UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

SYLLABUS DEL CORSO

Ambienti Digitali per la Formazione (blended)

1819-4-G8501R038-G8501R041M

Titolo

Ambienti digitali per l’apprendimento

Argomenti e articolazione del corso

Il corso di Ambienti Digitali per la Formazione si propone di fornire un'analisi degli ambienti e dei nuovi contenuti digitali per l'apprendimento che stanno sostituendo gli attuali manuali scolastici, o che si stanno affiancando ad essi.

Obiettivi

Ambienti e contenuti digitali per l'apprendimento si stanno affiancando a manuali e testi tradizionali. Il corso si propone di esplorare le nuove possibilità che queste risorse introducono nel panorama didattico, con un particolare focus sull'idea di contenuto.
Esistono infatti almeno tre tipologie di contenuti digitali che comporranno il "menù didattico" della scuola 2.0: libri digitali e basi dati digitali dei tradizionali editori educational, una serie di contenuti didattici disponibili liberamente sul web, oltre ovviamente ad attività, piani di lezione, presentazioni e materiali prodotti direttamente dagli insegnanti.
L'obiettivo principale del corso è quello di fornire indicatori di qualità ed efficacia didattica che permettano agli

insegnanti un scelta consapevole e mirata per far fronte alle esigenze delle classi in cui si troveranno ad operare.

Metodologie utilizzate

Blended Learning.

Questo è erogato secondo la metodologia della “Fipped Classroom”, Classe Ribaltata. Prevederà un continuum di attività d’aula e attività on-line e sarà suddiviso in due moduli costituiti, a loro volta, da una lezione presenziale per settimana, materiali, video-lezioni e presentazioni disponibili on-line, e dalle due esercitazioni da svolgersi con il supporto del tutor on-line finalizzate.

Materiali didattici (online, offline)

Studenti Frequentanti

1. Il Corso in Blended Learning sulla Piattaforma di Ateneo

P. Ferri, La scuola 2.0, Spaggiari edizioni, 2013, Parma, Cap 4 e l’Appendice normativa

D. Laurillard, *Insegnamento come scienza della progettazione. Costruire modelli pedagogici per apprendere con le tecnologie*, FrancoAngeli, Milano 2014

Studenti **non frequentanti**

L’integrazione per gli studenti che non parteciperanno alle esercitazioni è costituita dal testo

D. Laurillard, *Insegnamento come scienza della progettazione. Costruire modelli pedagogici per apprendere con le tecnologie*, FrancoAngeli, Milano 2014

P. Ferri, (2013), *La scuola 2.0. Verso una didattica aumentata dalle tecnologie*, Spaggiari, Parma tutto il volume

Programma e bibliografia per i frequentanti

Il corso si occuperà di analizzare in che modo e con quali criteri possano essere selezionate ed utilizzate le tre tipologie di contenuti digitali che comporranno il "menùdidattico" della scuola 2.0:

a. i "libri digitali" delle case editrici scolastiche;

b. I contenuti disponibili gratuitamente in rete;

c. i contenuti autoprodotti dagli insegnanti.

L'articolazione sarà su base settimanale, ovvero ogni settimana si focalizzerà su una tematica specifica:

• Settimana 1 - Progettare Ambienti digitali per la formazione: un’introduzione

• Settimana 2 - Digitalizzazione e organizzazione dei materiali

• Settimana 3 - Libri digitali per la scuola

• Settimana 4 - Creazione di contenuti da parte dell'insegnante

• Settimana 5 - Storie digitali

Studenti Frequentanti

P. Ferri, La scuola 2.0, Spaggiari edizioni, 2013, Parma, Cap. 4 e l’Appendice normativa

D. Laurillard, *Insegnamento come scienza della progettazione. Costruire modelli pedagogici per apprendere con le tecnologie*, FrancoAngeli, Milano 2014

Programma e bibliografia per i non frequentanti

Il corso si occuperà di analizzare in che modo e con quali criteri possano essere selezionate ed utilizzate le tre tipologie di contenuti digitali che comporranno il "menùdidattico" della scuola 2.0:

a. i "libri digitali" delle case editrici scolastiche;

b. I contenuti disponibili gratuitamente in rete;

c. i contenuti autoprodotti dagli insegnanti.

L'articolazione sarà su base settimanale, ovvero ogni settimana si focalizzerà su una tematica specifica:

• Settimana 1 - Progettare Ambienti digitali per la formazione: un’introduzione

• Settimana 2 - Digitalizzazione e organizzazione dei materiali

• Settimana 3 - Libri digitali per la scuola

• Settimana 4 - Creazione di contenuti da parte dell'insegnante

• Settimana 5 - Storie digitali

P. Ferri, La scuola 2.0, Spaggiari edizioni, 2013, Parma, tutto il volume

D. Laurillard, *Insegnamento come scienza della progettazione. Costruire modelli pedagogici per apprendere con le tecnologie*, FrancoAngeli, Milano 2014

Modalità d'esame

- Esercitazione
- Prova Orale

Orario di ricevimento

su appuntamento

Durata dei programmi

I programmi valgono due anni accademici.

Cultori della materia e Tutor

Stefano Moriggi, Stefano Merlo, Andrea Pozzali, Nicola Cavalli, Andrea Mangiatordi, Livia Petti, Maurizia Caldara, Michelle Pieri, Franscesca Scenini