



SCHEDA CORSO

VIRTUAL COACHING

Virtual Coaching

II semestre 2025-26

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. A tal riguardo i partecipanti svilupperanno la capacità di ideare soluzioni di coaching per l'apprendimento di nuove abitudini che utilizzino sistemi e dispositivi intelligenti basati su oggetti smart e intelligenza artificiale

AREA

- ☐ Numeracy
- ☐ Literacy
- ☒ Problem solving
- ☐ Civic
- ☐ Digital
- ☐ Environmental
- ☐ Personal e interpersonal
- ☐ Health
- ☐ Financial

DOCENTE

Docente proponente: Pravadelli Graziano

OGGETTO DI STUDIO

Coaching ed oggetti smart

- 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

Conoscenze

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.

Competenze

Essere in grado di ideare l'architettura di un sistema di virtual coaching nel proprio ambito di interesse. Saper identificare analogie e complementarietà 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

Sincrona.

Didattica a distanza con parti sincrone (lezioni in diretta) e asincrone (materiale multimediale caricato su piattaforma di elearning, 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.

Obbligo di seguire almeno il 75% delle lezioni "in diretta"

MODALITÀ DI VALUTAZIONE

Consegna elaborato.

La valutazione avverrà tramite un esame orale durante il quale gli studenti divisi in gruppi dovranno presentare un progetto di virtual coaching al fine di 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 coaching dato

Per accedere alla prova finale è necessario aver seguito almeno il 75% delle lezioni "in diretta"

CFU / ORE

- ☐ 1 CFU / 6 ore
☐ 2 CFU / 12 ore
☒ 3 CFU / 18 ore

ULTERIORI INFORMAZIONI

Frequenza obbligatoria ☒ SI ☐ NO

Registrazione lezioni ☒ SI ☐ NO

Numero massimo di partecipanti: /