UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI DI MILANO-BICOCCA

# COURSE SYLLABUS

# Technology in Education (blended)

**2122-1-F5701R003**

## Titolo

Tecnologie della formazione

## Argomenti e articolazione del corso

- Le caratteristiche della società informazionale
- La formazione on-line nelle imprese e nelle istituzioni formative: tra comunicazione e formazione
- Gli ambienti per l'apprendimento in rete
- Gli oggetti di conoscenza in rete.
- Come si progetta la formazione on-line nelle imprese e nelle istituzioni.
- I processi formativi formali e informali on line nelle imprese e nelle istituzioni
- Analisi di casi aziendali.
- Recenti trend della formazione on line.

## Obiettivi

Con questo insegnamento, con una costante e partecipata frequenza alle lezioni e al Laboratorio connesso al corso, si intendono promuovere  i seguenti apprendimenti, in termini di conoscenza e comprensione delle seguenti tematiche:

- le caratteristiche del paesaggio competitivo  delle imprese contemporanee

- le metodiche della formazione on-line abilitata dalle tecnologie.
- dei modelli di apprendimento e delle metodologie di insegnamento on line e blended;
- capacità di mettere in relazione conoscenze e modelli fra loro differenziati;
- capacità di applicare conoscenze e modelli per analizzare le domande di formazione continua ed educazione permanente connesse ai bisogni individuali, gestire di momenti formativi in aula e in rete mediante l'uso di tecnologie e gestire attività di progettazione e valutazine delle domande di formazione.

L'insegnamento contribuisce a sviluppare le seguenti competenze chiave, coerenti con i descrittori di Dublino:
- Conoscenza e capacità di comprensione anche applicate (knowledge and understanding) rispetto all'utilizzo delle nuove tecnologi dei processi di formazione;

- Capacità di scegliere in maniera autonoma le più opportune strategie di comunincazione digitale
- Capacita di apprendere competenze operative inerenti l'applicazione con i nuovi media dei modelli teorici, degli strumenti e dei metodi didattici della formazione;

- Capacità di apprendere competenze inerenti l'utilizzo delle tecnologie informatiche applicate alla formazione e al'Blended learning nelle imprese e nelle istituzioni;

Tutto questo con la finalità di formare un figura professionale che sia in grado di inserirsi all'interno dell'area gestione delle risorse umane e formazione di aziende e istituzioni, padroneggiando solidamente le basi della formazione "aumentata digitalmente". Questa modalità di formazione è sempre più diffusa nelle medie e grandi aziende italiane, così come in alcuni settori della pubblica amministrazione: sanità e istituzione Regionali in particolare.

## Metodologie utilizzate

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. Verra perciò utilizzato un mix di Metodologie utilizzate

- Lezione frontale
- Lavori di gruppo
- Videoconferenza
- Discussione on line
- Attività on line

L'insieme di queste attività prendono avvio in presenza con lezioni e testimonianze e si raccordano con momenti di lavoro di gruppo, analisi di caso, e discussioni on-line. Queste attività hanno l'obiettivo di fornire allo studente oltre alle conoscenze teoriche anche competenze pratiche ed operative di comprensione degli obiettivi del corso.

## Materiali didattici (online, offline)

Materiali, risorse e strumenti sono forniti nel corso on line per lo svolgimento delle attività

## Programma e bibliografia per i frequentanti

**Questa Bibliografia è orientativa, così come la modalità di erogazione del Corso che si svolgerà nel secondo semestre. *A fine Settembre* verrà comunicata la bibliografia definitiva e la modalità di erogazione del corso dipendentemente dall'andamento dell'emergenza in corso**

1. Rivoltella P.C., Rossi, P. G., Tecnologie per la didattica, Ediz. Mylab, Pearson, 2019

2. Sancassani, S. , Progettare l'innovazione didattica, Person 2019

3. Ferri, P., Moriggi, S., A scuola con le tecnologie. Manuale di didattica digitalmente aumentata, Mondadori, parte 1, pp 1-68

4. un articolo a scelta tra quelli scaricabili dalla Biblioteca d'Ateneo

- Huang, H.-M., & Liaw, S.-S. (2018). An Analysis of Learners' Intentions Toward Virtual Reality Learning Based on Constructivist and Technology Acceptance Approaches. The International Review of Research in Open and Distributed Learning, 19(1). https://doi.org/10.19173/irrodl.v19i1.2503
- Huang, H.-M., & Liaw, S.-S. (2018). An Analysis of Learners' Intentions Toward Virtual Reality Learning Based on Constructivist and Technology Acceptance Approaches. The International Review of Research in Open and Distributed Learning, 19(1). https://doi.org/10.19173/irrodl.v19i1.2503

- Ognjanovic, I., Gasevic, D., & Dawson, S. (2016). Using institutional data to predict student course selections in higher education. The Internet and Higher Education, 29, 49–62. https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.12.002

- Wei, X., Weng, D., Liu, Y., & Wang, Y. (2015). Teaching based on augmented reality for a technical creative design course. Computers & Education, 81, 221–234. http://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.10.017

- Littlejohn, A., Hood, N., Milligan, C., & Mustain, P. (2016). Learning in MOOCs: Motivations and self-regulated learning in MOOCs. Internet and Higher Education, 29, 40–48. http://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.12.003

- Alraimi, K. M., Zo, H., & Ciganek, A. P. (2014). Understanding the MOOCs continuance: The role of openness and reputation. Computers & Education, 80, 28–38. http://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.006
- Yücel, Ü. A., & Usluel, Y. K. (2016). Knowledge building and the quantity, content and quality of the interaction and participation of students in an online collaborative learning environment. Computers & Education, 97, 31–48. http://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.02.015
- Ossiannilsson, E. and Landgren, L. (2012), Quality in e-learning – a conceptual framework based on experiences from three international benchmarking projects. Journal of Computer Assisted Learning, 28: 42–51. doi: 10.1111/j.1365-2729.2011.00439.x
- Hamza-Lup, F. G. and Sopin, I. (2009). Web-Based 3D and haptic interactive environments for e-Learning, simulation, and training web information systems and technologies. volume 18 of Lecture Notes in Business Information Processing, chapter 26, pages 349–360. Springer Berlin Heidelberg, Berlin, Heidelberg.
- Cheng, Y.-M. (2011), Antecedents and consequences of e-learning acceptance. Information Systems Journal, 21: 269–299. doi: 10.1111/j.1365-2575.2010.00356.x
- Du, H., Hao, J.-X., Kwok, R. and Wagner, C. (2010), Can a lean medium enhance large-group

communication? Examining the impact of interactive mobile learning. J. Am. Soc. Inf. Sci., 61: 2122–2137. doi: 10.1002/asi.21376

## Programma e bibliografia per i non frequentanti

**Questa Bibliografia è orientativa, così come la modalità di erogazione del Corso che si svolgerà nel secondo semestre. *A fine Settembre* verrà comunicata la bibliografia definitiva e la modalità di erogazione del corso dipendentemente dall'andamento dell'emergenza in corso**

1. Rivoltella P.C., Rossi, P. G., Tecnologie per la didattica, Ediz. Mylab, Pearson, 2019

2. Sancassani, S. , Progettare l'innovazione didattica, Person 2019

3. Ferri, P., Moriggi, S., A scuola con le tecnologie. Manuale di didattica digitalmente aumentata, Mondadori, parte 1, pp 1-68

4. Due un articoli a scelta tra quelli scaricabili dalla Biblioteca d'Ateneo


- Huang, H.-M., & Liaw, S.-S. (2018). An Analysis of Learners' Intentions Toward Virtual Reality Learning Based on Constructivist and Technology Acceptance Approaches. The International Review of Research in Open and Distributed Learning, 19(1). https://doi.org/10.19173/irrodl.v19i1.2503
- Huang, H.-M., & Liaw, S.-S. (2018). An Analysis of Learners' Intentions Toward Virtual Reality Learning Based on Constructivist and Technology Acceptance Approaches. The International Review of Research in Open and Distributed Learning, 19(1). https://doi.org/10.19173/irrodl.v19i1.2503

- Ognjanovic, I., Gasevic, D., & Dawson, S. (2016). Using institutional data to predict student course selections in higher education. The Internet and Higher Education, 29, 49–62. https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.12.002

- Wei, X., Weng, D., Liu, Y., & Wang, Y. (2015). Teaching based on augmented reality for a technical creative design course. Computers & Education, 81, 221–234. http://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.10.017

- Littlejohn, A., Hood, N., Milligan, C., & Mustain, P. (2016). Learning in MOOCs: Motivations and self-regulated learning in MOOCs. Internet and Higher Education, 29, 40–48. http://doi.org/10.1016/j.iheduc.2015.12.003

- Alraimi, K. M., Zo, H., & Ciganek, A. P. (2014). Understanding the MOOCs continuance: The role of openness and reputation. Computers & Education, 80, 28–38. http://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.006
- Yücel, Ü. A., & Usluel, Y. K. (2016). Knowledge building and the quantity, content and quality of the interaction and participation of students in an online collaborative learning environment. Computers & Education, 97, 31–48. http://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.02.015
- Ossiannilsson, E. and Landgren, L. (2012), Quality in e-learning – a conceptual framework based on experiences from three international benchmarking projects. Journal of Computer Assisted Learning, 28: 42–51. doi: 10.1111/j.1365-2729.2011.00439.x
- Hamza-Lup, F. G. and Sopin, I. (2009). Web-Based 3D and haptic interactive environments for e-Learning,

simulation, and training web information systems and technologies. volume 18 of Lecture Notes in Business Information Processing, chapter 26, pages 349–360. Springer Berlin Heidelberg, Berlin, Heidelberg.
- Cheng, Y.-M. (2011), Antecedents and consequences of e-learning acceptance. Information Systems Journal, 21: 269–299. doi: 10.1111/j.1365-2575.2010.00356.x
- Du, H., Hao, J.-X., Kwok, R. and Wagner, C. (2010), Can a lean medium enhance large-group communication? Examining the impact of interactive mobile learning. J. Am. Soc. Inf. Sci., 61: 2122–2137. doi: 10.1002/asi.21

## Modalità d'esame

La prova è orale e le domande vertono su:

- Video delle lezioni caricate in piattaforma (per tutti)
- discussione delle esercitazioni svolte durante il corso (per i frequentanti);

- volumi portati all’esame (per tutti)

Durante la prova verranno valutati:

- il livello di conoscenza della teoria (esposizione);
- la capacità di esemplificazione dei concetti (comprensione);
- la capacità di utilizzo e applicazione (sviluppo);
- l'adeguatezza del linguaggio.

## Orario di ricevimento

su appuntamento

## Durata dei programmi

I programmi valgono due anni accademici.

## Cultori della materia e Tutor

Francesca Scenini

Michelle Pieri