



**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI ENNA "KORE"**  
Facoltà di Studi Classici, Linguistici e della Formazione

|   |   |
|---|---|
| <b>Corso di Laurea</b>                                | <b>SCIENZE DELLA FORMAZIONE PRIMARIA (LM-85 bis)</b>  |
| <b>A.A.</b>   | 2015/2016   |
| <b>Nominativo docente e ruolo</b>                     | Marta Mingrino  |
| <b>e-mail</b>   | marta.mingrino@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>Nr. ore laboratorio con frequenza obbligatoria</b> | 30  |
| <b>Giorno/i ed orario delle lezioni</b>               | Martedì dalle 12.00 alle 14.00<br>Venerdì dalle 12.00 alle 14.00  |
| <b>Sede delle lezioni</b>                             | Facoltà di Studi Classici, Linguistici e della Formazione   |
| <b>Prerequisiti</b>                                   |   |
| <b>Propedeuticità</b>                                 | Si  |
| <b>Obiettivi formativi</b>                            | Sviluppare competenze digitali finalizzate a costruire prodotti per l'apprendimento   |
| <b>Contenuti del Programma</b>                        | Progettare e produrre prodotti digitali   |
| <b>Metodologia didattica</b>                          | Lavoro di gruppo cooperativo<br><br>N.b. Durante gli incontri in presenza, si consiglia di portare il proprio computer portatile (munito di alimentatore).  |
| <b>Risultati attesi</b>                               | Gli studenti dovranno essere in grado di: <ul style="list-style-type: none"><li>- realizzare i materiali da inserire nell'unità di lavoro: testi, immagini, suoni, filmati.</li><li>- creare semplici videogames e animazioni interattive con Scratch;</li><li>- creare una unità di lavoro con l'ausilio della LIM;</li><li>- valutare un contenuto dal punto di vista multimediale.</li></ul> |

|                                |   |
|--------------------------------|---|
|                                |   |
| <b>Modalità di valutazione</b> | Analisi del project work/prodotto secondo un format prestabilito.   |
| <b>Testi adottati</b>          | Reisnick M. et alii, <i>Scratch: Programming for all</i> ,<br><a href="http://web.media.mit.edu/~mres/papers/Scratch-CACM-final.pdf">http://web.media.mit.edu/~mres/papers/Scratch-CACM-final.pdf</a> |
| <b>Ricevimento studenti</b>    | Al termine di ogni incontro.  |