



Erasmus+ project: Continuing professional development in digital education for VET

Erogazione di formazione digitale nell'istruzione e formazione professionale

Moduli

2023



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Questo materiale formativo fa parte del
Programma di formazione per lo sviluppo professionale continuo (CPD):
Erogazione di formazione digitale nell'istruzione e nella formazione
professionale.

L'intero programma di formazione è disponibile all'indirizzo:

<https://www.covet-project.eu/>

Modulo 1: Competenze dell'insegnante di IFP

Unità 1.1: Comprensione delle abilità e competenze digitali



Al termine di questa unità sarete in grado di:

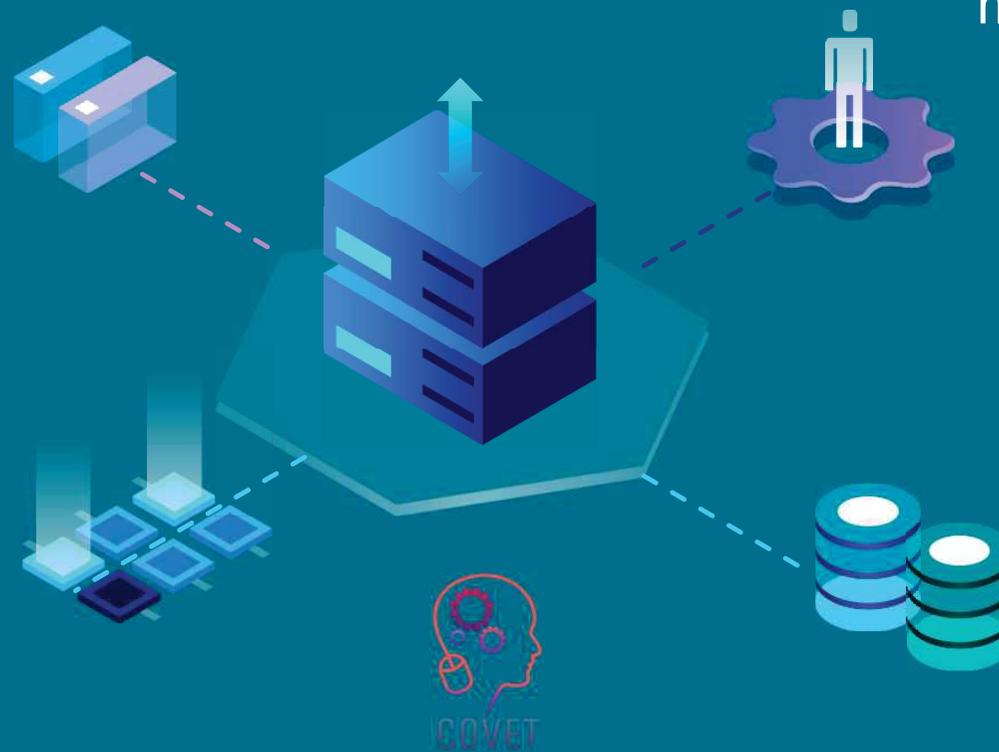
Risultati dell'apprendimento

... comprendere il significato di competenza all'interno e per l'IFP.

... sapere quali sono le competenze di cui hanno bisogno gli insegnanti moderni.

...utilizzare il concetto di competenza in modo autentico.

... applicare le competenze sul campo per preparare e sviluppare efficacemente gli insegnanti di IFP.





La seconda parte rappresenta un approfondimento del tema e raccoglie suggerimenti, idee e ulteriori dettagli da esplorare.



La terza parte è una raccolta di video, testimonianze, documenti scritti, vignette, ecc. per approfondire il tema della navigazione in Internet.

Ogni unità è composta da 4 parti



La prima parte consente di mettere a fuoco il tema attraverso un'analisi delle parole chiave dell'Unità e un breve testo espositivo.



La quarta parte è una sezione di test attraverso la quale è possibile mettersi alla prova e riflettere su quanto appreso.



Contenuto dell'unità

- Introduzione
- La necessità di insegnanti qualificati nell'IFP
- Il significato di competenza e di abilità
- Diverse definizioni di competenza
- Competenze digitali



Introduzione

Il processo di globalizzazione, l'aumento dell'uso delle tecnologie della comunicazione e della produzione di informazioni, la realizzazione e il consolidamento dello sviluppo in funzione dell'economia globale nel XXI secolo, l'aumento del livello di benessere, la necessità di evidenziare i valori culturali richiedono una forza lavoro dotata di nuove conoscenze e competenze, sicura di sé e rispettosa delle diverse culture.

La formazione di individui con queste caratteristiche è possibile solo attraverso i sistemi educativi. Nelle odierne società dell'informazione, è necessario utilizzare tutti i tipi di strumenti che consentano l'accesso all'informazione nell'ambiente didattico e realizzino l'uso, la produzione e la diffusione dell'informazione.

È essenziale crescere individui del nuovo secolo, dotati di diverse abilità, che forniscano queste competenze. Pertanto, è molto importante concentrarsi sugli insegnanti, soprattutto nell'istruzione e nella formazione professionale.



Perché abbiamo bisogno di insegnanti qualificati nell'IFP?

L'IFP dovrebbe essere impartita da insegnanti altamente qualificati e formatori esperti, sostenuti attraverso lo sviluppo professionale iniziale e continuo (comprese le competenze digitali e i metodi di insegnamento innovativi), al fine di fornire risultati di apprendimento di alta qualità.

Gli sforzi dovrebbero essere mirati ad aumentare l'attrattiva delle professioni di insegnante e formatore per garantire un numero sufficiente di insegnanti e formatori qualificati.

Oggi le attività didattiche degli insegnanti superano l'attuazione dei programmi e acquisiscono caratteristiche di multifunzionalità educativa.

Copre diverse competenze come la partecipazione alla realizzazione di obiettivi strategici nel campo dell'istruzione; la capacità di aggiornare i contenuti della formazione professionale; l'instaurazione di una comunicazione intersettoriale; la gestione di progetti educativi; lo sviluppo di modelli integrati per la formazione professionale basati sulla combinazione di metodi tradizionali e moderne tecnologie pedagogiche nel processo educativo.



“

I sistemi di IFP devono essere più adattabili all'ambiente socio-economico in rapida evoluzione, più orientati alla domanda e aperti in termini di forme di erogazione, in particolare attraverso strategie di internazionalizzazione, maggiori esperienze di mobilità transnazionale, nuove forme di apprendimento digitale, apprendimento misto, moduli di aggiornamento offerti da molteplici fornitori.

Parere del Comitato consultivo per la formazione professionale, 2018



Gli insegnanti sono fondamentali per l'istruzione e la formazione professionale (IFP). Spesso definiti "professione duale", gli insegnanti di IFP necessitano di conoscenze sia pedagogiche che industriali per preparare giovani e adulti al mercato del lavoro.

In qualità di leader istituzionali nell'IFP, svolgono molti ruoli importanti, dallo sviluppo e dal sostegno agli studenti al coinvolgimento di più parti interessate e al miglioramento della qualità dell'IFP attraverso l'assegnazione di risorse e il rilascio di linee guida didattiche.





Il significato di competenza e capacità

Il Quadro di Riferimento Europeo delle Competenze Chiave per l'Apprendimento Permanente (Unione Europea, 2007) descrive la "competenza" come la conoscenza richiesta, ma anche le abilità, le attitudini e la capacità di applicare i risultati dell'apprendimento in modo appropriato al contesto (ad esempio, la vita lavorativa) (Cedefop, 2014).



COVET

Il concetto di competenza è diverso dal concetto di capacità, poiché la competenza si riferisce al potenziale di un individuo nel suo complesso (Mäkinen & Annala, 2010).

La differenza principale tra competenza e capacità è che la prima si basa sull'abilità, mentre la seconda si riferisce al comportamento di un individuo. Le due parole si differenziano anche per le modalità di conseguimento, i mezzi di valutazione, le componenti, ecc.

La competenza si concentra sulle abilità, tra cui la leadership, la gestione del tempo, la comunicazione e le capacità interpersonali, ecc.

La capacità si concentra leggermente sulle qualità comportamentali di un individuo, ad esempio l'onestà, l'integrità, la disciplina e così via.

Confronto tra competenza e abilità

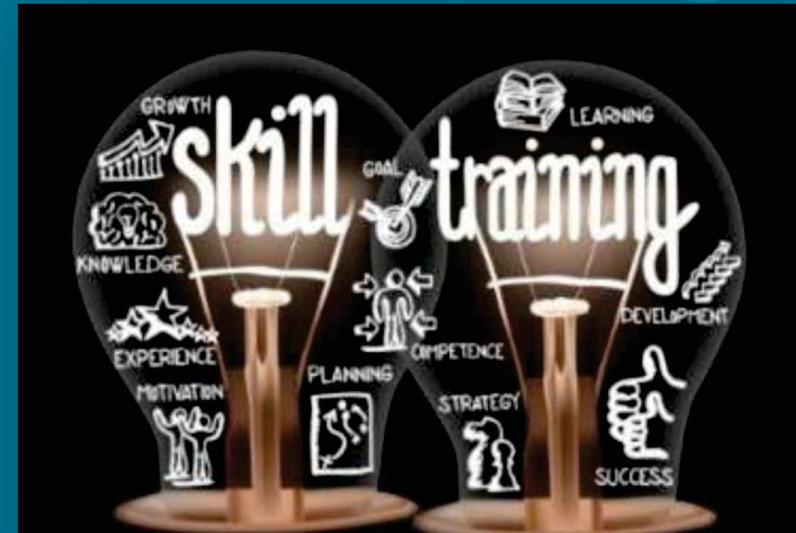


Parametri di confronto	Competenza	Capacità
Definizione	Si riferisce alla capacità di un individuo di svolgere un determinato compito.	Si concentra sulle prestazioni che un individuo dimostra di avere nel portare a termine un determinato compito.
Base	È basato sulle competenze.	È basato sul comportamento.
Utilizzo	La competenza può essere utilizzata sia in situazioni informali che formali.	La competenza è usata soprattutto nel gergo professionale.
Valutazione	Valuta lo standard di prestazione di una persona.	Valuta il comportamento e il modo in cui lo standard è stato raggiunto da una persona.
Caratteristiche	Le sue caratteristiche comprendono competenze come la comunicazione, la leadership, ecc. e la conoscenza.	Le sue caratteristiche includono gli attributi comportamentali di una persona come la fiducia, la determinazione, l'onestà, ecc.



La capacità didattica è un elemento intrinseco di un processo formativo efficace, che aspira a contribuire al benessere di un determinato Paese o del mondo stesso.

Le figure centrali del processo educativo sono gli insegnanti. Il successo della formazione e dell'istruzione dipende dalla loro preparazione, dalla loro erudizione e dalla qualità delle loro prestazioni.



La capacità di un insegnante va oltre le semplici conoscenze e abilità; implica la l'abilità di rispondere a richieste complesse attingendo e mobilitando le risorse psicosociali (comprese le abilità e le attitudini) in un particolare contesto.

La capacità è essenziale per la ricerca dell'eccellenza da parte di un educatore. Gli insegnanti hanno bisogno di un'ampia gamma di competenze per affrontare le complesse sfide del mondo di oggi. La competenza digitale è una di queste.



Cosa sono le competenze digitali?

Nel 2006 il Parlamento europeo e il Consiglio (2006) hanno pubblicato una raccomandazione che identifica otto competenze chiave per l'apprendimento permanente:

- Comunicazione nella lingua madre;
- Comunicazione nelle lingue straniere;
- Competenze matematiche e competenze di base in campo scientifico e tecnologico;
- Competenza digitale;
- Imparare a imparare;
- Competenze sociali e civiche;
- Imprenditorialità e Consapevolezza ed espressione culturale.

Quattro anni dopo, il valore di questa raccomandazione è riconosciuto nella Strategia Europa 2020 (Commissione europea, 2010b). La raccomandazione del 2006 indica già la competenza digitale come una competenza di base fondamentale.

Il concetto di competenza digitale è emerso in concomitanza con lo sviluppo tecnologico e con il riconoscimento da parte della società della necessità di nuove competenze.

Lo sviluppo delle tecnologie consente e crea costantemente nuove attività e obiettivi; l'importanza della competenza digitale è quindi in continua evoluzione e deve essere sempre vista in relazione alla tecnologia attuale e alla sua applicazione.



“

La competenza digitale implica un uso sicuro e critico delle tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. È sostenuta da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per recuperare, valutare, archiviare, produrre, presentare e scambiare informazioni, nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative via Internet".

Parlamento europeo e Consiglio, 2006



COVET

I fatti delle competenze digitali e dell'IFP



Il panorama dell'insegnamento e dell'apprendimento nell'IFP sta cambiando, così come le competenze richieste dal mercato del lavoro, rafforzando la necessità per gli insegnanti di IFP di tenersi al passo con i nuovi approcci pedagogici e la tecnologia in classe e di aggiornarsi con le realtà del mondo del lavoro. Ad esempio, la crescente domanda di competenze di base, digitali e trasversali nel mercato del lavoro impone agli insegnanti di IFP di dotarsi di tali competenze e di insegnarle ai propri studenti.

In breve, il paradigma dell'apprendimento sta cambiando sempre più sotto l'influenza delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC). La questione di come utilizzare correttamente le TIC nella pratica didattica rimane una sfida per gli insegnanti esistenti, ma anche per i futuri professionisti il cui sviluppo professionale inizia all'università. Un'adeguata educazione digitale è al centro della formazione professionale e dell'apprendimento permanente. Le competenze digitali sono un elemento essenziale del Quadro europeo di riferimento delle competenze e una delle otto competenze necessarie per migliorare lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupabilità (Tsankov e Damyanov, 2019).



La competenza degli insegnanti professionisti nella pedagogia digitale è vista come una combinazione di competenze professionali, sostanziali, pedagogiche e tecnologiche (Attwell, & Gerrard, 2019).

I fatti delle competenze digitali e dell'IFP



Poiché le professioni dell'insegnamento devono far fronte a richieste in rapida evoluzione, gli educatori richiedono un insieme di competenze sempre più ampio e sofisticato rispetto al passato. In particolare, l'ubiquità dei dispositivi digitali e il dovere di aiutare gli studenti a diventare digitalmente competenti richiede agli educatori di sviluppare le proprie competenze digitali (Punie, 2017).



Lo sapete?

La digitalizzazione, l'automazione, la transizione verso un'economia a basse emissioni di carbonio e la pandemia COVID-19 stanno avendo un forte impatto sulle competenze necessarie nel mercato del lavoro, e quindi anche sulle competenze che devono essere formate attraverso l'IFP.

Lo sviluppo delle competenze digitali dovrebbe essere considerato come una continuazione dalle abilità strumentali verso competenze più produttive, comunicative, critiche e strategiche.



COVET

Poiché i programmi di IFP devono evolversi per adattarsi alle mutevoli esigenze di competenze, gli insegnanti di IFP devono non solo aggiornare le loro conoscenze e pratiche, ma anche sfruttare nuovi approcci all'insegnamento, come l'uso della realtà virtuale/aumentata (VR/AR). Questo processo è stato accelerato dalla pandemia di COVID-19, che ha parzialmente spostato l'IFP verso l'apprendimento a distanza per garantire la continuità della formazione.

Un elevato consumo di tecnologia in sé non dovrebbe essere considerato una prova di competenza digitale (Van Deursen, 2010).

La competenza digitale si articola in quattro aree principali



Fonte: Skov, 2016.

La competenza digitale è costituita da diversi ambiti di apprendimento per gli insegnanti di IFP



Conoscenza

La conoscenza produttiva comprende la consapevolezza delle nuove tecnologie e del modo in cui possono supportare utilmente un processo di flusso di lavoro esistente.

Le conoscenze comunicative comprendono teorie sugli effetti dei media o la conoscenza di una serie di strumenti di collaborazione digitale.

Le conoscenze informative comprendono la conoscenza dei motori di ricerca, delle soluzioni self-service, delle possibilità di archiviazione e delle strategie per valutare la validità delle informazioni

Competenze

Le competenze produttive sono, ad esempio, la capacità di utilizzare una serie di applicazioni per creare o modificare contenuti multimediali di vario tipo.

Le competenze comunicative sono, ad esempio, l'uso di metodologie, strategie e applicazioni per risolvere compiti comunicativi.

Le competenze informative sono, ad esempio, l'uso dei login, la ricerca di fonti per un compito o la conversione di un file in un altro formato.

Fonte: Skov, 2016.

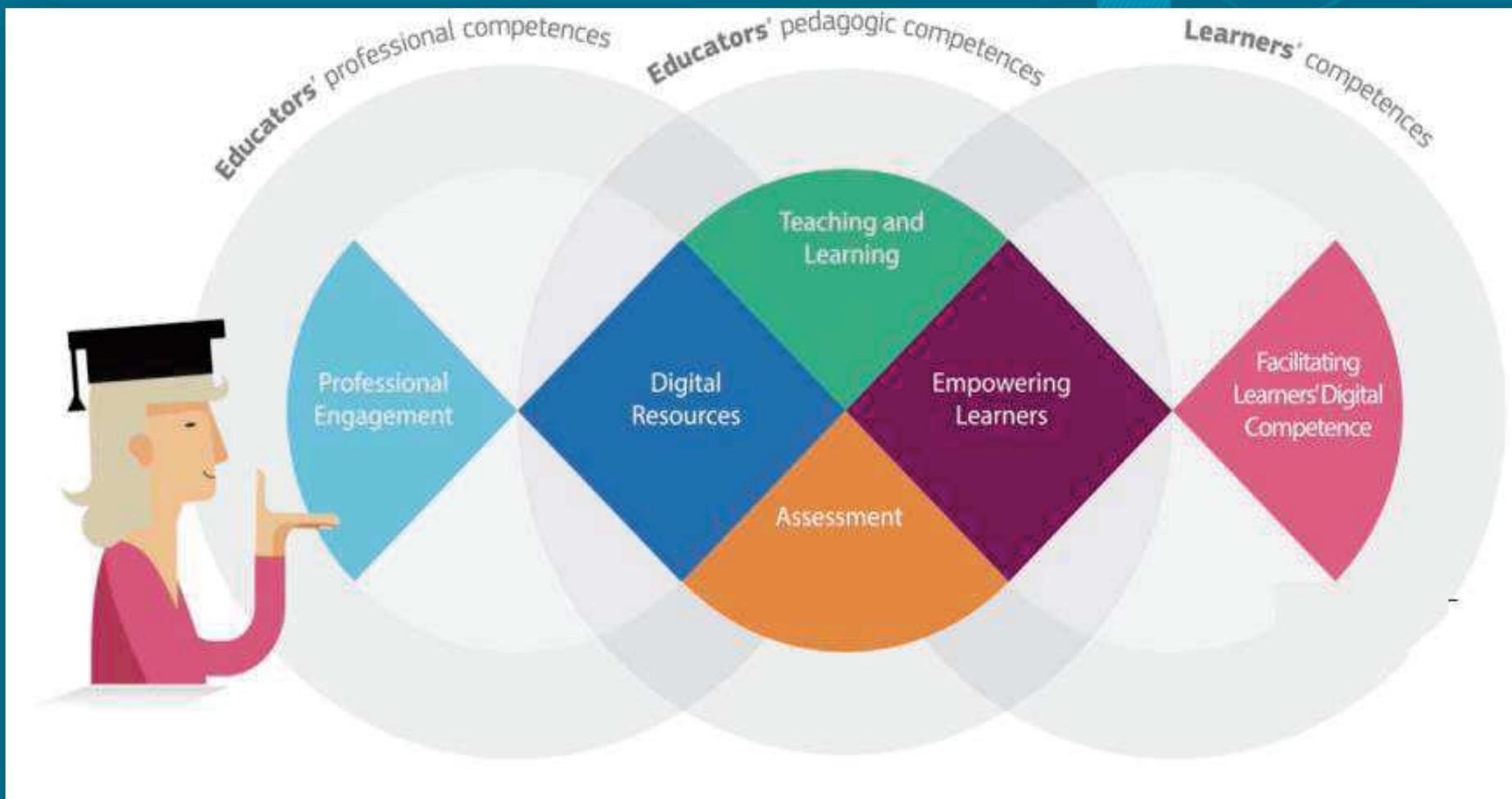
Atteggiamenti

Gli atteggiamenti verso la produzione digitale possono includere considerazioni etiche in relazione a ciò che dovrebbe essere prodotto e condiviso.

L'atteggiamento nei confronti della comunicazione può essere quello di trovare valore e significato nel parlare con gli altri attraverso i media. Oppure prestare attenzione a non essere fraintesi dal destinatario.

L'atteggiamento nei confronti dell'informazione può essere una posizione proattiva, analitica o critica nei confronti della ricerca e dell'archiviazione delle informazioni digitali.

Competenza digitale degli educatori (DigCompEdu)



Competenza digitale degli educatori (DigCompEdu)

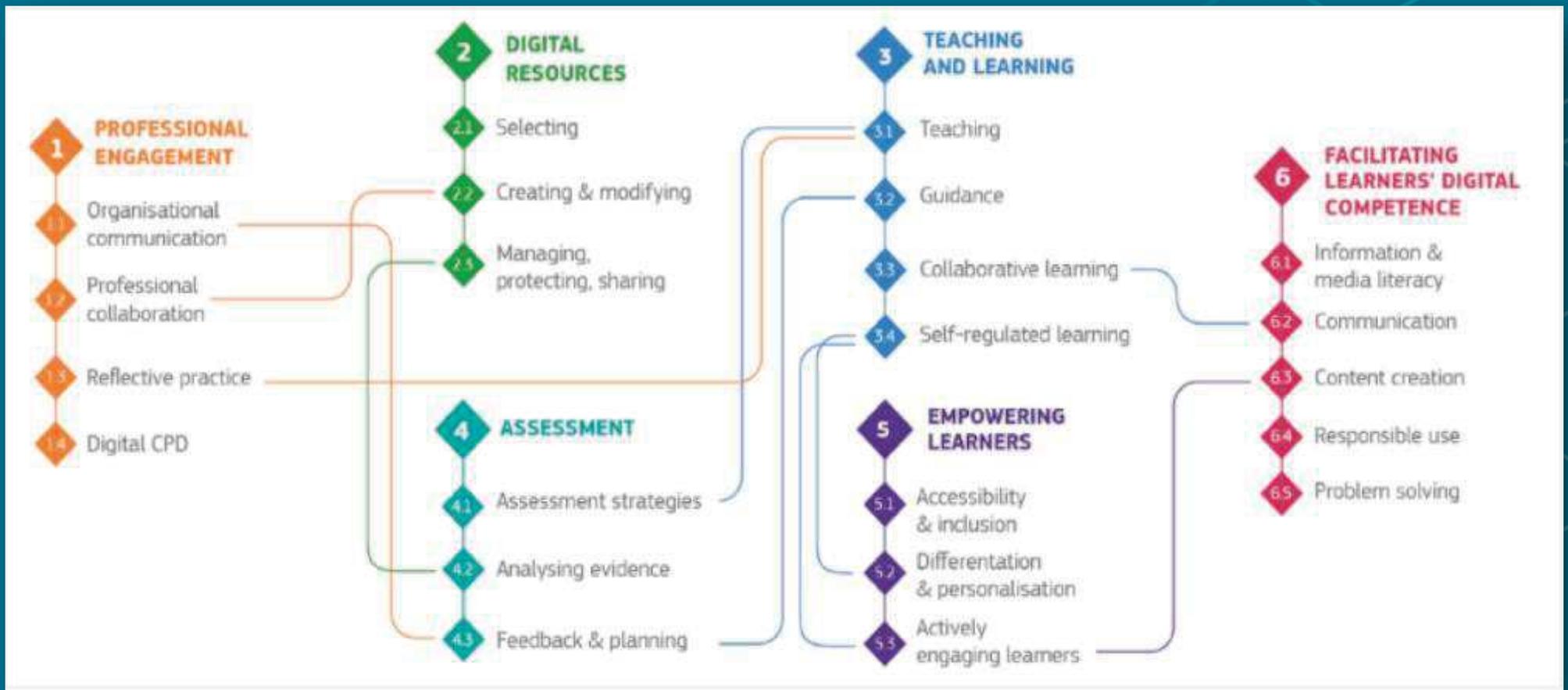
Il Quadro europeo per le competenze digitali degli educatori (DigCompEdu) è un quadro di riferimento scientificamente solido che descrive cosa significa per gli educatori essere competenti in campo digitale. Fornisce un quadro di riferimento generale per sostenere lo sviluppo di competenze digitali specifiche per gli educatori in Europa (Redecker, 2017).

DigCompEdu si rivolge agli educatori di tutti i livelli di istruzione, dalla prima infanzia all'istruzione superiore e agli adulti, compresa l'istruzione e la formazione generale e professionale, l'istruzione per bisogni speciali e i contesti di apprendimento non formale (Redecker, 2017).

[Guardate questo breve audiovisivo.](#)



DigCompEdu è un modello di competenze digitali con 6 aree di competenza differenziate, come indicato nella figura seguente. Ogni area ha una serie di competenze che "gli insegnanti devono possedere per promuovere strategie di apprendimento efficaci, inclusive e innovative, utilizzando gli strumenti digitali" (Redecker y Punie, 2017, p. 4).



Fonti interessanti



Poiché i programmi di IFP devono evolversi per adattarsi alle mutevoli esigenze di competenze, gli insegnanti di IFP devono non solo aggiornare le loro conoscenze e pratiche, ma anche sfruttare nuovi approcci all'insegnamento, come l'uso della realtà virtuale/aumentata (VR/AR). [Per maggiori dettagli, leggete questo rapporto.](#)



Cosa possono fare l'apprendimento basato su progetti e il "20% di tempo" per la vostra classe? Esther Wojcicki è una giornalista americana, autrice, educatrice e vicepresidente del consiglio di amministrazione di Creative Commons. In questa intervista condivide il suo punto di vista sulla rivoluzione digitale in classe. In questa intervista condivide il suo punto di vista sulla rivoluzione digitale in classe. L'intervista è sottotitolata in 23 lingue. [La rivoluzione digitale in classe - Education Talks](#)



VET-TEDD è un progetto finanziato da Erasmus Plus che fornisce risorse accessibili e di libero utilizzo che supportano lo sviluppo delle competenze digitali degli insegnanti dell'istruzione professionale. [Questo breve video spiega il progetto e i suoi risultati.](#)



Riferimenti

- Attwell, G. e Gerrard, A. (2019). La formazione e lo sviluppo professionale degli insegnanti nell'uso delle tecnologie digitali nell'istruzione e nella formazione professionale. In B. E. Stalder & C. Nägele (Eds.), Trends in vocational education and training research, Vol. II. Atti della Conferenza europea sulla ricerca educativa (ECER), Vocational Education and Training Network (VETNET) (pp. 38-44). <https://doi.org/10.5281/zenodo.3371247>
- Punie, Y. (2017). editor(s), Redecker, C., European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu , EUR 28775 IT, Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Lussemburgo, 2017, ISBN 978-92-79-73718-3 (print),978-92-79-73494-6 (pdf), doi:10.2760/178382 (print),10.2760/159770 (online), JRC107466.
- Redecker, C. (2017). Quadro europeo per le competenze digitali degli educatori: DigCompEdu. Punie, Y. (ed). EUR 28775 IT. Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Lussemburgo, 2017, ISBN 978-92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466.
- Skov A. (2016). Che cos'è la competenza digitale? Centro per le competenze digitali. Pubblicato online a marzo 2016, disponibile all'indirizzo <https://digital-competence.eu/dc/front/what-is-digital-competence/>
- Tsankov, N., & Damyanov, I. (2019). La competenza digitale dei futuri insegnanti: L'autovalutazione nel contesto del loro sviluppo. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(12).

Mettetevi alla prova

Domanda 1:

"L'IFP dovrebbe essere erogata da insegnanti altamente qualificati e da formatori esperti, sostenuti attraverso lo sviluppo professionale iniziale e continuo (comprese le competenze digitali e i metodi di insegnamento innovativi), al fine di fornire risultati di apprendimento di alta qualità".

a. Vero

b. Falso

Domanda 2:

"Competenza e capacità sono esattamente gli stessi concetti".

a. Vero

b. Falso

Mettetevi alla prova

Domanda 3:

"..... si riferisce alla capacità di un individuo di svolgere un determinato compito".

"

a. Competenza

b. Capacità

Domanda 4:

"Valuta il comportamento e il modo in cui lo standard è stato raggiunto da una persona".

a. Competenza

b. Capacità

Mettetevi alla prova

Domanda 5:

"La competenza didattica è un elemento intrinseco di un processo formativo efficace, che aspira a contribuire al benessere di un determinato Paese o del mondo stesso".

a. Vero

b. Falso

Domanda 6:

"Le figure centrali del processo educativo sono gli strumenti online".

a. Vero

b. Falso

Mettetevi alla prova

Domanda 7:

"Gli insegnanti hanno bisogno di un'ampia gamma di competenze per affrontare le complesse sfide del mondo di oggi. La competenza digitale è una di queste".

a. Vero

b. Falso

Domanda 8:

"Il concetto di competenza digitale è emerso in concomitanza con la rivalutazione dell'agricoltura e con il riconoscimento da parte della società della necessità di nuove competenze".

a. Vero

b. Falso

Mettetevi alla prova

Domanda 9:

"La competenza degli insegnanti professionisti nella pedagogia digitale è vista come una combinazione di competenze professionali, sostanziali, pedagogiche e tecnologiche".

a. Vero

b. Falso

Domanda 10:

"Poiché i programmi di IFP devono evolversi per adattarsi alle mutevoli esigenze di competenze, gli insegnanti di IFP devono solo aggiornare le loro conoscenze e la loro pratica".

a. Vero

b. Falso

Sintesi - punti chiave

- L'IFP dovrebbe essere impartita da insegnanti altamente qualificati e formatori esperti.
- Oggi le attività didattiche degli insegnanti superano l'attuazione dei programmi e acquisiscono caratteristiche di multifunzionalità educativa.
- Gli insegnanti di IFP hanno bisogno di conoscenze sia pedagogiche che industriali per preparare giovani e adulti al mercato del lavoro.
- La differenza principale tra competenza e capacità è che la prima si basa sull'abilità, mentre la seconda si riferisce al comportamento di un individuo.
- La capacità di un insegnante va oltre le semplici conoscenze e abilità; implica la capacità di rispondere a richieste complesse attingendo e mobilitando le risorse psicosociali (comprese le abilità e le attitudini) in un particolare contesto.



Sviluppo professionale continuo nella formazione digitale per l'IFP

Questo materiale formativo è uno dei risultati del progetto Erasmus+: "**Continuing professional development in digital education for VET**" ed è stato creato per aiutare gli insegnanti di tutta Europa ad affrontare la difficile situazione dell'erogazione di formazione online nella IFP.

Il programma CPD è composto da tre parti indipendenti:

- Moduli di formazione
- Set di istruzioni con esempi di lezioni online
- Guida al programma di formazione CPD

Tutti i risultati del progetto sono stati prodotti da sette partner di sette Paesi europei che hanno lavorato insieme:

- ProEduca z.s., Repubblica Ceca
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociația Pentru Sprijinirea Inițiativelor Educaționale, Romania
- Formazione e consulenza basata sulle soluzioni (SBTC), Turchia
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), Spagna
- TUS Midwest, Irlanda
- Collegio regionale del Nord, Regno Unito

Tutti i materiali sono disponibili (scaricabili) gratuitamente dalla pagina web del progetto: <https://www.covet-project.eu/>.





Erasmus+⁰¹⁰

Sviluppo professionale continuo
nell' Istruzione e formazione professionale
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Sviluppo professionale continuo nell'istruzione e nella formazione professionale

Sviluppo professionale continuo nella formazione digitale per l'IFP



Modulo 1: Competenze dell'insegnante di IFP Unità 1.2: Definizione del ruolo del facilitatore



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Questo materiale formativo fa parte del
Programma di formazione per lo sviluppo professionale continuo (CPD):
Erogazione di formazione digitale nell'istruzione e nella formazione
professionale.

L'intero programma di formazione è disponibile all'indirizzo:

<https://www.covet-project.eu/>

Modulo 1: Competenze dell'insegnante di IFP

Unità 1.2: Definizione del ruolo del facilitatore



Al termine di questa unità sarete in grado di:

... comprendere i compiti e le competenze di un istruttore di corsi online.

...utilizzare e organizzare un corso di e-learning.

... sapere come valutare le proprie capacità di facilitazione.

... applicare e visualizzare i dati sui propri progressi.





La seconda parte rappresenta un approfondimento del tema e raccoglie suggerimenti, idee e ulteriori dettagli da esplorare.



La terza parte è una raccolta di video, testimonianze, documenti scritti, vignette, ecc. per approfondire il tema della navigazione in Internet.



La prima parte consente di mettere a fuoco il tema attraverso un'analisi delle parole chiave dell'Unità e un breve testo espositivo.

Ogni unità è composta da 4 parti



La quarta parte è una sezione di test attraverso la quale è possibile mettersi alla prova e riflettere su quanto appreso.



Contenuto dell'unità

L'obiettivo di questa unità è quello di consentire ai partecipanti di organizzare il proprio lavoro come fornitori professionali di corsi di e-learning e di sviluppare la capacità di valutare le proprie competenze. È anche l'unità in cui si riassume il corso.

Questa unità affronta:

- le responsabilità e le competenze di un facilitatore di corsi online;
- il ruolo del facilitatore nell'apprendimento online;
- organizzazione e facilitazione di un corso di e-learning;
- valutazione delle capacità di facilitazione degli insegnanti;
- visualizzare i dati sui progressi degli insegnanti.



Introduzione

Con gli sviluppi della scienza e della tecnologia, la tecnologia è ormai parte integrante della vita di tutti. Di conseguenza, l'uso efficace delle tecnologie digitali è diventato un parametro importante tra le competenze che le generazioni future dovrebbero possedere. Tuttavia, acquisire questa competenza per le generazioni future è possibile solo se anche gli insegnanti sono competenti. In questo contesto, prima di tutto, è estremamente importante migliorare la situazione degli insegnanti in materia di competenze digitali.

La questione di come utilizzare correttamente le TIC nella pratica dell'insegnamento rimane una sfida - una sfida per gli insegnanti esistenti, ma anche una sfida per i futuri professionisti il cui sviluppo professionale inizia all'università (Tsankov e Damyanov, 2019).

Un'adeguata educazione digitale è al centro della formazione professionale e dell'apprendimento permanente. Le competenze digitali sono un elemento essenziale del Quadro europeo di riferimento delle competenze e una delle otto competenze necessarie per migliorare lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva, l'inclusione sociale e l'occupabilità.



L'inclusione delle tecnologie digitali nell'istruzione



Senza l'inclusione delle tecnologie digitali nell'istruzione, la scuola viene meno al credito delle moderne istituzioni educative, una delle ragioni dell'uso delle tecnologie digitali nell'istruzione.



Senza le tecnologie digitali, gli studenti non possono essere preparati per l'ulteriore istruzione e l'applicazione nella società della conoscenza e nell'industria 4.0.

Le competenze digitali corrispondono a competenze chiave per tutta la vita e devono essere considerate nel campo della formazione degli insegnanti.

Un insegnante di IFP con competenze digitali lavora efficacemente con informazioni e dati utilizzando le moderne tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Si orienta nelle nuove tendenze attuali dell'educazione ed è in grado di applicarle alla pratica.

Le ragioni che spingono gli insegnanti di IFP a possedere competenze digitali

- Pratiche didattiche innovative, esempi di buone pratiche, motivazione,
- Importanza delle tecnologie digitali per l'attività di gestione, il contributo del cambiamento e lo sviluppo della scuola,
- Capacità di gestione, ad esempio gestione del cambiamento, gestione della conoscenza, gestione dell'implementazione, gestione del tempo.



Che cos'è un facilitatore?

Un facilitatore pianifica, guida e gestisce un evento di gruppo per raggiungere i suoi obiettivi.

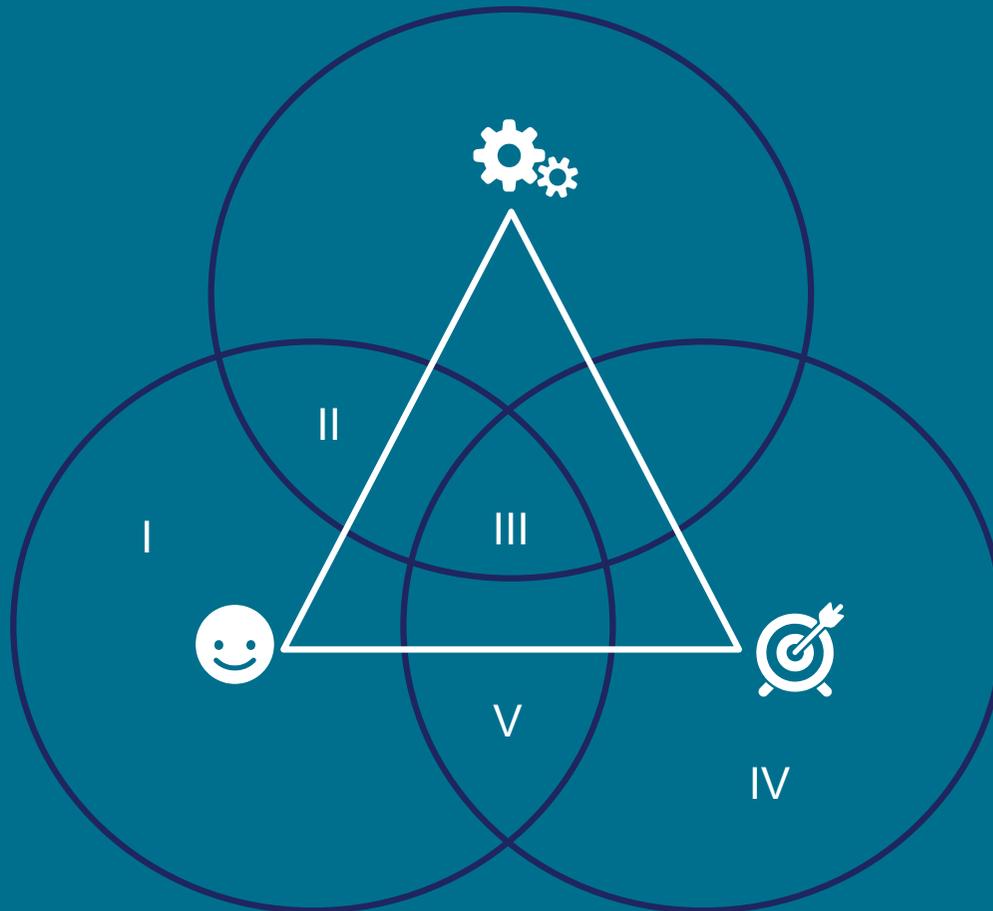
Per facilitare in modo efficace, è necessario essere obiettivi e concentrarsi sul "processo di gruppo". Vale a dire, il modo in cui i gruppi lavorano insieme per svolgere compiti, prendere decisioni e risolvere problemi.

Una buona facilitazione consiste nell'essere imparziale e nel guidare il gruppo in modo che le idee e le soluzioni fluiscano.



COVET

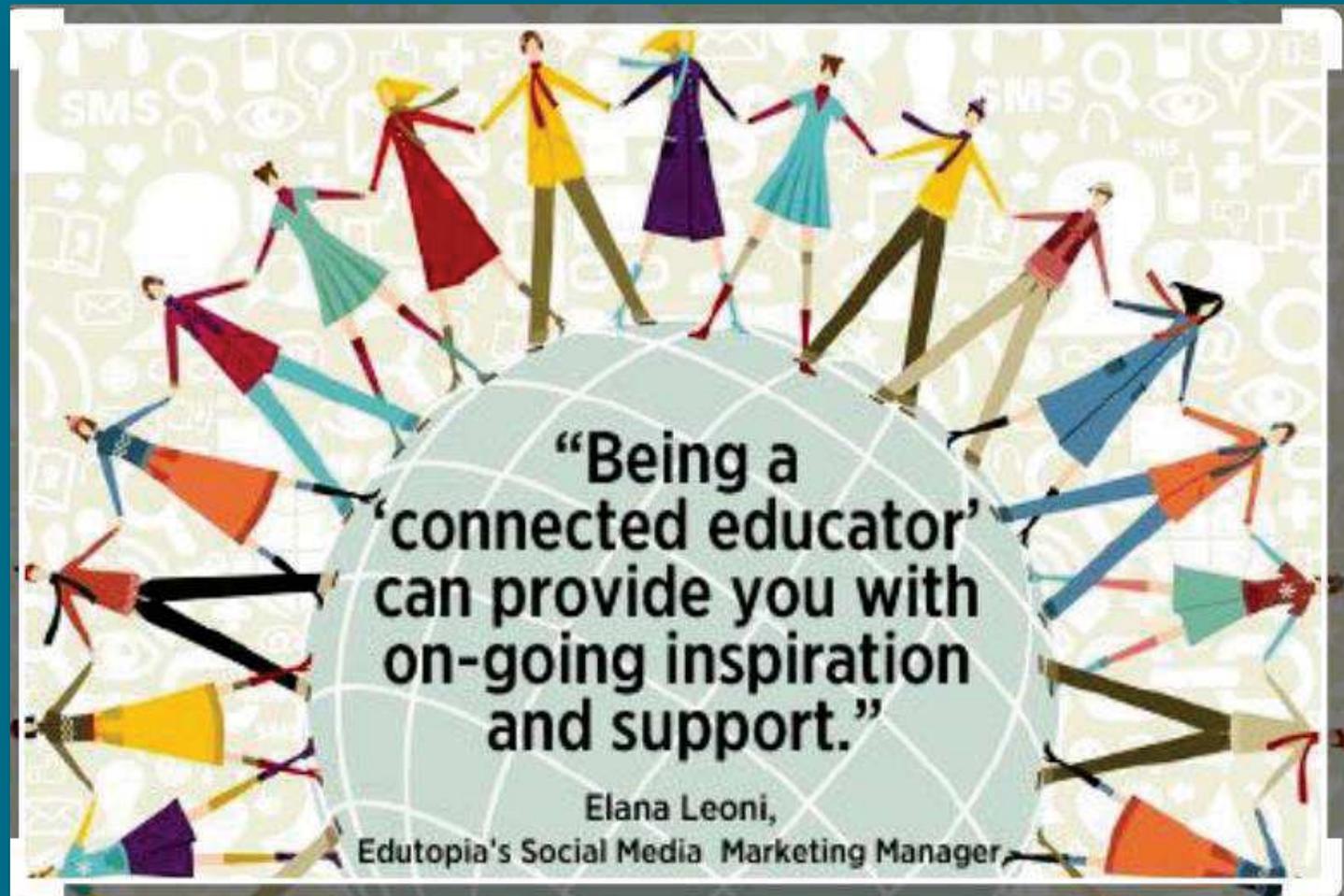
Le responsabilità di un facilitatore di corsi online



- I: Preparazione delle istruzioni per la formazione online
- II. Selezione degli strumenti appropriati
- III. Facilitare l'apprendimento online
- IV: Preparare gli studenti all'apprendimento online
- V: Effettuare valutazioni significative dell'apprendimento degli studenti

(Wang et al, 2019)





**“Being a
‘connected educator’
can provide you with
on-going inspiration
and support.”**

**Elana Leoni,
Edutopia's Social Media Marketing Manager**

Le responsabilità di un facilitatore di corsi online



I docenti di corsi online devono conoscere il linguaggio della formazione online. Questo è uno dei primi compiti didattici e delle competenze necessarie per diventare un insegnante online più efficace. Gli insegnanti online devono conoscere tutti gli strumenti essenziali e le infrastrutture online, come i sistemi di gestione dell'apprendimento e dei contenuti.

Inoltre, è necessario avere una chiara comprensione dell'uso di ciascun sistema per supportare la progettazione e l'erogazione dei corsi online. Ad esempio, gli insegnanti devono sapere come utilizzare il metodo di valutazione all'interno del programma del corso online. Inoltre, gli insegnanti online dovrebbero avere una sufficiente facilità di gestione dei contenuti per ricontrollare o modificare i corsi per soddisfare i metodi e le esigenze di apprendimento degli studenti.

Fonte: [Johnacademy](https://www.johnacademy.com/)



COVET

Responsabilità del facilitatore di corsi online



- Comprendere i termini della formazione online
- Revisione e preparazione dei documenti del corso in CMS
- Utilizzare in modo efficiente gli strumenti CMS per facilitare l'oggetto del corso
- Progettare ed erogare il corso secondo i corretti standard di design e contenuto online.
- Utilizzare la tecnologia per supportare la progettazione di un curriculum
- Aggiornare i documenti del corso per mantenerne l'accuratezza
- Incorporare le risorse di Internet nei documenti del corso

- Comunicare un tono online adeguato durante l'erogazione del corso
- Promuovere la discussione tra studenti e coinvolgere gli studenti nella collaborazione.
- Fornire un feedback appropriato e tempestivo agli studenti
- Partecipare ed essere presenti in un corso online
- Fornire agli studenti il materiale didattico in modo tempestivo.
- Tracciare la partecipazione degli studenti al corso online
- Tracciare l'assistenza tecnica di base degli studenti

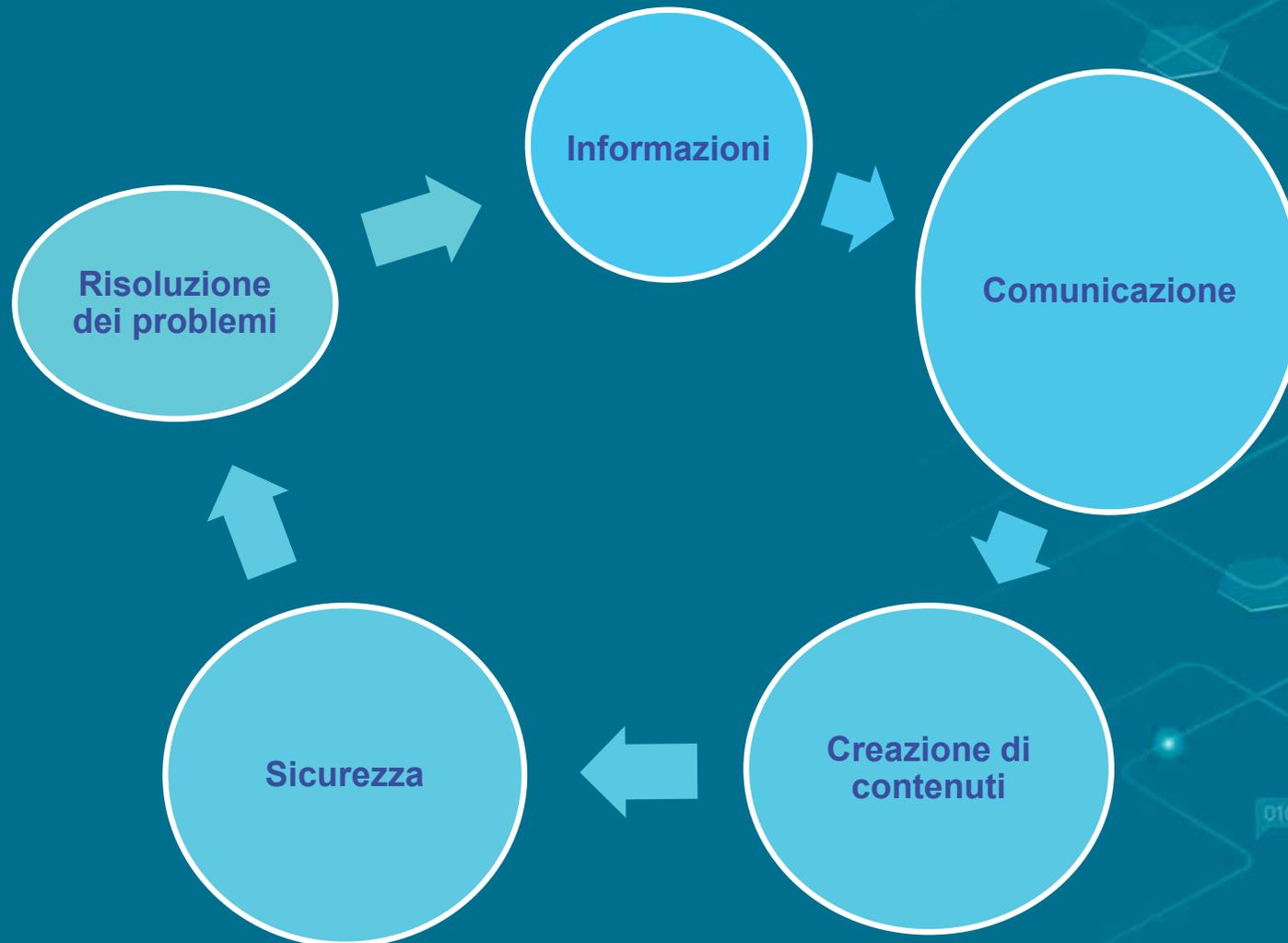
Fonti interessanti

Come insegnante, ogni volta che agisci online, devi conoscere chiaramente le tue responsabilità!

[Leggi questo per maggiori dettagli...](#)



Le competenze di un facilitatore di corsi online



Le competenze di un facilitatore di corsi online



- La prima riguarda le "**Informazioni**". Quest'area si riferisce all'identificazione, alla navigazione, alla ricerca, al filtraggio, alla valutazione, all'archiviazione e al recupero delle informazioni.
- La seconda si riferisce alla "**Comunicazione**". Quest'area riguarda l'interazione tra le tecnologie, la condivisione di informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali, il coinvolgimento della cittadinanza, la collaborazione e la responsabilizzazione nell'uso delle tecnologie e degli ambienti digitali.
- La terza dimensione riguarda la "**Creazione di contenuti**". Quest'area riguarda lo sviluppo, l'integrazione e la rielaborazione dei contenuti. Inoltre, si riferisce ai diritti d'autore e alle licenze.
- La quarta dimensione riguarda la "**Sicurezza**". Quest'area si riferisce alla protezione dei dispositivi, dei contenuti, dei dati personali e della privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere consapevoli delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
- La quinta e ultima dimensione riguarda il "**Problem Solving**". Quest'area riguarda l'innovazione, la creazione, la risoluzione di problemi e l'utilizzo di strumenti digitali. Inoltre, quest'area cerca di identificare e risolvere problemi concettuali o questioni attraverso mezzi tecnologici, di migliorare e innovare con le TIC, di partecipare attivamente alla produzione collaborativa digitale e multimediale.



“

"La tecnologia è solo uno strumento. Per far lavorare insieme i ragazzi e motivarli, l'insegnante è il più importante".

- Bill Gates



Quattro diversi ruoli di facilitatore

Pedagogico

- Rendere la richiesta pertinente al contenuto del corso
- Rendere attuale la richiesta, ad esempio una notizia recente.
- Aggiungete un tocco, come una controversia o una considerazione etica
- Dare ai discenti la possibilità di scegliere tra più stili di prompt.

Sociale

- Modellate (e lodate) il comportamento che cercate.
- Fate attenzione all'umorismo (in particolare al sarcasmo).
- Guardarsi dalla paura.
- Utilizzate le presentazioni.

Manageriale

- Essere responsabili
- Siate pazienti
- Siate chiari
- Prepararsi in anticipo

Tecnica

- Fornire il tempo necessario per imparare
- Dare agli studenti la possibilità di scegliere
- Pianificare uno strumento di backup
- Indirizzare gli student che hanno bisogno di aiuto



Fonti interessanti

Al centro dei concetti di apprendimento sia faccia a faccia che online c'è la nozione di interazione. L'apprendimento può essere facilitato da tre tipi di interazione: gli studenti possono interagire con i contenuti, possono interagire con l'istruttore e possono interagire tra loro. Naturalmente, questi tre eventi non avvengono in modo indipendente. Richiedono il supporto e la facilitazione dell'istruttore. La nozione di interazione è fondamentale per il quadro educativo noto come Comunità di indagine, che pone l'apprendimento come scopo centrale e promuove la presenza sociale, la presenza didattica e la presenza cognitiva.

[Per saperne di più, guardate questo webinar.](#)

Organizzazione e facilitazione di un corso di e-learning



La FAO (2021) afferma che l'e-learning è l'uso di dispositivi elettronici e di tecnologie Internet per fornire una varietà di soluzioni per consentire l'apprendimento e migliorare le prestazioni. L'e-learning può raggiungere un ampio pubblico, compresi i discenti che sono :

- geograficamente dispersi,
- con tempo e/o risorse limitate per viaggiare;
- occupati da impegni di lavoro o familiari, che non consentono loro di frequentare i corsi in date specifiche con un calendario fisso;
- lavoratori contingenti, come consulenti, professionisti che lavorano a tempo parziale, appaltatori indipendenti;
- situati in aree di conflitto e post-conflitto e/o la cui mobilità è limitata da ragioni di sicurezza;
- limitati a partecipare alle sessioni in classe a causa di convinzioni culturali o religiose;
- difficoltà di comunicazione in tempo reale (ad esempio, studenti di lingue straniere).



Come facilitare un corso online in modo efficace

Per facilitare un evento in modo efficace, il facilitatore deve innanzitutto comprendere il risultato desiderato dal gruppo e il contesto della riunione o dell'evento. Una volta chiaro l'obiettivo del gruppo, il facilitatore può strutturare l'evento e selezionare gli strumenti migliori per raggiungere il risultato.

In letteratura, esiste una strategia in cinque fasi per facilitare un corso online in modo efficace. Queste fasi sono presentate di seguito e non sono limitate ma necessarie per i principali beneficiari.



Fase 1 - Pianificare la struttura

Una discussione aperta e ben facilitata potrebbe essere l'opzione più semplice per il gruppo. Ma se il facilitatore ha un gruppo numeroso, potrebbe aver bisogno di un processo strutturato per far partecipare tutti, generare idee e trattare una varietà di argomenti.

Considerate la possibilità di creare gruppi di lavoro più piccoli (in occasione di un evento o tramite applicazioni per riunioni virtuali), in modo che le persone si sentano più a loro agio nel contribuire con le loro idee. Inoltre, date ai partecipanti un po' di tempo nell'ordine del giorno per pensare ai punti che vogliono sollevare. Il facilitatore può programmare una sessione di brainstorming per far fluire le idee.



Sia che stiate pianificando una semplice riunione o un grande evento, tenete sempre a mente il risultato e come aiutate il gruppo a raggiungerlo. Se l'evento si articola in giorni e argomenti diversi, è bene chiarire il risultato desiderato per ciascuno di essi e il modo in cui contribuiscono all'obiettivo generale.





Fase 2 - Creare un'agenda

Un'agenda solida si concentra sui risultati. Nel pianificarla, considerate quanto segue:

- In che ordine presenterete gli argomenti?
 - Come si conosceranno i partecipanti? I rompighiaccio di persona e virtuali possono essere d'aiuto.
 - Come capiranno gli obiettivi? Il conteggio di Borda modificato è utile per stabilire la priorità delle questioni e raggiungere un consenso.
 - Se un evento è suddiviso in sessioni separate, quanto tempo assegnerete a ciascuna di esse?
 - Tutti i partecipanti saranno presenti in ogni sessione? Oltre ai gruppi di lavoro, la procedura Charette può aiutare i grandi gruppi a fare brainstorming in modo efficace.
 - In che modo i risultati di una sessione confluiranno in quella successiva?
- Come si chiuderà l'evento nel suo complesso?



Informazioni e materiali. Cosa devono sapere i partecipanti prima o durante l'evento? Come e quando fornirete queste informazioni?

Organizzazione in sala o online. Qual è la configurazione che meglio incoraggia la partecipazione? Avete bisogno di stanze separate o di uno spazio virtuale per le riunioni?

Tecnologia. La vostra presentazione viene salvata offline in caso di problemi di WiFi? O avete bisogno di dare ai partecipanti l'accesso a lavagne virtuali?



Fase 3 - Guida e controllo dell'evento

Una volta definiti l'ordine del giorno e il processo di gruppo, è il momento di pensare a come il facilitatore guiderà e controllerà il processo. Questi consigli e suggerimenti vi aiuteranno:

- **Stabilite le regole di base:** queste potrebbero includere il rispetto del contributo di tutti, il lasciare parlare solo una persona alla volta e l'evitare commenti denigratori.
- **Preparare la scena:** Esaminare gli obiettivi e l'ordine del giorno. Assicurarsi che tutti comprendano il proprio ruolo e ciò che il gruppo sta cercando di ottenere.
- **Fate in modo che** tutti si presentino, o magari usate dei rompighiaccio appropriati per iniziare la riunione in modo positivo.

Ascoltare, coinvolgere e includere: stare attenti, ascoltare attivamente e rimanere interessati e coinvolti.



COVET



Siate flessibili e cercate di bilanciare l'esigenza di partecipazione con la necessità di far funzionare le cose in modo efficiente. Se la discussione non giunge a una conclusione naturale, potrebbe essere necessario spostare gli argomenti, raccogliere ulteriori informazioni e programmare il tempo per affrontare i punti in sospeso.

Fase 4 - Registrazione e azione

La responsabilità di un facilitatore è quella di registrare i risultati e di riunirli, condividerli e assicurarsi che vengano messi in pratica.

La chiave del successo della registrazione dei risultati di un evento è la chiarezza su ciò che verrà registrato, come e da chi.

Assicuratevi quindi che i partecipanti sentano, vedano e capiscano le informazioni presentate. Registrate accuratamente ciò che accade. In caso di dubbio, registrate prima e riassumete poi. Quando prendete appunti, cercate di usare parole scelte dal gruppo.

Registrazione di tutte le decisioni e le azioni. Il facilitatore può decidere di ingaggiare un addetto agli appunti, in modo da potersi concentrare sul gruppo. È una buona idea fotografare gli appunti del brainstorming o utilizzare applicazioni per lavagne collaborative.



Ricordate di mantenere la concentrazione. In caso di dubbi, chiedete chiarimenti prima di proseguire la discussione. E registrate la responsabilità e l'impegno di ciascuno nell'azione. Dopo l'evento, verificate che le azioni concordate siano state portate avanti.



Fase 5 - Riflettere e migliorare

Dopo aver facilitato un corso online, riflettete sulle prestazioni del facilitatore e valutate come potrebbe fare meglio la prossima volta. Ecco alcuni strumenti e tecniche utili per migliorare:

- Strumenti strategici che vi aiutano a comprendere il vostro ambiente e a pensare al modo migliore di procedere.
- Strumenti di creatività per trovare soluzioni a problemi complessi.
- Tecniche decisionali per prendere decisioni difficili.



È importante iniziare con una chiara definizione di ciò che intendiamo per creatività, poiché ne esistono due tipi completamente diversi. La prima è la creatività tecnica, in cui le persone creano nuove teorie, tecnologie o idee. Questo è il tipo di creatività di cui parliamo qui. La seconda è la creatività artistica, che nasce più dall'abilità, dalla tecnica e dall'espressione di sé. La creatività artistica esula dallo scopo di questi moduli.



“

Dirigere significa imparare a
essere un facilitatore.

- Ashif Shaikh



Fonti interessanti

Leggi le 6 principali abilità di un facilitatore efficace...



Mettetevi alla prova

Domanda 1:

Quali sono le ragioni che spingono gli insegnanti di IFP a possedere competenze digitali?

- a. *Pratiche didattiche innovative, esempi di buone pratiche, motivazione.*
- b. *Importanza delle tecnologie digitali per l'attività di gestione, il contributo del cambiamento e lo sviluppo della scuola.*
- c. *Capacità di gestione, ad esempio gestione del cambiamento, gestione della conoscenza, gestione dell'implementazione, gestione del tempo.*
- d. **Tutte le cose sono vere**

Domanda 2:

Quale delle promesse indicate non definisce un facilitatore?

- a. *Un facilitatore pianifica, guida e gestisce un evento di gruppo per raggiungere i suoi obiettivi.*
- b. *Un facilitatore facilita in modo efficace e deve essere obiettivo e concentrarsi sul "processo di gruppo".*
- c. **Un facilitatore deve avere idee soggettive.**
- d. *Una buona facilitazione consiste nell'essere imparziale e nel guidare il gruppo in modo che le idee e le soluzioni fluiscano.*

Mettetevi alla prova

Domanda 3:

Quali sono le responsabilità di un facilitatore di corsi online?

- a. Preparazione delle istruzioni per l'insegnamento online*
- b. Selezione di strumenti appropriati e facilitazione dell'apprendimento online*
- c. Preparare gli studenti all'apprendimento online e condurre valutazioni significative dell'apprendimento degli studenti.*
- d. Tutti i precedenti***

Domanda 4:

Quale delle competenze indicate non è prevista per un facilitatore di corsi online?

- a. Risoluzione dei problemi*
- b. Marketing***
- c. Creazione di contenuti*
- d. Comunicazione*

Mettetevi alla prova

Domanda 5:

..... riguarda l'interazione tra le tecnologie, la condivisione di informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali, il coinvolgimento della cittadinanza, la collaborazione e la responsabilizzazione nell'uso delle tecnologie e degli ambienti digitali.

- a. *Risoluzione dei problemi*
- b. *Sicurezza*
- c. *Creazione di contenuti*
- d. **Comunicazione**

Domanda 6:

..... si riferisce alla protezione di dispositivi, contenuti, dati personali e privacy negli ambienti digitali. Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere consapevoli delle tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.

- a. *Risoluzione dei problemi*
- b. **Sicurezza**
- c. *Creazione di contenuti*
- d. *Comunicazione*

Mettetevi alla prova

Domanda 7:

Essere responsabili, pazienti, chiari e anticipare i tempi di preparazione è legato ai caratteristichedel facilitatore.

- a. Tecniche
- b. Sociali
- c. Pedagogiche
- d. Manageriali

Domanda 8:

"L'e-learning può raggiungere un ampio pubblico, compresi i discenti che sono geograficamente dispersi".

- a. Vero
- b. Falso

Mettetevi alla prova

Domanda 9:

"In letteratura esiste una strategia in cinque fasi per facilitare efficacemente un corso online".

a. Vero

b. Falso

Domanda 10:

"L'e-learning può raggiungere un ampio pubblico, compresi i discenti che si trovano in aree di conflitto e post-conflitto e/o la cui mobilità è limitata da ragioni di sicurezza".

a. Vero

b. Falso

Mettetevi alla prova

Rispondete alle seguenti domande:

1. Perché, in qualità di facilitatore, è importante creare un'agenda per un corso online?
2. Come si facilita efficacemente un corso online?

Sintesi - punti chiave

- Senza le tecnologie digitali, gli studenti non possono essere preparati per un'ulteriore formazione e applicazione nella società della conoscenza.
- Un insegnante di IFP con competenze digitali lavora efficacemente con informazioni e dati utilizzando le moderne tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
- Una buona facilitazione consiste nell'essere imparziale e nel guidare il gruppo in modo che le idee e le soluzioni fluiscano.
- Al centro dei concetti di apprendimento sia faccia a faccia che online c'è la nozione di interazione. L'apprendimento può essere facilitato da tre tipi di interazione: gli studenti possono interagire con i contenuti, possono interagire con l'istruttore e possono interagire tra loro.



RIFERIMENTI

FAO. 2021. Metodologie e buone pratiche di e-learning: Guida alla progettazione e alla realizzazione di soluzioni di e-learning della FAO elearning Academy, seconda edizione. Roma. <https://doi.org/10.4060/i2516e>
Utilizzare l'immagine grande.

Wang, Y., Wang, Y., Stein, D., Liu, Q., & Chen, W. (2019). Esame delle competenze degli insegnanti online cinesi principianti nell'insegnamento online sulla base della teoria delle attività. *Journal of Computers in Education*, 6(3), 363-384.

15 competenze didattiche necessarie per gli insegnanti online - Learn How to Teach Online Blog 3 Novembre 2020, acceduto via <https://www.johnacademy.co.uk/teaching-skills-needed/>

<https://www.mindtools.com/am6050u/the-role-of-a-facilitator>

<https://www.mindtools.com/a1bjd74/understanding-creativity>

<https://www.mindtools.com/a5aekl4/what-is-strategy>

Sviluppo professionale continuo nella formazione digitale per l'IFP

Questo materiale formativo è uno dei risultati del progetto Erasmus+: "**Continuing professional development in digital education for VET**" ed è stato creato per aiutare gli insegnanti di tutta Europa ad affrontare la difficile situazione dell'erogazione di formazione online nella VET.

Il programma CPD è composto da tre parti indipendenti:

- Moduli di formazione
- Set di istruzioni con esempi di lezioni online
- Guida al programma di formazione CPD

Tutti i risultati del progetto sono stati prodotti da sette partner di sette Paesi europei che hanno lavorato insieme:

- ProEduca z.s., Repubblica Ceca
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociația Pentru Sprijinirea Inițiativelor Educaționale, Romania
- Formazione e consulenza basata sulle soluzioni (SBTC), Turchia
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), Spagna
- TUS Midwest, Irlanda
- Collegio regionale del Nord, Regno Unito

Tutti i materiali sono disponibili (scaricabili) gratuitamente dalla pagina web del progetto: <https://www.covet-project.eu/>.





Erasmus+

Sviluppo professionale continuo
nell' Istruzione e formazione professionale
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Sviluppo professionale continuo nell'istruzione e nella formazione professionale

Sviluppo professionale continuo nella formazione digitale per l'IFP

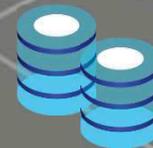


Modulo 2: E-Learning per gli insegnanti dell'IFP Unità 2.1: Esplorazione dell'ambiente E-Learning



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Questo materiale formativo fa parte del
Programma di formazione per lo sviluppo professionale continuo (CPD):
Erogazione di formazione digitale nell'istruzione e nella formazione
professionale.

L'intero programma di formazione è disponibile all'indirizzo:

<https://www.covet-project.eu/>

Modulo 2: E-Learning per gli insegnanti di IFP

Unità 2.1: Esplorazione dell'ambiente E-Learning

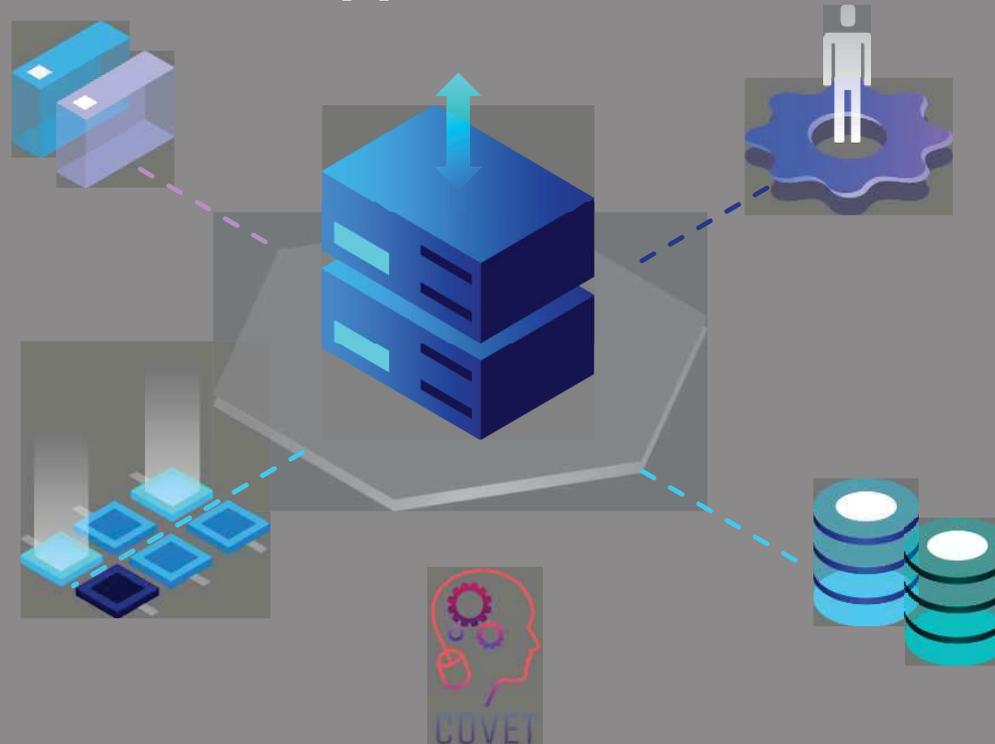


Al termine di questa unità sarete in grado di:

... capire cos'è l'e-learning.

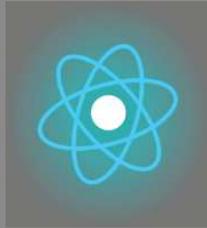
... esplorare diverse possibilità di e-learning.

Risultati dell'apprendimento



... analizzare i diversi elementi dei corsi di e-learning.

... adattare i contenuti forniti alle vostre esigenze.



La seconda parte rappresenta un approfondimento del tema, raccogliendo suggerimenti, idee e ulteriori dettagli da esplorare.



La terza parte è una raccolta di video, testimonianze, documenti scritti, vignette, ecc. per approfondire il tema della navigazione in Internet.



La prima parte si concentra sull'argomento centrale, attraverso un'analisi delle parole chiave dell'Unità e un breve testo espositivo.

Ogni unità è composta da 4 parti



La quarta parte è una sezione di test attraverso la quale è possibile mettersi alla prova e riflettere su quanto appreso.



Contenuto dell'unità

- Che cos'è l'e-learning?
- I diversi elementi dei corsi di e-learning.
- Esplorate le diverse forme di e-learning per trovare quella più adatta al vostro ambiente professionale.



Che cos'è l'e-learning?

L'e-learning, noto anche come apprendimento a distanza, si riferisce all'uso della tecnologia e del web per scopi di apprendimento, con l'obiettivo di migliorare l'uso di risorse e servizi e lo scambio e la collaborazione a distanza tra individui.

La nostra cultura tende ad essere incentrata sull'informazione. Di solito pensiamo che se ci fossero più informazioni su un determinato argomento, le cose andrebbero meglio. Ovviamente le informazioni sono importanti per l'apprendimento, ma sono solo una parte del processo.

Pertanto, quando parliamo di e-learning intendiamo una serie di percorsi formativi che si basano sulla conoscenza, ma che prevedono anche l'interazione tra i partecipanti al processo di apprendimento in un percorso didattico mediato dalla tecnologia. È un errore pensare all'e-learning come a una semplice piattaforma online contenente una serie di informazioni.



Che cos'è l'e-learning?

Negli ultimi tempi, a causa del Covid 19, abbiamo tutti acquisito una maggiore familiarità con l'apprendimento a distanza. Tutti noi siamo stati coinvolti, direttamente o meno, in un'esperienza di apprendimento a distanza.

Il passaggio dall'emergenza all'innovazione è breve e, spesso, è proprio dalle situazioni più difficili che si aprono opportunità prima inesplorate.



Che cos'è l'e-learning?

Ma cos'è esattamente l'e-learning e quali sono i vantaggi dell'utilizzo di questo metodo per la formazione?

Il mondo dell'e-learning offre molti strumenti per l'apprendimento a distanza: Piattaforme di Learning Management Systems (LMS), webinar, strumenti di valutazione online, gestione della formazione, strumenti per la socializzazione e lo scambio di informazioni tra insegnanti/studenti e studenti/studentesse, mobile e micro e-learning e persino realtà virtuale per l'apprendimento.

L'e-learning è caratterizzato dall'assenza di vincoli di orario e di frequenza per i discenti, tipici dei corsi di formazione tenuti da docenti.

Ciò comporta un risparmio di circa la metà del tempo dedicato alla formazione, grazie alla possibilità di utilizzare i contenuti in qualsiasi momento e da qualsiasi luogo, quando il discente ne ha bisogno.

Inoltre, poiché i contenuti sono sempre disponibili online, l'utente può utilizzarli in più sessioni di studio, adattando il tempo necessario all'apprendimento.



Che cos'è l'e-learning?

Altri punti a favore dell'e-learning sono:

- Monitoraggio facilitato della formazione: l'LMS raccoglie tutte le informazioni necessarie.
- Aggiornamento più immediato dei contenuti: se si vuole cambiare un contenuto, basta aggiornare il corso con pochi clic. Inoltre, i contenuti sono altamente personalizzabili.
- Copertura più ampia: chiunque abbia una connessione ad Internet può allenarsi.
- Possibilità di personalizzazione dell'apprendimento da parte dell'utente: Se c'è qualcosa che non capisco, posso decidere di rivedere la lezione, rifare un esercizio, approfondire il materiale a mia disposizione.

L'e-learning presenta naturalmente anche degli svantaggi, come ad esempio la mancanza di un rapporto fisico con l'insegnante e con gli altri studenti, che può influire sulla motivazione all'apprendimento.



Diversi tipi di e-learning

Il Computer Managed Learning (CML) opera attraverso database di informazioni. Questi database contengono informazioni che lo studente deve apprendere, insieme ad alcuni criteri di valutazione che permettono al sistema di essere individualizzato in base alle preferenze di ogni studente.

L'istruzione assistita dal computer (CAI) è un altro tipo di e-learning che utilizza i computer insieme all'insegnamento tradizionale. Utilizza una combinazione di multimedia come testo, grafica, suono e video per migliorare l'apprendimento.

L'apprendimento online sincrono consente a gruppi di studenti di partecipare tutti insieme a un'attività di apprendimento, nello stesso momento, da qualsiasi luogo del mondo.

Nell'apprendimento online asincrono, gruppi di studenti studiano indipendentemente l'uno dall'altro, in tempi e luoghi diversi, senza che avvenga una comunicazione in tempo reale.



Diversi tipi di e-learning

E-Learning adattivo. Prendendo in considerazione una serie di parametri, come le prestazioni, gli obiettivi, le capacità, le competenze e le caratteristiche degli studenti, gli strumenti di e-learning adattivo consentono di rendere l'istruzione più personalizzata e incentrata sullo studente rispetto al passato.

E-learning lineare. L'invio di materiale formativo agli studenti attraverso programmi televisivi e radiofonici è un classico esempio di e-learning lineare.

L'apprendimento interattivo online consente ai mittenti di diventare destinatari e viceversa.

L'apprendimento individuale online si riferisce al numero di studenti che partecipano al raggiungimento degli obiettivi di apprendimento, piuttosto che alla centralità dello studente nel materiale.

Apprendimento collaborativo online. Gli studenti devono lavorare insieme e praticare il lavoro di squadra per raggiungere gli obiettivi di apprendimento comuni.

Per saperne di più, visitate questo [link](#)



“

Dobbiamo portare l'apprendimento alle
persone invece che le persone
all'apprendimento”.

- Elliot Masie



Fonti interessanti



L'apprendimento online potrebbe cambiare il mondo accademico... per sempre. Tyler DeWitt



I 10 maggiori svantaggi dell'E-Learning (con soluzioni!)



Elenco dei sistemi di gestione dell'apprendimento. Wikipedia



Come le aziende di formazione online stanno sfruttando la pandemia per sostituirsi all'insegnamento in classe.



Le migliori tendenze eLearning e le previsioni per il 2022



Stabilire un nuovo standard per l'istruzione superiore online



“

“L'apprendimento online non è la prossima grande cosa, è la grande cosa di adesso”.

- Donna J. Abernathy



Analizzare i diversi elementi dei corsi di e-learning;

Creare un ambiente di apprendimento online non significa trasformare i contenuti in contenuti digitali e pubblicarli in uno spazio tecnologico in rete. Al contrario, è necessario progettare tutti i macro elementi che compongono un ambiente di insegnamento-apprendimento in rete, tenendo conto anche degli ambienti didattici tradizionali, integrandoli in modo efficiente ed efficace. È poi necessario utilizzare strumenti software specifici, adatti alle situazioni didattiche che si vogliono promuovere in rete, su sistemi di authoring validi che supportino gli standard dell'e-learning, che abbiano alle spalle una comunità di supporto e che siano costantemente aggiornati.



Quali sono le caratteristiche di un corso e-learning?

Gruppo target e obiettivi

Identificare chi segue il corso, in quali situazioni lo studente avrà bisogno dei contenuti del corso? Dopo il corso, cosa dovrebbe essere in grado di fare lo studente? Il discente può mettere in pratica le attività svolte durante il corso? Questo vi aiuterà a creare contenuti pertinenti alle esigenze del discente e significativi per le decisioni che dovrà affrontare in futuro.

Navigazione facile e immediata

Un corso di eLearning deve avere un'interfaccia semplice per aiutare gli utenti a navigare comodamente tra i contenuti del corso. I contenuti devono essere disposti in modo logico, ma è importante che le icone di navigazione siano ben posizionate e visibili agli utenti. La navigazione deve permettere agli studenti di vedere i loro progressi, consentendo loro di passare tra i moduli passati, presenti e futuri.



001



CUVET

Quali sono le caratteristiche di un corso e-learning?

Linguaggio positivo e non troppo formale

È anche importante usare un linguaggio di supporto che aiuti il partecipante a sentirsi a proprio agio durante la formazione e soddisfatto di ciò che sta imparando.

Interattività

L'interattività è essenziale in un corso di e-learning. L'interattività offre agli utenti l'opportunità di mettere in pratica quanto appreso in potenziali scenari lavorativi reali. Questo può essere fatto proponendo agli studenti quiz o simulazioni a intervalli regolari durante il corso. Una volta completata l'attività, è possibile valutare le risposte degli utenti e fornire un feedback su quanto è stato fatto. Se il discente ha preso una decisione sbagliata, il formatore può intervenire indicando il motivo dell'errore e guidando il discente verso l'azione corretta.



Quali sono le caratteristiche di un corso e-learning?

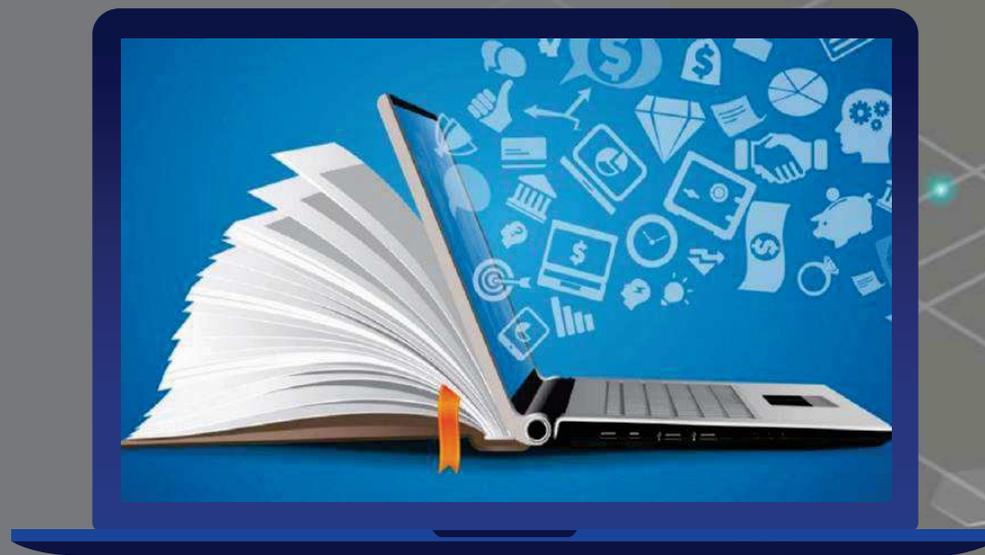


Design

Non importa quanto sia buono il contenuto, i vostri studenti si annoieranno e si disinteresseranno se il design non è buono. Un buon design implica l'uso di elementi visivi corretti come immagini, colori e tabelle. Utilizzate uno stile uniforme di grafica, caratteri e colori.

Seguire i progressi

Un corso sarà inutile senza poter seguire i progressi dei vostri studenti. Un sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) vi aiuterà a seguire i progressi dei partecipanti al corso.





Dietro le quinte della progettazione E-learning: le figure professionali

La progettazione dei corsi è una disciplina molto specifica, l'instructional design, ed è svolta da specifici professionisti dell'E-learning. Si tratta di progettisti della formazione che collaborano con esperti di materie e sviluppatori di piattaforme per creare corsi di formazione ad hoc. Spesso chi crea corsi E-learning non è un formatore o un insegnante.

In realtà, in un processo di E-learning possono essere coinvolte molte altre figure professionali, oltre a quelle già citate, ad esempio:

- Responsabili di progetto
- Sviluppatori di contenuti
- Sviluppatori multimediali
- Esperti di esperienza utente
- Operatori di helpdesk

Tutti questi professionisti lavorano insieme per creare corsi di formazione a distanza che siano il più possibile coinvolgenti e stimolanti per l'utente. Per saperne di più, visitate questo [link](#).



“

“È ora di fare un passo avanti e di appassionarsi al proprio lavoro, impegnandosi a creare corsi di eLearning che non annoino le persone fino alle lacrime, ma che invece le ispirino e le motivino ad apprendere una nuova abilità, a cambiare un certo comportamento o a migliorare le proprie prestazioni”.

- Cammy Bean



Fonti interessanti



Scegliere il giusto metodo di eLearning: Fattori ed elementi



Elementi di base di un corso di e-learning da E-learning Heros



L'era dell'apprendimento online | Niema Moshiri | TEDxUCSD



4 cose da sapere sull'instructional design per l'elearning. Tim Slade

Libreria di contenuti 360

Una fonte in continua espansione di oltre 9 milioni di splendide risorse di corso



COVET

“

“L'eLearning non si fa e basta! Richiede un'attenta pianificazione e implementazione”.

- Anonimo

Esplorate le diverse forme di e-learning per trovare quella più adatta al vostro contesto professionale.

Come già detto, l'e-learning non si limita ad offrire un corso o un contenuto attraverso una piattaforma di distribuzione.

L'elemento chiave da cui partire è il concetto di apprendimento centrato sul discente, ovvero l'idea di trasformare i discenti da semplici "utenti" a creatori del proprio percorso di apprendimento.

Gli studenti devono essere incoraggiati a gestire i corsi in base alle loro esigenze e a migliorare il proprio apprendimento, rispettando i diversi tempi di apprendimento.

Oltre alle piattaforme di e-learning più diffuse, quali sono le tendenze verso cui l'e-learning si sta attualmente dirigendo?

Vediamo alcuni esempi



Apprendimento mobile e microapprendimento

Non c'è bisogno di spiegare il ruolo centrale che i dispositivi mobili hanno avuto nella nostra vita nell'ultimo decennio. Stiamo parlando del Mobile Learning, o M-Learning. Di cosa si tratta? Il Mobile Learning è una modalità di accesso ai contenuti formativi tramite dispositivi mobili (smartphone o tablet). Dobbiamo poter imparare ovunque, non solo in ufficio o a scuola, ma anche da casa, magari dal divano, in viaggio, in momenti "non canonici", un po' alla volta, quando le nostre giornate ce lo permettono. Con l'App, quindi, gli utenti non sono più necessariamente legati all'accesso ad Internet, ma possono formarsi anche offline, senza perdere la possibilità di sincronizzare i progressi e tracciare la formazione nell'LMS, una volta ristabilita la connessione.



Grazie ai cellulari, la formazione può avvenire in qualsiasi contesto, e questo si collega a un'altra idea emersa di recente nel campo dell'e-learning: il micro-learning.

Il microapprendimento è una strategia didattica incentrata sul discente, in cui i contenuti sono ridotti e riassunti in "pillole" per ridurre il sovraccarico cognitivo. Con il microapprendimento è possibile concentrare gli argomenti in blocchi tematici e fornirli sotto forma di citazioni, brevi filmati, diagrammi, ma anche brevi domande rivolte ai discenti sui loro dispositivi.



Gamification: perché giocando si impara

La gamification è l'uso di meccaniche di gioco in attività non di gioco per attirare e coinvolgere il pubblico. Un esempio è "Pokemon Go": le persone hanno "gamificato" le loro passeggiate utilizzando un'app per catturare Pokemon virtuali.

La gamification ha quattro elementi chiave:

- Una sfida o un obiettivo che stabilisce ciò che una persona deve raggiungere per vincere.
- Ostacoli o impedimenti che devono essere superati per raggiungere l'obiettivo.
- Ricompense che gli utenti ricevono quando superano ostacoli e obiettivi.
- Regole di gioco che definiscono l'interazione dell'utente con il gioco.

Il concetto di prendere l'essenza dei giochi (divertimento, gioco, creatività e sfida) e applicarla agli obiettivi educativi, anziché al semplice intrattenimento, rende gli obiettivi stessi più divertenti. La gamification non solo migliora il coinvolgimento, ma favorisce anche la ritenzione dell'apprendimento.



Strumenti di gamification per l'eLearning

Ecco alcuni semplici modi per implementare la gamification nelle vostre lezioni.

Distintivi. Per essere considerati "migliori", gli studenti dovranno guadagnare il maggior numero possibile di badge completando diverse attività.

Punteggi e classifiche. È possibile aggiungere ulteriore valore ai badge assegnando un numero qualsiasi di punti che possono essere dati all'utente insieme al badge. Potete usare questi punti per stabilire un programma di premi o classifiche che creino una sana competizione. Le classifiche mostrano gli utenti con il maggior numero di punti sulla piattaforma, facilitando i concorsi interni!

Premi. Per incentivare ulteriormente i vostri utenti a raccogliere punti e badge, create ricompense che possono essere sbloccate dopo aver raggiunto determinati obiettivi.

Concorsi. Per stimolare gli utenti e coinvolgerli efficacemente nei vostri programmi di allenamento, potreste anche organizzare dei concorsi all'interno della vostra piattaforma, ad esempio fissando degli obiettivi da raggiungere entro un certo periodo di tempo.



I migliori sistemi di gestione dell'apprendimento con gamification

La gamification può aiutare tutti ad accogliere la gestione del cambiamento in modo coinvolgente. L'industria dell'eLearning ha fatto molte ricerche e test per identificare il miglior software LMS di gamification per aiutarvi.

Per saperne di più sui sistemi di gestione dell'apprendimento basati sulla gamification, consultate questo [link](#).



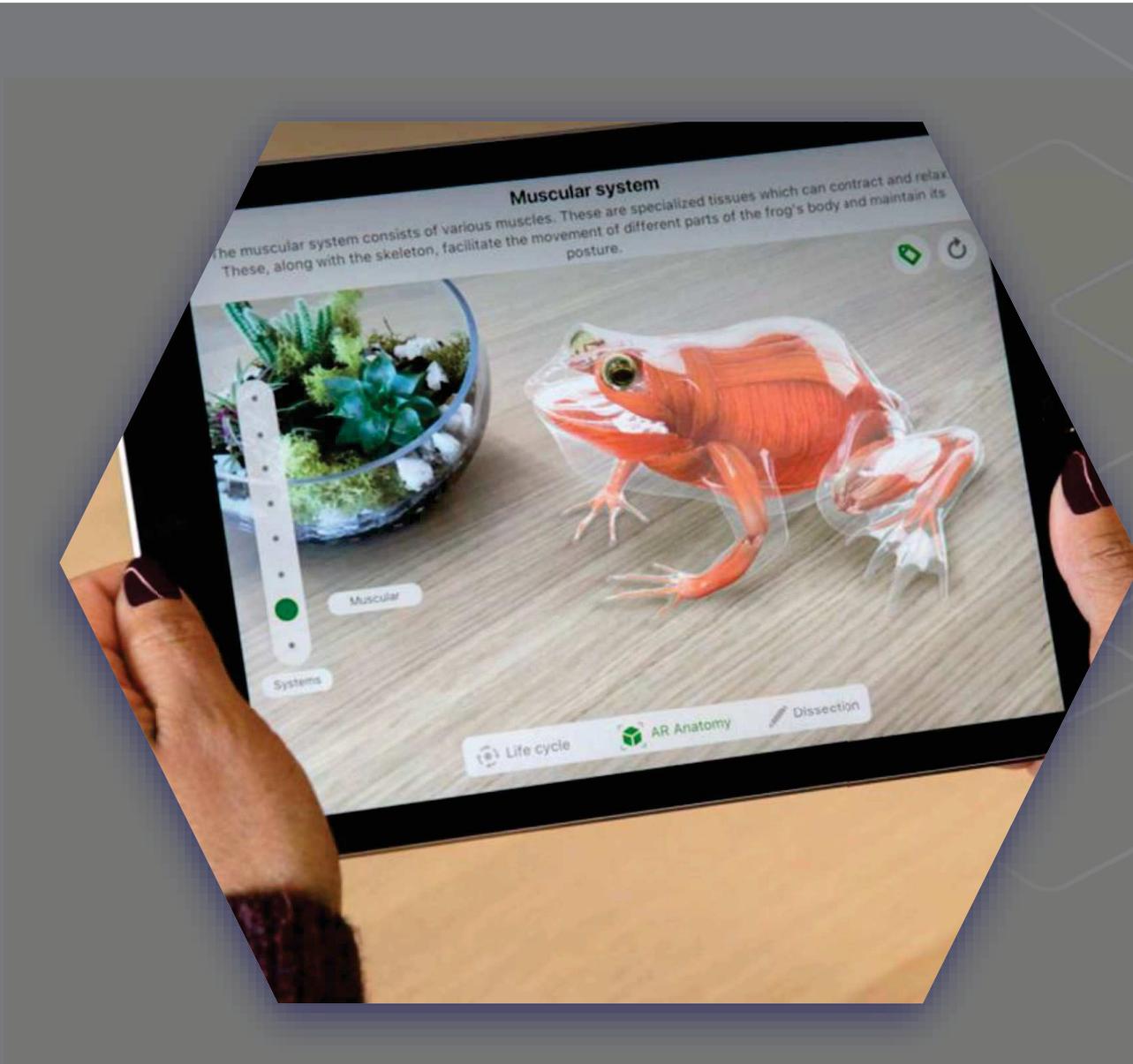
Intelligenza Artificiale (AI), Realtà Virtuale (VR) nell'E-Learning: il futuro è adesso

Negli ultimi anni, la realtà aumentata sta dimostrando al settore dell'e-learning di poter essere uno strumento eccellente per l'istruzione e la formazione. La realtà aumentata migliora l'esperienza umana attraverso suoni, immagini, testi e video accessibili tramite un dispositivo. In questo modo, migliora l'apprendimento e la sua conservazione in un'ampia gamma di settori.

Nell'E-Learning, l'intelligenza artificiale offre molte possibilità e il settore della formazione a distanza può beneficiare di questi strumenti. Collocarsi in un ambiente 3D in cui le persone interagiscono attraverso l'uso di dispositivi (Realtà Virtuale) può essere di grande aiuto per alcuni tipi di formazione.

Il punto di forza della VR è la simulazione. La maggiore immersività e interattività della VR permette agli studenti di entrare in una "scena" senza alcun tipo di rischio. Immaginate quanto potrebbe essere utile portare i nostri studenti "dentro" un pronto soccorso, o nel bel mezzo di una battaglia della Prima Guerra Mondiale, o su Marte.





001

011

010

“

"Gli studenti non imparano molto solo stando seduti in classe ad ascoltare gli insegnanti, memorizzando compiti preconfezionati e sputando risposte. Devono parlare di ciò che stanno imparando, scriverne in modo riflessivo, metterlo in relazione con le esperienze passate e applicarlo alla loro vita quotidiana. Devono rendere ciò che imparano parte di loro stessi".

- Arthur W. Chickering e Stephen C. Ehrmann



Fonti interessanti



Reinventare
l'istruzione per l'era
digitale. David
Middelbeck



Come costruire esperienze di apprendimento
migliori con l'apprendimento personalizzato



L'era dell'apprendimento
online || TEDxUCSD



Metodologie e buone pratiche di e-
learning. Una guida per la progettazione
e la realizzazione di soluzioni di e-
learning della FAO elearning Academy.



“

“L'eLearning sta cambiando. Vedremo emergere nuovi modelli, nuove tecnologie e nuovi progetti. Quindi, lasciamo perdere la "e", o almeno diamogli una definizione nuova e più ampia”.

- Elliot Masie



Mettetevi alla prova

Il CAI è un tipo di e-learning.

Vero - Falso

L'e-learning è strutturato in blocchi predefiniti.

Vero - Falso

Il punto debole della VR è la simulazione, perché distrae dal contenuto.

Vero - Falso

L'invio di materiale formativo agli studenti attraverso programmi televisivi e radiofonici è un classico esempio di e-learning lineare.

Vero - Falso

Mettetevi alla prova

I progressi dello studente all'interno di una piattaforma di e-learning devono essere visibili solo all'insegnante, in modo da non influenzare l'andamento del corso.

Vero - Falso

Con l'applicazione mobile, quindi, gli utenti non sono più necessariamente legati all'accesso a Internet.

Vero - Falso

La gamification è l'uso di meccaniche di gioco in attività non di gioco per attirare e coinvolgere il pubblico.

Vero - Falso

Il microapprendimento è una strategia di insegnamento incentrata sul discente e fornisce nozioni per 10 minuti ogni ora, consentendo allo studente di concentrarsi su contenuti mirati.

Vero - Falso

Mettetevi alla prova

Prendetevi 20 minuti per pensare e fare qualche ricerca su come utilizzare i giochi nelle attività didattiche.

Quindi elenca 3 modi per implementare la gamification nelle vostre lezioni.

- 1
- 2
- 3

“

“Insegnare nell’era di Internet significa che dobbiamo insegnare oggi le competenze di domani”.

- Jennifer Fleming



Sintesi - punti chiave

- Le informazioni sono importanti per l'apprendimento, ma sono solo una parte del processo di apprendimento.
- L'e-learning è caratterizzato dall'assenza di vincoli temporali e di frequenza per i discenti, tipici dei corsi di formazione tenuti da docenti.
- Non importa quanto sia buono il contenuto, i vostri studenti si annoieranno e si disinteresseranno se il design non è buono.
- Gli allievi devono essere incoraggiati a gestire i corsi in base alle proprie esigenze e a migliorare la propria formazione, rispettando i diversi tempi di apprendimento.



Sviluppo professionale continuo nella formazione digitale per l'IFP

Questo materiale formativo è uno dei risultati del progetto Erasmus+: "**Continuing professional development in digital education for VET**" ed è stato creato per aiutare gli insegnanti di tutta Europa ad affrontare la difficile situazione dell'erogazione di formazione online nella IFP.

Il programma CPD è composto da tre parti indipendenti:

- Moduli di formazione
- Set di istruzioni con esempi di lezioni online
- Guida al programma di formazione CPD

Tutti i risultati del progetto sono stati prodotti da sette partner di sette Paesi europei che hanno lavorato insieme:

- ProEduca z.s., Repubblica Ceca
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociatia Pentru Sprijinirea Initiativelor Educationale, Romania
- Formazione e consulenza basata sulle soluzioni (SBTC), Turchia
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), Spagna
- TUS Midwest, Irlanda
- Collegio regionale del Nord, Regno Unito

Tutti i materiali sono disponibili (scaricabili) gratuitamente dalla pagina web del progetto: <https://www.covet-project.eu/>.





Erasmus+

Sviluppo professionale continuo
nell' Istruzione e formazione professionale
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Sviluppo professionale continuo nell'istruzione e nella formazione professionale

Sviluppo professionale continuo nella formazione digitale per l'IFP



Modulo 2: E-Learning per gli insegnanti dell'IFP Unità 2.2: Sviluppo di risorse per l'e-learning



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Questo materiale formativo fa parte del
Programma di formazione per lo sviluppo professionale continuo (CPD):
Erogazione di formazione digitale nell'istruzione e nella formazione
professionale.

L'intero programma di formazione è disponibile all'indirizzo: <https://www.covet-project.eu/>

Modulo 2: E-Learning per gli insegnanti dell'IFP

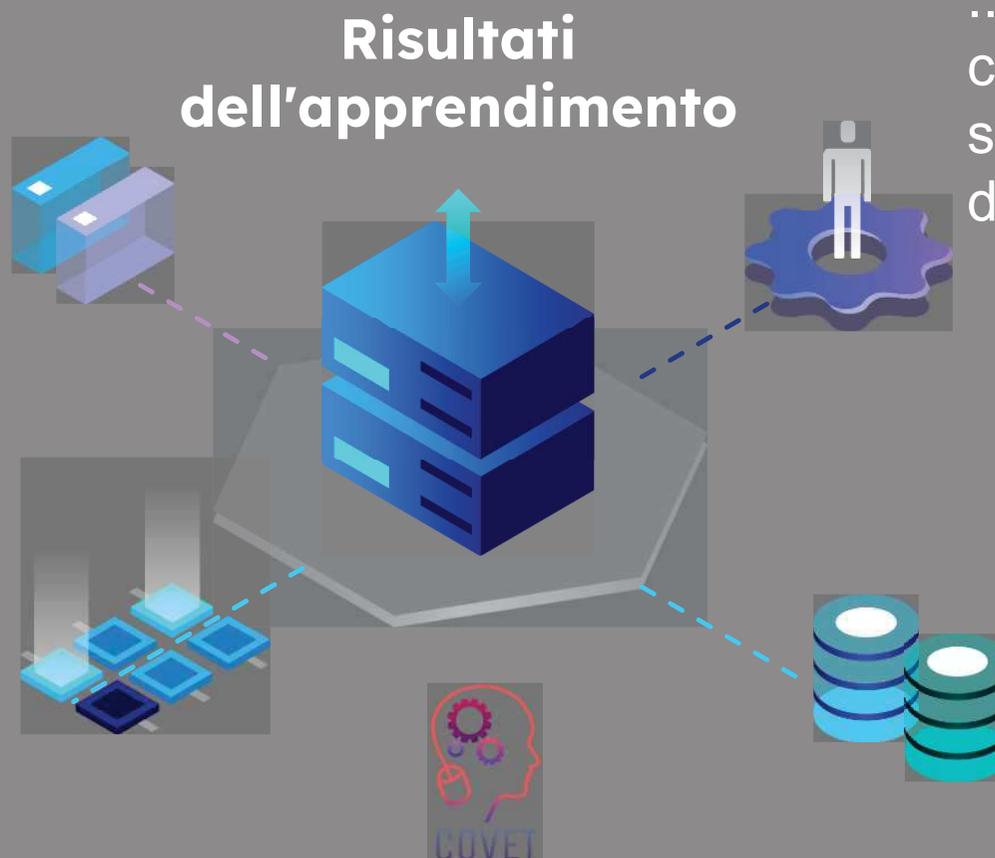
Unità 2.2: Sviluppo di risorse per l'e-learning



Al termine di questa unità sarete in grado di:

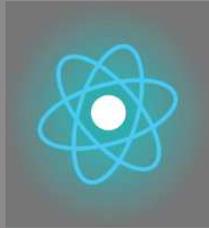
... valutare e sviluppare le vostre risorse di apprendimento.

... creare semplici contenuti video e pubblicarli online.



... acquisire competenze nello sviluppo di risorse didattiche di base.

... scoprire gli strumenti gratuiti per lo sviluppo dei contenuti.



La seconda parte rappresenta un approfondimento del tema, raccogliendo suggerimenti, idee e ulteriori dettagli da esplorare.



La terza parte è una raccolta di video, testimonianze, documenti scritti, cartoni animati, ecc. per approfondire il tema in questione navigando in Internet.



La prima parte si concentra sul tema centrale attraverso un'analisi delle parole chiave dell'Unità e un breve testo espositivo.

Ogni unità è composta da 4 parti



La quarta parte è una sezione di test attraverso la quale potete mettervi alla prova e riflettere su quanto avete appreso.



Contenuto dell'unità

- Sviluppo di risorse di e-learning
- Creare un video per l'eLearning
- Creare contenuti per coinvolgere gli studenti nell'apprendimento



Sviluppo di risorse di e-learning

L'apprendimento online soddisfa tutte le esigenze degli studenti, sia pratiche che educative.

Secondo le statistiche di PapersOwl, gli studenti completano i corsi elettronici il 60% più velocemente che in classe e assimilano meglio le informazioni.

Ma diamo un'occhiata più da vicino a come sono strutturate la maggior parte delle piattaforme di e-learning



In generale, le piattaforme online sono strutturate con una componente modulare che mette a disposizione di insegnanti e studenti diversi contenuti, tutti essenziali per la formazione.

Quando si entra nella piattaforma, di solito si ha a disposizione

- Una panoramica dei corsi a cui siete iscritti. Se vi iscrivetevi a più corsi dello stesso insegnante o istituto, li troverete tutti in una prima schermata di accesso, in modo da poter scegliere quale corso seguire.
- Una biblioteca con una serie di contenuti chiamati contenuti dinamici, ad esempio webinar o video scelti o creati dall'insegnante.
- Una sezione in cui l'insegnante e gli studenti possono aggiungere file per scaricare i cosiddetti contenuti statici, come file word o PDF.
- Chat
- Profilo di ciascun partecipante
- Calendario
- Forum



Esistono due tipi di risorse che, se ben bilanciate, creano un corso e-learning davvero interessante:

Risorse passive: i contenuti attraverso i quali il discente assimila le informazioni necessarie, che possono essere lezioni video o podcast o testi scritti; tra le risorse multimediali ricordate di mescolare immagini, video, audio e anche link incorporati. In questo modo, gli studenti apprezzeranno il materiale.

Risorse attive: contenuti che stimolano l'intelligenza e la creatività degli studenti, li aiutano a pensare e a mettere alla prova le loro capacità, come mappe interattive, questionari o simulazioni. Ad esempio, test e giochi più impegnativi per evitare che la classe si annoi. In questo modo i partecipanti saranno incoraggiati a sperimentare ed esplorare, non si annoieranno e saranno più motivati a continuare il corso.





Su Internet si leggono articoli, si guardano video e si vedono costantemente contenuti multimediali di altissima qualità, compresi quelli didattici. Il livello di qualità è incredibilmente aumentato nell'ultimo decennio, grazie alle eccellenti attrezzature che sono diventate accessibili alle masse. Pensiamo a quanto è migliorata la qualità dei video girati con uno smartphone da 5-10 anni fa ad oggi.

Che cosa significa? Significa che un utente abbandonerà immediatamente la pagina non appena vedrà contenuti di scarsa qualità.

Oggi molte persone possono permettersi uno smartphone con cui girare ottimi video o belle fotografie. Gli utenti percepiscono i lavori di scarsa qualità come creati senza cura o passione.

Quindi perché dovrebbero perdere tempo con questi contenuti?

Quindi, se volete davvero attirare l'attenzione dei vostri studenti, dovete caricare immagini di buona qualità, creare video dinamici e scrivere testi senza errori di battitura o grammaticali. In questo modo gli studenti percepiranno i vostri contenuti come validi e saranno motivati a seguire il corso.



Se è vero che è necessario creare contenuti di qualità, è anche vero che gli utenti sono in grado di trovare sul web contenuti relativi a qualsiasi argomento, quindi perché dovrebbero iscriversi a un corso?

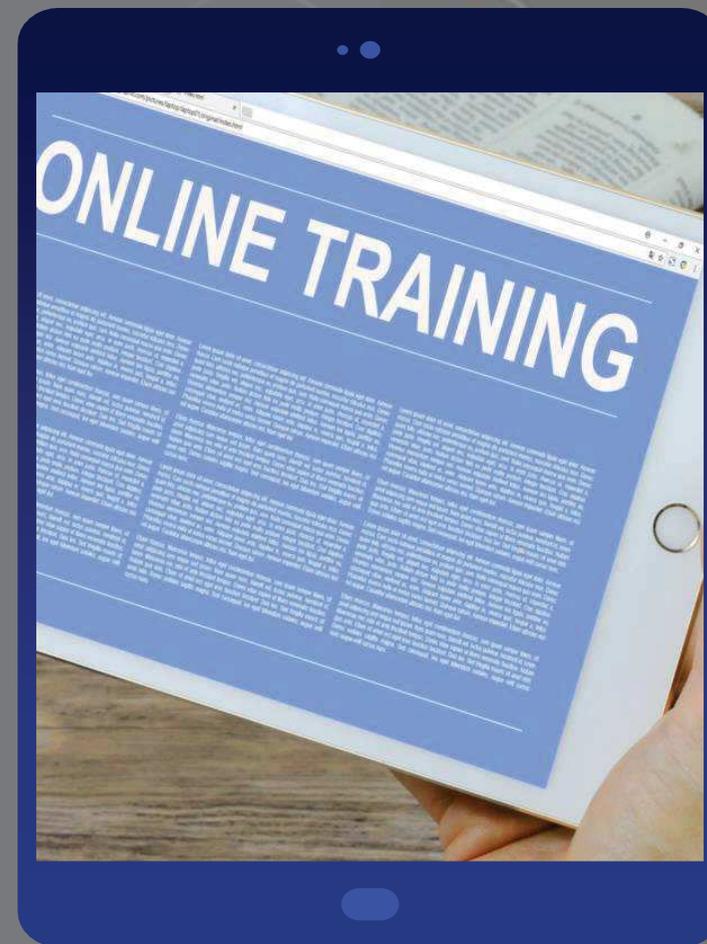
Sul web si trova di tutto, ma spesso si tratta di contenuti sommari che spiegano un argomento in generale, senza entrare molto nel dettaglio.

Potete fare la differenza.

Dovrete utilizzare tutte le vostre competenze e conoscenze su un argomento per creare contenuti originali e completi. In questo modo, gli studenti che hanno già cercato informazioni generali sul web saranno incentivati ad iscriversi al vostro corso per saperne di più.



COVET



Come creare contenuti eLearning che piacciono agli studenti?



Ecco un elenco di suggerimenti e trucchi secondo [Talentlms](#) che rendono alcuni contenuti dei corsi eLearning migliori di altri, le scelte migliori per garantire che i contenuti dei corsi portino a un apprendimento più impegnato e anche un po' divertente.

Created by Juraj Sedlák
from the Noun Project



- **Iniziare con il "perché".**

Tutti sono impegnati. Ciò significa che il pubblico target deve capire cosa imparerà, come lo imparerà e perché gli sarà utile prima di iniziare il corso. Una volta compreso il "perché", saranno più emotivamente coinvolti e impegnati nell'apprendimento.

- **Vendere se stessi**

L'esperto della materia svolge spesso un ruolo "dietro le quinte" nella creazione di corsi di eLearning, ma uno specialista qualificato con un'ampia visione, conoscenza ed esperienza è destinato a creare corsi di apprendimento online che sono attuali, rilevanti e probabilmente coinvolgenti.



- **Creare un percorso di apprendimento intuitivo.**

Sarà necessario iniziare un modulo di eLearning con un contenuto semplice, ad esempio il primo contenuto di un modulo potrebbe essere finalizzato a fornire ai discenti una comprensione di base di un concetto. Quindi, approfondendo man mano, si dovrebbero includere definizioni e spiegazioni, e magari alcuni semplici esempi sotto forma di note o infografiche.

- **Adattarsi a tutti gli stili di apprendimento.**

Alcune persone apprendono visivamente, altre preferiscono l'audio. Un equilibrio tra elementi visivi, uditivi e cinestetici dei contenuti eLearning è il modo migliore per coinvolgere tutti nel processo di apprendimento e garantire che tutti si sentano coinvolti.



- **Mantenere un linguaggio breve e semplice**

Includete solo i contenuti necessari per raggiungere i risultati dell'apprendimento. Potete anche sfruttare i principi del microlearning per creare contenuti più piccoli, per un'esperienza di apprendimento rapida e flessibile.

- **La qualità è una priorità**

Non importa se state girando un video, registrando un podcast, sviluppando un'infografica o scrivendo appunti, aggiungete sempre un livello sufficiente di garanzia della qualità.

- **Parlare la lingua giusta**

Assicuratevi di creare contenuti di livello adeguato e di utilizzare una terminologia comprensibile ai vostri studenti.

- **Siate originali**

Scrivete note, create infografiche e filmate video che gli studenti non potrebbero trovare altrove!

Per saperne di più, visitate questo [link](#)



Fonti interessanti

 Statistiche e infografiche sull'apprendimento online 2019-2020 [Papersowl.com](https://papersowl.com)

 Valutare il Contenuto e qualità di Prossima Generazione Valutazioni - [Nancy Doorey](#) e [Morgan Polikoff](#)

 [Pro e contro dell'uso di risorse educative aperte](#)

 [Migliorare l'apprendimento degli insegnanti dall'analisi video guidata dell'insegnamento dell'alfabetizzazione: Un approccio interdisciplinare e collaborativo](#)

 [Video Come sviluppare programmi di formazione online interattivi](#)

 [Analisi degli approcci formativi basati sui video e dello sviluppo professionale](#)

“

“Se non riesci a spiegarlo a un bambino di sei anni, non lo capisci nemmeno tu”. Albert Einstein

“La tecnologia non è una pallottola d'argento. È buona solo quanto gli insegnanti... che la usano come uno strumento in più per aiutare ad ispirare, insegnare e risolvere i problemi”. Barack Obama

“Se i bambini possono essere super impegnati nei videogiochi, c'è un modo per renderli super impegnati anche nell'istruzione”. Elon Musk

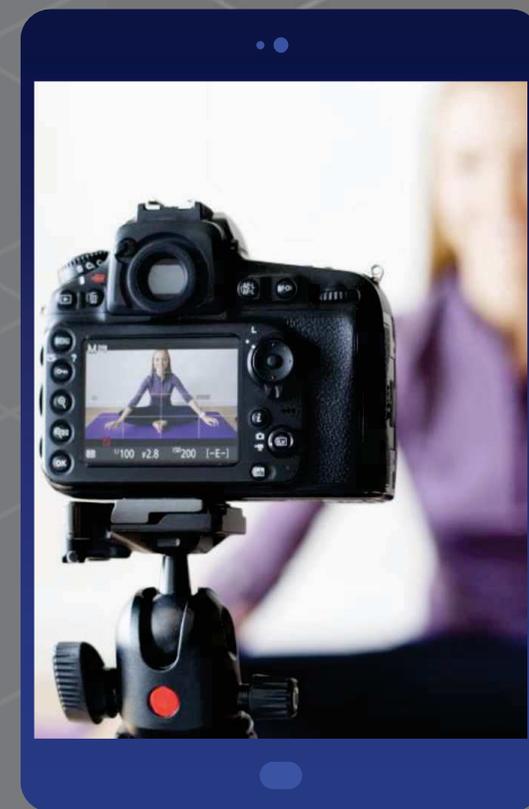


Creare un video per l'eLearning



Il video è diventato il modo più popolare per imparare nuove abilità e acquisire competenze, ma avere a che fare con microfoni, telecamere e software di editing può essere difficile. Nelle prossime pagine vi daremo un'idea generale di come creare un video didattico e vi offriremo una serie di link a contenuti che vi guideranno attraverso ogni aspetto di questo processo.

Quanto deve durare un video didattico? La maggior parte degli spettatori desidera che i video informativi e istruttivi siano inferiori a 20 minuti, con una preferenza per quelli di 3-6 minuti (Fonte). Fate in modo che il vostro video sia lungo quanto serve per svolgere bene il lavoro, ma il più breve possibile.



Quando si progetta un video, è meglio attenersi a un unico argomento: mescolare troppi elementi rischia di rendere il progetto caotico e incomprensibile. Ma, si sa, quando si lavora alla creazione di un'idea sono molte le idee che vengono in mente, e il desiderio di metterle in pratica tutte insieme può farsi sentire.

È quindi importante definire il concetto di video. Che tipo di video volete realizzare? Formale o amichevole? A seconda del concetto sceglieremo alcuni elementi del video: sceglieremo se inquadrarci o usare una voce fuori campo, se riprenderci alla nostra scrivania o su uno sfondo più informale come una parete colorata o una libreria.



Una volta chiarito come e cosa si vuole dire, si può iniziare a registrare.

Se avete optato per un video che include la vostra voce e la registrazione dello schermo, procedete nel modo seguente.

Assicuratevi di avere il necessario, innanzitutto PowerPoint o Google Presentations e un software per la registrazione di video screencast, come Camtasia o Screencast-o-matic.

Avrete bisogno di un microfono: potete scegliere un microfono a condensatore per rendere la vostra voce più nitida e profonda, oppure potete optare per i microfoni che usate di solito nelle chiamate online, ma probabilmente dovrete ripulire l'audio dai fastidiosi rumori di fondo con strumenti come Audacity.



È molto importante essere soli nella stanza e testare la propria capacità di registrare la voce. Fate una prova, siete soddisfatti del risultato? Provate a sistemare ciò che non vi piace e fate un'altra prova. Quando pensate di aver sistemato tutto, andate a registrare!

Aprirete PowerPoint a schermo intero e iniziate a registrare lo schermo del PC insieme alla vostra voce. All'inizio non registrate troppo a lungo, ma affinate la tecnica riproducendo video di circa 5 minuti.

Una volta terminata la registrazione del video, probabilmente sarà necessario rimuovere alcune parti che si desidera eliminare, come errori, rumore di fondo o concetti ridondanti.





Tra le migliori applicazioni per lo screencasting di video didattici ci sono Loom e OBS Studio. Questi strumenti hanno caratteristiche diverse.

Loom è un'applicazione web freemium, ma la versione base gratuita è sufficiente per realizzare video didattici.

OBS Studio è un software open source multiplatforma, quindi il suo utilizzo è gratuito. Con esso è possibile realizzare non solo registrazioni dello schermo, ma anche video dal vivo.

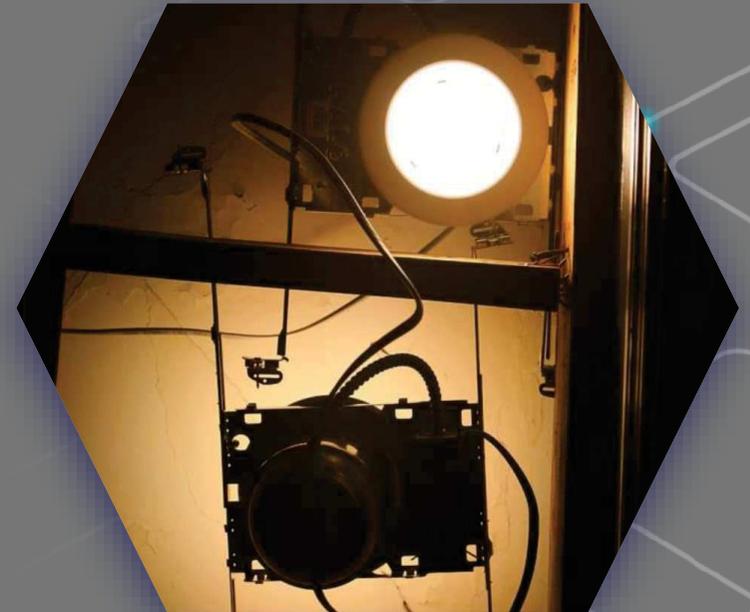


Nel caso in cui decidiate di creare un video di voi stessi, valgono le linee guida generali riportate nella slide precedente, come ad esempio stare in una stanza tranquilla, avere un buon microfono per registrare la vostra voce, fare delle prove e iniziare a realizzare video di 5 minuti ciascuno finché non sarete sicuri dell'intero processo.

Ma oltre a queste raccomandazioni relative al suono e al contenuto, ci sono ovviamente ulteriori considerazioni relative all'immagine:

L'illuminazione è essenziale non solo per trasmettere una sensazione reale, ma anche per creare un video professionale. In genere, si utilizzano almeno 3 punti luce per illuminare accuratamente il soggetto ed evitare un'immagine "piatta".

Portate con voi uno smartphone (o un tablet o una fotocamera) ed eventualmente un piccolo treppiede con supporto per smartphone (o uno strumento a vostra scelta).





Selezionare la funzione fotocamera dello smartphone, quindi selezionare la modalità video; verificare la qualità del video. HD 1280×720 non è male per un video di base, FHD 1920×1080 è più che buono, 4K 3840x2160 è forse troppo per un video di base. 30 ftp è più che sufficiente come numero di fotogrammi al secondo.

Posizionate lo smartphone in orizzontale sul supporto: la maggior parte dei video da guardare sullo schermo di un PC avrà questo orientamento.

Avviare la registrazione, rilassarsi e procedere con la programmazione dei contenuti precedentemente impostata.

Una volta terminata la registrazione, il cellulare salverà il video in un file, probabilmente con estensione .mp4, che troverete nella galleria del vostro smartphone.

Guardatelo di nuovo: siete soddisfatti? Se sì, procedete con il montaggio; se no, provate a rifarlo.



Come modificare facilmente un video

Esistono molte applicazioni per modificare un video, come iMovie per Mac, Movie Maker per Windows, Wevideo o Wondershare Filmora; ma è anche possibile farlo direttamente dal proprio smartphone con un'app come In shot o Shortcut. Si tratta di applicazioni gratuite che consentono di eseguire semplici operazioni come tagliare un video, ad esempio l'inizio e la fine, correggere l'illuminazione e persino aggiungere musica. Si apre il video, si apportano le modifiche appropriate e si salva. È abbastanza semplice e intuitivo, ma è bene salvare sempre una copia del filmato originale per evitare problemi.



Il vostro video è pronto: non dovete fare altro che caricarlo online.

Tuttavia, i video richiedono molto spazio per essere caricati online, direttamente sul vostro sito web o su quello della scuola o dell'istituto a cui appartenete. Una delle soluzioni a questo problema è l'utilizzo di servizi di hosting video che:

- disporre di server più potenti, specifici per la gestione dei file video
- permettono di adattare la qualità dei video in base alla velocità della connessione dei visitatori
- garantire una migliore esperienza visiva

YouTube è la piattaforma di hosting video più popolare, con quasi 2 miliardi di utenti, e il secondo motore di ricerca al mondo. Altri esempi di piattaforme di hosting sono Vimeo, WaveVideo, Wistia, ecc.



5 tipi di video didattici che potete realizzare adesso

Per saperne di più, visitate questo [link](#)

Micro video. Utilizzate i micro video ogni volta che avete bisogno di insegnare un concetto semplice in pochi passi. Potreste realizzare un video unico per insegnare una nuova funzione del software. Oppure, per concetti più complessi, create una serie di micro video che dividano un argomento in parti logiche.

I video didattici possono insegnare praticamente tutto. Non esistono regole ferree per decidere quando utilizzarli. Fondamentalmente, ogni volta che è necessario insegnare un processo o condividere informazioni preziose su come migliorare un'abilità, un video tutorial sarà utile.

L'acquisizione di presentazioni e conferenze consente al pubblico di consumare i contenuti quando ha tempo.

Gli screencast sono ideali per fornire istruzioni rapide e informali. Quando il pubblico è poco numeroso e la posta in gioco è bassa, un rapido screencast è un ottimo modo per comunicare visivamente un'idea o risolvere un problema.



“

“Finora la tecnologia non ha cambiato affatto l’istruzione formale. Ma molte persone, me compreso, pensano che questo sia il prossimo ambito in cui Internet sorprenderà le persone per il modo in cui può migliorare le cose, soprattutto in combinazione con l’apprendimento faccia a faccia”.

- Bill Gates



Fonti interessanti



Realizzate video di grande impatto visivo praticamente ovunque. [Tutorial di Premiere Pro](#)



[Che cos'è il microapprendimento?](#)



Come creare un video screencast (4 semplici passi) [Spiel Creative](#)



CORSO ONLINE Suggestimenti per la registrazione video [Thinkific](#)



I migliori software di editing video gratuiti del 2022 [Creativebloq.com](#)



[Come realizzare video straordinari per il vostro corso online \(tutorial per la registrazione video\)](#)



Tutorial WeVideo passo dopo passo! [Justin Brown](#)

“

"Gli studenti del futuro chiederanno il supporto all'apprendimento adeguato alla loro situazione o al loro contesto. Niente di più, niente di meno. E lo vogliono nel momento in cui si presenta la necessità. Né prima né dopo. I dispositivi mobili saranno una tecnologia chiave per fornire questo supporto all'apprendimento".

- Marcus Specht



Creare contenuti per coinvolgere gli studenti nell'apprendimento.

Far creare agli studenti dei contenuti è un modo efficace per coinvolgerli nel processo di apprendimento. Al giorno d'oggi è molto facile, perché tutti possiedono o possono facilmente procurarsi uno strumento digitale per la produzione di contenuti. Gli studenti possono creare contenuti audio come i podcast, accedere ad Internet per ottenere maggiori informazioni, creare presentazioni multimediali con PowerPoint e utilizzare una serie di altri strumenti per la creazione di contenuti.

Potrebbe essere utile che questo tipo di contenuti venga svolto in gruppo. L'apprendimento diventa così un evento sociale in cui gli studenti possono imparare gli uni dagli altri.



Quali vantaggi offre questo processo?

- Gli studenti possono conservare i contenuti prodotti e farvi riferimento quando necessario.
- Sono coinvolti nell'uso del contenuto, perché lo hanno creato loro.
- I contenuti sono la prova dell'avvenuto apprendimento
- Gli studenti si divertono e si crea un senso di comunità e collaborazione tra loro.



Esempi di contenuti creati dagli studenti possono essere:

Clip di narrazione digitale.

Con il termine Digital Storytelling si intende lo sviluppo di storie attraverso l'uso di tecnologie digitali multimediali, comprese creazioni che possono includere immagini, video, testi o audio. Lo storytelling digitale è il processo attraverso il quale popoli diversi condividono le loro storie di vita e le loro immaginazioni creative con gli altri. Potreste trovare utile questo [Toolkit](#) per lo sviluppo del digital storytelling

Podcast.

Il podcast è una tecnologia che permette di ascoltare file audio su Internet. Stiamo parlando di una "radio on demand", dove l'ascoltatore è il protagonista assoluto di ciò che decide di scaricare e ascoltare.

Video montato

Un altro modo per utilizzare i video per mantenere gli studenti coinvolti nella lezione è chiedere loro di creare i propri video pertinenti alla lezione. Magari potrebbero creare un video in cui spiegano come sono arrivati alla risposta di un problema o presentare un'argomentazione su un tema sollevato in classe.

I video utilizzati in questo modo sono un ottimo modo per promuovere la creatività e gli studenti si divertiranno molto a creare il video, senza rendersi conto che partecipando stanno ampliando la loro conoscenza dell'argomento o del corso.

Gli studenti potrebbero anche creare interviste audio o video, presentazioni animate, le possibilità sono tante quante sono le idee e le risorse per realizzarle!



001



COVET

“

“Non si può insegnare alle persone tutto ciò che hanno bisogno di sapere. Il meglio che si può fare è posizionarle in modo che possano trovare ciò che hanno bisogno di sapere quando ne hanno bisogno”.

- Seymour Papert



Fonti interessanti



Il PROGETTO DIST (Digital integration storytelling) utilizza il digital storytelling come strumento educativo per insegnare l'integrazione nelle scuole.



Insegnare agli studenti a creare i propri podcast.

Webinar della rete di apprendimento del New York Times



Alcuni dei migliori strumenti di narrazione digitale gratuiti per gli insegnanti



Guida all'insegnamento con i video. L'uso di contenuti video didattici nei corsi può aiutare a coinvolgere meglio gli studenti e ad illustrare concetti importanti.



“

“Il principio più importante per progettare un eLearning vivace è vedere il design dell’eLearning non come un design di informazioni, ma come un design di un’esperienza”.

- Cathy Moore



Mettetevi alla prova

È possibile rimuovere il rumore di fondo con strumenti come Audacity

Vero - Falso

È molto importante non essere soli nella stanza e avere qualcuno che controlli i contenuti che stiamo producendo.

Vero - Falso

È possibile creare video didattici per lo screencasting con Loom e OBS Studio.

Vero - Falso

3840 x 2160 è il formato giusto per creare contenuti video

Vero - Falso

È possibile montare un video direttamente dal proprio smartphone con un'applicazione come In shot

Vero - Falso

Mettetevi alla prova

Esistono soluzioni attive e passive

Vero - Falso

La maggior parte degli spettatori desidera che i video informativi ed educativi durino meno di 30 minuti.

Vero - Falso

Xmind è un software di editing online

Vero - Falso

Se si commette un errore di registrazione, si può tagliare il contenuto con Wevideo

Vero - Falso

WaveVideo vi permette di creare storyboard per i vostri contenuti digitali

Vero - Falso

Mettetevi alla prova

Prendetevi 45 minuti e cercate di trovare 1 esempio di ciascuno dei seguenti tipi di video riguardanti la materia che insegnate o un argomento a vostra scelta.

- Narrazione digitale
- Podcast
- Registrazione di una presentazione powerpoint
- Microvideo
- Screencast

“

“Quando la formazione è fatta bene, le porte si aprono, le competenze si sviluppano e le prestazioni eccellenti producono ricompense personali e organizzative. Le persone crescono in capacità, fiducia, motivazione e felicità”.

- Michael Allen



Sintesi - punti chiave

- Se volete davvero attirare l'attenzione dei vostri studenti, dovete caricare immagini di buona qualità, creare video dinamici e scrivere testi senza errori di battitura o grammaticali. In questo modo gli studenti percepiranno i vostri contenuti come validi e saranno motivati a seguire il corso.
- La creazione di un corso online non riguarda solo il contenuto in sé. Si tratta anche di come è strutturato.
- Includere solo i contenuti necessari per raggiungere i risultati di apprendimento.
- La parola chiave è organizzazione! Disegnate un layout del vostro corso, come i capitoli di un libro, ma approfondendo i titoli dei vari contenuti.
- Interviste audio o video, presentazioni animate... le possibilità sono tante quante sono le idee e le risorse per realizzarle!



Sviluppo professionale continuo nella formazione digitale per l'IFP

Questo materiale formativo è uno dei risultati del progetto Erasmus+: "**Continuing professional development in digital education for VET**" ed è stato creato per aiutare gli insegnanti di tutta Europa ad affrontare la difficile situazione dell'erogazione di formazione online nella IFP.

Il programma CPD è composto da tre parti indipendenti:

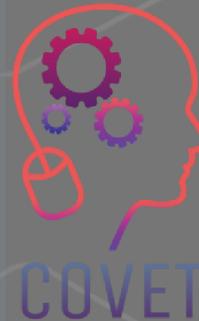
- Moduli di formazione
- Set di istruzioni con esempi di lezioni online
- Guida al programma di formazione CPD

Tutti i risultati del progetto sono stati prodotti da sette partner di sette Paesi europei che hanno lavorato insieme:

- ProEduca z.s., Repubblica Ceca
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociatia Pentru Sprijinirea Initiativelor Educationale, Romania
- Formazione e consulenza basata sulle soluzioni (SBTC), Turchia
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), Spagna
- TUS Midwest, Irlanda
- Collegio regionale del Nord, Regno Unito

Tutti i materiali sono disponibili (scaricabili) gratuitamente dalla pagina web del progetto: <https://www.covet-project.eu/>.





Erasmus+

Sviluppo professionale continuo
nell'istruzione e formazione professionale
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Sviluppo professionale continuo nell'istruzione e nella formazione professionale

Sviluppo professionale continuo nella formazione digitale per l'IFP



Modulo 2: E-Learning per insegnanti di IFP
Unità 2.3: Tecnologie di apprendimento digitale
per gli insegnanti di IFP
(Utilizzo delle risorse online e degli strumenti di discussione online)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Questo materiale formativo fa parte del
Programma di formazione per lo sviluppo professionale continuo (CPD):
Erogazione di formazione digitale nell'istruzione e nella formazione
professionale.

L'intero programma di formazione è disponibile all'indirizzo:

<https://www.covet-project.eu/>

Modulo 2: E-Learning per insegnanti di IFP

Unità 2.3: Tecnologie di apprendimento digitale per gli insegnanti di IFP



Al termine di questa unità sarete in grado di:

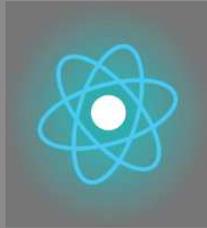
...comprendere l'ambiente di apprendimento online.

... progettare e facilitare le discussioni online.

... prendere decisioni consapevoli su quali strumenti digitali utilizzare nel proprio contesto.

...gestire la funzione di forum di discussione in un ambiente online.





La seconda parte rappresenta un approfondimento del tema che raccoglie suggerimenti, idee e ulteriori dettagli da esplorare.



La terza parte è una raccolta di video, testimonianze, documenti scritti, vignette, ecc. per approfondire il tema della navigazione in Internet.



La prima parte permette di mettere a fuoco il tema attraverso un'analisi delle parole chiave dell'Unità e un breve testo espositivo.

Ogni unità è composta di quattro parti



La quarta parte è una sezione di test attraverso la quale è possibile mettersi alla prova e riflettere su quanto appreso.



Contenuto dell'unità

- Passare dall'insegnamento frontale a quello online
- L'ambiente di apprendimento
- Strumenti e tecnologie per l'insegnamento e l'apprendimento online
- Strumenti e forum di discussione online



Apprendimento sincrono e asincrono



I corsi di e-learning sono corsi basati sul web in cui i contenuti sono offerti in modo sincrono e/o asincrono.

Le attività **sincrone** si svolgono tra docenti e discenti, nello stesso momento, ad esempio lezioni ed esercitazioni dal vivo, cattura delle lezioni, sondaggi online.

Le attività **asincrone** non dipendono dal tempo, quindi i discenti possono accedervi nel momento che preferiscono, ad esempio le lezioni preregistrate e le discussioni nei forum, i video interattivi e le risorse di apprendimento.

Entrambi i tipi di insegnamento e apprendimento presentano vantaggi e svantaggi e la combinazione di entrambi gli elementi può offrire agli studenti la migliore esperienza di apprendimento. Offrire agli studenti l'opportunità di accedere ai contenuti del corso nel proprio tempo libero è uno dei motivi per cui l'e-learning è così popolare, in quanto la sua progettazione è incentrata sugli interessi del discente.

L'introduzione di questo tipo di **approccio incentrato sul discente** contribuirà ad arricchire l'esperienza di apprendimento nei vostri moduli e ad aumentare il coinvolgimento nelle attività proposte.



E-learning: Cosa considerare

Quando si insegna online, ci sono diversi aspetti da considerare.



I vostri studenti

Chi sono i vostri studenti?
L'e-learning è nuovo per loro?
Che accesso digitale hanno?
Quali competenze digitali hanno?
Che dimensioni ha il gruppo di studenti?

Contenuti e attività

Rivedere i risultati dell'apprendimento
Identificare i contenuti esistenti che sono riutilizzabili
Considerare come gli studenti si impegneranno con i contenuti e le attività
I vostri contenuti sono accessibili?

Comunicazione e coinvolgimento

Comunicare linee guida e aspettative chiare
Rendere le informazioni chiare e facili da trovare
Scegliere strumenti adeguati per la comunicazione in classe

Valutazione e feedback

Considerare quali tipi di valutazione consentono agli studenti di raggiungere i risultati dell'apprendimento.
Considerare una varietà di forme di valutazione
Offrire opportunità di valutazione online

Conoscere gli studenti

Gli studenti provengono da contesti diversi e imparano in modo diverso. L'e-learning offre molte opportunità per garantire l'inclusione di tutti, ma è anche importante riconoscere che i vostri studenti possono avere problemi che influiscono sul ritmo di apprendimento o sulla loro capacità di impegnarsi con i contenuti.

Comprendere le esigenze e il profilo dei vostri studenti può aiutarvi a creare un'esperienza di apprendimento più personalizzata che migliorerà il coinvolgimento degli studenti.

La Progettazione Universale per l'Apprendimento, sviluppata dal CAST, fornisce un quadro di riferimento per consentire agli insegnanti di offrire ai propri studenti scelta e flessibilità, laddove possibile. Per saperne di più sull'UDL

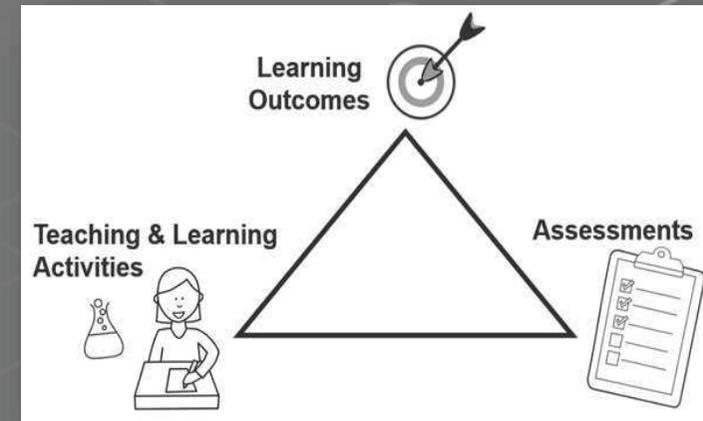
Design dell'apprendimento

Dopo aver considerato chi sono i vostri studenti, la cosa successiva da fare è esaminare i risultati di apprendimento del vostro modulo. I risultati dell'apprendimento determinano il modo in cui pianificare le attività didattiche e come valutare gli studenti.

Si tratta della cosiddetta progettazione basata sui risultati o **allineamento costruttivo**.

L'allineamento costruttivo comporta:

- definire i risultati dell'apprendimento;
- selezionare le attività di insegnamento e apprendimento che consentire agli studenti di raggiungere i risultati di apprendimento;
- valutare gli studenti e classificare il loro apprendimento.
hanno dimostrato di aver soddisfatto i requisiti di apprendimento risultati?



Progettazione didattica

I nove eventi dell'istruzione di Gagné forniscono un processo per progettare e realizzare esperienze di apprendimento complete e di successo. Lo studente passa attraverso ciascuno degli eventi o delle fasi del suo percorso di apprendimento e l'attenzione è rivolta allo studente.

Esaminare ciascuna di queste fasi può aiutare a progettare un piano di lezione e a decidere quali strumenti e risorse digitali utilizzare per implementare gli eventi della propria istruzione.



Fonte dell'immagine: [Gagné-Nine-Events](#)



001

Esempi

- **Attirare l'attenzione** - utilizzare rompiggiaccio, casi di studio, video; utilizzare sondaggi per porre domande che facciano riflettere gli studenti; pubblicare link ad eventi o notizie di attualità nei forum di discussione per suscitare interesse.
- **Informare gli studenti dell'obiettivo:** pubblicare gli obiettivi di apprendimento sull'LMS e discuterli durante la prima lezione.
- **Stimolare il richiamo dell'apprendimento precedente** - utilizzare i forum di discussione per richiamare le competenze o le conoscenze apprese in precedenza e discuterne in classe.
- **Presentare lo stimolo** - mostrare e spiegare il materiale che si vuole far apprendere agli studenti. Il contenuto deve essere specifico per il risultato dell'apprendimento. Utilizzate una varietà di metodi - letture, attività, multimedia e pubblicateli sull'LMS.
- **Fornire una guida agli studenti** - fornire agli studenti istruzioni su come imparare e rendere i contenuti il più significativi possibile. Includete informazioni dettagliate, come linee guida chiare, scadenze e rubriche di valutazione. Utilizzate degli esempi.



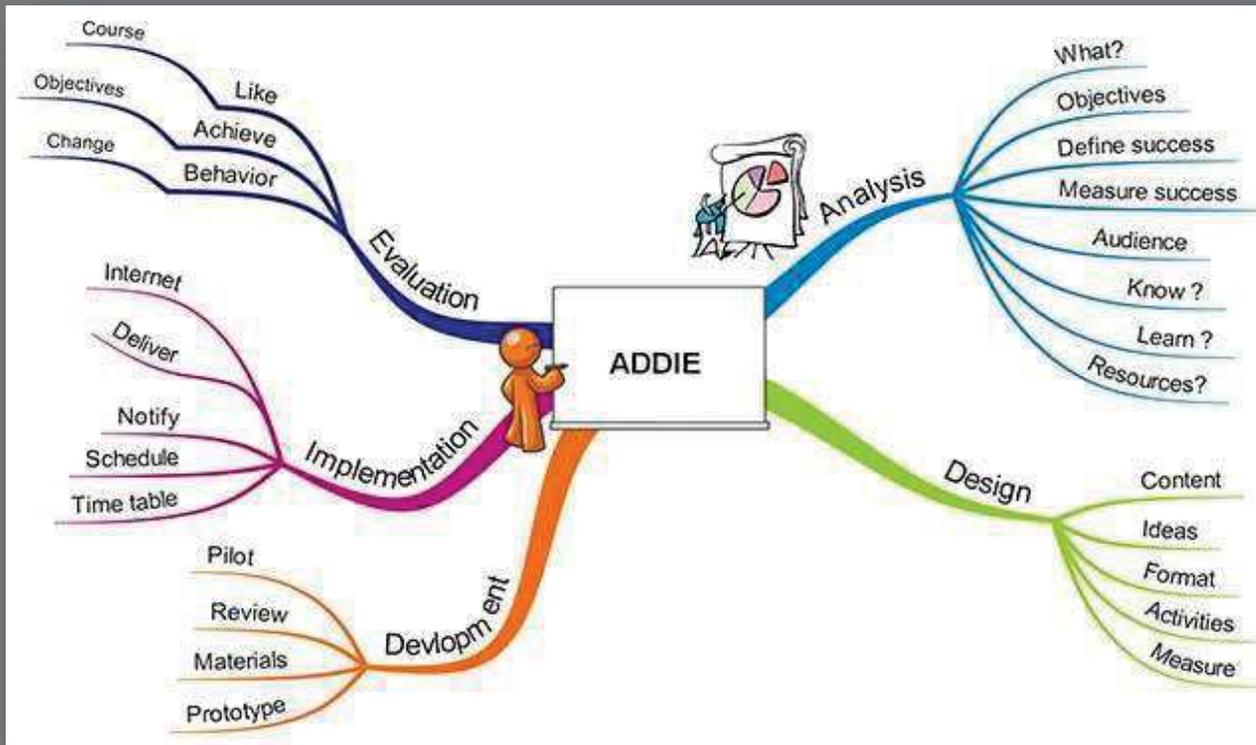
Esempi



- **Sollecitare le prestazioni** - dare agli studenti l'opportunità di applicare e dimostrare le abilità e le conoscenze apprese, in progetti di gruppo o individuali, incarichi, lavori pratici, ecc.
- **Fornire feedback** - fornire feedback su compiti e incarichi individuali o di gruppo. Spiegate cosa è stato fatto correttamente, dove si possono apportare miglioramenti e includete le spiegazioni.
- **Valutare le prestazioni** - utilizzare una varietà di metodi di valutazione - esami, quiz, compiti, esercitazioni pratiche e progetti - per garantire l'apprendimento.
- **Migliorare il mantenimento e il trasferimento** - preparare gli studenti ad applicare le informazioni alle esperienze personali o lavorative.



Modello ADDIE



Fonte dell'immagine: [Mappa mentale ADDIE](#)

Uno dei modelli più comuni utilizzati per la progettazione didattica è il **modello ADDIE**.

Il modello prende in considerazione 5 fasi:

1. **Analisi**
2. **Design**
3. **Sviluppo**
4. **Implementazione**
5. **Valutazione**

Ogni fase porta a un risultato che alimenta la fase successiva del modello.

Per saperne di più sul [modello ADDIE](#)

Spostare il corso online

Insegnare online non significa semplicemente fare in uno spazio online quello che si è sempre fatto in una classe faccia a faccia. Può essere più difficile mantenere l'attenzione degli studenti quando li si incontra solo online. Pertanto, le lezioni online sono migliori se sono brevi, mirate e includono attività per garantire il coinvolgimento degli studenti.

Ciò richiede un'attenta pianificazione, la progettazione dell'apprendimento per l'erogazione online e lo sviluppo di nuovi modi di interagire con gli studenti, utilizzando strumenti digitali per l'insegnamento e l'apprendimento. Lo scopo dell'instructional design è aiutare le persone ad imparare e progettare contenuti che rendano l'apprendimento più efficace.

Verranno analizzati alcuni dei modi in cui è possibile trasferire l'insegnamento in un ambiente online, utilizzando risorse online e strumenti di discussione.

Metodi digitali per sostituire l'insegnamento faccia a faccia

Che abbiate insegnato in passato o meno, tutti noi abbiamo vissuto l'esperienza di sedere in un'aula in cui un insegnante ci ha insegnato faccia a faccia, abbiamo completato compiti, scritto saggi e sostenuto esami di fine anno.

Quando insegniamo online, non abbiamo le stesse opportunità di incontrare gli studenti faccia a faccia. Pertanto, dobbiamo utilizzare strategie didattiche e strumenti digitali per sostituire l'insegnamento tradizionale in classe.

Dobbiamo identificare le attività online che possono sostituire i metodi di insegnamento tradizionali utilizzando alternative digitali. Molti di questi metodi didattici digitali vi aiuteranno a distribuire i contenuti, a comunicare con gli studenti e ad assisterli nel coinvolgimento reciproco.

È compito dell'insegnante sperimentare questi strumenti per stabilire quali li aiuteranno a presentare le informazioni utilizzando una varietà di media e di formati di presentazione, per dare vita al proprio insegnamento e renderlo più coinvolgente per lo studente online.



Selezione degli strumenti da utilizzare: cosa considerare

In questo modulo esamineremo alcuni degli strumenti più popolari disponibili, le loro caratteristiche e il loro utilizzo nell'insegnamento online. Gli strumenti e le tecnologie disponibili sono innumerevoli e in continua evoluzione, ma abbiamo cercato di classificare alcuni di questi strumenti per aiutarvi a comprenderne il potenziale utilizzo.

Alcune considerazioni sulla scelta degli strumenti da utilizzare includono:

- I risultati dell'apprendimento: la tecnologia deve supportare i risultati pedagogici, non determinarli.
- Gli studenti - la loro posizione, l'accesso ad Internet, la dimensione della classe
- Le attività/il contenuto del corso: avete bisogno di strumenti di collaborazione, live chat, condivisione di file, discussioni?
- La precedente esperienza online degli insegnanti
- Le politiche e le procedure della scuola sull'uso dei diversi strumenti online.
- Costi di strumenti e tecnologie



Competenza tecnica

Per progettare ed erogare i vostri corsi e-learning dovrete avere un buon livello di competenza tecnica ed essere aperti all'uso e alla sperimentazione di nuovi strumenti. Dovrete essere in grado di:

- Utilizzare il sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) per progettare e insegnare il corso.
- Utilizzare applicazioni per la creazione di contenuti, ad esempio strumenti di presentazione e screencasting.
- Utilizzare applicazioni per la consegna sincrona online, ad esempio Zoom, MS Teams.
- Sviluppare materiali audio e video, ad esempio video e podcast.
- Utilizzare le tecnologie collaborative - strumenti di polling, Padlet, Breakout Rooms.
- Utilizzare strumenti per la creazione di risorse didattiche interattive, ad esempio H5P, MS Sway.
- Utilizzare dispositivi come webcam, cuffie, penna digitale, tavoletta grafica, telecamera per documenti, ecc.

Fonti interessanti



Vantaggi e sfide
dell'apprendimento online:
il punto di vista del
docente



I nove eventi
dell'istruzione di
Gagné



Trasferimento del corso online:
Cinque cose da considerare



Modello ADDIE
Wikipedia



Modelli e teorie di
progettazione didattica

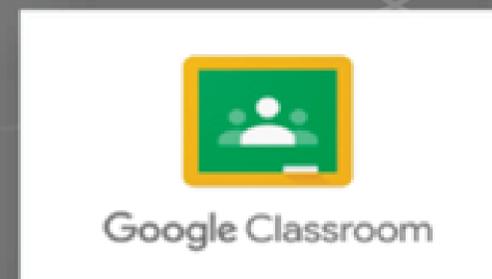
Il sistema di gestione dell'apprendimento (LMS)



La scuola in cui insegnate potrebbe avere una piattaforma per l'erogazione dell'apprendimento online chiamata **Learning Management System (LMS)** o **Virtual Learning Environment (VLE)**. L'LMS è il luogo in cui metterete a disposizione degli studenti i contenuti e i materiali relativi al corso, gestirete la valutazione e comunicherete con gli studenti.

Questo è il primo posto in cui i vostri studenti andranno a cercare informazioni relative al corso.

Esempi di LMS sono Moodle, Canvas, Blackboard e Google Classroom.





Caratteristiche comuni di un LMS

- Lezioni
- Forum di discussione/notizie
- Contenuti relativi al corso: testo, video, file audio.
- Quiz
- Wiki
- Contenuti interattivi (SCORM, H5P)
- Compiti e strumenti di feedback





Strumenti esterni e relativi alla disciplina

Sebbene gran parte dell'insegnamento si svolga all'interno dell'LMS, esistono anche molti strumenti digitali esterni che possono essere utilizzati per l'insegnamento. Dovreste sperimentare e utilizzare questi strumenti per sviluppare contenuti e condividere risorse con i vostri studenti. Questi strumenti possono permettere di integrare risorse o idee che trovate e che possono completare il vostro insegnamento online.

Il vostro settore o la vostra disciplina possono anche avere piattaforme specifiche o risorse web di cui gli studenti hanno bisogno, ad esempio Duolingo per l'apprendimento delle lingue o Github per il coding, ecc.

La vostra esperienza nella disciplina vi aiuterà a decidere quali risorse sono utili per i vostri studenti e quali sono attualmente di attualità nella vostra disciplina.



Altre piattaforme e tecnologie



Microsoft 365 Office for Education



Spazio di lavoro Google per l'istruzione



Colloqui TED



YouTube



Apprendimento su LinkedIn



Blog



Media sociali



Podcast

Strumenti per la creazione di contenuti

Una volta decisi i contenuti da creare, dovrete individuare gli strumenti da utilizzare per consentire agli studenti di accedere a questo materiale e di interagire con esso. Questi strumenti vi permetteranno di produrre materiali didattici interattivi da rendere disponibili online.

Molti di questi strumenti possono essere integrati con l'LMS e i risultati possono essere condivisi per creare un'esperienza di apprendimento online dinamica e coinvolgente.

La suite di applicazioni Google Workspace for Education e Microsoft Office 365 consente agli insegnanti di condividere i materiali con gli studenti e di collaborare insieme. I documenti Word o le presentazioni PowerPoint esistenti possono essere riproposti per l'ambiente online aggiungendo elementi interattivi come audio, video ecc. Gli strumenti di collaborazione documentale consentono a più persone di accedere e lavorare insieme su un file o documento elettronico.

H5P, Microsoft Sway e Genial.ly sono alcuni strumenti che consentono di creare oggetti didattici interattivi.



1.



Office 365 for Education offre una suite di applicazioni che gli insegnanti possono utilizzare per collaborare e condividere risorse con studenti e colleghi. È disponibile gratuitamente per insegnanti e studenti.

Office 365 comprende strumenti come Word, Excel, PowerPoint, OneNote e Microsoft Teams.

[Microsoft Office 365 gratuito per scuole e studenti | Microsoft Education](#)

2.



Google offre una suite simile di applicazioni gratuite per l'insegnamento e l'apprendimento, che includono:

- Google Docs - Creare, modificare e condividere documenti di testo. [Formazione su Google Docs](#)
- Google Forms - Creare e analizzare sondaggi, quiz e questionari. [Formazione sui moduli di Google](#)
- Google Classroom - Un servizio web gratuito per condividere materiali e risorse per le lezioni con gli studenti, creare, valutare e monitorare i compiti. [Formazione su Google Classroom](#)
- Google Meet - Strumento di videochiamata per riunioni virtuali o lezioni video online.

[Formazione su Google Meet](#)



3.



H5P consente di creare, condividere e riutilizzare contenuti interattivi in HTML5 nel browser. H5P semplifica la creazione di contenuti interattivi, fornendo una serie di tipi di contenuti come video interattivi, immagini interattive, presentazioni di corsi completi, domande a scelta multipla, drag and drop, flash card e altro ancora.

[Documentazione | H5P](#)

4.



Genially è uno strumento online che consente di creare immagini interattive, presentazioni, infografiche, mappe, quiz e di aggiungere la gamification ai vostri moduli.

[Formazione geniale](#)

Strumenti di comunicazione e collaborazione

Gli strumenti di comunicazione e collaborazione sono fondamentali nell'e-learning per consentire agli studenti di interagire sia con il docente che con i loro compagni in tempo reale (lezioni ed esercitazioni dal vivo) o in modo asincrono (contribuendo a sondaggi, discussioni o postando idee online). Gli strumenti per le conferenze web, come Microsoft Teams e Zoom, offrono l'opportunità di un apprendimento online sincrono in cui è possibile replicare uno scenario di tipo classe, oltre a fornire opportunità di condivisione dello schermo e di lavoro di gruppo.

L'uso di questi strumenti può aiutarvi a sviluppare un rapporto online con i vostri studenti, consentendo loro di interagire tra loro e di costruire una comunità online.

Strumenti di collaborazione come le breakout room di Microsoft Teams, Zoom o BigBlueButton, strumenti di sondaggio come Mentimeter e altri strumenti come Flipgrid e Padlet possono aiutare a promuovere il lavoro di gruppo e a rafforzare ulteriormente il senso di comunità tra gli studenti che non si incontrano faccia a faccia. Gli studenti possono lavorare insieme su un compito o un progetto condiviso.

1.



Microsoft Teams è una piattaforma di collaborazione che consente di ospitare lezioni online, comunicare e condividere file con studenti e altri colleghi.
[Per saperne di più sull'utilizzo di Microsoft Teams](#)

2.



Zoom può essere utilizzato anche per ospitare lezioni ed esercitazioni online. Il docente e gli studenti si collegano contemporaneamente a una riunione in cui possono comunicare tra loro.
[Per saperne di più sull'utilizzo di Zoom](#)

3. **BigBlueButton**

BigBlueButton è un software per aule virtuali progettato in base alle esigenze reali di insegnanti, studenti e scuole.

[Per saperne di più sull'utilizzo di BigBlueButton](#)

4. **Strumenti di sondaggio**

Gli strumenti di sondaggio o di risposta del pubblico, come Mentimeter o Vevox, sono strumenti di presentazione interattiva che aiutano a coinvolgere gli studenti e permettono loro di contribuire a sondaggi e domande in tempo reale.

"Si può usare per valutare la comprensione degli studenti, per verificare la ritenzione delle conoscenze o come modo divertente per spezzare l'apprendimento".

(Hanafin, [Mentimetro](#) 2020)

[Come creare presentazioni interattive - Mentimeter](#)



5.

FLIPGRID.

Flipgrid è una piattaforma di discussione video che consente agli insegnanti di vedere e ascoltare tutti gli studenti della classe e di promuovere un ambiente di apprendimento sociale divertente e solidale.

[Iniziare con Flipgrid | Istruzioni facili, video e testuali](#)

6.

padlet

Padlet è uno strumento facile da usare che consente agli studenti di collaborare online pubblicando testi, immagini, link, documenti, video e registrazioni vocali.

[Base di conoscenze e supporto Padlet \(helpdocs.io\)](#)

Strumenti per video e screencasting

Lo screencasting è una registrazione video digitale dello schermo del computer e di solito include una narrazione audio per creare video didattici. Un ottimo modo per insegnare o condividere idee, gli screencast possono essere utilizzati per creare lezioni video, video di formazione, presentazioni registrate o tutorial.

Sono disponibili diversi strumenti di screencasting gratuiti o la vostra scuola potrebbe avere una licenza per una di queste applicazioni.

Screencast-o-matic, Camtasia e Panopto sono alcuni dei più popolari strumenti di screencasting utilizzati in ambito didattico. Esistono anche molti altri strumenti gratuiti o a pagamento che si possono utilizzare.

Potete anche utilizzare YouTube o Vimeo per creare i vostri video.

1.

SCREENCAST  MATIC

Screencast-O-Matic è un'applicazione di cattura dello schermo che consente agli insegnanti di condividere e registrare il proprio schermo con gli studenti che studiano online e a distanza.

[Guida per principianti al registratore dello schermo gratuito Screencast-O-Matic](#)

2.

 TechSmith Camtasia™

Camtasia è un software di registrazione dello schermo e una soluzione per la creazione di video, utilizzata per creare, modificare e condividere video. [Formazione su Camtasia](#)

3.

 Panopto™

Panopto è una piattaforma video che può essere utilizzata per l'insegnamento, la formazione e la presentazione.

[Per saperne di più su come iniziare a lavorare con Panopto](#)



Strumenti di gestione e pianificazione dei progetti

Come già detto, l'insegnamento online comporta un'attenta pianificazione, programmazione e progettazione delle attività e delle valutazioni del corso.

Strumenti di gestione dei progetti come Trello consentono di pianificare visivamente il corso, organizzare l'aula digitale e pianificare l'insegnamento. Potete organizzare i vostri compiti e creare un piano passo dopo passo di come svolgerete il corso.

Slack può essere utilizzato per collaborare con altri insegnanti o studenti. Può essere utilizzato per gestire progetti di gruppo, discussioni o pianificare il corso di e-learning, utilizzando canali e messaggistica istantanea. Gli studenti possono anche usare Slack per creare una comunità online in cui comunicare tra loro e sostenere l'apprendimento reciproco.



1. Trello

Trello è uno strumento di collaborazione visiva che consente di pianificare e organizzare il lavoro del corso, la classe online e la collaborazione con i colleghi. [Come iniziare con Trello.](#)

2. slack

Slack può essere utilizzato per pianificare il programma di insegnamento e lavorare a progetti collaborativi con gli studenti o i colleghi. [Risorse Biblioteca | Slack.](#)

Fonti interessanti

 Sistema di gestione dell'apprendimento Wikipedia

 La guida definitiva: Cos'è lo screencasting e perché usarlo?

 Che cos'è un LMS? Guida ai sistemi di gestione dell'apprendimento

 Trasferimento del corso online: Cinque cose da considerare

 Strumenti tecnologici per migliorare l'istruzione online e mista

Strumenti di discussione online



Forum di discussione

I forum di discussione sono un modo per gli insegnanti di comunicare in modo asincrono con i loro studenti. I forum sono la parte più interattiva della classe online, poiché offrono agli studenti l'opportunità di interagire tra loro e con il docente. Gli insegnanti possono usare i forum di discussione per porre domande su un argomento, sollecitare risposte ai contenuti del corso e chiedere opinioni e feedback agli studenti.

La creazione di forum di discussione coinvolgenti può contribuire a creare un **senso di comunità**, particolarmente importante nell'ambiente online, poiché gli studenti possono spesso sentirsi isolati o soli.



Questa foto di Autore sconosciuto è concessa in licenza CC BY



Tipi di forum

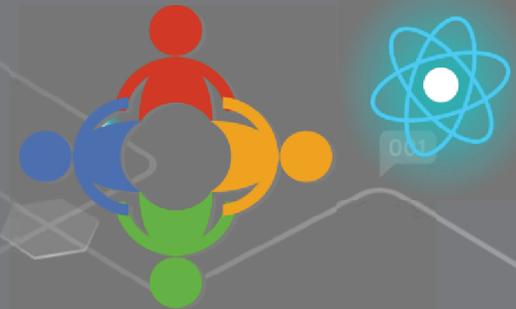
Esistono due tipi principali di forum:

1. Forum di notizie/annunci - Qui l'insegnante comunica agli studenti informazioni importanti o aggiornamenti, ad esempio messaggi di benvenuto, modifiche all'orario o alle attività, date d'esame ecc. La maggior parte degli LMS crea automaticamente un forum di notizie su ogni pagina del corso.

2. Forum di discussione - dove gli studenti possono discutere di un argomento, interagire tra loro e condividere le conoscenze in modo asincrono. La maggior parte degli LMS ha un'attività di forum che gli insegnanti possono impostare per facilitare le discussioni.

Vantaggi dell'uso dei forum di discussione

- Aiuta a stabilire una presenza sociale e un senso di comunità, che incoraggia l'interazione tra pari e contribuisce a creare legami emotivi.
- Migliora l'apprendimento degli studenti e crea un maggiore senso di soddisfazione nei confronti del corso.
- Incoraggia l'interazione tra pari, in cui gli studenti rispondono alle domande degli altri. In questo modo l'insegnante risparmia tempo, perché non deve rispondere ad ogni singola domanda e tutti possono vedere le risposte.
- Offre uno spazio in cui gli studenti possono collaborare e fornire feedback sui post degli altri.
- Offre agli studenti pari opportunità di contribuire attivamente e condividere i loro punti di vista, le loro opinioni e le loro conoscenze.



Comunicazione

Nell'insegnamento faccia a faccia, i segnali non verbali e i gesti possono farci capire se le informazioni vengono comprese, se gli studenti sono interessati o hanno bisogno di ulteriori chiarimenti.

Tuttavia, quando si insegna in un ambiente online non si può fare affidamento su elementi come le espressioni facciali, il linguaggio del corpo, il tono del discorso e le reazioni per capire se gli studenti sono interessati o se sono in difficoltà. Questo può portare a frustrazione, errori di comunicazione e mancanza di impegno nel corso.

In una classe online, l'insegnante deve assumere il ruolo di facilitatore o **"e-moderatore"**.

“

"Il ruolo essenziale dell'e-moderatore è quello di promuovere l'interazione umana e la comunicazione attraverso la modellazione, la trasmissione e la costruzione di conoscenze e competenze".

- Gilly Salmon



Promuovere la partecipazione attiva



Partecipazione attiva significa chiedere agli studenti di fare qualcosa che sia direttamente collegato all'argomento o al contenuto del modulo. Questo aumenta la loro capacità di trattenere ed elaborare le informazioni e di dimostrare la loro conoscenza dell'argomento. Inoltre, gli insegnanti hanno a disposizione strumenti di controllo per fornire un feedback e una guida agli studenti sul loro apprendimento. Alcuni modi per incoraggiare la partecipazione ai forum di discussione includono:

- Dare il benvenuto agli studenti e illustrare i dettagli del modulo, compresi eventuali link o guide di supporto.
- Evidenziare l'importanza di impegnarsi nei compiti online e di contribuire e rispondere ai compagni.
- Rispondere e reagire rapidamente alle domande all'inizio per aiutare gli studenti a sviluppare fiducia.
- Utilizzare le analisi dell'LMS per monitorare attività, accessi, impegno, ecc.
- Spiegare chiaramente come impegnarsi online, ad esempio le linee guida della netiquette e gli esempi di un buon post.
- Aiutate gli studenti a conoscersi: usate rompighiaccio, chiedete loro di raccontare qualcosa di loro, ecc.
- Aiutare gli studenti a vedere il valore di ciò che gli altri hanno da dire, incoraggiando la condivisione delle idee.
- Offrire un feedback costruttivo e perseguibile. Offrire agli studenti l'opportunità di mettere in pratica il feedback.
- Chiedere agli studenti un feedback sulla loro esperienza di apprendimento, utilizzare il feedback per migliorare la progettazione del corso.

Cose da considerare!

- Alcuni studenti sono riluttanti a partecipare alle discussioni e preferiscono osservare perché non si sentono a loro agio nel presentare le proprie idee per iscritto.
- Altri possono pubblicare messaggi offensivi o provocare una discussione. Questo può creare un ambiente negativo e distogliere dalla discussione originale.
- I forum di discussione possono essere difficili da gestire se la classe è numerosa.
- Alcuni studenti possono dominare la conversazione.
- Gestire e rispondere ai messaggi del forum può richiedere molto tempo.
- Incoraggiate l'uso dei media nei post. Può potenzialmente rendere una discussione più coinvolgente. Prendete in considerazione una discussione che contenga video o registrazioni audio, immagini, ecc.

Moderazione dei forum

All'inizio del corso, è bene stabilire le regole per l'uso dei forum e spiegarle in modo che gli studenti sappiano come usarle correttamente. Dite agli studenti come rispondere agli altri messaggi, come creare nuovi argomenti e come aggiungere allegati, come iniziare una nuova discussione, ecc.

Per questi motivi, è essenziale che i forum siano monitorati da un moderatore o facilitatore che:

- Accoglie gli studenti e si assicura che possano accedere a tutte le risorse.
- Stabilisce le regole per l'uso dei forum di discussione e comunica ciò che ci si aspetta.
- Incoraggia l'uso e contribuisce ai forum con nuovi messaggi per incoraggiare la partecipazione di tutti.
- Apprezza e ringrazia gli studenti per i loro contributi.
- Coinvolge gli studenti nella discussione facilitando inizialmente la discussione e poi facendo gradualmente un passo indietro per consentire agli studenti di interagire e di condividere le loro conoscenze l'uno con l'altro.
- Esamina e gestisce i messaggi inappropriati e risolve queste situazioni.
- Estrarre e riassumere i risultati principali e i punti da discutere e riflettere ulteriormente.

Galateo online (Netiquette)



Netiquette è l'abbreviazione di "Internet etiquette". È definita come *"le regole del galateo che si applicano quando si comunica su reti informatiche, in particolare su Internet"*. ([Dictionary.com](http://www.dictionary.com))

Si tratta di un codice di condotta e di buon comportamento su Internet e riguarda la comunicazione online associata alle e-mail, social media, chat room e forum di discussione.

Fornire una serie di regole per l'utilizzo dei forum di discussione può aiutare a ridurre il numero di incomprensioni e a creare un ambiente di apprendimento più positivo. La vostra scuola potrebbe avere un modello o delle linee guida da utilizzare, oppure potete crearne di vostre. Ecco alcune risorse che possono aiutarvi:

- [Il galateo dei forum di discussione \(video\)](#)
- [10 consigli di netiquette per le discussioni online](#)
- [Galateo online: 14 regole di netiquette che gli studenti online dovrebbero conoscere](#)

Mettetevi alla prova

Domanda 1:

Una combinazione di apprendimento sincrono e asincrono offre la migliore esperienza di apprendimento.

a) Vero

b) Falso

Domanda 2:

Che cosa significa UDL?

a) Comprendere l'apprendimento digitale

c) Progettazione universale per l'apprendimento

b) Apprendimento digitale universale

d) Comprendere l'alfabetizzazione digitale

Mettetevi alla prova

Domanda 3:

Elencate le cinque fasi del modello ADDIE:

1. Analisi

2. Progettazione

3. Sviluppo

4. Attuazione

5. Valutazione

Domanda 4:

Insegnare online significa fare le stesse cose che si fanno in un'aula frontale in uno spazio online:

a) Vero

b) Falso

Mettetevi alla prova

Domanda 5:

La tecnologia deve supportare i risultati pedagogici, non definirli.

a) Vero

b) Falso

Domanda 6:

La creazione di forum di discussione coinvolgenti può contribuire a creare un senso di comunità durante l'apprendimento online:

a) Vero

b) Falso

Mettetevi alla prova

Domanda 7:

Netiquette sta per "galateo di Internet".

a) Vero

b) Falso

Domanda 8:

Fornire una serie di regole per l'utilizzo dei forum di discussione può aiutare a ridurre il numero di incomprensioni e a creare un ambiente di apprendimento più positivo.

a) Vero

b) Falso

Sintesi - punti chiave

In questa unità abbiamo esaminato l'utilizzo delle risorse online e degli strumenti di discussione. Ora dovrete avere familiarità con quanto segue:

1. Considerazioni sull'insegnamento online: i vostri studenti e il processo di progettazione
2. Trasferimento del corso online e utilizzo di metodi di insegnamento digitali per sostituire l'insegnamento e l'apprendimento tradizionali in aula.
3. Utilizzo di strumenti digitali per la creazione e la distribuzione di contenuti online, strumenti digitali per comunicare e collaborare, strumenti per la pianificazione e la gestione dell'insegnamento.
4. L'importanza degli strumenti di discussione online nell'e-learning e come gestire/moderare i forum online



Sviluppo professionale continuo nella formazione digitale per l'IFP

Questo materiale formativo è uno dei risultati del progetto Erasmus+: "**Continuing professional development in digital education for VET**" ed è stato creato per aiutare gli insegnanti di tutta Europa ad affrontare la difficile situazione dell'erogazione di formazione online nella IFP.

Il programma CPD è composto da tre parti indipendenti:

- Moduli di formazione
- Set di istruzioni con esempi di lezioni online
- Guida al programma di formazione CPD

Tutti i risultati del progetto sono stati prodotti da sette partner di sette Paesi europei che hanno lavorato insieme:

- ProEduca z.s., Repubblica Ceca
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociatia Pentru Sprijinirea Initiativelor Educationale, Romania
- Formazione e consulenza basata sulle soluzioni (SBTC), Turchia
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), Spagna
- TUS Midwest, Irlanda
- Collegio regionale del Nord, Regno Unito

Tutti i materiali sono disponibili (scaricabili) gratuitamente dalla pagina web del progetto: <https://www.covet-project.eu/>.





Erasmus+

Sviluppo professionale continuo
nell'Istruzione e formazione professionale
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Sviluppo professionale continuo nell'istruzione e nella formazione professionale

Sviluppo professionale continuo nella formazione digitale per l'IFP



Modulo 2: E-Learning per gli insegnanti dell'IFP Unità 2.4: Processo di valutazione nell'e-learning



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Questo materiale formativo fa parte del
Programma di formazione per lo sviluppo professionale continuo (CPD):
Erogazione di formazione digitale nell'istruzione e nella formazione
professionale.

L'intero programma di formazione è disponibile all'indirizzo:

<https://www.covet-project.eu/>

Modulo 2: E-Learning per insegnanti di IFP

Unità 2.4: Processo di valutazione nell'e-learning



Al termine di questa unità sarete in grado di:

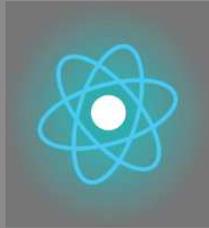
... comprendere le migliori pratiche per la valutazione e il feedback nel vostro contesto.

... applicare i principi delle migliori pratiche di valutazione nel vostro modulo.



... decidere quali valutazioni è meglio utilizzare nel vostro modulo.

... saper sviluppare e utilizzare una griglia di valutazione.



La seconda parte rappresenta un approfondimento del tema che raccoglie suggerimenti, idee e ulteriori dettagli da esplorare.



La terza parte è una raccolta di video, testimonianze, documenti scritti, vignette, ecc. per approfondire il tema della navigazione in Internet.



La prima parte permette di mettere a fuoco il tema attraverso un'analisi delle parole chiave dell'Unità e un breve testo espositivo.

Ogni unità è composta da 4 parti



La quarta parte è una sezione di test attraverso la quale è possibile mettersi alla prova e riflettere su quanto appreso.



Contenuto dell'unità

- Principi di valutazione
- Diversi tipi di valutazione
- Utilizzo di rubriche di valutazione
- Fornire feedback agli studenti



Valutazione online

Come fate a sapere che i vostri studenti hanno imparato ciò che volevate che imparassero?

Per fare questo, dovete pensare a valutare i vostri studenti, ad esempio assegnando loro un esame finale, una valutazione pratica, un saggio o una relazione. Valutazioni come queste forniscono informazioni importanti che ci dicono come gli studenti hanno imparato, quanto bene hanno imparato e dove hanno faticato.

Tuttavia, nell'ambiente online, alcuni metodi di valutazione tradizionali potrebbero non funzionare bene come nell'insegnamento faccia a faccia.

In questa unità verrà fatta una panoramica di alto livello sui principi di una buona valutazione, sui diversi tipi di valutazione elettronica e sul feedback. Verranno inoltre analizzate le rubriche di valutazione e il modo in cui possiamo progettare la nostra valutazione per seguire le migliori pratiche.



Perché valutiamo?

Valutiamo il lavoro degli studenti in modo che sia gli insegnanti che gli studenti possano vedere cosa fanno e cosa devono sapere per migliorare.

Oltre a fornire un voto o una valutazione a uno studente, la valutazione dovrebbe anche essere concepita per aiutare gli studenti ad imparare e ad impegnarsi nello studio. La valutazione può aiutare gli insegnanti a sviluppare un quadro dei loro studenti e del loro percorso verso la comprensione e il raggiungimento dei risultati di apprendimento che sono stati stabiliti per loro.

La valutazione deve integrare valutazione, apprendimento e motivazione per gli studenti.



“

*"La cosa più importante che facciamo per i nostri studenti
è valutare il loro lavoro".*

-Razza, 2009

Politiche di valutazione



Le decisioni sulle modalità di valutazione degli studenti sono solitamente determinate dalle politiche della scuola in cui si insegna e dai principi stabiliti. Ogni scuola VET avrà le proprie politiche in materia di valutazione e feedback, per garantire la qualità e la coerenza dell'esperienza degli studenti nei vari corsi che frequentano.

È importante essere consapevoli dell'esistenza di queste politiche e scoprire dove accedervi, se si desidera saperne di più.



Apprendimento profondo e superficiale

Gli studenti tendono ad affrontare l'apprendimento in due modi, definiti in generale come apprendimento "superficiale" e "profondo".

L'apprendimento superficiale implica un impegno di base con il contenuto, ad esempio la memorizzazione di fatti senza comprensione, mentre l'apprendimento profondo si verifica quando gli studenti si impegnano nel compito in modo significativo e mirano a comprendere le teorie e i principi sottostanti. L'approccio all'apprendimento di uno studente dipende spesso dal compito e dalla situazione.

È importante cercare di incoraggiare l'apprendimento profondo attraverso la valutazione, e un'esperienza di apprendimento positiva può essere creata attraverso un attento allineamento della valutazione ai risultati di apprendimento.



“

"Cosa e come gli studenti imparano dipende in larga misura da come pensano di essere valutati".

-Biggs, 1999



COVET

11

Allineare valutazione e risultati

I moduli devono essere allineati nel loro complesso, con tutte le attività e le valutazioni che contribuiscono al raggiungimento dei risultati di apprendimento dichiarati all'inizio del modulo.

È importante considerare attentamente questi risultati quando si pianificano le valutazioni da utilizzare per allineare i moduli e per misurare il raggiungimento di tali risultati.

Per ogni valutazione, è necessario verificare i risultati di apprendimento del modulo per assicurarsi che si stiano valutando le competenze che gli studenti devono raggiungere.

Questo aiuterà a motivare gli studenti ad impegnarsi con le valutazioni e a vederne il valore e lo scopo.



011

010

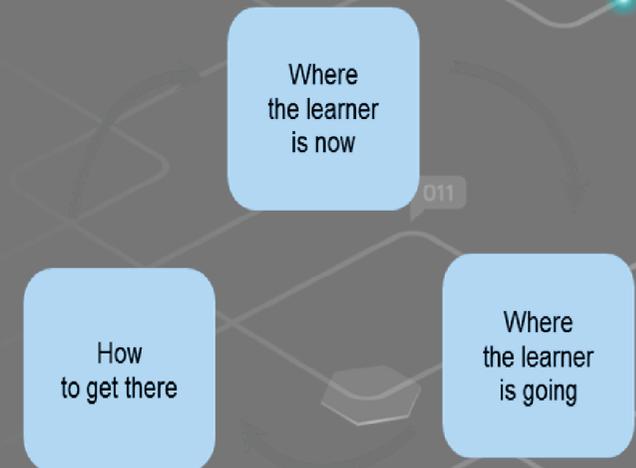


Cosa considerare

Abbiamo esaminato i modi in cui possiamo far acquisire agli studenti le competenze e le conoscenze di cui hanno bisogno. Ora dobbiamo pensare a come valutare ciò che hanno imparato.

Nel fare ciò, tenete conto di quanto segue:

- Che cosa sta cercando di valutare?
- Quali sono le competenze e le conoscenze che gli studenti devono possedere al termine del corso?
- Qual è il modo migliore per lo studente di acquisire e dimostrare le proprie conoscenze e competenze?
- Qual è il modo migliore per farlo in un ambiente online? Quali strumenti utilizzerete?



Valutazione autentica

Le tecniche di valutazione che consentono agli studenti di riprodurre il lavoro che dovranno svolgere nella professione in questione sono spesso definite "valutazione autentica".

La valutazione autentica è una forma di valutazione che prevede che gli studenti svolgano compiti del "mondo reale" in contesti significativi (Swaffield, 2011). I risultati di una valutazione autentica dovrebbero avere la forma di un prodotto o di una performance. Gli insegnanti devono considerare attentamente gli strumenti utilizzati per svolgere il compito di valutazione.

Esempi:

Dimostrazioni, simulazioni, performance musicali, sviluppo di prodotti, business plan, progetti di design, interviste, blog/vlog, casi di studio.



Impegno degli studenti

Gli studenti si impegnano molto di più quando possono vedere la rilevanza della valutazione, quando possono imparare attivamente attraverso il processo di valutazione, quando la valutazione è considerata equa e quando può piacere.

Alcuni modi per motivare e generare impegno con la valutazione sono i seguenti:

- Includere un elemento di scelta (che consenta agli studenti di completare le valutazioni utilizzando formati diversi, come video, audio, testo).
- Rendere le valutazioni impegnative.
- Discutere in anticipo con gli studenti gli approcci alla valutazione.
- Fornire esempi di risposte di alta qualità in modo che gli studenti sappiano cosa ci si aspetta.
- Fornire una panoramica e un feedback personalizzato.
- Discutere la rilevanza della valutazione nel contesto reale.



Principi di valutazione

- La valutazione deve essere concepita per migliorare l'apprendimento degli studenti.
- Gli studenti devono essere valutati in base ai risultati dell'apprendimento e ai livelli di prestazione attesi.
- La valutazione deve fornire informazioni affidabili sui risultati degli studenti.
- La valutazione deve essere equa e offrire a tutti gli studenti le stesse opportunità di dimostrare il proprio apprendimento.
- La valutazione deve permettere agli studenti di sviluppare le proprie capacità e di valutare il proprio lavoro e quello dei compagni.



Valutazione sommativa e formativa

Le valutazioni possono essere sommative, il che significa che il voto ottenuto per la valutazione sarà conteggiato nel voto complessivo del modulo. Di solito vengono completate alla fine di un corso per determinare se gli studenti hanno raggiunto i risultati di apprendimento.

Le valutazioni formative sono spesso utilizzate per insegnare un'abilità specifica. Di solito non fanno parte del voto finale e si svolgono durante il corso per verificare la comprensione. Sono un'opportunità per l'insegnante di fornire un feedback costruttivo allo studente e consigli su come migliorare, ad esempio quiz, valutazione tra pari.

L'utilizzo di una combinazione di valutazioni formative e sommative durante il corso può contribuire a creare esperienze di apprendimento significative per gli studenti.



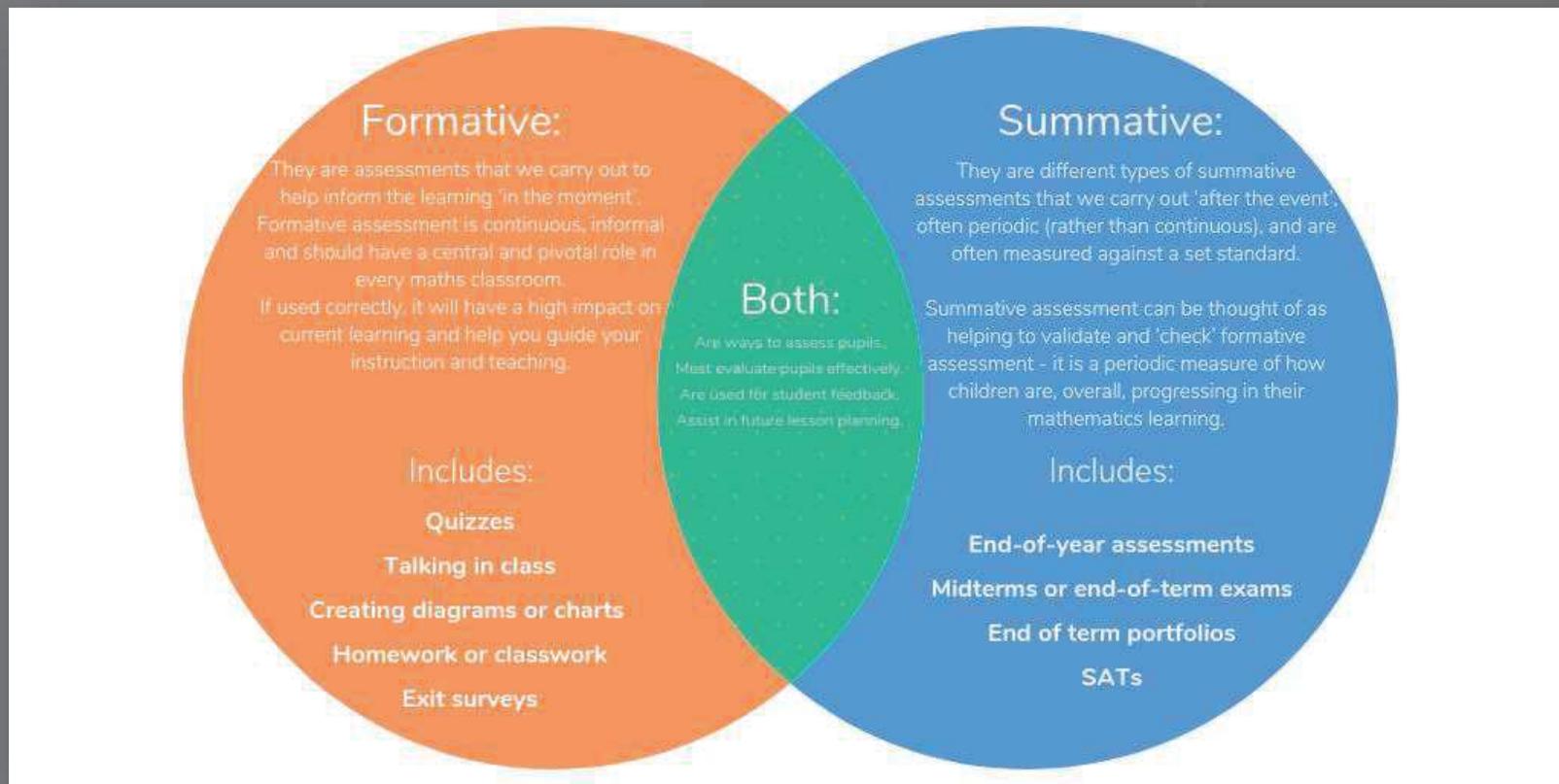
001



COVET



Valutazione sommativa e formativa



Fonte dell'immagine: [Apprendimento del terzo spazio](#)



Valutazione elettronica

L'e-Assessment prevede l'uso di strumenti e dispositivi digitali per fornire valutazioni, voti e feedback agli studenti.

Questi possono essere parte dell'LMS o strumenti esterni.

Tipi di eAssessment:

- Quiz a scelta multipla (MCQ)
- Lavoro indipendente/di gruppo con l'utilizzo di strumenti digitali
- Risposte brevi, risposte a testo libero, saggi (basati su LMS)
- Blog e wiki, social network
- Sondaggi online
- Valutazione basata sui giochi



Strumenti di eAssessment

L'eAssessment consente all'insegnante di raccogliere le prove che gli studenti hanno raggiunto lo standard di apprendimento richiesto utilizzando dispositivi, strumenti e app digitali. L'uso della tecnologia può ridurre il carico di lavoro di insegnanti e formatori monitorando i progressi degli studenti, facilitando il feedback e fornendo un riscontro automatico agli studenti e consentendo agli insegnanti di valutare e adattare le proprie strategie di insegnamento.

Il Quadro europeo per le competenze digitali degli educatori (DigiCompEdu) ha incluso la valutazione come una delle aree chiave di competenza e afferma che gli insegnanti devono essere competenti nell'uso delle tecnologie digitali per la valutazione formativa e sommativa.





Tipi di eAssessment

Gli strumenti di valutazione elettronica per gli insegnanti sono una parte necessaria dell'apprendimento online e a distanza. La maggior parte dei metodi di valutazione tradizionali in classe può essere utilizzata per valutare gli studenti online, ma potrebbe essere necessario gestirli in modo diverso. Potrebbero esserci anche nuovi metodi di valutazione online che non avete mai considerato di utilizzare prima. Di seguito sono riportati alcuni esempi:

	Forum di discussion e	Quiz	Casi di studio	Diario riflessivo	Presentazio ne online	E-portfolio	Laboratori o/gioco virtuale	Progetto collaboratiyo
Valutazione formativa	X	X	X	X			X	
Valutazione sommativa		X	X	X	X	X	X	X

Vantaggi dell'eAssessment

La valutazione elettronica offre opportunità e vantaggi a insegnanti, studenti e scuole.

- È più efficiente e flessibile. Le valutazioni possono essere effettuate e valutate digitalmente. Questo fa risparmiare tempo all'insegnante e allo studente.
- Il feedback può essere fornito immediatamente.
- È possibile utilizzare una serie di valutazioni.
- Può essere coinvolgente: uso di simulazioni virtuali, gamification e forme di valutazione multimodali che utilizzano video, audio e altri media.
- Migliora l'esperienza degli studenti.
- Fornisce report, monitoraggio e analisi della valutazione.



Rubriche di valutazione

Le rubriche di valutazione sono un insieme di criteri per il lavoro degli studenti che distinguono tra diversi standard di rendimento e prestazioni. Esse forniscono:

- Un insieme chiaro di criteri o aspettative;
- Una spiegazione delle competenze esatte necessarie per raggiungere i risultati dell'apprendimento.
- Uno standard rispetto al quale giudicare il lavoro degli studenti

Le rubriche possono essere integrate nella maggior parte degli LMS e possono fornire un feedback automatico agli studenti.

La vostra scuola o il vostro gruppo di insegnanti potrebbero avere una specifica griglia di valutazione da utilizzare.



Esempio di rubrica

CRITERIA/ PERFORMANCE	1 NEEDS IMPROVE- MENT	2 FAIR	3 GOOD	4 EXCELLENT
The student pronounces the vocabulary related to the topic correctly.				
The student uses the vocabulary related to the topic (conversation strategies) correctly.				
The student shows command of the grammatical structures related to the topic.				
The student delivers his/her ideas clearly (delivery, command of the topic).				
The student fulfils the task (content, timing, and materials).				

Fonte dell'immagine: [Collettivo ISL](#)

Feedback

Il feedback ai vostri studenti li aiuta a migliorare le loro capacità e a imparare dai loro errori.

Principi di feedback:

- Il feedback deve essere tempestivo.
- Il feedback deve essere positivo.
- Il feedback deve essere specifico.
- Il feedback deve essere rivolto al lavoro, non alla persona.
- Il feedback deve essere costruttivo e offrire suggerimenti per il miglioramento.



001

011

010



Perché il feedback è importante?

- Migliora il rendimento degli studenti
- Migliora la fiducia, l'impegno e la motivazione
- Identifica i punti di forza e di debolezza
- Identifica le lacune tra le prestazioni attuali e quelle desiderate.
- Crea studenti indipendenti che si assumono la responsabilità del proprio apprendimento.



Fonti interessanti



Metodi di valutazione e-learning per monitorare i progressi degli studenti online



Creare le proprie rubriche online iRubric
RubiStar



Valutazione efficace nell'era digitale
JISC



5 migliori strumenti di valutazione online per gli insegnanti



5 linee guida per sviluppare buone valutazioni online



Mettetevi alla prova

Domanda 1:

I metodi di valutazione tradizionali hanno sempre successo quando si valutano gli studenti online?

a) Vero

b) Falso

Domanda 2:

La valutazione deve integrare valutazione, apprendimento e motivazione per gli studenti.

a) Vero

b) Falso

Mettetevi alla prova

Domanda 3:

Cosa e come gli studenti imparano dipende in larga misura da come pensano di essere valutati.

a) Vero

b) Falso

Domanda 4:

Le rubriche possono essere integrate nella maggior parte degli LMS e possono fornire un feedback automatico agli studenti.

a) Vero

b) Falso

Mettetevi alla prova

Domanda 5:

Quale dei seguenti è un esempio di "valutazione autentica"?

a) Saggi

b) Studio di un caso

c) Quiz a risposta multipla

d) Esami scritti

Domanda 6:

L'apprendimento profondo implica un impegno di base con il contenuto, ad esempio la memorizzazione di fatti senza comprensione.

a) Vero

b) Falso

Mettetevi alla prova

Domanda 7:

L'uso di una miscela di valutazioni formative e sommative durante il corso può contribuire a creare esperienze di apprendimento significative per gli studenti.

a) Vero

b) Falso

Sintesi - punti chiave

In questa unità abbiamo esaminato la valutazione e ora dovrete avere familiarità con quanto segue:

1. Perché valutiamo i nostri studenti e come la valutazione può aiutare sia lo studente che l'insegnante ad identificare ciò che hanno imparato e le lacune nell'apprendimento.
2. Perché è importante allineare le valutazioni ai risultati dell'apprendimento
3. Come la progettazione di valutazioni autentiche può aiutare a coinvolgere gli studenti e a trasferire l'apprendimento
4. Le differenze tra apprendimento profondo e superficiale, apprendimento formativo e sommativo
5. Che cos'è l'e-assessment e i diversi tipi di e-assessment che potete utilizzare nel vostro contesto.
6. Come utilizzare le rubriche di valutazione e fornire feedback agli studenti



Sviluppo professionale continuo nella formazione digitale per l'IFP

Questo materiale formativo è uno dei risultati del progetto Erasmus+: "**Continuing professional development in digital education for VET**" ed è stato creato per aiutare gli insegnanti di tutta Europa ad affrontare la difficile situazione dell'erogazione di formazione online nella IFP.

Il programma CPD è composto da tre parti indipendenti:

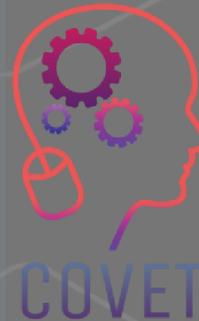
- Moduli di formazione
- Set di istruzioni con esempi di lezioni online
- Guida al programma di formazione CPD

Tutti i risultati del progetto sono stati prodotti da sette partner di sette Paesi europei che hanno lavorato insieme:

- ProEduca z.s., Repubblica Ceca
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociatia Pentru Sprijinirea Initiativelor Educationale, Romania
- Formazione e consulenza basata sulle soluzioni (SBTC), Turchia
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), Spagna
- TUS Midwest, Irlanda
- Collegio regionale del Nord, Regno Unito

Tutti i materiali sono disponibili (scaricabili) gratuitamente dalla pagina web del progetto: <https://www.covet-project.eu/>.





Erasmus+

Sviluppo professionale continuo
nell' Istruzione e formazione professionale
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Sviluppo professionale continuo nell'istruzione e nella formazione professionale

Sviluppo professionale continuo nella formazione digitale per l'IFP



Modulo 3: Risorse e attività online Unità 3.1: Risorse online: (Ri)uso e valutazione



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Questo materiale formativo fa parte del
Programma di formazione per lo sviluppo professionale continuo (CPD):
Erogazione di formazione digitale nell'istruzione e nella formazione
professionale.

L'intero programma di formazione è disponibile all'indirizzo:

<https://www.covet-project.eu/>

Modulo 3: Risorse e attività online

Unità 3.1: Risorse online: (Ri)uso e valutazione



Al termine di questa unità sarete in grado di:

...identificare e analizzare l'O.E.R.

Risultati dell'apprendimento

... per valutare le risorse online .

... per identificare e differenziare i database online.

... di utilizzare e riutilizzare le risorse online.





La seconda parte rappresenta un approfondimento del tema che raccoglie suggerimenti, idee e ulteriori dettagli da esplorare.



La terza parte è una raccolta di video, testimonianze, documenti scritti, vignette, ecc. per approfondire il tema della navigazione in Internet.



La prima parte consente di mettere a fuoco il tema attraverso un'analisi delle parole chiave dell'Unità e un breve testo espositivo.

Ogni unità è composta da 4 parti



La quarta parte è una sezione di test attraverso la quale è possibile mettersi alla prova e riflettere su quanto appreso.

Contenuto dell'unità

- Risorse educative aperte (O.E.R.)
- Repository online
- (Ri)uso delle risorse online
- Valutazione delle risorse online

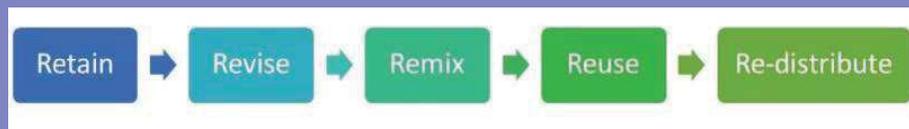
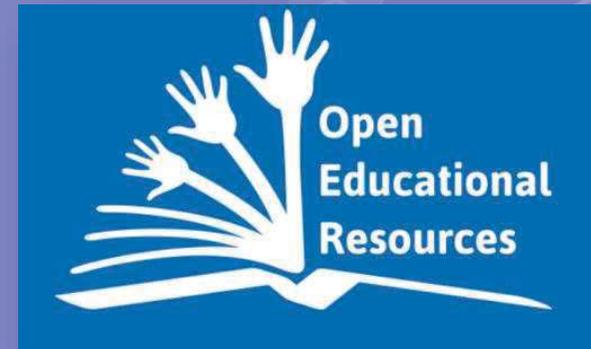
“

O.E.R: "materiali e risorse educative che sono pubblicamente accessibili, il che significa che sono apertamente disponibili per l'uso da parte di chiunque e, con alcune licenze, per il remix, il miglioramento e la ridistribuzione".

- Steven Bell

Risorse educative aperte (O.E.R.)

- Si può accedere gratuitamente, senza richiedere autorizzazioni
- 5 R:
 - Conservare - si può avere la risorsa per sempre
 - Revisione: potete adattarlo, modificarlo o tradurlo.
 - Remix - si può unire con un'altra risorsa
 - per farne uno nuovo
 - Riutilizzo - potete usare il lavoro per voi stessi
 - Ridistribuire: si può condividere con altri.



Quali materiali per l'insegnamento, l'apprendimento e la ricerca potrebbero essere utilizzati come O.E.R. per scopi educativi?



Note & presentazioni



Audio



Animazioni



Quiz



Testi



Multimedia



illustrazioni



Compiti

immagini



video



audio



Leggi sul copyright

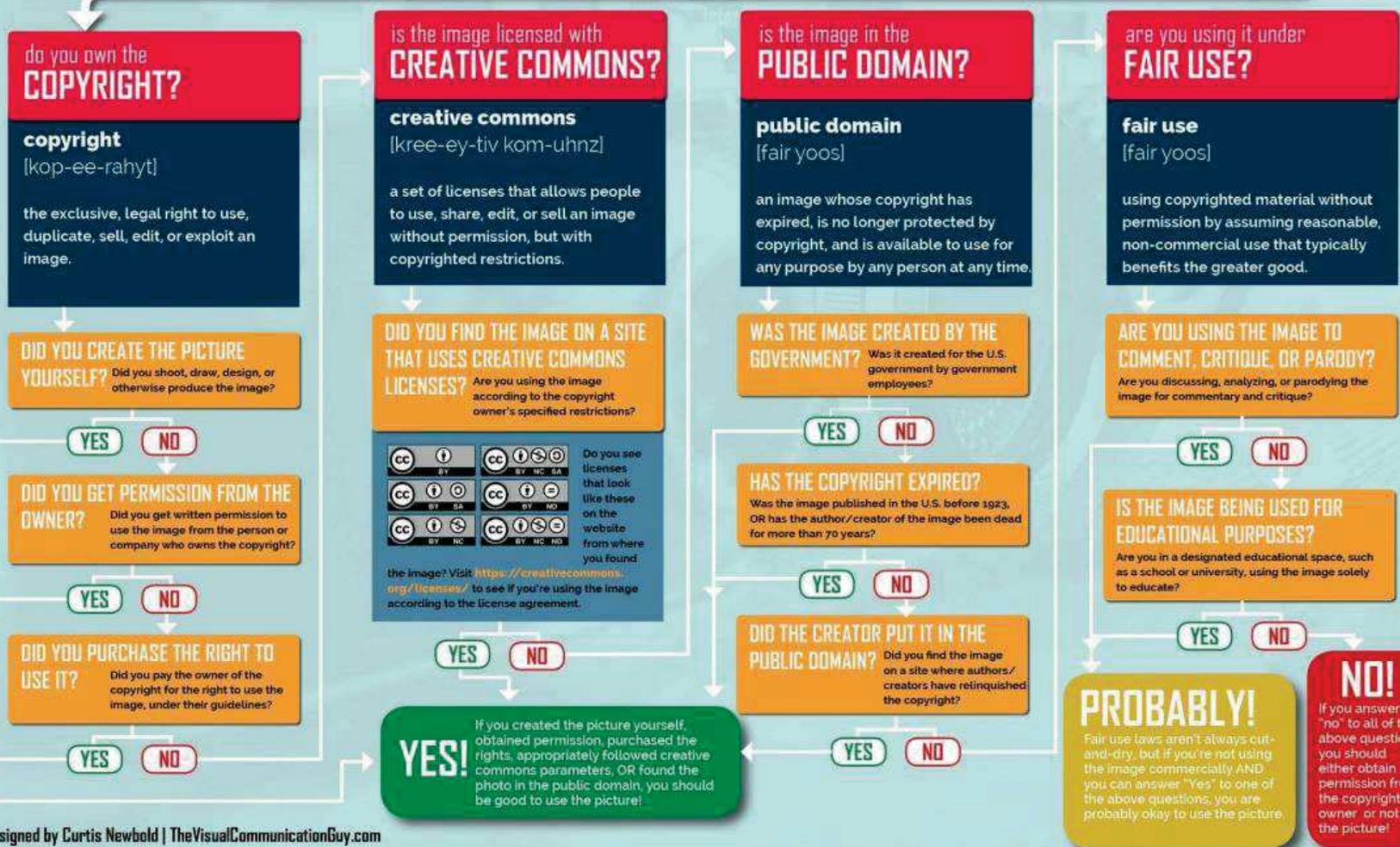
La possibilità di modificare il contenuto è una caratteristica fondamentale delle OER, che offre alle persone la possibilità di personalizzarle per il loro uso, ad esempio aggiungendo o sostituendo esempi o foto, ampliando le definizioni o mescolando varie OER per creare una risorsa multimediale, un set di corsi o un altro pacchetto di risorse migliorate.

L'autore originale (o il detentore dei diritti d'autore) della risorsa indica il suo desiderio che altri utilizzino e modifichino le risorse richiedendo una licenza aperta. Queste licenze si affiancano alle leggi sul copyright per dare agli utenti il permesso legale di usare e/o modificare una risorsa.

CAN I USE THAT PICTURE?

REVISED!
(and simplified)

[a "picture" is any photograph, drawing, cartoon, logo, icon, infographic, chart, graph, work of art, or doodle you want to use for some purpose]



Attività:
Uso di un'immagine
Durata: 10'
Cercate su Google l'immagine di un gatto, quindi rispondete alle domande sulla destra per stabilire lo stato d'uso.

Source: [Natcom](https://www.natcom.com)

Designed by Curtis Newbold | [TheVisualCommunicationGuy.com](https://www.thevisualcommunicationguy.com)

1.600.000.000

Un fatto interessante:

Secondo Sheila Curran Bernard e Kenn Rabin, "all'inizio del 2020, oltre 1,6 miliardi di opere coperte da licenza Creative Commons erano state pubblicate dai loro creatori su siti come Flickr, Wikipedia, YouTube, Internet Archive e Vimeo".

Database online

Definizione

I database tematici sono raccolte digitali di risultati di ricerca su una determinata materia o disciplina, create appositamente per chi studia in quelle aree.

Le pubblicazioni incluse in questi archivi possono essere o meno sottoposte a revisione paritaria. Sono distribuite a livello globale e sono ricercabili sul Web.

Ricerca nel database

Ogni unità didattica ha creato un proprio elenco di archivi online per aiutare i propri studenti.

La ricerca del passato prevedeva diverse passeggiate in biblioteca e molte ore di studio sui libri, ma oggi abbiamo migliaia di biblioteche a portata di clic.

Database online



Per contenuto

- Dati di ricerca grezzi
- Dati di ricerca derivati
- documenti accademici in full-text preprint
- bozze finali di documenti di riviste e atti di convegni, revisionate in full-text e con revisione paritaria
- Tesi
- pubblicazioni originali a testo pieno (rapporti tecnici istituzionali o dipartimentali)
- oggetti di apprendimento
- i documenti aziendali (registri del personale e degli studenti, licenze, ecc.)

Per copertura

- personale (archivio personale dell'autore);
- journal (output di un singolo journal o di un gruppo di journal);
- dipartimentale;
- istituzionale;
- interistituzionale (regionale);
- nazionale;
- internazionale.

Per funzionalità primaria

- accesso migliorato alle risorse (scoperta e localizzazione delle risorse);
- accesso dei soggetti alle risorse (scoperta e localizzazione delle risorse);
- conservazione delle risorse digitali;
- nuove modalità di diffusione (nuove modalità di pubblicazione);
- gestione patrimoniale istituzionale;
- condivisione e riutilizzo delle risorse.

Per gruppo di utenti target

- studenti;
- insegnanti;
- ricercatori.

Fonte: [Sciencedirect](https://www.sciencedirect.com/)



COVET

Attività: Trovare archivi online

Durata: 20'



Controllare sempre la pagina del copyright di un sito web

Choose a topic you are interested in and search for resources. Try to make use of an OER repository already mentioned.

Try to find one or two resources from your search, then take a few minutes to consider:

1. The quality of this resource:
 - ✚ Who created it?
 - ✚ Does it look to be accurate and well presented?
 - ✚ Are there any reviews or information from trainers who have used it?
2. The appropriateness of this resource to your audience:
 - ✚ Does it need editing or introduction?
 - ✚ Would it combine well with any other materials used?
3. The license:
 - ✚ Is it clear how the resource is licensed?
 - ✚ What does this allow you to do with it?
 - ✚ Do you need to attribute or ask for any permissions?

Fonte

Come (ri)usare le risorse online



Non reinventare la ruota

Internet offre numerose fonti per ogni esigenza che un formatore può avere per i suoi studenti. Basta migliorare le proprie capacità di ricerca per arrivare direttamente alla risorsa che si intende utilizzare.



Basta cercare

Google è il miglior strumento di ricerca per i materiali, indipendentemente dall'argomento, e le persone non hanno bisogno di particolari abilità di ricerca o di vari corsi di formazione sulle TIC. Google ha sviluppato interessanti suggerimenti per la ricerca che aiutano le persone a trovare le informazioni esatte in modo più efficiente e veloce rispetto ad anni fa.

Un'immagine vale più di mille parole



Example of OER development

Original diagram in a PhD thesis ...

Improved and adapted for the Portuguese context ...

Translated into Greek ...

Adapted and translated to Spanish ...

Adapted at the University of Cape Town

Michael Paskevicius – Introduction to Open Educational Resources 2012 (CC-Attrib-ShareAlike)

Come valutare le risorse online

Quando valutate un materiale, ponetevi queste domande WH:

CHI ha pubblicato il contenuto, l'esperto della materia che l'ha creato per primo; verificare il background dell'autore per certificare le credenziali

COSA: le informazioni contenute sono basate su fatti o opinioni? È autentica? È esaustiva?

QUANDO: il contenuto è nuovo o obsoleto? I link funzionano ancora?

PERCHÉ: le informazioni vi informeranno o vi convinceranno?

Se ciò che avete trovato non è appropriato, potete sempre cercare altre fonti note per la loro credibilità.



Created by WEBTECHOPS LLP
from the Noun Project

Come valutare le risorse online - esempio

Cerca nel sito web: ResearchGate. Probabilmente l'avete usato nelle vostre ricerche. Andate alla pagina <Copyright> e segnalate cosa è consentito utilizzare e cosa no.

Fonti interessanti



Secondo Sheila Curran Bernard e Kenn Rabin, "all'inizio del 2020, oltre 1,6 miliardi di opere coperte da licenza Creative Commons erano state pubblicate dai loro creatori su siti come Flickr, Wikipedia, YouTube, Internet Archive e Vimeo". (*Curran Bernard, Sheila e Rabin, Kenn. Archival Storytelling: A Filmmaker's Guide to Finding, Using, and Licensing*).



COVET



Maggiori informazioni sugli O.E.R. in questo video di Lance Eaton



Questo video divertente e animato spiega le licenze CC



David Wiley parla dei cinque tipi di autorizzazioni per i tipi di contenuti forniti da un formatore.



Le biblioteche MATC sviluppano maggiormente la valutazione delle risorse in questo video qui

Mettiti alla prova - 1

Domanda 1:

Che cosa significa l'acronimo O.E.R?

- a) open education reach
- b) risorsa educativa aperta
- c) risorsa educativa aperta

Domanda 2:

Quali risorse non possono essere utilizzate come O.E.R?

- a) note, presentazioni e illustrazioni
- b) libri con tutti i diritti riservati
- c) animazioni, quiz e multimedia

Domanda 3:

Che cos'è Creative Commons?

- a) un dipartimento di monitoraggio
- b) condivisione aperta tramite licenze
- c) copyright creativo

Mettetevi alla prova - risposte corrette

Risposte al test:

1. C
2. B
3. B

Sintesi - punti chiave

1. Le risorse educative aperte sono gratuite e possono essere utilizzate da chiunque.
2. Gli insegnanti possono modificare e adattare le risorse in base alla loro materia e alle esigenze dei loro studenti.
3. Se comprendete le condizioni d'uso Creative Commons, il mondo O.E.R. vi appartiene e avrete studenti molto felici.
4. La valutazione delle risorse è indispensabile, poiché vari materiali circolano senza un'adeguata valutazione.



Sviluppo professionale continuo nella formazione digitale per l'IFP

Questo materiale formativo è uno dei risultati del progetto Erasmus+: "**Continuing professional development in digital education for VET**" ed è stato creato per aiutare gli insegnanti di tutta Europa ad affrontare la difficile situazione dell'erogazione di formazione online nella ICT.

Il programma CPD è composto da tre parti indipendenti:

- Moduli di formazione
- Set di istruzioni con esempi di lezioni online
- Guida al programma di formazione CPD

Tutti i risultati del progetto sono stati prodotti da sette partner di sette Paesi europei che hanno lavorato insieme:

- ProEduca z.s., Repubblica Ceca
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociatia Pentru Sprijinirea Initiativelor Educationale, Romania
- Formazione e consulenza basata sulle soluzioni (SBTC), Turchia
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), Spagna
- TUS Midwest, Irlanda
- Collegio regionale del Nord, Regno Unito

Tutti i materiali sono disponibili (scaricabili) gratuitamente dalla pagina web del progetto: <https://www.covet-project.eu/>.





Erasmus+⁰¹⁰

Sviluppo professionale continuo
nell'Istruzione e formazione professionale
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Sviluppo professionale continuo nell'istruzione e nella formazione professionale¹⁰⁰

Sviluppo professionale continuo nella formazione digitale per l'IFP



Modulo 3: Risorse e attività online Unità 3.2: Come progettare attività online



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Questo materiale formativo fa parte del
Programma di formazione per lo sviluppo professionale continuo (CPD):
Erogazione di formazione digitale nell'istruzione e nella formazione
professionale.

L'intero programma di formazione è disponibile all'indirizzo:

<https://www.covet-project.eu/>

Modulo 3: Risorse e attività online

Unità 3.2: Come progettare attività online



Al termine di questa unità sarete in grado di:

... progettare un'attività online.

Risultati dell'apprendimento

... differenziare le 5 fasi del modello didattico presentato.

... individuare gli strumenti online più adatti alla vostra attività.



...sviluppare una lezione online in modo migliore.



La seconda parte rappresenta un approfondimento del tema che raccoglie suggerimenti, idee e ulteriori dettagli da esplorare.



La terza parte è una raccolta di video, testimonianze, documenti scritti, vignette, ecc. per approfondire il tema della navigazione in Internet.



La prima parte consente di mettere a fuoco il tema attraverso un'analisi delle parole chiave dell'Unità e un breve testo espositivo.

Ogni unità è composta da 4 parti



La quarta parte è una sezione di test attraverso la quale è possibile mettersi alla prova e riflettere su quanto appreso.

Contenuto dell'unità

- Progettazione di attività online
- Il modello didattico delle 5 E
- Il modello didattico online delle 5 E



Created by Tomas Knopp
from the Noun Project



“

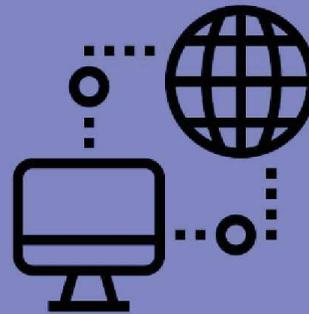
"L'unico scopo dell'eLearning è insegnare".

- Christopher Palm

Progettazione di attività online

Insegnare attività online ai propri studenti non significa mettere da parte il libro di testo e reinventare l'intero approccio didattico. La maggior parte delle attività già proposte per l'insegnamento in classe possono essere riciclate e adattate per le attività online, purché rimangano incentrate sullo studente.

Tuttavia, è necessario prendere in considerazione alcuni modelli didattici quando si progetta un certo tipo di lezione, sia essa online, ibrida o in sede.



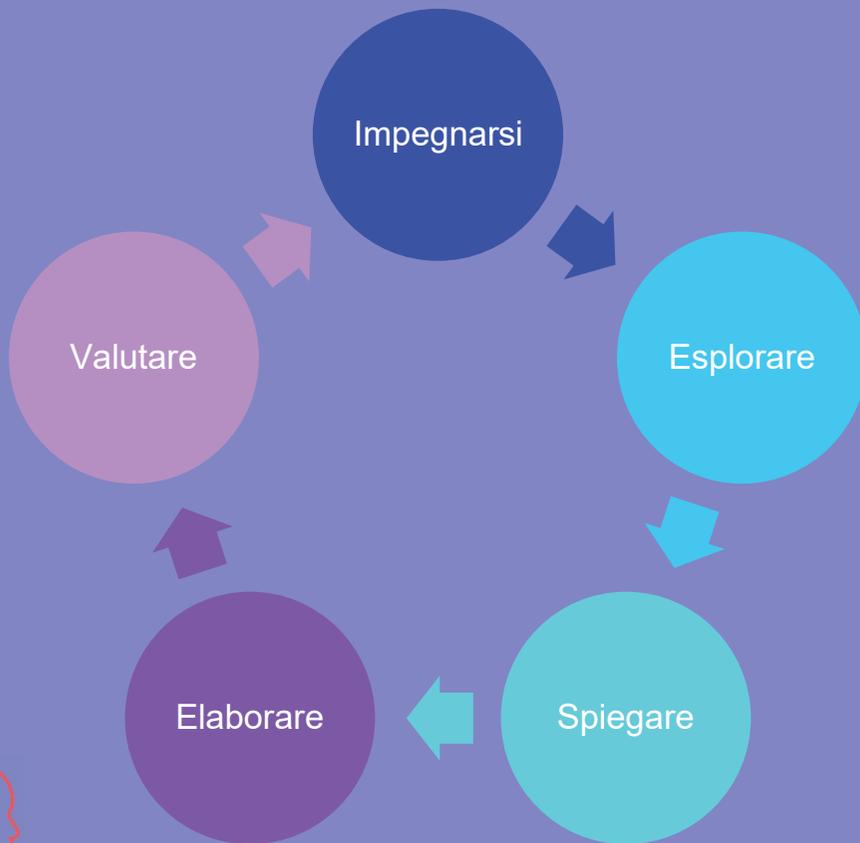
Created by monkik

Progettazione di attività online



Un modello didattico costruttivista basato su cinque elementi per lo sviluppo di una lezione online:
il modello delle 5 E (Engage, explore, explain, elaborate, and evaluate)

Si tratta di un esempio di apprendimento basato sull'indagine, in cui gli studenti pongono domande, decidono quali informazioni migliorano la loro comprensione e poi si autovalutano. Questo modello si basa sui principi delle scienze cognitive sviluppati dal Biological Sciences Curriculum Study (BSCS) nel 1987; in seguito la proposta si è ispirata ad altri modelli didattici come l'Atkin-Karplus Learning Cycle o il Science Curriculum Improvement Study (SCIS) learning cycle. L'adattamento per l'insegnamento online è stato sviluppato da Catlin Tucker.



Progettazione di attività online INGAGGIARE (Engage)



Attività online	Strumenti online
<p>Brainstorm</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Cosa ne pensate? <p>Domande</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Cosa vi chiedete? Che cosa vi incuriosisce? <p>Accesso alle conoscenze pregresse</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Che cosa sapete? Come lo avete imparato? <p>Suscitare il loro interesse</p> <ul style="list-style-type: none">✓ Cosa vedete, pensate, vi chiedete quando vedete questa immagine, guardate questo video o ascoltate questa storia?	<p>Padlet</p> <p>Domanda su Google Classroom</p> <p>Jamboard</p> <p>Sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) con funzione di discussione online</p> <p>Mentimetro</p>

Progettazione di attività online

ESPLORA (Explore)



Attività online	Strumenti online
<p>Condurre la ricerca Esplora le risorse curate dagli insegnanti</p> <ul style="list-style-type: none">• Guarda i video• Leggi gli articoli• Ascoltare i podcast <p>Attività offline</p> <ul style="list-style-type: none">• Conduzione del lavoro sul campo• Osservazioni• Intervistare un membro della famiglia <p>Crowdsourcing</p>	<p>Ricerca su Google YouTube Newsela, Smithsonian Tween Tribune Inserire l'apprendimento Domanda su Google Classroom Discussione online sugli LMS Slide Deck di Google condivise Wakelet</p>

Progettazione di attività online

SPIEGARE (Explain)



Attività online	Strumenti online
<p>Presentazioni dal vivo in classe o in videoconferenza</p> <p>Spiegazioni video registrate</p>	<p>Google Hangout o Zoom</p> <p>Screencastify (estensione per Chrome)</p> <p>Condividete i video direttamente da Google Drives</p> <p>FlipGrid</p> <p>Permettere agli studenti di insegnarsi a vicenda i concetti registrando i video</p>

Progettazione di attività online

ELABORARE (Elaborate)



Attività online	Strumenti online
<p>Creare connessioni</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Collegare i concetti▪ Collegare i concetti alla vita oltre la classe▪ Collegare i concetti all'arte, alla letteratura, alla musica <p>Applicare l'apprendimento a situazioni nuove o inedite</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Affrontare i problemi più bizzarri del mondo reale▪ Documentate il vostro processo come gruppo <p>Spiegare come</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Articolate il processo che usereste per risolvere un problema o per affrontare una situazione particolare. <p>Materiali e risorse di studio creati dagli studenti</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Prendete le informazioni e progettate una risorsa di revisione	<p>Quizizz</p> <p>Documenti, diapositive, disegni e fogli di calcolo di Google condivisi</p> <p>FlipGrid</p> <p>Quizlet</p> <p>Kahoot!</p>

Progettazione di attività online VALUTARE (Evaluate)



Attività online	Strumenti online
<p>Valutazioni</p> <ul style="list-style-type: none">• Valutazioni basate su progetti• Valutazioni basate sulle prestazioni• Test e quiz <p>Riflessioni video</p> <p>Biglietti di uscita digitali</p>	<p>Quizizz</p> <p>Kahoot!</p> <p>Quiz di Schoology</p> <p>Moduli di Google</p> <p>Socrativo</p>

Ecco la vostra interattività! Siate creativi!



Un professore universitario tiene una lezione online da un'aula vuota a Milano.
Fotografia: Matteo Corner/EPA

Fonti interessanti

 Catlin Tucker definisce qui le 5E da tenere in considerazione quando si  progetta una lezione online

Video di Youtube sul palco di ingaggio

 Video Youtube su esplora palcoscenico

 Video Youtube su valutazione palco

Video Youtube su explain stage.

Video di Youtube su palcoscenico elaborato.

Mettetevi alla prova

Un buon insegnante si adatta rapidamente e diventa molto flessibile nel tempo. Tenendo conto delle 5 fasi del modello didattico presentato, scegliete una fase e progettate un'attività online per un gruppo di 15 studenti, di qualsiasi materia.

Tempo consentito: 15'

- Dettaglio degli strumenti utilizzati
- Coinvolgere tutti i tipi di interazione
- Pianificare l'attività in modo coinvolgente e significativo.

Sintesi - punti chiave

- Il modello didattico proposto è stato adattato da Catlin Tucker per le attività online.
- Fase di coinvolgimento - l'insegnante lavora per comprendere le conoscenze pregresse degli studenti e identificare eventuali lacune.
- Fase di esplorazione - gli studenti esplorano attivamente il nuovo concetto attraverso esperienze di apprendimento concrete.
- Fase di spiegazione - gli studenti sintetizzano le nuove conoscenze e fanno domande se hanno bisogno di ulteriori chiarimenti.
- Fase di elaborazione - dà agli studenti lo spazio per applicare ciò che hanno imparato.
- Fase di valutazione - consente una valutazione sia formale che informale.



Sviluppo professionale continuo nella formazione digitale per l'IFP

Questo materiale formativo è uno dei risultati del progetto Erasmus+: "**Continuing professional development in digital education for VET**" ed è stato creato per aiutare gli insegnanti di tutta Europa ad affrontare la difficile situazione dell'erogazione di formazione online nella IFP.

Il programma CPD è composto da tre parti indipendenti:

- Moduli di formazione
- Set di istruzioni con esempi di lezioni online
- Guida al programma di formazione CPD

Tutti i risultati del progetto sono stati prodotti da sette partner di sette Paesi europei che hanno lavorato insieme:

- ProEduca z.s., Repubblica Ceca
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociatia Pentru Sprijinirea Initiativelor Educationale, Romania
- Formazione e consulenza basata sulle soluzioni (SBTC), Turchia
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castelao), Spagna
- TUS Midwest, Irlanda
- Collegio regionale del Nord, Regno Unito

Tutti i materiali sono disponibili (scaricabili) gratuitamente dalla pagina web del progetto: <https://www.covet-project.eu/>.





COVET

Erasmus+⁰¹⁰

Sviluppo professionale continuo
nell' Istruzione e formazione professionale
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

© 2023 Sviluppo professionale continuo nell'istruzione e nella formazione professionale¹⁰⁰