Logo Image not found or type unknown

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

SETTORE SCIENTIFICO

M-PED/04 (PAED-02/B)

CFU

6

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

PAED-02/B

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE

PAED-02/B

ANNO DI CORSO

II Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/
Base q

Caratterizzante X

Affine q

Altre attività q

NUMERO DI CREDITI

6 CFU

DOCENTE

Salvatore Colazzo Alessia Gargano

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.

OBIETTIVI FORMATIVI SPECIFICI

/**/
Il corso di Progettazione e Valutazione dell'E-Learning si propone di offrire gli elementi di base per procedere alla progettazione, pedagogicamente fondata e metodologicamente corretta, di percorsi di formazione in modalità e-learning.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

Conoscenza e capacità di comprensione

Il corso consente allo studente di acquisire una solida conoscenza e comprensione delle principali teorie dell'apprendimento e delle metodologie didattiche applicate all'ambito dell'e-learning. In particolare, lo studente apprenderà i concetti fondamentali dell'apprendimento digitale, tra cui learning object, learning analytics, MOOC, realtà virtuale e altre tecnologie emergenti, che sono integrate nelle moderne piattaforme di apprendimento. Inoltre, acquisirà conoscenze sulle teorie di progettazione dei processi educativi e sulle modalità di utilizzo delle piattaforme di e-learning come Moodle, con particolare attenzione ai principi che guidano la progettazione di interventi formativi in contesti digitalizzati e blended learning.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

il corso fornirà allo studente le competenze per progettare e realizzare attività formative utilizzando metodologie didattiche innovative. Il corso consentirà di sviluppare e implementare contenuti didattici per l'e-learning, progettando interventi formativi personalizzati e applicando le teorie psicopedagogiche all'interno di piattaforme come Moodle. Lo studente sarà anche in grado di utilizzare strumenti di valutazione integrati nelle piattaforme e di progettare corsi che rispondano alle necessità dei vari tipi di utenti e obiettivi di apprendimento, facendo uso di tecnologie come i social network per la creazione di ambienti di apprendimento collaborativo.

Autonomia di giudizio

lo studente acquisirà la capacità di riflettere criticamente sui processi di apprendimento mediati dalla tecnologia, sviluppando una consapevolezza dei fattori motivazionali, emotivi e cognitivi che influenzano l'apprendimento digitale. Attraverso simulazioni, attività interattive e role-playing, sarà in grado di identificare e supportare le problematiche psico-sociali legate alle esperienze di e-learning. Inoltre, lo studente apprenderà a progettare in modo autonomo e

collaborativo interventi formativi innovativi, adattando le sue conoscenze a contesti diversi e affrontando le sfide pratiche dell'e-learning e del blended learning.

Abilità comunicative

Lo studente svilupperà competenze nella comunicazione di idee, progetti, analisi e valutazione nei contesti di e-learning, utilizzando un linguaggio tecnico appropriato. La capacità di gestire il lavoro di gruppo, di scegliere gli strumenti comunicativi adeguati e di utilizzare la lingua inglese per comunicare in ambito scientifico e applicativo saranno parte integrante del percorso formativo.

Capacità di apprendimento

Lo studente avrà l'opportunità di partecipare ad attività che favoriscano l'auto-osservazione e il feedback continuo. Questo approccio consentirà di sviluppare abilità di apprendimento che saranno utili per proseguire gli studi in ambito psicologico ed educativo o per intraprendere esperienze di apprendimento specializzate nel campo dell’e-learning. La partecipazione attiva e la riflessione critica sui processi di progettazione e valutazione dell’e-learning permetteranno agli studenti di acquisire una preparazione solida per affrontare sfide future nel campo dell'educazione digitale.

PROGRAMMA DIDATTICO

1 - Cosa significa Progettare e valutare

2 - Insegnare e apprendere come esito di progettazione

3 - I livelli della progettazione

4 - Definire gli obiettivi di apprendimento

5 - Le tassonomie degli obiettivi educativi

6 - La scelta dei contenuti

7 - Metodologie, metodi e strumenti

8 - La dimensione sociale dell'apprendimento

9 - Simulazione e altri dispositivi di apprendimento

10 - Problematiche inerenti la valutazione

11 - La cultura del digitale

12 - Le tecnologie a supporto dell' agire didattico

13 - Apprendimento non formale e tecnologie

14 - Ambienti digitali di apprendimento

15 - E-learning e Media education: una relazione necessaria

16 - Sull'integrazione nella didattica dei videogiochi

17 - Progettare percorsi didattici di Media education

18 - Media Literacy: un attraversamento storico

19 - Breve storia delle tecnologie educative

20 - Principi base della Pedagogia dell' e-learning

21 - Le prime due fasi dell' Istruzione a Distanza

22 - Le terza fase della formazione a distanza

23 - Usabilità , accessibilità, inclusione negli ambienti di apprendimento digitali

24 - E-learning 2.0

25 - Gli standard dell' e-larning: loro funzione.

26 - Personal Learning Environment, E-Portfolio e Comunità di Pratiche

27 - La società digitalizzata

28 - Povertà educativa e digital divide

29 - Progettare percorsi formativi in modalità

30 - La convergenza tra E-learning e Intelligenza Artificiale: trasformazioni, potenzialità

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE PREVISTE E RELATIVE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

L’insegnamento è articolato in videolezioni di circa 30 minuti corredate da dispense, slide e questionario di autovalutazione.

Per ogni insegnamento è prevista1 videolezione di didattica erogativa in modalità sincrona a contenuto innovativo ed interattivo, secondo modalità definite dal docente di riferimento,vi è altresì la possibilità di redazionedi un elaborato per insegnamento, differenziato in termini di difficoltà rispetto all’ampiezza dei CFU assegnati.

Il modello didattico 2025-2026, in ottemperanza al D.M. 1835 del 6 dicembre 2024, prevede di norma, per ogni CFU, un totale di almeno 7 ore di didattica. La didattica erogativa è perciò effettuata dall’Anno Accademico 2025/2026 per l’80% in modalità asincrona, articolata in un numero di videolezioni coerente ai CFU complessivi del singolo insegnamento, corredate da materiale didattico adeguato allo studio individuale e, per almeno il 20%, in modalità sincrona

La didattica erogativa asincrona prevede per ogni ora una videolezione registrata, una dispensa corredata da riferimenti bibliografici, note, tabelle, immagini, grafici ed un questionario di dieci domande di autovalutazione con quattro possibili risposte di cui solo una corretta e tre distrattori, oltre un file di riepilogo relativo agli obiettivi ed alla struttura in paragrafi della lezione, con l’aggiunta di alcune parole chiave. Nel dettaglio la videolezione corrisponde alla singola lezione teorica del docente.La didattica sincrona si compone di una web conferenze per CFU e di un elaborato per insegnamento, differenziato in termini di difficoltà rispetto all’ampiezza dei CFU assegnati.L’obiettivo della didattica erogativa in modalità sincrona è assicurare tutte quelle attività che tipicamente richiedono apprendimenti “in situazione” o rapporto “face to face”, quali laboratori, seminari, esperienze sul campo, tirocini, ecc., tenendo conto

anche delle metodologie a carattere innovativo e volte a favorire l’interazione docente-studenti e tra studenti

Sono previsti:

interventi didattici rivolti da parte del docente/tutor all’intera classe (o a un suo sottogruppo), tipicamente sotto forma di dimostrazioni o spiegazioni aggiuntive (ad esempio dimostrazione o suggerimenti operativi su come si risolve un problema, esercizio esimilari); gli interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione); le e-tivity strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di report, esercizio, studio di caso, problem solving, web quest,progetto,produzionediartefatto(ovariantiassimilabili),effettuati dai corsisti, con relativo feed-back; le forme tipiche di valutazione formativa, con il carattere di questionari o test initinere; le esperienze di apprendimento in situazione realizzabili attraverso ambienti di simulazione, oppure attraverso la virtualizzazione di laboratori didattici.
Nelle suddette attività convergono molteplici strumenti didattici, che agiscono in modo sinergico sul percorso di formazione ed apprendimento dello studente. La partecipazione attiva alle suddette attività ha come obiettivo quello di stimolare gli studenti lungo tutto il percorso didattico e garantisce loro la possibilità di ottenere una valutazione aggiuntiva che si sommerà alla valutazione dell’esame finale.

Nel computo delle ore della didattica erogativa sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul Corso di Studio, sull’uso della piattaforma e simili, che rientrano nei servizi di tutoraggio per l’orientamento. Sono altresì escluse le ore di tutorato didattico disciplinare, cioè la mera ripetizione di contenuti già proposti nella forma erogativa attraverso colloqui di recupero o approfondimento one-to-one.

MODALITÀ E CRITERI DI VALUTAZIONE DELL’APPRENDIMENTO

/**/
La partecipazione alla didattica erogativa ha la finalità, tra le altre, di valutare lo studente durante l’apprendimento in itinere.

L’esame finale può essere sostenuto in forma scritta o in forma orale; lo studente può individuare, in autonomia, la modalità di svolgimento della prova, sempre rispettando la calendarizzazione predisposta dall’Ateneo.

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

L’esame scritto consiste nello svolgimento di un test a risposta multipla con 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta.

Sia la verifica in forma orale che i quesiti in forma scritta sono formulati per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite per verificare la capacità di apprendimento ovvero il livello di apprendimento raggiunto dallo studente. I quesiti 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 studenti che avranno luogo durante la fruizione del corso proposte dal docente o dal tutor.

CRITERI DI MISURAZIONE DELL’APPRENDIMENTO E ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

/**/

La didattica sincrona garantisce una premialità massima di 2 punti che si somma al voto dell'esame finale, suddivisa in 1 punto per la didattica erogativa sincrona (Webconference) ed 1 punto didattica erogativa sincrona (Elaborato). La premialità massima per le Webconference è di un punto sul voto di esame. Ogni studente può partecipare a tutte le Webconference erogate. Per ciascuna di esse, il superamento del test finale di apprendimento –che richiede almeno quattro risposte corrette su cinque domande relative al tema trattato – consente di ottenere un punteggio pari a 0,5. Una volta raggiunto un punteggio totale di 1, allo studente viene riconosciuta la premialità. La redazione dell'elaborato consente una premialità pari ad 1 punto sul voto dell'esame, se considerato sufficiente. Saranno rese disponibili due tracce di elaborati.

È data facoltà allo studente di partecipare alla didattica erogativa sincrona.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di sviluppare il ragionamento utilizzando le nozioni acquisite per verificare la capacità di apprendimento ovvero il livello di apprendimento raggiunto dallo studente. Il giudizio riguarda l'intero percorso formativo del singolo insegnamento ed è di tipo sommativo.
Il voto finale dell'esame di profitto tiene conto del punteggio ottenuto nella verifica di profitto al quale si sommano le premialità che lo studente può aver ottenuto partecipando alla didattica erogativa sincrona e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica sincrona verrà sommato al voto dell'esame se quest'ultimo sarà pari o superiore a diciotto trentesimi.
Il voto finale è espresso in trentesimi. Il voto minimo utile al superamento della prova è di diciotto trentesimi.

Ciascun test dovrà essere composto da 31 domande, così da garantire la possibilità di conseguire la lode, in ottemperanza alle norme Europee sul Diploma Supplement. L'attribuzione della lode è concessa esclusivamente allo studente che ha risposto positivamente alle prime 30 domande ed anche all'ultima domanda.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA ASINCRONA

Di norma massimo l'80% delle lezioni è svolto in modalità asincrona.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA SINCRONA CON RELATIVO FEED-BACK AL SINGOLO STUDENTE DA PARTE DEL DOCENTE O DEL TUTOR

Almeno il 20% delle lezioni è svolto in modalità sincrona e possono prevedere:

è Partecipazione web conference

è Redazione di un elaborato

è Svolgimento delle prove in itinere con feedback

è Svolgimento della simulazione del test finale

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

è Videolezioni

è Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente

è Questionario di autovalutazione

è Materiali predisposti per le lezioni sincrone

è Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Ligorio M.B., Sansone N., Manuale di didattica blended, (2016), Milano, FrancoAngeli; Eletti V.,Che cos’è l’E-Learning,(2002), Roma, Carocci.
Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.