

EDUCAZIONE SOCIALE E TECNICHE DELL'INTERVENTO EDUCATIVO

(Università degli Studi)

Insegnamento Informatica per le professioni educative

GenCod A004960

Docente titolare ANTONELLA LONGO

Insegnamento Informatica per le professioni educative

Insegnamento in inglese Informatics for educational professions

Settore disciplinare NN

Corso di studi di riferimento EDUCAZIONE SOCIALE E TECNICHE

Tipo corso di studi Laurea

Crediti 5.0

Ripartizione oraria Ore Attività frontale: 30.0

Per immatricolati nel 2022/2023

Erogato nel 2023/2024

Anno di corso 2

Lingua ITALIANO

Percorso PERCORSO COMUNE

Sede

Periodo Secondo Semestre

Tipo esame Orale

Valutazione Voto Finale

Orario dell'insegnamento

<https://easyroom.unisalento.it/Orario>

BREVE DESCRIZIONE DEL CORSO

Il corso si pone come obiettivo primario l'introduzione alle tecnologie delle informazione e della comunicazione per le professioni educative. Dopo una parte introduttiva sulle tecnologie digitali, agli studenti saranno presentati modelli e applicazioni per la realizzazione di contenuti digitali per scopi educativi.

PREREQUISITI

Non sono richieste competenze specifiche. Si richiede la conoscenza base dell'uso del computer

OBIETTIVI FORMATIVI

Alla fine del corso lo studente sarà in grado di

- Riconoscere gli elementi distintivi di un oggetto digitale connesso a una rete telematica
- Leggere criticamente un contenuto digitale per i fini educativi
- Realizzare contenuti multimediali

Più nello specifico:

Knowledge and understanding. Gli studenti dovranno

- avere un solido background sulle caratteristiche principali delle tecnologie digitali
- avere le basi per una lettura sistematica e critica di un contenuto digitale per i fini educativi
- avere le conoscenze di base dell'uso degli strumenti per la creazione ed elaborazione di contenuti digitali per le professioni educative

Applying knowledge and understanding. Alla fine del corso gli studenti saranno in grado di:

- descrivere le caratteristiche principali di un dispositivo digitale
- usare gli strumenti per l'elaborazione dei contenuti digitali per le professioni educative
- Fare il reverse engineering di un contenuto multimediale

Making judgements. Gli studenti sono guidati a trattare criticamente i temi proposti in classe, per confrontare le diverse soluzioni al problema, identificare e proporre la soluzione più efficace ed efficiente in modo autonomo.

Communication. Gli studenti devono imparare a comunicare con audience eterogenei, difendendo la loro posizione in modo coerente, efficace e logico. Durante il corso sarà presentato il vocabolario specifico del dominio e i metodi e la conoscenza per esporre ed argomentare in modo preciso e formale i principali temi legati alle tecnologie digitali

Learning skills. Gli studenti devono acquisire le abilità critiche per relazionarsi autonomamente con i problemi tipici degli strumenti per l'elaborazione delle informazioni, anche in vista di successivi approfondimenti in lauree magistrali o per approfondire la cultura personale e professionale. Perciò gli studenti dovrebbero essere in grado di passare autonomamente da un approccio di apprendimento a un altro in base alle diverse sorgenti a disposizione, gli obiettivi e il target da raggiungere.

METODI DIDATTICI

Lezioni frontali

MODALITA' D'ESAME

L'esame consisterà in una prova scritta e una prova (eventuale) orale.

La prova scritta consisterà in un test a risposte multiple, predisposto dalla docente. Le risposte saranno sia chiuse (per ponderare il livello di conoscenza della materia) che aperte (per valutare il raggiungimento degli altri obiettivi formativi: capacità di individuare i dati essenziali, abilità comunicativa, capacità di individuare e risolvere criticità e padronanza delle nozioni di base) La correzione seguirà immediatamente il test. Successivamente si passerà (eventualmente) alla prova orale riservata agli studenti che abbiano superato il test con almeno 18/30 e che vogliono migliorare la valutazione.

La prova orale verterà sempre sui testi adottati e su eventuali elaborati realizzati dallo studente (anche in gruppo) e potrà migliorare di non oltre tre punti la valutazione della prova scritta.

PROGRAMMA ESTESO

- Cap. 1 (Mauro Cadei) Fondamenti di informatica e hardware
- Cap. 2 (Mauro Cadei) Il software
- Cap. 3 (Mauro Cadei) La rappresentazione dei dati per le scienze umane
- Cap. 4 (Marco Lazzari) Dalle reti a Internet
- Cap. 5 (Marco Lazzari) Il World Wide Web
- Cap. 6 (Marco Lazzari) Il Web 2.0
- Cap. 8 (Alessandra Bianchi) Biblioteconomia e ricerca delle informazioni in Internet
- Cap. 9 (Marco Lazzari) Tecnologie educative
- Cap. 11 (Alberto Betella) Qualità, usabilità e accessibilità del web

TESTI DI RIFERIMENTO

- Marco Lazzari, "Informatica Umanistica" 3 ed, Mc Graw Hill, 2021
- Dispense fornite dai docenti