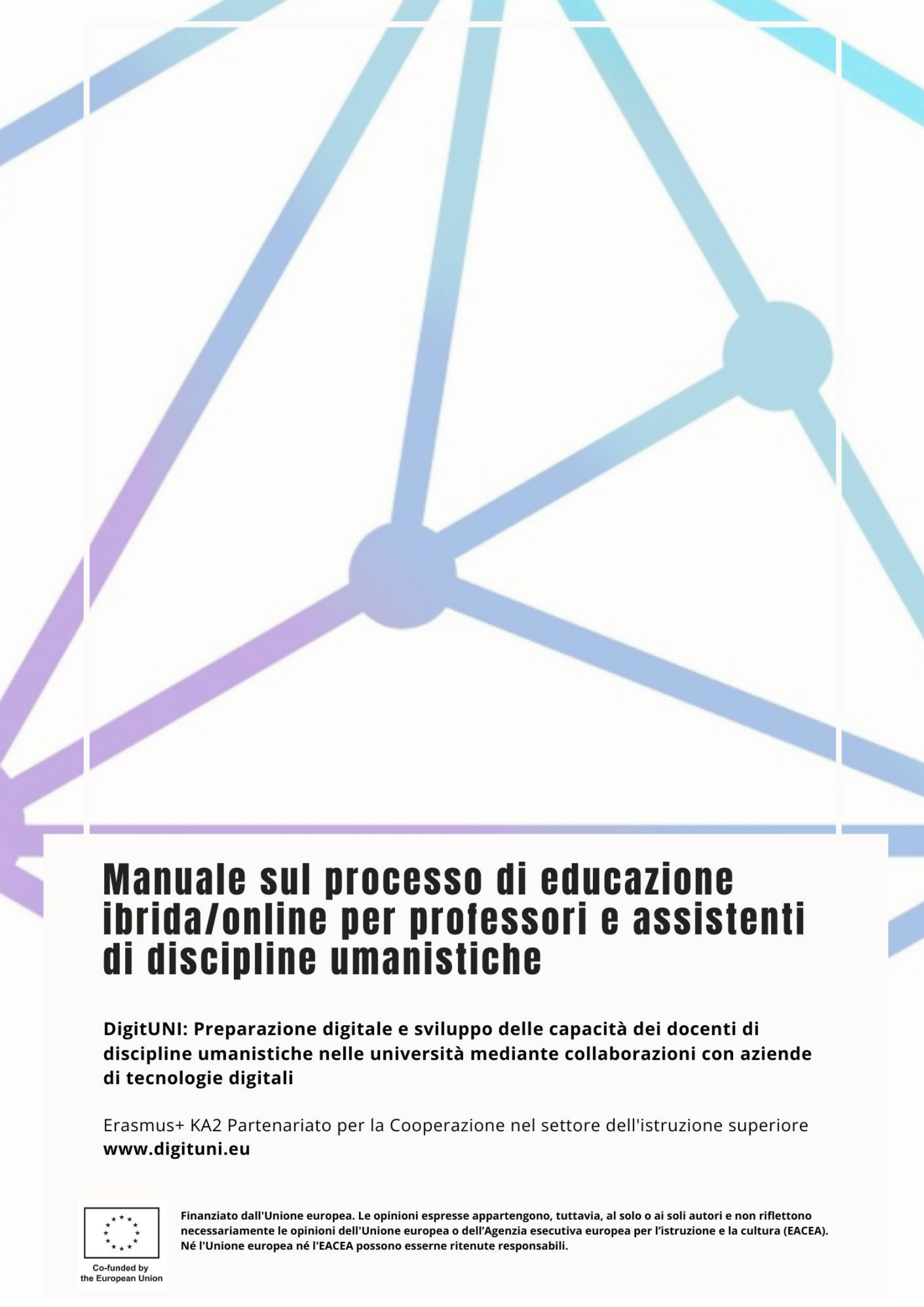




Manuale sul processo di educazione ibrida/online per professori e assistenti di discipline umanistiche

DigitUNI: Preparazione digitale e sviluppo delle capacità dei docenti di discipline umanistiche nelle università mediante collaborazioni con aziende di tecnologie digitali

Erasmus+ KA2 Partenariato per la Cooperazione nel settore dell'istruzione superiore
www.digituni.eu



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Manuale sul processo di educazione ibrida/online per professori e assistenti di discipline umanistiche

Questa pubblicazione è un risultato del progetto:

DigitUNli - Digital readiness and capacity building of humanities professors in universities through partnership with digital technologies companies

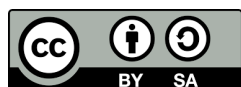
Il progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea nell'ambito del programma Erasmus+.

Progetto n.: 2021-1-LT01-KA220-HED-000031124

<https://digituni.eu/>

Autori:

- VIKO Vilniaus Kolegija, Lituania
- PAX Rhodopica Foundation, Bulgaria
- PRISM Impresa sociale s.r.l. , Italia
- FRAMEFoundation for the Development of International and Educational Activity, Polonia
- Panepistimio Patron, Grecia
- Universitatea Transilvania Din Brasov, Romania



Indice dei contenuti

1	INTRODUZIONE.....	3
2	IL CONTESTO PEDAGOGICO	4
2.1	DIVERSIFICAZIONE DEI METODI	4
2.2	METODI DI ATTIVAZIONE	4
2.3	AUTOAPPRENDIMENTO	5
2.4	COMPETENZE TRASVERSALI.....	5
3	QUADRO GIURIDICO PER L'E-LEARNING NELLE UNIVERSITÀ.....	6
3.1	BULGARIA	6
3.2	GRECIA.....	7
3.3	ITALIA.....	8
3.4	LITUANIA	8
3.5	POLONIA.....	9
3.6	ROMANIA.....	9
4	COME CREARE UN CURRICULUM PER L'E-LEARNING	11
4.1	INTRODUZIONE.....	11
4.2	PIANIFICAZIONE.....	11
4.2.1	<i>Elementi chiave del corso</i>	<i>11</i>
4.3	STRUTTURAZIONE DEL CORSO.....	12
4.3.1	<i>Approcci tipici alla costruzione di corsi on-line</i>	<i>12</i>
4.3.2	<i>Risultati della scrittura.....</i>	<i>13</i>
4.3.3	<i>Come preparare il syllabus</i>	<i>16</i>
4.4	SINTESI	16
5	ISTRUZIONI PER IL CORSO ON-LINE	17
5.1	MODULO 1: PROCESSO DI E-LEARNING.....	17
5.2	MODULO 2: COME CREARE RISORSE DIGITALI.....	18
5.3	MODULO 3: STRUMENTI WEB 2.0 PER LA COMUNICAZIONE ON-LINE.....	19
5.4	MODULO 4: APPROCCI PER IL PROCESSO EDUCATIVO IBRIDO/ONLINE	20
5.5	MODULO 5: STRATEGIE DI COMUNICAZIONE.....	21
5.6	MODULO 6: STRUMENTI PER LA COMUNICAZIONE ONLINE	22
5.7	MODULO 7: COLLABORAZIONE IN AMBIENTE VIRTUALE.....	24
5.8	MODULO 8: SCREENCASTING	24
5.9	MODULO 9: TECNICHE DI CREATIVITÀ.....	26
5.10	MODULO 10: STRUMENTI PER L'INCORAGGIAMENTO DELLA CREATIVITÀ	27
5.11	MODULO 11: LMS (SISTEMA DI GESTIONE DELL'APPRENDIMENTO)	28
5.12	MODULO 12: GAMIFICATION	29

1 Introduzione

Questo manuale è dedicato a professori e assistenti universitari, in particolare nei Dipartimenti di Scienze Umanistiche. Il suo obiettivo è illustrare l'utilizzo del Toolbox e guidare nell'adattamento dello stile di insegnamento alle esigenze dell'istruzione ibrida/online, con l'intento di fornire un'istruzione digitale inclusiva e coinvolgente di alta qualità. Il manuale fa parte dei prodotti di DigitUni e dovrebbe essere consultato con il corso online associato al progetto. Fornisce indicazioni su come acquisire, sviluppare, ampliare e implementare competenze durante l'insegnamento ibrido/online. Illustra il quadro pedagogico, le competenze da sviluppare e i metodi per farlo, consentendo di integrare il curriculum accademico in modalità ibrida e online. Non presenta un curriculum predefinito e non costituisce un piano formativo completo, poiché le esigenze specifiche dei docenti universitari possono variare. Il manuale spiega cosa è necessario e quali competenze si possono acquisire attraverso il corso online.

Il consorzio del progetto sostiene con convinzione che i cambiamenti tecnologici non solo siano inevitabili, ma offrano anche nuove opportunità per i professori. Questi cambiamenti consentono di adattare gli strumenti didattici alle aspettative e alle capacità degli studenti contemporanei, oltre a liberare tempo che può essere dedicato alla ricerca scientifica. L'approccio proposto dal progetto DigitUni si basa su soluzioni moderne con solide basi scientifiche, sviluppate attraverso la didattica, la neurodidattica e l'informatica. Con la presentazione dei materiali del progetto, si intende dimostrare che l'adozione della didattica ibrida presenta numerosi vantaggi e, soprattutto, non è affatto difficile o spaventosa. Richiede semplicemente un cambiamento di mentalità e un'apertura alle tecnologie, che offrono molto alle discipline umanistiche contemporanee e, al contempo, diventano oggetto di ricerca.

2 Background pedagogico

Dal punto di vista pedagogico, non emergono differenze significative tra l'apprendimento in presenza e quello a distanza. Nell'e-learning è possibile applicare la maggior parte dei metodi tipicamente utilizzati nell'istruzione accademica. È interessante notare che i metodi più semplici da trasporre nell'e-learning sono quelli classici e espositivi, che, come più volte evidenziato in letteratura, risultano essere i meno efficaci (come ad esempio lezioni frontali). Tuttavia, la tecnologia offre l'opportunità di sviluppare metodologie attive, in grado di migliorare significativamente l'efficacia del processo educativo, e consente altresì l'utilizzo di materiali eterogenei. Di seguito, presentiamo in modo conciso gli aspetti più cruciali dell'istruzione attraverso l'e-learning.

2.1 *Diversificazione dei metodi*

Nella teoria dell'istruzione, il concetto di stili di apprendimento svolge un ruolo cruciale. Le persone manifestano preferenze di apprendimento diverse: alcuni sono i cosiddetti studenti visivi, che imparano meglio vedendo, leggendo o osservando mappe o infografiche. Questo tipo di studenti è spesso riconoscibile attraverso l'uso di evidenziazioni colorate nei loro appunti. Un'altra categoria è rappresentata dagli studenti uditivi, che memorizzano meglio ascoltando il materiale. Questi studenti solitamente leggono ad alta voce i loro appunti e cercano di ascoltare attentamente durante le lezioni, poiché ciò favorisce la loro memoria. La creazione di materiali nell'ambito dell'e-learning consente forme di trasmissione diversificate. Oltre al testo, è possibile registrare materiale video, incluso il contenuto di una lezione, o preparare materiali visivi. È importante notare che questa diversità spesso supporta il processo di apprendimento, specialmente quando i metodi tradizionali potrebbero risultare limitati. Ad esempio, un docente può utilizzare una registrazione storica di un discorso o una rappresentazione grafica interattiva, opportunità che potrebbero essere difficili da presentare durante una lezione tradizionale.

2.2 *Metodi di attivazione*

La formazione attraverso l'e-learning agevola l'implementazione di metodi di attivazione degli studenti in modo agevole. Ad esempio, il materiale può essere suddiviso in unità più piccole, organizzato in modo modulare e, dopo ogni modulo, gli studenti possono sottoporsi a test di autovalutazione, un'opportunità non praticabile nelle lezioni tradizionali. Inoltre, i materiali possono essere resi interattivi, stimolando la partecipazione attiva degli studenti anziché mantenerli passivi.

L'e-learning favorisce i principi del costruttivismo, che influiscono significativamente sull'efficacia del processo educativo. Il costruttivismo sostiene che la conoscenza non si costruisca attraverso una mera ricezione passiva, ma piuttosto si sviluppi nell'analisi critica del materiale, collegandolo alle conoscenze pregresse e applicandolo concretamente. Questo approccio contestualizza la conoscenza, rendendola più memorabile e profondamente interiorizzata.

Uno dei metodi costruttivisti è il metodo del progetto, facilmente applicabile nell'e-learning. Il docente può assegnare agli studenti compiti volti a risolvere specifici problemi, fornendo materiale di riferimento e supervisionando il processo di risoluzione. Gli strumenti informatici agevolano la supervisione del processo, consentono il controllo graduale dei progressi e la fornitura di feedback.

Un altro metodo, più agevolmente implementabile nell'e-learning, è l'apprendimento esperienziale. Gli studenti possono completare compiti in modo indipendente, partecipare alle lezioni e cercare la verità autonomamente. L'e-learning beneficia anche gli studenti timidi o coloro che, per vari motivi, preferiscono non intervenire nelle tradizionali aule di lezione, consentendo loro di partecipare attivamente alle attività didattiche.

2.3 Autoapprendimento

Le lezioni accademiche tradizionali si svolgono in modo periodico, seguendo un programma prestabilito. I docenti registrano la presenza degli studenti, ma hanno una limitata influenza sulla loro partecipazione o sulla possibilità di accedere ai materiali tra una lezione e l'altra. Grazie all'e-learning, gli studenti godono di un accesso continuo ai compiti. Possono studiare secondo il proprio ritmo, un aspetto particolarmente rilevante per coloro che affrontano difficoltà in alcune materie e necessitano di più tempo e ripetizioni per comprenderle appieno. Il docente ha un controllo completo su chi sta lavorando con il materiale e quando, garantendo di mettere a disposizione degli studenti tutte le risorse necessarie per l'apprendimento.

2.4 Competenze trasversali

L'e-learning, soprattutto nell'autoapprendimento, offre il vantaggio di sviluppare competenze non solo direttamente correlate alla materia, ma anche essenziali nella vita accademica e professionale. L'autoapprendimento richiede autodisciplina, costanza e perseveranza, qualità che si sviluppano automaticamente in uno studente desideroso di ottenere successo nell'e-learning. Inoltre, l'e-learning può promuovere la cooperazione quando gli studenti sono chiamati a svolgere compiti di gruppo, migliorare le abilità comunicative attraverso la comunicazione online e affinare la capacità di risolvere conflitti in condizioni che escludono in gran parte la comunicazione non verbale.

L'e-learning supporta anche l'educazione morale, poiché richiede onestà e attenzione ai valori morali. Sebbene sia tecnicamente possibile imbrogliare con la tecnologia, è altrettanto facile individuare frodi, rendendo spesso poco conveniente per uno studente agire in modo non conforme alla propria dignità.

3 Quadro giuridico per l'e-learning nelle università

Nonostante lo sviluppo rapido della tecnologia nell'ambito dell'istruzione, il sistema educativo sta sforzandosi di integrare le nuove soluzioni all'interno dei contesti giuridici al fine di garantire un insegnamento di alta qualità. In questo capitolo, esamineremo la situazione legale riguardante l'e-learning nei Paesi partner del progetto DigitUni.



3.1 Bulgaria

Nel caso della Bulgaria, nonostante alcuni tentativi precedenti di introdurre l'apprendimento online e a distanza, il quadro giuridico per questa forma di istruzione ha ottenuto una formulazione legislativa nel 2021. Sono stati adottati regolamenti specifici che stabiliscono un contesto legale e requisiti rigorosi su come l'istruzione a distanza debba essere organizzata per essere riconosciuta dallo Stato come legittima.

Secondo questo documento, le università bulgare sono autorizzate a implementare l'istruzione a distanza a condizione che soddisfino i seguenti requisiti:

- Possesso di un regolamento interno appositamente sviluppato.
- Presenza di un'unità di servizio specificamente dedicata all'apprendimento a distanza, con standard e procedure per la progettazione, la creazione, la registrazione e l'archiviazione di attività e risorse didattiche elettroniche. Questo deve avvenire in conformità con una metodologia specifica per l'apprendimento elettronico e a distanza, nel rispetto della legge sul copyright e dei diritti correlati.
- Mantenimento di un archivio di corsi, attività e risorse di e-learning.
- Implementazione di sistemi di gestione per le valutazioni elettroniche e gli esami finali, con rilevamento dei tentativi di plagio e archiviazione dei dati degli esami e dei lavori degli studenti per almeno 5 anni.
- Aderenza a un sistema di identificazione degli studenti e controllo delle relative procedure, specialmente nel caso di esami e valutazioni elettroniche.
- Utilizzo di piattaforme software per l'apprendimento a distanza, offrendo opportunità sia di apprendimento sincrono che asincrono. L'accesso permanente autorizzato a distanza è esteso agli studenti, insegnanti e amministratori per attività, risorse e sistemi.
- Sviluppo di corsi di e-learning obbligatori, attività e risorse che devono seguire una metodologia specifica, in coerenza con i requisiti del moderno e-learning. Questi devono essere completamente accessibili attraverso una piattaforma di apprendimento a distanza. Lo stesso si applica a non meno del 50% dei corsi opzionali. Inoltre, non meno del 50% delle principali fonti di informazione del curriculum di una materia obbligatoria deve essere accessibile attraverso o su una piattaforma di apprendimento a distanza.



3.2 Grecia

Ai sensi della legge 4957/2022, articolo 67:

1. Il processo educativo può essere condotto utilizzando i moderni metodi di istruzione a distanza nei seguenti casi:

- a) Svolgimento di attività di insegnamento in programmi di studio del primo ciclo, con la partecipazione di professori di istituzioni straniere o professori collaboratori.
- b) Svolgimento di attività di insegnamento nell'ambito di programmi di studio congiunti con istituzioni straniere.
- c) Attività didattiche nell'ambito di programmi interdipartimentali o interistituzionali del primo ciclo, per la parte di attività didattica svolta sotto la responsabilità dei Dipartimenti collaboranti, a condizione che la sede dei Dipartimenti collaboranti sia in una città diversa.
- d) Svolgimento di attività di insegnamento nei programmi di studio del secondo ciclo.
- e) In caso di forza maggiore o circostanze straordinarie, quando non è possibile svolgere il processo educativo o utilizzare l'infrastruttura dell'Istituto di istruzione superiore (IIS) per svolgere le sue attività educative, di ricerca e di altro tipo.
- f) Organizzazione di corsi di approfondimento ed esercitazioni, oltre alle ore di insegnamento obbligatorie per ogni corso. L'organizzazione del processo educativo con metodi di formazione a distanza garantisce l'accessibilità alle persone con disabilità e bisogni educativi speciali.

In via eccezionale, è possibile organizzare il processo educativo per tutta la vita con la ritrasmissione simultanea del lavoro didattico in corso tramite mezzi elettronici, esclusivamente per gli studenti di altri Dipartimenti della stessa A.E.I. Questo è consentito a condizione che gli studenti destinatari studino in un Dipartimento con sede in un'unità regionale o in una città diversa da quella del Dipartimento in cui viene erogato il corso. La valutazione degli studenti viene effettuata in modo uniforme, indipendentemente dalle modalità di svolgimento del processo formativo e di monitoraggio degli studenti.

Il regolamento interno dell'A.E.I. definisce i termini e le condizioni specifiche per l'organizzazione del processo educativo con i moderni metodi di istruzione a distanza, l'unità dell'A.E.I. responsabile del supporto del processo di istruzione a distanza, le questioni relative alla protezione dei dati personali dei partecipanti al processo educativo e qualsiasi altra questione tecnica relativa all'attuazione dei metodi di istruzione a distanza.

L'organizzazione di corsi e altre attività didattiche con i moderni metodi di istruzione a distanza si riferisce ai corsi e alle attività didattiche che, per loro natura, possono essere sostenuti con metodi di istruzione a distanza e non includono la pratica pratica, il laboratorio o la clinica degli studenti, per i quali è richiesta la

partecipazione degli studenti in presenza fisica per il loro svolgimento. Su decisione dell'Assemblea del Dipartimento, vengono determinati i corsi e le attività didattiche che possono essere svolti con i moderni metodi di istruzione a distanza, in conformità con il presente documento.

Rif.: <https://www.odigostoupoliti.eu/nomos-4957-2022-gia-ta-anotata-ekpaideftika-idrymata-aei/>



3.3 Italia

L'introduzione del "Piano Scuola 4.0" nel 2022 evidenzia il forte impegno dell'Italia nel promuovere l'istruzione digitale. Questa iniziativa globale si articola su due pilastri fondamentali: le "aule di nuova generazione", mirate a creare ambienti di apprendimento digitali all'avanguardia, e i "laboratori di nuova generazione", focalizzati sulla promozione di competenze digitali essenziali per l'era contemporanea, tra cui la robotica, l'intelligenza artificiale (AI) e il coding.

Nel contesto dell'istruzione superiore italiana, l'e-learning è stato abbracciato come un potente strumento per agevolare l'apprendimento a distanza, riconoscendone l'importanza nel soddisfare le mutevoli esigenze educative degli studenti. Tuttavia, è opportuno notare che il quadro giuridico a sostegno dell'e-learning, come delineato dal decreto del 2003, può essere considerato ormai superato, date le rapide evoluzioni nel panorama digitale e delle tecnologie educative.

Una tendenza significativa è emersa nel settore accademico delle "Scienze economiche, giuridiche e sociali", con un notevole aumento del 25,4% delle iscrizioni a distanza nell'anno accademico 2020/21, rappresentando il 52,5% di tutti gli studenti a distanza. Questa tendenza è proseguita nell'anno accademico successivo (2021/22), con un'incidenza in questa area accademica che raggiunge il 54,9%. Questi dati evidenziano l'importanza crescente dell'istruzione digitale e online nel contesto dell'istruzione superiore italiana.



3.4 Lituania

I regolamenti per il primo e il secondo ciclo di studi a tempo pieno e a tempo parziale in Lituania sono confermati dal Ministero dell'Istruzione, della Scienza e dello Sport nel documento intitolato "LIETUVOS RESPUBLIKOS ŠVIETIMO IR MOKSLO MINISTRO ĮSAKYMAS DĖL NUOLATINĖS IR IŠTĖSTINĖS STUDIJŲ FORMŲ APRAŠO PATVIRTINIMO" datato 15 maggio 2009, numero di protocollo ISAK-1026, a Vilnius.

In base a questo documento, il numero di ore di contatto, che include lezioni, seminari, lavoro di laboratorio, esercitazioni, consulenze, ecc., può essere confermato individualmente dall'istituto di istruzione, ma dovrebbe rappresentare almeno il 20% del programma di studio a tempo pieno del primo ciclo. Il regolamento prevede che una parte delle ore di contatto possa essere organizzata a distanza, ma il limite delle ore di contatto a distanza non deve superare il 10% di tutti i piani di studio.

Per quanto riguarda il secondo ciclo di studi, il regolamento prevede un limite del 10% delle ore di contatto su tutti i programmi di studio, mentre il limite delle ore di contatto a distanza è del 5% di tutti i programmi di studio. Pertanto, almeno la metà di tutte le ore di contatto previste in entrambi i cicli di studio deve essere organizzata di persona.



3.5 Polonia

In Polonia, l'educazione all'e-learning nelle università si sta sviluppando in modo molto dinamico. Il sistema polacco comprende università pubbliche e private, entrambe fortemente impegnate nello sviluppo dell'istruzione mediante l'e-learning. La pioniera in questo campo è stata l'Università Virtuale Polacca, fondata nel 2002 come risultato della collaborazione tra un'istituzione pubblica e una privata, una collaborazione piuttosto rara.

Tuttavia, il quadro normativo iniziale limitava la percentuale di corsi che potevano essere erogati tramite e-learning. La pandemia da COVID-19 ha accelerato notevolmente l'adozione dell'e-learning, portando la maggior parte delle università polacche a implementare questa forma di istruzione. Durante la pandemia, l'apprendimento a distanza è diventato l'unica opzione possibile; attualmente, in Polonia, per gli studi pratici, il 50% degli ECTS può essere completato tramite e-learning, mentre per gli studi teorici (noti come accademici generali) la percentuale è del 75%. Inoltre, l'università deve soddisfare specifici criteri, come avere personale formato e materiali didattici online. Va notato che tali restrizioni non si applicano agli studi post-laurea.



3.6 Romania

In Romania, l'insegnamento online nelle università è stato regolamentato nell'agosto 2022 dall'Agenzia rumena per l'assicurazione della qualità nell'istruzione superiore tramite gli "Standard di qualità sulle modalità di svolgimento delle attività di insegnamento, apprendimento, ricerca, applicazioni pratiche e valutazione nella forma dell'istruzione a tempo pieno, attraverso l'uso di specifiche risorse elettroniche, informatiche e di comunicazione sincrona". Di seguito sono riportati i principali punti regolamentari:

1. La percentuale di attività di apprendimento, insegnamento, ricerca e applicazione pratica è stabilita considerando il tipo di attività, il campo di studi universitari e il ciclo di studi universitari.
2. I valori massimi per la percentuale di attività in formato sincrono online, differenziati per tipo di attività e ciclo di studi universitari, sono i seguenti:
 - Attività di insegnamento-apprendimento: Livello di laurea (Bachelor) 50%, Livello di master (Master) 60%, Dottorato (PhD) 65%.
 - Applicazioni pratiche e ricerca: Livello di laurea (Bachelor) 25%, Livello di master (Master) 35%, Dottorato (PhD) 35%.

3. Questi valori sono stabiliti in riferimento al totale delle ore previste dal piano di studi per le attività di insegnamento-apprendimento e per le applicazioni pratiche e la ricerca. Si raccomanda di mantenere la ponderazione a livello di ciascuna disciplina.

Inoltre, l'insegnamento online è regolamentato dalla legge sull'istruzione superiore n. 199/2023, pubblicata nel Monitor ufficiale, parte I n. 614 del 5 luglio 2023, applicata a partire dal 3 settembre 2023. L'articolo 33(12) di questa legge stabilisce che gli istituti di istruzione superiore sviluppano una propria metodologia per lo svolgimento delle attività nell'istituto di istruzione superiore nel sistema online, approvata dal senato dell'università, garantendo così il corretto svolgimento delle attività. Pertanto, tali attività sono regolate a livello di ogni istituto di istruzione superiore in Romania, che ha sviluppato piattaforme di e-learning per supportare l'insegnamento online e ibrido dopo la pandemia.

4 Come creare un curriculum per l'e-learning

4.1 Introduzione

Pianificare il piano di studi di un corso può essere una sfida complessa per molti professori, considerando la costante evoluzione delle scienze e delle arti. Esistono diverse sfide da affrontare, tra cui l'inserimento di nuove conoscenze nel piano di studi e la necessità di monitorare costantemente il contenuto per evitare che gli studenti acquisiscano informazioni obsolete. La limitazione temporale del corso aggiunge ulteriori complicazioni, richiedendo l'inclusione di tutte le conoscenze e le abilità necessarie in un periodo limitato.

Una sfida significativa è anche rappresentata dalla necessità di considerare le questioni metodologiche e didattiche nel piano di studi. Tradizionalmente, le lezioni frontali sono comuni nelle università, ma studi come quello di Bonwell e Eison (1991) suggeriscono che questo metodo potrebbe essere poco efficace. Questo diventa particolarmente rilevante quando si pianifica un corso che fa ampio uso di metodi di e-learning o che è completamente basato su questa modalità. In tali casi, diventa fondamentale utilizzare una varietà di metodi di insegnamento e apprendimento per garantire un'esperienza educativa completa ed efficace. *Pianificazione*

4.1.1 Elementi chiave del corso

È fondamentale considerare attentamente gli aspetti legati agli studenti, agli insegnanti e alla tecnologia quando si pianifica il curriculum di un corso online. Ecco alcuni punti chiave relativi a ciascun aspetto:

Studenti:

- **Motivazione all'apprendimento:** Differenziate i metodi di insegnamento, utilizzando testi scritti, materiali audio o video, e esercizi interattivi per mantenere alta la motivazione.
- **Strutturazione del materiale:** Dividete il materiale in unità e moduli coerenti e assimilabili in un determinato periodo di tempo. Organizzate il materiale con una struttura chiara per migliorare la motivazione degli studenti.
- **Obiettivi chiari:** Definite obiettivi chiari, raggiungibili e pratici per gli studenti. Presentate chiaramente la struttura del corso e i metodi di valutazione per evitare sorprese.

Insegnante:

- **Competenze informatiche:** La capacità di utilizzare le tecnologie informatiche è essenziale. Le piattaforme di e-learning sono basate sulla tecnologia WEB 2.0, rendendo accessibile il software di base e facilitando l'apprendimento.
- **Competenze comunicative:** Le competenze comunicative sono fondamentali. Pianificate incontri e forme di contatto con gli studenti, come e-mail, chat e forum. La comunicatività deve riflettersi nel curriculum.

Tecnologia:

- **Scelta degli strumenti:** Prestare attenzione agli strumenti utilizzati per preparare il corso. Scegliere strumenti semplici e formati popolari che siano compatibili con le competenze degli studenti.

- **Compatibilità e popolarità:** Utilizzare gli strumenti offerti dall'università o quelli popolari nell'ambiente accademico. Garantire la compatibilità con le piattaforme utilizzate dall'università, ad esempio, MS Teams.

Considerare questi aspetti contribuirà a creare un ambiente di apprendimento online efficace e motivante per gli studenti, supportato da insegnanti competenti e strumenti tecnologici appropriati.

Tecnologia

Per quanto riguarda la tecnologia, bisogna innanzitutto prestare attenzione agli strumenti che scegliamo per preparare il corso. Ci sono due cose principali da considerare: le competenze degli studenti e la popolarità e compatibilità dei formati e degli strumenti che utilizziamo.

Le competenze degli studenti possono variare. Pertanto, è bene scegliere strumenti semplici e formati popolari ed evitare quelli che richiedono competenze avanzate.

Questo aspetto è legato anche al secondo, ovvero la popolarità e la compatibilità. Quando si pianifica un corso, è bene utilizzare gli strumenti offerti dall'università, quelli a cui gli studenti sono abituati o che funzionano nell'ambiente accademico di una determinata università. Se, ad esempio, all'università si utilizza MS Teams, è necessario prendere in considerazione soluzioni e strumenti che si adattino a questa piattaforma. L'utilizzo di altri strumenti causerà problemi e, in ultima analisi, scoraggerà gli studenti dall'apprendimento.

4.2 Strutturazione del corso

4.2.1 Approcci tipici alla costruzione di corsi on-line

Il modello ADIE (Analysis, Design, Implementing, Evaluation) è un quadro completo per la progettazione e l'implementazione di corsi online. Esaminiamo brevemente ciascuna fase:

Analisi:

- **Esigenze educative:** Identificare le esigenze derivanti dal programma di studio e dai requisiti degli studenti. Considerare gli obiettivi del corso, le risorse disponibili e le capacità degli studenti.
- **Condizioni interne:** Adattare gli obiettivi alle risorse, come i materiali e le attività della piattaforma online.

Progettazione:

- **Raccolta materiali:** Raccogliere i materiali necessari per il corso.
- **Struttura del corso:** Suddividere i materiali in unità o moduli. Pianificare il corso e determinare il numero e i tipi di attività necessarie per raggiungere gli obiettivi didattici.
- **Modalità del corso:** Decidere se il corso sarà completamente online o in modalità blended learning.

Implementazione:

- **Durata e struttura dei moduli:** Pianificare la durata di ciascun modulo e definire la loro struttura. Considerare la ripetibilità dei componenti.

Valutazione:

- **Impegno degli studenti:** Monitorare l'impegno degli studenti durante il corso.
- **Valutazione:** Valutare gli studenti in base ai compiti assegnati e fornire feedback.
- **Verifica dei risultati:** Verificare se gli obiettivi di apprendimento sono stati raggiunti e trarre insegnamenti per migliorare il corso in futuro.

Quanto agli approcci di progettazione del corso:

- **Modello GATE:** Strutturare il materiale in moduli logici. Gli studenti assimilano una parte del materiale alla volta, ricevono feedback e passano alla parte successiva. È adatto per materie teoriche e facilita il controllo dello sviluppo del processo cognitivo.
- **Modello COME:** Basato sui compiti, gli studenti ricevono istruzioni e compiti assegnati. Devono decidere quale parte del materiale utilizzare. Questo modello promuove l'indipendenza dello studente nell'acquisizione di conoscenze e abilità, adatto al metodo del progetto e a situazioni in cui l'indipendenza dello studente è cruciale.

4.2.2 Risultati della scrittura

Definire risultati di apprendimento chiari è cruciale per la progettazione di un corso efficace. I risultati dovrebbero essere:

Misurabili: I risultati di apprendimento devono essere formulati in modo che sia possibile valutarli oggettivamente. Devono essere chiari e definiti in modo che sia evidente se sono stati raggiunti o meno.

Centrati sullo studente: I risultati dovrebbero concentrarsi sulle competenze e le abilità che gli studenti devono acquisire. Devono essere formulati in modo da riflettere ciò che gli studenti saranno in grado di fare o comprendere dopo aver completato il corso.

Non sovraccaricati: È importante evitare di sovraccaricare i risultati di apprendimento. Concentrarsi su pochi obiettivi chiave aiuta gli studenti a mantenere la chiarezza e la focalizzazione durante il corso.

Considerare l'applicazione delle conoscenze: I risultati dovrebbero indicare come gli studenti applicheranno le conoscenze acquisite. Questa applicazione può manifestarsi in varie forme, che vanno oltre la pratica pratica e possono includere la capacità di risolvere problemi, analizzare situazioni o creare qualcosa di nuovo.

Corrispondere alla struttura del corso: I risultati di apprendimento dovrebbero essere allineati con la struttura del corso. Ogni parte del corso dovrebbe contribuire al raggiungimento degli obiettivi prefissati, garantendo coerenza e progressione nell'apprendimento.

Assicurarsi che gli obiettivi siano chiari, accessibili e allineati con le esigenze del corso aiuta a mantenere la coerenza e la rilevanza nel processo di insegnamento-apprendimento. Inoltre, l'approccio centrato sugli studenti e la misurabilità dei risultati facilitano la valutazione del successo del corso e forniscono un feedback utile per migliorare il design dei corsi futuri.

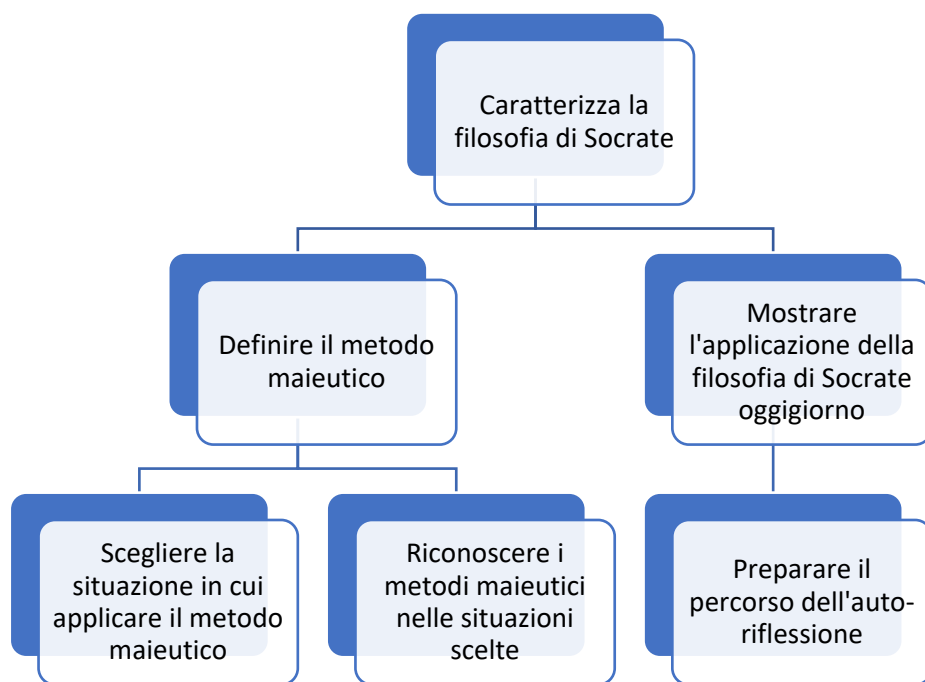


Figura 1: Frammento di descrizione grafica dei risultati

La creazione di un programma dettagliato è fondamentale per fornire agli studenti un chiaro quadro del corso e delle aspettative. Le sezioni chiave menzionate sono essenziali per la struttura di un programma completo. Per rendere il programma più coinvolgente ed efficace, sono state considerate alcune considerazioni aggiuntive per ciascuna sezione:

Benvenuto e breve descrizione generale del corso:

- Si utilizza un linguaggio accattivante per coinvolgere gli studenti fin dall'inizio.
- Si sottolinea l'importanza e la rilevanza del corso per la loro formazione.

Presentazione dell'insegnante:

- Si condivide una breve biografia che evidenzia le competenze e l'esperienza dell'insegnante.
- Si include una foto per rendere più personale il rapporto con gli studenti.

Risultati dell'apprendimento:

- Si usano dichiarazioni chiare e misurabili per ogni risultato.

- Si collega ogni risultato a esempi di attività o valutazioni nel corso.

Prerequisiti:

- Si fornisce una lista chiara dei prerequisiti e delle conoscenze consigliate.
- Si includono risorse aggiuntive o link per approfondire le conoscenze di base.

Regole del corso:

- Si sottolineano i diritti e i doveri degli studenti.
- Si spiega chiaramente il processo di valutazione e i criteri di valutazione.

Struttura temporale del corso:

- Si presenta un calendario chiaro con date importanti, inclusi compiti, test e esami.
- Si specifica la frequenza delle lezioni o degli incontri online.

Le regole per il superamento del corso:

- Si dettagliano chiaramente i requisiti per superare il corso.
- Si spiega come gli studenti possono ottenere supporto aggiuntivo, se necessario.

Struttura del corso:

- Si utilizzano grafici o diagrammi per visualizzare la struttura del corso in modo chiaro.
- Si collega ogni unità o modulo a risorse specifiche e attività.

Risorse aggiuntive:

- Si forniscono link a letture consigliate, risorse online e materiali di studio aggiuntivi.
- Si invita gli studenti a esplorare ulteriormente il materiale tramite risorse esterne.

Infine, si tiene presente che la creazione di un programma è un documento dinamico e può essere aggiornato durante il corso per riflettere eventuali modifiche o chiarimenti necessari. La trasparenza e la chiarezza sono fondamentali per garantire una comprensione completa da parte degli studenti.

4.2.3 Come preparare il programma

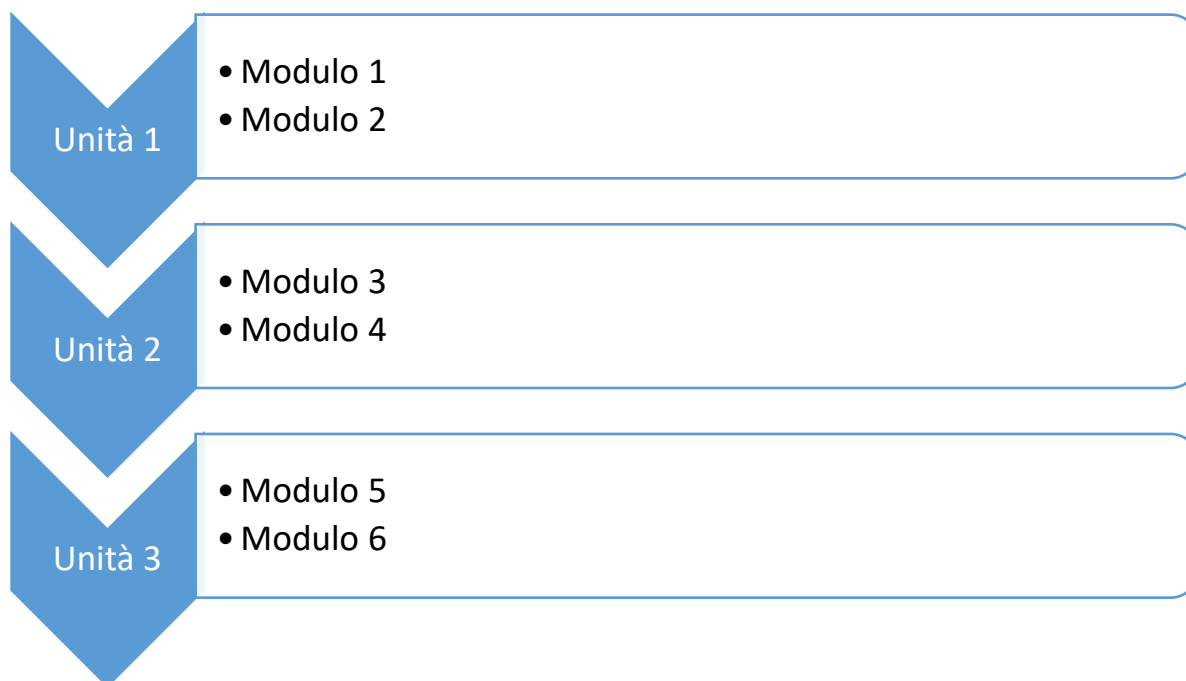


Figura 2: Esempio grafico della struttura del corso.

4.3 Sintesi

In fase di preparazione del curriculum, sono coinvolti diversi elementi essenziali:

- Considerazione degli studenti: si tiene conto dei loro interessi, capacità e competenze iniziali.
- Valutazione dei fattori motivanti, sia nella struttura che nello svolgimento delle lezioni, attraverso una varietà di materiali, incentivi e una distribuzione adeguata del materiale.
- Posizionamento e strutturazione del corso all'interno del programma complessivo, considerando l'ambiente tecnico, la selezione della piattaforma e l'utilizzo degli strumenti appropriati.
- Pianificazione del materiale in parti distinte, adattate agli intervalli di tempo in cui gli studenti devono completare i compiti previsti.
- Stipulazione di scadenze specifiche.
- Prendendo in considerazione le capacità personali e il calendario, è fondamentale che la necessaria costanza e perseveranza nell'azione da parte degli studenti siano precedute da una costanza nell'azione da parte dell'insegnante.
- Stabilimento delle regole per le attività degli studenti, delineando i loro diritti e doveri nei confronti del materiale, dell'insegnante e di se stessi, comprese le regole dell'azione reciproca.
- Definizione di criteri di valutazione chiari, trasparenti ed equi.

5 Istruzioni per il corso on-line

Questo capitolo fornisce indicazioni dettagliate per i corsi online, comprese le conoscenze e altre esigenze preliminari, insieme a raccomandazioni specifiche per ciascun modulo del corso.

5.1 Modulo 1: Processo di e-learning

Requisito preliminare	Per partecipare a questo corso, i partecipanti devono avere competenze nell'uso di vari software di editing e audiovisivi, nonché nell'uso di piattaforme di e-learning. Sono richieste competenze di base nel campo delle TIC, come l'uso di programmi di editing, navigazione in Internet e supporti visivi. È inoltre richiesta una conoscenza di base della lingua inglese.
Competenze del tirocinante	Dopo aver completato questo modulo, i partecipanti saranno in grado di applicare i principi degli strumenti e delle pratiche di e-learning e di e-learning in accademia. Saranno inoltre in grado di creare corsi di e-learning e di pensare, imparare e formarsi al di là dei mezzi tradizionali.
Fornitura tecnica del processo di formazione	I partecipanti devono avere un computer personale o un portatile o uno smartphone con accesso a Internet.
Contenuto tematico del modulo formativo	Questo materiale formativo si concentra sull'introduzione generica del concetto di processo di e-learning nell'istruzione superiore. L'adozione dell'e-learning è diventata un requisito nelle università, in quanto sta migliorando l'ambiente di insegnamento e apprendimento. L'e-learning incorpora numerosi strumenti che forniscono alle istituzioni accademiche modi efficienti ed efficaci per archiviare, gestire e condividere le risorse e le conoscenze accademiche e per integrare il loro modo tradizionale di insegnare.
Letteratura usata e consigliata	1. https://study.com/academy/lesson/what-are-online-learning-tools-definition-types-examples.html 2. https://www.prodigygame.com/main-en/blog/virtual-learning-tools/ 3. https://www.elucidat.com/blog/elearning-authoring-tools/
Materiali e strumenti didattici	Il materiale di lettura includerà libri di testo, articoli accademici, e-book, casi di studio e link a risorse web rilevanti. Inoltre, verranno utilizzati diversi test per valutare il livello di comprensione del materiale teorico contenuto nel modulo.

5.2 Modulo 2: Come creare risorse digitali

Requisito preliminare	Alfabetizzazione informatica e competenze di base in software multimediali quali: PowerPoint o qualsiasi editor grafico (anche Paint).
Competenze del tirocinante	Il modulo è facoltativo e, a seconda delle esigenze, si possono acquisire competenze nella grafica computerizzata: preparazione di grafici, inserimento di testi, preparazione di presentazioni. Si applica anche alla produzione di materiali audio o video e all'editing di testi.
Fornitura tecnica del processo di formazione	Computer collegato a Internet. Microfono, fotocamera digitale, mouse o padlet grafico, auricolari per un migliore editing del suono. Il modulo può richiedere software come: Adobe, Microsoft, Canva. Alcuni di essi sono a pagamento, ma esistono anche sostituti gratuiti come Audacity.
Contenuto tematico del modulo formativo	Il modulo contiene informazioni di base su come preparare materiali didattici attraenti e accessibili per gli studenti. Data la varietà degli stili di apprendimento, è bene diversificare i canali di comunicazione utilizzando le possibilità digitali di creare materiali grafici, audio o video. Il modulo presenta gli strumenti per farlo, ma suggerisce anche quali tipi di materiali possono essere presentati e come.
Letteratura usata e consigliata	1. Jarvis M. (2023), Teaching and learning with technology how to make E-learning work for you and your learners, Routledge, Abingdon, Oxon. 2. Garrison R.D. (2017), E-Learning nel 21° secolo. Una comunità di indagine per la ricerca e la pratica, Routledge.
Materiali e strumenti didattici	Il modulo presenta una serie di materiali e strumenti per la creazione di contenuti didattici. Il campo di applicazione è molto ampio: dal testo, alla grafica e all'infografica, fino alla creazione di audio e video. Il modulo presenta software di esempio, ma è anche di natura ispirazionale grazie alla moltitudine di proposte offerte dal mercato del software, compresi gli strumenti gratuiti, soprattutto per l'istruzione.

5.3 Modulo 3: Strumenti Web 2.0 per la comunicazione on-line

Requisito preliminare	Le competenze richieste per l'utilizzo del corso online "Strumenti Web 2.0 per la formazione online" implicano competenze informatiche di base, tra cui compiti come la gestione dei file, la navigazione in Internet e la risoluzione dei problemi di base, l'alfabetizzazione Internet e digitale, la familiarità con la navigazione in rete, i motori di ricerca, ecc. Allo stesso tempo, è importante che i partecipanti abbiano auto-motivazione e capacità di gestire efficacemente il proprio tempo, apertura a una comunicazione efficace e conoscenza dell'inglese.
Competenze del tirocinante	Dopo aver completato il modulo online "Strumenti Web 2.0 per l'istruzione online", i partecipanti saranno in grado di identificare i nuovi strumenti, le nuove tecnologie web, gli strumenti e le piattaforme online, e acquisiranno la consapevolezza degli strumenti Web 2.0, in quanto saranno utili gli strumenti Web 2.0 e le loro potenziali applicazioni nell'istruzione. Inoltre, i partecipanti acquisiranno un'alfabetizzazione informativa, in quanto svilupperanno la capacità di valutare la credibilità e l'affidabilità delle fonti online, fondamentale in un'epoca di sovraccarico di informazioni.
Fornitura tecnica del processo di formazione	I partecipanti dovranno avere accesso a un computer, a un portatile o ad altri dispositivi abilitati a Internet come tablet o smartphone. Inoltre, un accesso a Internet affidabile e ad alta velocità è essenziale per partecipare al modulo online. Poiché il corso si concentra sugli strumenti Web 2.0 per l'istruzione online, ai partecipanti potrebbe essere richiesto di utilizzare piattaforme o applicazioni online specifiche. Questi strumenti possono includere social media, piattaforme collaborative, sistemi di gestione dei contenuti e strumenti di produttività online. La familiarità con questi strumenti o la volontà di impararli sarà essenziale.
Contenuto tematico del modulo formativo	Questo argomento presenta una selezione aggiornata di strumenti didattici collaborativi online che possono facilitare le interazioni tra i partecipanti alle lezioni online e che possono essere utilizzati come parte della metodologia pedagogica. Gli strumenti sono strutturati in cinque categorie generali in base al loro ruolo (strumenti di comunicazione, strumenti di collaborazione, strumenti di creazione di contenuti, strumenti didattici e di ricerca, strumenti di produttività), ma naturalmente alcuni di essi possono essere inclusi in più di una categoria alla volta, in quanto svolgono più ruoli.
Letteratura usata e consigliata	- Arceneaux, P., & Dinu, L. F. (2018). L'era dell'informazione mediata dai social: Twitter e Instagram come strumenti di diffusione delle informazioni nell'istruzione superiore. <i>New Media & Society</i> , 20(11), 4155-4176. https://doi.org/10.1177/1461444818768259

	- Daher, T. e Lazarevic, B. (2014). Tecnologie didattiche emergenti: Esplorando la portata dell'uso degli strumenti web 2.0 da parte della facoltà in un community college del Midwest. <i>TechTrends</i>, 58(6), 42-50. https://doi.org/10.1007/s11528-014-0802-1 - Razmerita, L., Kirchner, K. e Sudzina, F. (2009). Gestione personale della conoscenza: The Role of Web 2.0 Tools for Managing Knowledge at Individual and Organisational Levels. <i>Online Information Review</i>, 33(6), 1021-1039. https://doi.org/10.1108/14684520911010981
Materiali e strumenti didattici	In questo modulo saranno disponibili un breve video di presentazione dei contenuti e materiali di lettura che includono libri di testo, articoli accademici, e-book o link a risorse web rilevanti. Inoltre, verranno utilizzati diversi test per valutare il livello di comprensione del materiale teorico contenuto nel modulo. Saranno disponibili casi di studio sugli strumenti Web 2.0 per la formazione online presentati nel modulo.

5.4 Modulo 4: Approcci per il processo educativo ibrido/online

Requisito preliminare	Per partecipare a questo corso, i partecipanti devono avere competenze nell'uso di vari software di editing e audiovisivi, nonché nell'uso di piattaforme di e-learning. Sono richieste competenze di base nel campo delle TIC, come l'uso di programmi di editing, navigazione in Internet e supporti visivi. È inoltre richiesta una conoscenza di base della lingua inglese.
Competenze del tirocinante	Dopo aver completato questo modulo, i partecipanti saranno in grado di applicare nuovi approcci al processo di formazione ibrida/online in accademia. Saranno inoltre in grado di creare corsi ibridi e di combinare approcci di apprendimento ibridi.
Fornitura tecnica del processo di formazione	I partecipanti devono avere un computer personale o un portatile o uno smartphone con accesso a Internet.
Contenuto tematico del modulo formativo	Questo materiale formativo si concentra sugli approcci esistenti per il processo di istruzione ibrida/online nell'istruzione superiore. L'apprendimento ibrido combina le esperienze convenzionali in classe, gli obiettivi di apprendimento sperimentali e osservativi e i corsi online per offrire il miglior metodo di insegnamento. In breve, la conoscenza ibrida consente agli studenti di seguire le lezioni sia online che di persona. L'apprendimento ibrido è un approccio educativo in cui gli studenti scelgono se partecipare online o di persona.
Letteratura usata e consigliata	1 .https://elearningindustry.com/hybrid-learning-in-education 2 .https://www.mdpi.com/2227-7102/12/10/651 3 .https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377807

Materiali e strumenti didattici	Il materiale di lettura includerà libri di testo, articoli accademici, e-book, casi di studio e link a risorse web rilevanti. Inoltre, verranno utilizzati diversi test per valutare il livello di comprensione del materiale teorico contenuto nel modulo.
--	---

5.5 Modulo 5: Strategie di comunicazione

Requisito preliminare	Per partecipare a questo corso, i partecipanti devono avere competenze nell'uso di vari software di editing e audiovisivi, nonché nell'uso di piattaforme di e-learning. Allo stesso tempo, è importante che i partecipanti abbiano conoscenze e competenze pedagogiche, apertura alla comunicazione efficace e conoscenza dell'inglese.
Competenze del tirocinante	Dopo aver completato questo modulo, i partecipanti saranno in grado di applicare i principi per una comunicazione online efficiente, di identificare i bisogni educativi degli studenti nell'ambiente online e di scegliere la strategia giusta per l'insegnamento e l'apprendimento interattivo. Saranno inoltre in grado di adattare in modo creativo le strategie di insegnamento per applicare i principi dell'educazione online.
Fornitura tecnica del processo di formazione	I partecipanti devono disporre di un computer personale o portatile con accesso a Internet. Devono saper lavorare con software di editing, piattaforme audiovisive e di e-learning. Per queste ultime è necessario che ogni partecipante abbia un account valido che gli permetta di utilizzarle. Inoltre, devono avere le competenze necessarie per utilizzare il software necessario per la comunicazione online.
Contenuto tematico del modulo formativo	Questo modulo formativo si concentra sulle strategie di comunicazione nel processo di e-learning per l'istruzione superiore. La comunicazione online è una modalità virtuale per offrire o ricevere informazioni su un determinato argomento. I bisogni educativi online degli studenti sono rappresentati da attività che possono mantenere la loro attenzione costantemente, strategie di apprendimento interattivo e risorse digitali per l'apprendimento. Questo modulo si concentra anche sugli strumenti per la presentazione e il public speaking nei corsi online.
Letteratura usata e consigliata	1. Davis, K.A., Wade Zorwick, M.L, Roland, J., Maxcy Wade, M. (2016). <i>Usare il dibattito in classe. Incoraggiare il pensiero critico, la comunicazione e la collaborazione</i>. New York: Routledge 2. Lee, J. (2000). <i>Compiti e comunicazione nelle classi di lingue</i>. New York: McGraw-Hill

Materiali e strumenti didattici	In questo modulo verranno utilizzati materiali PowerPoint e fogli di lavoro basati sul materiale teorico contenuto nel modulo. Gli esempi saranno realizzati utilizzando gli strumenti online presentati negli altri moduli.
--	--

5.6 Modulo 6: Strumenti per la comunicazione online

Requisito preliminare	I partecipanti devono possedere un'alfabetizzazione digitale di base, una conoscenza di Internet e competenze informatiche. Ciò comprende la competenza nelle applicazioni software standard come PowerPoint, la navigazione in Internet per la ricerca e la familiarità di base con la registrazione video e gli strumenti audiovisivi. Inoltre, sono fondamentali anche la padronanza del galateo della comunicazione e una mentalità collaborativa.
Competenze del tirocinante	Al termine di questo modulo, i partecipanti avranno le conoscenze e le competenze tecniche per comunicare efficacemente con i colleghi professori utilizzando vari strumenti. Riconosceranno le caratteristiche e i pro e i contro di questi strumenti, consentendo scelte consapevoli. Inoltre, saranno abili nel far funzionare il software e nell'utilizzare gli strumenti selezionati. Sul fronte delle soft skills, i partecipanti utilizzeranno gli strumenti di comunicazione per la revisione tra pari, il supporto ai colleghi e il miglioramento della collaborazione didattica. Questo set di competenze completo li metterà in grado di svolgere il proprio ruolo accademico e di promuovere un ambiente educativo collaborativo.
Fornitura tecnica del processo di formazione	I partecipanti devono avere accesso a un computer portatile o a un computer personale dotato di una connessione Internet affidabile. Questa configurazione fondamentale consente loro di utilizzare le risorse online, di accedere a vari siti web e di utilizzare gli strumenti digitali senza problemi. Inoltre, i partecipanti devono avere account attivi su diversi siti web e canali di social media, che consentano loro di collaborare, condividere informazioni e comunicare con i colleghi e gli istruttori come parte del processo di formazione.
Contenuto tematico del modulo formativo	Questo modulo è progettato per fornire ai partecipanti i contenuti e le competenze necessarie per un'efficace collaborazione accademica attraverso i mezzi digitali. Inizia con la trattazione delle competenze essenziali in materia di TIC necessarie per navigare nel panorama digitale, tra cui la padronanza di software come PowerPoint, la ricerca su Internet e la gestione dei media audiovisivi. Successivamente, il modulo approfondisce l'applicazione pratica di vari strumenti digitali come Evernote, Google Classroom, EdPuzzle e Genially. I partecipanti impareranno a sfruttare questi strumenti per creare contenuti interattivi, coinvolgere gli studenti e collaborare perfettamente con i colleghi, migliorando la qualità delle loro interazioni accademiche.

Letteratura usata e consigliata	1. "Digital Literacies in Online Education" a cura di Victoria I. Walker e Shafika Isaacs (2022) - Questa pubblicazione esplora le alfabetizzazioni digitali, compresi gli strumenti di comunicazione per professori e studenti, nel contesto dell'istruzione online. Offre spunti per promuovere una comunicazione e una collaborazione efficaci. 2. "Effective Online Teaching: Foundations and Strategies for Student Success" (Insegnamento online efficace: fondamenti e strategie per il successo degli studenti) di Tina Stavredes (2021) - Questo libro fornisce indicazioni sull'insegnamento online e sull'uso degli strumenti di comunicazione per i professori. Offre strategie pratiche per creare un ambiente di apprendimento online favorevole. 3. "Educazione online: Practical, Theory-Based Advice for the Instructor" della dott.ssa Rita-Marie Conrad e della dott.ssa J. Ana Donaldson (2020) - Questa risorsa approfondisce gli aspetti pratici della formazione online e discute l'uso di vari strumenti di comunicazione, tra cui Google Classroom, EdPuzzle e Genially, per migliorare l'esperienza di apprendimento.
Materiali e strumenti didattici	I partecipanti vengono introdotti a una serie di materiali e strumenti didattici volti a migliorare la collaborazione e l'impegno in ambito accademico. Esplorano la versatilità di Evernote, un potente strumento di annotazione e organizzazione, e approfondiscono le funzionalità di Google Classroom, che funge da piattaforma di classe virtuale dinamica. Inoltre, i partecipanti acquisiscono competenza in EdPuzzle, uno strumento progettato per creare lezioni video interattive, e in Genially, una piattaforma che consente di creare contenuti didattici coinvolgenti e interattivi.

5.7 Modulo 7: Collaborazione in ambiente virtuale

Requisito preliminare	Alfabetizzazione informatica e competenze di base e capacità di utilizzo della piattaforma Moodle.
Competenze del tirocinante	In questo modulo si acquisiscono le competenze per pianificare e condurre un processo di comunicazione efficace nell'e-learning. La collaborazione riguarda diverse sfere: la comunicazione tra docenti e studenti, tra docenti e tra studenti. Gli strumenti proposti nel modulo aiutano anche a controllare e rafforzare il processo di comunicazione.
Fornitura tecnica del processo di formazione	Computer collegato a Internet. Piattaforma Moodle installata per l'università.
Contenuto tematico del modulo formativo	La cooperazione richiede una comunicazione adeguata, ma anche una buona pianificazione del lavoro didattico. Il modulo illustra le possibilità di cooperazione, i suoi tipi e gli strumenti di comunicazione appropriati. Inoltre, il docente ha l'opportunità di familiarizzare con gli strumenti di coordinamento e controllo della cooperazione tra gli studenti stessi.
Letteratura usata e consigliata	1. Clark, R. C. e Mayer, R.E. (2011). Imparare insieme virtualmente. In R. Taff (Ed.), E-learning and the science of instruction (pp. 279-306). Wiley. 2. Salmon J. (2019), Imparare a collaborare, collaborare per imparare. Coinvolgere gli studenti in classe e online, Routledge.
Materiali e strumenti didattici	Il modulo presenta una serie di materiali e strumenti per la collaborazione e la comunicazione. Si basa sulla piattaforma Moodle come ambiente di collaborazione, ma fa riferimento anche ad altri strumenti come Zoom, MS Teams o Trello.

5.8 Modulo 8: Screencasting

Requisito preliminare	I partecipanti devono possedere le conoscenze informatiche essenziali, comprese le competenze software di base, per creare efficacemente screencast per le sessioni di formazione online. Inoltre, una conoscenza di base dell'organizzazione dei contenuti, della comunicazione e dell'alfabetizzazione digitale è utile per produrre contenuti formativi chiari e coerenti.
Competenze del tirocinante	I partecipanti comprenderanno il concetto di screencasting e saranno in grado di individuare un software adatto ai principianti. Inoltre, possederanno le competenze tecniche necessarie per utilizzare efficacemente il software di screencasting, compresa la possibilità di avviare video screencast.

	Inoltre, i partecipanti svilupperanno competenze trasversali per la collaborazione, utilizzando lo screencasting per la revisione tra pari, il supporto ai colleghi e il miglioramento dell'istruzione. Queste competenze consentono ai partecipanti di sfruttare lo screencasting come un prezioso strumento educativo, migliorando il loro ruolo nel mondo accademico.
Fornitura tecnica del processo di formazione	I partecipanti devono disporre di un computer con accesso a Internet per poter partecipare al modulo "Screencasting". È inoltre necessario l'accesso al software di screencasting scelto, compresi gli strumenti online, le applicazioni basate su browser o PowerPoint.
Contenuto tematico del modulo formativo	Questo modulo si addentra nel mondo dello screencasting, fornendo ai partecipanti le conoscenze e le competenze necessarie per creare screencast efficaci per diversi contesti educativi. Esplora i vantaggi dello screencasting, offre consigli pratici per produzioni di alta qualità e introduce le opzioni software consigliate per lo screencasting. I partecipanti acquisiranno una profonda comprensione di come lo screencasting possa rivoluzionare l'insegnamento e l'apprendimento, consentendo la creazione di contenuti versatili, la scalabilità delle risorse, esperienze di apprendimento personalizzate e promuovendo la creatività e l'innovazione. Alla fine del modulo, i partecipanti saranno in grado di sfruttare il potenziale dello screencasting come strumento didattico dinamico applicabile in contesti europei e internazionali.
Letteratura usata e consigliata	1. "Screencasting nell'istruzione online: A Comprehensive Overview" di Jane E. Smith (2021) - Questo libro offre un'esplorazione completa del ruolo dello screencasting nell'istruzione online, fornendo approfondimenti sulle sue applicazioni e sulla sua efficacia nei contesti educativi europei. 2. "Enhancing E-Learning with Media-Rich Content and Tools" a cura di Thomas Anderson e Dina Vyortkina (2020) - Questa pubblicazione approfondisce l'integrazione di contenuti e strumenti ricchi di media, tra cui lo screencasting, negli ambienti di e-learning, facendo luce sul loro impatto sulle pratiche educative europee. 3. "Apprendimento digitale nell'istruzione superiore europea: An Overview" della European University Association (2021) - Questo rapporto offre una panoramica delle tendenze dell'apprendimento digitale nell'istruzione superiore europea, compreso l'utilizzo dello screencasting come strumento pedagogico, fornendo preziose indicazioni per gli educatori della regione.
Materiali e strumenti didattici	I partecipanti ricevono preziose informazioni sulla produzione di screencast di alta qualità e ottengono una panoramica dei software di screencasting

	consigliati, compresi gli strumenti online, le opzioni basate su browser e PowerPoint. Accedono a video didattici, dimostrazioni pratiche ed esercizi interattivi, oltre a esercitazioni pratiche con i software di screencasting approvati, che consentono di integrare efficacemente le competenze tecniche nell'insegnamento.
--	--

5.9 Modulo 9: Tecniche di creatività

Competenze del tirocinante	In questo modulo si può imparare a utilizzare 8 tecniche creative in ambiente ibrido, a coinvolgere i propri studenti nel pensiero creativo, a motivare gli studenti a essere più creativi e a ispirare la creatività nei propri studenti anche in ambiente ibrido. Il modulo spiega anche come facilitare i processi creativi durante le lezioni in ambiente ibrido e come promuovere la creatività e il pensiero creativo.
Fornitura tecnica del processo di formazione	Niente di specifico
Contenuto tematico del modulo formativo	Il modulo fornirà una breve panoramica di alcune delle principali tecniche di creatività e di come possono essere applicate in un ambiente ibrido. Le principali tecniche che verranno descritte comprendono: 5Whys; Elenco degli attributi; Brainstorming; Visione fresca; Ciclo Plan-Do-Check-Act; Approccio SCAMPER; Sei cappelli di pensiero; Analisi del caso.
Letteratura usata e consigliata	1. Come massimizzare la creatività nell'insegnamento online https://theartofeducation.edu/2020/04/how-to-maximize-creativity-when-teaching-online/ 2. Sbloccare il cervello creativo: Sviluppare e insegnare le abilità per il pensiero creativo https://www.futurelearn.com/courses/creativity-neuroscience 3. Pensiero creativo: come aumentare i punti da collegare https://www.youtube.com/watch?v=cYhgIlTy4yY

5.10 Modulo 10: Strumenti per l'incoraggiamento della creatività

Requisito preliminare	Niente di specifico
Competenze del tirocinante	In questo modulo, il tirocinante imparerà a utilizzare 7 app sulla creatività in un ambiente ibrido, a supportare gli studenti nell'uso delle 7 app presentate, a incanalare il processo creativo con il supporto di strumenti creativi e a coinvolgere gli studenti nell'uso di app che possano supportare la loro creatività anche in un ambiente ibrido e a motivare gli studenti a essere creativi nell'università e nella vita quotidiana con il supporto di strumenti creativi. Viene inoltre spiegato come promuovere l'uso di app creative per incoraggiare il pensiero creativo.
Fornitura tecnica del processo di formazione	Niente di specifico
Contenuto tematico del modulo formativo	Il modulo fornirà una breve panoramica di alcuni degli strumenti più comunemente utilizzati per incoraggiare la creatività. Il modulo si concentrerà sui seguenti strumenti: Brainstormer; Brainsparker; SimpleMind; Autodesk SketchBook; Filmora; Thinglink; Evernote;
Letteratura usata e consigliata	1. Creatività in movimento: Applicazioni che supportano il processo creativo https://www.edutopia.org/blog/apps-for-creativity-diane-darrow 2. 10 applicazioni utili per allenare le abilità creative https://creativeenso.com/useful-apps-train-creative-skills/ 3. Le 14 migliori app educative per la classe nel 2023 https://teachergoals.com/best-educational-apps-for-the-classroom/?v=461b1990fe86
Materiali e strumenti didattici	Niente di specifico

5.11 Modulo 11: LMS (Sistema di gestione dell'apprendimento)

Requisito preliminare	Alfabetizzazione informatica
Competenze del tirocinante	I partecipanti conosceranno lo scopo e i principi fondamentali degli LMS e saranno in grado di descriverne le caratteristiche principali. Saranno in grado di creare e amministrare l'intero contenuto didattico, le diverse attività e i processi utilizzando gli strumenti Moodle. Saranno inoltre in grado di analizzare le attività di apprendimento e di decidere quale strumento Moodle potrebbe essere utilizzato per un'attività specifica e saranno in grado di cambiare in modo creativo la gestione tradizionale dei contenuti didattici e di coinvolgere maggiormente gli studenti nel processo di studio.
Fornitura tecnica del processo di formazione	Moodle è un sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) utilizzato da molte istituzioni educative. La maggior parte degli insegnanti ha esperienza con Moodle LMS. Per gli studenti, Moodle LMS è facile da usare. Gli insegnanti e gli studenti devono avere un account Moodle con ruoli diversi. Moodle è disponibile su tutti i browser e i sistemi operativi più diffusi. Tipo di classe: virtuale o fisica. Piattaforma di partecipazione degli insegnanti: web. Piattaforma di partecipazione degli studenti: web. OS: Windows, MacOS, Android, iOS.
Contenuto tematico del modulo formativo	L'uso di LMS rende l'apprendimento più interessante, efficace e disponibile. L'insegnante ha la possibilità di creare contenuti e compiti didattici online. Gli studenti possono imparare e svolgere i compiti in modo sincrono e asincrono, al ritmo desiderato. I contenuti e le attività di apprendimento di Moodle possono essere utilizzati in classe, per i compiti a casa e per l'autoapprendimento. L'obiettivo principale del corso LMS è quello di fornire agli insegnanti di materie umanistiche le linee guida su come creare e gestire i contenuti didattici.
Letteratura usata e consigliata	Informazioni su Moodle: https://docs.moodle.org/401/en/Courses
Materiali e strumenti didattici	Il modulo contiene materiale che presenta diversi strumenti e attività di Moodle. Il materiale del corso include uno scenario per l'utilizzo di ogni strumento ed esercizi su come possono essere utilizzati nelle attività di apprendimento. Gli esercizi impegnano gli studenti a provare i diversi strumenti utilizzandoli in attività di apprendimento tipiche. Dopo questo modulo, gli insegnanti potranno utilizzare Moodle per distribuire e gestire contenuti di e-learning.

5.12 Modulo 12: Gamification

Requisito preliminare	Alfabetizzazione informatica
Competenze del tirocinante	I partecipanti saranno in grado di spiegare e identificare le caratteristiche degli strumenti di gamification. Saranno in grado di confrontare diversi strumenti di gamification e di scegliere lo strumento giusto per un compito specifico. Saranno inoltre in grado di analizzare le attività di apprendimento e di decidere quale strumento utilizzare per un'attività specifica e di creare contenuti didattici gamificati utilizzando diversi strumenti. Impareranno anche a modificare in modo creativo i contenuti didattici tradizionali e a coinvolgere maggiormente gli studenti nel processo di studio.
Fornitura tecnica del processo di formazione	Tutte le app di gamification sono facili da usare; per la maggior parte delle app gli insegnanti devono registrarsi, ma gli studenti possono collegarsi tramite un codice generato o un link. Tutte le app sono disponibili su tutti i browser e i sistemi operativi più diffusi. Tipo di classe: virtuale o fisica. Piattaforma di partecipazione degli insegnanti: web. Piattaforma di partecipazione degli studenti: app per dispositivi intelligenti. OS: Windows, MacOS, Android, iOS.
Contenuto tematico del modulo formativo	L'uso di app interattive rende l'apprendimento più interessante, efficace e attraente. L'insegnante dispone di un'ampia scelta di app che possono essere utilizzate in classe e per i compiti a casa. L'obiettivo principale del corso di gioco è quello di fornire agli insegnanti di materie umanistiche le linee guida su come gamificare i contenuti di studio per gli studenti con le app di gamification.
Letteratura usata e consigliata	1. Manuale di ricerca sull'influenza e l'efficacia della gamification nell'istruzione. (2022). USA: IGI Global. 2. Gamification: Il futuro dell'istruzione. (2023). (n.p.): Maia Tobares.
Materiali e strumenti didattici	Il modulo contiene materiale che descrive diversi strumenti di gamification come Kahoot, Mentimeter, Quizlet, MindMap Canva e Crosswordlabs. Il materiale su ogni strumento include le sue caratteristiche, i suoi usi e gli esercizi su come possono essere utilizzati nelle attività di apprendimento. Gli esercizi impegnano gli studenti a provare i diversi strumenti utilizzandoli in attività di apprendimento tipiche.

