

# Syllabus

## *Descrizione corso*

<b>Titolo insegnamento</b>	Laboratorio di tecnologie didattiche in un contesto plurilingue
<b>Codice insegnamento</b>	85273
<b>Titolo aggiuntivo</b>	
<b>Settore Scientifico-Disciplinare</b>	PAED-02/B
<b>Lingua</b>	Italiano
<b>Corso di Studio</b>	Corso di alta formazione in lingua e cultura ladina e antropologia alpina - ANTROPOLAD
<b>Altri Corsi di Studio (mutuati)</b>	
<b>Docenti</b>	dr. Daniele Agostini, Daniele.Agostini@unibz.it <a href="https://www.unibz.it/en/faculties/education/academic-staff/person/52508">https://www.unibz.it/en/faculties/education/academic-staff/person/52508</a>
<b>Assistente</b>	
<b>Semestre</b>	Secondo semestre
<b>Anno/i di corso</b>	1
<b>CFU</b>	1
<b>Ore didattica frontale</b>	0
<b>Ore di laboratorio</b>	10
<b>Ore di studio individuale</b>	15
<b>Ore di ricevimento previste</b>	0
<b>Sintesi contenuti</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tecnologie per la didattica: modelli (SAMR/TPACK), didattica aumentata, piattaforme, IA generativa e implicazioni per ruoli/valutazione.</li><li>• Pratiche attuali: chat e prompt design didattico; micro-video/storyboard; meme e argomentazione; gaming e problem-solving.</li><li>• Risorse tecnologiche: per ideazione, creazione, peer learning, collaborazione, OER/licenze, progettazione accessibile, privacy/dati/algoritmi.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Educare ai media/tecnologie: media &amp; digital literacy, fact-checking, benessere digitale, cittadinanza e sicurezza online, etica dell'AI.</li> </ul>
<b>Argomenti dell'insegnamento</b>	<p>Come cambia insegnare e apprendere in un mondo tecnologizzato e in rete?</p> <p>Il laboratorio esplora pratiche e strumenti digitali della società attuale, in particolare della popolazione in età scolare, e le collega ad obiettivi pedagogico-didattici concreti.</p> <p>I/Le partecipanti progettano e realizzano un prodotto didattico digitale (attività/risorsa) dimostrandone il valore aggiunto.</p>
<b>Parole chiave</b>	Tecnologie per la didattica; Apprendimento in rete; Pratiche digitali; Progettazione didattica; Integrazione tecnologica, SAMR, TPACK, Universal Design for Learning (UDL), accessibilità.
<b>Prerequisiti</b>	
<b>Insegnamenti propedeutici</b>	
<b>Modalità di insegnamento</b>	<p>Orale: presentazione (10') + dimostrazione (5') del prodotto + discussione (5').</p> <p>Requisiti del prodotto: collega almeno una pratica digitale quotidiana a obiettivi didattici; evidenzia il valore aggiunto del web/tecnologie; mostra scelte di accessibilità; include una breve guida docente (target, prerequisiti, criteri, evidenze).</p>
<b>Obbligo di frequenza</b>	Secondo il regolamento del corso
<b>Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi</b>	<p>Per gli obiettivi vedi argomenti dell'insegnamento.</p> <p>Al termine, lo/la studente/ssa sa:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analizzare come cambiano insegnamento/apprendimento nell'ecosistema in rete (spazi, tempi, ruoli, piattaforme, IA generativa) e confrontare modelli di integrazione tecnologica (es. SAMR, TPACK).</li> <li>2. Rilevare pratiche digitali quotidiane (messaggistica, micro-video, meme/remix, wiki/scrittura collaborativa, gaming) e mappare ciascuna a obiettivi didattici disciplinari e trasversali.</li> <li>3. Valutare potenzialità/limiti delle tecnologie (collaborazione, OER, tracciamento dati, accessibilità, benessere digitale) e selezionare strumenti coerenti con criteri didattici e inclusivi (UDL).</li> <li>4. Progettare, realizzare e dimostrare un prodotto digitale didattico allineato (obiettivi-attività-valutazione) e argomentarne il valore pedagogico.</li> </ol>
<b>Obiettivi formativi specifici e</b>	

<b>risultati di apprendimento attesi (ulteriori info.)</b>	
<b>Modalità di esame</b>	<p>Orale: presentazione (10') + dimostrazione (5') del prodotto + discussione (5').</p> <p>Requisiti del prodotto: collega almeno una pratica digitale quotidiana a obiettivi didattici; evidenzia il valore aggiunto del web/tecniche; mostra scelte di accessibilità; include una breve guida docente (target, prerequisiti, criteri, evidenze).</p>
<b>Criteri di valutazione</b>	<p>Allineamento costruttivo obiettivi-attività-valutazione – 0-8</p> <p>Collegamento pratiche della attuali e obiettivi scolastici – 0-8</p> <p>Progettazione, usabilità e accessibilità del prodotto (UDL, chiarezza, licenze) – 0-6</p> <p>Media/Digital literacy &amp; aspetti etici (privacy, dati, AI, benessere digitale) – 0-4</p> <p>Comunicazione nella presentazione + demo – 0-4</p>
<b>Bibliografia obbligatoria</b>	Risorse fornite dal docente nella pagina Moodle dell'insegnamento
<b>Bibliografia facoltativa</b>	<p>Diana Laurillard - Insegnamento come scienza della progettazione. Costruire modelli pedagogici per apprendere con le tecnologie.</p> <p>Seymour Papert - Mindstorms: bambini computers e creatività.</p>
<b>Altre informazioni</b>	
<b>Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)</b>	Istruzione di qualità