, e-learning...</p> <p>Utilizzare gli strumenti e le tecnologie per attuare processi collaborativi e per la co-costruzione e la co-creazione di dati, risorse e know-how.</p> <p>Usare, creare e co-creare nuove risorse educative. Considerare gli specifici</p>

	<p>obiettivi di apprendimento, i contesti di apprendimento, l'approccio pedagogico e il gruppo degli studenti nel progettare risorse digitali e pianificarne l'uso. Integrare e rielaborare contenuti digitali. Modificare, affinare, migliorare e integrare informazioni e contenuti all'interno di un corpus di conoscenze esistente per creare conoscenze e contenuti nuovi, originali e rilevanti.</p>
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	<p>Il metodo di insegnamento sarà fortemente volto a garantire l'esperienza di un Laboratorio pratico di Apprendimento Multimediale ponendo gli allievi in situazione di apprendimento multimediale e interattivo così da condurli più efficacemente alla progettazione di un'attività didattica.</p> <p>Con un approccio di insegnamento volto ad una forte impronta relazionale e interattiva con i partecipanti, il corso proporrà una metodologia pratica tipica del learning by doing conducendo i frequentanti a cimentarsi in esercitazioni sperimentali attraverso un confronto didattico-laboratoriale, condotto anche tramite lavori di gruppo riconducibili a metodologie affini al cooperative learning e al project-based learning.</p>
TESTI CONSIGLIATI	<ul style="list-style-type: none"> • MIUR, Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, 2012. • MIUR, Indicazioni nazionali e nuovi scenari, 2018. • Pubblicazioni Pearson (disponibili online) (4C: Creativity, Critical Thinking, Collaboration, Communication) • Manuale al buon uso eTwinning (disponibile online) • Competenza digitale e saggezza a scuola, Alessandra La Marca, Editore: La Scuola (2014)

PROGRAMMA

ORE	Laboratori
4	Breve introduzione al laboratorio: Le quattro competenze chiave (4C: Creatività, Capacità Critica, Comunicazione, Collaborazione) Formazione Iniziale degli Insegnanti e le TIC, Online Learning Community: eTwinning
8	Progettazione didattica 4C (lavoro di gruppo)
8	Progettazione didattica eTwinning (lavoro individuale e lavoro di gruppo)
4	Creatività: costruzione dei materiali
4	Capacità critica: costruzione dei materiali
4	Comunicazione: costruzione dei materiali
4	Collaborazione: costruzione dei materiali
8	Project Based Learning: eTwinning
4	Presentazione di gruppo dei progetti ed autovalutazione degli stessi