

PERCORSO DI FORMAZIONE INIZIALE PER ABILITAZIONE NELLA
CLASSE DI CONCORSO
A061
PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE
PER GLI ISTITUTI DI ISTRUZIONE SECONDARIA DI II GRADO
A.A. 2023-2024
PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE

Principali informazioni sull'insegnamento	
Periodo di erogazione	Maggio - giugno 2024)
Crediti formativi universitari:	3 CFU
SSD	PROGETTAZIONE MULTIMEDIALE A061
Lingua di erogazione	Italiano
Modalità di frequenza	Frequenza obbligatoria su piattaforma TEAMS in modalità sincrona (vd. Bando di attivazione dei percorsi di formazione iniziale dei docenti 30 CFU [ex art. 13-DCPM 4 agosto 2023], D.R. n. 782 del 5 marzo 2024, art. 6)
Docente	
Nome e cognome	ROSA ANNA UCCIARELLI
Indirizzo mail	<i>r.pucciarelli@accademiabari.it</i>
Telefono	0805618517
Sede	
Sede virtuale	Classe Teams del Percorso
Ricevimento	Informazioni aggiornate

Organizzazione della didattica			
Ore			
Totali	Didattica frontale	Pratica (laboratorio, esercizio, altro)	Studio individuale
75		24	51
CFU/ETCS			
3		3	

Obiettivi formativi	Obiettivo è quello di formare figure docenti con le competenze necessarie per insegnare negli istituti di istruzione scolastica di II
----------------------------	---

	grado la disciplina " ANATOMIA ARTISTICA ". Tali competenze sono descritte nel DPCM del 4 agosto 2023 (G.U. del 25 settembre 2023, p. 17), e riportate nel quadro Risultati di apprendimento previsto. OBBLIGATORIA LA CONOSCENZA DEL DPCM
Prerequisiti	Dei programmi di base
Metodi didattici	Il corso è costruito in forma di esercitazioni su casi di studio, unità di apprendimento e simulazione di attività didattiche, con il coinvolgimento attivo dei/delle discenti.
Risultati di apprendimento previsto	<p>Al termine del corso il/la discente deve aver acquisito la capacità di</p> <ul style="list-style-type: none"> - individuare i nuclei fondanti, i saperi essenziali e il linguaggio specifico disciplinare, identificando i contenuti scientificamente più rilevanti e didatticamente più utili; - progettare e sviluppare attività di insegnamento finalizzate alla costruzione dei curricula e delle programmazioni, disciplinari ed interdisciplinari, a partire dalle Indicazioni nazionali, dalle Linee guida e dai Quadri di riferimento per gli esami di Stato; - valutare criticamente i materiali didattici in uso nella pratica scolastica; - conoscere le tecnologie dell'informazione e della comunicazione e come possono essere utilizzate nell'apprendimento disciplinare; - conoscere le modalità di valutazione e di autovalutazione del processo di insegnamento e dei risultati di apprendimento.
Contenuti insegnamento (Programma)	<p>di</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. L'obiettivo del corso è quello di fornire allo studente le conoscenze, i metodi e le tecniche per l'integrazione e l'orchestrazione dei diversi materiali multimediali in modo da costruire un prodotto che comunica in maniera coerente ed efficace nel contesto d'uso. 2. La competenza integrativa cui si fa riferimento non riguarda solo gli aspetti tecnici ma anche e soprattutto quelli linguistici (sintassi, semantica e pragmatica) dei vari media utilizzati. 3. Particolare attenzione viene data alla progettazione e all'uso dei programmi multimediali specifici per la realizzazione dell'esperienza (es. estetica, ludica, affettiva, professionale) e ai problemi di internazionalizzazione e localizzazione culturale dei prodotti. 4. Norme in materia di diritto d'autore
Testi di riferimento	<p>Il materiale di studio sarà fornito in pdf o attraverso ink durante il corso.</p> <p>Si consiglia la lettura di un saggio a scelta tra: APPRENDIMENTO E NUOVE TECNOLOGIE. MODELLI E STRUMENTI V. Castello (Curatore) D. Pepe (Curatore) Edizioni Franco Angeli</p>

Note ai testi di riferimento	Ulteriori indicazioni in merito a materiale integrativo e di supporto allo studio saranno fornite durante le lezioni.
Materiali didattici	Materiale didattico utile allo studio sarà reperibile nella classe Teams del Percorso.
Valutazione	
Modalità di verifica dell'apprendimento	Non è prevista una prova finale. L'idoneità si ottiene con la frequenza delle esercitazioni.