



unimc
UNIVERSITÀ DI MACERATA

l'umanesimo che innova



IN COLLABORAZIONE CON

DIPARTIMENTO DI
SCIENZE DELLA FORMAZIONE,
DEI BENI CULTURALI E DEL TURISMO

IN COLLABORAZIONE CON

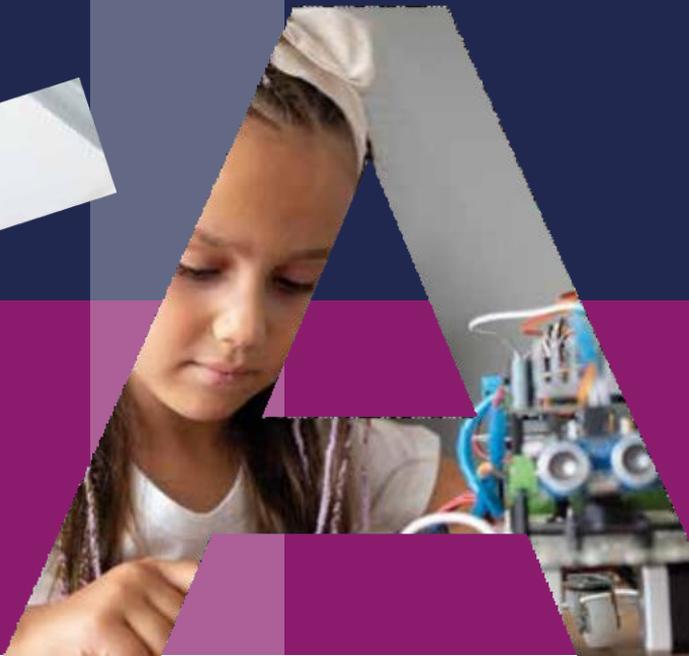
skilla

MASTER UNIVERSITARIO DI I LIVELLO IN

FAIR

A.A. 2022/2023
I EDIZIONE

FORMAZIONE,
INTELLIGENZA
ARTIFICIALE
E ROBOTICA



**Un percorso formativo
unico, che si realizza
attraverso la costante
relazione tra didattica
e tecnologia, informatica,
ricerca ed esperienza.**



Destinatari

Esperti che intendono operare nel mondo della formazione digitale sia aziendale che scolastica.

Figura in uscita

Progettista e gestore di percorsi formativi *full on line* o *blended*; progettista e gestore di materiali digitali per la formazione.

Titolo di accesso

Laurea triennale

Laurea di accesso

Nessuna restrizione

Competenze acquisite

Essere in grado di progettare e gestire percorsi formativi, in cui è presente una componente digitale, dal punto di vista della pedagogia, della didattica, dell'informatica, dei linguaggi, dell'economia e del management. L'attenzione sarà focalizzata sull'aspetto sistemico ovvero sulle relazioni tra le precedenti prospettive e sulla necessità di farle interagire per ottenere una formazione di qualità.

Percorso

Il percorso è basato sulle attività che l'esperto dovrà attuare nel proprio lavoro e i moduli seguono il filo logico del processo progettuale e gestionale. Pertanto ogni modulo prevede lezioni e attività in cui dialogano le prospettive disciplinari precedentemente evidenziate, sia relative alla formazione, sia all'informatica e alle tecnologie. Il percorso prevede un continuo rimando tra attività

seminariali e laboratoriali, e interventi dei docenti. Il concetto chiave è che un percorso formativo con una presenza significativa del digitale non va pensato come un percorso classico in cui si inseriscono dispositivi tecnologici, ma fin dalla fase progettuale le conoscenze didattiche e quelle tecnologiche-informatiche debbono co-disegnare il processo e il prodotto. Il digitale struttura i modelli didattici ed è strutturato da essi.

Ogni modulo, inoltre, prevede la presenza di esperti dal mondo della formazione, provenienti sia da academy industriali prestigiose, sia da realtà che progettano e realizzano percorsi formativi. In altri termini la prospettiva con cui le tematiche saranno proposte è sia quella della ricerca, sia quella dell'esperienza.



MODULO 1

La progettazione

1. Collocare la figura del formatore nella struttura dell'azienda: funzione, processi e organizzazione.
2. Predisporre un percorso: le variabili in gioco
3. Conoscere il contesto, confrontarsi con gli stakeholder
4. Definire i bisogni formativi e profilare i formandi anche con strumenti di AI
5. Utilizzare modelli didattici e strutture digitali
6. Scegliere e organizzare l'ambiente di apprendimento (LMS, aggregatori, ambienti virtuali 3D, ambienti per la comunicazione a distanza)
7. Accessibilità e usabilità
8. Progettare il percorso a livello macro: gli indicatori e i processi
9. Progettare il percorso a livello micro
10. *L'esperto:* il product manager

MODULO 2

La produzione dei materiali didattici

1. Progettare lezioni con differenti linguaggi (audio, video-lezioni registrate, video-lezioni digitali, video-lezioni con docenti sintetici, game)
2. Progettare e realizzare materiali didattici con differenti linguaggi (audio, immagini, video, simulazioni, ecc.)
3. Progettare e realizzare materiali con la realtà aumentata e con la realtà virtuale
4. Progettare percorsi con agenti artificiali (agenti sintetici, robot, chat-bot)
5. Integrare in una lezione materiali differenti: i linguaggi e la mediazione didattica (il cervello modulare come proposto dalle neuroscienze)
6. *L'esperto:* il progettista di game

MODULO 3

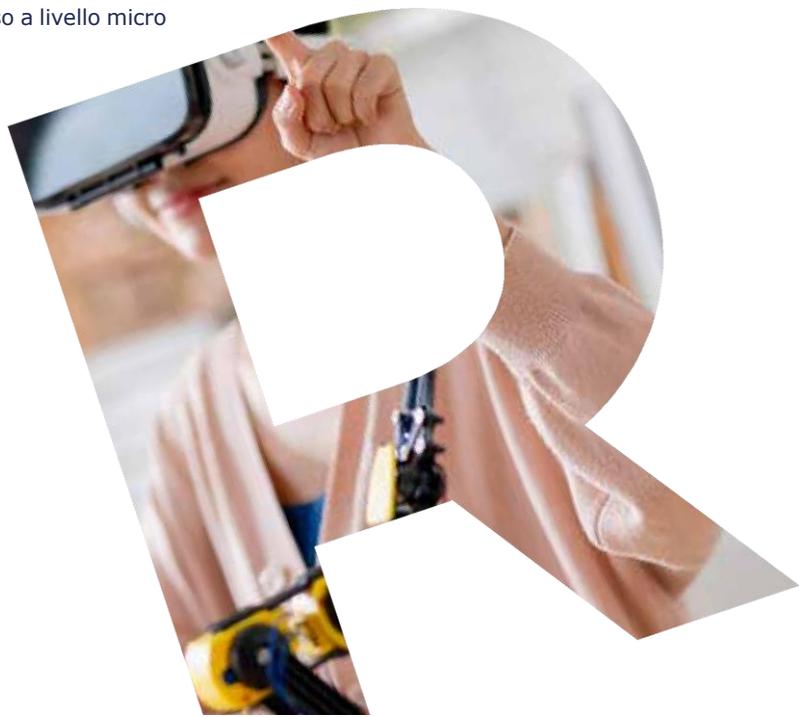
La gestione di un corso online o blended

1. Gestire il gruppo
2. Tracciare il processo
3. Regolare il percorso in itinere
4. Gestire il feedback (gli strumenti classici e gli strumenti digitali)
5. Gestire attività collaborative on line (processi, tecnologie, pratiche)
6. Gestire l'avvio della lezione (processi, tecnologie, pratiche)
7. Gestire il debriefing: gli aggregatori digitali (processi, tecnologie, pratiche)
8. *L'esperto:* il formatore di una Academy

MODULO 4

La valutazione, la certificazione, la personalizzazione, l'AI

1. Fare dialogare agenti umani e artificiali
2. L'AI: strutture, oggetti e implementazione
3. Tracciare il percorso della classe
4. Profilare gli utenti con il supporto dell'AI
5. Tracciare i singoli percorsi con strumenti classici e con strumenti supportati da AI
6. Predisporre gli strumenti per la personalizzazione dei percorsi con strumenti di AI
7. Personalizzazione e inclusione
8. Utilizzare la *gamification*
9. Adottare strumenti digitali per la valutazione delle prove
10. Adottare strumenti digitali per la raccolta, l'analisi e il confronto dei dati
11. Valutare il processo (i modelli più diffusi)
12. Attuare la valutazione dinamica con il supporto dell'AI
13. Valutare e certificare le competenze
14. Costruire e utilizzare l'e-portfolio
15. Utilizzare i crediti formativi e gli *open badge*.
16. *L'esperto:* progettista del team di ricerca di Personalized-Microsoft



AI

Organizzazione del corso

Il corso sarà prevalentemente on line con 2 incontri in presenza.

Gli incontri on line saranno posizionati in orari che tengono conto degli impegni dei partecipanti e saranno o incontri intensivi a fine settimana o serali. La struttura con cui sarà affrontata ogni tematica prevede una fase iniziale di problematizzazione, una fase di approfondimento, un percorso laboratoriale in cui in gruppo i partecipanti elaborano un artefatto, una fase finale di riflessione e debriefing sul lavoro svolto. Per ogni modulo, della durata media di 2 mesi, sono previsti, orientativamente, un incontro iniziale di 4 ore, 8 incontri di 2 ore, un incontro finale di 4 ore. I due incontri in presenza completano il percorso.

Settori scientifico disciplinare

M-PED 03, INF-ING 05, INF-ING 04, SECS-P/02, ICAR 13

Stage

Parte essenziale del Master è lo stage che sarà effettuato in prestigiose Academy aziendali e avrà una durata minima di 300 ore.

Sono state contattate e hanno mostrato interesse molte aziende che appartengono al network dei clienti e partner di Skilla: <https://www.skilla.com/chisiamo/>

Costo

Il costo del Master è di € 2.000,00. Alcune delle realtà in cui si svolgerà lo stage hanno deciso di offrire un contributo pari ad una quota della tassa di iscrizione prevista per i primi due candidati che avranno ottenuto i punteggi maggiori nella graduatoria degli ammessi.

MOD.	TITOLO	ORE DOCENTE *	ORE TUTOR **	CREDITI
1	Progettazione	28	36	10
2	Produzione	28	36	10
3	Gestione	28	36	10
4	Personalizzazione	28	36	10
STAGE			300	12
ELABORATO FINALE E PROVA				8
TOTALE				80

*Ore lezione e attività settimanali con presenza del docente

**ore di attività laboratoriale supportate dal tutor

INFO

Direttore

LORELLA GIANNANDREA
Direttrice del Dipartimento di Scienze della Formazione, dei beni culturali e del turismo

Consiglio direttivo

FRANCO. AMICUCCI
MARCO AMICUCCI
EMANUELE FRONTONI
LORELLA GIANNANDREA
PIERGIUSEPPE ROSSI

Inizio lezioni

Marzo 2023

Durata

Annuale

CFU

n. 60

Scadenza iscrizioni

29 Gennaio 2023

Contatti: sfbct.sostegno@unimc.it
Tel. 0733 258 5841

MASTER UNIVERSITARIO DI I LIVELLO IN

FAIR

FORMAZIONE,
INTELLIGENZA
ARTIFICIALE
E ROBOTICA



unimc
UNIVERSITÀ DI MACERATA

l'umanesimo che innova

IN COLLABORAZIONE CON

skilla