



Tecnologie per l'Apprendimento e per lo Sviluppo di Competenze - TASK

Master di I livello

UnitelmaSapienza.it



Indice

- 1 Finalità
- 2 Destinatari
- 3 Requisiti di accesso
- 4 Didattica
- 5 Durata
- 6 Direzione e docenti
- 7 Assistenza e tutoraggio
- 8 Project work, prova finale e titolo
- 9 Quote e modalità di iscrizione – borse di studio
- 10 Programma



1. Finalità

Il Master TASK mira a promuovere una solida cultura delle Tecnologie Didattiche per l'apprendimento congiunto di conoscenze e lo sviluppo di competenze. Il raggiungimento di questo obiettivo si basa su un modello di formazione estremamente pratico, costruito per rispondere alle esigenze specifiche delle istituzioni formative a tutti i livelli: competenze digitali avanzate, metodologie didattiche efficaci e sostenibili, e strumenti flessibili e adattabili, con particolare riferimento al mondo della scuola e dell'università, nonché di tutti quei contesti formativi che mirano a sviluppare comunità di pratiche supportate da approcci di blended learning e non meramente di auto-apprendimento digitale.

I principi ispiratori del percorso, infatti, insistono nella visione delle tecnologie come strumenti potenzianti la didattica, quando inseriti in un progetto formativo sapientemente orchestrato dal docente alla luce di vincoli e possibilità del proprio contesto operativo, nella concezione della valutazione come momento fondante di ogni percorso, e nell'importanza di costruire una rete di supporto e scambio in cui insegnanti e docenti possano confrontare le esperienze e ricevere feedback puntuali.

A tal fine, il percorso offre:

- una preparazione completa sui modelli e gli approcci che sostengono l'introduzione delle tecnologie nella didattica a supporto di un apprendimento significativo e dello sviluppo di competenze chiave per i discenti di ogni età,
- la sperimentazione pratica delle strategie e tecniche illustrate, attraverso attività individuali e collaborative in cui i corsisti sono chiamati in prima persona a saggiare potenzialità e peculiarità d'uso di ciascun modello,
- la conoscenza dei principali software e ambienti digitali a supporto della didattica – ivi compresi quelli legati al mondo dell'Intelligenza Artificiale -, sostenuta da tutorial ed esercitazioni pratiche monitorate in tempo reale,
- case-studies tratti dal mondo della scuola, dell'università e della formazione adulta, con esempi concreti di uso delle tecnologie didattiche applicate a diverse discipline,
- attenzione specifica alle competenze progettuali di ciascun insegnante e formatore, sostenute teoricamente e praticamente, sia durante che dopo il Master, attraverso follow up e monitoraggi in itinere delle attività calate nei propri ambiti professionali,
- la costruzione e il sostegno di una Comunità di Pratiche tra i discenti del Master che, all'interno di una cornice interattiva e pratica, possono scambiare conoscenze e costruire un repertorio di best practices condivise.

Al termine del Master TASK, i partecipanti avranno acquisito solide competenze nelle teorie dell'insegnamento, comprendendo l'importanza dell'integrazione delle tecnologie nella didattica e del ruolo attivo dello studente come costruttore della propria conoscenza. Apprenderanno strategie e tecniche volte a promuovere questo approccio, insieme agli strumenti e agli ambienti digitali essenziali per ogni docente. Approfondiranno pratiche e processi legati alla progettazione e alla valutazione della didattica supportata dalle tecnologie. Particolare attenzione sarà dedicata all'identità digitale. Grazie a queste conoscenze, i discenti saranno in grado di progettare percorsi didattici potenziati dall'uso di tecnologie digitali, selezionando in modo flessibile gli strumenti più adatti alle risorse e ai vincoli del contesto, e predisponendo le forme di valutazione più appropriate, sia sommative che formative.



2. Destinatari

Il Master TASK si rivolge a insegnanti di ogni grado della scuola dell'obbligo, docenti universitari e formatori del settore pubblico e privato, fornendo loro strumenti concreti per integrare tecnologie avanzate nelle loro pratiche educative.

3. Requisiti di accesso

Possono accedere al master coloro che sono in possesso di: i. Laurea conseguita ai sensi del DM n. 270/2004; ii. Laurea conseguita ai sensi del DM n. 509/1999; iii. Laurea conseguita secondo gli ordinamenti previgenti; iv. Titolo rilasciato all'estero, riconosciuto idoneo dalla normativa vigente.

4. Didattica

La metodologia didattica utilizzata per lo svolgimento del corso è interamente in e-learning e prevede l'erogazione di video-lezioni, meta-datate ed indicizzate, integrate dai relativi materiali didattici scaricabili dalla piattaforma. Lo studente può quindi seguire le lezioni in qualsiasi orario e nella modalità prescelta – video/audio video, audio-streaming/downloading MP3.

Per sfruttare al meglio le opportunità offerte dalla didattica interattiva online, il percorso include diverse attività pratiche e collaborative, tra cui:

- Discussioni guidate via forum
- Costruzione di glossari e database
- Realizzazione di pagine Wiki e di e-book
- Sessioni di peer-feedback
- Quiz per l'auto-verifica delle conoscenze
- Diari di bordo e portfoli digitali
- ChatBot e sistemi di AI

I docenti monitoreranno il percorso formativo attraverso prove in itinere, le e-tivity. In linea con l'approccio pratico-applicativo del Master, i partecipanti saranno infatti chiamati a realizzare prodotti che dimostrino le competenze acquisite, come: una video-lezione, un e-book, una prova di valutazione formativa, un ambiente di scrittura collaborativa o di apprendimento online, una storia interattiva non lineare e altro ancora. L'acquisizione delle conoscenze sarà invece valutata tramite elaborati o test, con domande a risposta aperta, chiusa o sintetica, e la valutazione sarà espressa in trentesimi. Questi strumenti permetteranno ai docenti di verificare e misurare le conoscenze acquisite e offriranno agli studenti un'opportunità di autovalutazione.

Il titolo di Master sarà conferito dopo la redazione e discussione di uno studio su un caso pratico (project work).

Nel "Modulo 0" del corso, disponibile sulla piattaforma Moodle, gli studenti troveranno tutte le informazioni relative agli argomenti delle prove intermedie e del project work, oltre che alle modalità di redazione, prenotazione dell'esame online e invio degli elaborati.

Ai fini della certificazione, il tracciamento delle attività viene effettuato solo per le modalità audio-video, e non per il download MP3.

5. Durata

Il Master ha una durata complessiva di 1500 ore, distribuite su 12 mesi, e consente di acquisire 60 Crediti Formativi Universitari.



Su richiesta dei partecipanti, e dietro autorizzazione del Direttore del Master, il termine del percorso può essere prorogato di ulteriori 12 mesi.

6. Direzione e docenti

La direzione del Master è affidata alla Prof.ssa Nadia Sansone, Professore Associato in Pedagogia Sperimentale, Referente per la didattica in eLearning dell'Ateneo UnitelmaSapienza.

Il corpo docente è composto da Professori strutturati di importanti Atenei italiani, con competenze ed esperienza professionale maturata nel settore:

- dott.ssa Ilaria Bortolotti, Dottore di Ricerca e Cultura della Materia in in Pedagogia Sperimentale UnitelmaSapienza (PAED-02/B)
- prof.ssa Donatella Cesareni, Docente esterno, Professore Associato di Pedagogia Sperimentale (PAED-02/B) Sapienza Università di Roma
- dott. Francesco Leonetti, Docente esterno, Dottore in Informatica ed esperto in didattica digitale (INFO-01/A)
- prof.ssa Maria Beatrice Ligorio, Docente esterno, Professore Ordinario in Psicologia dell'Educazione e dello Sviluppo, Università degli Studi Aldo Moro di Bari (PSIC-02/A)
- prof. Gino Roncaglia, Docente esterno, Professore Associato in Archivistica, Bibliografia e Biblioteconomia, Università Roma Tre (HIST-04/C)
- prof.ssa Nadia Sansone, Docente interno, Professore Associato in Pedagogia Sperimentale UnitelmaSapienza (PAED-02/B)

7. Assistenza e Tutoraggio

L'Ateneo garantisce un'assistenza continua e un costante supporto al processo di apprendimento degli studenti, attraverso la presenza di un tutor esperto e qualificato. Oltre a fornire assistenza diretta, il tutor gestisce attivamente la classe virtuale, predisponendo strumenti didattici e informativi utili al supporto degli studenti. Questo avviene mediante l'uso di modalità sincrone e asincrone, come chat, forum e altre piattaforme di interazione.

Con l'attivazione del Master viene creata una community all'interno della quale gli studenti potranno interagire da remoto con i docenti, i tutor e gli altri partecipanti, porre domande e partecipare a discussioni. I docenti, insieme ai tutor, risponderanno ai quesiti degli studenti e utilizzeranno gli spunti emersi dalle discussioni per proporre nuovi argomenti o stimolare un apprendimento collaborativo all'interno della community.

8. Project work, prova finale e titolo/eventuali Prove Intermedie (specificare quante e modalità)

Per ciascun partecipante è previsto, durante lo svolgimento del Master, l'organizzazione e lo svolgimento di due prove Intermedie e di un project work finale.

In linea con l'approccio metodologico fortemente pratico ed esperienziale del Master TASK, durante il percorso sono previste due prove intermedie il cui superamento non è legato allo svolgimento di un esame nella forma di test o elaborato, ma dipende dalla partecipazione attiva ed efficace alle attività proposte e dal superamento progressivo dei quiz dei moduli di riferimento. Il voto delle prove intermedie è dato, quindi, dalla media tra il punteggio ottenuto nei quiz di auto-verifica e quello ottenuto per le attività richieste per ciascuna prova.



Gli appelli per la verbalizzazione delle prove intermedie si ripetono mensilmente per offrire ai discenti la possibilità di personalizzare il proprio percorso.

Il project work (studio, sperimentazione, ricerca) è una attività complessa e strutturata che comprende la progettazione e la realizzazione di uno scenario pedagogico finalizzato ad applicare le conoscenze acquisite su casi concreti. La durata del Project work, che prevede l'attribuzione di 20 CFU, può essere indicativamente valutata in un impegno di circa 550 ore da parte dello studente, considerando il suo impegno complessivo ovvero l'attività di ricerca, studio, interazione con il docente ed il tutor, stesura e discussione finale. La scelta dell'argomento dovrà essere effettuata, con riferimento ai moduli del master, in coerenza con le modalità definite dal Direttore del master.

In una seduta pubblica, alla presenza di una commissione di docenti del Master, il candidato discuterà il suo Project Work che sarà valutato in centodecimi. A seguito della valutazione positiva dell'elaborato finale da parte della Commissione di Master, l'Università rilascerà il diploma di Master Universitario di primo livello in "Tecnologie per l'Apprendimento e lo Sviluppo di Competenze - TASK" con l'attribuzione di 60 crediti formativi universitari.

9. Quote e modalità di iscrizione – borse di studio

L'iscrizione al Master è possibile in qualsiasi momento dell'anno, on line, sul sito www.unitelmasapienza.it, nell'apposita sezione "Iscriversi".

La quota di iscrizione al master è di € 900,00 da versare in due rate: la prima, di € 400,00 all'atto di iscrizione; la seconda, di € 500,00 entro 60 gg. dalla data di iscrizione.

Per le scuole e organizzazioni che presentano più di 1 iscritto, il contributo individuale è di € 600,00 da versare in due rate: la prima, di € 400,00 all'atto di iscrizione; la seconda, di € 200,00 entro 60 gg. dalla data di iscrizione.

Per le scuole e organizzazioni che presentano più di 4 iscritti, il contributo individuale è di € 400,00 da versare in un'unica soluzione.

Per gli iscritti **CKBG** la quota di iscrizione è di € 500,00 da versare in due rate: la prima, di € 400,00 all'atto di iscrizione; la seconda, di € 100,00 entro 60 gg. dalla data di iscrizione.

In questo percorso è possibile utilizzare il Bonus Carta Docenti per i docenti di ruolo delle istituzioni scolastiche di ogni ordine e grado.

Gli iscritti al corso possono usufruire di una proroga alla discussione dell'esame finale, a titolo gratuito, laddove non conseguano il titolo entro la data di scadenza del proprio anno accademico, entro i dodici mesi successivi. Nel caso in cui lo studente non consegua il titolo entro tale termine di proroga, dovrà procedere al rinnovo dell'iscrizione con pagamento della tassa di iscrizione annuale.

10. Programma

Il master prevede 6 moduli:

Modulo I (PSIC-02/A, 6 CFU)

Le teorie dell'apprendimento e il ruolo delle tecnologie

Responsabile: Prof.ssa M.B. Ligorio

Le teorie dell'apprendimento: come si impara, come si insegna

Dalla metafora della trasmissione a quella della partecipazione

Le comunità di apprendimento e le comunità di pratiche



Identità digitale e tecnologie

Modulo II (PAED-02/B, 6 CFU)
Tecniche e strategie didattiche attive

Responsabile: Prof.ssa D. Cesareni

La didattica delle competenze nella società della conoscenza: dal pensiero critico all'autonomia
Metodologie, esperienze e strumenti per una didattica attiva
Tecniche e Strategie per l'Object-Based Learning: l'Approccio Trialogico all'Apprendimento
Tecniche e Strategie per il Cooperative Learning e la Flipped Classroom

Modulo III (PAED-02/B e HIST-04/C, 6 CFU)
La formazione degli adulti

Responsabile: proff. N. Sansone e Gino Roncaglia

Storia delle tecnologie nella didattica
Didattica A Distanza (DAD), Blended Learning e BYOD
Tecnologia e tecnologie
Editoria digitale e digital storytelling
Instructional Design e Learning Design
Case studies

Modulo IV (PAED-02/B, 6 CFU)
Progettazione e valutazione didattica

Responsabili: prof.sse N. Sansone e I. Bortolotti

Principi di Educational Design: dalla progettazione alla riprogettazione
La valutazione formativa tra competenze chiave e prove autentiche
Rubriche di valutazione, peer-feedback, diari di bordo e portfolio digitali
La valutazione del percorso formativo
Cases studies

MODULO V (PAED-02/B e INFO-01/A, 6 CFU)
L'Intelligenza Artificiale: strumenti e pratiche didattiche

Responsabili: proff. N. Sansone e F. Leonetti

Storia dell'Intelligenza Artificiale
Etica, privacy e sicurezza
L'Intelligenza Artificiale Generativa
Strumenti e ambienti da ChatGPT a Gemini, da Perplexity a Dall-E
Case studies dalla scuola al mondo degli adulti

Modulo VI (INFO-01/A, 10 CFU)
Piattaforme, ambienti e strumenti

Responsabile: prof. F. Leonetti



Piattaforme per l'apprendimento: da Google Classroom a Moodle
Strumenti per la valutazione e l'auto-valutazione: da Google Moduli a Kahoot
Robotica educativa, coding e pensiero computazionale
I Serious Games
Strumenti per costruire e condurre video-lezioni interattive: da Zoom a Prezi
Scrittura collaborativa: dagli E-book allo storytelling non lineare
Creare mappe concettuali, bacheche virtuali, contenuti grafici

Project Work

“Progettazione didattica” – PAED-02/B, INFO-01/A, 20 CFU.

Capitalizzando le conoscenze e competenze apprese durante il percorso del Master, ciascun discente dovrà produrre uno scenario pedagogico sulla base di un template predefinito attraverso cui approfondire ogni aspetto dell'Educational Design: dagli obiettivi di apprendimento alle strategie di valutazione, dagli approcci alle strategie didattiche, dalla struttura del percorso ai contenuti didattici, dalle risorse ai materiali, dalle tecniche alle attività, con particolare attenzione all'uso degli strumenti e avendo cura dei vincoli legati al contesto, ai destinatari del percorso, ai tempi e alla sostenibilità del progetto in termini di effort progettuale e realizzativo. La macro-progettazione sarà poi affiancata dal documento di micro-progettazione delle unità didattiche che compongono lo scenario, declinando consegne e fasi delle singole attività richieste agli studenti.

INFORMAZIONI

Università degli Studi di Roma
UnitelmaSapienza
www.unitelmasapienza.it
info@unitelmasapienza.it