



follow app

Digital supported tracking of employment
and career progression of apprentices for
Quality Assurance in VET



Guida didattica online sulle competenze digitali per l'apprendimento virtuale

This project has been funded with support from the European Commission, through the ERASMUS+ programme. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2022-1-ES01-KA220-VET-000089516



**Co-funded by
the European Union**

Follow App

Monitoraggio digitale dell'occupazione e dell'avanzamento di carriera degli apprendisti per assicurare la qualità nell'IFP

PDF

Guida didattica online sulle competenze digitali per l'apprendimento virtuale

Sviluppato da



INFODEF Instituto para el Fomento del Desarrollo y la Formación S.L. | Spagna



Centro Servizi Formazione | Italia



DIMITRA Formazione e consulenza | Grecia



ASS. FOR. SEO | Italia



AIN – Associazione Industriale della Navarra | Spagna



Governatore di Istanbul | Turchia



Innoquality Systems Limited | Irel

Sommario

Introduzione	5
Che cos'è l'eLearning?	5
Passaggio 1. Definire gli obiettivi e la struttura del corso	6
Analizzare le esigenze del target di riferimento	7
Definire lo scopo e gli obiettivi di apprendimento	7
Elabora la struttura del corso	9
Passaggio 2. Definire le risorse necessarie	11
Il Team	11
La tecnologia	12
Passaggio 3. Sviluppo dei contenuti	13
Selezionare il metodo didattico	13
Scrivere contenuti per lo scopo e gli obiettivi del corso	13
Contenuto della lezione	14
Controlla lo stile generale del corso	16
Step 4. Aggiunta di valutazioni e verifiche delle conoscenze	17
Step 5. Caricare i contenuti del corso sulla piattaforma eLearning	18
Step 6. Erogazione e valutazione del corso	18
Erogazione del corso	18
Valutazione del corso	20



Conclusioni	21
Glossario	23
Risorse aggiuntive	24
Bibliografia	25



Introduzione

L'obiettivo di questa guida è quello di migliorare le competenze digitali e facilitare l'interazione con gli ambienti di apprendimento virtuali di insegnanti, consulenti e formatori in azienda, fornendo una guida semplice e di facile applicazione per chiunque non abbia conoscenze pregresse su come creare ed erogare un corso di eLearning.

La guida è stata realizzata nell'ambito del progetto FOLLOW APP, il cui obiettivo è la creazione e la sperimentazione di un metodo di monitoraggio dei laureati supportato da strumenti digitali progettati per monitorare l'occupazione e l'avanzamento di carriera degli apprendisti nell'IFP duale, migliorando la reattività del sistema di IFP alle mutevoli esigenze del mercato del lavoro e rafforzando la garanzia della qualità nell'IFP.

Che cos'è l'eLearning?

L'e-learning, o apprendimento elettronico, consiste nell' **erogazione di apprendimento e formazione attraverso risorse digitali**. Sebbene l'eLearning si basi sull'apprendimento formalizzato, viene erogato attraverso dispositivi elettronici come computer, tablet, telefoni cellulari e persino smartwatch che a volte sono connessi a Internet.

La rapida espansione dell'accesso a Internet e lo sviluppo delle tecnologie multimediali hanno reso l'apprendimento online o l'eLearning accessibile a molte più persone e hanno aumentato le opzioni di erogazione dei corsi per gli enti di formazione.

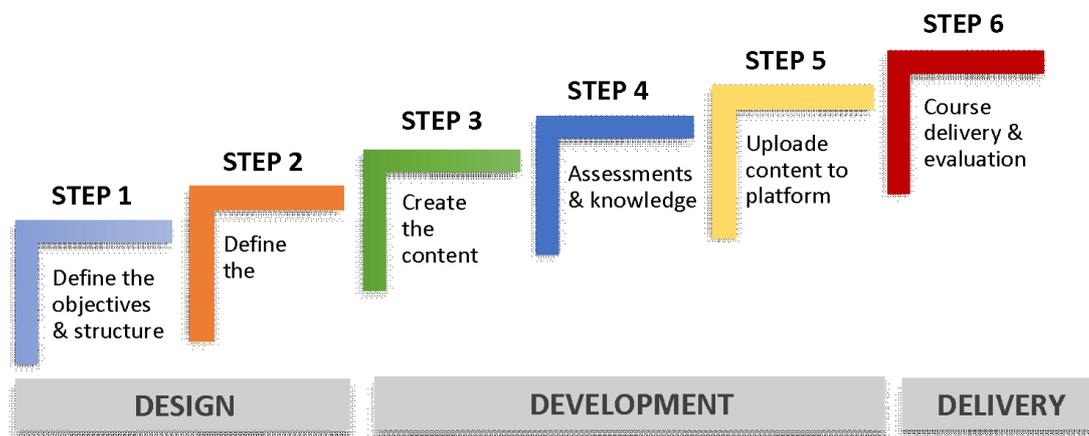
L'e-learning offre molteplici vantaggi sia agli studenti che ai formatori, come **la flessibilità** negli orari e nel luogo, l'adattamento agli orari degli studenti e degli insegnanti e alle circostanze personali e lavorative, **i costi inferiori**, la portata più ampia, **i canali multilingue** , **l'apprendimento autonomo**, tra gli altri.

L'e-learning offre anche opportunità uniche per l'istruzione a tutti i livelli, soprattutto nei paesi in via di sviluppo. Questi paesi devono affrontare molte sfide in materia di trasporti

(che lasciano le persone in aree remote con accesso limitato all'istruzione), mancanza di infrastrutture educative, competenze, strutture di ricerca, ecc. L'eLearning può ridurre queste lacune con mezzi notevolmente inferiori e in meno tempo.

Questa guida ti guida attraverso **sei semplici passaggi** per la **progettazione, lo sviluppo** e l'**erogazione** di corsi e-Learning:

FIGURA 1: PASSAGGI PER LA CREAZIONE DI CORSI E-LEARNING



Fonte: Elaborazione propria

Step 1. Definire gli obiettivi e la struttura del corso

Questo primo passo è fondamentale per il successo complessivo del tuo corso eLearning. Qui si imposta la struttura generale del corso, come il progetto per l'edificio che ne stabilisce gli scopi, gli obiettivi e la struttura.

Per raggiungere questo obiettivo, è necessario rispondere alle seguenti domande:

- Quali sono **le esigenze di conoscenza/formazione/capacity building** del mio pubblico di riferimento?

- Cosa dovrebbe essere in grado di sapere/fare uno studente dopo aver terminato il corso?
- Qual è la struttura del **corso** che meglio soddisfa queste esigenze formative?

Analizzare le esigenze del target di riferimento

L'e-learning può essere utilizzato per la formazione professionale a tutti i livelli dell'istruzione formale, per la formazione in aziende, organizzazioni internazionali, ONG e per l'istruzione informale. In queste situazioni, il pubblico di riferimento e le sue esigenze di formazione differiscono tra loro. È importante che il progettista del corso li analizzi e li valuti al fine di determinare sia le **conoscenze/abilità specifiche** che il **livello di realizzazione** richiesto.

Per cominciare, l'analisi dovrebbe prendere in considerazione i seguenti aspetti personali del pubblico di destinazione:

- Aspetti personali: età, sesso, motivazione per fare il corso, disponibilità a fare il corso.
- Livello di istruzione, formale e informale.
- Conoscenza e formazione professionale.
- Esperienza lavorativa rilevante.
- Competenze virtuali e accesso a internet e ai dispositivi informatici.
- Conoscenza della lingua di formazione (nei casi, ad esempio, di immigrati).

Quindi è necessario identificare le loro esigenze di formazione per quanto riguarda le conoscenze e le competenze. Ogni aspetto richiederà un metodo di analisi specifico:

- **L'analisi tematica** viene effettuata per identificare e classificare i contenuti del corso. L'analisi degli argomenti è appropriata per i corsi che sono progettati principalmente per fornire informazioni o raggiungere obiettivi educativi più ampi (chiamati anche "corsi informativi"). Gli strumenti visivi, come le mappe mentali, le mappe concettuali e i diagrammi di processo, possono aiutare il progettista del corso a chiarire le connessioni tra gli elementi del contenuto.

- **Analisi dei processi:** è un'analisi dettagliata delle azioni e delle decisioni che una persona prende per svolgere un compito lavorativo, in modo da poter identificare ciò che lo studente dovrebbe imparare o migliorare e le conoscenze e le abilità che devono essere sviluppate o rafforzate. L'analisi dei compiti viene utilizzata principalmente nei corsi progettati per costruire competenze specifiche orientate al lavoro o interpersonali (chiamati anche "corsi performanti").

Definire lo scopo e gli obiettivi di apprendimento

Una volta identificate le esigenze del pubblico di destinazione e le lacune formative, il progettista del corso dovrebbe definire quali risultati si vogliono ottenere dopo che gli studenti hanno completato il corso di eLearning. Questi risultati sono lo scopo e gli obiettivi del corso; possono essere definiti rispondendo a questa domanda: **Cosa dovrebbe essere in grado di sapere/fare uno studente dopo aver terminato il corso?**

Un obiettivo è un'ampia dichiarazione generale di ciò che sarà realizzato. **L'obiettivo** indica agli studenti cosa otterranno dal corso eLearning. **Gli obiettivi di apprendimento** sono una ripartizione di questo obiettivo e sono più attuabili.

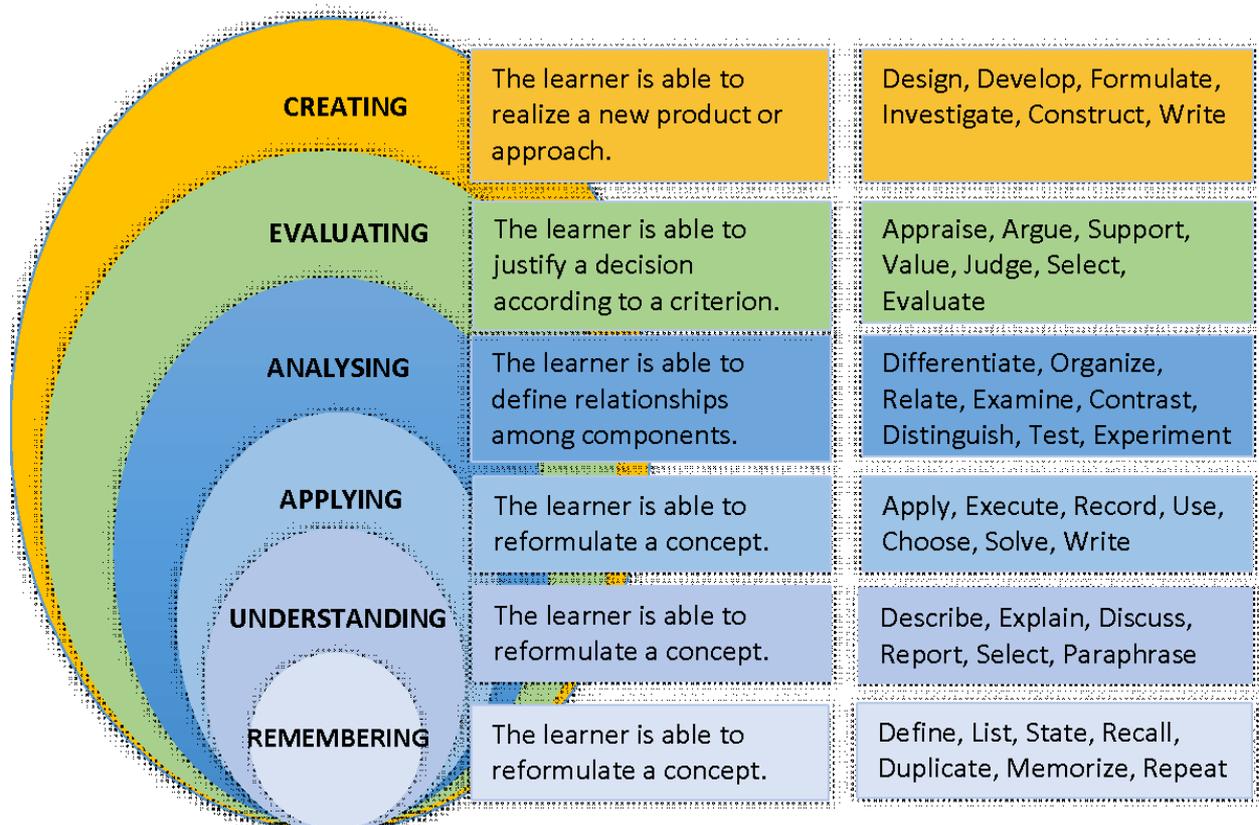
Gli obiettivi formativi combinano due elementi: **il livello di prestazione o di realizzazione (attraverso un verbo d'azione)** e il contenuto di apprendimento (**l'oggetto di quel verbo**), ad esempio: "Essere in grado di **applicare** [verbo] i principi e i valori dell'azienda [contenuto di apprendimento] durante la negoziazione con i clienti", "Essere in grado di **eseguire** [verbo] la procedura per l'apertura di un conto bancario [contenuto didattico]", ecc.

Secondo la **tassonomia di Bloom**, ampiamente accettata in psicologia dell'educazione, gli obiettivi di apprendimento comprendono sei livelli distinti di realizzazione cognitiva. Questi livelli formano una gerarchia che va dalle abilità cognitive di base a quelle complesse. Al livello più basso c'è "**Ricorda**", dove l'attenzione si concentra sul richiamo o sul riconoscimento delle informazioni. Verbi come '*elenicare*', '*descrivere*' e '*identificare*' sono comunemente usati per inquadrare gli obiettivi a questo livello. La fase successiva, "**Comprendere**", comporta la comprensione del significato delle informazioni, spesso richiedendo verbi come "*spiegare*", "*riassumere*" e "*parafrasare*".

Salendo nella gerarchia, "**Applica**" richiede l'utilizzo di informazioni in nuove situazioni, richiedendo azioni come "*implementare*", "*dimostrare*" o "*utilizzare*". Il livello "**Analizza**" prevede la suddivisione delle informazioni in parti per comprenderne la struttura, con verbi come "*confrontare*", "*contrastare*" e "*categorizzare*". Il quinto livello, "valutare", **richiede di formulare giudizi basati su criteri e standard attraverso il controllo e la critica, impiegando verbi come "valutare", "criticare" e "giustificare"**.

Il più alto livello di abilità cognitiva nella tassonomia di Bloom è "**Create**", in cui ci si aspetta che gli studenti mettano insieme gli elementi per formare un insieme coerente o proporre soluzioni alternative. In questo caso, verbi come "*progettare*", "*assemblare*" e "*costruire*" sono pertinenti. Questa struttura gerarchica non solo aiuta gli educatori a definire gli obiettivi di apprendimento, ma guida anche lo sviluppo di strategie di insegnamento e metodi di valutazione che si allineano con questi vari livelli cognitivi.

FIGURA 2: REVISIONE DELLA TASSONOMIA DI BLOOM DEL DOMINIO COGNITIVO



Fonte: disegno parzialmente proprio, tratto da <http://regiscpslearningdesign.weebly.com/blooms-taxonomy.html>



Guida didattica online sulle
competenze digitali per
l'apprendimento virtuale



Co-funded by
the European Union

Digital supported tracking of employment
and career progression of apprentices for
Quality Assurance in VET

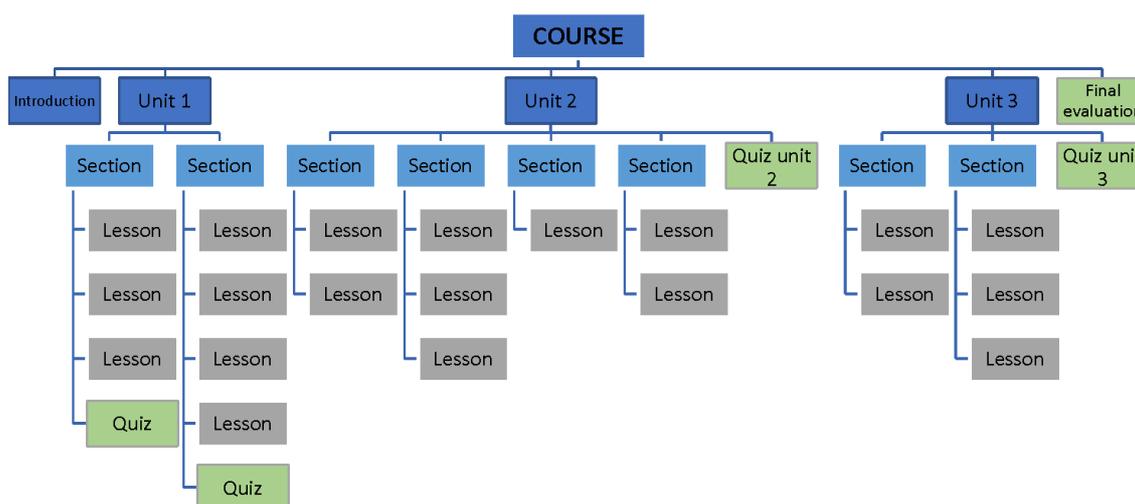
Elabora la struttura del corso

Una volta definiti gli obiettivi di apprendimento, segue l'elaborazione della struttura del corso o del curriculum che meglio raggiunge tali obiettivi di apprendimento. Questo dipenderà da quale sia lo scopo principale del corso:

- In un corso **performante**, cioè in un corso orientato a colmare lacune di conoscenza o di abilità per **svolgere un lavoro** o un compito specifico, il contenuto può essere organizzato in modo da seguire l'ordine delle azioni nell'ambiente di lavoro reale.
- In **un corso informato**, cioè in un corso orientato a colmare le lacune di conoscenza, i concetti possono essere organizzati in base alle loro connessioni strutturali e logiche.

Esistono diversi tipi di curriculum o struttura del corso. Poiché lo scopo di questa guida è principalmente la creazione di brevi corsi eLearning, di seguito è riportato un esempio di struttura del corso che può essere seguito (il numero di unità, sezioni, lezioni e quiz è referenziale):

FIGURA 3: ESEMPIO DI STRUTTURA DEL CORSO



Fonte: elaborazione propria

Come si può vedere nella figura 3, la struttura del corso può essere la seguente:

- **Introduzione:** è l'introduzione al corso complessivo, dovrebbe avere un breve riassunto di tutti i contenuti del corso.
- **L'unità** è la parte principale in cui è suddiviso il corso.
- **La sezione** è il livello che segue un'unità.
- **La lezione** è il livello che segue una sezione. La lezione è l'espressione minima di un argomento che vogliamo sviluppare. Dovrebbe essere breve e, se possibile, dovrebbe contenere elementi grafici e audiovisivi.
- **I quiz** possono essere collocati alla fine di una lezione o di una sezione (come nell'unità 1 sopra) o di un'unità (come nell'unità 2 e 3) o alla fine del corso, o per utilizzare una combinazione di essi.
- **La valutazione finale** dovrebbe includere una valutazione per verificare se lo studente ha raggiunto gli obiettivi principali del corso.

A questo punto, la struttura del corso è provvisoria e generale. Durante lo svolgimento di ogni lezione ci possono essere delle variazioni. Ad esempio, un argomento può essere troppo lungo per essere sviluppato in una sola lezione e può essere necessario dividerlo in due o tre lezioni.

La struttura del corso determinerà anche l'intera **durata** del corso. È importante considerare gli obiettivi e il livello di realizzazione richiesto, ma anche la disponibilità di tempo (degli studenti e del progettista del corso) e le risorse per la sua creazione. Un corso più lungo implicherà più risorse, che a volte non sono disponibili. In altre occasioni, i limiti arriveranno dalla disponibilità temporale del target di riferimento per seguire quel corso, soprattutto se è orientato a persone che lavorano e hanno molte responsabilità.

Passaggio 2. Definire le risorse necessarie

Lo sviluppo di un corso eLearning implica l'utilizzo di diverse risorse, principalmente umane, tecnologiche e finanziarie. Nelle righe che seguono, parleremo dei primi due: il team e la tecnologia.

Il Team

La progettazione, lo sviluppo e l'erogazione di corsi eLearning richiedono competenze che coprono diverse specialità, tra cui:

- **E-Learning Project Manager** è la persona che coordina tutte le attività e le risorse (umane, tecnologiche, finanziarie, ecc.) nelle diverse fasi del progetto. È il responsabile generale del progetto.
- **L'instructional designer** è il responsabile della strategia didattica. Collabora fianco a fianco con il Project Manager e gli Esperti della Materia per lo sviluppo dei contenuti del corso, delle tecniche didattiche, degli elementi multimediali, della valutazione e delle verifiche delle conoscenze.
- **Gli esperti della materia** contribuiscono con le conoscenze e le informazioni necessarie per un particolare corso. Collaborano con gli Instructional Designer per progettare un corso e definire le strategie di valutazione e scrivere effettivamente il contenuto del corso.
- **Il graphic designer e il media editor** sono i responsabili del "look" generale del corso e dello sviluppo multimediale. Creano e modificano le figure, gli audio, le foto, i video, ecc. utilizzati nel corso di eLearning.
- **Sviluppatore Web e Specialista del Supporto Tecnico:** lo sviluppatore web è colui che crea la piattaforma di apprendimento e mette insieme tutti i contenuti del corso online. Ci sono software disponibili in internet che facilitano questa attività come Moodle, LearnPress, ecc. (Parleremo della tecnologia nella sezione seguente). Lo specialista del supporto è colui che fornisce supporto tecnico una volta che il corso

è in corso. Lo sviluppatore web e lo specialista del supporto sono di solito la stessa persona.

- **Gli amministratori del corso e i facilitatori online** sono responsabili del supporto e della motivazione degli studenti una volta che il corso è aperto. Sono responsabili delle iscrizioni degli studenti, supportano le attività degli studenti, rispondono alle domande degli studenti, moderano i forum degli studenti, ecc.

Alcuni dei ruoli sopra elencati potrebbero essere combinati in un unico profilo professionale, a seconda delle dimensioni del progetto di eLearning, delle risorse umane e finanziarie disponibili, della capacità dei membri del team di ricoprire ruoli diversi, della tecnologia utilizzata, ecc. In alcuni corsi eLearning possono essere coinvolte anche solo due persone: da un lato il Manager (Designer-Esperto-Amministratore-Facilitatore online/tutor) e dall'altro lo Sviluppatore Web(media editor-supporto tecnico)

La tecnologia

Come accennato in precedenza, i corsi eLearning vengono erogati attraverso piattaforme di apprendimento virtuale, accessibili da diversi dispositivi elettronici (computer, tablet, smartphone) attraverso Internet.

Le piattaforme di eLearning sono anche denominate Learning Management Systems (LMS); forniscono ai cosiddetti "Providers" di corsi e agli studenti l'accesso a informazioni, strumenti e risorse per supportare l'erogazione e la gestione dell'istruzione, come ad esempio:

- Gestione dei corsi: invito, pre-iscrizione, iscrizione semi-automatica ai corsi, pagamento online, ecc.
- Aula virtuale integrata.
- Supporto di materiali e risorse multilingue per i corsi.
- Deposito materiali didattici.
- Gestione della comunicazione: tutte le comunicazioni del corso tra tutor-studente, studente-discente, tutor-tutor possono essere effettuate tramite l'LMS.
- Creazione e gestione di valutazioni.
- Monitoraggio delle prestazioni degli studenti.

- Più report per la gestione.

Su LMS è disponibile una varietà di software, dai più semplici ai più avanzati e complessi, gratuiti e a pagamento. Di seguito sono riportati alcuni esempi di software LMS: Moodle, LearnPress, TalentLMS, FormalLMS, ILIAS, Opigno, OpenOLAT, Sakai, Dokeos, ecc. La maggior parte di questo software dispone di app per telefoni cellulari e tablet.

Oltre all'LMS, potresti aver bisogno di un software di traduzione professionale, nel caso in cui desideri fornire una formazione multilingue.

Passaggio 3. Sviluppo dei contenuti

Lo sviluppo dei contenuti è una delle attività fondamentali per la creazione di un corso eLearning. Si inizia con la scelta del metodo didattico, quindi si scrive lo scopo e gli obiettivi in modo che sia indirizzato allo studente, quindi segue lo sviluppo di ogni contenuto della lezione e quindi una verifica finale dello stile generale. Diamo un'occhiata a ciascuno di essi.

Selezionare il metodo didattico

C'è tutta una varietà di modi in cui il contenuto può essere trasmesso allo studente, questi sono chiamati metodi didattici. Possono essere raggruppati in tre tipi principali:

- **I metodi espositivi** sono utilizzati per l'acquisizione di informazioni. Esempi di questi sono presentazioni, casi di studio, esempi, dimostrazioni, narrazione, ecc.
- **I metodi di applicazione** enfatizzano i processi attivi che gli studenti utilizzano per eseguire compiti basati su principi e procedure. Ne sono un esempio i giochi di ruolo, le simulazioni e i serious game, i project work, gli ausili professionali, l'approccio basato su scenari, ecc.
- **Metodi collaborativi** Coinvolgi gli studenti condividendo le conoscenze e svolgendo compiti in modo collaborativo. Esempi di questi sono la discussione guidata online, il lavoro collaborativo, il tutoraggio tra pari, ecc.

Un fornitore di formazione può combinare questi metodi didattici per fornire la migliore esperienza di formazione agli studenti.

Scrivere contenuti per lo scopo e gli obiettivi del corso

Fin dall'inizio del corso, lo studente dovrebbe avere un'idea molto chiara dello scopo e degli obiettivi del corso. Questo è ancora più importante nel contesto di un corso di eLearning, poiché la motivazione dello studente è fondamentale per il successo della formazione.

Scriverli è come una scala a pioli. L'obiettivo è il gradino più alto che si vuole raggiungere. Gli obiettivi di apprendimento sono i diversi passaggi che ti danno le conoscenze e le competenze per raggiungere il gradino più alto. È possibile tornare al punto 1 e controllare le raccomandazioni fornite in merito alla definizione dello scopo e degli obiettivi.

Possono essere scritti in un modo che è indirizzato allo studente, come mostrato nell'esempio seguente:

- Per scrivere l'obiettivo:
 - Al termine del corso, sarai in grado di utilizzare con competenza i principali strumenti di Microsoft Office.
- Per scrivere gli obiettivi di un'unità/sezione:
 - Alla fine di questa unità, sarai in grado di utilizzare con competenza Word
 - Alla fine di questa sezione, sarai in grado di creare un semplice documento Word
 - Alla fine di questa sezione, sarai in grado di comprendere e riconoscere le parti fondamentali di un documento

Durante l'intero corso di eLearning è utile fornire allo studente promemoria di ciò che imparerà e/o di come tali informazioni saranno utili per lui.

Contenuto della lezione

Il contenuto deve essere facilmente "digeribile" per lo studente. Si consiglia di suddividere il corso in lezioni a "bocconi" che consentano allo studente di raccogliere piccole informazioni in una sola volta. Questo può ridurre il sovraccarico di contenuti e dare allo

studente la capacità di assorbire effettivamente la lezione. Gli esperti raccomandano che una singola lezione non richieda più di 10-15 minuti di tempo di apprendimento.

Uno strumento utile per lo sviluppo dei contenuti del corso è la creazione di uno storyboard. Uno **storyboard** è un documento che mostra la struttura del corso e le informazioni dettagliate di ogni lezione: testo, figure, tabelle, grafici, audio, video, infografiche, ecc. non è lo sviluppo vero e proprio del contenuto, ma è come una mappa che ti dice quando e cosa arrivano tutte le informazioni del tuo corso. Ti aiuta anche ad avere un'idea del carico di lavoro complessivo.

Ci sono molti modi diversi di fare uno storyboard. Puoi creare il tuo modello di storyboard per il tuo corso. Nella sezione "Risorse aggiuntive" alla fine di questa guida troverai un link che ti porta ai modelli di storyboard gratuiti disponibili online. Suggeriamo il seguente modello semplice ma pratico:

UNITA' X [Titolo]				
SEZIONE 1: [nome della sezione o nessuno]				
Numero e titolo della lezione	Breve descrizione del contenuto della lezione	Grafica, foto (nome del file)	Audio, video, altri link (link o nome file)	Persona/e responsabile/i dello sviluppo dei contenuti
Lezioni precedenti...				
Lezione X	[Descrizione.....]	[Nome.....]	[Nome.....]	[Nome.....]
Lezione Y	[Descrizione.....]	[Nome.....]	[Nome.....]	[Nome.....]
Lezioni seguenti...				
Lezione Z	[Descrizione.....]	[Nome.....]	[Nome.....]	[Nome.....]

Nella sezione seguente diamo brevi linee guida su come elaborare i diversi elementi di una lezione:

- Il testo deve essere chiaro, conciso e scritto in modo da coinvolgere lo studente. Se hai bisogno di aggiungere una notevole quantità di testo, usa paragrafi brevi: gli occhi si appannano quando vedono grandi blocchi di testo, quindi cerca di renderlo il più breve possibile. Fornisci esempi che siano familiari allo studente e facili da capire, dovrebbero essere il più reali possibile.

Un consiglio sullo stile linguistico è quello di rivolgersi agli studenti con "tu", che connette molto di più i tuoi studenti con il corso. Se i tuoi studenti provengono da un contesto multiculturale (ad esempio migranti), cerca di evitare parole difficili o gergo specifico della cultura.

- **Grafica e foto.** Il corso di eLearning può includere una varietà di elementi di visual design che attraggono lo studente e lo mantengono esteticamente coinvolto. Includi solo informazioni ed elementi grafici pertinenti e necessari, in quanto ciò aiuterà lo studente a rimanere concentrato sul compito da svolgere (invece di essere distratto da tutto il disordine virtuale).

Esistono molti tipi di grafica: illustrazione animata, matrice, grafici a linee, grafici a barre, grafici a torta, diagrammi di flusso, diagrammi, tabelle di testo, qualsiasi altro tu voglia progettare. Per quanto possibile, posizionali vicino al testo a cui si riferisce per non distrarre lo studente.

- **L'audio e i video** possono essere elaborati dall'ente di formazione o possono anche essere presi da Internet (ovviamente occupandosi del copyright). La maggior parte degli LMS consente di incorporare un audio o un video nel corpo della lezione semplicemente copiando il link.

Il design dei media segue quattro caratteristiche:

- Semplice: concentrati su un'idea alla volta
- Breve: mantieni i video a una durata di 3-4 minuti per massimizzare l'attenzione
- Reale: usa esempi tratti dalla vita reale
- Buono: salvaguardare la buona qualità dei prodotti multimediali.

Come per la grafica, l'audio e il video dovrebbero essere utilizzati solo quando pertinenti e necessari, evitando di aggiungere video solo per mostrare un insegnante che parla. L'audio e il video dovrebbero essere brevi (ancora più brevi nel caso dell'audio!); Evita l'audio ridondante (solo per leggere il testo mostrato sullo schermo, a meno che tu non voglia rendere il tuo corso inclusivo per le persone con disabilità audio).

Controlla lo stile generale del corso

Di solito c'è più di una persona coinvolta nella creazione dei contenuti del corso, e questo può generare che sezioni diverse abbiano stili diversi, a scapito dell'armonia e della coesione complessiva del corso. Per evitare ciò, il coordinatore può fornire un modello per lo sviluppo delle lezioni, oltre a brevi linee guida sullo stile di scrittura, la lunghezza della lezione, il tipo di tabelle o grafici, ecc.

Dopo che il contenuto è stato sviluppato da tutte le persone coinvolte, una singola persona dovrebbe essere incaricata di omogeneizzare il contenuto. Può essere l'Instructional Designer, uno degli esperti in materia, ecc. Si prega di notare che il contenuto in questa fase può essere scritto con un elaboratore di testi, un programma di presentazione o un altro strumento simile.

Passaggio 4. Aggiunta di valutazioni e verifiche delle conoscenze

È importante garantire che i test di valutazione mirino a sviluppare e valutare lo stesso tipo di prestazioni e lo stesso contenuto di apprendimento espresso negli obiettivi di apprendimento. Le domande aiutano gli studenti a mantenere l'attenzione sul corso.

Esistono molti tipi di test online, che di solito sono incorporati nelle piattaforme LMS. Di seguito è riportato un elenco dei tipi più comuni di domande online:

- Domande vero/falso
- Domande a scelta singola
- Domande a risposta multipla
- Selezione visiva
- Parole o affermazioni corrispondenti
- Completamento delle frasi
- Riempi lo spazio vuoto
- Ordinamento in sequenza e classificazione

Ecco alcuni suggerimenti per la progettazione di quiz per i corsi di eLearning:

- Le domande devono verificare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento dichiarati per il modulo/sezione/corso che trattano.
- La formulazione delle domande dovrebbe evitare la doppia negazione.
- I requisiti per il test devono essere chiaramente indicati (ad esempio, se viene valutato, quante volte si può sostenere, ecc.)
- I quiz possono essere inseriti dopo ogni lezione, sezione o unità o anche una sola valutazione alla fine del corso. Più ci sono quiz, più coinvolgi lo studente, ma non esagerare!
- Si consiglia di fornire un'opportunità per riprenderlo.
- Quando possibile, fornisci un feedback esplicativo dopo il quiz o la valutazione.

Passaggio 5. Caricare i contenuti del corso sulla piattaforma eLearning

Una volta che il contenuto complessivo del corso è stato sviluppato e collaudato, eseguito un controllo ortografico e stilistico dettagliato, il passo successivo è caricarlo sulla piattaforma eLearning o sull'LMS (vedere il passaggio 2 sulla tecnologia). A seconda della piattaforma, può trattarsi semplicemente di un lavoro di copia-incolla da un elaboratore di testi/programma di presentazione a LearnPress, per dare un nome a una piattaforma.

In questa fase, è importante verificare la funzionalità, l'usabilità e la facilità di apprendimento della piattaforma. A questo proposito, si consiglia vivamente che un gruppo di partecipanti che rappresenti il pubblico di destinazione segua il corso per la **convalida**.

Anche se possono superare il corso, lo scopo non è solo quello di valutare il loro apprendimento, ma la qualità complessiva del corso, cioè se è facile da capire, se soddisfa gli obiettivi di apprendimento, se il modo in cui è presentato è chiaro, ecc. Inoltre, ai

partecipanti alla convalida può essere chiesto di fornire un feedback aggiuntivo sulla loro esperienza di apprendimento, di solito con un questionario strutturato.

Si prega di notare che, per quanto possibile, la struttura del corso e il tipo di quiz dovrebbero tenere conto delle funzionalità e della struttura del corso disponibili nell'LMS o nella piattaforma eLearning scelta quando funziona solo tramite modelli. In questo modo fin dall'inizio sarà più facile integrare tutti i contenuti sulla piattaforma.

Passaggio 6. Erogazione e valutazione del corso

Finalmente arriva il lancio del corso!

In questa fase parliamo delle modalità di erogazione dei corsi di eLearning, degli strumenti di comunicazione più appropriati per ciascuno di essi e della valutazione del corso per quanto riguarda le reazioni, l'apprendimento, il comportamento e i risultati effettivi degli studenti.

Erogazione del corso

È importante tenere presente che l'eLearning implica cambiamenti nei ruoli degli studenti e degli insegnanti. Gli insegnanti diventano facilitatori dell'apprendimento, allenatori, mentori, dando agli studenti più opzioni e responsabilità per il proprio apprendimento. Da parte loro, gli studenti sono partecipanti attivi nel processo di apprendimento, producendo e condividendo conoscenza, partecipando a volte come esperti e imparando in collaborazione con altri.

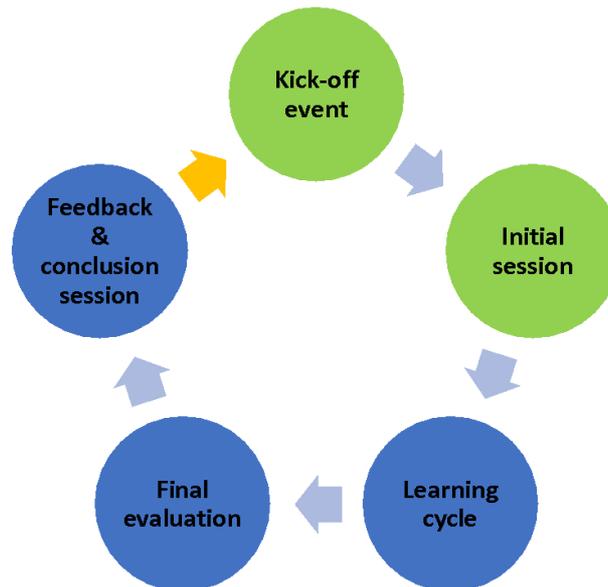
L'erogazione del corso può iniziare con un evento di kick-off in cui, tramite video/audioconferenza o una serie di e-mail, il facilitatore introduce gli obiettivi e l'agenda del corso. Può anche essere organizzata un'attività di apprendimento interattiva per aiutare gli studenti a conoscersi e relazionarsi tra loro, e anche a familiarizzare con la piattaforma di apprendimento. A seconda delle preferenze dell'insegnante o del facilitatore, queste attività possono essere saltate (mostrate in verde nella Figura 4).



Dopo queste due attività inizia il ciclo di apprendimento, che di solito è su base giornaliera o settimanale. Dopodiché, a seconda della struttura del corso, alla fine di ogni lezione/sezione/unità può esserci un breve quiz; La maggior parte dei corsi prevede anche una valutazione finale alla fine del corso. Si consiglia vivamente di organizzare un'ultima sessione di feedback e conclusione con gli studenti; Questo permette ai progettisti di migliorare il corso.



FIGURA 4. CICLO DI EROGAZIONE E VALUTAZIONE DEL CORSO



Fonte: elaborazione propria

L'erogazione del corso può essere erogata in modo sincrono o asincrono, oppure in una combinazione di entrambi:

- **L'eLearning sincrono** si svolge in tempo reale; esempi di strumenti di comunicazione sincrona per l'eLearning sono la chat e la messaggistica istantanea (IM), la videoconferenza o l'audioconferenza, il webcasting dal vivo, la lavagna e la condivisione dello schermo, gli strumenti, i sondaggi, ecc. Questo tipo di strumenti fornisce un livello più elevato di interazione e un feedback istantaneo tra gli studenti e/o il facilitatore del corso.
- **L'eLearning asincrono** è indipendente dal tempo; esempi di strumenti di comunicazione asincrona per l'eLearning sono l'e-mail, i forum di discussione, i blog, i wiki, i webcasting, ecc. Questo tipo di strumenti è più appropriato per le attività che richiedono riflessione e più tempo per essere svolte dal punto di vista dello studente.

Valutazione del corso

La valutazione del corso consiste nel verificare se il contenuto del corso e la strategia didattica sono stati appropriati per raggiungere lo scopo e gli obiettivi del corso. Ci sono

molti aspetti che possono essere valutati, e dipende dal progettista del corso scegliere quali sono quelli che sono di maggiore interesse.

Qui menzioneremo quattro elementi principali che possono essere valutati. I primi due possono essere conosciuti durante l'erogazione del corso, e gli ultimi due possono essere conosciuti completamente solo dopo un po' di tempo dal completamento del corso.

- **Livello di apprendimento degli studenti.** Consiste nel valutare se gli studenti hanno raggiunto gli obiettivi di apprendimento proposti all'inizio del corso, in che misura e, in caso di mancato conseguimento, quali ne sono le cause. Per valutare il livello di apprendimento, è importante tenere conto dei seguenti aspetti:
 - Test di valutazione: gli strumenti più comuni per valutare il livello di apprendimento degli studenti sono i quiz e i test di valutazione durante e al termine del corso.
 - Test propedeutici: questi test servono a verificare se gli studenti hanno le conoscenze o le competenze minime per partecipare e comprendere correttamente il corso. Questi tipi di test sono meno comuni.
- In caso di mancato raggiungimento degli obiettivi formativi, il progettista del corso deve verificare se:
 - In primo luogo, gli studenti avevano le conoscenze o le competenze minime richieste per partecipare al corso.
 - Il contenuto del corso non era appropriato.
 - La strategia didattica non era appropriata, ad esempio per mantenere alto il livello di motivazione degli studenti.
 - And so on.
- **Reazioni degli studenti al corso eLearning.** Consiste nel capire come gli studenti hanno reagito durante il corso, ad esempio se hanno avuto una partecipazione attiva durante il corso, se c'è stata l'interazione attesa tra studente-studente e studente-docente, la loro soddisfazione, in che misura le loro aspettative sono state soddisfatte, ecc. Per saperlo, puoi fare questionari, sondaggi e focus group.

- **Comportamento degli studenti.** A seconda degli obiettivi di apprendimento, alcuni corsi possono implicare un cambiamento nel comportamento degli studenti derivante dall'applicazione dei contenuti del corso al loro lavoro o alla loro vita quotidiana. Questo può essere saputo rimanendo in contatto con loro dopo il corso.
- **Impatto.** Consiste nell'impatto prodotto nel lavoro, nella vita personale o nell'ambiente di contatto degli studenti a causa del loro cambiamento di comportamento. Ad esempio: aumento della qualità del lavoro, miglioramento dell'ambiente lavorativo/familiare, migliore autostima, ecc.

Conclusioni

Questa guida è progettata per fornire agli educatori le competenze e le conoscenze necessarie per creare esperienze di apprendimento online coinvolgenti ed efficaci. Attraverso questa guida, gli educatori sono incoraggiati ad abbracciare strumenti e piattaforme digitali, migliorando la loro capacità di fornire un'istruzione di qualità in un ambiente virtuale. L'obiettivo finale è quello di promuovere un approccio innovativo, adattabile e incentrato sul discente all'insegnamento online, garantendo che gli educatori siano ben preparati a soddisfare le esigenze in evoluzione degli studenti nell'era digitale. Questa guida, quindi, si pone come una risorsa per far progredire l'istruzione digitale e supportare gli educatori nella loro ricerca di fornire eccezionali opportunità di apprendimento online.

Padroneggiando gli strumenti digitali, gli educatori possono offrire agli apprendisti un'esperienza di apprendimento più coinvolgente e pertinente, su misura per le esigenze della forza lavoro di oggi. Questo approccio non solo avvantaggia gli apprendisti, ma rafforza anche l'ecosistema generale dell'IFP, rendendolo più resiliente e allineato con le future tendenze del mercato del lavoro. Gli educatori e le parti interessate nell'IFP devono continuare a evolversi e adattarsi, garantendo che i loro metodi e strumenti rimangano all'avanguardia nell'eccellenza educativa e nello sviluppo della forza lavoro. Questa guida è un passo in questo percorso, fornendo una base su cui possiamo costruire un sistema di istruzione e formazione professionale più dinamico ed efficace per il futuro.



Guida didattica online sulle
competenze digitali per
l'apprendimento virtuale



Co-funded by
the European Union

Digital supported tracking of employment
and career progression of apprentices for
Quality Assurance in VET

Glossario

- **L'e-Learning asincrono** è un'attività di eLearning che si svolge indipendentemente dal tempo. Esempi: e-mail, forum di discussione, blog, wiki, webcasting, ecc.
- **L'eLearning sincrono** è un'attività di eLearning che si svolge in tempo reale. Esempi: chat, videoconferenza o audioconferenza, webcasting dal vivo, lavagna, ecc.
- **Lo strumento di authoring (authorware)** è un software utilizzato per sviluppare corsi online.
- **L'apprendimento misto** combina diversi mezzi di formazione (ad es. tecnologie, attività ed eventi) per creare un programma di formazione ottimale per un pubblico specifico.
- **Il materiale didattico** è il materiale didattico online sviluppato utilizzando uno strumento di authoring.
- **L'eLearning si** riferisce all'interazione online tra studente e insegnante, anche se si trovano nello stesso edificio.
- **Il Learning Management System (LMS)** è un'applicazione software ospitata su un server centrale che automatizza l'erogazione della formazione online e i processi di monitoraggio.
- **L'apprendimento online** si riferisce all'idea di utilizzare strumenti online per l'apprendimento. Implica una distanza tra te e i tuoi insegnanti.
- **Il prototipo** è un esempio di modello di lavoro online del corso allo scopo di ottenere l'approvazione delle parti interessate prima dello sviluppo completo dell'e-learning.

- **Storyboard** è un documento che mostra la struttura del corso e le informazioni dettagliate di ogni lezione: testo, figure, tabelle, grafici, audio, video, infografiche, ecc.

Risorse aggiuntive

Informazioni sull'eLearning in generale

<https://elearningindustry.com/>

<https://elearningindustry.com/the-ultimate-elearning-course-design-checklist>

https://www.researchgate.net/publication/332706028_A_proposed_model_for_designing_E-learning_courses

<http://www.ijeeee.org/Papers/218-ET048.pdf>

Informazioni su come scrivere scopi e obiettivi per i corsi eLearning

<https://elearningindustry.com/how-to-write-aims-and-objectives-for-elearning-courses>

Modelli di storyboard per l'eLearning

<https://elearningindustry.com/free-storyboard-templates-for-elearning>

Un confronto tra vari sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS)

<https://www.goodfirms.co/blog/best-free-open-source-LMS-Software-solutions>

Informazioni sui principi di progettazione per i contenuti multimediali

[https://wiki.ubc.ca/Documentation:Design Principles for Multimedia](https://wiki.ubc.ca/Documentation:Design_Principles_for_Multimedia)

Bibliografia

- ✓ "[*Guida ai corsi eLearning: i 10 migliori consigli per creare corsi eLearning migliori*](#)" (2013) eLearning Industry, (ultima consultazione: 17 settembre 2020)
- ✓ "[*Linee guida per lo sviluppo di corsi online*](#)" (2019), ICAO, (ultima consultazione: 17 settembre 2020)
- ✓ "[*Metodologie di e-learning. Una guida per la progettazione e lo sviluppo di corsi di e-learning*](#)" (2011), FAO, (ultima consultazione: 17 settembre 2020)
- ✓ "[*eLearning best practices*](#)", Elucidat, (ultima consultazione: 17 settembre 2020)
- ✓ "[*Come creare un corso online – Una guida completa al processo di sviluppo*](#)" (2020), iSpring, (ultima consultazione: 17 settembre 2020)
- ✓ "[*Tecnologie dell'informazione e della comunicazione nella formazione degli insegnanti. Una guida alla pianificazione*](#)" (2002) UNESCO, (ultima consultazione: 17 settembre 2020)