

<b>Principali informazioni sull'insegnamento</b>	
Titolo insegnamento	Laboratorio attività informatiche telematiche e multimediali
Anno accademico	2019/2020
Corso di studio	Corso di laurea Magistrale in Scienze filosofiche - LM-78
Crediti formativi	3
Denominazione inglese	Telematics and multimedia IT activities - laboratory
Obbligo di frequenza	L'obbligo di frequenza è disciplinato dal Regolamento didattico del CdS <a href="http://www.uniba.it/corsi/scienze-filosofiche/presentazione-del-corso/regolamento-del-corso">http://www.uniba.it/corsi/scienze-filosofiche/presentazione-del-corso/regolamento-del-corso</a>
Lingua di erogazione	Italiana

<b>Docente responsabile</b>	Nome Cognome	Indirizzo Mail
	Giuseppe Rago	<a href="mailto:giuseppe.rago@uniba.it">giuseppe.rago@uniba.it</a>

<b>Dettaglio credi formativi</b>	Ambito disciplinare	SSD	Crediti
	UA	INF/01	3

<b>Modalità di erogazione</b>	
Periodo di erogazione	I semestre
Anno di corso	Primo
Modalità di erogazione	Lezioni frontali ed attività on-line in ambiente e-learning dedicato

<b>Organizzazione della didattica</b>	
Ore totali	75
Ore di corso	21
Ore di studio individuale	54

<b>Calendario</b>	
Inizio attività didattiche	1 ottobre 2019
Fine attività didattiche	20 dicembre 2019

<b>Syllabus</b>	
Prerequisiti	È auspicabile, benché non obbligatoria, una adeguata familiarità nell'utilizzo (anche critico e consapevole) del computer e, in generale, delle nuove tecnologie.
Risultati di apprendimento previsti (declinare rispetto ai Descrittori di Dublino)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenza e capacità di comprensione: lo studente svilupperà una maggiore competenza nell'uso degli strumenti digitali volti a inquadrare, anche in relazione al contesto sociale, il rapporto tra uomo e network society.</li> <li>• Conoscenza e capacità di comprensione applicate: lo studente dovrà misurarsi con l'analisi delle diverse tipologie di testi soluzioni informatiche per affrontare</li> </ul>

	<p>la società del digitale.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Autonomia di giudizio:</b> lo studente dovrà sviluppare un'autonoma capacità di giudizio nel raccogliere e interpretare dati relativi a fenomeni culturali o sociali grazie a una corretta metodologia di ricerca, che fa un uso consapevole degli strumenti informatici, e alle capacità acquisite di analisi di dati. Dovrà altresì valutare criticamente le implicazioni delle tecnologie per l'elaborazione della cultura, nonché valutare criticamente metodologie e tecniche di elaborazione di contenuti in relazione all'ambito e alle finalità. In generale, lo studente dovrà riflettere su temi sociali, scientifici o etici connessi al proprio campo di studio.</li> <li>• <b>Abilità comunicative:</b> lo studente dovrà essere in grado di individuare forme e mezzi di comunicazione di contenuti culturali adeguati in relazione ai contesti reali innovativi. Dovrà altresì essere in grado di interloquire in maniera efficace con device e strumenti interattivi per la soluzione di problemi.</li> <li>• <b>Capacità di apprendere:</b> lo studente dovrà essere in grado di muoversi autonomamente nel web, nell'approccio ai nuovi strumenti ed ambienti digitali con una maggiore consapevolezza sulle potenzialità e sui limiti.</li> </ul>
Contenuti di insegnamento	Il corso si propone di fornire le competenze digitali necessarie per affrontare in termini pratico-operativi la società dell'informazione anche attraverso una formazione trasversale sui problemi che da questa derivano. Il laboratorio centrato sulla costruzione di un e-book, sarà accompagnato da una lettura critica etico-filosofica sui nuovi scenari del digitale (parte monografica).

<b>Programma</b>	
Testi di riferimento	Scrima S. (2018), <i>Socrate su Facebook. Istruzioni filosofiche per non rimanere intrappolati nella rete</i> , Castelvecchi Editore – Lit Edizioni, Roma.
Note ai testi di riferimento	Il docente si riserva di fornire ulteriori materiali bibliografici durante lo svolgimento del corso
Metodi didattici	Esercitazioni e project-work
Metodi di valutazione	Discussione di un caso di studio Test a risposta multipla
Criteri di valutazione	La valutazione avverrà in forma blended, prevedendo prove valutative (test, prodotti multimediali, ecc.) che daranno luogo al riconoscimento di crediti e/o una valutazione orale che completerà l'iter dell'accertamento del profitto.  ***  Conoscenza e capacità di comprensione: lo studente svilupperà una maggiore competenza nell'uso degli strumenti

	<p>digitali volti a inquadrare, anche in relazione al contesto sociale, il rapporto tra uomo e network society. •</p> <p>Conoscenza e capacità di comprensione applicate: lo studente dovrà misurarsi con l'analisi delle diverse tipologie di testi soluzioni informatiche per affrontare la società del digitale •</p> <p>Autonomia di giudizio: lo studente dovrà sviluppare un'autonoma capacità di giudizio nel raccogliere e interpretare dati relativi a fenomeni culturali o sociali grazie a una corretta metodologia di ricerca, che fa un uso consapevole degli strumenti informatici, e alle capacità acquisite di analisi di dati. Dovrà altresì valutare criticamente le implicazioni delle tecnologie per l'elaborazione della cultura, nonché valutare criticamente metodologie e tecniche di elaborazione di contenuti in relazione all'ambito e alle finalità. In generale, lo studente dovrà riflettere su temi sociali, scientifici o etici connessi al proprio campo di studio. •</p> <p>Abilità comunicative: lo studente dovrà essere in grado di individuare forme e mezzi di comunicazione di contenuti culturali adeguati in relazione ai contesti reali innovativi. Dovrà altresì essere in grado di interloquire in maniera efficace con device e strumenti interattivi per la soluzione di problemi. •</p> <p>Capacità di apprendere: lo studente dovrà essere in grado di muoversi autonomamente nel web, nell'approccio ai nuovi strumenti ed ambienti digitali con una maggiore consapevolezza sulle potenzialità e sui limiti grazie ad una valutazione critica delle implicazioni tecnologiche.</p>
Altro	Ricevimento studenti, su appuntamento da concordare via e-mail.