

SCHEDA DOCENTE PROGRAMMA A.A. 2015-2016

CORSO DI STUDIO: Scienze della Formazione e del Servizio Sociale

COGNOME E NOME: Costantini Stefania

QUALIFICA: Professore Ordinario

SETTORE SCIENTIFICO DISCIPLINARE: INF/01 – Informatica

INSEGNAMENTO: Multimedialità per le Scienze Sociali e dell'Educazione: Modulo I

CODICE: DQ0315

NOTA: Il Modulo II (3 CFU) del Corso Integrato è tenuto dal Prof. Massimo Tivoli (PA, INF/01) che è responsabile del relativo programma.

NUMERO CREDITI (CFU): 3

ORE: 18

ANNO DI INSEGNAMENTO: Corso a Scelta

PERIODO INSEGNAMENTO: Primo Semestre

PROGRAMMA DEL CORSO

DESTINATARI

Il Corso è diretto agli studenti iscritti al Corso di laurea in Scienze della Formazione e del Servizio Sociale che intendano acquisire competenze informatiche.

OBIETTIVI

Il Corso non intende fornire competenze informatiche generiche, quali quelle acquisibili ad esempio mediante la certificazione ECDL. Invece, il Corso intende fornire competenze specifiche utilizzabili nel futuro contesto professionale degli studenti. Pertanto, poiché i futuri laureati si troveranno ad interagire con bambini o disabili, il Corso introduce strumenti utilizzabili con questi soggetti, per organizzare attività formative o attività ludiche, per sviluppare le capacità logiche ed algoritmiche e per abituare i discenti ad una interazione con il computer che vada oltre il semplice utilizzo. A questo scopo si è prescelta la piattaforma Scratch sviluppata dallo MIT (<http://scratch.mit.edu>) che permette di realizzare animazioni (cartoni animati), partendo da semplici esercizi fino ad arrivare eventualmente a veri e propri audio-visivi. Tale piattaforma è la più accreditata a livello mondiale, ed è ampiamente utilizzata a scopo educativo in ogni tipo di scuola.

CONTENUTI

Programma dettagliato del Corso

Il percorso didattico è il seguente:

- Introduzione all'uso interattivo dell'Informatica e (cenni) dell'Intelligenza Artificiale.
- Introduzione all'utilizzo di scratch, ed alla creazione e salvataggio di un progetto.
- Creazione e personalizzazione dei personaggi di un cartone animato.
- Strutture di controllo semplici, movimento dei personaggi.
- Strutture di controllo complesse, movimenti complessi e pseudo-random dei personaggi.
- Interazione fra personaggi e scambio di messaggi.

PREREQUISITI

Nessuno.

METODOLOGIE E STRATEGIE

L'approccio metodologico si fonda sui più moderni concetti della Ingegneria del Software, che si basano sul concetto di "imparare facendo". In tal modo, anziché introdurre concetti astratti e poi metterli in pratica, si introducono esempi concreti e da questi si evincono principi generali. Questo approccio è particolarmente adatto a studenti che devono applicare l'Informatica nel contesto della loro vita professionale che è però orientata ad altro. Si pone inoltre enfasi sulla natura formativa e cognitiva dell'apprendimento di forme di "coding", sia per gli studenti che per i loro futuri discenti.

LINGUA IN CUI SI TIENE IL CORSO

Italiano

MATERIALE DIDATTICO

Il materiale informativo e didattico su Scratch si trova sul sito citato, ed inoltre la docente mette a disposizione: gli esercizi sviluppati a lezione; i migliori progetti sviluppati dagli studenti; su richiesta, materiale addizionale in Italiano.

MODALITA' DI VERIFICA**Valutazione formativa**

Nel corso delle lezioni gli studenti vengono invitati esplicitamente a prendere parte attiva nello sviluppo dei casi campione e la docente avvia una discussione per incoraggiare il lavoro di gruppo e la risoluzione dei problemi mediante cooperazione.

Valutazione finale e modalità di svolgimento della prova

L'esame consiste nello svolgimento e discussione di un Progetto, che si può effettuare in gruppi composti da 1-3 persone. Il Progetto può essere consegnato per email (inviando il link) entro la data dell'appello. La discussione avviene su appuntamento.

ORARIO DI RICEVIMENTO

Mercoledì dalle ore 14:30 alle ore 16,30 oppure su appuntamento. Si consiglia in ogni caso di prenotarsi per email.

SEDE PER IL RICEVIMENTO

Il ricevimento si tiene a Coppito, edificio Turing (Coppito Zero), terzo piano stanza 218. Inoltre la docente è a disposizione presso il DSU su appuntamento e dopo le lezioni.

N. TELEFONO (INTERNO)

+39 0862 433135

N. FAX:

+39 0862 433131

E-MAIL

stefania.costantini@univaq.it