

Syllabus

Descrizione corso

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

	<ul style="list-style-type: none"> Educare ai media/tecnologie: media & digital literacy, fact-checking, benessere digitale, cittadinanza e sicurezza online, etica dell'AI.
Argomenti dell'insegnamento	<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>
Parole chiave	<p>Tecnologie per la didattica; Apprendimento in rete; Pratiche digitali; Progettazione didattica; Integrazione tecnologica, SAMR, TPACK, Universal Design for Learning (UDL), accessibilità.</p>
Prerequisiti	
Insegnamenti propedeutici	
Modalità di insegnamento	<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>
Obbligo di frequenza	<p>Secondo il regolamento del corso</p>
Obiettivi formativi specifici e risultati di apprendimento attesi	<p>Per gli obiettivi vedi argomenti dell'insegnamento.</p> <p>Al termine, lo/la studente/ssa sa:</p> <ol style="list-style-type: none"> Analizzare come cambiano insegnamento/apprendimento nell'ecosistema in rete (spazi, tempi, ruoli, piattaforme, IA generativa) e confrontare modelli di integrazione tecnologica (es. SAMR, TPACK). Rilevare pratiche digitali quotidiane (messaggistica, micro-video, meme/remix, wiki/scrittura collaborativa, gaming) e mappare ciascuna a obiettivi didattici disciplinari e trasversali. Valutare potenzialità/limiti delle tecnologie (collaborazione, OER, tracciamento dati, accessibilità, benessere digitale) e selezionare strumenti coerenti con criteri didattici e inclusivi (UDL). Progettare, realizzare e dimostrare un prodotto digitale didattico allineato (obiettivi-attività-valutazione) e argomentarne il valore pedagogico.
Obiettivi formativi specifici e	

risultati di apprendimento attesi (ulteriori info.)	
Modalità di esame	<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>
Criteri di valutazione	<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 & aspetti etici (privacy, dati, AI, benessere digitale) – 0-4</p> <p>Comunicazione nella presentazione + demo – 0-4</p>
Bibliografia obbligatoria	Risorse fornite dal docente nella pagina Moodle dell'insegnamento
Bibliografia facoltativa	<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>
Altre informazioni	
Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs)	Istruzione di qualità