

Syllabus

Descrizione corso

I
Laboratorio di tecnologie didattiche in un contesto plurilingue
85273
M-PED/04
Italiano
Corso di alta formazione in lingua e cultura ladina e antropologia alpina - ANTROPOLAD
dr. Daniele Agostini,
https://www.unibz.it/en/faculties/education/academic-staff/person/52508
Secondo semestre
1
1
0
10
15
0
 Tecnologie per la didattica: modelli (SAMR/TPACK), didattica aumentata, piattaforme, IA generativa e implicazioni per ruoli/valutazione. Pratiche attuali: chat e prompt design didattico; microvideo/storyboard; meme e argomentazione; gaming e problemsolving. Risorse tecnologiche: per ideazione, creazione, peer learning, collaborazione, OER/licenze, progettazione accessibile, privacy/dati/algoritmi.

e in rete? 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. I/Le partecipanti progettano e realizzano un prodotto didattico digitale (attività/risorsa) dimostrandone il valore aggiunto. Parole chiave Tecnologie per la didattica; Apprendimento in rete; Pratiche digitali; Progettazione didattica; Integrazione tecnologica, SAMR, TPACK, Universal Design for Learning (UDL), accessibilità. Prerequisiti Insegnamenti propedeutici Modalità di insegnamento Orale: presentazione (10') + dimostrazione (5') del prodotto + discussione (5'). 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). Obbligo di frequenza Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento al termine, lo/la studente/ssa sa: 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). 2. Rilevare pratiche digitali quotidiane (messaggistica, microvideo, meme/remix, wiki/scrittura collaborativa, gaming) e mappare ciascuna a obiettivi didattici disciplinari e trasversali. 3. Valutare potenzialità/limiti delle tecnologie (collaborazione, OER, tracciamento dati, accessibilità, benessere digitale) e		
dell'insegnamento e in rete? 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. I/Le partecipanti progettano e realizzano un prodotto didattico digitale (attività/risorsa) dimostrandone il valore aggiunto. Parole chiave Tecnologie per la didattica; Apprendimento in rete; Pratiche digitali; Progettazione didattica; Integrazione tecnologica, SAMR, TPACK, Universal Design for Learning (UDL), accessibilità. Prerequisiti Insegnamenti propedeutici Modalità di insegnamento Orale: presentazione (10') + dimostrazione (5') del prodotto + discussione (5'). 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). Obbligo di frequenza Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento nell'ecosistema in rete (spazi, tempi, ruoli, piattaforme, IA generativa) e confrontare modelli di integrazione tecnologica (es. SAMR, TPACK). 2. Rilevare pratiche digitali quotidiane (messaggistica, microvideo, meme/remix, wiki/scrittura collaborativa, gaming) e mapare ciascuna a obiettivi didattici disciplinari e trasversali. 3. Valutare potenzialità/limiti delle tecnologie (collaborazione, OER, tracciamento dati, accessibilità, benessere digitale) e selezionare strumenti coerenti con criteri didattici e inclusivi (UDL). 4. Progettare, realizzare e dimostrare un prodotto digitale didattico allineato (obiettivi-attività-valutazione) e argomentarne il valore pedagogico.		checking, benessere digitale, cittadinanza e sicurezza online, etica
digitali; Progettazione didattica; Integrazione tecnologica, SAMR, TPACK, Universal Design for Learning (UDL), accessibilità. Prerequisiti Insegnamenti propedeutici Modalità di insegnamento Orale: presentazione (10') + dimostrazione (5') del prodotto + discussione (5'). 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). Obbligo di frequenza Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento altesi 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). 2. Rilevare pratiche digitali quotidiane (messaggistica, microvideo, meme/remix, wiki/scrittura collaborativa, gaming) e mappare ciascuna a obiettivi didattici disciplinari e trasversali. 3. Valutare potenzialità/limiti delle tecnologie (collaborazione, OER, tracciamento dati, accessibilità, benessere digitale) e selezionare strumenti coerenti con criteri didattici e inclusivi (UDL). 4. Progettare, realizzare e dimostrare un prodotto digitale didattico allineato (obiettivi-attività-valutazione) e argomentarne il valore pedagogico.	Argomenti dell'insegnamento	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. I/Le partecipanti progettano e realizzano un prodotto didattico
Insegnamenti propedeutici Modalità di insegnamento Orale: presentazione (10') + dimostrazione (5') del prodotto + discussione (5'). 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). Obbligo di frequenza Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi 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). 2. Rilevare pratiche digitali quotidiane (messaggistica, microvideo, meme/remix, wiki/scrittura collaborativa, gaming) e mappare ciascuna a obiettivi didattici disciplinari e trasversali. 3. Valutare potenzialità/limiti delle tecnologie (collaborazione, OER, tracciamento dati, accessibilità, benessere digitale) e selezionare strumenti coerenti con criteri didattici e inclusivi (UDL). 4. Progettare, realizzare e dimostrare un prodotto digitale didattico allineato (obiettivi-attività-valutazione) e argomentarne il valore pedagogico.	Parole chiave	digitali; Progettazione didattica; Integrazione tecnologica, SAMR,
Orale: presentazione (10') + dimostrazione (5') del prodotto + discussione (5'). 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). Obbiligo di frequenza Secondo il regolamento del corso Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi 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). 2. Rilevare pratiche digitali quotidiane (messaggistica, microvideo, meme/remix, wiki/scrittura collaborativa, gaming) e mappare ciascuna a obiettivi didattici disciplinari e trasversali. 3. Valutare potenzialità/limiti delle tecnologie (collaborazione, OER, tracciamento dati, accessibilità, benessere digitale) e selezionare strumenti coerenti con criteri didattici e inclusivi (UDL). 4. Progettare, realizzare e dimostrare un prodotto digitale didattico allineato (obiettivi-attività-valutazione) e argomentarne il valore pedagogico.	Prerequisiti	
discussione (5'). 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). Obbligo di frequenza Secondo il regolamento del corso Obiettivi formativi specifici e Per gli obiettivi vedi argomenti dell'insegnamento. Al termine, lo/la studente/ssa sa: 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). 2. Rilevare pratiche digitali quotidiane (messaggistica, microvideo, meme/remix, wiki/scrittura collaborativa, gaming) e mappare ciascuna a obiettivi didattici disciplinari e trasversali. 3. Valutare potenzialità/limiti delle tecnologie (collaborazione, OER, tracciamento dati, accessibilità, benessere digitale) e selezionare strumenti coerenti con criteri didattici e inclusivi (UDL). 4. Progettare, realizzare e dimostrare un prodotto digitale didattico allineato (obiettivi-attività-valutazione) e argomentarne il valore pedagogico.	Insegnamenti propedeutici	
Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi 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). 2. Rilevare pratiche digitali quotidiane (messaggistica, microvideo, meme/remix, wiki/scrittura collaborativa, gaming) e mappare ciascuna a obiettivi didattici disciplinari e trasversali. 3. Valutare potenzialità/limiti delle tecnologie (collaborazione, OER, tracciamento dati, accessibilità, benessere digitale) e selezionare strumenti coerenti con criteri didattici e inclusivi (UDL). 4. Progettare, realizzare e dimostrare un prodotto digitale didattico allineato (obiettivi-attività-valutazione) e argomentarne il valore pedagogico.	Modalità di insegnamento	discussione (5'). 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
Al termine, lo/la studente/ssa sa: 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). 2. Rilevare pratiche digitali quotidiane (messaggistica, microvideo, meme/remix, wiki/scrittura collaborativa, gaming) e mappare ciascuna a obiettivi didattici disciplinari e trasversali. 3. Valutare potenzialità/limiti delle tecnologie (collaborazione, OER, tracciamento dati, accessibilità, benessere digitale) e selezionare strumenti coerenti con criteri didattici e inclusivi (UDL). 4. Progettare, realizzare e dimostrare un prodotto digitale didattico allineato (obiettivi-attività-valutazione) e argomentarne il valore pedagogico.	Obbligo di frequenza	Secondo il regolamento del corso
	Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi	Al termine, lo/la studente/ssa sa: 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). 2. Rilevare pratiche digitali quotidiane (messaggistica, microvideo, meme/remix, wiki/scrittura collaborativa, gaming) e mappare ciascuna a obiettivi didattici disciplinari e trasversali. 3. Valutare potenzialità/limiti delle tecnologie (collaborazione, OER, tracciamento dati, accessibilità, benessere digitale) e selezionare strumenti coerenti con criteri didattici e inclusivi (UDL). 4. Progettare, realizzare e dimostrare un prodotto digitale didattico allineato (obiettivi-attività-valutazione) e argomentarne il
	Obiettivi formativi specifici e	

risultati di apprendimento attesi (ulteriori info.)	
Modalità di esame	Orale: presentazione (10') + dimostrazione (5') del prodotto + discussione (5'). 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).
Criteri di valutazione	Allineamento costruttivo obiettivi-attività-valutazione – 0-8 Collegamento pratiche della attuali ¿ obiettivi scolastici – 0-8 Progettazione, usabilità e accessibilità del prodotto (UDL, chiarezza, licenze) – 0-6 Media/Digital literacy & aspetti etici (privacy, dati, AI, benessere digitale) – 0-4 Comunicazione nella presentazione + demo – 0-4
Bibliografia obbligatoria	Risorse fornite dal docente nella pagina Moodle dell'insegnamento
Bibliografia facoltativa	Diana Laurillard - Insegnamento come scienza della progettazione. Costruire modelli pedagogici per apprendere con le tecnologie. Seymour Papert - Mindstorms: bambini computers e creatività.
Altre informazioni	
Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)	Istruzione di qualità