

1. Eventuali curricula

Curriculum dottorali afferenti al Corso di dottorato

n.	Denominazione Curriculum	Breve Descrizione
1.	E-LEARNING	Nel quadro degli studi più avanzati a livello internazionale e attraverso le metodiche tipiche della digital educational research, questa linea di ricerca affronta i seguenti temi: · LMS e virtual environment: area degli ambienti e delle piattaforme digitali a supporto dei processi di insegnamento e apprendimento, includendo anche i sistemi di social networking per l'apprendimento formale e informale; · e-tutoring, metodi e tecniche della moderazione: area delle strategie di e-tutoring e e-moderation finalizzate alla gestione delle interazioni comunicative di gruppi di apprendimento online e comunità educative in contesti formali e informali; · instructional design e learning design: area della progettazione educativa con un'attenzione specifica alla dimensione dei principi e dei modelli di Instructional Design e un focus sugli sviluppi metodologici e applicativi nel campo del learning design; · valutazione e certificazione degli apprendimenti: area della valutazione e certificazione degli apprendimenti nel contesto della didattica ibrida, mista e online con un focus sulla valutazione formativa, la peer evaluation, gli strumenti di e-feedback, e-assessment, self-assessment e peer assessment.
2.	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	Questa linea di ricerca affronta i seguenti temi: · integrazione delle tecnologie nella didattica: area delle tecnologie didattiche e relative applicazioni nei diversi contesti educativi e formativi (scuola, università, azienda, etc.) per il miglioramento delle pratiche di insegnamento; quest'area include anche le prospettive di ricerca riconducibili al campo del professional development nel campo dell'innovazione didattica; · supporto agli apprendimenti: area dei metodi, delle tecniche e degli strumenti di supporto ai processi di apprendimento, includendo il self-regulated learning e il self-direct learning, alla luce dei contributi offerti dalle diverse teorie dell'apprendimento (cognitivismo, costruttivismo, post-costruttivismo, connettivismo, apprendimento esperienziale, apprendimento trasformativo ecc.); · didattica aumentata: area delle tecnologie di realtà mista e aumentata, delle tecnologie immersive e di realtà virtuale per la progettazione di ambienti di apprendimento immersivi con un'attenzione alle dimensioni tecniche, cognitive e socio-emotive; · tecnologie assistive: area delle tecnologie per la disabilità e BES e delle metodologie per la progettazione e lo sviluppo di processi didattici inclusivi (ad es., Universal Design for Learning); quest'area include anche il tema delle tecniche e delle strategie per la gestione integrata della classe e il miglioramento dei processi comunicativi, includendo diversi target per età e gruppi sociali e contesti educativi e formativi anche plurilinguistici e interculturali; · tecnologie e didattiche disciplinari: area delle tecnologie didattiche nei diversi ambiti disciplinari con un'attenzione sia agli aspetti teorico-metodologici (ad es. epistemologie delle discipline) che strategico-applicativi, nel quadro di una più ampia visione tesa al ripensamento del rapporto tra le discipline e del concetto di “contenuto disciplinare”.
3.	NEW LITERACIES	Nel quadro degli studi più avanzati a livello internazionale e attraverso le metodiche tipiche della digital educational research, questa linea di ricerca affronta i seguenti temi: · data literacy e information literacy: area degli studi sul concetto di literacy e sua evoluzione da una prospettiva educativa, psicologica, semiotica e socio-culturale con una centratura sui concetti di “dato” e “informazione” nel contesto più ampio della digitalizzazione dei processi comunicativi e informativi; · digital literacy: area degli studi sul concetto di literacy e sua evoluzione da una prospettiva educativa, psicologica, semiotica e socio-culturale con una centratura sui media e le tecnologie digitali nel contesto più ampio della digitalizzazione dei processi comunicativi e informativi; · visual literacy: area degli studi sul concetto di literacy e sua evoluzione da una prospettiva educativa, psicologica, semiotica e socio-culturale con una centratura sui linguaggi visuali nel contesto più ampio della digitalizzazione dei processi comunicativi e informativi.
4.	NEUROEDUCATION	Nel quadro degli studi più avanzati a livello internazionale e attraverso le metodiche tipiche della digital educational research, questa linea di ricerca affronta i seguenti temi: · Il teaching brain, ovvero lo studio delle problematiche neuroscientifiche legate al lavoro didattico dell'insegnante: stress positivo e negativo, consumo calorico ed efficienza in aula, implicazioni del care-giving. · Il learning brain, ovvero lo studio delle principali questioni legate all'apprendimento: motivazione, attenzione, memoria, apporto del visuale agli apprendimenti. · Il microlearning, ovvero le tecniche per circoscrivere i contenuti in funzione di una loro più efficace presentazione e facilità di apprendimento. lavoro didattico dell'insegnante: stress positivo e negativo, consumo calorico ed efficienza in aula, implicazioni del care-giving. · Lo spaced learning, in particolare le tecniche di time management e l'uso delle pause attive, nonché modalità e applicativi in funzione del just-in-time teaching.

5.	KNOWLEDGE ARCHITECTURE	Nel quadro degli studi più avanzati a livello internazionale e attraverso le metodiche tipiche della digital educational research, questa linea di ricerca affronta i seguenti temi: · Il Knowledge Management, ovvero tutto ciò che attiene la gestione della conoscenza nei contesti di blended learning e attraverso il ricorso ad ambienti digitali. · Le Open Educational Resource, il loro impiego didattico, la filosofia della conoscenza aperta a esse relativa, nonché le soluzioni tecnologiche e le policies relative alla loro disponibilizzazione. · La indicizzazione e la categorizzazione della conoscenza attraverso il ricorso alle Web Ontologies, il loro uso per la rigorizzazione delle pratiche di definizione dei costrutti e di terapia linguistica nella comunità scientifica. · L'Information Retrieval, ovvero le tecniche efficaci per il recupero delle informazioni attraverso il ricorso a metodologie information e social centred. · L'economia della conoscenza, ovvero le logiche di gestione della condivisione e dell'accesso alle informazioni.
6.	DATA, PRIVACY & POLICIES	Nel quadro degli studi più avanzati a livello internazionale e attraverso le metodiche tipiche della digital educational research, questa linea di ricerca affronta i seguenti temi: · big data and analytics: area degli studi sulla generazione, gestione ed utilizzo dei big data nel dominio education nel più ampio contesto della cittadinanza digitale e della e-democracy; · sistemi di tutela dei dati personali: area di studi sulla tutela dei dati personali, diritto all'informazione e all'oblio in particolare per il dominio education e per le persone in età scolare; · rilievo della privacy by design e della privacy by default nelle diverse fasi di predisposizione di contenuti digitali a fini didattici, anche in funzione delle diverse età e caratteristiche dei destinatari dei contenuti predisposti.
7.	EDUCATIONAL AI	Nel quadro degli studi più avanzati a livello internazionale e attraverso le metodiche tipiche della digital educational research, questa linea di ricerca affronta i seguenti temi: · sistemi intelligenti e phygital per l'educazione: area degli studi sui sistemi intelligenti e sull'interazione uomo-macchina (phygital) per la presentazione di contenuti e metodologie efficaci nel mondo education; · robotica sociale ed educativa: area degli studi sulla robotica socialmente interattiva e sulle implicazioni di carattere etico, psicologico ed educativo delle frontiere della robotica e delle sue potenzialità in particolare verso le persone svantaggiate; · machine learning in education: area di studi sulle prospettive del machine learning nel dominio education, e delle sue implicazioni etiche e sociali, in termini di personalized learning e data analytics · bot e personal digital assistant: area di studi sulle tecnologie portatili e sulle loro potenzialità in termini educativi così come sulle cautele d'uso, in termini di benessere digitale e pervasività.
8.	GAMING	Nel quadro degli studi più avanzati a livello internazionale e attraverso le metodiche tipiche della digital educational research, questa linea di ricerca affronta i seguenti temi: · video & serious games: area del game-based learning per la progettazione e lo sviluppo di ambienti di gaming dedicati a supporto dei processi di insegnamento e apprendimento, con un'attenzione alle dimensioni progettuali, cognitive, emotive, socio-relazionali; · exergames per la riabilitazione e l'adattamento: area della riabilitazione cognitiva e del potenziamento degli apprendimenti, anche attraverso l'adattamento di contenuti disciplinari e delle strategie di insegnamento/apprendimento; · e-sports: area dei metodi e delle tecnologie sia per contrastare lo stile di vita sedentario a supporto della promozione del benessere fisico, anche a beneficio delle persone residenti in aree culturalmente deprivate; sia per gestire e contrastare i rischi di pervasive fenomenologie videoludiche; · gamification e playful learning: area della progettazione didattica e del game design finalizzati all'individuazione degli elementi di gioco a supporto del raggiungimento di specifici obiettivi di apprendimento e di un maggiore coinvolgimento dell'utente; · ambienti immersivi: area delle tecnologie informatiche, con particolare attenzione alla xReality e ai video 360, finalizzate alla progettazione e realizzazione di ambienti e contenuti immersivi rilevanti nel dominio education in particolare per i gradi di istruzione secondaria e superiore.

Attività didattica programmata/prevista

Insegnamenti previsti (distinti da quelli impartiti in insegnamenti relativi ai corsi di studio di primo e secondo livello)

n.	Denominazione dell'insegnamento	Numero di ore totali sull'intero ciclo	Distribuzione durante il ciclo di dottorato (anni in cui l'insegnamento è attivo)	Descrizione del corso	Eventuale curriculum di riferimento	Per i dottorati nazionali: percorso formativo di elevata qualificazione	Verifica finale	Note
1.	key studies	12	secondo anno terzo anno	Il corso si pone l'obiettivo di analizzare ed illustrare, grazie ai Principal investigator, i più grandi progetti internazionali con un focus specifico sulla metodologia utilizzata per la realizzazione delle ricerche.		SI	NO	Università di Foggia
2.	PSICOLOGIA DELL'APPRENDIMENTO MULTIMEDIALE	10	primo anno	Il corso si propone di offrire le basi dell'apprendimento multimodale secondo la prospettiva cognitiva e i modelli di riferimento cognitivi dell'apprendimento mediato dalle tecnologie. Difatti, l'apprendimento multimediale si incentra sulle conoscenze, competenze e atteggiamenti del soggetto che apprende		SI	SI	Università di Foggia
3.	PEDAGOGIA DIGITALE	5	primo anno	Il corso mira a decostruire i modelli educativi tradizionali, riconnettendo la progettazione educativa ai reali bisogni formativi nell'era digitale. Al centro si impone la ricerca di un'epistemologia rinnovata capace di cogliere i tratti reali dei processi di costruzione della conoscenza alla luce delle tecnologie digitali. Saranno indagate le questioni centrali della formazione degli insegnanti, degli ambienti di apprendimento-insegnamento, della formazione umana e delle competenze digitali.				Università di Foggia
4.	DIDATTICA E NUOVE TECNOLOGIE	5	primo anno	Oggigiorno le nuove tecnologie hanno permesso di supportare la didattica attraverso molteplici risorse remote, con particolare riguardo all'uso del web e delle nuove tecnologie. Il corso in "Didattiche e nuove tecnologie", erogato al primo anno del corso dottorale, mira a indagare il ruolo dei mediatori digitali e le trasformazioni delle pratiche didattiche.				Università di Foggia
5.	Progettazione e valutazione di smart toys per l'apprendimento	20	primo anno	I risultati di apprendimento sono in linea con i descrittori di Dublino relativi al terzo ciclo di istruzione. Nello specifico dottorando e dottorandi al termine dell'insegnamento: -dimostrano sistematica comprensione di concetti quali "Internet dei giocattoli" (Chaudron et al., 2017; Wang et al., 2010), "giocattoli aumentati computazionalmente" (Bers and Cassell, 1998; Glos and Cassell, 1997), "spazi fisici aumentati digitalmente", "spazi fisici potenziati digitalmente" (Price and Rogers, 2004); del mercato in cui tali prodotti si situano e delle sfide relative alla privacy che l'utilizzo di tali giocattoli propone. - dimostrano padronanza del Design and development research approach (Richey and Klein, 2008) e della Design based research (Amiel & Reeves, 2008) per la progettazione e la valutazione degli smart toys; -sanno comunicare con i loro pari e con la più ampia comunità? di studiosi un progetto per lo sviluppo e la valutazione di uno smart toys. I risultati di apprendimento, inoltre, sono orientati dai target e dagli strumenti di attuazione degli obiettivi 4 e 9 dell'agenda EU 2030 sullo sviluppo sostenibile in quanto le conoscenze acquisite e le competenze sviluppate formano futuri professionisti in grado di promuovere un'educazione di qualità? e un'innovazione responsabile.		SI	SI	Università di Foggia L'insegnamento prevede come verifica finale la realizzazione di un project work di gruppo o individuale per l'ideazione di uno smart toys e il design delle fasi di ricerca finalizzate alla prototipazione e alla valutazione della qualità del prodotto. Una rubrica valutativa guiderà la realizzazione del progetto e il prodotto finale sarà valutato in base ai seguenti criteri: -fattibilità del progetto e giustificazione della scelta di una specifica tipologia di smart toys -qualità del disegno di ricerca per lo sviluppo e la valutazione dello smart toy -abilità di public speaking durante la presentazione del progetto
6.	Revisione sistematica e meta-analisi della letteratura scientifica	3	primo anno	Presentazione della metodologia per condurre una revisione sistematica e una meta-analisi della letteratura scientifica di riferimento. Il corso è focalizzato sulla metodologia di lavoro, partendo dalle domande di ricerca per arrivare alle parole chiave, stringhe di ricerca, criteri di inclusione ed esclusione, analisi e presentazione dei risultati. (attività didattica specificamente progettata per la formazione dei dottorandi di ricerca).				Università di Foggia
7.	Educazione e società digitale	3	primo anno	L'intervento ha l'obiettivo di fornire uno scenario in cui collocare le questioni educative nel contesto della rivoluzione digitale che caratterizza il contemporaneo (attività didattica specificamente progettata per la formazione dei dottorandi di ricerca).				Università di Foggia
8.	Workshop di scrittura scientifica	15	secondo anno	Il workshop ha l'obiettivo di aiutare i dottorandi a sviluppare la competenza di scrittura in ambito scientifico: conoscere i principali formati (abstract, long abstract, short paper, full paper, research report, scientific literature review, executive summary, etc); strutturare un testo secondo gli standard nazionali e internazionali dei settori scientifici di riferimento, presentare la propria ricerca e i dati a supporto sia in modo scritto che visuale; gestire il processo di sottomissione e revisione tra pari; possedere i principali riferimenti nell'ambito della bibliometria. Il workshop sarà strutturato in modo da consentire ai singoli dottorandi o a gruppi di lavoro di strutturare e scrivere un documento scientifico relativo a proprio progetto di ricerca, orientato alla stesura della tesi o alla partecipazione ad uno dei seminari internazionali proposti. Il workshop è strutturato in più incontri per complessivamente 15 ore in modalità blended, si svolge in lingua inglese	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI		Attività nazionale

9.	Laboratorio di progettazione per la partecipazione a call internazionali della ricerca finanziata	12	secondo anno	Il laboratorio ha l'obiettivo di sviluppare le competenze necessarie a monitorare le opportunità di finanziamento della ricerca, analizzare i programmi e le singole call, definire il progetto e costruire le partnership per competere in modo efficace nell'ambito della ricerca finanziata a livello nazionale, europeo e internazionale. L'attività di laboratorio si concentrerà sulla stesura di un progetto di ricerca strutturato basato sulle attività di ricerca del singolo dottorando, attraverso attività individuali e di gruppo, anche attraverso la peer review e la coprogettazione, per sviluppare le sensibilità e le competenze idonee alla ricerca di finanziamenti competitivi. Il laboratorio è strutturato in più incontri per complessivamente 12 ore in modalità blended, si svolge in lingua italiana/inglese.	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI		Attività nazionale
10.	Laboratorio di progettazione didattica innovativa	13	secondo anno	Secondo le più recenti teorie e ricerche in ambito pedagogico, la progettazione delle singole unità didattiche e, più in generale, dei processi di insegnamento-apprendimento, si è evoluta negli ultimi anni, grazie allo studio di nuove metodologie, tecniche e tecnologie didattiche. Il Laboratorio di progettazione didattica innovativa si propone come corso di formazione teorico-pratico sulle metodologie didattiche innovative e alternative, comprese le metodologie che prevedono l'uso di strumenti e/o ambienti di apprendimento tecnologici. Il corso prevede l'alternanza di fasi di lezione teorica delle metodologie innovative, durante le quali i docenti applicheranno le metodologie innovative stesse, in un'ottica di learning by doing a disposizione dello studente, e fasi laboratoriali in cui mettere in pratica gli insegnamenti per progettare interventi didattici, sia in maniera autonoma che lavorando in gruppo.	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI		Attività nazionale
11.	COSTRUZIONE E GESTIONE DELLA DIGITAL IDENTITY DELLO STUDIO	15	primo anno	La creazione di un profilo digitale completo ed esaustivo è un aspetto determinante e, per certi versi, fondamentale per il ricercatore, soprattutto considerando le possibilità di condivisione e disseminazione del proprio lavoro che, al giorno d'oggi, internet mette a disposizione. Creare un profilo su database di settore (come Researchgate) non è sufficiente: il ricercatore, lo studioso, per comunicare in maniera efficiente il proprio ambito di ricerca, i propri risultati e contributi scientifici, deve mantenere i propri dati aggiornati, per permettere a colleghi e colleghe di qualsiasi parte del mondo di poter accedere al proprio lavoro. In questo modo, si mantengono vivi rapporti di collaborazione esistenti, e si cercano di creare le condizioni per avviarne di nuove. Il corso in oggetto offre una panoramica riguardo i social network e i database più utilizzati dai ricercatori accademici e fornisce strumenti e competenze per creare un profilo digitale per studiosi e ricercatori e per mantenere lo stesso profilo sempre aggiornato e attivo.	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI		Attività nazionale
12.	Workshop sulle metodologie e tecnologie per la data-analysis	15	terzo anno	Raccolta e analisi dei dati sono alla base di ogni riflessione scientifica, nonché facoltà essenziali nell'attività di un ricercatore. Il workshop sulle metodologie e tecnologie per la data-analysis è pensato per formare il giovane studioso alle pratiche più efficaci di estrazione ed elaborazione di dati, con un focus particolare sull'utilizzo di software e risorse digitali per l'indagine statistica. Una seconda finalità del corso consiste nel trasmettere competenze circa l'utilizzo dei dati nella ricerca e nella progettazione, soffermandosi sulle strategie di decision-making e di creative thinking. Il workshop verrà strutturato come un percorso formativo face-to-face, coordinato da professionisti ed esperti nell'ambito delle scienze statistiche, dei big data e dell'analisi predittiva aziendale. Il workshop si configurerà come un laboratorio immersivo di sviluppo delle competenze, prevedendo la stretta collaborazione dei discenti, suddivisi in gruppi di lavoro e guidati dal docente-tutor. L'esperienza prevedrà momenti di didattica teorica seguiti da applicazioni concrete di ciò che si è appreso, mettendo in pratica i processi illustrati e sperimentando direttamente le tecnologie messe a disposizione, verso la realizzazione di obiettivi graduali e applicando la logica della task analysis.	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI		Attività nazionale
13.	Laboratorio di robotica educativa	13	terzo anno	Sempre più spesso la comunità scientifica internazionale si interroga sugli utilizzi possibili dell'Intelligenza Artificiale (IA) e sulle applicazioni dell'automazione nei processi lavorativi, produttivi e creativi. Con "robotica educativa" si intende il ricorso ad operatori elettronici automatizzati, ovvero robot, nei processi educativi, al fine di rendere la didattica più stimolante e interattiva. Il laboratorio di robotica educativa introduce gli studenti al mondo dell'automazione applicata alla didattica, fornendo occasioni reali di approccio alla robotica per l'educazione e trasferendo nozioni basilari per una maggior comprensione della stessa. Il percorso laboratoriale sarà suddiviso in momenti di formazione teorica e momenti di sperimentazione pratica. Le lezioni verteranno su: etica dell'intelligenza artificiale, elementi di coding e programmazione, informatica applicata alla didattica, pedagogia sperimentale, elementi di scienze ingegneristiche; le esercitazioni saranno strutturate come esperienze immersive di approccio e confronto ad ambienti di apprendimento che coinvolgono la robotica educativa, stimolando le capacità di problem solving e di metacognizione. Il laboratorio sarà gestito da esperti del settore, con il coinvolgimento di stakeholder che afferiscono all'industria robotica e dell'automazione.	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI		Attività nazionale
14.	Corso di Public Speaking	10	primo anno	Il corso di Public Speaking mira a promuovere la conoscenza delle teorie della comunicazione, attraverso la declinazione degli stili di comunicazione e dei principali canali (verbale, paraverbale e non verbale), ponendo un focus sulla comunicazione efficace, con un particolare affondo sulla comunicazione scientifica. Il corso prevede lo sviluppo di conoscenze approfondite, di natura sia teorica che pratica, circa le tecniche di public speaking; in particolare, verranno declinati: la pianificazione degli obiettivi della comunicazione, le modalità di produzione, ascolto e comprensione, la gestione dell'audience e dei momenti critici.	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI		Attività nazionale

15.	Workshop su neuroscienze ed apprendimento	12	terzo anno	Il workshop a tema "neuroscienze ed apprendimento" volgono a sviluppare competenze di natura neuroscientifica e pedagogica-didattica, sulla base di programmi educativi brain-based e evidence-based. Il riferimento alle più recenti conoscenze neuroscientifiche permette, infatti, di promuovere la progettazione di programmi educativi innovativi in grado di stimolare lo sviluppo della mente tenendo conto del suo potenziale e delle sue funzionalità.	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI		Attività nazionale
16.	Digital Educational Research	10	primo anno	Il laboratorio ha l'obiettivo di consentire agli studenti di sviluppare le competenze indispensabili per: a) l'elaborazione di un disegno di ricerca che preveda l'utilizzo di metodologie quantitative qualitative o miste negli ambiti disciplinari di riferimento; b) valutazione di fattibilità della ricerca dal punto di vista dei tempi, delle risorse e della dimensione etica; c) la ricerca di strumenti di raccolta dati validati o la predisposizione e validazione di strumenti idonei al progetto; d) la conduzione di campagne di raccolta dati con questionari, interviste strutturate o semi strutturate, osservazione sul campo, workshop, raccolta di immagini/video/dati; e) analisi dei dati con strumenti statistici e approcci qualitativi; f) interpretazione critica dei risultati rispetto alle domande di ricerca; g) presentazione e discussione critica dei risultati. Il laboratorio sarà strutturato in modo da consentire ai singoli dottorandi o a gruppi di lavoro di definire un disegno di ricerca coerente con il progetto di ricerca, orientato alla stesura della tesi. Il laboratorio è strutturato in più incontri per complessivamente 15 ore in modalità blended, si svolge in lingua italiana/inglese.	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI	SI	Attività nazionale
17.	Introduzione alla metodologia delle scienze sociali	20	primo anno	Il corso mira a familiarizzare gli studenti con alcuni dei principali temi e problemi della metodologia delle scienze sociali. Saranno trattati argomenti classici di filosofia della scienza e filosofia delle scienze sociali. Al termine di questo corso, gli studenti dovrebbero essere in grado di: (1) Valutare la forza e le debolezze di alcuni diversi approcci alle scienze sociali; (2) Applicare il materiale appreso in classe in modo critico al loro lavoro attuale; (3) Valutare l'adeguatezza dei diversi approcci metodologici alla ricerca nelle scienze sociali	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI	SI	Università LUISS Guido Carli La valutazione avverrà tramite la produzione di un saggio
18.	Introduzione ai metodi di ricerca: la costruzione di una proposta di ricerca	30	primo anno	Questo corso ha l'obiettivo di introdurre gli studenti ai metodi di ricerca nelle scienze sociali. Per raggiungere questo obiettivo, il corso intende discutere gli scopi della ricerca nelle scienze sociali e analizzare il processo che porta a una proposta di ricerca per una tesi di dottorato. Saranno discussi i diversi elementi di una proposta di ricerca (formulazione di un problema di ricerca, costruzione di teorie, disegno di ricerca) e la loro interazione. Al termine di questo corso, gli studenti dovrebbero essere in grado di: (1) capire cos'è la ricerca nelle scienze sociali (2) scrivere una prima bozza di una proposta di ricerca (3) distinguere diversi tipi di progetti di ricerca (4) prevedere come la proposta di ricerca possa essere trasformata in un vero e proprio articolo scientifico	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI	SI	Università LUISS Guido Carli La valutazione avverrà tramite la produzione di progetto di ricerca
19.	Introduzione ai metodi di ricerca qualitativi	20	primo anno	Il corso esplora i metodi di ricerca qualitativi e la loro applicazione alla ricerca nelle scienze sociali. Il corso espone gli studenti ai principi teorici alla base degli approcci qualitativi e discute le principali criticità da affrontare con questi metodi. Allo stesso tempo, mira a familiarizzare gli studenti con la concreta applicazione di questi metodi, dando loro l'opportunità di sperimentare in prima persona i punti di forza e le debolezze di tali approcci. Al termine di questo corso, gli studenti dovrebbero essere in grado di: (1) discutere articoli accademici costruiti su metodi qualitativi (2) analizzare dati qualitativi testuali derivati ??da discorsi pubblici, conversazioni o interviste, note sul campo e dati visivi. (3) riportare le analisi svolte in articoli scientifici.	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI	SI	Università LUISS Guido Carli La valutazione avverrà tramite la raccolta ed analisi di dati primari qualitativi e successiva presentazione dei principali risultati per diverse tipologie di stakeholder
20.	Introduzione ai metodi di ricerca quantitativi	20	primo anno	Il corso esplora i metodi di ricerca quantitativi e la loro applicazione alla ricerca nelle scienze sociali. Il corso mira a familiarizzare gli studenti in particolare con i metodi causali e con la loro concreta applicazione, dando loro l'opportunità di sperimentare in prima persona i punti di forza e le debolezze di tali approcci. Al termine di questo corso, gli studenti dovrebbero essere in grado di: (1) discutere articoli accademici costruiti su metodi quantitativi causali (2) strutturare disegni di ricerca quantitativi di varia natura e raccogliere dati primari in associazione con questi (3) analizzare i dati con le adeguate tecniche statistiche e l'uso di software (4) riportare le analisi svolte in articoli scientifici.	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI	SI	Università LUISS Guido Carli La valutazione avverrà tramite una Raccolta ed analisi di dati primari quantitativi e successiva presentazione dei principali risultati per diverse tipologie di stakeholder
21.	OPEN EDUCATION	10	primo anno	Con l'acronimo OER si intendono tutti i materiali didattici, prevalentemente in formato digitale, resi disponibili con licenze che ne permettono il riutilizzo, la modifica e la distribuzione. Si tratta di un'iniziativa promossa dalla comunità internazionale per l'educazione come bene comune. Il corso "Open Education" consisterà nell'analisi di alcuni esempi di OERs e MOOCs e fornirà agli studenti elementi di base per la macro e la microprogettazione di un corso online aperto.			SI	LUMSA La valutazione avverrà tramite la realizzazione di un project work
22.	DIGITAL SERVICE-LEARNING	20	secondo anno	Il corso mira a fornire le basi per permettere agli studenti di organizzare un progetto di Service-learning digitale. Il progetto, di natura digitale, dovrà offrire benefici alla comunità e permetta ai dottorandi di sviluppare competenze di vario tipo (metodologiche, organizzative, trasversali, digitali)			SI	LUMSA La valutazione avverrà tramite la realizzazione di un project work
23.	TECNICHE DI ANONIMIZZAZIONE PER LEARNING ANALYTICS	10	terzo anno	Il corso "TECNICHE DI ANONIMIZZAZIONE PER LEARNING ANALYTICS" avrà l'obiettivo di occuparsi del tema della formazione volto alla conoscenza di TECNICHE DI ANONIMIZZAZIONE PER LEARNING ANALYTICS(attività didattica specificamente progettata per la formazione dei dottorandi di ricerca).				LUMSA La valutazione avverrà tramite la realizzazione di un project work

24.	Revisione sistematica e meta-analisi della letteratura scientifica	3	primo anno	Presentazione della metodologia per condurre una revisione sistematica e una meta-analisi della letteratura scientifica di riferimento. Il corso è focalizzato sulla metodologia di lavoro, partendo dalle domande di ricerca per arrivare alle parole chiave, stringhe di ricerca, criteri di inclusione ed esclusione, analisi e presentazione dei risultati. (attività didattica specificamente progettata per la formazione dei dottorandi di ricerca).				Uni e-Campus
25.	Educazione e società digitale	3	primo anno	Il corso "Educazione e società digitale" ha l'obiettivo di fornire uno scenario in cui collocare le questioni educative nel contesto della rivoluzione digitale che caratterizza il contemporaneo (attività didattica specificamente progettata per la formazione dei dottorandi di ricerca).				Uni e-Campus
26.	Scrittura accademica e per la ricerca	6	primo anno	Il corso "Scrittura accademica e per la ricerca" sarà organizzato in modalità seminariale con l'obiettivo di focalizzarsi sulle metodologie e sulle tecniche della scrittura scientifica (attività didattica specificamente progettata per la formazione dei dottorandi di ricerca).				Uni e-Campus
27.	Hate speech e odio online	3	secondo anno	Seminario focalizzato sulla cornice teorica e sulle metodologie di ricerca legata al tema dell'odio online e dell'hate speech (attività didattica specificamente progettata per la formazione dei dottorandi di ricerca).				Uni e-Campus
28.	Il transmedia storytelling	3	secondo anno	Seminario di approfondimento sul tema della transmedialità e della narrazione nel contesto dei media digitali (attività didattica specificamente progettata per la formazione dei dottorandi di ricerca).				Uni e-Campus
29.	Produzione scientifica, Proprietà intellettuale, Deontologia della ricerca	6	primo anno	Serie di seminari orientati alle seguenti questioni: La libertà di manifestazione del pensiero e i suoi limiti; Diritto d'autore: normativa vigente e storia della codificazione; La produzione scientifica e intellettuale dalla prospettiva della autoria: storie e forme (attività didattica specificamente progettata per la formazione dei dottorandi di ricerca).				Uni e-Campus
30.	Basi cognitive dei processi di apprendimento	5	primo anno	Il corso intende fornire una panoramica di base sulla psicologia dell'apprendimento e dell'istruzione, con particolare riguardo ai processi cognitivi che sottendono la capacità di apprendere. Dopo una breve descrizione degli approcci classici e più recenti, saranno illustrate le principali tematiche caratterizzanti questo ambito della psicologia. Saranno trattati, tra gli altri, argomenti quali l'intelligenza e le differenze individuali, l'apprendimento dei concetti e delle conoscenze, la motivazione ad apprendere, la metacognizione e le strategie per apprendere meglio. Il corso fornirà inoltre un'introduzione ai meccanismi cerebrali dell'apprendimento.	NEUROEDUCATION	NO	NO	Università Mercatorum
31.	I processi motivazionali e decisionali individuali e di gruppo	5	secondo anno	Il corso intende fornire una panoramica avanzata sui processi motivazionali e decisionali individuali e di gruppo. Dopo una descrizione delle principali teorie e degli approcci inerenti lo studio dei processi motivazionali e decisionali, sia individuali che di gruppo (bisogni motivazionali, passi della presa di decisione, processi multifattoriali sottesi ai processi motivazionali e decisionali) saranno trattate le varie metodologie di valutazione e di implementazione (Empowerment) della motivazione e dei processi decisionali; verranno illustrate e messe in pratica - attraverso attivazioni di gruppo e case study - le tecniche di attivazione del pensiero critico (Critical Thinking), tecniche per lavorare sulla persona (empowerment dell'autostima, delle strategie di problem solving e di coping, comunicazione efficace, ecc.), ma anche tecniche di Team Working per il potenziamento del lavoro di gruppo.	NEUROEDUCATION	NO	NO	Università Mercatorum
32.	Dinamiche di gruppo e interazione sociale nell'e-learning	5	secondo anno	Il corso intende fornire una panoramica generale sui concetti di base della psicologia dei gruppi e della psicologia sociale e delle relazioni interpersonali insieme ad una loro declinazione più specifica relativa all'ambito della socializzazione online nei contesti dell'e-learning. In particolare, verranno esaminate le peculiarità delle forme di socializzazione in contesti virtuali e ci si focalizzerà sulla progettazione di attività volte alla promozione delle interazioni interpersonali in tali contesti.	NEUROEDUCATION	NO	NO	Università Mercatorum
33.	Aspetti patologici dell'apprendimento	5	terzo anno	Il presente corso è finalizzato a fornire una panoramica di base sugli aspetti psicopatologici dell'apprendimento. In particolare, il presente corso si focalizza su quelli che sono i problemi che incidono su aree specifiche connesse all'apprendimento. Tali problemi verranno illustrati nella loro fenomenologia e affrontati per quanto riguarda le correlazioni con età e ambiente sociale e culturale dell'individuo. Verranno, inoltre, delineate le cause, ovvero i meccanismi che portano tali problemi non solo ad esprimersi ma anche a mantenersi nel tempo. Infine, verranno evidenziati i possibili modelli e strategie di trattamento.	NEUROEDUCATION			Università Mercatorum
34.	La protezione dei dati fra diritti e sicurezza	20	primo anno	Il corso affronta gli aspetti fondamentali del diritto della privacy e della gestione dei dati, indispensabili per l'acquisizione del know how necessario ad affrontare sia percorsi di ricerca che percorsi professionali di elevato profilo in materia di gestione dei dati o nei settori in cui il rilievo dei dati è ormai fondamentale. Saranno affrontati i principi della protezione dei dati personali e le loro implicazioni. Nel percorso saranno illustrate in modo critico e ragionato l'emersione di diritti e le esigenze di tutela e sicurezza, connesse alla corretta gestione dei dati. Nel percorso si cercherà di far comprendere l'importanza della privacy e saranno evidenziate le diverse posizioni della dottrina e i loro limiti.	DATA, PRIVACY & POLICIES			Unisannio
35.	Le tipologie di dati e le tecniche di gestione e protezione dei dati	20	secondo anno	Il corso, partendo dalle diverse tipologie di dati, affronterà il tema della gestione dei dati, partendo dalla privacy by design e by default, affronterà il tema della pianificazione della sicurezza, trattando le diverse tipologie di attacchi alla sicurezza e le principali misure utilizzate per cercare di farvi fronte.	DATA, PRIVACY & POLICIES			Unisannio
36.	Tecnologie digitali per l'apprendimento e tutela dei dati	20	terzo anno	Il corso affronta il tema delle tecniche giuridiche di tutela dei dati e in particolare approfondisce l'impatto della disciplina sulla gestione dei dati sulla progettazione e sull'impiego di tecnologie digitali per l'apprendimento, descrivendo caratteristiche della disciplina e problematiche giuridiche, rilevate dalla dottrina o evidenziate dalla giurisprudenza e dai garanti, con particolare riferimento alle tecnologie digitali per l'apprendimento, anche in relazione alla diversa fascia d'età dei fruitori finali del servizio.	DATA, PRIVACY & POLICIES			Unisannio

37.	Didattica digitale ed inclusione scolastica	20	primo anno secondo anno terzo anno	Il corso approfondirà il rapporto tra i modelli di didattica digitale e le possibilità di personalizzazione e inclusione nella classe, con particolare riferimento alle studentesse e agli studenti con Bisogni Educativi Speciali. In particolare, saranno analizzate le radici storico-educative dell'inclusione e le implicazioni etiche del rapporto tra la famiglia, la scuola e la società per un nuovo patto di corresponsabilità educativa	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università della Basilicata La verifica finale sarà la Progettazione di UDA integrate e produzione di manufatti digitali che possano sviluppare le potenzialità inesprese nell'ottica della realizzazione del progetto di vita delle studentesse e degli studenti con Bisogni Educativi Speciali.
38.	Epistemologia della Ricerca pedagogico -speciale	4	primo anno	Il corso "Epistemologia della Ricerca pedagogico -speciale" ha come obiettivo quello di fornire agli studenti del dottorato i Fondamenti storico-epistemologici della Pedagogia speciale e della ricerca nell'ambito dell'inclusione	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		SI	Università di Cagliari Colloquio orale come verifica finale
39.	Ambienti d'apprendimento inclusivi: modelli e approcci	4	primo anno	Il corso avrà l'obiettivo di approfondire la La complessità delle caratteristiche che connotano gli ambienti di apprendimento, con particolare riferimento all'eterogeneità dei bisogni educativo speciali	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		SI	Università di Cagliari Colloquio orale come verifica finale
40.	Strumenti e metodi per l'insegnamento e l'apprendimento assistiti dalle tecnologie	4	terzo anno	il corso verterà sull'Analisi dei modelli metodologici e didattici in grado di sostenere la progettazione e l'attuazione di interventi formativi per l'apprendimento, facilitando la motivazione e il coinvolgimento degli studenti in contesti formali, informali o non formali	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		SI	Università di Cagliari Colloquio orale come verifica finale
41.	Apprendimento tramite e-Learning: sfide legate ai dispositivi	4	secondo anno	Con il termine e-learning si fa riferimento all'utilizzo della tecnologia e della rete posti a servizio dell'apprendimento, con l'obiettivo di migliorare la fruizione di risorse e servizi, l'interscambio e la collaborazione a distanza fra gli utenti. L'uso sempre più pervasivo di diversi dispositivi tecnologici impatta notevolmente sull'apprendimento a distanza tramite e-Learning. Questo corso coprirà sfide e opportunità in questo ambito.	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Cagliari Test come verifica finale
42.	Personalizzazione in ambito e-Learning	4	secondo anno	La crescente offerta in ambito e-Learning pone sfide relative a quali contenuti offrire agli utenti per incontrare le loro esigenze di apprendimento. Questo corso coprirà sfide e opportunità in questo ambito.	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		SI	Università di Cagliari Test come verifica finale
43.	Mixed Methods in media education and educational technology research	19	primo anno secondo anno terzo anno	Questo corso, denominato "Mixed Methods in media education and educational technology research", sarà erogato in lingua inglese e verterà sui seguenti punti: Finanziamento di metodi misti per la ricerca educativa e mediatica. Strategie e design. Analisi del caso Strumenti quantitativi Strumenti qualitativi Unisci metodi	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		SI	Università degli Studi di Milano Realizzazione di un project work come verifica finale
44.	The use of digital tools in mathematics education	7	secondo anno	Il corso "The use of digital tools in mathematics education", il quale sarà erogato in lingua inglese, si prefigge l'obiettivo di descrivere l'uso degli strumenti digitali e dell'ambiente digitale nella didattica della matematica			SI	Università degli Studi di Milano Realizzazione di un project work come verifica finale
45.	Multi-layer representation of digital media information	7	secondo anno terzo anno	Il corso "Multi-layer representation of digital media information", erogato in lingua inglese, avrà l'obiettivo di descrivere le strategie e i formati per realizzare una descrizione completa delle informazioni sui media nel dominio digitale. Il caso di studio si concentrerà sulla musica e sullo standard IEEE 1599.			SI	Università degli Studi di Milano Realizzazione di un project work come verifica finale
46.	Virtual Immersive Laboratories for the learning of industrial processes	7	terzo anno	Il corso "Virtual Immersive Laboratories for the learning of industrial processes" sarà erogato in lingua inglese e avrà l'obiettivo di descrivere l'uso combinato di lezioni tradizionali, ambienti virtuali e documenti tecnici per l'apprendimento dei processi industriali			SI	Università degli Studi di Milano Realizzazione di un project work come verifica finale
47.	Economia della conoscenza e società delle piattaforme	8	primo anno	Il corso "Economia della conoscenza e società delle piattaforme" si pone l'obiettivo di effettuare un'analisi di scenario sulle poste in gioco sociali e culturali della digitalizzazione dell'educazione	DATA, PRIVACY & POLICIES KNOWLEDGE ARCHITECTURE		SI	Università degli Studi di Napoli Suor Orsola Benincasa
48.	Psicologia dei processi cognitivi	10	primo anno	Il corso "Psicologia dei processi cognitivi", erogato durante il primo anno del corso di dottorato, avrà l'obiettivo di effettuare un'analisi dei processi cognitivi e comunicativi e delle interazioni con le nuove tecnologie	EDUCATIONAL AI NEUROEDUCATION			Università degli Studi di Napoli Suor Orsola Benincasa
49.	Progettazione di ambienti per la didattica supportata dalle tecnologie	12	secondo anno	Il corso "Progettazione di ambienti per la didattica supportata dalle tecnologie" avrà l'obiettivo di fornire agli studenti una panoramica generale circa la progettazione, intesa come cornice di senso per l'utilizzo delle TCT a supporto della didattica				Università degli Studi di Napoli Suor Orsola Benincasa
50.	Innovazione tecnologica, creatività e autoregolazione dell'apprendimento	8	primo anno	Riflessione metacognitiva in ambienti online: relazione tra valutazione formativa e apprendimento autoregolato: riflessione sulla creatività? digitale declinata in ambito didattico: presentazione di un Framework of digital creative teaching competences	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		SI	Università di Palermo L'insegnamento prevede come verifica finale la realizzazione di un project work di gruppo o individuale

51.	Telecontrollo di sistemi laboratoriali remoti e robotica dei droni.	8	primo anno	Il telecontrollo dei sistemi interattivi di fruizione della cultura tecnico-scientifica, del tipo: RILLS Remote Interactive Laboratory Learning System, nell'ambito degli insegnamenti, con particolare riferimento alle attività laboratoriali Full-Interactive. Il sistema utilizza le tecnologie software ed hardware derivanti dal settore dell'automazione, utilizzando una configurazione Scada-Master/PLC-Client, garantendo allo stesso tempo precisione esecutiva e sicurezza operativa negli ambienti laboratoriali anche operanti su robot e droni per operazioni Full-Remote.	EDUCATIONAL AI		SI	Università di Palermo Lo studente deve portare a termine in un tempo prestabilito una prova di progettazione adoperando i metodi appresi durante le esercitazioni svolte durante il corso.
52.	Artificial Intelligence for Learning Sciences	8	primo anno	The course is aimed at introducing the basics of AI applied to Learning Sciences. Particularly, the main topics related to Intelligent Tutoring Systems will be covered, that are Cognitive Architectures, Knowledge Discovery, Deep Learning, and NLP.	EDUCATIONAL AI		SI	Università di Palermo Presentazione delle applicazioni sviluppate come caso di studio proposto dal docente
53.	Valutazione tra pari: un approccio per sviluppare senso critico e capacità di valutazione permanente attraverso le nuove tecnologie con software specifici	8	secondo anno	Il corso approfondisce le tematiche inerenti la valutazione tra pari e si propone di aiutare i partecipanti: ad assumersi la responsabilità del proprio apprendimento; a dare agli altri feedback costruttivi per sviluppare spirito critico e capacità di valutazione permanente; a sviluppare le competenze valutative.	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		SI	Università di Palermo Peer evaluation
54.	Fostering digital competencies: Backward Design Approach	8	primo anno	The course aims to help participants develop their digital competence, providing tools and knowledge for soft skills development. After the end of the course, participants understand the concept of digital competence and its main characteristics based on the DigCompEdu framework; learn how to use self-assessment tools on the digital competence; learn how to (re)design effective courses and activities following the backward design approach and flipped learning model by utilizing various online tools and digital resources.	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		SI	Università di Palermo Una rubrica valutativa guiderà la realizzazione del progetto e il prodotto finale sarà valutato in base ai seguenti criteri: -fattibilità del progetto e giustificazione della scelta -qualità del prodotto -abilità di public speaking durante la presentazione del progetto
55.	ACADEMIC WRITING IN ENGLISH	12	primo anno secondo anno	This course aims to introduce PhD students to effective academic writing in English. In particular, we will look at essay structure, the language of academic argument, and components of academic style.			SI	Università di Parma
56.	DIGITAL HUMANITIES II. DIALOGO TRA DISCIPLINE UMANISTICHE E NUOVE TECNOLOGIE	12	primo anno secondo anno	Il corso, in continuità con le due precedenti edizioni, prevede una serie di lezioni dedicate ad alcune applicazioni e progettualità nell'ambito delle DH, nel tentativo di evidenziare le diverse prospettive e opportunità emergenti dal dialogo tra le discipline umanistiche e le nuove tecnologie. Saranno presentati progetti legati alla applicazione del Gaming all'ambito dei Beni Culturali, sperimentazioni nella creazione di ambienti virtuali per la ricerca artistica contemporanea e ricerche di artisti contemporanei; progetti legati alla linguistica computazionale, data management e data mining per l'elaborazione di diverse tipologie testuali; quindi problematiche legate alla interoperabilità dei dati nello sviluppo di mostre virtuali			SI	Università di Parma
57.	SOFT SKILLS PER LA RICERCA DI BASE	12	primo anno secondo anno	Il corso si propone due obiettivi principali: - facilitare l'autovalutazione delle proprie capacità di comunicazione e collaborazione in contesto accademico e di terza missione; - promuovere lo sviluppo di abilità specifiche in ambito convegnistico (scrittura di abstract, presentazione di paper, preparazione powerpoint) e di progettazione interdisciplinare (lettura bandi, condivisione e discussione di linee di ricerca trasversali alle discipline			SI	Università di Parma
58.	SOFT SKILLS FOR INTERCULTURAL COMMUNICATION	12	primo anno secondo anno	After briefly introducing the concept of soft skills and the classical approaches to intercultural communication as a field of study, the course aims to develop the capacity of: 1. Reflecting upon the verbal and non-verbal factors that can influence communication in a multicultural setting; 2. Identifying the soft skills which are necessary to interact with people who do not share our cultural and linguistic background; 3. Identifying and deconstruct cultural stereotypes and essentialist visions of culture. The course consists of online activities (video-lessons and discussion inputs) and a final seminar.			SI	Università di Parma
59.	Interazione Avanzata mediante AR\VR\Mixed Reality	4	primo anno	Il corso "Interazione Avanzata mediante AR\VR\Mixed Reality", della durata di quattro ore, avrà l'obiettivo di illustrare le principali tecniche su AR\VR\Mixed Reality. Il secondo incontro sarà finalizzato alla descrizione delle tecniche nel contesto formativo e pedagogico.	GAMING		SI	Università di Salerno Sarà prevista, durante il secondo incontro, la somministrazione di un questionario finale con domande aperte sui temi trattati nel corso

60.	Interazione Didattica	4	primo anno	Nel primo incontro verranno illustrate le principali teorie dell'interazione didattica. Il secondo incontro sarà finalizzato alla presentazione delle declinazioni inclusive delle diverse forme di interazione illustrate nell'incontro precedente.	GAMING		SI	Università di Salerno Sarà prevista la somministrazione di un questionario finale (da somministrare nel secondo incontro) con domande aperte sui temi trattati nel corso
61.	Inclusione e apprendimento	4	primo anno	Il corso "Inclusione e apprendimento" avrà una durata di quattro ore e sarà diviso in due incontri da due ore ciascuno. Nel primo incontro verrà presentato il paradigma dell'inclusione. Il secondo incontro sarà dedicato all'introduzione del modello UDL (Universal Design for Learning).	GAMING			Università di Salerno Sarà prevista la somministrazione di un questionario finale (da somministrare nel secondo incontro) con domande aperte sui temi trattati nel corso
62.	Design e sviluppo di edugames & Seriousgames	4	secondo anno	Nel primo incontro verranno presentati software per la creazione di asset digitali 3d (Blender, 3ds max, Unity 3d, ecc.). Nel secondo incontro verranno introdotti principi e strumenti per il design di seriousgames inclusivi.	GAMING		SI	Università di Salerno Sarà prevista la somministrazione di un questionario finale (da somministrare nel secondo incontro) con domande aperte sui temi trattati nel corso
63.	Sistemi per la Motion analysis e la motion Capture	4	secondo anno	Nel primo incontro verranno introdotte le principali tecnologie per la motion analysis e la motion capture. Nel secondo incontro verranno presentate le tecniche di acquisizione ed elaborazione dei dati	GAMING		SI	Università di Salerno Sarà prevista la somministrazione di un questionario finale (da somministrare nel secondo incontro) con domande aperte sui temi trattati nel corso
64.	Dialogo mente-cervello-geni: il contributo dell'epigenetica e della genomica psicosociale	4	secondo anno	Alla luce delle più recenti scoperte in ambito neuroscientifico, la prima lezione metterà in evidenza come il dialogo bidirezionale tra mente e geni possa aumentare il nostro empowerment nei processi di insegnamento-apprendimento. Nel secondo incontro saranno presentate strategie incarnate in grado di facilitare la neuroplasticità e utilizzare il dialogo con il nostro genoma nei contesti di apprendimento.	NEUROEDUCATION		SI	Università di Salerno Sarà prevista la somministrazione di un questionario finale (da somministrare nel secondo incontro) con domande aperte sui temi trattati nel corso
65.	Interazione Avanzata mediante AR\VR\Mixed Reality	4	primo anno	Il corso "Interazione Avanzata mediante AR\VR\Mixed Reality" avrà la durata di quattro ore, suddiviso in due incontri da due ore ciascuno. Nel primo incontro verranno illustrate le principali tecniche su AR\VR\Mixed Reality. Il secondo incontro sarà finalizzato alla descrizione delle tecniche nel contesto formativo e pedagogico.	GAMING		SI	Università di Salerno Sarà prevista la somministrazione di un questionario finale (da somministrare nel secondo incontro) con domande aperte sui temi trattati nel corso
66.	Ambienti di prototipazione rapida e implementazione di algoritmi per l'addestramento di agenti intelligenti	4	primo anno	All'interno del corso "Ambienti di prototipazione rapida e implementazione di algoritmi per l'addestramento di agenti intelligenti" sarà presentato il toolkit ML-Agents (un progetto open source che consente a giochi e simulazioni di fungere da ambienti per addestrare agenti intelligenti utilizzando l'apprendimento per rinforzo profondo e l'apprendimento per imitazione) all'interno di Unity3D attraverso degli esempi e dei casi d'uso.	GAMING		SI	Università di Salerno Sarà prevista la somministrazione di un questionario finale (da somministrare nel secondo incontro) con domande aperte sui temi trattati nel corso

67.	Progettazione e valutazione di smart toys per l'apprendimento	40	primo anno secondo anno terzo anno	Risultati di apprendimento I risultati di apprendimento sono in linea con i descrittori di Dublino relativi al terzo ciclo di istruzione. Nello specifico dottorande e dottorandi al termine dell'insegnamento: -dimostrano sistematica comprensione di concetti quali "Internet dei giocattoli" (Chaudron et al., 2017; Wang et al., 2010), "giocattoli aumentati computazionalmente" (Bers and Cassell, 1998; Glos and Cassell, 1997), "spazi fisici aumentati digitalmente", "spazi fisici potenziati digitalmente" (Price and Rogers, 2004); del mercato in cui tali prodotti si situano e delle sfide relative alla privacy che l'utilizzo di tali giocattoli propone. - dimostrano padronanza del Design and development research approach (Richey and Klein, 2008) e della Design based research (Amiel & Reeves, 2008) per la progettazione e la valutazione degli smart toys; -sanno comunicare con i loro pari e con la piu' ampia comunita' di studiosi un progetto per lo sviluppo e la valutazione di uno smart toys. I risultati di apprendimento, inoltre, sono orientati dai target e dagli strumenti di attuazione degli obiettivi 4 e 9 dell'agenda EU 2030 sullo sviluppo sostenibile in quanto le conoscenze acquisite e le competenze sviluppate formano futuri professionisti in grado di promuovere un'educazione di qualita' e un'innovazione responsabile.	EDUCATIONAL AI GAMING		SI	Università di Siena L'insegnamento prevede come verifica finale la realizzazione di un project work di gruppo o individuale per l'ideazione di uno smart toys e il design delle fasi di ricerca finalizzate alla prototipazione e alla valutazione della qualità del prodotto. Una rubrica valutativa guiderà la realizzazione del progetto e il prodotto finale sarà valutato in base ai seguenti criteri: -fattibilità del progetto e giustificazione della scelta di una specifica tipologia di smart toys -qualità del disegno di ricerca per lo sviluppo e la valutazione dello smart toy -abilità di public speaking durante la presentazione del progetto
68.	Storia della scuola e dell'educazione ai media e mondo digitale	10	primo anno secondo anno	Il corso approfondisce l'influenza della cultura digitale sui sistemi e sui processi formativi che deve tener conto degli obiettivi del Digital Education Action Plan (2021-2027) al fine di realizzare un'istruzione digitale efficace e inclusiva. Particolare attenzione sarà dedicata ai bisogni degli insegnanti e degli alunni per evitare l'insorgere di nuove povertà educative. Ciò presuppone di ripensare la formazione docente e l'organizzazione degli spazi educativi funzionali a una crescita all'insegna della inclusività.	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		SI	Università della Calabria La valutazione finale, nel tener conto della partecipazione dei dottorandi alle attività e ai momenti di confronto e di riflessione promossi durante l'intero percorso, avverrà mediante pubblico colloquio.
69.	Etica delle tecnologie digitali e intelligenti nell'educazione	10	primo anno terzo anno	Il corso approfondisce il contributo teorico della teoria etica all'antropologia della tecnica e nei processi di machine learning; le implicazioni etiche dell'Intelligenza artificiale nel contesto educativo. Si articola lungo due linee tematiche: il potenziale digital divide (non equanime garanzie di accesso alla formazione e alle tecnologie digitali alla base di possibili ulteriori forme di povertà educative); la questione del gender divide nella educazione alle competenze digitali che può riflettere e rafforzare bias diffusi nella società	EDUCATIONAL AI		SI	Università della Calabria Il giudizio - che terrà in conto anche le esposizioni e gli interventi compiuti da/dallal dottorando/a durante gli incontri - viene formulato a seguito della valutazione finale condotta con un colloquio pubblico al termine del corso. Si favorisce a questo riguardo l'aggregazione dei dottorandi in piccoli gruppi di lavoro.
70.	Apprendimento e tecnologie	10	secondo anno terzo anno	Il corso ha l'obiettivo di presentare gli approcci classici della psicologia dell'apprendimento fino alle recenti ricerche delle neuroscienze. L'attenzione, inoltre sarà focalizzata su alcuni temi che, negli ultimi anni, hanno interessato la ricerca psicologica quali: socializzazione primaria e secondaria, teorie dell'apprendimento/motivazione, rapporto ICT/sviluppo, uso e abuso della tecnologia con riferimento ai diversi livelli di età. Si presenteranno, inoltre, le principali metodologie della ricerca psicologica.	E-LEARNING TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		SI	Università della Calabria Il giudizio finale terrà in considerazione gli interventi del/della dottorando/a durante gli incontri e dell'esposizione in colloquio pubblico al termine del corso. Sarà, inoltre, molto apprezzato il lavoro su focus specifici elaborati dai/dalle dottorandi/e svolto in piccoli gruppi di lavoro.
71.	Pedagogia della comunicazione	10	secondo anno terzo anno	Il corso ha l'obiettivo di indagare nei due moduli proposti i seguenti temi: l'educazione tra disinformazione sociale, partecipazione "a sciame" e popoli superflui; scuola e università moltiplicatori di disuguaglianze e di consumatori; l'e-learning come opportunità per reinventare l'educazione; la fine dell'insegnamento tradizionale; le tre dimensioni dell'apprendimento: fisica, virtuale e ibrida; l'integrazione tra pedagogia e medicina: la necessità dello studio delle neuroscienze, della neurolinguistica, dell'epigenetica e dell'intelligence.	E-LEARNING TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università della Calabria Il giudizio - che terrà in conto anche le esposizioni e gli interventi compiuti da/dallal dottorando/a durante gli incontri - viene formulato a seguito della valutazione finale condotta con un

								colloquio pubblico al termine del corso. Si favorisce a questo riguardo l'aggregazione dei dottorandi in piccoli gruppi di lavoro.
72.	Didattica speciale e Tecnologie per l'inclusione	10	secondo anno terzo anno	Alla luce degli studi più accreditati nel campo della didattica speciale e della pedagogia speciale e degli attuali orientamenti in materia di formazione, volti a coniugare dimensioni teoriche e operative, il Corso si propone di fare acquisire a dottorandi e dottorande conoscenze e competenze relative alle tecnologie didattiche utili per sostenere lo sviluppo del pensiero critico, dell'apprendimento continuo e riflessivo, della creazione autonoma e condivisa di conoscenza.	GAMING TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		SI	Università della Calabria Per la verifica finale sarà richiesta la progettazione, presentazione e discussione di una proposta educativa che preveda l'utilizzo delle tecnologie didattiche trattate durante il corso, con l'obiettivo di valutare le conoscenze, le abilità e le capacità (già elencate) acquisite dai/dalle dottorandi/e.
73.	Integrazione delle tecnologie nella didattica, supporto agli apprendimenti, inclusione e tecnologie assistive, tecnologie e didattiche disciplinari	24	primo anno secondo anno	Il corso si propone di introdurre i dottorandi nel mondo delle tecnologie che possono supportare processi inclusivi in ambito formativo e sociale. In particolare, si presentano le Tecnologie Assistive, che rappresentano un elemento centrale dell'inclusione scolastica e sociale delle persone con disabilità, verso una vita autonoma, produttiva e dignitosa. La loro evoluzione vede oggi compresenti ausili iper-specialistici e soluzioni low cost, interventi per l'accessibilità generale e tecnologie personalizzate. Il loro studio include le attuali prospettive di ricerca, la valenza sociale, l'evoluzione storica, le modificazioni tecnologiche, le differenti declinazioni che assumono nelle varie età e nei contesti di vita (salute, scuola, abitazione, tempo libero, lavoro). Particolare attenzione sarà dedicata anche ad aspetti metodologici relativi al percorso di valutazione, selezione e monitoraggio dell'utilizzo delle Tecnologie Assistive, con particolare riguardo all'inclusione partecipativa delle persone con disabilità.	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		NO	Università di Bergamo
74.	Tecnologie digitali e pedagogia del rischio	12	primo anno	Il corso affronta il tema dei rischi e delle opportunità delle tecnologie digitali impostando un modello di rischio che distingue tra il concetto di pericolosità degli strumenti digitali e delle reti telematiche e quello di rischio connesso all'utilizzo degli strumenti stessi, con lo scopo di determinare quali azioni di formazione, di modellamento e di accompagnamento possono essere messi in atto in campo educativo per formare soggetti inesperti del mondo della Rete a un suo uso efficace e inoffensivo per sé e per gli altri	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		NO	Università di Bergamo
75.	Intelligenza artificiale, robotica sociale ed educativa	12	secondo anno	Il corso presenta un quadro modelli per un utilizzo consapevole ed efficace relativi all'introduzione delle tecnologie digitali, dell'intelligenza artificiale e della robotica nei contesti educativi e di cura, e propone una lettura critica del loro utilizzo. Il contenuto essenziale del corso si articola in quattro segmenti: a) introduzione generale all'uso delle tecnologie digitali "intelligenti" nell'istruzione, nell'apprendimento trasformativo e nel caregiving, con particolare attenzione alla robotica sociale; b) indagine approfondita di applicazioni di queste tecnologie e delle loro basi teoriche, con un focus specifico sui robot sociali; c) indagine critica delle potenzialità e dei limiti di queste tecnologie per l'apprendimento dei singoli e delle organizzazioni e per la cura; ; d) modelli di progettazione partecipata per il progetto e lo sviluppo di strumenti tecnologici rispondenti ai bisogni della vita quotidiana.	EDUCATIONAL AI		NO	Università di Bergamo
76.	Aspetti cognitivi ed esperienziali della realtà virtuale, implicazioni per l'apprendimento, l'inclusione e la riabilitazione	12	terzo anno	Il corso si propone di introdurre ai dottorandi le caratteristiche delle tecnologie immersive, con particolare attenzione alla realtà virtuale, al fine di comprendere come possano svolgere un ruolo nella creazione di esperienze significative per l'acquisizione di nuove conoscenze. Si intende esplorare con i corsisti come le sensazioni di "presenza" nel mondo virtuale, e le emozioni che ne conseguono, possano essere strumento efficace per veicolare l'apprendimento di condotte funzionali volte a modificare comportamenti nel mondo non virtuale. I dottorandi saranno accompagnati alla progettazione di esperienze immersive perché possano efficacemente impiegarle nelle attività di didattica, ricerca e nelle applicazioni riabilitative in ambito psicologico e neuroscientifico.	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		NO	Università di Bergamo
77.	Lifelong Learning & ICT	20	primo anno	Students will be able: - to identify the main explanatory theories of learning processes associated with web technologies from a lifelong learning perspective; - to understand the importance of web artefacts during life transitions (especially school-university, school-work, university-work); - to use these artefacts to define the professional development in a lifelong learning perspective, particularly in organizational contexts.	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		SI	Università di Bologna Prova orale
78.	Intelligenza artificiale e learning sciences	20	secondo anno	L'intelligenza artificiale è un settore particolarmente emergente nell'ambito dell'Educational Technology, che apre un ampio dibattito interdisciplinare. Il corso si focalizza sull'analisi di sistemi intelligenti per l'apprendimento attraverso l'utilizzo di algoritmi per sostenere processi di conoscenza più flessibili e personalizzati. Nello specifico, alla fine del corso lo studente sarà in grado di: 1. conoscere i sistemi di intelligenza artificiale (machine learning, reti neurali, modelli predittivi); 2. individuarne i principali impatti nell'ambito delle learning sciences; 3. conoscere i metodi e tecniche dell'intelligenza artificiale, al fine di sviluppare sistemi di apprendimento e insegnamento più evoluti.	EDUCATIONAL AI		SI	Università di Bologna Prova scritta
79.	PSICOLOGIA DELL'APPRENDIMENTO MULTIMEDIALE	10	primo anno	Il corso "PSICOLOGIA DELL'APPRENDIMENTO MULTIMEDIALE" si propone di offrire le basi dell'apprendimento multimodale secondo la prospettiva cognitiva e i modelli di riferimento cognitivi dell'apprendimento mediato dalle tecnologie.			SI	Università di Chieti-Pescara
80.	PEDAGOGIA DIGITALE	5	primo anno	Il corso mira a decostruire i modelli educativi tradizionali, riconnettendo la progettazione educativa ai reali bisogni formativi nell'era digitale. Al centro si impone la ricerca di un'epistemologia rinnovata capace di cogliere i tratti reali dei processi di costruzione della conoscenza alla luce delle tecnologie digitali. Saranno indagate le questioni centrali della formazione degli insegnanti, degli ambienti di apprendimento-insegnamento, della formazione umana e delle competenze digitali.			SI	Università di Chieti-Pescara

81.	DIDATTICA E NUOVE TECNOLOGIE	5	primo anno	Il corso dottorale in "DIDATTICA E NUOVE TECNOLOGIE", offerto al primo anno e dalla durata complessiva di cinque ore, si pone l'obiettivo di indagare il ruolo dei mediatori digitali e le trasformazioni delle pratiche didattiche, tenendo presente la costante crescita delle nuove tecnologie didattiche			SI	Università di Chieti-Pescara
82.	Dalla digital literacy all'AI literacy	8	primo anno	Il corso ripercorre sul piano storico e teorico l'evoluzione del rapporto tra i concetti di "digitale" e di "literacy", introducendo nuove prospettive di analisi che trovano negli sviluppi più recenti dell'Intelligenza Artificiale nuovi scenari d'azione per la pratica educativa e sociale.	EDUCATIONAL AI NEW LITERACIES		SI	Università di Firenze
83.	Metodi computazionali per la ricerca sociale	12	primo anno	Il corso "Metodi computazionali per la ricerca sociale" si pone l'obiettivo di esplorare e focalizzarsi sui principali metodi della ricerca sociale, con particolare riguardo verso i metodi computazionali	EDUCATIONAL AI		SI	Università di Firenze
84.	Psicologia degli ambienti virtuali	8	secondo anno	Il corso si focalizzerà sui modelli teorici fondamentali per comprendere come i setting virtuali alterano le dinamiche psicologiche individuali e gruppi. In particolare, attraverso la lente teorica offerta dalla teoria della deindividuation, saranno presentate e discusse la maggiori peculiarità delle dinamiche virtuali umane, dalle ghost emotions, al proteus effect, fondendo in un multidisciplinare psicologia cognitiva e psicologia sociale.	E-LEARNING GAMING		SI	Università di Firenze
85.	Progettare interventi basati sulle evidenze scientifiche per promuovere i processi di apprendimento digitale	8	secondo anno	Il corso si focalizza sui principi teorici da seguire per progettare interventi per promuovere i processi di apprendimento digitale. Si illustreranno i presupposti cognitivi e motivazionali alla base dell'apprendimento digitale, i passi da seguire perché l'intervento sia basato su evidenze scientifiche solide, e le indicazioni per la progettazione di un disegno della ricerca di verifica dell'efficacia.	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		SI	Università di Firenze
86.	Elementi di Data Science: i data analytics	4	secondo anno	Il corso "Elementi di Data Science: i data analytics", dalla durata complessiva di quattro ore, si pone l'obiettivo di esplorare gli elementi principali e fondamentale del Data Science con particolare riguardo ai data analytics.	EDUCATIONAL AI		SI	Università di Firenze
87.	Tecnologie immersive e apprendimento: dimensioni cognitive, emotive e socio-relazionali	12	terzo anno	Il corso si focalizza su una particolare tecnologia immersiva, vale a dire video 360°, per esplorarne sul piano teorico e applicativo gli usi educativi con una attenzione alle dimensioni cognitive, emotive e socio relazionale.	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		SI	Università di Firenze
88.	Maker Space e didattica inclusiva	4	terzo anno	L'obiettivo del corso dottorale in "Maker Space e didattica inclusiva" è effettuare un excursus storico e metodologico sulle principali innovazioni e metodologie circa la didattica inclusiva. Il makerspace consente un approccio laboratoriale in cui gli studenti apprendono tramite percorsi di progettazione e di sperimentazione e attraverso la risoluzione di problemi.	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		SI	Università di Firenze
89.	La comunicazione scientifica in Inglese come lingua straniera nell'ambito delle learning sciences.	4	terzo anno	Il corso si propone di fornire ai dottorandi ed alle dottorande indicazioni su come creare delle presentazioni efficaci per conferenze internazionali nelle learning sciences. Si illustreranno i principi di public speaking in science, come debba essere strutturata una presentazione scientifica in Inglese alla luce dei molti formati disponibili (e.g., oral communication, poster communication, enhanced digital communication, three minute presentation). Il corso avrà una componente di workshop, in cui i dottorandi e le dottorande potranno applicare i principi appresi sui loro studi.	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		SI	Università di Firenze
90.	Metodi di analisi di dati qualitativi	6	primo anno	Il corso "Metodi di analisi di dati qualitativi", dalla durata complessiva di sei ore, si pone l'obiettivo di focalizzarsi sullo studio di: - software per analisi qualitative - tecniche per analizzare interviste e focus group	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		SI	Università di Genova
91.	Metodi di analisi di dati quantitativi	6	primo anno	L'obiettivo del corso in "Metodi di analisi di dati quantitativi" è quello di focalizzarsi sullo studio di: - software per analisi quantitative - tecniche per analizzare questionari con dati parametrici e non parametrici	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Genova
92.	Strategie didattiche ibride	6	primo anno	L'obiettivo del corso in "Strategie didattiche ibride" è quello di focalizzarsi sullo studio di: - organizzare strategie didattiche fra la classe e la rete - mobile devices e metacognizione - e-assessment	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Genova
93.	Strategie didattiche per l'higher education	6	secondo anno	L'obiettivo del corso "Strategie didattiche per l'higher education" è quello di soffermarsi sulle seguenti tematiche: - Metodi di formazione partecipativa - Peer observation e mentoring - Modelli di faculty development	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Genova
94.	Disuguaglianze digitali: tra saturazione e rischi di esclusione sociale	6	secondo anno	- Divario digitale - Uso dei media e disuguaglianze sociali - Capitale digitale - La multidimensionalità delle disuguaglianze digitali: status socio-economico, genere, età - Le disuguaglianze digitali e la scuola: pratiche, attori, processi, risultati di apprendimento, governance scolastica - Povertà educativa digitale - Disuguaglianze sociali e disuguaglianze digitali: relazioni e influenze reciproche	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Genova
95.	Tecnologie assistive per l'inclusione	6	secondo anno	Il corso "Tecnologie assistive per l'inclusione", dalla durata complessiva di sei ore, si pone l'obiettivo di esplorare le seguenti tematiche: - Tecnologie assistive per DSA - Tecnologie assistive per disabilità - organizzare ambienti ibridi inclusivi	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Genova
96.	Motivation and emotions in learning	4	primo anno	Il corso "Motivation and emotions in learning", dalla durata di quattro ore ed erogato durante il primo anno del corso dottorale, si pone l'obiettivo di fornire strumenti e linee guida per lo sviluppo di percorsi per favorire la motivazione all'apprendimento e piacevoli stati emotivi	NEUROEDUCATION			Università di Padova Group work involving designing an intervention
97.	Multimodal models of TPCK research	2	primo anno	L'obiettivo del corso "Multimodal models of TPCK research", erogato in lingua inglese e dalla durata complessiva di due ore, è quello di fornire una panoramica generale sui nuovi metodi di ricerca basati sul modello TPCK				Università di Padova Group work involving designing an intervention using digital

								technologies
98.	Development of computational thinking in learning and tools	4	secondo anno	Il corso "Development of computational thinking in learning and tools", dalla durata complessiva di quattro ore ed erogato in lingua inglese, prevede approfondimenti sul costrutto del pensiero computazionale, strumenti e strategie per lo sviluppo della ricerca nei contesti di apprendimento.	EDUCATIONAL AI			Università di Padova Produce applied research design
99.	QDA Miner and ENA	2	secondo anno	Il corso "QDA Miner and ENA", dalla durata complessiva di due ore, erogato in lingua inglese durante il secondo anno del corso dottorale, si incentrerà sull'analisi dei dati tra quantitativa e qualitativa con lo scopo di arricchire l'analisi multivariata con la semantica.	NEW LITERACIES			Università di Padova Simulation analysis and reporting
100.	Software engineering methods for learning	4	terzo anno	Il corso "Software engineering methods for learning", erogato in lingua inglese, avrà come obiettivo quello di effettuare un'analisi circa l'ingegneria basata su modelli e sullo sviluppo basato sui componenti e sui processi correlati	EDUCATIONAL AI			Università di Padova report
101.	Data practices in quality evaluation and assessment	4	terzo anno	Il corso "Data practices in quality evaluation and assessment", erogato in lingua inglese, si prefigge l'obiettivo di fornire agli studenti del corso di dottorato una panoramica generale circa le prospettive di ricerca sull'uso dell'analisi dell'apprendimento	NEW LITERACIES			Università di Padova Simulation analysis and reporting
102.	Relational communication and frustration managing in groups (soft skills)	4	secondo anno	Il corso "Relational communication and frustration managing in groups (soft skills)", erogato in lingua inglese, si pone l'obiettivo di offrire agli studenti del corso di dottorato strategie e competenze per riconoscere e gestire scambi relazionali e comunicativi, conflitti e frustrazioni in gruppo (studenti, docenti, ...)	GAMING			Università di Padova Group work, involving role-playing and reports analysis
103.	Quadri teorici classici sull'uso delle tecnologie a supporto dei processi di insegnamento e apprendimento	20	primo anno secondo anno terzo anno	Il corso prevede lo studio di quadri teorici consolidati della ricerca in didattica della matematica, con particolare riferimento ai quadri relativi all'uso delle tecnologie per l'insegnamento apprendimento della matematica (in particolare approccio strumentale, e teoria degli strumenti di mediazione semiotica)	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Pisa
104.	Problemi di ricerca, quadri teorici e metodologia	10	primo anno secondo anno terzo anno	Il corso affronta, a partire dallo studio di diversi esempi, la questione di cosa sia un quadro teorico in didattica della matematica, e quali ne siano le funzioni; e sviluppa il tema delle relazioni tra problemi di ricerca, quadri teorici e metodologie, con particolare riferimento agli approcci di ricerca di tipo qualitativo.	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Pisa
105.	Ambienti di apprendimento per la didattica in presenza e a distanza	14	primo anno secondo anno terzo anno	Il modulo fornisce i primi rudimenti teorici e le competenze per la creazione e la gestione di attività di apprendimento (sincrone e asincrone) utilizzando un ambiente di apprendimento virtuale (come Moodle).	E-LEARNING TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Pisa
106.	Strumenti e metodologie per la collaborazione online	14	primo anno secondo anno terzo anno	Il modulo consente di acquisire i principi teorici e strumenti tecnologici per la creazione di attività collaborative online, utilizzando le piattaforme in cloud per la condivisione e la collaborazione in tempo reale (come Google Workspace e similari).	E-LEARNING NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Pisa
107.	Tecnologie per la didattica della matematica	14	primo anno secondo anno terzo anno	Il modulo fornisce i principi e approfondisce alcuni strumenti tecnologici (fogli di calcolo, ambienti di geometria interattiva e computer algebra systems) per la creazione materiali didattici interattivi ed attività didattiche innovative per l'insegnamento-apprendimento della matematica	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Pisa
108.	Metodologie e tecnologie didattiche per l'insegnamento multimediale delle discipline classiche	4	secondo anno	Il corso "Metodologie e tecnologie didattiche per l'insegnamento multimediale delle discipline classiche" mira a illustrare strumenti OER e metodi didattici per la realizzazione di attività concernenti l'insegnamento del latino e del greco	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Torino
109.	Metodologie e tecnologie didattiche per l'insegnamento della Storia	4	secondo anno	Il corso "Metodologie e tecnologie didattiche per l'insegnamento della Storia" è volto a illustrare strumenti e metodi della didattica laboratoriale concentrandosi soprattutto sull'uso delle fonti nell'insegnamento della Storia	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Torino
110.	Metodologie e tecnologie didattiche per l'informatica	4	secondo anno	Il corso mira a sviluppare capacità riflessive sulla disciplina e a far acquisire pratiche didattiche e processi di insegnamento e apprendimento dell'Informatica sia con l'uso delle tecnologie digitali sia con tecniche di tipo csunplugged ovvero senza calcolatore.	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Torino
111.	Metodologie e tecnologie didattiche per l'apprendimento personalizzato (adaptive learning) delle discipline STEM	4	secondo anno	Il corso, denominato "Metodologie e tecnologie didattiche per l'apprendimento personalizzato (adaptive learning) delle discipline STEM", mira a sviluppare e a far acquisire pratiche didattiche e processi di insegnamento e apprendimento sulle discipline STEM attraverso strumenti multimediali e digitali	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Torino
112.	I mixed methods nella ricerca educativa	4	secondo anno	Il corso si prone di presentare i mixed methods come terza via di indagine la ricerca educativa. Nell'insegnamento verrà fornita un'introduzione metodologica sui punti di unione tra ricerca qualitativa e ricerca quantitativa a cui seguirà una seconda parte relativa ai disegni di ricerca mixed methods applicabili alla ricerca in ambito educativo	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Torino
113.	Digital education, Visual education e le nuove forme di scrittura mediale	4	secondo anno	Il corso "Digital education, Visual education e le nuove forme di scrittura mediale" verte sulle principali questioni legate ai processi comportamentali, cognitivi ed emotivi in relazione all'equilibrio bio-digitale di ragazzi e adulti	E-LEARNING			Università di Torino
114.	Digital escape room , problem based approach e deep learning	4	terzo anno	Il corso mira a presentare come le digital escape room e le metodologie di gamification ad esse associate possono promuovere lo sviluppo di competenze nel problem solving e favorire un apprendimento profondo e significativo	GAMING			Università di Torino
115.	Strumenti e tecnologie assistive per le STEM	4	primo anno	Il corso "Strumenti e tecnologie assistive per le STEM" intende descrivere strumenti e tecnologie assistive per gli studi universitari, in particolare nell'ambito delle STEM, per studenti con disabilità, motorie, sensoriali e con DSA	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Torino

116.	Metodologie e Tecnologie laboratoriali per la didattica della Fisica	4		secondo anno	Il corso mira a far acquisire pratiche didattiche laboratoriali basate su tecnologie digitali di ampio spettro, al fine di favorire lo sviluppo di competenze nell'osservazione e nella misura di fenomeni fisici	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Torino
117.	Teorie e tecniche per la riduzione della dispersione esplicita e implicita	4		terzo anno	Il corso intende fornire saperi teorici e strumenti pratici per una didattica basata sull'utilizzo delle tecnologie e di attività laboratoriali, a distanza così come in presenza, al fine di contribuire alla riduzione della dispersione implicita ed esplicita nelle scuole dell'obbligo così come nelle scuole superiori di secondo grado, oltre che nelle strutture destinate all'istruzione degli adulti (CPIA). L'insegnamento si avvarrà delle risorse umane e materiali messe a disposizione dal progetto provaci Ancora Sam, che dal 1988 opera a Torino per la riduzione dell'insuccesso scolastico e dei drop out..	E-LEARNING			Università di Torino
118.	Metodologie e tecnologie per l'insegnamento delle lingue moderne	4		secondo anno	Il corso "Metodologie e tecnologie per l'insegnamento delle lingue moderne" mira a illustrare strumenti OER e metodi didattici per la realizzazione di attività concernenti l'insegnamento delle lingue moderne	KNOWLEDGE ARCHITECTURE			Università di Torino
119.	Elementi di Intercaprensione tra lingue romanze	6		secondo anno	Il corso mira a sviluppare competenze di comunicazione in ambienti multilingui per promuovere buone pratiche di apprendimento che valorizzino i repertori linguistici e favoriscano l'internazionalizzazione degli apprendimenti e l'inclusività	NEW LITERACIES			Università di Torino
120.	Didattica dei fenomeni religiosi e multimedialità	4		terzo anno	Il corso "Didattica dei fenomeni religiosi e multimedialità" attraverso pratiche didattiche laboratoriali basate su tecnologie digitali, mira a far conoscere la dimensione multimediale dei fenomeni religiosi.	NEW LITERACIES			Università di Torino
121.	Pedagogia dell'intelligenza artificiale	4		primo anno	Il corso intende tracciare le linee di fondo del rapporto tra teoria pedagogica e intelligenza artificiale e chiarire il significato e la funzione del pensiero e del giudizio critici in relazione all'ideazione, alla progettazione e alla gestione di sistemi di AI eticamente affidabili	EDUCATIONAL AI			Università di Torino
122.	Pedagogia dell'inclusione	4		primo anno	Il corso intende fornire indicazioni trasversali in merito al cambio di paradigma portato dalla Convenzione ONU per i diritti delle persone con disabilità e le sue implicazioni in ambito didattico e formativo.	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING			Università di Torino
123.	Narratology for gamification and serious games	4		terzo anno	La creazione di serious-games e, più in generale, la progettazione di strategie di gamification, passa attraverso la definizione di strutture narrative. Per questo motivo, la lezione ha lo scopo di favorire la riflessione sulle principali teorie narratologiche (modello attanziale, modello dei "possibili narrativi", ecc.) e sulla loro applicazione concreta nella gamification.	GAMING			Università di Torino
124.	Meccanismi cerebrali dell'apprendimento e della memoria	4		primo anno	Il corso "Meccanismi cerebrali dell'apprendimento e della memoria", erogato al primo anno del corso dottorale e dalla durata complessiva di quattro ore, intende fornire la conoscenza delle diverse forme di apprendimento e memoria e dei meccanismi cerebrali che ne sono responsabili	NEUROEDUCATION			Università di Torino
125.	Learning Sciences and Digital Technologies nella formazione permanente e degli adulti: aspetti plurilingui, inclusivi ed interculturali	24		primo anno secondo anno terzo anno	Il corso è finalizzato a fornire quadri di riferimento teorici (disciplinari e interdisciplinari), metodologie di ricerca e strumenti di analisi e di intervento nelle Learning Sciences and Digital Technologies applicate alla formazione permanente e degli adulti, con specifico riferimento a contesti di apprendimento plurilingui inclusivi e interculturali	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI		Università di Udine
126.	New Literacies: mediation, digital media and data	30		primo anno secondo anno terzo anno	Il corso fornisce elementi avanzati di riflessione critica e metodologica relativamente alla new literacy. È articolato in 3 moduli di 10 ore ciascuno. Modulo a) "La Mediazione didattica": uso dei mediatori didattici; principi di comunicazione visiva per l'apprendimento; rappresentazione della conoscenza. Modulo b): mediatization, platform literacy, digital identity, networked publics. Modulo c): rappresentazione digitale dell'informazione, elaborazione automatica, piattaforme digitali abilitanti Ogni anno svilupperà progettualità differenti.	KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEW LITERACIES	NO		Università di Urbino
127.	Progettare la ricerca: i progetti europei	24		primo anno	Programma del corso: 1. Introduzione agli strumenti e alle agenzie di finanziamento della ricerca. 2. La ricerca europea a. Programmi Quadro e Horizon Europe b. Gli strumenti di finanziamento alla ricerca. 3. Il ruolo dell'industria nei Programmi Quadro. Le piattaforme tecnologiche 4. I passi nella preparazione di un progetto a. analisi della Call e del Workprogramme b. definizione degli obiettivi c. definizione del partenariato d. definizione dell'impatto e. il programma di lavoro f. stato dell'arte g. il budget e le risorse 5. La valutazione dei progetti 6. Le azioni per la Mobilità dei ricercatori (Marie Curie actions) 7. La conduzione, il progresso e la rendicontazione scientifica del progetto. (Meeting di progetto, deliverables, reports, ecc.) 8. La gestione amministrativa/finanziaria a. La rendicontazione finanziaria b. L'audit 9. Esempi di progetti. 10. Tutorial sessions.	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI		Università Politecnica delle Marche
128.	Using robotic and mechatronic MEDIA for teaching, assessing and modelling didactical environments.	16		primo anno	Introduzione alla didattica mediante sistemi mecatronici e robotici nelle materie STEM e in altre materie. Fondamenti di Automatica, Controllo e Robotica. Come si introducono le nozioni di Tecnologia e Robotica nei diversi livelli di istruzione ed età. Fondamenti di raccolta dell'informazione in sistemi dinamici complessi Fondamenti di modellazione di sistemi dinamici complessi. Esempi pratici di laboratorio	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI		Università Politecnica delle Marche
129.	Probability and statistics	16		secondo anno	Probabilità elementare e condizionata. Variabili aleatorie e loro indici rappresentativi. Distribuzioni di probabilità notevoli. Distribuzione Normale, distribuzione chi-quadrato, distribuzione t di Student. Problemi di stima. Intervalli di confidenza. Verifica delle ipotesi.	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES	NO		Università Politecnica delle Marche

130.	Introduction to neural networks and statistical methods for selecting parameters	24	secondo anno	Introduzioni alle reti neurali Operazioni preliminari all'addestramento dei parametri nelle reti neurali Come scegliere il numero di layer Come scegliere il numero di nodi Come addestrare una rete neurale in Wolfram Mathematica Analisi dei risultati e problemi che si possono incontrare durante l'addestramento Analisi dei dati Come analizzare un database di dati sperimentali e non Quali indicatori scegliere per verificare i trend dei dati Analisi di un database tramite ModeFrontier Algoritmi di ottimizzazione di ModeFrontier Esempio di ottimizzazione su ModeFrontier Analisi dei risultati	EDUCATIONAL AI GAMING NEUROEDUCATION	SI	Università Politecnica delle Marche
131.	Advanced and Collaborative Robotics	16	terzo anno	1. Introduzione alla robotica industriale e collaborativa Definizioni Il mercato della robotica industriale Classificazione Componenti di un sistema robotico La robotica collaborativa 2. Cinematica dei robot Analisi di posizione e velocità Esempio: il 2R piano Pianificazione del moto 3. Sicurezza nei sistemi robotici La base giuridica Sicurezza dei robot industriali L'analisi dei rischi EN-10218-1/-2 Sicurezza dei robot Progettazione della cella Conclusioni	EDUCATIONAL AI	NO	Università Politecnica delle Marche
132.	Learn to Teach and Teach to Learn - How students learn and best teaching practices	10	terzo anno	Fondamenti di didattica: al di là delle differenze individuali e contestuali. Come si apprende: acquisizione e ritenzione delle informazioni. Consigli di studio. Teoria del carico cognitivo e ricadute pratiche sull'insegnamento. Insegnare da una diversa prospettiva. Apprendimento significativo. Cosa funziona o quanto funziona? Il contesto universitario e le sue sfide. Principali metodologie e approcci all'insegnamento. Visible learning: strategie efficaci. La lezione secondo il "Visible learning". Approfondimento sul feedback come strumento trasversale. Verifica degli apprendimenti.	E-LEARNING TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	NO	Università Politecnica delle Marche
133.	Advanced use of robotic and mechatronic MEDIA for teaching, assessing and modelling.	14	terzo anno	Concetti avanzati di didattica mediante sistemi meccatronici e robotici nelle materie STEM e in altre materie. Ripasso di fondamenti di Automatica, Controllo e Robotica. Come si introducono le nozioni di Tecnologia e Robotica nei diversi livelli di istruzione ed età. Ripasso di metodologie di raccolta dell'informazione in sistemi dinamici complessi Ripasso dei fondamenti di modellazione di sistemi dinamici complessi. Definizione e concetti di Human Cyber-Physical Systems. Definizione e concetti di Human Digital-Twins. Esempi pratici di laboratorio.	EDUCATIONAL AI TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI	Università Politecnica delle Marche
134.	Questionari, interviste e focus group online	8	primo anno	Primo incontro - Intervento introduttivo sulla costruzione di domande e sulle modalità di approccio ai destinatari; lavoro individuale per la creazione di domande per un questionario e un'intervista; attività simulata sull'intervista online; verifica formativa sullo svolgimento dell'intervista; compito di implementazione delle domande del questionario su piattaforma dedicata. Secondo incontro - Verifica formativa sulle domande del questionario attraverso una verifica fra pari; intervento sulla conduzione di un focus group online; simulazione su un focus group online; riepilogo finale dei contenuti del modulo con indicazioni bibliografiche di approfondimento; questionario finale.	E-LEARNING	SI	Università "La Sapienza" - Roma Oltre le verifiche formative durante il corso è previsto un questionario finale (da somministrare nel secondo incontro con alcune domande aperte sui temi del corso, sia sulle modalità di svolgimento, sia sui temi specifici del corso.
135.	"Virtual Reality, assessment e interventi in psicologia"	12	secondo anno	Primo incontro - Cenni storici: l'evoluzione dei dispositivi tecnologici di VR; i sistemi di VR attualmente in uso; utilizzo di VR in oncologia; come si progetta un intervento di VR. Secondo incontro - potenzialità e vantaggi dell'utilizzo della VR nella clinica e nell'indagine delle azioni quotidiane: la virtual reality nella valutazione dell'anziano; questionari per la valutazione dell'esperienza (SUS; ITQ e PQ; MSQ). Terzo incontro - come si progetta un intervento di VR: costruzione degli scenari; progettazione dell'intervento.	GAMING TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		Università "La Sapienza" - Roma
136.	Metodologia della Ricerca in Psicologia	4	primo anno	Il corso si propone di fornire al dottorando le basi della metodologia della ricerca quantitativa e qualitativa. Verranno approfondite le tecniche di analisi dei dati e i disegni sperimentali a partecipante singolo e sui gruppi	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI	Università telematica Giustino Fortunato
137.	Pedagogia speciale: Epistemologie dell'inclusività pedagogico- didattica e Computational thinking nella società della conoscenza	8	primo anno secondo anno	Il corso, attraverso una panoramica disciplinare con approfondimenti epistemologici, ontologici e metodologici dell'apprendimento permanente nella società della conoscenza, affronta il tema della logica del metodo scientifico e del pensiero computazionale proposti per una applicazione nelle scienze pedagogiche attraverso una didattica capovolta all'empowerment inclusivo, applicato in prospettive d' accessibilità ecologico-sistemiche, per contesti formali non formali e informali.	GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI	Università telematica Giustino Fortunato
138.	Nuove Tecnologie per la qualità di vita di pazienti neurologici	4	secondo anno	Il Corso si propone di fornire al dottorando le conoscenze teoriche e gli ambiti pratici di applicazione delle nuove tecnologie a supporto delle persone con danni neurologici. Tra le varie tecnologie saranno affrontate la realtà aumentata, la realtà virtuale, i serious games, le tecnologie portatili, le tecnologie indossabili e le strategie di teleriabilitazione	GAMING TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING	SI	Università telematica Giustino Fortunato
139.	Il digitale e lo sviluppo delle competenze emotive, cognitive e relazionali	8	primo anno secondo anno	Il corso si propone di affrontare l'impatto delle nuove tecnologie informatiche e comunicative nelle fasi di sviluppo dell'infanzia, dell'adolescenza, e dei giovani adulti. Durante il corso verranno individuate le opportunità e i rischi connessi alla diffusione dei dispositivi nell'esperienza delle persone sin dai primi istanti di vita nei termini di costruzione identitaria, di capacità cognitive di elaborazione e processamento del carico informazionale, di regolazione dei processi emotivi, di costruzione dei legami relazionali (familiari, scolastici, ricreativi, etc.). Particolare attenzione verrà data alle evidenze recenti della letteratura scientifica e alle metodologie di ricerca utilizzate nell'ambito.	NEW LITERACIES	SI	Università telematica Giustino Fortunato
140.	Reinforcement Learning technologies for Educational and Rehabilitation	8	primo anno secondo anno	This course focuses on a branch of Machine Learning algorithms and technologies -called Reinforcement Learning- that enables the realization of intelligent educational and rehabilitation supporting tools	EDUCATIONAL AI	SI	Università telematica Giustino Fortunato

141.	Sociologia dell'innovazione e della conoscenza	8	primo anno secondo anno	Il corso si pone l'obiettivo di fornire le basi per l'analisi critica del ruolo svolto dall'innovazione nei processi di sviluppo socio-economico e tecnologico; di comprendere la relazione tra innovazione e cambiamento sociale, tra innovazione e sviluppo nonché il rapporto tra creatività, invenzione e innovazione; di acquisire conoscenze sulle dinamiche di generazione di nuova conoscenza e sulle conseguenze sociali ed etiche dell'innovazione strutturale e radicale (come la robotica)	EDUCATIONAL AI NEW LITERACIES	SI	Università telematica Giustino Fortunato
142.	Social Learning e didattica collaborativa online; promuovere la partecipazione attiva e le soft skills degli studenti	5	primo anno secondo anno	Il corso trae fondamento dalle ricerche svolte da IUL in collaborazione con INDIRE sulla possibilità di sviluppare attività didattiche collaborative negli ambienti online, sia in contesti educativi, sia in quelli di formazione universitaria. Sul tema sono stati sviluppati in IUL un progetto di ricerca pluriennale dal titolo "Social learning e attività interattive online nella didattica universitaria", sia un progetto finanziato dal Dipartimento dal titolo "La didattica collaborativa online nella scuola: promuovere la relazione e la partecipazione attiva in rete nel contesto della pandemia Covid-19"		SI	Università telematica IUL Project work di attività didattiche collaborative da proporre online per promuovere la partecipazione attiva degli studenti e lo sviluppo delle soft skills
143.	Leadership per l'innovazione	5	primo anno secondo anno	Il corso trae fondamento dalle ricerche pluriennali svolte da IUL, in collaborazione con INDIRE e con il Dipartimento di scienze Aziendali dell'Università degli studi di Bologna sul tema della leadership e del middle management delle istituzioni scolastiche. In particolare l'obiettivo è quello di andar oltre lo studio della leadership del Dirigente Scolastico e affrontare il tema della valorizzazione del personale scolastico e dei percorsi di sviluppo professionale dei docenti promuovendo: l'identificazione delle figure che nella scuola svolgono attività di leadership in ambito pedagogico-didattico e in ambito gestionale -organizzativo. Il ruolo dei middle leaders, e della comunità è significativo per lo sviluppo dell'innovazione didattica-pedagogica, sia nella sperimentazione dell'innovazione, ma anche nella promozione e gestione dell'innovazione didattica.			Università telematica IUL Project work: Progetto di stakeholder engagement a partire dai framework di riferimento
144.	Psicologia del genere	20	primo anno	L'obiettivo del corso "Psicologia del genere", erogato al primo anno del corso dottorale e dalla durata complessiva di venti ore, è quello di effettuare una Lettura delle organizzazioni sociali e degli interventi sociali e sanitari in una chiave di genere			Università di Bari
145.	Processi partecipativi	20	secondo anno	L'obiettivo del corso "Processi partecipativi" , erogato al secondo anno del corso dottorale e dalla durata complessiva di venti ore, è quello di fornire una panoramica generale circa i Principi base dell'interazione sociale anche attraverso l'uso dell'online			Università di Bari
146.	La comunicazione e la formazione online come risorsa di benessere	20	terzo anno	L'obiettivo del corso dottorale in "La comunicazione e la formazione online come risorsa di benessere" si pone l'obiettivo di effettuare un'analisi circa la percezione che si ha della formazione online da intendere come una risorsa			Università di Bari
147.	Le competenze formative dei dottorandi di ricerca. Come facilitare l'apprendimento di un argomento di ricerca in modo partecipativo	20	secondo anno	L'obiettivo del corso dottorale è quello di offrire una panoramica generale circa le competenze formative dei dottorandi di ricerca, con particolare riguardo su Come facilitare l'apprendimento di un argomento di ricerca in modo partecipativo	E-LEARNING	SI	Unimore Project work come verifica finale
148.	Inferential and multivariate data analysis in education	20	primo anno	L'obiettivo del corso dottorale "Inferential and multivariate data analysis in education", il quale verrà svolto in lingua inglese, è quello di fornire ai dottorandi una panoramica generale circa le principali metodologie di analisi dei dati utilizzati in ambito educativo	DATA, PRIVACY & POLICIES	SI	Unimore Project work come verifica finale
149.	Computational and AI approaches to big-data in education	20	terzo anno	L'obiettivo del corso dottorale in "Computational and AI approaches to big-data in education", erogato in lingua inglese, è quello di evidenziare i principali approcci circa i big data nell'ambito dell'educazione	EDUCATIONAL AI		Unimore Project work come verifica finale
150.	Educational Robotics in surgery	20	secondo anno	Il corso dottorale in "Educational Robotics in surgery", erogato in lingua inglese, si pone l'obiettivo di esplorare le nuove frontiere della robotica educativa nell'ambito degli interventi chirurgici	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		Unimore Project work come verifica finale
151.	Tecnologie digitali e sviluppo cognitivo	20	primo anno	L'obiettivo del corso dottorale in "Tecnologie digitali e sviluppo cognitivo" è quello di esplorare le più innovative tecnologie digitali nell'ambito dello sviluppo cognitivo. Il corso sarà erogato in lingua italiana	KNOWLEDGE ARCHITECTURE		Unimore Project work come verifica finale
152.	Le nuove scienze dell'educazione e della formazione per la professionalità educativa	24	primo anno secondo anno	Il corso ha la finalità di far conoscere il percorso storico e l'attuale configurazione della "mappa delle scienze dell'educazione" delle professionalità educative. Il percorso sarà strutturato su lezioni interattive programmate e organizzate in relazione alla numero dei componenti il gruppo classe.			Università del Molise
153.	Serious game in ambiente digitale immersivo per l'educazione al patrimonio	10	primo anno	Il corso dottorale "Serious game in ambiente digitale immersivo per l'educazione al patrimonio" si pone l'obiettivo di esplorare le nuove forme di realtà virtuale, sempre più utilizzata in contesti educativi per consentire agli studenti di esplorare, tramite esperienze immersive, scenari ed ambienti altrimenti inaccessibili. I serious game basati su Realtà Virtuale (VR) sono utilizzati per promuovere la tutela del patrimonio nelle classi adoperando dispositivi VR.	GAMING		Università di Bolzano
154.	Computational thinking	10	primo anno	Il corso dottorale in "Computational Thinkink" si pone l'obiettivo di effettuare un excursus storico circa il pensiero computazionale, il quale viene definito come un processo mentale che consente di risolvere problemi, progettare sistemi e comprendere il comportamento umano attingendo ai concetti fondamentali dell'informatica	EDUCATIONAL AI NEUROEDUCATION		Università di Bolzano
155.	Educazione cosmica ed educazione alle scienze in scuola primaria	10	primo anno	Educazione cosmica vuol dire educare all'ordine e all'armonia tra tutte le cose, sia viventi che inanimate. Il corso in Educazione Cosmica ed Educazione alle Scienze in Scuola Primaria vuole mostrare come sia possibile coniugare la metodologia dell'educazione cosmica riferendola allo studio delle scienze, in modo da stimolare un approccio olistico da parte degli studenti di scuola primaria verso lo studio delle scienze. Tale insegnamento non vuole mostrare solo la metodologia da utilizzare in una scuola primaria, ma intende anche mostrare una metodologia utile per la trasversalità degli studi e dell'acquisizione di competenze.	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		Università di Bolzano
156.	Mixed quantitative/qualitative methods in disciplinary didactics	10	primo anno	Il corso affronterà i principi fondamentali della ricerca educativa. Verranno descritte ed analizzate le principali strategie di ricerca empirica in educazione necessarie al fine di strutturare un disegno di ricerca. Nello specifico verranno puntualizzate le tipologie di ricerca educativa, la definizione delle domande di ricerca, gli strumenti, la selezione del campione, l'analisi e la discussione dei dati qualitativi e quantitativi, la comunicazione della ricerca. Si procederà descrivendo le modalità con cui vengono costruiti gli strumenti per la rilevazione dei dati sia in ambito quantitativo che qualitativo (questionario, intervista, griglia di osservazione), come vengono somministrati questi strumenti dallo sperimentatore (es. condurre un'intervista strutturata e semi-strutturata o una sessione di osservazione) e come procedere all'analisi dei dati, sia quantitativi (elementi di statistica descrittiva e inferenziale) che qualitativi (es. analisi del contenuto).	TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING		Università di Bolzano

157.	Media Pedagogy and Didactics	10	secondo anno	Le nuove generazioni di studenti e studentesse sono, come la letteratura scientifica ha ormai ampiamente dimostrato, dei nativi digitali. Imparano ad utilizzare devices digitali come smartphone e tablet sin da piccolissimi, utilizzandoli come strumenti alternativi, quando non sostitutivi, dei libri di testo o dei libri in generale. Il corso in Media Pedagogy and Didactics provvederà a fornire un quadro generale degli strumenti digitali a disposizione ed utilizzabili nelle scuole, nonché le possibilità di utilizzo ed applicazione a fini educativi. Non è più possibile programmare e progettare la didattica tralasciando completamente l'esistenza di supporti digitali: l'obiettivo del corso è fornire le competenze minime in progettazione didattica tramite l'utilizzo dei devices tecnologici e delle tecnologie didattiche.	EDUCATIONAL AI		Università di Bolzano
158.	Educative robotics	10	secondo anno	La disciplina "Educative Robotics" è erogata attraverso lezioni teoriche partecipate, attività laboratoriali e simulazioni. Il programma verte sui concetti chiave della robotica, dell'informatica (algoritmo, programma, architetture robotiche, meccanismi di controllo) e della programmazione robotica (come LEGO Mindstorms, Cubetto, CoderBot, NAO, Beebot), e sulle conoscenze specialistiche su come i robot sono attualmente adottati in contesti educativi, didattici e psicoterapeutici. Gli obiettivi del corso sono di promuovere l'acquisizione di capacità di progettazione e realizzazione di ambienti virtuali connessi alla robotica educativa; di elaborazione autonoma di percorsi educativi e formativi in contesti diversi (scuola, ospedali, etc.); di disseminazione dei risultati raggiunti e di indagine critica delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie e della robotica.	EDUCATIONAL AI		Università di Bolzano
159.	Coaching on Effective Presentations & E-learning	10	terzo anno	Obiettivo del corso è fornire agli studenti e alle studentesse una panoramica dei migliori strumenti, sia web che scaricabili, per l'organizzazione e la costruzione delle presentazioni dei propri lavori, che siano elaborati o paper, e per la presentazione degli stessi durante effettivi momenti di e-learning. Come la pandemia da Covid-19 ha mostrato, ci sono enormi differenze tra l'organizzazione e la presentazione del proprio lavoro di persona e online. Durante il corso in Coaching on Effective Presentations & E-Learning, gli studenti e le studentesse apprenderanno queste differenze e come curare al meglio il proprio lavoro e le proprie presentazioni.	E-LEARNING		Università di Bolzano
160.	Coaching on visual literacy	10	terzo anno	La visual literacy è la capacità di leggere, comprendere, comunicare e quindi attribuire un significato a contenuti proposti sotto forma di immagini, grafici, tabelle o mappe. Ha origine sin da quando i bambini sono piccoli, quando vengono introdotti al mondo dei libri illustrati, siano essi cartacei con immagini statiche o digitali con contenuti fluidi. Il visual storytelling è pertanto considerato una tipologia narrativa proto-adamitica rispetto a quella verbale, in quanto rappresenta una dotazione biologica e cognitiva disponibile all'uomo per trasmettere concetti in maniera semplificata o più emozionalmente attraente, oltre a portare benefici per quanto concerne l'empatia, competenza inferenziale-predittiva-esplicativa, pensiero critico, memoria e apprendimento. Inoltre, proprio come strumento didattico, rivela le sue potenzialità poiché sollecita la promozione di spazi di espressione e ascolto, nonché di acquisizione di competenze ermeneutiche imprescindibili per l'esercizio di una cittadinanza critica e consapevole.	NEW LITERACIES		Università di Bolzano
161.	New Literacies	20	primo anno	Il corso, costruito in dialogo interdisciplinare tra sociologia dei media e didattica dei media, mira a fornire un quadro degli orientamenti attuali in tema di New Literacies, soprattutto nei contesti organizzativi aperti all'innovazione. Al termine del corso lo studente sarà in grado di utilizzare strumenti metodologici volti all'analisi critica dei dati in chiave formativa, progettare e valutare interventi formativi volti allo sviluppo di una Critical Media Analysis.			Università Cattolica del Sacro Cuore
162.	Psicologia dell'Esperienza Utente	20	primo anno	L'obiettivo del corso è introdurre i principi della psicologia dell'esperienza utente applicati alla progettazione e alla valutazione di artefatti ed esperienze di digital learning. Al termine dell'insegnamento, lo studente sarà in grado di: (i) comprendere e analizzare i principali modelli di user experience (UX); (ii) applicare tali conoscenze per supportare i processi di progettazione, prototipazione e valutazione degli artefatti/esperienze di digital learning.			Università Cattolica del Sacro Cuore

Riepilogo automatico insegnamenti previsti nell'iter formativo

Totale ore medie annue: 552.33 (valore ottenuto dalla somma del Numero di ore totali sull'intero ciclo di tutti gli insegnamenti diviso la durata del corso)

Numero insegnamenti: 162

Di cui è prevista verifica finale: 68

Altre attività didattiche (seminari, attività di laboratorio e di ricerca, formazione interdisciplinare, multidisciplinare e transdisciplinare)

n.	Tipo di attività	Descrizione dell'attività (e delle modalità di accesso alle infrastrutture per i dottorati nazionali)	Eventuale curriculum di riferimento
1.	Perfezionamento linguistico	Le attività didattiche saranno finalizzate al raggiungimento di un livello di conoscenza dell'inglese in linea con il Framework Europeo. Saranno organizzati workshop e convegni internazionali, attività di formazione all'estero (in Europa e non) e Summer School.	
2.	Perfezionamento informatico	All'interno del corso dottorale saranno inserite attività didattiche ad hoc utili per il potenziamento informatico degli allievi. Saranno proposti seminari di informatica e statistica al fine di fornire le basi per l'utilizzo di computer e supporti informatici, per la conduzione di ricerche bibliografiche ed on-line, per la raccolta ed elaborazione statistica dei dati.	
3.	Gestione della ricerca e della conoscenza dei sistemi di ricerca europei e internazionali	Le attività didattiche proposte all'interno del corso di dottorato in "LEARNING SCIENCES AND DIGITAL TECHNOLOGIES" si arricchiscono di due moduli relativi alla: - Progettazione europea 10 ore secondo anno; - Project management 10 ore terzo anno.	

4.	Valorizzazione e disseminazione dei risultati, della proprietà intellettuale e dell'accesso aperto ai dati e ai prodotti della ricerca	Seminario di formazione sulle metodologie e sulle tecniche della scrittura scientifica 3 ore I anno; Seminario focalizzato sulla cornice teorica e sulle metodologie di ricerca legata al tema dell'odio online e dell'hate speech 3 ore I anno; Seminario di approfondimento sul tema della transmedialità e della narrazione nel contesto dei media digitali 3 ore I anno.	
5.	Principi fondamentali di etica, uguaglianza di genere e integrità	Serie di seminari orientati alle seguenti questioni: La libertà di manifestazione del pensiero e i suoi limiti; Diritto d'autore: normativa vigente e storia della codificazione; La produzione scientifica e intellettuale dalla prospettiva della autoria: storie e forme 4 ore I anno; 4 ore II anno; 4 ore III anno.	
6.	Seminari	Summer school Sirem interdisciplinare sulla media a digital education La summer school è organizzata annualmente dal 2008 dalla Società Italiana di Ricerca sull'Educazione Mediale, è rivolta a giovani ricercatori e dottorandi e ha lo scopo di approfondire ambiti tematici legati alla ricerca sui media e le tecnologie digitali in contesto educativo. Ogni anno la summer school, della durata da 2 a 3 giorni, è un'esperienza immersiva nella prospettiva di ricerca su un tema specifico, con attività laboratoriali e workshop con la presenza di esperti di livello internazionale. Il format della Summer school è di tipo residenziale con una durata di 2-3 giorni che consente un confronto tra pari e con gli esperti sia in contesti formali che non formali e informali.	DATA, PRIVACY & POLICIES E-LEARNING EDUCATIONAL AI GAMING KNOWLEDGE ARCHITECTURE NEUROEDUCATION NEW LITERACIES TECHNOLOGY ENHANCED LEARNING
7.	Seminari	Helmeto PhD students special Track (terzo anno) Il convegno internazionale Higher Education Learning Methodologies and Technologies (Helmeto, helmeto2022.unipa.it) è giunto alla quarta edizione, si focalizza su tutte le tematiche legate all'online learning nell'educazione superiore, tradizionalmente prevede due main track, una sulle metodologie didattiche e una sulle tecnologie didattiche, oltre ad un numero variabile di special track definite annualmente sulla base di una specifica call, il convegno si svolge in inglese, tutti i contributi sono sottoposti a blind review da parte di revisori internazionali e gli atti sono pubblicati dall'editore Springer (www.springer.com). Dall'avvio del dottorato sarà organizzata una special track permanente dedicata esclusivamente a dottorandi con l'obiettivo di offrire uno spazio in cui sperimentare la realizzazione di una proposta di presentazione scientifica e affrontare un processo di revisione, confrontandosi con una comunità scientifica interdisciplinare e internazionale, la presentazione degli interventi accettati avverrà in un contesto seminariale con l'identificazione, tra i dottorandi, di uno o più discussanti per ciascun lavoro. Il convegno Helmeto ha durata di 3 giorni, la special track PhD Students avrà una durata complessiva di circa 4 ore e si svolge in lingua inglese.	

4. Strutture operative e scientifiche

Strutture operative e scientifiche

Tipologia		Descrizione sintetica (<i>max 500 caratteri per ogni descrizione</i>)
Attrezzature e/o Laboratori		
Patrimonio librario	consistenza in volumi e copertura delle tematiche del corso	
	abbonamenti a riviste (numero, annate possedute, copertura della tematiche del corso)	
E-resources	Banche dati (accesso al contenuto di insiemi di riviste e/o collane editoriali)	Tutti i dottorandi avranno accesso alle principali basi dati bibliografiche online quali: EBSCO, TORROSSA, Rivisteweb, De Gruyter, WOS - WEB OF SCIENCE, SCOPUS, JSTOR, ebook Elsevier, PUBMED, EMBASE, MEDLINE, WHO-Iris. Avranno quindi accesso alle risorse bibliografiche delle sedi di afferenza nonché a quelle delle sedi presso cui si svolgeranno le summer school e i seminari residenziali.
	Software specificatamente attinenti ai settori di ricerca previsti	Tutti i dottorandi avranno a disposizione un articolato ecosistema digitale composto da: a) una piattaforma di supporto al lavoro collaborativo (Google Suite oppure Microsoft 365); b) Learning Management System (Blackboard, Moodle LMS); c) software a supporto della ricerca quantitativa e qualitativa (Nvivo, SPSS, T-LAB, Atlas.ti); d) sistemi di gestione bibliografica (Mendeley, Zotero); Ambiente di ricerca mendeley, e) una intranet dedicata alla gestione amministrativa del percorso
	Spazi e risorse per i dottorandi e per il calcolo elettronico	
Altro		