

SCHEDA DEL CORSO

TITOLO Virtual coaching
Presentazione La complessità della vita attuale richiede performance sempre maggiori a fronte di risorse personali (es., tempo, memoria) via via più limitate. Per contrastare questo problema l'informatica e la psicologia, da tempo, si stanno attrezzando per fornire soluzioni: la prima fornendo strumenti virtuali, la seconda modellando comportamenti tramite il coaching. Il dialogo tra queste due discipline permette di definire sistemi di virtual coaching per fronteggiare le sfide future su molti versanti (es., educativo, lavorativo, sportivo, sanitario, sociale). Il corso ha quindi l'obiettivo di stimolare i partecipanti a progettare interventi di virtual coaching nella disciplina in cui intendono specializzarsi, mettendo a contatto mente umana e oggetti smart nella gestione della quotidianità.
Docente/i Graziano Pravadelli <i>Parte del corso sarà svolta con l'apporto di un docente esperto del settore, ancora non designato.</i>
Oggetto/i di studio <ul style="list-style-type: none">- Sistemi di elaborazione delle informazioni: analogie e differenze tra persone e calcolatori;- Il coaching come strumento di apprendimento;- Il concetto di mente estesa come interazione tra cervello e oggetti smart; - Applicazioni in ambito di virtual coaching.
Obiettivo/i di apprendimento attesi <ul style="list-style-type: none">• Conoscenze (Conoscenza e capacità di comprensione):<ul style="list-style-type: none">• Conoscere il funzionamento di un sistema informatico e il funzionamento del cervello umano come elaboratori di informazioni;• Conoscere le basi dei sistemi di coaching per supportare l'apprendimento e l'acquisizione di comportamenti target;• Conoscere il funzionamento di un oggetto smart;• Abilità (Capacità di applicare conoscenza e comprensione) ○ Essere in grado di ideare l'architettura di un sistema di virtual coaching nel proprio ambito di interesse.• Competenze (Autonomia di giudizio, Abilità comunicative, Capacità di apprendimento) ○ Saper identificare analogie e complementarità tra il funzionamento di un sistema informatico e il funzionamento del cervello umano come elaboratori di informazioni al fine di ideare sistemi di virtual coaching basati su oggetti smart.• Comprendere e saper comunicare le potenzialità dei sistemi di virtual coaching in diversi ambiti applicativi (es. educazione, lavoro, sport, salute).

Modalità didattiche

Didattica a distanza con parti sincrone (lezioni in diretta) e asincrone (materiale multimediale caricato su piattaforma di e-learning, e coordinamento di un forum di discussione)

In particolare, la didattica sarà progettata in modo che gli studenti apprendano i vari concetti sulla base del seguente flusso operativo:

- 1) Presa visione/studio del materiale caricato dai docenti nella piattaforma di e-learning da parte degli studenti;
- 2) Lezione in diretta con discussione e approfondimenti relativi a quanto visionato al punto 1;
- 3) Stimolo al confronto su un caso di studio concreto nel forum di discussione in cui possano essere utilizzati i concetti acquisiti durante i punti 1 e 2.

Tale flusso sarà adottato per ciascuno dei macro-concetti che saranno trattati durante l'insegnamento.

Date e orari

Il corso si terrà il mercoledì mattina.

Maggio:

Mercoledì 12 - 19 - 26, ore 9 – 12.

Giugno:

Mercoledì 9 - 16 - 23, ore 9 – 12.

Modalità di valutazione

La valutazione avverrà tramite un esame orale durante il quale lo studente dovrà dimostrare di:

- Saper argomentare con appropriatezza di linguaggio rispetto a differenze e analogie tra cervello e calcolatore come sistemi di elaborazione delle informazioni;
- Aver acquisito i concetti necessari per realizzare mappe concettuali che descrivano l'architettura di un sistema di virtual coachig dato uno scenario applicativo di esempio fornito nei giorni precedenti alla prova orale.

CFU / ore

3 CFU /18 ore