



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI BRESCIA



UniBS per l'innovazione della didattica e lo sviluppo delle competenze dei docenti

Martedì 17 dicembre ore 11.00

Salone Apollo

Piazza del Mercato 15, Brescia

Il Progetto TLDC_UniBs per la didattica blended e lo sviluppo delle competenze digitali dei docenti dell'Università di Brescia

Prof.ssa Daniela Bosisio, Università degli Studi di Brescia

Prof. Ettore Felisatti, Università degli Studi di Padova - AsdUni

LA PROFESSIONALITÀ DEL DOCENTE UNIVERSITARIO





Il Progetto TLDC_UniBs “*Teaching and Learning in Digital Culture. Models, tools and practices for innovative learning and teaching*”

PER

**UNA PROFESSIONALITÀ DOCENTE
COLLABORATIVA, COMPETENTE,
NON FRAMMENTATA**

- contrasto alla condizione di professionista solitario (“solista unico”)
- Sviluppo di azioni concertate (orchestrazione) e collaborative fra pari
- Acquisizione di competenze di insegnamento apprendimento efficaci
- Interconnessione teorico-pratica fra metodologie e tecnologie per la didattica
- Revisione del rapporto fra didattica e ricerca nella professione e nell’insegnamento



Alcuni nodi di sviluppo professionale

ricerca

Vs

didattica

solista

Vs

orchestrale

valutazione

(accountability)

Vs

assessment

(miglioramento)

autoformazione

Vs

formazione

disciplinare

Vs

pedagogico

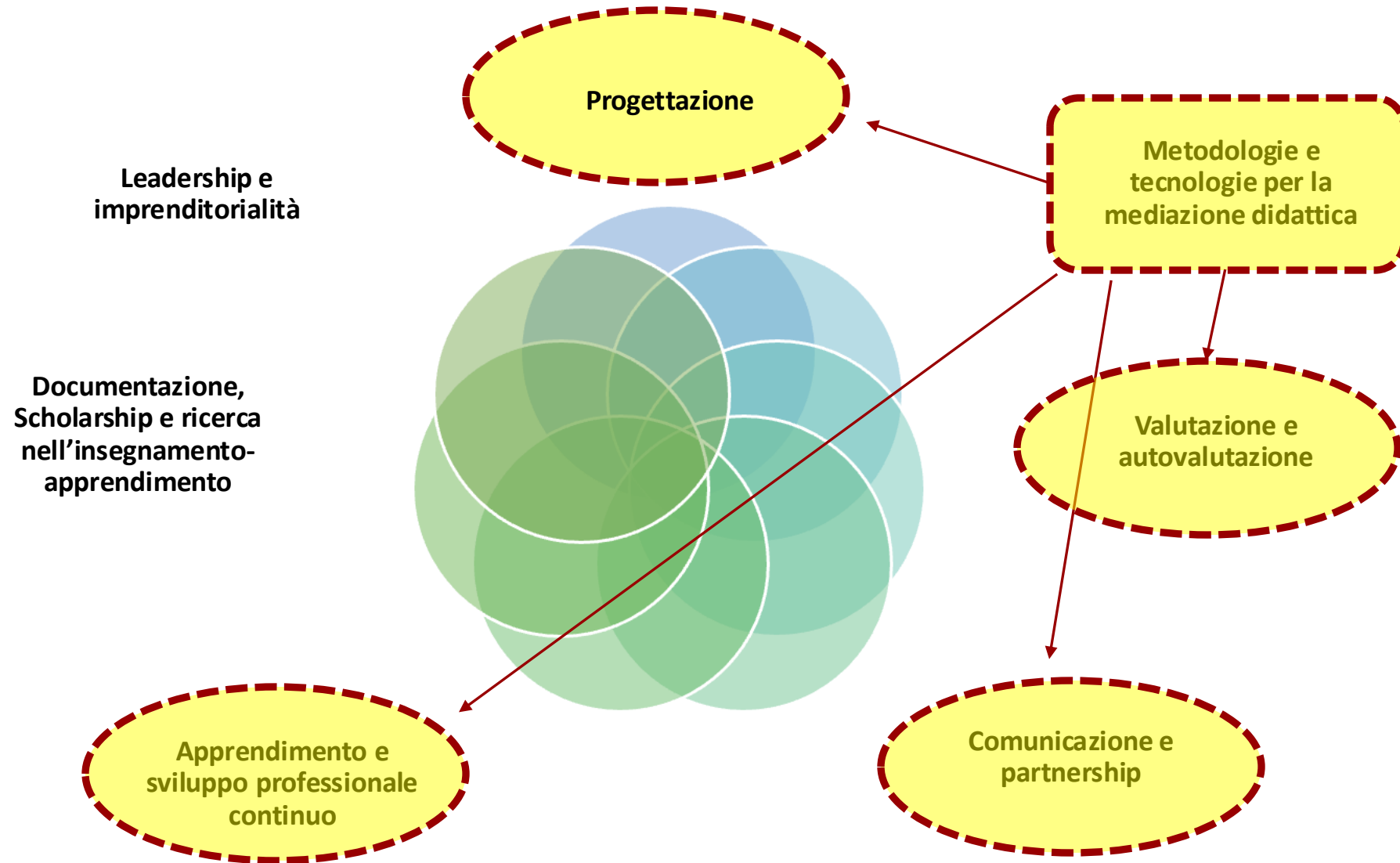
metodologia

Vs

tecnologia

Dimensioni di competenza nella docenza universitaria

(GdL Anvur, 2023)

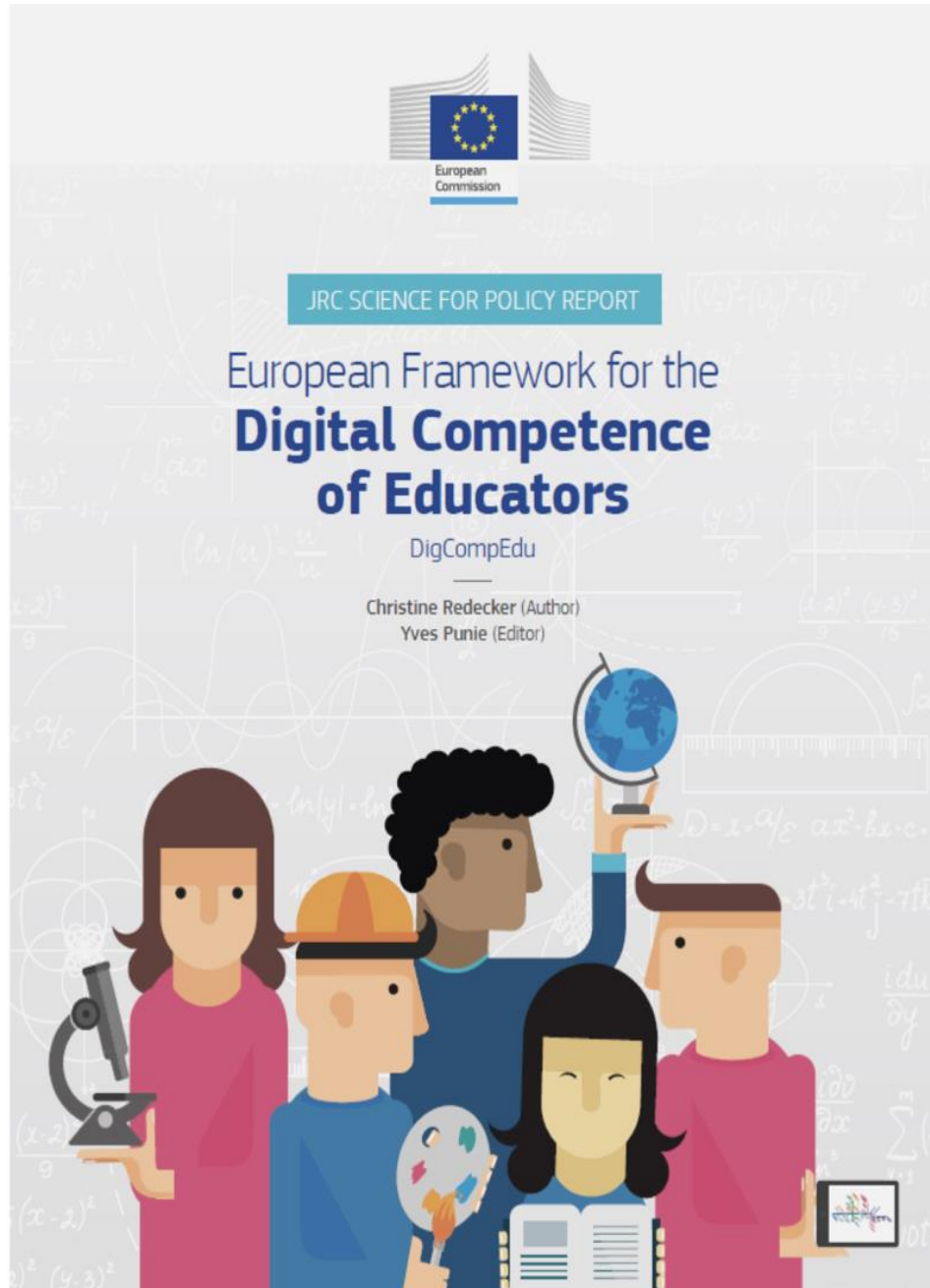


DIGITAL LITERACY

The background image shows a close-up of a person's hand touching a screen. Overlaid on this is a glowing blue network diagram with nodes and connecting lines, suggesting a digital or technological theme.

- Si tratta di un insieme di conoscenze, competenze e attitudini necessarie affinché un docente possa utilizzare in modo efficace le TIC nei suoi diversi aspetti, assumendo criteri pedagogico-didattici per un'efficace integrazione delle ICT nella sua esperienza didattica (EU, 2018)

Il Quadro europeo per la competenza digitale degli educatori (2017)



COMPETENZA DIGITALE (DigCompEdu)

Capacità di utilizzare in modo sicuro, critico e creativo la tecnologia per arricchire gli obiettivi di insegnamento e apprendimento

Focus su competenze tecnologiche e competenze pedagogiche strettamente interconnesse

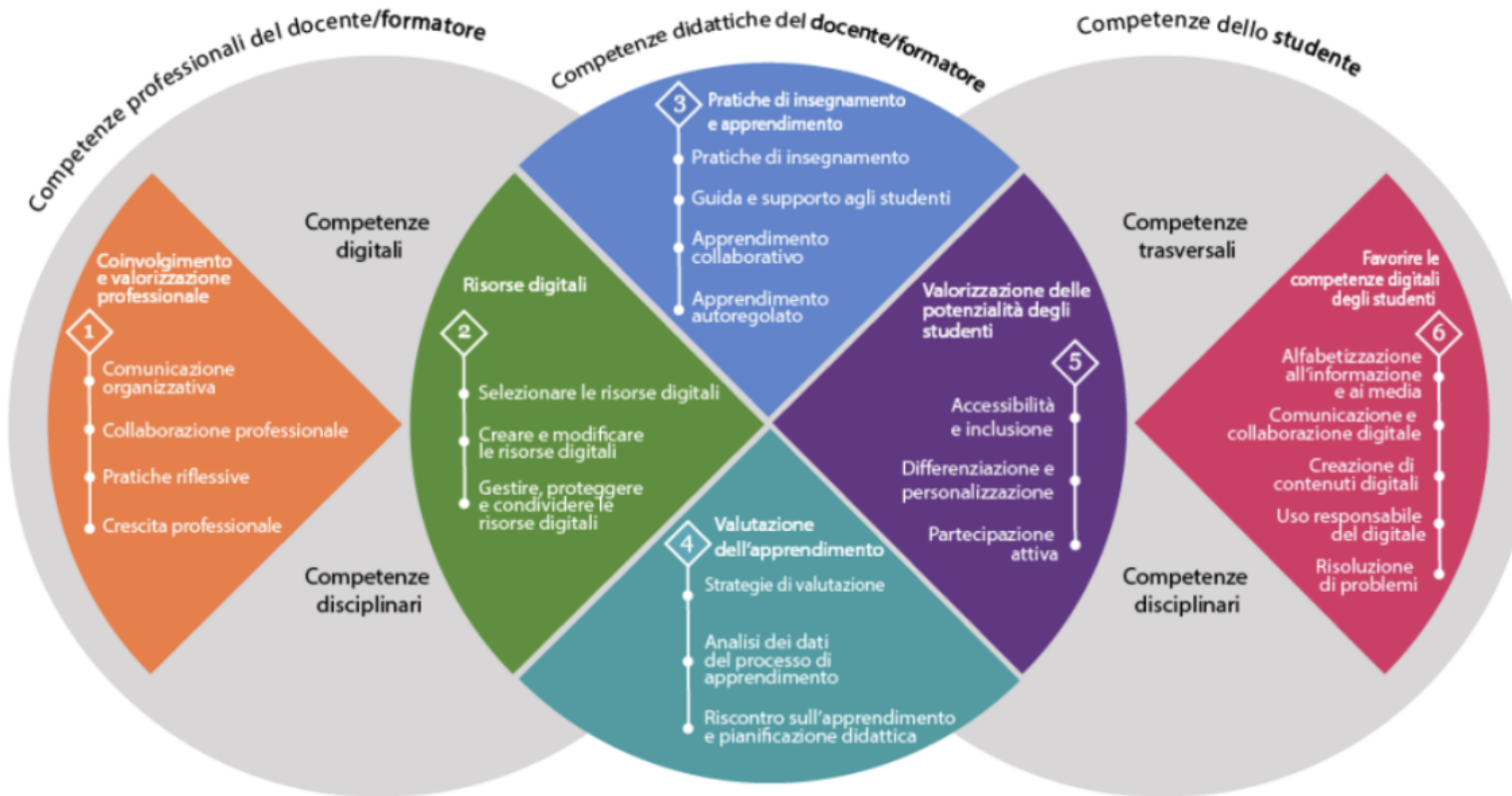
Framework per docenti costituito da 22 competenze digitali specifiche per docenti ripartite su 6 aree

Definizione di 6 livelli di competenza



Il Quadro europeo per la competenza digitale degli educatori (2017)

AREE DI COMPETENZA



- 1) Coinvolgimento e valorizzazione professionale
- 2) risorse digitali
- 3) pratiche di insegnamento e apprendimento
- 4) valutazione dell'apprendimento
- 5) valorizzazione delle potenzialità degli studenti
- 6) Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti



Il Quadro europeo per la competenza digitale degli educatori (2017)

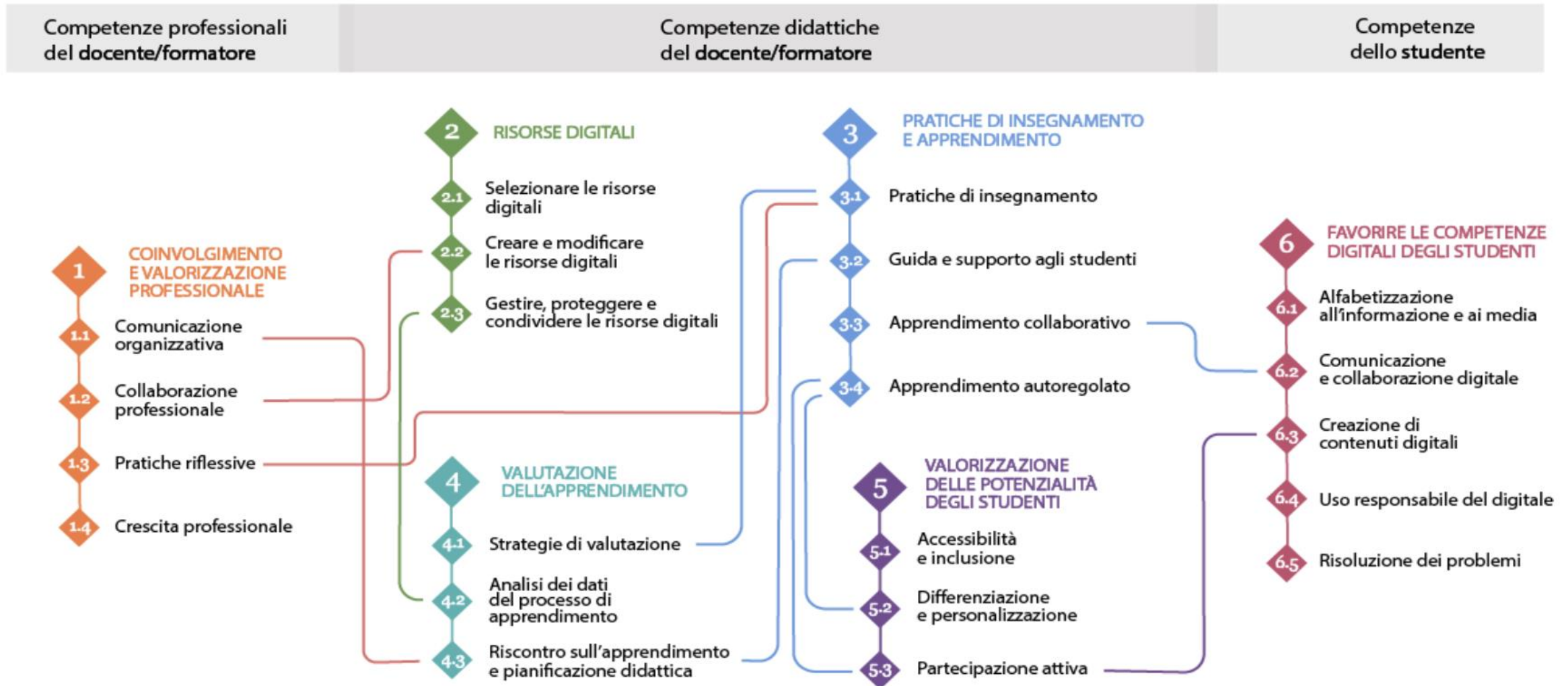


Figura 1. Le competenze del quadro DigCompEdu e le loro interconnessioni

L'Unione Europea (2018) sottolinea che per risolvere i problemi educativi e affrontare le sfide dell'innovazione i docenti devono padroneggiare la *Digital Teaching Competence (DTC)*



Il livello di competenza tecnologica (DTC) dei docenti è basso per scarsa formazione.

Mancano:

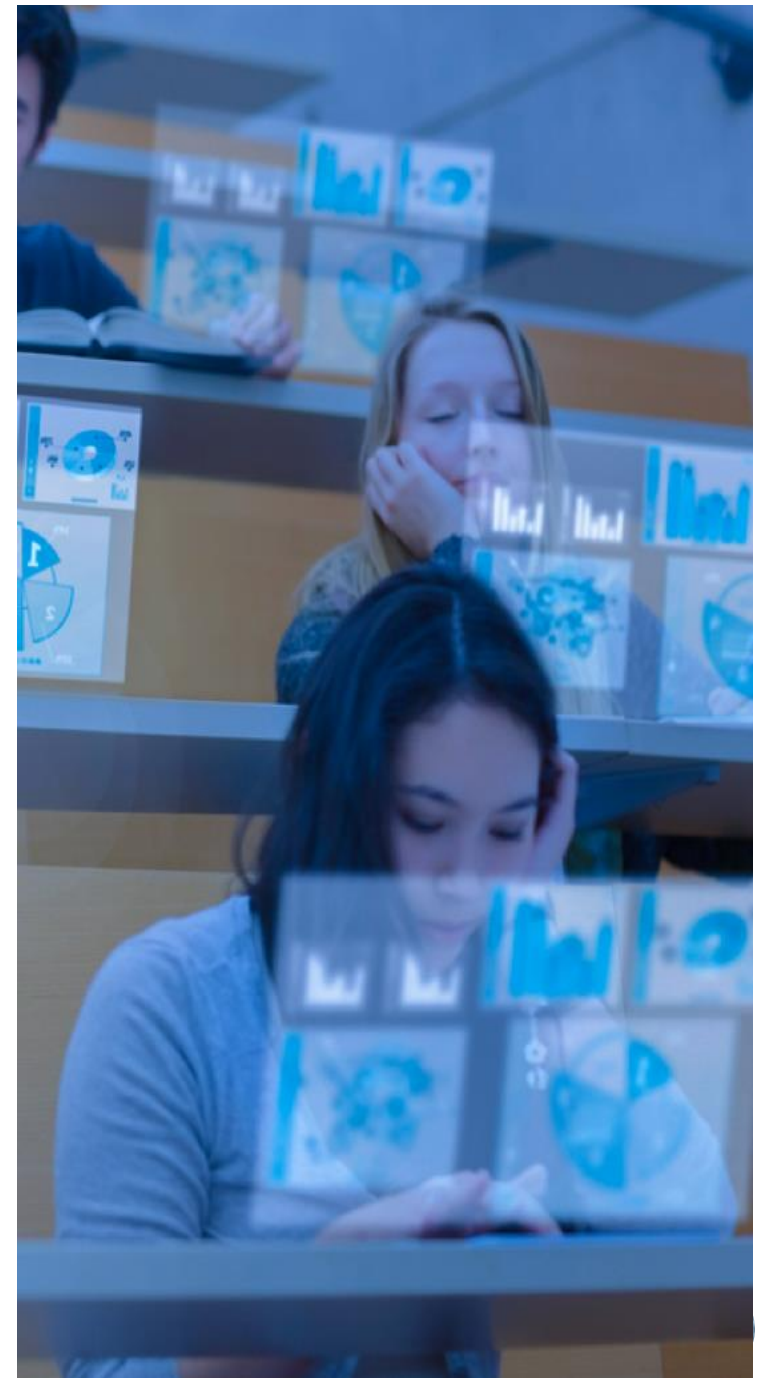
- sostegno istituzionale
- Tempo
- Risorse
- Piani di formazione

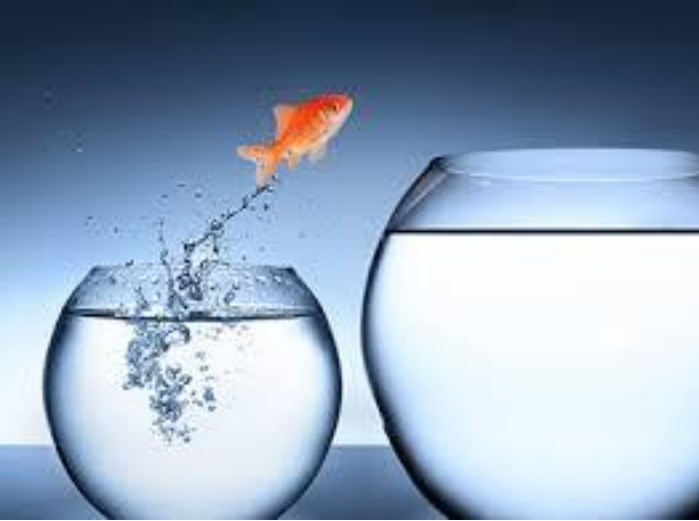
Tecnologie nella didattica

(Mercader & Gairín, 2020)

Cresce il supporto istituzionale alle tecnologie didattiche in termini di disponibilità di hardware e software

- ❑ I docenti hanno seri problemi (tecnici, logistici e pedagogici) nell'usare le tecnologie in didattica
 - ❑ C'è disomogeneità nella competenza digitale
 - ❑ Il digitale è solo un supporto alla lezione (presentazioni visive e piattaforme virtuali)
- ❑ Manca un uso che favorisca l'apprendimento degli studenti (social network, blog, realtà aumentata, ecc.)





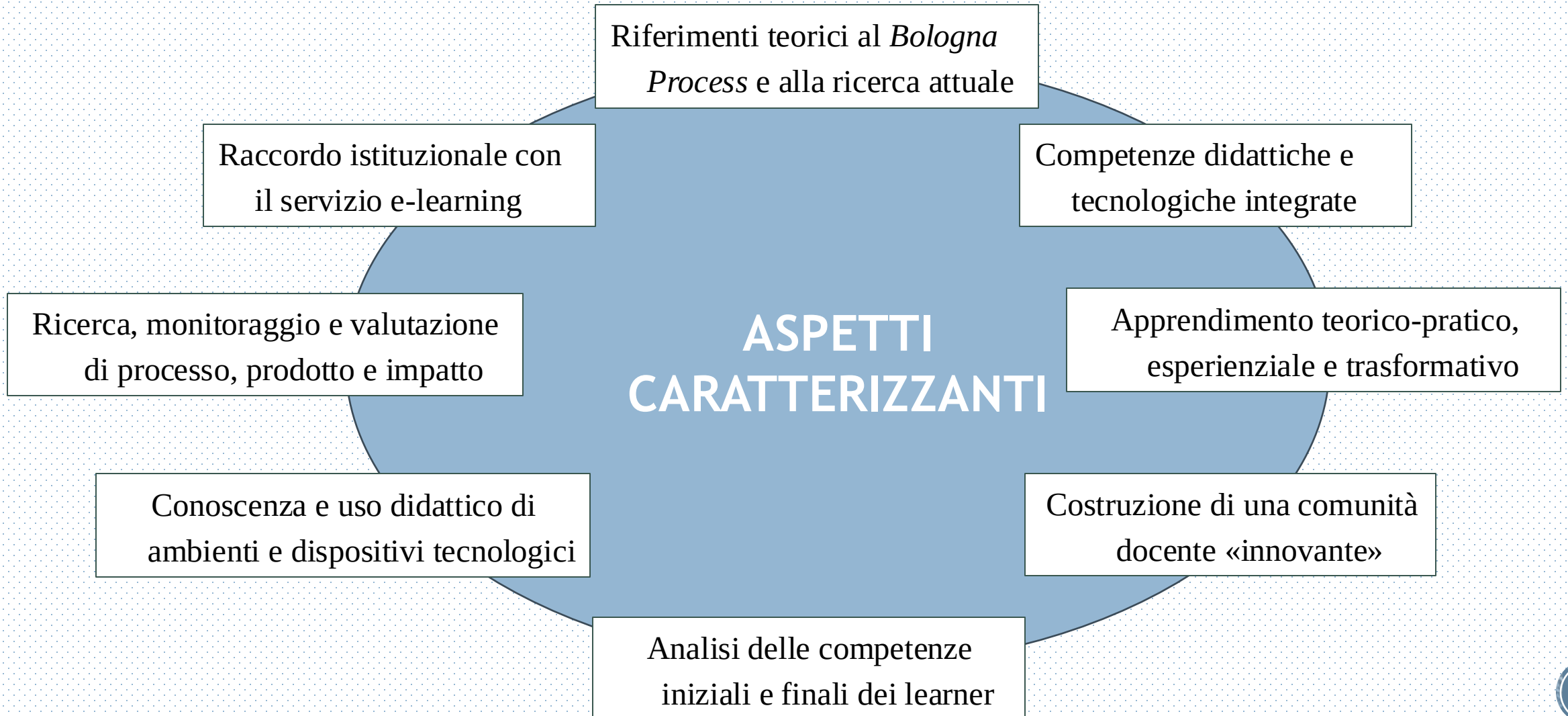
L'innovazione è una sfida che può essere vinta solo a certe condizioni

- Il livello di competenza tecnologica dei docenti va aumentato e uniformato su livelli di efficacia didattica
- Un simile traguardo rientra nella promozione dello sviluppo professionale di tutti i docenti e questa è una necessità inderogabile
- Servono piani strategici che integrino competenze tecnologiche, pedagogiche e didattiche e coinvolgano i docenti
- La mancanza di interventi da parte degli atenei si ripercuote negativamente sui docenti innovativi: non si sentono supportati dalla loro istituzione (Gumbau et al., 2016)

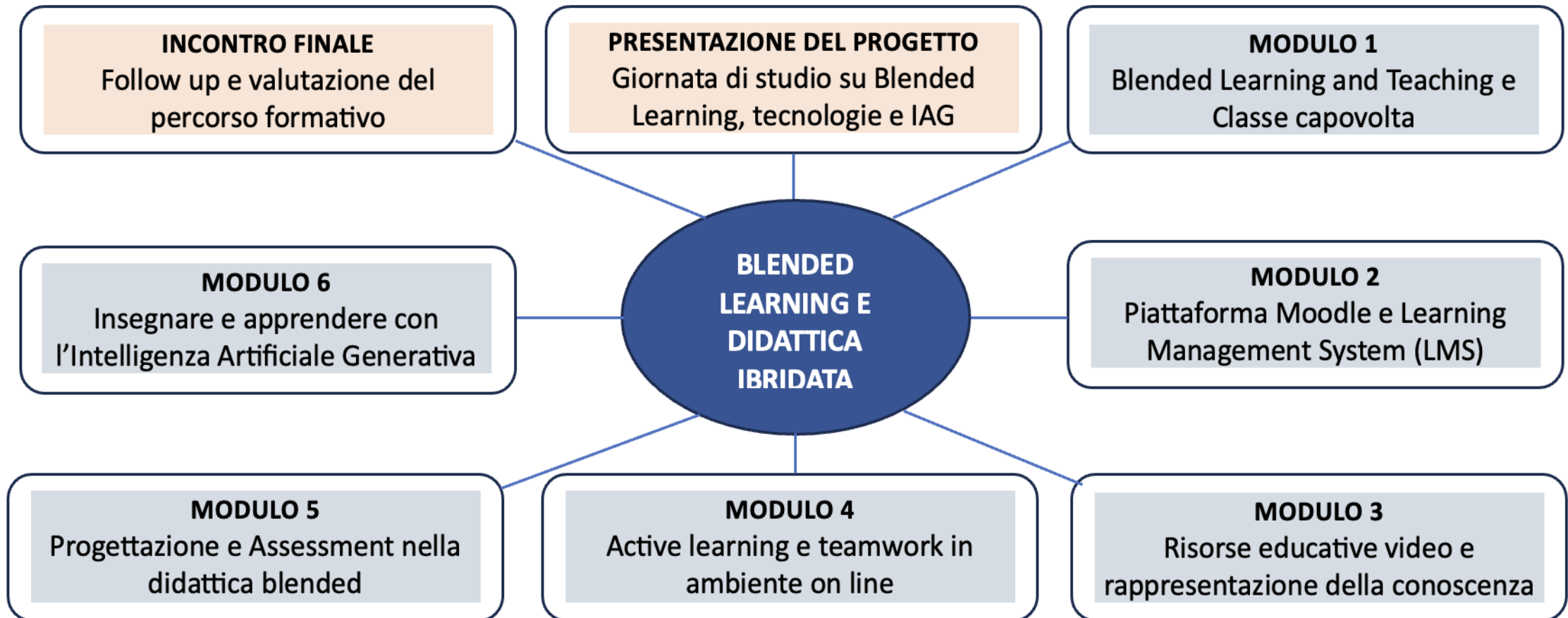


PROGETTO DI FACULTY DEVELOPMENT

TEACHING AND LEARNING IN DIGITAL CULTURE (TLDC_UNIBS)
MODELS, TOOLS AND PRACTICES FOR INNOVATIVE LEARNING AND TEACHING



Articolazione del Progetto



Le fasi del percorso TLDC_UNIBS

FASE I

Motivazione al percorso formativo

- Presentazione del percorso e condivisione del contratto di apprendimento (*learning contract*)
- Analisi dei bisogni formativi (questionario iniziale)

FASE II

Realizzazione dell'esperienza di apprendimento

Mod. 1 – Blended Learning and Teaching e Classe capovolta

Mod. 2 – Piattaforma Moodle e Learning Management System

Mod. 3 – Risorse educative video e rappresentazione della conoscenza

Mod. 4 – Active learning e teamwork in ambienti on line

Mod. 5 – Progettazione e Assessment nell'apprendimento e nell'insegnamento blended

Mod. 6 – Insegnare e apprendere con il supporto dell'Intelligenza Artificiale Generativa (IAG)

FASE III

Valutazione dell'esperienza e follow-up (modulo conclusivo)

- Valutazione del percorso formativo a livello di processo, prodotto e impatto
- Prospettive di sviluppo professionale



Modulo 1: «Blended Learning and Teaching e Classe capovolta »

Moduli e Tips	Focus didattici e tecnologici	Learning outcome	Tempi
MODULO 1 Blended Learning and Teaching e Classe capovolta mar. 14 gen. '25 Prof. Ettore Felisatti <i>Università di Padova, AsdUni</i> Prof. Graziano Cecchinato <i>Università di Padova</i>	• Formarsi alle tecnologie per l'apprendimento • Innovazione didattica e tecnologie per l'apprendimento • Blended learning e ibridazione della didattica • L'apprendimento attraverso lo studio anticipato • Metodologie e strumenti per la classe capovolta (Flipped Classroom) • Perusall	• Conoscere le competenze per una didattica supportata dalle tecnologie • Saper identificare e scegliere modalità di intervento didattico fra presenza e distanza • Conoscere i nuclei fondativi e le metodologie della flipped • Saper elaborare un percorso flipped classroom supportato da Perusall • Saper avviare processi flipped nella propria classe	7h 9:30-13:00 14:00-17:30



Modulo 2: «Piattaforma Moodle e Learning Management System»

Moduli e Tips	Focus didattici e tecnologici	Learning outcome	Tempi
MODULO 2 Piattaforma Moodle e Learning Management System mar. 28 gen. '25 Prof. Giuseppe Fiorentino <i>Università di Pisa</i> Prof.ssa Paula De Waal <i>Università di Pisa</i>	• Motivare gli studenti ad apprendere • Aspetti comunicativi on line in ambito didattico • Condividere e gestire i materiali per lo studio e l'apprendimento • L'apprendimento sociale e i gruppi di lavoro • Sostenere la collaborazione e l'interazione • Valutare l'apprendimento con modalità on line	• Conoscere Moodle come piattaforma per il Learning Management System (LMS) • Saper utilizzare Moodle per comunicare e motivare gli studenti all'apprendimento • Saper raccordare attività sincrone e asincrone • Saper avviare processi di interazione con/fra gli studenti in Moodle • Saper sviluppare la collaborazione fra studenti • Essere in grado di somministrare quiz e test agli studenti	6 ore 10:00-13:00 14:00-17:00



Modulo 3: «Risorse educative video e rappresentazione della conoscenza»

Moduli e Tips	Focus didattici e tecnologici	Learning outcome	Tempi
MODULO 3 Risorse educative video e rappresentazione della conoscenza 1un. 03 feb '25 Prof. Giovanni Ganino, <i>Università di Ferrara</i> Dott.ssa Cristina Failla <i>Università di Ferrara</i>	• Video-based learning e relative applicazioni nei modelli flipped e blended • Introduzione alla teoria cognitiva sugli apprendimenti multimediali e risvolti pratici • La videolezione: aspetti strutturali e funzionalità didattica • Il video didattico: aspetti strutturali e funzionalità didattica • Utilizzo di Loom per realizzare videolezioni • Utilizzo di H5P per rendere interattivi video didattici	• Conoscere le dimensioni cognitive connesse al video nella didattica blended • Saper produrre una videolezione e materiali video interattivi adottando criteri efficaci e funzionali all'apprendimento • Saper impiegare adeguatamente video didattici nell'attività di insegnamento a sostegno dell'apprendimento degli studenti • Saper adottare gli strumenti idonei alla realizzare di materiali video	6 ore 10:00-13:00 14:00-17:00



Modulo 4: «Active learning e teamwork in ambienti on line»

Moduli e Tips	Focus didattici e tecnologici	Learning outcome	Tempi
MODULO 4 Active learning e teamwork in ambienti on line Mar. 11 feb. '25 Prof.ssa Maria Cinque <i>Università Lumsa di Roma</i> Prof.ssa Antonella Lotti <i>Università di Foggia</i>	• Il feedback nell'azione didattica • Architettura e strategie attive e interattive nella didattica on line • Modelli collaborativi, cooperativi e di gruppo condotti on line • Il team based learning (TBL) on line • Utilizzo di App per risposte immediate, di Moodle per Chat live e attività in gruppo • Utilizzo di Wiki per la scrittura e l'annotazione collaborativa	• Conoscere i principi per un apprendimento attivo degli studenti sviluppato in contesti on line • Saper adottare strumenti e risorse per condurre interazioni proficue con gli studenti • Saper predisporre percorsi di TBL con supporto on line • Saper attuare e gestire modelli di attività di gruppo all'interno di Moodle	6 ore 10:00-13:00 14:00-17:00



Modulo 5: «Progettazione e Assessment nell'apprendimento e nell'insegnamento blended»

Moduli e Tips	Focus didattici e tecnologici	Learning outcome	Tempi
MODULO 5 Progettazione e Assessment nell'apprendimento o e nell'insegnamento blended ven. 21 feb '25 Prof.ssa Anna Serbati <i>Università di Trento</i> Dott.ssa Federica Picasso <i>Università di Trento</i>	- Progettazione Didattica per il Blended Learning Strumenti Digitali e Tecnologici per l'Apprendimento Blended - Risorse multimediali e materiali interattivi per l'apprendimento online - Tecniche di assessment in contesti blended. - Progettazione di rubriche e criteri di valutazione in attività online - utilizzo di Wooclap, di Padlet, di strumenti e applicazioni di Moodle	- Conoscere gli elementi della progettazione didattica che integra momenti di lezione in presenza e online, tenendo conto degli obiettivi formativi, delle esigenze degli studenti e delle risorse tecnologiche disponibili. - Saper selezionare e utilizzare strumenti e piattaforme digitali per facilitare l'apprendimento online, in un contesto blended, promuovendo il coinvolgimento e la motivazione degli studenti. - Saper progettare strumenti di valutazione per contesti blended, comprendendo l'importanza di combinare valutazioni formative e sommative, anche con strumenti digitali.	6 ore 10:00-13:00 14:00-17:00



Modulo 6: «Insegnare e apprendere con il supporto dell'Intelligenza Artificiale Generativa (IAG) »

Moduli e Tips	Focus didattici e tecnologici	Learning outcome	Tempi
MODULO 6 Insegnare e apprendere con il supporto dell'Intelligenza Artificiale Generativa (IAG) Mer. 19 mar 25 Maria Ranieri <i>Università di Firenze</i> Dott. Gabriele Biagini <i>Università di Firenze</i>	• L'IAG come stimolo al ripensamento delle pratiche didattiche nell'insegnamento e nell'apprendimento • L'IAG per una didattica innovativa e inclusiva • Le potenzialità dell'IAG nell'efficacia didattica e nella personalizzazione dei processi educativi • Attività ed esempi pratici di integrazione dell'IAG nella didattica • Linee guida per un'etica dell'IAG e per un suo impiego responsabile e consapevole	• Saper integrare l'IAG nelle proprie pratiche educative in ottica innovativa e inclusiva • Saper creare contenuti didattici dinamici e adattabili alle esigenze degli studenti • Saper supportare l'apprendimento personalizzato con feedback immediati e adattivi • Saper sviluppare nei discenti un approccio critico all'uso dell'IAG • Saper impiegare eticamente in forma responsabile e consapevole l'IAG	6 ore 10:00-13:00 14:00-17:00



«Follow up e valutazione del percorso formativo»

INCONTRO FINALE Follow up e valutazione del percorso formativo

Lun. 31 mar

Elisabetta Allevi,
*Università di
Brescia*

Ettore Felisatti,
*Università di
Padova, AsdUni*

Daniela Bosisio,
*Università di
Brescia*

Presentazione dei risultati di ricerca
Analisi dei dati e proposte di miglioramento
Valutazione finale dell'esperienza

Focus group su prospettive di sviluppo
professionale

3 ore
10:00-13:00

TOTALE 43 ore



I tempi del Progetto

- Iscrizioni al percorso: dal 17/12/2024 al 22/12/2024
- Somministrazione questionario iniziale: dal 23/02/2024 al 09/01/2025
- Realizzazione dei moduli: dal 14/01/2025 al 19/03/2025
(con somministrazione del questionario di modulo)
- Somministrazione del questionario finale: dal 20/03/2025 al 27/03/2025
- Valutazione e follow up: 31/03/2025



CERTIFICAZIONE E RICONOSCIMENTO PER I PARTECIPANTI AL PERCORSO TLDC_UNIBS

- **Certificazione di frequenza** relativa al percorso realizzato (frequenza al 70%)
- **Erogazione dell'Open Badge** con descrizione del percorso, delle competenze acquisite e dei parametri di valutazione (frequenza al 70%)



Lo staff formativo



- Prof. Ettore Felisatti, *Università di Padova, AsdUni* (Resp. Scientifico)
- Dott. Gabriele Biagini, *Università di Firenze*
- Prof. Fabrizio Bracco, *Università di Genova*
- Prof. Graziano Cecchinato, *Università di Padova*
- Prof.ssa Maria Cinque, *Università Lumsa di Roma*
- Prof.ssa Paula De Waal, *Università di Pisa*
- Dott.ssa Cristina Failla, *Università di Ferrara*
- Prof. Giuseppe Fiorentino, *Università di Pisa*
- Prof. Giovanni Ganino, *Università di Ferrara*
- Prof.ssa Antonella Lotti, *Università di Foggia*
- Dott.ssa Federica Picasso, *Università di Trento*
- Prof.ssa Maria Ranieri, *Università di Firenze*
- Prof.ssa Anna Serbati, *Università di Trento*
- Prof.ssa Roberta Silva, *Università di Verona*



Grazie per l'attenzione!