



Università  
di Brescia



PERCORSO AVANZATO

# Teaching and Learning in Digital Cultures

Tools and Practices for Hybrid Learning and Teaching

Tre percorsi  
indipendenti

In presenza

Certificati  
(Open Badge)

## **Percorso 1** **Strumenti per il coinvolgimento degli studenti**

Giugno 2026

## **Percorso 2** **Strumenti per la valutazione, il feedback e l'interattività**

Luglio 2026

## **Percorso 3** **Intelligenza Artificiale per la didattica universitaria**

Settembre 2026

Partecipa





Università  
di Brescia



TEACHING AND LEARNING IN DIGITAL CULTURES

# Strumenti per il coinvolgimento degli studenti

Percorso 1

3 e 11 giugno  
2026

10:00-13:00  
14:00-17:00

In presenza

## Tecnologie nella didattica, Perusall e flipped classroom

Prof. Graziano Cecchinato, Università di Padova  
Prof. Ettore Felisatti, Università di Padova, Asduni

### Temi trattati

Il contratto formativo

Il ruolo delle tecnologie nell'innovazione e nella didattica blended

L'apprendimento attraverso lo studio anticipato

Flipped classroom

Perusall

Motivazione, accompagnamento, monitoraggio  
e valutazione nella classe flipped

## Risorse educative video nell'insegnamento accademico

Prof. Giovanni Ganino, Università di Ferrara  
Dott.ssa Kadija Balhouh, Università di Ferrara

### Temi trattati

Video-based learning e applicazioni nel modello flipped e blended

Teoria cognitiva sugli apprendimenti multimediali e risvolti pratici

Video-lezione: aspetti strutturali e funzionalità didattica

Loom per le video-lezioni

H5P per i video interattivi



Università  
di Brescia



TEACHING AND LEARNING IN DIGITAL CULTURES

# Strumenti per la valutazione, il feedback e l'interattività

Percorso 2

8 e 13 luglio  
2026

10:00-13:00  
14:00-17:00

In presenza

## E-tivity e laboratori digitali nella didattica blended

Prof. Paolo Raviolo, Università eCampus  
Prof.ssa Nadia Sansone, UnitelmaSapienzaRoma

### Temi trattati

Attività didattiche blended e online per un apprendimento attivo e interattivo

E-tivity e componenti chiave

E-tivity per compiti pratici ancorati all'apprendimento in contesti reali

5-stage model di Gilly Salmon per l'interazione e la condivisione

Vantaggi e aspetti critici delle e-tivity

E-tivity e AI

Il docente *moderator*

## Wooclap e tecnologie per la valutazione in Università

Prof.ssa Anna Serbati, Università di Trento  
Prof.ssa Federica Picasso, Università Pegaso

### Temi trattati

Progettazione didattica per il blended learning

Strumenti digitali per l'apprendimento e la valutazione

Wooclap

Risorse multimediali e materiali interattivi per apprendimento e valutazione

Tecniche di assessment in contesti blended



Università  
di Brescia



TEACHING AND LEARNING IN DIGITAL CULTURES

# Intelligenza Artificiale per la didattica universitaria

Percorso 3

10 e 18  
settembre  
2026

10:00-13:00  
14:00-17:00

In presenza

## Insegnare e apprendere con il supporto dell' Intelligenza Artificiale Generativa (IAG)

Prof.ssa Maria Ranieri, Università di Firenze  
Dott. Gabriele Biagini, Università di Firenze

### Temi trattati

IAG come stimolo al ripensamento delle pratiche didattiche  
IAG, didattica innovativa e inclusiva  
IAG e personalizzazione dei processi educativi  
Attività ed esempi pratici di integrazione dell'IAG nella didattica  
Linee guida per un'etica dell'IAG e per un impiego consapevole

## Intelligenza Artificiale: forme di pensiero e apprendimento attivo

Prof. Daniele Agostini, Università di Trento  
Prof.ssa Giovanna Guerrini, Università di Genova

### Temi trattati

AI: Strumento di pensiero e apprendimento?  
Prompt design secondo il modello ADDIE  
Apprendimento attivo e interazione mediata dall'AI  
Delega cognitiva in presenza di AI  
Revisione critica di un artefatto generato da AI  
Da peer-review a revisione dell'AI  
AI come tutor