

## **Codice del corso di laurea – Nome del corso di laurea**

## **Codice insegnamento – Nome insegnamento**

### **Informazioni sull'attività didattica**

#### **Nome insegnamento:**

Codice del diploma – Titolo del diploma

#### **N° Crediti:**

#### **Tipo di insegnamento:**

#### **Corso:**

#### **Semestre:**

#### **Coordinatori/-trici del corso di laurea:**

#### **Coordinatori/-trici dell'insegnamento:**

# **1. Dati Generali**

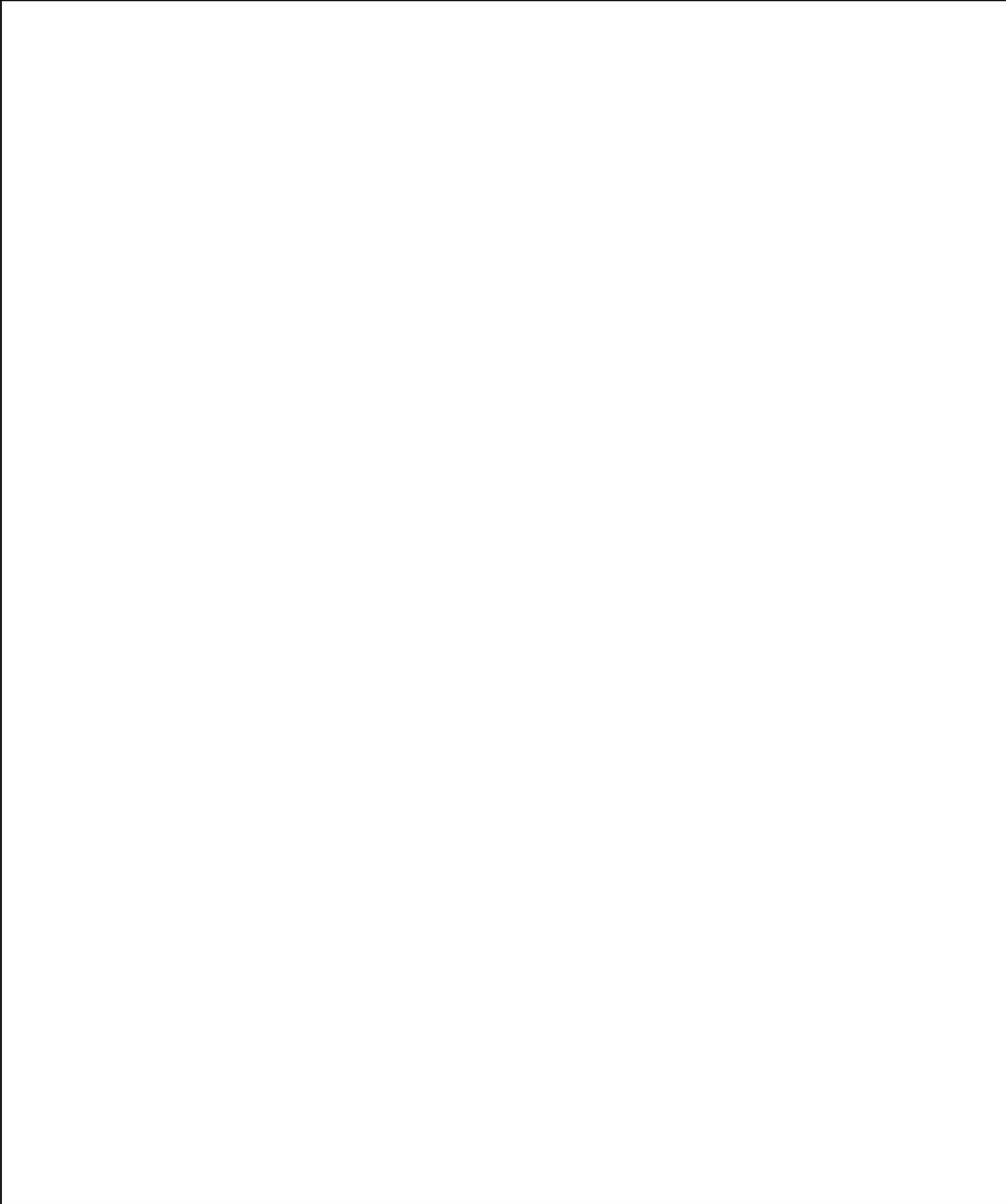
## **1.1. Personale docente**

--

## **1.2. Contatto e-mail del personale docente**

--

### **1.3. Descrizione generale**

A large, empty rectangular box with a thin black border, occupying most of the page below the section header. It is intended for a general description.

## 2. Programma

Programma
-----------

### 3. Attività formative e modalità d'insegnamento

3.1. Attività formative (possiamo assegnare il nome che preferiamo all'attività formativa)

Attività formativa	Numero di ore presenziali	Numero di ore non presenziali	Numero di ore di lavoro autonomo

Totale ore presenziali e non presenziali:

Totale ore:

**3.2. Modalità d'insegnamento** (è necessario scegliere tra le seguenti opzioni):

<b>Codice</b>	<b>Nome e descrizione</b>	<b>Usato</b>
A01	Attività introduttive	
	Attività finalizzate alla presa di contatto e alla raccolta di informazioni sugli studenti, nonché all'introduzione della materia.	
B01	Lectio magistralis	
	Presentazione da parte del docente dei contenuti della materia di studio, delle basi teoriche e/o delle linee guida di un lavoro, di un esercizio che lo studente/la studentessa deve sviluppare.	
B02	Eventi scientifici	
	Conférences, exposés, expositions, tables rondes, débats... réalisés par des Conferenze, interventi, mostre, tavole rotonde, dibattiti... condotti da relatori prestigiosi, che permettono di approfondire o integrare i contenuti della materia.	
B03	Istruzione programmata	
	Consiste nella presentazione di un argomento suddiviso in diverse unità didattiche più piccole, con domande alla fine delle stesse, per consolidare le conoscenze acquisite. Queste attività possono essere svolte sia faccia a faccia che virtualmente.	
C01	Risoluzione di problemi	
	Attività in cui vengono formulati problemi e/o esercizi relativi alla materia. Lo studente deve sviluppare le soluzioni appropriate o corrette attraverso l'esercitazione con esercizi abituali, l'applicazione di formule o algoritmi, l'applicazione di procedure di trasformazione delle informazioni disponibili e l'interpretazione dei risultati. Viene spesso utilizzato come complemento alla lectio magistralis.	
C02	Presentazione	
	Presentazione da parte degli studenti davanti all'insegnante e/o a un gruppo di studenti di un argomento sui contenuti della materia o dei risultati di un lavoro, di un esercizio, di un progetto, ecc. Può essere svolta individualmente o in gruppo.	
C03	Caso di studio	
	Analisi di un fatto, di un problema o di un evento reale con l'obiettivo di conoscerlo, interpretarlo, risolverlo, generare ipotesi, comparare dati, riflettere, completare la conoscenza, diagnosticarlo e allenarsi a procedure di soluzione alternative.	
C04	Dibattito	
	Discussione aperta tra un gruppo di studenti. Può essere incentrata su un argomento dei contenuti della materia, sull'analisi di un caso, sul risultato di un progetto, di un esercizio o di un problema precedentemente sviluppato in una sessione magistrale...	

<b>Codice</b>	<b>Nome e descrizione</b>	<b>Usato</b>
C05	Seminario	
	Attività focalizzata sul lavoro su un argomento specifico, che permette di approfondire o completare i contenuti della materia. Si può utilizzare come complemento alle lezioni teoriche.	
C06	Laboratori	
	Attività incentrate sull'acquisizione di conoscenze procedurali, abilità manipolative e strumentali su un argomento specifico, con assistenza specifica da parte dell'insegnante alle attività individuali e/o di gruppo sviluppate dagli studenti.	
C07	Prove pratiche con il supporto delle TIC	
	Attività che prevedono l'applicazione di conoscenze in un contesto specifico e l'acquisizione di competenze di base e procedurali in relazione alla materia attraverso le TIC.	
C08	Pratiche di laboratorio	
	Attività di applicazione delle conoscenze a situazioni concrete e di acquisizione delle abilità di base e procedurali relative alla materia di studio. Hanno luogo in spazi specifici con attrezzature specializzate (laboratori, aule informatiche etc...)	
C09	Uscite didattiche sul campo	
	Attività di applicazione, contrasto e osservazione delle conoscenze in un contesto specifico in uno spazio esterno.	
C10	Pratiche sul campo	
	Attività finalizzate allo studio di oggetti o fenomeni della natura, della produzione o della società. Gli studenti traggono dall'esperienza pratica una conoscenza della realtà sociale e umana che il quadro teorico non può fornire.	
C11	Practicum, tirocini esterni e clinici	
	Lo studente svolge attività in un contesto legato all'esercizio di una professione, per un certo periodo di tempo, svolgendo le funzioni assegnate e previste nella proposta di tirocinio. Nel caso del Practicum, questi tirocini sono obbligatori negli studi che portano a determinate professioni regolamentate. I tirocini clinici si svolgono in un contesto legato a una professione dell'area delle scienze della salute.	
C12	Simulazione	
	Lo studente svolge attività in cui una situazione o un processo dell'oggetto di studio reale o ipotetico viene riprodotto o rappresentato in modo semplificato, sottolineandone gli aspetti più importanti.	
C21	Studio preliminare	
	Lavoro di ricerca, lettura e documentazione, preliminare alle lezioni o alle pratiche di laboratorio, che lo studente svolge autonomamente.	
C22	Lavoro supervisionato	
	Lo studente, individualmente o in gruppo, svolge attività che possono essere lavori monografici, ricerca di informazioni in pubblicazioni, banche dati,	

<b>Codice</b>	<b>Nome e descrizione</b>	<b>Usato</b>
	articoli, libri... su un argomento specifico; preparazione di seminari, ricerche, relazioni, saggi, tesine, conferenze, ecc; recensioni di articoli scientifici,...	
C23	<b>Risoluzione autonoma dei problemi</b>	
	Attività in cui gli studenti analizzano e risolvono in autonomia problemi e/o esercizi relativi alla materia.	
C24	<b>Forum di discussione</b>	
	Attività sviluppate in un ambiente virtuale in cui vengono dibattuti vari argomenti legati all'ambito accademico e/o professionale.	
D01	<b>Apprendimento collaborativo</b>	
	Comprende un insieme di procedure didattiche che partono dall'organizzazione della classe in piccoli gruppi misti ed eterogenei in cui gli studenti lavorano in modo coordinato tra loro per sviluppare compiti accademici e approfondire il proprio apprendimento.	
D02	<b>Apprendimento basato su progetti</b>	
	Metodo in cui gli studenti realizzano un progetto reale, normalmente in gruppi in cui verranno valutati sulla pianificazione, progettazione e realizzazione di una serie di attività.	
D03	<b>Portafoglio/dossier</b>	
	Compilazione del lavoro dello studente con l'obiettivo di dimostrare i suoi sforzi, progressi e risultati in un'area. La compilazione deve includere contenuti scelti dallo studente, criteri di selezione e prove di auto-riflessione.	
D04	<b>Apprendimento dei servizi</b>	
	Coniuga processi di apprendimento e di servizio alla comunità in un unico progetto articolato dove i partecipanti imparano a lavorare sui reali bisogni dell'ambiente con l'obiettivo di migliorarlo.	
D05	<b>Metodologie basate sulla ricerca</b>	
	Migliorare l'elaborazione delle informazioni in ambiti specifici ricorrendo ad attività di ricerca scientifica, sia individualmente che in gruppo.	
D06	<b>Pensiero progettuale</b>	
	Promuovere l'innovazione centrata sulle persone. Consiste nell'acquisizione di conoscenze di base sugli utilizzatori di un prodotto, situazione o problema; nello sviluppo dell'empatia con l'utente per trovare una soluzione a un problema che ha; nella costruzione di prototipi con le idee più adatte; e imparare dalle reazioni degli utenti quando interagiscono con il prototipo.	
D07	<b>Apprendimento capovolto</b>	
	Alcune attività di apprendimento si svolgeranno fuori dall'aula e, con la presenza del docente, altri processi di acquisizione e pratica delle conoscenze saranno facilitati e migliorati.	
D08	<b>Ludicizzazione</b>	
	L'applicazione delle meccaniche di gioco per le loro applicazioni nei processi di apprendimento in un ambiente ludico che promuove la motivazione, la partecipazione e il divertimento.	

## 4. Modalità di verifica dell'apprendimento

### 4.1. Valutazione continua

Codice	Modalità di verifica dell'apprendimento	%
A1	Esame con domande oggettive	
	Test di valutazione delle conoscenze che prevedono domande chiuse con diverse alternative di risposta (vero/falso, scelta multipla, abbinamento di elementi...). Gli studenti selezionano una risposta tra un numero limitato di possibilità. L'esame con domande oggettive valuta solo la conoscenza. Non valuta competenze o attitudini.	
A2	Esame di domande sul saggio	
	Test che includono domande aperte su un argomento. Gli studenti devono sviluppare, mettere in relazione, organizzare e presentare le conoscenze che hanno sull'argomento in una risposta argomentata. Il test con domande sul saggio valuta le conoscenze e le abilità, ma non le attitudini.	
A3	Esame orale	
	Prova in cui lo studente deve risolvere una serie di problemi e/o esercizi in un tempo/condizione stabilito dal docente. In questo modo, gli studenti devono applicare oralmente le conoscenze acquisite.	
A4	Risoluzione di problemi e/o esercizi	
	Test in cui gli studenti devono risolvere una serie di problemi e/o esercizi nel tempo e nelle condizioni stabilite dal docente. In questo modo gli studenti devono applicare le conoscenze acquisite. Per applicare questa tecnica è possibile utilizzare diversi strumenti. Il problem solving valuta le conoscenze e le abilità, ma non le attitudini.	
A5	Caso di studio	
	Analisi di un fatto, problema o evento reale con lo scopo di conoscerlo, interpretarlo, risolverlo, generare ipotesi, confrontare dati, riflettere, completare la conoscenza, diagnosticarla e addestrarsi a procedure di soluzione alternative.	
B1	Pratica di laboratorio	
	Tipo di valutazione che si basa sull'applicazione dei fondamenti teorici della materia.	
B2	Simulazione o giochi di ruolo	
	Tipo di valutazione che si basa sulla drammatizzazione di situazioni che possono verificarsi nella realtà.	
C1	Lavoro	
	È un testo preparato su un argomento e deve essere scritto seguendo regole stabilite.	
C2	Report del tirocinio, praticantato e tirocini esterni	
	Preparazione di una relazione da parte degli studenti in cui si riflettono le caratteristiche del lavoro svolto. Gli studenti devono descrivere i compiti e le procedure sviluppate, mostrare i risultati ottenuti o le osservazioni effettuate, nonché l'analisi e l'elaborazione dei dati. Nel caso di tirocini esterni, la relazione descriverà i	

<b>Codice</b>	<b>Modalità di verifica dell'apprendimento</b>	<b>%</b>
	compiti e le funzioni svolte presso un'azienda, un ente pubblico o un centro di ricerca. Anche le relazioni pratiche vengono compilate in questa modalità.	
<b>C3</b>	<b>Progetto</b>	
	Svolgere attività che permettano la cooperazione di diversi soggetti e confrontare gli studenti, lavorando in gruppo, con problemi aperti. Permettono di sviluppare, tra le altre cose, capacità di apprendimento nella cooperazione, leadership, organizzazione, comunicazione e rafforzamento delle relazioni personali.	
<b>C4</b>	<b>Portafoglio/dossier</b>	
	Compilazione del lavoro degli studenti con l'obiettivo di mostrare i loro sforzi, progressi e risultati in un'area. La compilazione deve includere contenuti scelti dagli studenti, criteri di selezione e prove di autoriflessione.	
<b>D1</b>	<b>Presentazione</b>	
	Presentazione da parte di un gruppo di studenti di un argomento sui contenuti della materia o sui risultati di un lavoro, esercizio, progetto... Può essere svolta individualmente o in gruppo. Conoscenze, abilità e attitudini vengono valutate nella presentazione.	
<b>D2</b>	<b>Discussione</b>	
	Discussion ouverte entre un groupe d'étudiants. Il peut porter sur un thème dans le Discorso aperto tra un gruppo di studenti. Può concentrarsi su un argomento nei contenuti della materia, sull'analisi di un caso, sul risultato di un progetto, esercizio o problema precedentemente sviluppato in una master session.	
<b>E1</b>	<b>Autovalutazione</b>	
	Equilibrio riflessivo e personale del processo di apprendimento stesso, che include la prospettiva dello studente riguardo alle attività proposte, ai materiali e all'orientamento del corso.  La valutazione personale del partecipante contribuisce all'autoregolazione del personale processo di apprendimento, nella misura in cui collabora ad approfondire, correggere o modificare le dinamiche di apprendimento individuali e di gruppo.	
<b>F1</b>	<b>Osservazione sistematica</b>	
	Percezione attenta, razionale, pianificata e sistematica per descrivere e registrare le manifestazioni del comportamento degli studenti. È possibile valutare gli apprendimenti, le azioni e il modo in cui vengono svolti valutando ordine, precisione, abilità, efficacia, partecipazione attiva...	

**Percentuale totale:**

--

## 4.2. Valutazione globale

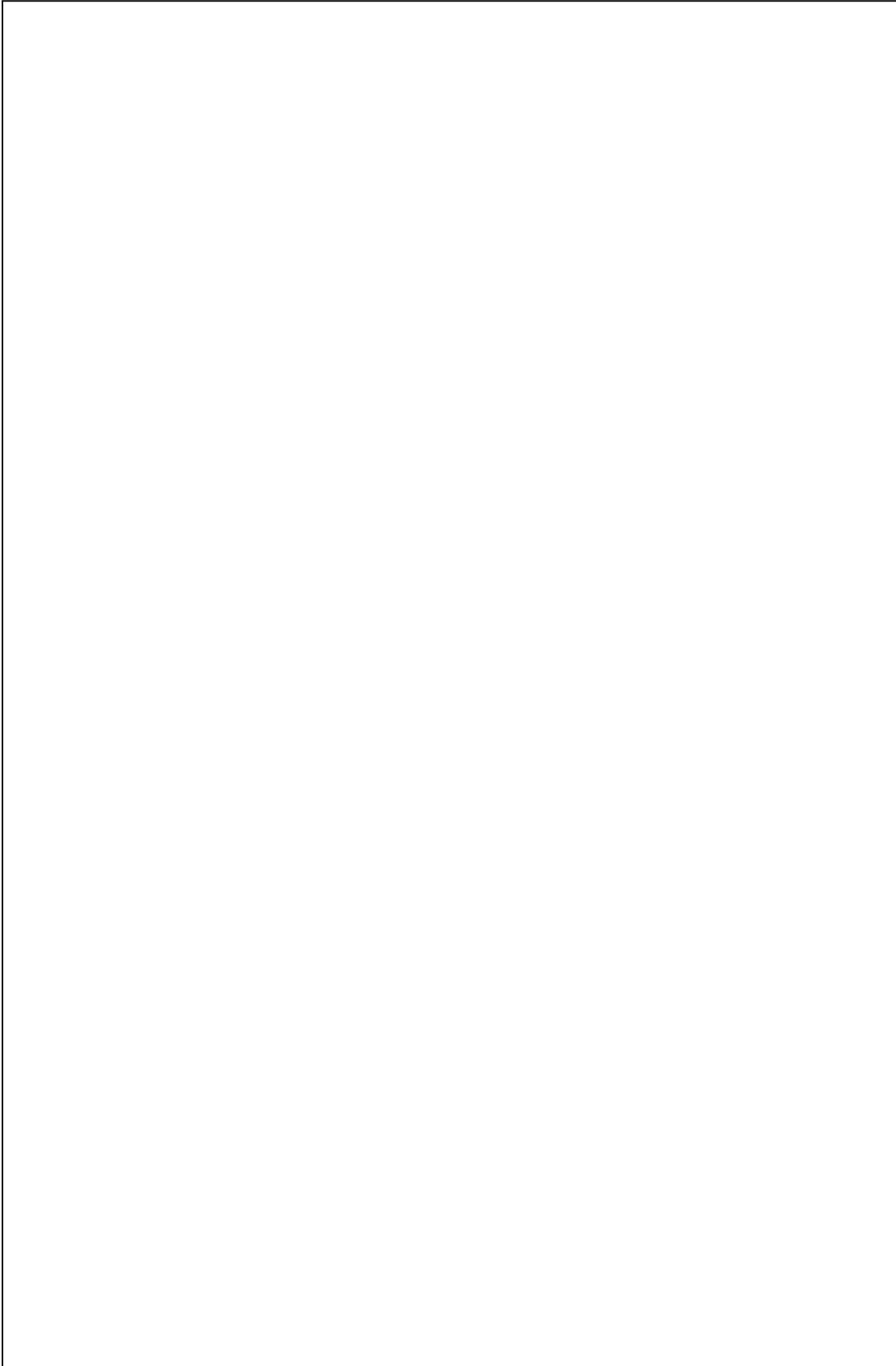


## **5. Bibliografia**

### **5.1 Bibliografia di base**



## 5.2 Bibliografia complementare



## **6. Osservazioni/Raccomandazioni**