

MASTER UNIVERSITARIO DI I LIVELLO

Anno Accademico 2015-2016

I Edizione

NUOVE TECNOLOGIE E INNOVAZIONE DIDATTICA

MENTE, MEDIA, EDUCAZIONE

Nuove competenze digitali ed antiche
saggezze per progettare un
apprendimento metacognitivo
e disegnare i percorsi di inclusione
scolastica alla luce delle neuroscienze

Il Master è organizzato dall'Università LUMSA in convenzione con il Consorzio Universitario Humanitas

con la collaborazione scientifica di

CampusStore

Media Direct
MEDIA DIRECT

con il patrocinio di ANP

anp associazione
nazionale
dei dirigenti
e delle alte professionalità
della scuola

DIRETTORI: Prof. Italo Fiorin, Prof. Giovanni Lariccia

COORDINATORE: Dott. Antonio Attianese

COMITATO SCIENTIFICO: Prof. Alessandro Antonietti, Prof.ssa Donatella Cesareni, Prof.ssa Carmela Di Agresti,
Prof. Giovanni Lariccia, Prof. Roberto Maragliano.

PROFILO PROFESSIONALE

L'esperto in NUOVE TECNOLOGIE E INNOVAZIONE DIDATTICA è un docente che alla fine del percorso di master possiede competenze di base in materia di informatica della mente, didattica metacognitiva, progettazione multimediale, progettazione di eventi e percorsi didattici con i nuovi media e strumenti digitali, anche in presenza di problematiche di inclusione scolastica. In partenza possiede una laurea in Scienze della Comunicazione o in Scienze della formazione che potrà utilizzare per sviluppare nuove competenze nell'ambito delle culture digitali e della programmazione informatica applicate all'apprendimento e all'insegnamento all'interno dei sistemi educativi, sia tradizionali che innovativi.

Il Master produce una figura professionale dotato delle seguenti competenze:

- Conoscenza delle teorie elaborate negli ultimi venti anni dalle neuroscienze cognitive sulla mente umana e sulla sua interazione con le macchine, nonché della ricaduta di questi lavori sullo studio dei fenomeni di apprendimento ed insegnamento
- Capacità di osservare e analizzare il comportamento degli allievi attraverso l'uso di protocolli osservativi utilizzabili per la successiva progettazione didattica
- Capacità di disegnare e realizzare percorsi formativi, collaborando con i docenti esperti delle singole discipline, utilizzando internet e i nuovi media digitali in base ai risultati delle neuroscienze cognitive
- Capacità di applicare le nuove tecnologie in modo sapiente ed equilibrato al servizio della formazione e della scuola, con particolare riferimento ai problemi dell'inclusione scolastica;
- Capacità di organizzare eventi che fanno uso della rete orientati alla scuola e all'educazione (mostre, concorsi, spettacoli, olimpiadi)
- Capacità di produrre e-books e prodotti multimediali fruibili sia su pc che su tablet e di metterli in circolazione nei circuiti più appropriati;

- Capacità di scegliere e gestire le Lim sia in classe sia in aula informatica, trovando sul mercato le applicazioni adeguate ad un uso didattico collaborativo
- Capacità di gestire un sistema informativo di istituto, comprensivo di sito web, di un magazzino di materiali didattici, di un forum e di un wiki
- Capacità di ideare e progettare applicazioni didattiche per tablet, per computer e per il web da realizzare collaborando con degli esperti informatici;
- Sviluppo di modelli didattici per la formazione in culture digitali al servizio dei BES;
- Analisi delle diverse tipologie di apprendimento/insegnamento e delle rispettive “piattaforme tecnologiche”
- Capacità di progettare modelli e ambienti di apprendimento su misura di esigenze specifiche

OBIETTIVI FORMATIVI

- Formare alla professione di esperto capace di gestire delle risorse multimediali e informatiche per l’apprendimento
- Fornire le competenze necessarie per inventare nuovi giochi e applicazioni per l’apprendimento, da realizzare in collaborazione con equipe di esperti, grafici, pubblicitari
- Garantire la capacità di trasmettere le competenze di base del settore ai colleghi della scuola;
- Aprire spazi di ricerca e approfondimento nell’ambito della rete e della comunicazione digitale, favorendo un approccio multidisciplinare alle problematiche sia di tipo cognitivo che emotivo che ne derivano;
- Sviluppare un approccio alla società tecnologica capace di coniugare le nuove tecnologie con le antiche saggezze (logica, matematica, retorica, capacità espressiva)

PROGRAMMA

Le Unità Didattiche che includono i contenuti disciplinari sono sette, ciascuna delle quali corrisponde a 45 ore di lezione frontale e 45 ore di project work.

1. Informatica della mente

- Analisi della “società degli automi”: cosa possiamo fare noi e cosa possono fare loro, ieri, oggi e domani. Azioni, parole, oggetti simbolici, algoritmi sono gli ingredienti fondamentali dell’informatica
- Risorse cognitive e loro gestione consapevole: la memoria, semantica, procedurale
- Le intelligenze multiple e le strategie possibili per un apprendimento mediale
- Metacognizione e apprendimento
- Teorie costruttiviste e costruzioniste. Imparare a programmare per imparare a pensare. Progettare insieme: l’apprendimento collaborativo come metodo per imparare a pensare
- Gestione dell’errore in senso costruttivo. Raccontare la

propria esperienza di apprendimento mediante strumenti multimediali interattivi e basati sul web. L’uso dei blog nella didattica

- Il ruolo degli strumenti digitali e della rete nel promuovere un apprendimento consapevole.
- Tablet, Lim, internet ed altri strumenti nell’educazione: ovvero imparare ed insegnare nella società degli automi
- Algoritmi e struttura delle conoscenze. Rappresentazione delle conoscenze. Mappe concettuali
- Linguaggi di programmazione educativi: Logo, Iperlogo, Scratch
- L’uso dei robot in educazione
- La classe capovolta. L’uso consapevole e corretto di memorie esterne e di sistemi wiki o cloud

2. Media, sapere e didattica

- La storia e la pedagogia presenti nei media classici: come oralità, scrittura, stampa, audiovisione concorrono a definire l'idea corrente di scuola
- L'attualità e la pedagogia incluse nell'uso corrente, perlopiù informale, dei media digitali: computer, cellulare, tablet, internet, web in quanto agenti per la fissazione di modelli di comportamento e di pratiche di apprendimento
- Le nuove prospettive che il digitale apre alla didattica: multimedialità, virtualizzazione, convergenza, condivisione
- Come e in che cosa il digitale modifica l'approccio ai contenuti e alle pratiche dell'insegnamento: verso una nuova articolazione dei saperi per la formazione

3. Collaborative learning

- Apprendimento collaborativo: teorie e modelli. Dal Cooperative learning alle Comunità di apprendimento, alle Comunità che costruiscono conoscenza (Knowledge Building Communities), al Trialogical learning
- Le tecnologie al servizio dell'apprendimento collaborativo: il blog di classe, l'uso dei forum per la costruzione collaborativa di conoscenza, la costruzione collaborativa di artefatti cognitivi e materiali.
- Quali strumenti e quali indicazioni pedagogiche
- La flipped classroom

4. Capacità trasversali nell'apprendimento ipermediale

- L'apporto dei media allo sviluppo di soft skills, trasversali ai domini disciplinari quali il problem solving, la creatività, il decision making, il pensiero critico
- L'auto-regolazione nell'apprendimento
- Esempi di attività progettate per stimolare lo sviluppo delle abilità in questione
- Strumenti per la valutazione dell'impatto dei media su di esse

5. Web learning

- Impatto dei metodi e delle tecnologie del web nell'educazione e nella costruzione della conoscenza scientifica. 25 anni orsono si affermava il WorldWideWeb, una

nuova tecnologia di condivisione interattiva dei sistemi di organizzazione delle conoscenze.

- Quale impatto il Web ha prodotto sino ad oggi
- Quali sono i settori in cui l'effetto Web ha avuto maggiore impatto.
- Quali prospettive educative derivano dalla evoluzione delle architetture del Web.
- Educazione, accessibilità, autoapprendimento.
- Interazione uno a molti - molti a uno.
- Le prospettive del Web Semantico e del Web pragmatico

6. Media education

- La scelta dei media
- La costruzione fisica di ambienti o strumenti di apprendimento
- Progettare con cura ed elasticità il percorso didattico
- Gli strumenti tecnologici vanno modellati sugli alunni, adeguandoli a bisogni ed esigenze del gruppo e dei singoli. Dosare con metodo i nuovi linguaggi, i messaggi subliminali, la parte iconica
- Sviluppo di "strutture" (o micro-macchine) che la classe stessa contribuisce a creare e a far crescere
- Il lavoro cooperativo nella media education
- Costruzioni di siti interattivi per la simulazione e l'apprendimento della storia

7. Bisogni educativi speciali ed inclusività scolastica

- La mediazione tecnologica incide sulle interazioni, cambiandole e modificandone assetti più noti
- Dallo strumento al "medium"
- La connessione tra diversi strumenti
- La connessione con i compagni e con il docente
- Le tecnologie che consentono di "fissare, trasferire, memorizzare"
- Le tecnologie per comunicare, interagire, scambiare informazioni e dunque contenuti
- Diventare autori in modo collaborativo
- La progettazione della pratica educativa fondata: sulla flessibilità nel modo in cui le informazioni sono presentate

- L'analisi della risposta degli studenti che rispondono
- La riduzione delle barriere nell'istruzione, realizzando gli opportuni adattamenti e supporti e modifiche e mantenendo un alto livello di aspettativa (di successo) per tutti gli studenti, inclusi quelli con bisogni educativi speciali.
- Il cosiddetto Universal Design for Learning, che rappresenta in tale prospettiva un insieme di modalità e di criteri per lo sviluppo del curriculum per assicurare a tutti le stesse opportunità di apprendimento
- Strumenti pratici per la corretta definizione degli obiettivi di apprendimento, per individuare metodi, produrre materiali e strumenti di valutazione flessibili e adattabili alle necessità di qualsiasi persona.
- L'Universal Design for Learning e l'uso finalizzato delle nuove tecnologie.
- La disponibilità di strumenti che, grazie all'uso dell'Information Communication Technology, possono rendere più efficace il lavoro dei docenti e degli alunni in un'ottica inclusiva.

8. Authoring di contenuti didattici digitali

- Contenuti didattici digitali e loro manifestazioni e configurazioni d'uso: ebook, web, scorm
- Progettare un ebook multimediale e interattivo
- Realizzare un ebook multimediale e interattivo
- Strumenti per la lettura e strumenti autore
- Distribuire l'ebook in formato epub, web e scorm
- ebook e scorm come risorsa in un contesto di elearning

9. Sistemi di valutazione

- La valutazione della formazione e dell'apprendimento.
- Valutazione dei processi d'insegnamento - apprendimento.
- Metodologie di valutazione soggettive e oggettive.
- Limiti metrologici e affidabilità delle prove di valutazione.
- Metodologie per la costruzione di prove di verifica oggettive, strutturate e semistrutturate.
- Scale di misura e criteri normativi di correzione delle prove.
- Trattamento, analisi, rappresentazione e interpretazione dei dati.

DOCENTI

I docenti sono professori universitari e/o professionisti esperti nelle specifiche discipline inserite nel programma: Prof. Alessandro Antonietti (Psicologo - Università Cattolica del Sacro Cuore); Prof. Antonio Augenti (Consorzio Universitario Humanitas); Dott. Paolo Beneventi (Esperto di video per ragazzi, libero professionista); Prof.ssa Donatella Cesareni (Prof. Pedagogia "Sapienza" Università di Roma); Dott. Fabrizio Corradi (Psicotecnologo - Ist. Leonarda Vaccari); Prof. Italo Fiorin (Prof. Didattica e Pedagogia - LUMSA); Prof. Paolo Gallese (Esperto siti web per la didattica - Acquario Civico di Milano); Prof. Giovanni Lariccia (Prof. Tecnologie Didattiche - LUMSA); Prof. Stefano Lariccia (Prof. Informatica per le Scienze Umane - "Sapienza" Università di Roma); Prof. Roberto Maragliano (Prof. Comunicazione di rete - Università Roma Tre); Dott. Francesco Leonetti (esperto in e-learning ed editoria digitale, autore di ePubEditor); Dott. Paolo Beneventi (esperto di media education e di video con e per i ragazzi).

METODOLOGIE ATTIVE

Esercitazioni: gli allievi si eserciteranno nella esecuzione di attività specifiche, in modalità blended-learning, metodologia basata sulla combinazione di mezzi di aula e media mobili. Particolare enfasi sarà dedicata, nei laboratori, alle tecniche di registrazione e di analisi dei protocolli utilizzabili per fare didattica metacognitiva

Project Work: gli allievi elaboreranno il materiale didattico attraverso la realizzazione di progetti specifici, diretti a sviluppare flussi didattici interattivi.

TIROCINIO-STAGE

Attraverso il tirocinio le conoscenze/competenze teoriche saranno applicate in contesti reali dove verranno svolte attività di orientamento.

STRUTTURA

- Numero partecipanti: min 15 (salvo deroghe)
- Monte ore: 1.500 ore
- Teoria: 300 ore
- Esercitazioni e ProjectWork: 300 ore
- Tirocinio: 300 ore
- Coaching on line: 50 ore
- Altre metodologie didattiche: 450 ore
- Tesi finale di specializzazione: 100 ore

SEDE

Aule della LUMSA e del Consorzio Universitario Humanitas

ORARIO

Venerdì e sabato ore 9.00 - 18.00 / domenica ore 9.00 - 13.00

FREQUENZA

1 Week-end al mese (Venerdì, Sabato e Domenica) + una settimana intensiva a Giugno e una ad Ottobre

TITOLO RICHIESTO

Laurea di I Livello

SELEZIONE

La domanda di ammissione al colloquio, corredata di curriculum vitae, può essere inviata entro il 15 Gennaio 2016 all'indirizzo info@consorziohumanitas.com o consegnata a mano alla Segreteria del Consorzio Universitario Humanitas, sita in Roma in via della Conciliazione 22, dal lunedì al venerdì dalle ore 14.00 alle ore 19.00.

Il modulo di ammissione è disponibile sui siti internet www.lumsa.it e www.consorziohumanitas.com.

La selezione avverrà sulla base del curriculum e di un colloquio motivazionale, che si svolgerà in modalità Skype, oppure, previo appuntamento, presso la sede del Consorzio Universitario Humanitas.

La valutazione del curriculum tiene conto del voto di laurea, del percorso di studi effettuati, delle esperienze lavorative e formative, della conoscenza di lingue straniere e degli interessi del candidato. In caso di ex aequo, sarà considerata discriminante la data di presentazione della domanda. I colloqui di ammissione si svolgeranno secondo l'ordine di arrivo delle domande, fino al raggiungimento dei posti disponibili.

ISCRIZIONE

Ai candidati sarà data comunicazione dell'esito della selezione a mezzo e-mail.

I candidati idonei, per perfezionare la domanda di iscrizione, dovranno inviare per posta o consegnare a mano, entro e

non oltre 10 giorni dalla comunicazione di idoneità, alla Segreteria del Consorzio i seguenti documenti:

- Domanda di iscrizione in marca da bollo da €16.00;
- Copia del certificato di laurea debitamente sottoscritto o, in alternativa, autocertificazione del titolo universitario conseguito debitamente sottoscritta.
- Copia di un documento valido di riconoscimento e del codice fiscale;
- 1 fotografia formato tessera;
- Copia della ricevuta del pagamento della prima rata di iscrizione (rimborsabile esclusivamente in caso di mancata attivazione/non ammissione al Master)

• Bonifico a favore della **LUMSA - UBI - BANCA POPOLARE DI BERGAMO**

Codice IBAN IT 56 E 05428 03208 000000005620 (Nella causale specificare cognome e nome allievo e il titolo del Master)

• Stampa della ricevuta della Registrazione on line sul sito della LUMSA:

http://www.lumsa.it/didattica_master_servizionline (non occorre per i laureati LUMSA);

Non verranno prese in considerazione domande prive della documentazione richiesta o incomplete.

L'iscrizione è incompatibile con altre iscrizioni a Corsi di Laurea, Master, Corsi di Perfezionamento, Scuole di Specializzazione e Dottorati.

QUOTA DI ISCRIZIONE E MODALITÀ DI PAGAMENTO

Costo: € 3.500,00 pagabili in 4 rate.

I rata: € 600,00 contestuale all'iscrizione **versata sul c/c della LUMSA** e rimborsabile esclusivamente in caso di mancata attivazione / non ammissione al Master

II rata: € 900,00 (entro il 30.04.2016) da **versare sul c/c del Consorzio Universitario Humanitas**

III rata: € 900,00 (entro il 31.07.2016) da **versare sul c/c del Consorzio Universitario Humanitas**

IV rata: € 900,00 (entro il 31.10.2016) da **versare sul c/c del Consorzio Universitario Humanitas**

In caso di rinuncia lo studente è tenuto a pagare l'intero ammontare della quota.

Il pagamento della II, III e IV rata va effettuato tramite versamento o bonifico bancario su:

c/c intestato a **Consorzio Universitario Humanitas presso**

BANCA POPOLARE DI BERGAMO - Agenzia di Via di Porta Castello - Roma

Codice IBAN IT04 J054 2803 2080 0000 0006 334.

Causale Versamento: Cognome e Nome allievo - Master Universitario di I livello Nuove Tecnologie e Innovazione Didattica - A.A. 2015 -16 - Rata... Sede...

Le copie delle ricevute dei bonifici effettuati devono essere consegnate a mezzo mail alla Segreteria del Consorzio Universitario Humanitas.

L'esame finale per il conseguimento del titolo del Master Universitario dovrà essere sostenuto entro e non oltre Marzo 2017, previo accertamento del possesso di tutti i requisiti di idoneità.

RICONOSCIMENTI

- 60 Crediti Formativi Universitari
- Titolo di Master Universitario di I livello in NUOVE TECNOLOGIE E INNOVAZIONE DIDATTICA (frequenza non inferiore all'80 % delle lezioni)

INFORMAZIONI

**Consorzio Universitario Humanitas
Via della Conciliazione 22-00193 Roma
Tel. 06.3224818
E-mail: info@consorziohumanitas.com
www.consorziohumanitas.com
www.lumsa.it/master**

www.lumsa.it/master