



SCHEDA DELL'INSEGNAMENTO (SI) TEORIE E TECNOLOGIE DEI PROCESSI DI APPRENDIMENTO

**SSD: PSICOLOGIA DELLO SVILUPPO E PSICOLOGIA
DELL'EDUCAZIONE (M-PSI/04)**

DENOMINAZIONE DEL CORSO DI STUDIO: PSICOLOGIA (P25)
ANNO ACCADEMICO 2023/2024

INFORMAZIONI GENERALI - DOCENTE

DOCENTE: SICA LUIGIA SIMONA
TELEFONO: 081-2535450
EMAIL: luigiasimona.sica@unina.it

INFORMAZIONI GENERALI - ATTIVITÀ

INSEGNAMENTO INTEGRATO: NON PERTINENTE
MODULO: NON PERTINENTE
LINGUA DI EROGAZIONE DELL'INSEGNAMENTO: ITALIANO
CANALE:
ANNO DI CORSO: II
PERIODO DI SVOLGIMENTO: SEMESTRE I
CFU: 8

INSEGNAMENTI PROPEDEUTICI

Non previsti

EVENTUALI PREREQUISITI

Non sono previsti, ma conoscenze legate ai principali modelli della psicologia dello sviluppo sono da ritenersi prerequisiti conoscitivi.

OBIETTIVI FORMATIVI

Il percorso formativo del corso intende fornire agli studenti modelli teorici della psicologia dell'educazione e strumenti operativo/conoscitivi per poter analizzare l'applicazione di tecnologie nell'apprendimento da un punto di vista psicologico.

Obiettivo del corso è quello di introdurre lo studente al tema della psicologia dell'educazione, individuando quei fattori legati ai contesti educativi che possono promuovere il benessere dell'individuo, l'apprendimento e la motivazione allo stesso in un'ottica positiva dello sviluppo.

Nello specifico, attraverso l'analisi della ricerca recente legata allo studio dei processi psicologici implicati nel campo dell'istruzione, dell'integrazione e dell'orientamento, verranno analizzati i processi di apprendimento/insegnamento nell'ottica del supporto al loro sviluppo nei contesti educativi formali e informali. Verrà, quindi, approfondito il campo dell'ideazione, progettazione e implementazione delle tecnologie a supporto di tali processi.

RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI (DESCRITTORI DI DUBLINO)

Conoscenza e capacità di comprensione

Il percorso formativo del corso intende fornire agli studenti modelli per poter comprendere l'utilità, l'opportunità e le modalità di applicazione di tecnologie nell'apprendimento, da un punto di vista psicologico. Lo studente al termine del percorso formativo maturerà, dunque, comprensione delle teorie di base della psicologia dell'educazione e capacità di applicare opportunamente l'uso delle tecnologie in ambito psicologico. Lo studente acquisirà, inoltre, la capacità di approfondimento teorico di articoli e testi scientifici sull'argomento e la competenza nel definire il modello teorico di nuove tecnologie e future innovazioni, calandolo per il singolo bisogno psicologico.

Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Lo studente deve dimostrare di applicare i modelli studiati attraverso la progettazione di strumenti orientati all'apprendimento. Lo studente deve dimostrare di saper applicare le teorie e le tecnologie sulla base delle differenti aree di intervento e descrivere e illustrare l'uso di modelli e tecnologie digitali all'interno della didattica innovativa.

Al termine del percorso formativo, lo studente sarà in grado di progettare ed applicare opportunamente le tecnologie nell'apprendimento.

PROGRAMMA-SYLLABUS

I FRAMEWORK TEORICI: PSICOLOGIA DELL'EDUCAZIONE e TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING

I temi della psicologia dell'educazione
I processi di apprendimento/insegnamento
Embodied Cognition
Apprendimento esperienziale
L'apprendimento multisensoriale
Pensiero lento e pensiero veloce
Introduzione al concetto di Technology Enhanced Learning
La modellistica ad agenti e le sue applicazioni
La gamification e la Game Based Learning

GLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

Ambienti di apprendimento ICT based
Ambienti di apprendimento Ibridi, gli Smart Objects e le Tangible User Interfaces
Universal User Design e didattica inclusiva

Il ruolo della personalizzazione dell'apprendimento e i sistemi autori

LE TECNOLOGIE APPLICATE AI BISOGNI PSICOLOGICI

Introduzione alle tecnologie nell'apprendimento

Cenni di Human Computer Interaction e Internet of Things

L'e-learning e le sue evoluzioni: i MOOC

Serious Game: strumenti di apprendimento e valutazione attraverso il gioco

La Robotica educativa: applicazioni ed esempi

Le Tangible User Interface e il ruolo della multisensorialità

Applicazioni inclusive e la Comunicazione Aumentativa e Alternativa

MATERIALE DIDATTICO

Per la preparazione dell'esame si suggerisce lo studio dei seguenti testi:

- Ligorio B., Cacciamani S. (2022) *Psicologia dell'educazione* (nuova edizione), Carocci edizioni
- Dell'Aquila, E., Marocco, D., Ponticorvo, M., Di Ferdinando, A., Schembri, M., & Miglino, O. (2016). *Educational Games for Soft-Skills Training in Digital Environments: New Perspectives*. Springer.
- Kahneman, D. (2012). *Pensieri lenti e veloci*. Edizioni Mondadori.

Materiali di aggiornamento e approfondimento verranno indicati durante le lezioni

MODALITÀ DI SVOLGIMENTO DELL'INSEGNAMENTO-MODULO

Il corso prevede lezioni interattive e partecipate, con l'ausilio di materiali didattici vari (slides di supporto, video, letture di ricerche, ecc.). Si prevedono anche esercitazioni e lavori di gruppo per approfondire tematiche specifiche in relazione all'interesse degli studenti e all'emersione di temi nuovi.

VERIFICA DI APPRENDIMENTO E CRITERI DI VALUTAZIONE

a) Modalità di esame

- ☐ Scritto
- ☒ Orale
- ☒ Discussione di elaborato progettuale
- ☐ Altro

In caso di prova scritta i quesiti sono

- ☐ A risposta multipla
- ☐ A risposta libera
- ☐ Esercizi numerici

b) Modalità di valutazione