Logo Image not found or type unknown

PROGRAMMA DEL CORSO DI SOCIETÀ, CAMBIAMENTO E INNOVAZIONE

SETTORE SCIENTIFICO

SPS/07 (GSPS-05/A)

CFU

6

SETTORE DISCIPLINARE

/**/
SPS/07

ANNO DI CORSO

/**/
III Anno

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA

/**/

Base q

Caratterizzante X

Affine q

Altre attività q

NUMERO CREDITI

/**/
6 CFU

DOCENTE

/**/
Tito Vagni

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 si propone di fornire un inquadramento generale – non secondo una sequenza storica, ma concettuale e tematica ad ampio spettro - sui principali aspetti del mutamento sociale avvenuto nella società moderna, postmoderna e contemporanea, attraverso questioni, teorizzazioni e tendenze che si sono sviluppate nel tempo e hanno interferito nella costruzione e nella relativa complessificazione della visione del mondo in cui viviamo. L’obiettivo è quello di fornire una conoscenza basilare delle principali tendenze e delle criticità del nostro tempo attraverso un’analisi obiettiva e informata dell’evoluzione culturale.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO SPECIFICI

Conoscenza e capacità di comprensione

Essere in grado di collocare cronologicamente e storicamente il contributo culturale dei principali sociologi esaminati; essere in grado di riconoscere le linee di pensiero e le principali riflessioni/elaborazioni critiche.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Mediante l’applicazione delle competenze acquisite e della capacità critica e obiettiva, essere in grado di produrre un’osservazione consapevole della realtà sociale del mondo moderno e della contemporaneità. Essere in grado di leggere i mutamenti sociali, i fenomeni, i modelli relazionali e organizzativi che caratterizzano la società.

Autonomia di giudizio

Riflessioni critiche e osservazioni pertinenti e giustificate attorno ai principali aspetti del mutamento culturale, sociale e politico nella società contemporanea.

Abilità comunicative

Essere in grado di comunicare con un linguaggio corretto e comprensibile, che tenga conto delle terminologie specifiche della disciplina. La consultazione del materiale didattico e l’ascolto delle lezioni consentiranno agli studenti di argomentare con un lessico preciso ed appropriato.

Capacità di apprendimento

Essere in grado di organizzare, memorizzare e restituire le conoscenze specifiche, e di metterle in relazione con altri ambiti disciplinari. Da parte degli studenti si richiede una modalità critica di apprendimento e di riflessione, anche personale, attorno alle condizioni attuali e ai principali mutamenti intervenuti nella società moderna e contemporanea.

PROGRAMMA DIDATTICO

/**/
1 - LA MODERNITA'

2 - BORGHESIA, DESTINO E CARATTERE

3 - L'INDUSTRIALIZZAZIONE

4 - LA METROPOLI

5 - EXCURSUS SUL CINISMO

6 - MODA E DIFFERENZIAZIONE SOCIALE

7 - LA SOCIETA' DI MASSA

8 - OPINIONE PUBBLICA E PROCESSI DI INFLUENZA

9 - EXCURSUS SUL PUBBLICO

10 - L'AVVENTO DEGLI SCHERMI

11 - LE CONSEGUENZE DEGLI SCHEMI

12 - SOCIETÀ E TELEVISIONE

13 - COME CAMBIA L'ITALIA CON LA TV

14 - JEAN BAUDRILLARD: TELEMORFOSI

15 - JOSHUA MEYROWITZ: IL COLLASSO DELLE SITUAZIONI SOCIALI

16 - SPAZI, LUOGHI E NONLUOGHI

17 - MAFFESOLI: IL TRIBALISMO POSTMDERNO

18 - DEL VEDERE E DELL ESSERE VISTI

19 - LA RIVOLUZIONE DIGITALE

20 - L'AVVENTO DELLA POSTMODERNITA'

21 - LA NETWORK SOCIETY

22 - DALLA MASSA ALLA MOLTITUDINE

23 - NETWORKED INDIVIDUALISM

24 - EXCURSUS SULLA PRODUZIONE CULTURALE

25 - L'ASCESA DEGLI AMATORI

26 - I MUTAMENTI DELLA SFERA POLITICA: I POPULISMI

27 - I MUTAMENTI DELLA SFERA GASTRONOMICA

28 - L'ALIMENTAZIONE OGGI

29 - I MUTAMENTI DELLA SFERA DEI CONSUMI

30 - GLI INFLUENCER

31 - EXCURSUS SULL'INFLUENZA

32 - I MUTAMENTI DEI PROCESSI IDENTIFICATIVI

33 - I MUTAMENTI DELLA SENSIBILITA': IL POSTUMANO

34 - I MUTAMENTI DEL LINGUAGGIO TRA INCIVILTA' E ODIO

35 - LA POTENZA DELL'IMMATERIALE

36 - L'INNOVAZIONE COME DESTINO

TIPOLOGIE DI ATTIVITÀ DIDATTICHE PREVISTE E RELATIVE MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

/**/

Ogni Macro-argomento è articolato in 15-17 videolezioni da 30 min. corredate da dispense, slide e test di apprendimento.

Per ogni insegnamento sono previste sino a 6 videolezioni (n.1 CFU) di didattica innovativa secondo modalità definite dal docente di riferimento.

Le videolezioni sono progettate in modo da fornire allo studente una solida base di competenze culturali, logiche e metodologiche atte a far acquisire capacità critiche necessarie ad esercitare il ragionamento matematico, anche in una prospettiva interdisciplinare, a vantaggio di una visione del diritto non meramente statica e razionale, bensì quale espressione della società e della sua incessante evoluzione.

Il modello didattico adottato prevede sia didattica erogativa (DE) sia didattica interattiva (DI):

La didattica erogativa (DE) prevede l’erogazione in modalità asincrona delle videolezioni, delle dispense, dei test di autovalutazioni predisposti dai docenti titolari dell’insegnamento; la metodologia di insegnamento avviene in teledidattica. La didattica interattiva (DI) comprende il complesso degli interventi didattici interattivi, predisposti dal docente o dal tutor in piattaforma, utili a sviluppare l’apprendimento online con modalità attive e partecipative ed è

basata sull’interazione dei discenti con i docenti, attraverso la partecipazione ad attività didattiche online.
Sono previsti interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione, in forum, blog, wiki), e-tivity strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di produzioni di elaborati o esercitazioni online e la partecipazione a web conference interattive.

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.

Per le attività di autoapprendimento sono previste 108 ore di studio individuale.

L’Ateneo prevede 7 h per ogni CFU articolate in 6 h di didattica erogativa (DE) e 1 h di didattica interattiva (DI).

Nel computo delle ore della DI sono escluse le interazioni a carattere orientativo sui programmi, sul cds, sull’uso della piattaforma e simili, che rientrano un semplice tutoraggio di 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 interattiva (DI) 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 i quesiti 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. 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 studente che avranno luogo durante la fruizione del corso (videoconferenze, e-tivity report, studio di casi elaborati) proposti dal docente o dal tutor.

CRITERI DI MISURAZIONE DELL’APPRENDIMENTO E ATTRIBUZIONE DEL VOTO FINALE

/**/

Sia lo svolgimento dell'elaborato, sia la presenza attiva durante le web conference prevedono un giudizio, da parte del docente, fino a un massimo di 2 punti. Lo studente può prendere parte ad entrambe le attività ma la votazione massima raggiungibile è sempre di 2 punti.

La valutazione proveniente dallo sviluppo dell'elaborato può essere pari a 0, 1 o 2 punti.

La valutazione derivante dalle web conference è strutturata tramite lo svolgimento, al termine della stessa, di un test finale a risposta multipla che può garantire da 0 a 1 punto.

È data facoltà allo studente di partecipare o meno alla didattica interattiva.

La valutazione finale ha lo scopo di misurare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento definiti alla base dell'insegnamento. 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 che lo studente può aver ottenuto partecipando correttamente alla didattica interattiva e deriva, quindi, dalla somma delle due valutazioni. Il voto derivante dalla didattica interattiva 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.

ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA (DE)

/**/

- è 36 Videolezioni + 36 test di autovalutazione

Impegno totale stimato: 36 ore

ATTIVITÀ DI DIDATTICA INTERATTIVA (DI) ED E-TIVITY CON RELATIVO FEED-BACK AL SINGOLO STUDENTE DA PARTE DEL DOCENTE O DEL TUTOR

/**/

- è Elaborato su come macchine e tecnologie cambiano la società
- è Forum su attualità di populismo e sovranismo nella nostra società
- è Svolgimento delle prove in itinere con feedback
- è Svolgimento della simulazione del test finale

Totale 6 ore

MATERIALE DIDATTICO UTILIZZATO

/**/

- è Videolezioni
- è Dispense predisposte dal docente e/o slide del docente
- è Testo di riferimento suggerito dal docente (facoltativo)

Il materiale didattico è sempre disponibile in piattaforma e consultabile dallo studente nei tempi e nelle modalità ad egli più affini.