

## *Master di Primo livello in* **Educational games in didattica**

**Anno Accademico:** 2020/2021

**Inizio:** Ottobre 2020

**Termine:** Marzo 2021

**Durata del Corso:** 1.500 ore (comprehensive di lezioni teoriche, laboratori, formazione a distanza, stage, tirocinio, tesi finale, studio individuale)

**CFU:** 60 CFA

**Requisiti di accesso:** Diploma di Laurea di I o II livello o di Diploma Accademico di I o II livello o di Diploma Universitario o di titolo equipollente conseguito antecedentemente alla riforma unitamente al diploma di maturità quinquennale

**Direttore:** Dott. Francesco Mosella – Direttore Istituto di Cultura Pantheon.

### **Obiettivi formativi**

Il corso Master di Primo Livello in “EDUCATIONAL GAMES IN DIDATTICA” intende fornire competenze trasversali per fornire alla platea dei formatori o futuri formatori la capacità di veicolare contenuti e informazioni, attraverso lo studio e soprattutto la pratica delle esperienze ipermediali, che la tecnologia digitale presenta. Gli insegnamenti sono strutturati in modo tale da guardare alle tematiche relative alla multimedialità da diversi punti di vista.

Saranno affrontate sia questioni teoriche, sia gli aspetti prettamente pratici. La parte relativa alla pratica sarà svolta attraverso la guida di esperti, attivi sul mondo del lavoro, che sapranno trasmettere ai partecipanti la capacità di applicare l’uso di software, reti di comunicazioni e computer per sviluppare le conoscenze e competenze degli studenti. L’obiettivo del Master è quello di fornire in modo più completo possibile tutti gli strumenti per poter affrontare e controllare l’intero processo cognitivo degli studenti, attraverso un apprendimento che si avvantaggia delle risorse, della compartecipazione, della responsabilità individuale e del piacere di creare, in un certo modo, il proprio percorso di conoscenze potendo esprimere al meglio le esperienze didattiche anche attraverso linguaggi non verbali. La formazione riguarderà gli aspetti base di pedagogia e psicologia, oltre allo studio dell’utilizzo della multimedialità all’interno della didattica. Saranno approfondite le più recenti normative in campo scolastico, nazionali ed europee, fornendo al contempo gli strumenti base per orientarsi in modo autonomo nel panorama legislativo.

## Prospettive occupazionali

Le prospettive occupazionali del Master riguardano principalmente la figura del Docente, capace di mettere a contatto l'apprendimento e la tecnologia digitale, sia come libero professionista sia all'interno di realtà scolastiche. È una figura professionale giovane all'interno del mercato ma si rivelerà sempre più necessaria col passare del tempo, in quanto il ruolo delle tecnologie multimediali è estremamente importante per una didattica che si propone di valorizzare le potenzialità dei singoli alunni, rendendoli protagonisti del processo di apprendimento e soggetti autonomi e consapevoli delle conoscenze e delle competenze che apprendono a scuola, in vista di un pieno inserimento nel mondo del lavoro e nella vita quotidiana. È un approccio a cui le scuole dovranno progressivamente e necessariamente orientarsi, in particolar modo per far sì che anche gli allievi disabili o con disturbi dell'apprendimento possano avere una didattica personalizzata, promuovendo allo stesso tempo creatività e compartecipazione. Le componenti ipermediali diventano quindi un efficace compendio nei processi di apprendimento.

## Destinatari

Sono ammessi al corso, senza alcun debito di crediti, i candidati in possesso di Diploma di Laurea di I o II livello o di Diploma Accademico di I o II livello o di Diploma Universitario o di titolo equipollente conseguito anteriormente alla riforma unitamente al diploma di maturità quinquennale.

## Percorso formativo

TIPOLOGIA DELLE ATTIVITA' FORMATIVE	CODICE SETTORE	SETTORE ARTISTICO - SCIENTIFICO - DISCIPLINARE	CAMPO DISCIPLINARE	ULTERIORE DESCRIZIONE DELLA DISCIPLINA	CFA	TOTALE CFA	TOF	ORE
CORSI TEORICI	ABST59	Pedagogia e didattica dell'arte	Didattica della multimedialità		8	24	T	200
	ABTEC42	Sistemi interattivi	Computer games		8		T	200
	ABST58	Teoria della percezione e psicologia della forma	Teoria della percezione e psicologia della forma		8		T	200
LABORATORI TECNICO METODOLOGICI	ABTEC42	Sistemi interattivi	Tecniche e metodologie dei video giochi		4	4	TP	100
WORKSHOP PROGETTUALI OBBLIGATORI	ABTEC43	Sistemi interattivi	Teorie e tecniche dell'interazione		4	4	TP	100

WORKSHOP PROGETTUALE D'INDIRIZZO	ABTEC41	Tecniche della modellazione digitale	Architettura virtuale		4	4	TP	100
WORKSHOP AFFINE A SCELTA	ABST45	Teorie delle arti multimediali	Culture digitali		4	4	TP	100
AF ULTERIORI			CONFERENZE E SEMINARI INTERDISCIPLINARI		2	12	L	50
			TIROCINIO		10		L	250
PROVA FINALE			PROVA FINALE		8	8	TP	200
						TOTALE CFA		
						60		1500

## Iscrizioni

Per iscriversi è necessario compilare la scheda di iscrizione, allegando una marca da bollo da 16,00 euro, fotocopia del documento di identità, del codice fiscale, titolo di studio e due foto formato tessera.

## Quota di iscrizione

La quota di partecipazione al Corso è di € 500,00 (cinquecento/00).