

DIDATTICA 2.0: STRUMENTI INFORMATICI PER UNA NUOVA SCUOLA DIGITALE (DIG)

Master di II Livello

Sigla: DIG

Durata: 12 mesi

Il Corso intende fornire agli insegnanti le competenze e gli strumenti indispensabili per progettare, gestire e valutare l'ambiente di formazione mediante le nuove indicazioni della Didattica 2.0. Il Web 2.0, difatti, sta entrando anche in azienda, prendendo il nome di Enterprise 2.0, in quanto in tanti nell'ambiente business stanno comprendendo le potenzialità di questo nuovo approccio culturale supportato da nuovi strumenti tecnologici. Il business non è però l'unico campo di applicazione in cui poter declinare il Web 2.0, anche la formazione se ne può avvantaggiare notevolmente. Nella Didattica 2.0 l'utente è al centro dell'esperienza di apprendimento; infatti per fare Didattica 2.0 è necessario modificare radicalmente il setting della classe e quindi bisogna lavorare anche sulla preparazione degli insegnanti. La prima vera rivoluzione è culturale e, solo dopo, intervengono le tecnologie a supporto di un rinnovato modo di intendere l'apprendimento. La più grande sfida, per chi oggi fa formazione, non è quella di insegnare nozioni ai propri alunni, in quanto queste sono quasi sempre obsolete già nel momento stesso in cui le si insegna e se non lo sono, lo saranno ben presto. La vera sfida è insegnare ad imparare. Il docente, con un rapporto di "primum inter pares" dovrebbe guidare gli alunni attraverso un percorso che insegni loro a scoprire il mondo e ad adattarsi ai continui cambiamenti.

Destinatari

Insegnanti degli istituti di istruzione primaria e secondaria con laurea quadriennale/quinquennale.

Programma

Il Master prevede la trattazione dei seguenti argomenti:

SSD	UD Titolo	CFU
Totali		60
M-PED/03 1	Didattica 2.0 e apprendimento esperienziale: dalla teoria all'applicazione	6

SSD	UD Titolo	CFU
M-PED/03 2	La LIM: progettare e realizzare contenuti	6
M-PED/03 3	Il wiki: scrittura collaborativa tramite internet	6
M-PED/03 4	L'eBook: il libro elettronico e il PDF multimediale	6
M-PED/03 5	Il software opensource: Wikimindmap, Audacity, Moodle e i mobile devices	6
M-PED/03 6	La robotica educativa: un ambiente orientato alla sperimentazione tecnologica e scientifica	6
M-PED/03 7	Il software didattico	6
M-PED/03 8	Le risorse web: socializzazione, comunicazione e apprendimento. Social network, videocomunicazione, blogging	6
Approfondimenti didattici:		
M-PED/03 a	Didattica generale - Insegnare a imparare: elementi di didattica meta cognitiva	6
	Esame finale	6
Totali		60