Università Mercatorum
Università telematica delle Camere di Commercio Italiane

PROGRAMMA DEL CORSO DI PROGETTAZIONE E VALUTAZIONE DELL'E-LEARNING

SETTORE SCIENTIFICO

M-PED/04

CFU

6

MODALITÀ DI RACCORDO CON ALTRI INSEGNAMENTI

Il corso si raccorda con il corso di “Psicologia dei processi cognitivi ed emotivi” e con il corso “Psicologia dei processi motivazionali e decisionali”, che lo studente seguirà durante il primo anno. Non si tratta di insegnamenti propedeutici, ma di esperienze di apprendimento che, se seguite prioritariamente, possono sostenere fortemente l’apprendimento dello studente.

OBIETTIVI

Il corso ha lo scopo di insegnare agli studenti le principali teorie dell’apprendimento in contesti multimodali, analizzare le teorie e le tecniche di avanguardia nella produzione di contenuti didattici utilizzabili in ambienti e-learning, approfondire le principali teorie della formazione e valutazione in ambiente e-learning, sperimentare l’utilizzo di strumenti digitali per l’apprendimento.

RISULTATI D’APPRENDIMENTO PREVISTI E COMPETENZE DA ACQUISIRE

- Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso consentirà allo studente di acquisire le conoscenze della psicologia dell’educazione applicate al settore dell’e-learning. In particolare, lo studente apprenderà le basi teoriche e le problematiche dell’e-learning 2.0, acquisirà i concetti di learning object, learning analytics, realtà virtuale, Moocs, ecc. applicati alle diverse piattaforme di apprendimento virtuale. Inoltre, comprenderà le tipologie di progettazione psicoeducativa che possono essere utilizzate a seconda dei contesti, degli utenti e degli obiettivi di apprendimento.

- Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Attraverso la partecipazione al corso, lo studente maturerà la capacità di utilizzare gli approcciteorici alla psicologia

dell’e-learning in maniera applicativa. In particolare, saprà progettare, implementare e realizzare contenuti didattici opportunamente organizzati per l’e-learning, progettare e sviluppare interventi e-learning, progettare e sviluppare strumenti di valutazione nelle piattaforme di apprendimento. Inoltre, apprenderà come poter utilizzare strumenti non marcatamente deputati al supporto dei processi di apprendimento (ad esempio, i social network) per lo sviluppo di interventi di e-learning.

- Autonomia di giudizio

Attraverso attività interattive, simulazioni, role playing virtuali, e-portfoli, ecc., gli studenti matureranno quella capacità critica e di giudizio che consentirà loro di riconoscere e supportare i processi psico-sociali legati alle esperienze di e-learning. Lo studente, dunque, saprà individuare i processi motivazionali, emotivi, decisionali, cognitivi e sociali che si integrano con l’esperienza di apprendimento mediata. Sarà, inoltre, capace di supportare esperienze di e-learning che facciano leva proprio su processi funzionali all’apprendimento, di progettare in maniera autonoma e collaborativa attività di e-learning, di utilizzare in maniera flessibile le conoscenze e competenze del settore specifico anche in contesti applicativi affini ma non strettamente legati alla psicologia dell’e-learning.

- Abilità comunicative

Lo studente sarà in grado di comunicare idee, informazioni, obiettivi, analisi, progetti, valutazioni nei diversi contesti che possono vederlo coinvolto come esperto di e-learning. Possederà, dunque, competenze comunicative basate sulla conoscenza e sull’utilizzo di un linguaggio tecnico, sulla capacità di scegliere gli strumenti comunicativi adeguati, sull’abilità di effettuare e gestire lavori in gruppo. Tali abilità comunicative saranno maturate anche rispetto alla lingua inglese, che lo studente parlerà con fluidità e facendo leva su una conoscenza adeguata del vocabolario scientifico ed applicativo di settore.

- Capacità di apprendimento

L’insegnamento rappresenta un’esperienza per apprendere i principi ed i metodi della progettazione e valutazione dell’e-learning ad un livello intermedio. Lo studente, infatti, dovrà connettere le conoscenze pregresse rispetto ai processi cognitivi e di sviluppo, con quelle proposte nell’insegnamento. Durante il corso, attraverso la partecipazione ad attività basate sul continuo feedback e sull’auto-osservazione, lo studente svilupperà capacità di apprendimento utili per intraprendere gli studi magistrali nell’ambito della psicologia dell’educazione e dell’e-learning, o esperienze di apprendimento specializzate nel settore.

MODALITÀ DI ESAME ED EVENTUALI VERIFICHE DI PROFITTO IN ITINERE

L’esame può essere sostenuto sia in forma scritta che in forma orale. Gli appelli orali sono previsti nella sola sede centrale di Roma. Gli esami scritti, invece, possono essere sostenuti sia nelle sede centrale che nelle sedi periferiche.

L’esame orale consiste in un colloquio nel corso del quale il docente formula di solito tre domande.

L’esame scritto consiste nello svolgimento di un test con 31 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 sia il grado di comprensione delle nozioni teoriche sia la capacità di ragionare utilizzando tali nozioni. Le domande sulle nozioni teoriche consentiranno di valutare il livello di comprensione. Le domande che richiedono l’elaborazione di un ragionamento consentiranno di valutare il livello di competenza e l’autonomia di giudizio maturati dallo studente.

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

- Modalità di iscrizione e di gestione dei rapporti con gli studenti

L’iscrizione ed i rapporti con gli studenti sono gestiti mediante la piattaforma informatica che permette l’iscrizione ai corsi, la fruizione delle lezioni, la partecipazione a forum e tutoraggi, il download del materiale didattico e la comunicazione con il docente.

Un tutor assisterà gli studenti nello svolgimento di queste attività.

- Attività di didattica erogativa (DE)

- 36 Videolezioni + 36 test di autovalutazione

Impegno totale stimato: 36 ore

- Attività di didattica interattiva (DI)

- Redazione di un elaborato
- Partecipazione a una web conference
- Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- Svolgimento della simulazione del test finale

Totale 6 ore

- Attività di autoapprendimento

- 108 ore per lo studio individuale

- Libro di riferimento

- Dispense del docente.
- Ligorio, M.B., & Sansone, N. (2016). Manuale di didattica blended. Milano: FrancoAngeli.
- Eletti V. (2002). Che cos’è l’E-Learning. Roma: Carocci

PROGRAMMA DIDATTICO

- AMBIENTI STRUTTURATI

1 - Cosa si intende per e-learning

2 - Le generazioni dell e-learning. E-learning 1.0

3 - E-learning 2.0 e social learning

4 - E-learning 3.0 e 4.0

5 - Le figure dell'e-learning

6 - L'e-tutor

7 - Struttura di ambienti di e-learning - Duolingo

8 - Struttura di ambienti di e-learning - Moodle

9 - Blended learning

- QUALE APPRENDIMENTO

1 - L'apprendimento negli adulti

2 - Il transformative learning

3 - L'autoapprendimento

4 - Work place learning

- MODELLI FORMATIVI

1 - Mastery learning e modelli formativi

2 - Apprendimento per problemi

3 - Gli studi di caso

4 - Dai Learning Object al Microlearning

5 - L'alternanza

6 - La Ricerca Formazione

- PRODURRE E CONDIVIDERE LA CONOSCENZA

1 - Knowledge management

2 - Community on line

3 - Repository delle risorse

4 - Tecnologie portabili e apprendimento diffuso

5 - Modelli di capitalizzazione della conoscenza

6 - La teoria U

7 - L'organizzazione scuola

- VALUTAZIONE DELL'E-LEARNING

1 - Introduzione alla valutazione

2 - Istanze della valutazione e classificazioni degli obiettivi

3 - La valutazione degli apprendimenti

4 - Valutazione autentica e apprendimento significativo

5 - La valutazione formativa e sommativa

6 - L'e-portfolio

7 - Co-progettare gli strumenti di valutazione degli apprendimenti: un'esperienza nell'ambito del Living Lab

ScuolaAperta

8 - Valutazione olistica e performed-based assessment

9 - Le rubric nel performance-based assessment

10 - Problem Based Learning e la valutazione basata sulle performance

11 - Performance-based assessment e problem based learning un'esperienza di valutazione olistica