

## 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 preperazione 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