



*Digital readiness and capacity building of humanities professors in Universities
through partnership with digital technologies companies*

Quadro Metodologico

RIEPILOGO ESECUTIVO



Funded by
the European Union

This project has been funded with support from the European commission.

This publication reflects the views of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information therein.

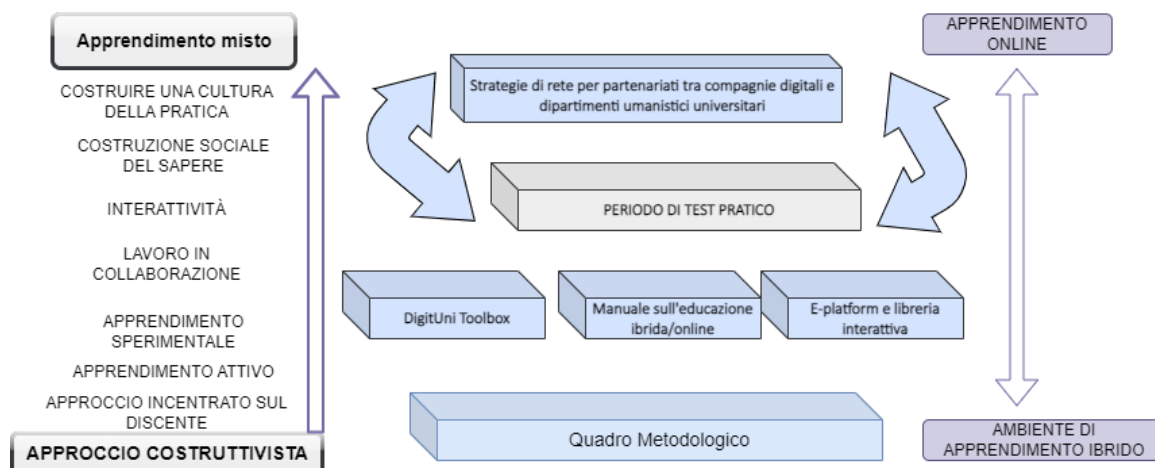
Il progetto DigitUni è stato concepito per aiutare i professori delle materie umanistiche, in particolare quelli che fanno un uso limitato o nullo della tecnologia nel loro processo di insegnamento, a migliorare le loro competenze digitali per essere in grado di integrare più facilmente specifiche tecnologie nel loro processo di insegnamento, con una frequenza in crescita graduale, non utilizzando la tecnologia perché costretti, ma grazie ai benefici per il processo pedagogico. L'obiettivo principale è quindi quello di sviluppare le competenze digitali per realizzare contenuti didattici di qualità adattati al contesto contemporaneo in un ambiente educativo online o ibrido.

Gli obiettivi specifici del progetto sono:

-  sensibilizzare i professori e gli assistenti universitari sulla necessità di ampliare le loro competenze digitali e sui grandi benefici che le risorse e gli strumenti digitali possono apportare al processo educativo (soprattutto nell'ambito di educazione online o ibrida - EOI).
-  migliorare le competenze dei professori e degli assistenti universitari in merito al processo di insegnamento nell'EOI ed aiutarli a mantenere motivati gli studenti ad apprendere durante le lezioni.
-  migliorare la propensione all'autosviluppo e all'apprendimento permanente per adattarsi meglio a un ambiente dinamico e in rapida evoluzione, per essere più competitivi ma anche per attrarre la concentrazione e farsi capire meglio dagli studenti.
-  incoraggiare la cooperazione tra università e aziende specializzate nello sviluppo e nell'implementazione di tecnologie digitali di punta, in modo che le università diventino più digitali e innovative nel loro processo educativo.
-  facilitare il collegamento e la rete tra le diverse università dell'UE per consentire loro di condividere esperienze, discutere problemi comuni e scambiare idee di cooperazione.

Sulla base di questo quadro metodologico, che si basa principalmente sull'analisi dei bisogni del gruppo target menzionato, il partenariato del progetto DigitUni ha sviluppato i seguenti materiali di formazione: DigitUni Toolbox, il Manuale sulla formazione ibrida/online, nonché una piattaforma elettronica con libreria interattiva del progetto. Successivamente, ogni partner ha sperimentato i materiali con alcuni esponenti del gruppo target ed esperti informatici. Sulla base del loro feedback e dei tre materiali prodotti, i partner hanno sviluppato la strategia di rete per la partnership tra aziende digitali e dipartimenti umanistici, che è stata poi sperimentata da ciascun partner.

La figura seguente illustra il processo di attuazione e le sue caratteristiche principali.



Percorso operativo del progetto DigitUni

Il consorzio ha cercato di rendere il programma di formazione il più interattivo e multidimensionale possibile per coprire l'ampia gamma di sfide affrontate da professori universitari, assistenti e giovani ricercatori.

Il Toolbox è il cuore del progetto, il cardine del processo di formazione. All'interno del Toolbox, i partner hanno sviluppato un kit di risorse digitali e linee guida per la loro applicazione nel processo formativo EOI. Il Toolbox fornisce anche risorse digitali per supportare i docenti universitari di materie umanistiche nel loro lavoro di insegnamento. L'obiettivo di queste risorse è sviluppare le loro competenze digitali per migliorare l'esperienza di insegnamento-apprendimento nel processo educativo.

Le risorse del Toolbox sono aggiornate, rilevanti e multidimensionali; la loro presentazione è basata su metodi di formazione interattivi e visivi. Pertanto, gli strumenti sono descritti attraverso presentazioni interattive (utilizzando software di presentazione, ad esempio PowerPoint) e, ove possibile, brevi video. I partner si sono consultati con gli esperti informatici locali con cui hanno collaborato per sviluppare questi materiali. Per ogni modulo è previsto un fascicolo di formazione che fornisce il background teorico e le linee guida per l'utilizzo degli strumenti, casi di studio e domande a quiz.

Il DigitUni Toolkit è completato da un manuale di formazione. Questo manuale è stato sviluppato per spiegare a professori e assistenti universitari di materie umanistiche come utilizzare il Toolbox e come adattare il loro stile di insegnamento alle esigenze della formazione EOI. In collaborazione con i partner informatici, il manuale fornisce soluzioni personalizzate e adatte alle sfide locali per ampliare le competenze digitali di insegnanti e studenti.

Attraverso la piattaforma DigitUni sono disponibili i risultati del progetto (Toolbox, Manuale e Strategia di rete), varie risorse formative rilevanti sia per i discenti che per gli insegnanti, test di autovalutazione della formazione e una chat room in cui i discenti potranno discutere/collegarsi con i formatori o con gli esperti dei partner IT.

L'idea principale della piattaforma è quella di riunire in un unico luogo virtuale tutti i risultati del progetto e di formare un archivio interattivo del progetto, diventando così un'utile riserva di risorse interattive, materiali e strumenti che il personale accademico potrà utilizzare per migliorare le proprie competenze digitali e professionali per lavorare in EOI.

La strategia di rete presenta la visione e gli obiettivi della collaborazione tra dipartimenti umanistici/professori universitari di materie umanistiche e assistenti, il contesto e i fattori ambientali, gli attori coinvolti nella partnership e le loro implicazioni per il processo di collaborazione, i vantaggi e gli svantaggi di tale partnership, nonché le principali barriere e sfide al suo sviluppo, i tipi di conoscenze e competenze sviluppate come risultato della partnership, la strategia stessa e le priorità, nonché il piano di attuazione della strategia. La strategia si basa su tutti i risultati sviluppati nel progetto.

I processi e le esperienze di apprendimento nella formazione DigitUni sono modellati in base all'analisi dei bisogni del gruppo target. Sulla base dei risultati di due studi su piccola scala, i partner hanno strutturato il materiale formativo del Toolbox in 12 moduli.

Modulo	Descrizione
Modulo 1: Introduzione al concetto di “processo di e-learning”	Questo materiale formativo si concentra sull'introduzione generica del concetto di processo di e-learning nell'istruzione superiore. Per facilitare il processo di e-learning in maniera efficace, il concetto è stato inizialmente spiegato all'interno di questo modulo con riferimenti alle pratiche attuali, agli strumenti, ai casi, alle barriere e alle opportunità. Il contenuto del modulo è composto da unità principali o lezioni, ognuna delle quali include casi di studio e valutazioni. Le risorse esterne e il materiale nativo includeranno anche video e grafici.
Modulo 2: Come creare risorse digitali	Questo modulo comprende la descrizione degli strumenti che possono essere utilizzati per diversi tipi di risorse digitali: dai materiali di lettura come documenti PDF, alle infografiche, ai video. Oltre alle questioni tecniche e alle istruzioni per l'uso dei programmi più diffusi, c'è anche una parte dedicata alle questioni metodologiche: come pianificare in base agli obiettivi, chi deve prendersi cura dei diversi stili di apprendimento e come decidere che tipo di risorse utilizzare in base al tipo di classi.
Modulo 3: Strumenti Web 2.0 per l'educazione online	Questo argomento presenta una selezione aggiornata degli strumenti educativi collaborativi online che possono facilitare le interazioni tra i partecipanti alle lezioni online e che possono essere utilizzati come parte della metodologia pedagogica. Questi strumenti sono sviluppati nell'ambito del paradigma Web 2.0, inteso come la piattaforma che rappresenta la seconda versione di Internet e consiste in tutti gli strumenti, le applicazioni e gli approcci online, come i blog, i siti di social networking, le comunità online e i siti di recensioni dei clienti.
Modulo 4: Approcci per i processi di educazione ibrida/online	Questo materiale formativo si concentra sugli approcci esistenti per il processo di istruzione ibrida/online nell'istruzione superiore. Il contenuto del modulo è composto da unità principali o lezioni, ognuna delle quali include casi di studio e valutazioni. Le risorse esterne e il materiale nativo includono anche video, presentazioni e grafici.

Modulo 5: Strategie di comunicazione	Questo modulo 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 pedagogici online degli studenti sono rappresentati da efficienti attività sviluppate da professori di materie umanistiche in grado di mantenere costante la loro attenzione, ma anche strategie di apprendimento interattivo e risorse digitali per l'apprendimento. Questo modulo si concentra anche sugli strumenti per la presentazione e il <i>public speaking</i> nei corsi online.
Modulo 6: Strumenti per la comunicazione online	Alla tecnologia va il merito di aver migliorato la comunicazione e il lavoro di squadra nelle nostre istituzioni. Poiché non siamo più confinati tra le quattro mura dell'aula, non siamo più vincolati dallo spazio fisico per l'apprendimento. Oggi i professori hanno a disposizione un'ampia varietà di strumenti di comunicazione tra cui scegliere, grazie ai cambiamenti nei metodi di comunicazione apportati dai miglioramenti tecnologici. In questo modulo descriviamo un elenco dei migliori strumenti di comunicazione per i professori. Per facilitarvi il compito, li abbiamo divisi in due categorie: strumenti di comunicazione per il lavoro tra professori, e strumenti di comunicazione per professori e studenti.
Modulo 7: Collaborazione nell'ambiente virtuale	L'ambiente virtuale limita le possibilità di comunicazione poiché la comunicazione non verbale rimane incompleta. Pertanto, è necessario rafforzare la cooperazione con altri mezzi, il che è possibile pianificando varie attività che richiedono collaborazione. Il modulo descrive le possibilità di lavoro individuale con uno studente in un ambiente virtuale, ma anche molte possibilità di cooperazione per gruppi di studenti: da quella basata sul metodo del progetto DigitUni, alla comunicazione tra il docente e il gruppo. Inoltre, contiene suggerimenti su come motivare le parti alla collaborazione.
Modulo 8: Screencasting	Nel settore dell'istruzione, l'uso dello screencasting è cresciuto in modo significativo, soprattutto nelle scuole secondarie ma anche nell'istruzione superiore. Al giorno d'oggi, gli screencast sono spesso utilizzati per esercitazioni, video di formazione, presentazioni registrate, lezioni, registrazioni di procedure, risposte a domande comuni e altro ancora. In questo modulo descriviamo le diverse prospettive di questa opportunità digitale, in particolare i vantaggi dello screencasting per professori e studenti, come la creazione di versatilità, la scalabilità delle risorse didattiche, il supporto alla formazione del personale e così via; i suggerimenti per creare screencast di alta qualità ed i software per screencast da utilizzare per iniziare.

Modulo 9: Tecniche per la creatività	Il modulo fornisce una breve panoramica di alcune delle principali tecniche di creatività e di come possono essere applicate in un ambiente ibrido. Le principali tecniche che vengono descritte includono: <i>5Whys; Attribute listing; Brainstorming; Circle of opportunities; Fresh view; Mind mapping; Plan-Do-Check-Act Cycle; SCAMPER approach; Six thinking hats; What If Analysis</i> . Il modulo fornisce una breve presentazione delle tecniche alla creatività.
Modulo 10: Strumenti per l'incoraggiamento alla creatività	Il modulo fornisce una breve panoramica di alcuni degli strumenti più utilizzati per incoraggiare la creatività. Il modulo si concentra sui seguenti strumenti: <i>Brainstormer; Brainsparker; SimpleMind; Get Unstuck; Autodesk SketchBook; Filmora; Evernote; Thinglink; WeVideo; Pinterest</i> . Il modulo prevede una breve presentazione di ciascuna applicazione e istruzioni su come utilizzarla in un processo di pensiero creativo.
Modulo 11: LMS MODULE	Questo materiale formativo si concentra sull'uso degli LMS per sviluppare, erogare e monitorare la formazione per l'istruzione superiore. Gli LMS hanno solitamente le seguenti funzioni principali: consegna/creazione di materiale didattico, test, verifica del lavoro degli studenti e valutazione delle loro prestazioni con commenti approfonditi, osservazione dei progressi degli studenti.
Modulo 12: Gamification	Questo materiale formativo si concentra sull'integrazione della <i>gamification</i> nel processo di e-learning per l'istruzione superiore. Le applicazioni gamificate hanno di solito una funzione principale: creare test e/o sondaggi che includano elementi di gioco ma pur sempre educativi. Altre funzionalità possono includere: concetti e idee (collaborativi o individuali), whiteboarding, creazione di contenuti visivi/infografiche, presentazione/condivisione di informazioni, registrazione video, ecc. Nelle applicazioni gamificate è difficile identificare i partecipanti che sono online poiché gli studenti di solito accedono senza registrarsi, inserendo il proprio nome o nickname, e potendo accedere un numero illimitato di volte. Il modulo spiega anche come spesso la versione gratuita delle applicazioni ne limita le funzionalità, e come i servizi aggiuntivi o estesi possono essere acquistati.

Nello sviluppo dei contenuti dei materiali formativi, si tiene conto dei seguenti principi:

-  Gli obiettivi di apprendimento, le aspettative degli studenti e una visione chiara del materiale formativo che devono essere presentati fin dall'inizio.
-  L'enfasi deve essere posta sulla pedagogia piuttosto che sulla tecnologia.
-  Utilizzo di pratiche di accessibilità per raggiungere un'ampia varietà di discenti (ad esempio, la selezione di risorse accessibili).
-  Mantenere la semplicità, l'attualità, la brevità e la flessibilità.
-  Costruzione di una struttura di contenuti facile da navigare.
-  Utilizzo di attività di collaborazione e interattive per coinvolgere i partecipanti e creare comunità di apprendimento e sostegno.
-  Rispetto del modello e delle linee guida del progetto DigitUni.