



## UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI ENNA "KORE"

Facoltà di Studi Classici, Linguistici e della Formazione

<b>Corso di Laurea</b>	SCIENZE DELLA FORMAZIONE PRIMARIA (LM-85 bis)
<b>A.A.</b>	2014/2015
<b>Docente</b>	Mingrino Marta/ Sicurello Rossana
<b>e-mail</b>	marta.mingrino@unikore.it, rossana.sicurello@unikore.it
<b>S.S.D. e denominazione disciplina</b>	LABORATORIO DI TECNOLOGIE DIDATTICHE
<b>Annualità</b>	3
<b>Periodo di svolgimento</b>	II semestre
<b>C.F.U.</b>	3
<b>Nr. ore in aula</b>	30
<b>Nr. ore di studio autonomo</b>	/
<b>Giorno/i ed orario delle lezioni</b>	Martedì dalle 14.30 alle 18.30
<b>Sede delle lezioni</b>	Facoltà di Studi Classici, Linguistici e della Formazione
<b>Prerequisiti</b>	
<b>Propedeuticità</b>	Si
<b>Obiettivi formativi</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Conoscere il ruolo che le tecnologie informatiche rivestono del processo di insegnamento/apprendimento.</li><li>2. Comprendere le potenzialità delle tecnologie informatiche e della multimedialità nella comunicazione, nella didattica e nell'insegnamento.</li><li>3. Rafforzare e sviluppare le competenze digitali, necessarie per la comunicazione didattica nella formazione e nell'insegnamento.</li><li>4. Sviluppare la capacità di costruire un percorsi/progetti educativi con il supporto dei media digitali</li></ol>
<b>Contenuti del Programma</b>	<p>Il percorso si propone di aiutare gli studenti a comprendere come il continuo evolversi delle nuove tecnologie implichi nuovi scenari all'interno dei processi formativi e di insegnamento.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Le Tecnologie didattiche per l'insegnamento (TD);</li><li>– I Software didattici: le attività individuali; le attività di gruppo e quelle miste;</li><li>– Scratch, linguaggio di programmazione informatica semplice;</li><li>– Esperienze sull'utilizzo della LIM</li><li>– Progettazione di una unità di lavoro con la LIM</li><li>– Simulazione di una lezione con la LIM</li></ul>

<b>Metodologia didattica</b>	<p>Lezione frontale, approccio laboratoriale</p> <p>N.b. Si consiglia di portare il proprio computer portatile (munito di alimentatore) durante gli incontri in presenza.</p>
<b>Risultati attesi</b>	<p>Attraverso le esercitazioni proposte gli studenti impareranno a progettare delle attività per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- migliorare le loro competenze di progettazione didattica con le nuove tecnologie;</li> <li>- imparare a ricercare e selezionare contenuti digitali;</li> <li>- creare semplici videogames e animazioni interattive, attraverso Scratch, un linguaggio visuale, gratuito e aperto, particolarmente adatto ai bambini.</li> <li>- creare una unità di lavoro con l'ausilio della LIM; realizzare i materiali da inserire nell'unità di lavoro: testi, immagini, suoni, filmati.</li> </ul>
<b>Modalità di valutazione</b>	La valutazione sarà basata sull'analisi di un project work elaborato in gruppo secondo un format consigliato.
<b>Testi adottati</b>	Dispense
<b>Ricevimento studenti</b>	Martedì ore 18.30 presso l'aula docenti della Facoltà di Studi Classici, Linguistici e della Formazione