



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Scienze Umanistiche		
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2023/2024		
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2023/2024		
CORSO DILAUREA MAGISTRALE	DIGITAL HUMANITIES PER L'INDUSTRIA CULTURALE		
INSEGNAMENTO	DIDATTICA DIGITALE E SERIOUS GAME		
TIPO DI ATTIVITA'	C		
AMBITO	20953-Attivit Formative Affini o Integrative		
CODICE INSEGNAMENTO	22778		
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	M-PED/03		
DOCENTE RESPONSABILE	CITTA' GIUSEPPE	Professore incaricato esterno	Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI			
CFU	6		
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	120		
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA	30		
PROPEDEUTICITA'			
MUTUAZIONI			
ANNO DI CORSO	1		
PERIODO DELLE LEZIONI	2° semestre		
MODALITA' DI FREQUENZA	Facoltativa		
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi		
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	CITTA' GIUSEPPE Lunedì 16:00 18:00 Online, previo appuntamento concordato via mail.		

DOCENTE: Prof. GIUSEPPE CITTA'

PREREQUISITI	Conoscenze di nozioni di base relative ai processi e alle dinamiche di apprendimento. Conoscenze di base relative alle tecnologie digitali di uso quotidiano. Una buona capacità di lettura e comprensione di testi in lingua inglese è richiesta per lo studio del materiale didattico proposto.
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	<p>Conoscenza Gli studenti acquisiranno la conoscenza degli elementi principali dell'Artificial Intelligence in Education (AIED) e del Technology Enhanced Learning (TEL). Nello specifico, acquisiranno la conoscenza (a) delle diverse metodologie formative che si basano su tecnologie digitali ben precise, (b) delle specificità tecniche di tali metodologie e (c) delle strategie per la progettazione di percorsi didattici mediati dalla tecnologia. Nel contesto del TEL e dell'AIED entreranno in possesso della conoscenza relativa all'uso didattico della Virtual Reality (VR), dell'Augmented Reality (AR), dell'Extended Reality (XR) e della Robotica Educativa. In particolare, attraverso il focus sul Game-Based Learning, la Gamification (l'uso di elementi mutuati dal gioco in contesti non ludici) e i Serious Game (videogame educativi) gli studenti entreranno in possesso della conoscenza relativa a concetti e metodi utili a progettare, e ad analizzare, videogame ed esperienze ludiche come percorsi didattici dai tratti e dalle potenzialità distintivi.</p> <p>Comprensione Gli studenti comprenderanno la complessità dei meccanismi e dei processi di insegnamento e di apprendimento mediati dalla tecnologia e/o gestiti con l'ausilio dell'Intelligenza Artificiale. Avranno piena coscienza di come tali processi siano in grado di offrire esperienze finalizzate al miglioramento delle conoscenze e delle capacità di pensiero. Otterranno una profonda comprensione di come i suddetti meccanismi e processi siano in grado di immergere chi apprende in ambienti realistici capaci di (a) proporre un apprendimento esperienziale, (b) supportare i processi di apprendimento situato. Gli studenti acquisiranno la comprensione della centralità dell'Instructional Design - la progettazione e/o selezione di contenuti, metodologie e tecnologie per la costruzione di percorsi didattici efficaci - e dei metodi e tecniche di valutazione legati agli specifici contesti.</p>
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	<p>ESAME FINALE ORALE con VOTAZIONE IN TRENTESIMI. Il raggiungimento degli obiettivi sarà valutato attraverso:</p> <ul style="list-style-type: none">·una prova finale orale obbligatoria (valutazione sommativa) avente lo scopo di verificare la conoscenza degli argomenti del programma, la padronanza di linguaggio, delle tecniche e delle pratiche acquisite, la capacità di generalizzare ed applicare le conoscenze e le competenze guadagnate in diverse aree del sapere. L'esaminando risponderà ad almeno quattro domande (di cui due su argomenti relativi al Game-Based Learning e ai Serious Game) poste oralmente e vertenti su tutte le parti affrontate nel programma facendo riferimento al materiale didattico fornito dal docente all'inizio delle lezioni.·un lavoro progettuale (non obbligatorio) costruito in itinere durante le sessioni interattive e da presentare all'esame finale (valutazione formativa). I candidati che sceglieranno di non svolgere il lavoro progettuale dovranno dimostrare il possesso delle competenze e delle conoscenze richieste in tale attività durante la prova finale orale obbligatoria, rispondendo ad ulteriori domande di approfondimento poste dal docente. <p>La valutazione della prova finale sarà effettuata sulla base della seguente griglia di valutazione:</p> <ul style="list-style-type: none">·30-30 e lode(a)Conoscenza eccellente e avanzata e comprensione critica dei concetti del Technology Enhanced Learning (TEL), dell' Artificial Intelligence in Education AIED e del Game-Based Learning (GBL), delle dinamiche e degli usi della tecnologia nella didattica.(b)Ottima capacità di applicare autonomamente le nozioni apprese a situazioni-problema afferenti al dibattito scientifico sull'argomento e ad ambiti affini a quello del TEL, dell'AIED e del GBL.(c)Completa padronanza del lessico specifico del TEL, dell'AIED e del (GBL). <p>·26-29</p> <ul style="list-style-type: none">(a)Buona conoscenza dei concetti afferenti al campo del TEL, dell'AIED e del GBL, e delle dinamiche e degli usi della tecnologia a scopo educativo(b)Buona capacità di proporre applicazioni concrete dei concetti, delle pratiche e delle tecniche apprese a situazioni-problema afferenti al dibattito scientifico corrente e ad ambiti affini a quello del TEL, dell'AIED e del GBL.(c)Buona padronanza del linguaggio specifico del TEL, dell'AIED e del GBL. <p>·22-25</p> <ul style="list-style-type: none">(a)Discreta conoscenza dell'impalcatura di concetti e nozioni afferenti al campo del TEL, dell'AIED e del GBL.(b)Discreta capacità di applicazione delle nozioni acquisite a situazioni-problema del dibattito scientifico sull'argomento e in ambiti affini a quello del TEL, dell'AIED e del GBL.

	<p>(c)Discreta padronanza del linguaggio specifico del TEL, dell'AIED e del GBL. ·18-21</p> <p>(a)Sufficiente conoscenza dei concetti e delle nozioni afferenti al campo del TEL, dell'AIED e del GBL.</p> <p>(b)Sufficiente capacità di applicazione delle nozioni acquisite a situazioni-problema del dibattito scientifico sull'argomento e negli ambiti specifici del TEL, dell'AIED e del GBL.</p> <p>(c)Sufficiente padronanza del linguaggio specifico del TEL, dell'AIED e del GBL.</p>
OBIETTIVI FORMATIVI	<ul style="list-style-type: none"> •Acquisizione di competenze e conoscenze specialistiche relative ai processi di apprendimento legati al Technology Enhanced Learning, all'Artificial Intelligence in Education e al Game-Based Learning. •Progettazione autonoma di contenuti d'apprendimento attraverso un uso esperto e consapevole della tecnologia sulla base di metodologie/pratiche didattiche e teorie cognitive. •Progettazione autonoma di percorsi educativi all'interno dei quali implementare, grazie ad un uso esperto della tecnologia a supporto, processi di apprendimento attivi, interattivi e collaborativi. •Applicazione delle competenze acquisite a diversi ambiti del sapere sulla base di una selezione, e/o progettazione, di soluzioni ottimali e di una valutazione esperta dell'ambito, degli strumenti a disposizione e del target destinatario delle azioni educative.
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	<p>Il corso prevede 30 videolezioni (didattica erogativa) e 6 attività interattive (didattica interattiva) per un totale di 12 ore. Il corso sarà così organizzato:</p> <ul style="list-style-type: none"> •N. 30 video lezioni: ogni lezione sarà corredata da slide sul contenuto, da link a piattaforme di approfondimento e da un test di autovalutazione breve strutturato secondo la tipologia domanda a scelta multipla o secondo tipologie affini. •N.4 sessioni interattive di design, prototipazione e comunicazione di Serious Game realizzati per scopi educativi. •N. 2 workshop specialistici volti ad approfondire questioni tecniche e scientifiche sull'argomento nel contesto di un dibattito interattivo con esperti del settore. <p>Nell'ambito del corso sarà possibile attivare dei tirocini curriculari di approfondimento presso l'Istituto per le Tecnologie Didattiche (ITD) del Consiglio Nazionale delle Ricerche (CNR) di Palermo per coloro che volessero acquisire ulteriori conoscenze e competenze specialistiche nell'ambito dell'Artificial Intelligence in Education e dei Serious Game.</p>
TESTI CONSIGLIATI	<p>I testi di riferimento e il materiale didattico verranno forniti dal docente all'inizio del corso in forma di dispense in formato digitale.</p> <p>Reference texts and teaching materials will be provided by the lecturer at the beginning of the course in the form of digital handouts.</p>

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
1	Digital Education
4	Technology Enhanced Learning
2	Instructional design
4	Il ruolo e l'impatto dell'Intelligenza Artificiale nei processi educativi
2	Game-based Learning e pratica didattica
2	Mondi virtuali e didattica
1	Videogame e Serious Game
3	Serious Game e didattica
2	La progettazione di un serious game
1	Gli strumenti e il processo di creazione di un serious game
2	La produzione dei contenuti di un serious game
1	Aspetti tecnici della produzione di un serious game
3	Esperienza di gioco/apprendimento
2	Valutazione dell'apprendimento nei serious game
ORE	Didattica interattiva frontale per CdS a distanza
2	Valutazione critica di serious game esistenti
2	Creazione di storyboard e prototipi
2	Progettazione collaborativa/Hackathon di game design
2	Pitch di progetto e comunicazione del lavoro di prototipazione
4	Workshop specialistici