



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

Master di I livello

**[UnitelmaSapienza.it](http://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 competenze, fondata su un modello di formazione estremamente pratico e calato sulle esigenze che le istituzioni formative di qualsiasi livello vivono: competenze digitali avanzate, metodologie didattiche efficaci e sostenibili, strumenti flessibili e adattabili ai contesti educativi di ogni livello, con particolare riferimento al mondo della scuola.

I principi ispiratori del percorso 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 insegnamento, e nell'importanza di costruire una rete di supporto e scambio in cui gli insegnanti 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 negli studenti di ogni età,
- la sperimentazione pratica delle strategie e tecniche illustrate attraverso attività individuali e collaborative in cui i discenti sono chiamati in prima persona a saggiare potenzialità e peculiarità d'uso di ciascun modello,
- una conoscenza approfondita dei principali software e ambienti digitali a supporto della didattica a scuola e nel mondo degli adulti, sostenuta da tutorial puntuali ed esercitazioni pratiche monitorate in tempo reale,
- case-studies tratti dal mondo della scuola primaria, secondaria di primo e secondo grado, universitario e della formazione adulta con esempi concreti di uso delle tecnologie didattiche applicate a diverse discipline in vari ambiti educativi,
- 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, insegnanti e formatori di qualsiasi ambito 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 discenti avranno acquisito specifiche conoscenze nell'ambito delle teorie dell'insegnamento alla base dell'uso della tecnologia nella didattica e, in genere, di uno studente come attivo costruttore di conoscenza e protagonista del suo percorso formativo. Conosceranno le strategie e tecniche capaci di promuovere questo tipo di apprendimento, nonché i principali strumenti e ambienti digitali di cui può dotarsi la cassetta degli attrezzi di ciascun insegnante. Esploreranno in profondità pratiche e processi della progettazione e della valutazione della didattica mediata dalle tecnologie. Infine, una specifica attenzione verrà posta sui temi dell'identità digitale.

Dotato di queste conoscenze, il discente TASK sarà in grado di disegnare percorsi didattici potenziati da strumenti digitali che saprà scegliere flessibilmente in base ai vincoli e alle risorse del contesto, prevedendo le forme di valutazione sommativa e formativa più adeguate.

## 2. Destinatari

TASK è un master rivolto agli insegnanti di ogni grado della scuola dell'obbligo, ai docenti universitari, ai formatori del settore pubblico e privato, nonché a tutti coloro che vogliano acquisire conoscenze e



competenze per accedere ed operare nel mondo dell'eLearning: eTutor, Instructional Designer, Community Manager.

### 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

Il Master sarà erogato esclusivamente in rete, ai sensi del decreto interministeriale del 17 aprile 2003 e relativo allegato tecnico come modificato dal DM 15 aprile 2005, secondo il modello di "lezione digitale" adottato dall'Università UnitelmaSapienza, tramite la piattaforma e-learning dell'ateneo.

La didattica in e-learning prevede le lezioni audio-video dei docenti, meta-datate ed indicizzate, integrate dai relativi materiali didattici scaricabili. Lo studente segue le lezioni quando vuole – h 24 - come vuole - PC, tablet, smartphone – nella modalità prescelta – video/audio video, audio-streaming/downloading MP3.

L'approccio didattico adottato tiene conto della necessità di sviluppare non solo conoscenze, ma anche di utilizzare strumenti e comportamenti professionali. A tal fine, a supporto dell'attività didattica rappresentata dalle videolezioni, i discenti saranno chiamati a svolgere attività individualmente e collaborativamente al fine di applicare conoscenze e competenze apprese durante il Master. Tali attività comprendono:

- 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

A supporto dell'attività didattica, verranno inoltre svolti a cadenza almeno mensile, i web-seminar, ovvero seminari svolti in modalità sincrona:

- webinar tematico, in cui saranno proposti approfondimenti dedicati ad alcuni temi di particolare interesse ed attualità, al fine di rendere più vivace e dinamica la didattica, promuovendo anche spazi di confronto interattivi fra docenti e studenti;
- webinar di discussione, che avranno per oggetto argomenti tratti dal programma, su cui i partecipanti al corso saranno invitati a proporre il proprio punto di vista sulla base delle esperienze maturate nell'ambito delle rispettive organizzazioni di appartenenza, al fine di promuovere dinamiche di apprendimento proattive, in grado di rivelare le principali implicazioni e potenzialità applicative delle teorie studiate.

I docenti provvederanno a monitorare il percorso formativo con prove in itinere on line: in particolare, seguendo la natura pratico-applicativa del Master, i discenti saranno chiamati a costruire oggetti che diano prova delle competenze apprese: da una video-lezione a un ebook, da una prova per la valutazione formativa alla predisposizione di un ambiente di scrittura collaborativa. L'acquisizione delle conoscenze sarà monitorata attraverso la strutturazione di tesine o test con domande a risposta aperta, chiusa o sintetica con la relativa votazione espressa in trentesimi, e che costituiscono un mezzo per la verifica e la misurazione delle conoscenze per il docente e di autovalutazione per lo studente.



Il titolo viene rilasciato a seguito della redazione e discussione di uno studio su caso pratico (project work).

Nella Bacheca "Modulo 0" del corso, sulla piattaforma telematica, gli studenti troveranno tutte le indicazioni inerenti agli argomenti delle prove intermedie e del project work, le modalità di redazione, le modalità di prenotazione dell'esame on-line e dell'invio delle stesse.

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

### **5. Durata**

Il Master ha una durata complessiva di 1500 ore ed è strutturato per numero di ore destinate alla didattica e per le attività di approfondimento formativo, in modo da garantire l'acquisizione di 60 Crediti Formativi Universitari. L'attività formativa è articolata in attività didattica comunque strutturata (lezioni, esercitazioni, seminari, lavoro di gruppo, progetti applicativi, webinar, project work) e studio individuale e discussione.

Il termine del Master, per coloro che ne faranno richiesta ed a giudizio del Direttore del Master, potrà essere prorogato di 12 mesi.

### **6. Direzione e docenti**

La direzione del Master è affidata alla Prof.ssa Nadia Sansone, Ricercatore in Pedagogia Sperimentale, Referente per la didattica in eLearning dell'Ateneo UnitelmaSapienza e titolare, tra gli altri, dell'insegnamento di Tecnologie per l'Apprendimento.

Il corpo docente è composto da Professori strutturati di importanti Atenei italiani, con competenze ed esperienza professionale maturata nel settore da almeno 20 anni:

- prof.ssa Donatella Cesareni, Docente esterno, Professore Associato di Pedagogia Sperimentale (PED/04) Sapienza Università di Roma
- dott. Francesco Leonetti, Docente esterno, Dottore in Informatica ed esperto in didattica digitale (INF/01)
- prof.ssa Maria Beatrice Ligorio, Docente esterno, Professore Ordinario in Psicologia dell'Educazione e dello Sviluppo, Università degli Studi Aldo Moro di Bari (PSI/04)
- prof. Gino Roncaglia, Docente esterno, Professore Associato in Archivistica, Bibliografia e Biblioteconomia, Università Roma Tre (STO/08)
- prof.ssa Nadia Sansone, Docente interno, Ricercatore in Pedagogia Sperimentale UnitelmaSapienza (PED/04)

### **7. Assistenza e Tutoraggio**

L'Ateneo garantisce in via continuativa un'assistenza ed un sostegno al processo di apprendimento degli allievi mediante la presenza di un tutor esperto e qualificato.

Il tutor, oltre a prestare assistenza agli studenti dell'Università, gestisce in modo proattivo il rapporto con la classe virtuale degli studenti, predisponendo ogni strumento didattico ed informativo ritenuto utile per supportare gli studenti, utilizzando anche modalità sincrone e asincrone, quali chat, forum etc.

All'attivazione del Master sarà costituita una community dedicata al tema del master, che resterà a disposizione degli studenti fino a due anni dopo il conseguimento del titolo. La community rappresenta l'aula virtuale entro la quale lo studente, da remoto, interagisce con i docenti, con gli altri studenti ed il



tutor, pone dei quesiti, instaura delle discussioni. I docenti del Master, unitamente al Tutor, risponderanno ai quesiti posti, nell'ambito delle attività di approfondimento, prenderanno spunti dalle discussioni per suggerire nuovi argomenti o per stimolare un apprendimento collaborativo nella propria community.

Grazie alla memorizzazione degli interventi sviluppati nel tempo da parte di tutti i partecipanti attraverso i vari strumenti di didattica interattiva (forum, chat, webinar, wiki, ecc.), la community potrà diventare, così, il luogo della "memoria" del corso, cui tutti gli studenti potranno accedere per consolidare il proprio apprendimento e rinnovare le proprie conoscenze. La community, inoltre, sarà lo spazio per la generazione dei progetti di Follow Up, ovvero delle attività che i discenti decideranno di svolgere nei propri contesti professionali col supporto e il monitoraggio del corpo docenti del Master, potendo dar vita a collaborazioni di pratica, studio e ricerca.

### **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.

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**

L'iscrizione al Master è possibile in qualsiasi momento dell'anno, on line, sul sito [www.unitelmasapienza.it](http://www.unitelmasapienza.it), nell'apposita sezione "Iscriversi".

La quota di iscrizione al master è di € 800,00 da versare in due rate: la prima, di € 400,00 all'atto di iscrizione; la seconda, di € 400,00 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 € 500,00 da versare in un'unica soluzione.

Per gli iscritti [CKBC](#) la quota di iscrizione è di € 400,00 da versare in un'unica soluzione.

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, solo 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 i seguenti moduli:

### **Modulo I (PSI/04 - 6 C.F.U.)**

#### **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  
Le comunità di apprendimento e le comunità di pratiche  
Identità digitale e tecnologie

### **Modulo II (PED/04, 6 C.F.U.)**

#### **Le tecnologie nella didattica**

Responsabile: prof. Gino Roncaglia

La didattica delle competenze nella società della conoscenza: dal pensiero critico all'autonomia  
Storia delle tecnologie nella didattica  
Didattica A Distanza (DAD), Blended Learning e BYOD  
Tecnologie e tecnologie  
Editoria digitale e digital storytelling

### **Modulo III (PED/04 - 9 C.F.U.)**

#### **Tecniche e strategie didattiche attive**

Prima Parte

Responsabile: Prof.ssa D. Cesareni

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  
Approfondimento: Social Media e Apprendimento

### **Modulo IV (PED/04, 9 C.F.U)**

#### **Progettazione e valutazione didattica (PED/04, 3 C.F.U.)**

Prima Parte

Responsabile: prof.ssa N. Sansone

Principi di Educational Design: dalla progettazione alla riprogettazione  
Lo scenario pedagogico



**Case-studies: (PED-04 e PSI-04, 6 C.F.U.)**

Seconda Parte

Responsabile: prof.ssa N. Sansone

Case-studies nella scuola primaria

Case-studies nella scuola secondaria

Case-studies all'università e nella formazione degli adulti

Learning Design

**La valutazione**

Seconda Parte

Responsabile: prof.ssa N. Sansone

La valutazione formativa tra competenze chiave e prove autentiche

La valutazione tra pari e l'auto-valutazione: peer-feedback, diari di bordo e portfoli digitali

Le rubriche di valutazione

La valutazione del percorso formativo

**Modulo V (INF/01, 10 C.F.U.)**

**Piattaforme, ambienti e strumenti**

Responsabile: dott. 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

Creare bacheche virtuali

Creare contenuti grafici

**Project Work**

**"Progettazione didattica" – PED/04, INF/01, PSI/04, STO/08; 20 C.F.U.**

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](http://www.unitelmasapienza.it)

[info@unitelmasapienza.it](mailto:info@unitelmasapienza.it)