



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

DIPARTIMENTO	Matematica e Informatica		
ANNO ACCADEMICO OFFERTA	2023/2024		
ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE	2025/2026		
CORSO DILAUREA	MATEMATICA		
INSEGNAMENTO	METODOLOGIE E TECNICHE DIDATTICHE PER L'INFORMATICA		
TIPO DI ATTIVITA'	C		
AMBITO	10709-Attività formative affini o integrative		
CODICE INSEGNAMENTO	19750		
SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI	INF/01		
DOCENTE RESPONSABILE	EPIFANIO CHIARA	Ricercatore	Univ. di PALERMO
ALTRI DOCENTI			
CFU	6		
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE	102		
NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA	48		
PROPEDEUTICITA'			
MUTUAZIONI			
ANNO DI CORSO	3		
PERIODO DELLE LEZIONI	2° semestre		
MODALITA' DI FREQUENZA	Facoltativa		
TIPO DI VALUTAZIONE	Voto in trentesimi		
ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI	EPIFANIO CHIARA Martedì 14:30 17:00 Dipartimento di Matematica ed Informatica, via Archirafi 34, Room 104, primo piano/ first floor		

DOCENTE: Prof.ssa CHIARA EPIFANIO

PREREQUISITI	Nessun prerequisito
RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI	Conoscenza e capacita' di comprensione Acquisizione degli strumenti avanzati per l'insegnamento dell'informatica nelle scuole, dei principi e dei metodi per la costruzione di attivita' e piu' in generale di un curriculum di informatica coerente con gli obiettivi fissati dalle indicazioni nazionali per i licei e dalle linee guida per gli istituti tecnici e professionali. Conoscenza delle principali misconception nell'ambito della Programmazione e delle strategie di problem solving. Conoscenza degli aspetti etici legati al trattamento dei dati personali, all'automazione di decisioni, ad aspetti legali dell'Informatica, quali il copyright. Capacita' di applicare conoscenza e comprensione Capacita' di applicare gli argomenti presentati ed in particolare di progettare e sviluppare un curriculum di informatica per le scuole, rispecchiante le norme. Capacita' di risolvere problemi e di utilizzare in maniera corretta il linguaggio specifico. Autonomia di giudizio Nel corso viene stimolato un approccio critico all'apprendimento dei vari concetti esposti. Gli studenti saranno guidati ad apprendere in maniera critica e responsabile gli argomenti che verranno loro proposti. Abilita' comunicative Capacita' di esporre in modo chiaro e rigoroso le tematiche presentate, anche ad un pubblico non esperto. Essere in grado di sostenere l'importanza delle teorie studiate. Capacita' d'apprendimento Capacita' di aggiornarsi, utilizzando le conoscenze acquisite nel corso. Il materiale proposto sviluppera' le capacita' di apprendimento degli studenti che saranno in grado di "interrogare" le proprie conoscenze-competenze a fronte delle problematiche affrontate.
VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	L'esame consiste in una prova orale in cui lo studente mostrera' i risultati ottenuti grazie al corso, in termini di Conoscenza; Capacita' di comprensione; Capacita' di applicare conoscenza e comprensione; Autonomia di giudizio; Abilita' comunicative e Capacita' di apprendimento. Cio' avverra' grazie ad un portfolio sulle attività svolte durante il corso e ad alcune domande sugli argomenti svolti. La valutazione viene espressa in trentesimi. In dettaglio, l'esito della valutazione puo' essere descritto come di seguito. 30 e lode: ottima conoscenza degli argomenti, ottima proprieta' di linguaggio, ottima capacita' analitica, ottima capacita' di applicare autonomamente le conoscenze acquisite 30: ottima conoscenza degli argomenti, ottima proprieta' di linguaggio, buona capacita' analitica, buona capacita' di applicare autonomamente le conoscenze acquisite 26-29: buona padronanza degli argomenti, buona proprieta' di linguaggio, discreta capacita' di applicare autonomamente le conoscenze acquisite 24-25: buona conoscenza dei principali argomenti, discreta proprieta' di linguaggio, limitata capacita' di applicare autonomamente le conoscenze acquisite 21-23: lo studente conosce gli argomenti principali dell'insegnamento ma non ne ha piena padronanza, ha limitata proprieta' di linguaggio e capacita' di applicare autonomamente le conoscenze acquisite 18-20: minima conoscenza degli argomenti principali dell'insegnamento e del linguaggio tecnico, minima capacita' di applicare autonomamente le conoscenze acquisite insufficiente: lo studente non possiede una conoscenza accettabile dei contenuti degli argomenti trattati nell'insegnamento e non ha alcuna capacita' di applicare autonomamente le conoscenze acquisite
OBIETTIVI FORMATIVI	Il corso intende fornire agli studenti strumenti concreti utili per l'insegnamento dell'informatica come disciplina scientifica. Puo' anche fornire un'occasione per approfondire la conoscenza della disciplina per chi non intende svolgere la professione di insegnante. In particolare ci si propone di fornire un'analisi critica delle principali metodologie per l'insegnamento dell'informatica e di illustrare come costruire attivita' nell'ambito di un curriculum di informatica coerente con gli obiettivi fissati dalle indicazioni nazionali per i licei e dalle linee guida per gli istituti tecnici e professionali. In tale ambito da un lato verranno esposti argomenti specifici dell'insegnamento, dall'altro lato verranno introdotte tecniche per permettere di spiegare in maniera efficiente tali argomenti a studenti di scuola.
ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA	Lezioni frontali durante le quali verranno presentati ed analizzati gli argomenti del corso. Per fare acquisire maggiore comprensione e padronanza degli

	argomenti trattati verranno svolti esercizi in aula.
TESTI CONSIGLIATI	Libro di testo/Textbook: "Guide to Teaching Computer Science. An Activity-Based Approach", Orit Hazzan, Tami Lapidot, Noa Ragonis. Springer 2014; ISBN 978-1-4471-6904-8. Libro di consultazione/Reference Book: "Great Principles of Computing", Peter J. Denning, Craig H: Martell. MIT Press 2015; ISBN 978-0262-52712-5.

PROGRAMMA

ORE	Lezioni
3	Standard dei Curricula in Informatica
3	Introduzione: Informatica/Computer Science
2	Rapporti con altre discipline
3	Aspetti di Storia dell'Informatica
3	Linguaggi di Programmazione, Paradigmi di Programmazione
4	Strategie di Problem Solving
3	Programmazione Visuale
4	Scratch
2	Mappe concettuali e metafore
3	Tecniche di visualizzazione
4	Giochi educativi per l'Informatica
4	Animazione di algoritmi
3	Progettare una lezione
3	Progettare la valutazione: tipologie di quesiti
2	Informatica e Società, aspetti etici (Trattamento dei dati personali)
2	Automazione di decisioni e raccomandazioni, aspetti legali dell'Informatica (Copyright)