

# Guida sulle Competenze Digitali per il Virtual Learning

## GreenVET4U

Project No.: 101129455 – ERASMUS-EDU-2023-CB-VET



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them

## GreenVET4U

**Costruire la capacità degli Enti di Formazione Professionale e degli Soggetti privati di cooperare nella progettazione e nell'erogazione di curricula innovativi in materia di competenze per i Green Jobs in Uganda**

[greenvet4u.eu](http://greenvet4u.eu)

Guida sulle competenze digitali per l'apprendimento virtuale

Sviluppato da:



INSTITUTO PARA EL FOMENTO DEL DESARROLLO Y LA FORMACIÓN SL (INFODEF)  
– Spagna



CENTRO NAZIONALE PER LO SVILUPPO DEL CURRICULUM (NCDC) –Uganda



ASPIRE EDUCATION GROUP GMBH (ASPIRE) – Germania



CENTRO SERVIZI FORMAZIONE SOCIETÀ COOPERATIVA SOCIALE (CSF) – Italy



GREAT LAKES SAFARIS LTD (GLS) – Uganda



MAKERERE UNIVERSITY BUSINESS SCHOOL (MUBS) – Uganda

## Sommario

|  |    |
|--|----|
| <b>Introduzione</b>  | 4  |
| Che cos'è l'e-learning?  | 4  |
| <b>Step 1. Definire gli obiettivi e la struttura del corso</b>             | 5  |
| Analizzare le esigenze del pubblico di riferimento                         | 5  |
| Definire lo scopo e gli obiettivi di apprendimento                         | 6  |
| Elaborare la struttura del corso   | 8  |
| <b>Step 2. Definire le risorse necessarie</b>                              | 10 |
| Il Team  | 10 |
| La tecnologia  | 11 |
| <b>Step 3. Sviluppo dei contenuti</b>                                      | 12 |
| Seleziona il metodo didattico  | 12 |
| Scrittura di contenuti per lo scopo e gli obiettivi del corso              | 12 |
| Contenuto della lezione  | 13 |
| Controlla lo stile generale del corso                                      | 15 |
| <b>Step 4. Aggiungi valutazioni e verifiche delle conoscenze</b>           | 16 |
| <b>Step 5. Caricare i contenuti del corso sulla piattaforma e-learning</b> | 17 |
| <b>Step 6. Erogazione e valutazione del corso</b>                          | 17 |
| Erogazione del corso   | 17 |
| Valutazione del corso  | 19 |
| <b>Conclusioni</b>   | 20 |
| <b>Glossario</b>   | 21 |
| <b>Risorse aggiuntive</b>  | 21 |
| <b>Bibliografia</b>  | 22 |



## Introduzione

L'obiettivo di questa guida è quello di migliorare le competenze digitali e facilitare l'interazione con gli ambienti di apprendimento virtuale dei professionisti dell'IFP e dei formatori in azienda, fornendo una guida semplice e facile da applicare per chiunque non abbia conoscenze pregresse su come creare e fornire un corso di elearning.

La guida è stata realizzata nel contesto del progetto GreenVET4U, il cui obiettivo è quello di migliorare la capacità dei fornitori di istruzione e formazione professionale (VET) e degli enti privati di colmare il divario tra domanda e offerta di competenze, progettando e fornendo curricula innovativi incentrati sulle competenze per i lavori verdi.

### Che cos'è l'e-learning?

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

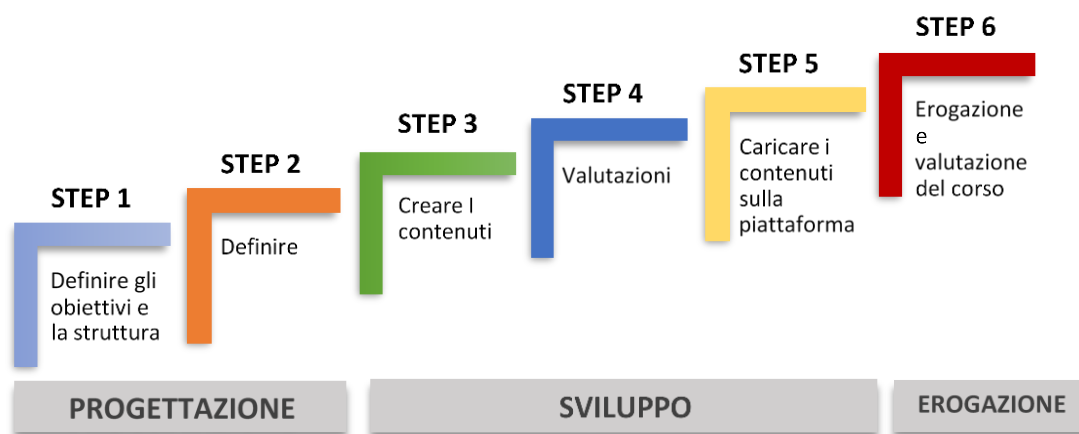
La rapida espansione dell'accesso a Internet e lo sviluppo delle tecnologie multimediali hanno reso l'apprendimento online o l'e-learning accessibili a molte più persone e hanno aumentato le opzioni di erogazione dei corsi per i fornitori di formazione.

L'e-learning offre molteplici vantaggi sia agli studenti che agli erogatori di formazione, come **la flessibilità** degli orari e del luogo, adattati agli orari degli studenti e degli insegnanti e alle circostanze personali e lavorative, **costi inferiori**, **portata più ampia**, **canali multilingue**, **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 termini di trasporti (che lasciano le persone in aree remote con accesso limitato all'istruzione), mancanza di infrastrutture educative, competenze, strutture di ricerca, ecc. L'e-learning può ridurre queste lacune con mezzi considerevolmente 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: Proprio elaborazione

## Step 1. Definire gli obiettivi e la struttura del corso

Questo primo passo è fondamentale per il successo complessivo del tuo corso e-learning. Qui imposti il quadro generale del tuo corso, come il progetto per il tuo 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/sviluppo delle capacità 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 soddisfa meglio queste esigenze formative?

### Analizzare le esigenze del pubblico 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 tenere conto dei seguenti aspetti personali del pubblico di destinazione:

- Aspetti personali: età, sesso, motivazione a 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 dispositivi informatici.
- Conoscenza della lingua di formazione (in caso, ad esempio, di immigrati).

Quindi è necessario identificare le loro esigenze di formazione in merito a conoscenze e abilità. Ogni aspetto richiederà un metodo di analisi specifico:

- **Viene effettuata un'analisi degli argomenti** per identificare e classificare i contenuti del corso. L'analisi degli argomenti è appropriata per i corsi che sono principalmente progettati per fornire informazioni o raggiungere obiettivi educativi più ampi (chiamati anche "corsi informati"). Strumenti visivi, come mappe mentali, mappe concettuali e diagrammi di processo, possono aiutare il progettista del corso a chiarire le connessioni tra gli elementi di contenuto.
- **Analisi dei compiti:** 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 competenze che devono essere sviluppate o rafforzate. L'analisi dei compiti viene utilizzata principalmente nei corsi progettati per sviluppare specifiche competenze orientate al lavoro o interpersonali (chiamati anche "corsi di esecuzione").

## Definire lo scopo e gli obiettivi di apprendimento

Una volta identificate le esigenze e le lacune formative del pubblico di destinazione, il progettista del corso dovrebbe definire quali risultati desidera ottenere dopo che gli studenti hanno completato il corso di e-learning. 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 raggiunto. **L'obiettivo** dice agli studenti cosa otterranno dal corso di e-learning. **Gli obiettivi di apprendimento** sono una ripartizione di questo obiettivo e sono più attuabili.

Gli obiettivi di apprendimento 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 di apprendimento]", ecc.

Secondo la **Tassonomia di Bloom rivista**, un quadro ampiamente accettato nella 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 è

**"Ricorda"**, dove l'attenzione è rivolta al richiamo o al riconoscimento delle informazioni. Verbi come *'lista'*,

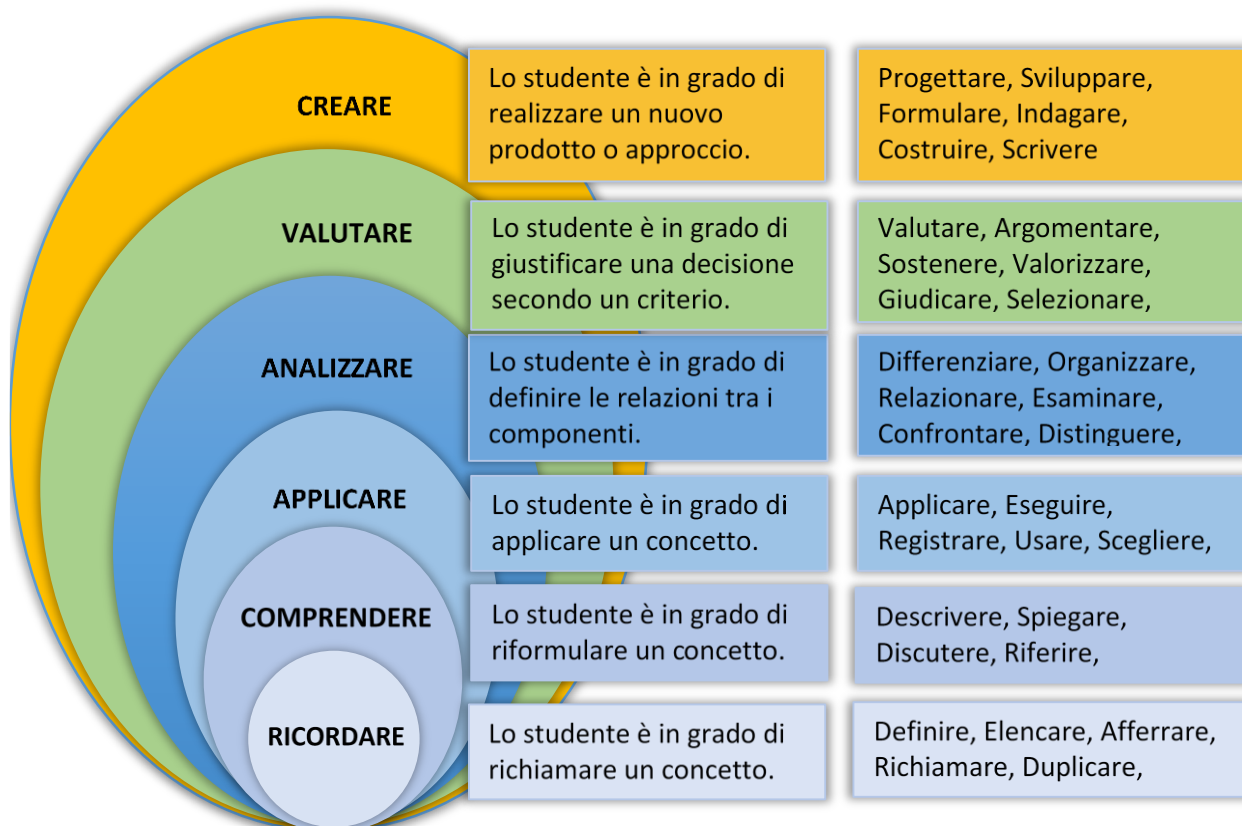
*"descrivere"* e *"identificare"* sono comunemente usati per inquadrare gli obiettivi a questo livello.

La fase successiva, **"Capire"**, comporta la comprensione del significato delle informazioni, che spesso richiede verbi come *"spiegare"*, *"riassumere"* e *"parafrasare"*.

Salendo nella gerarchia, **"Applicare"** richiede l'utilizzo delle 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, utilizzando verbi come *"valutare"*, *"criticare"* e *"giustificare"*.

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

FIGURA 2: REVISIONE DELLA TASSONOMIA DEL DOMINIO COGNITIVO DI BLOOM



Fonte: disegno o modello parzialmente proprio, tratto da  
<http://regiscpslearningdesign.weebly.com/bloomstaxonomy.html>

### Elaborare la struttura del corso

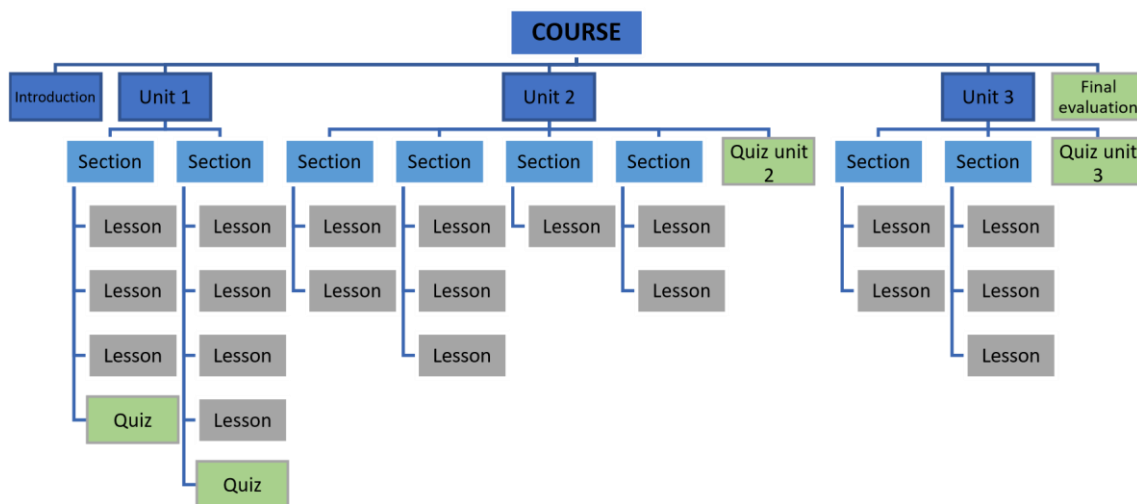
Una volta definiti gli obiettivi di apprendimento, segue l'elaborazione della struttura del corso o del curriculum che meglio raggiunge tali obiettivi di apprendimento. Questo dipenderà da quale sia lo scopo principale del corso:

- In un **corso performer**, ovvero in un corso orientato a colmare lacune di conoscenze o competenze per lo svolgimento di un determinato lavoro o compito, il contenuto può essere organizzato in modo da seguire l'ordine delle azioni nell'ambiente lavorativo reale.
- In un **corso informato**, cioè in un corso orientato a colmare lacune di conoscenza, i concetti possono essere organizzati secondo le 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 di e-learning, 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 avere la seguente struttura:

- **Introduzione:** è l'introduzione al corso nel suo complesso, dovrebbe avere un breve riassunto di tutti i contenuti del corso.
- **L'unità** è la parte principale in cui è suddiviso il corso.
- **Sezione** è il livello che segue un'unità.
- **La lezione** è il livello successivo a 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 posizionati alla fine di una lezione o di una sezione (come nell'unità 1 sopra) o di un'unità (come nelle 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 potrebbe essere troppo

lungo per essere sviluppato in una sola lezione e potrebbe 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 dei progettisti 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, le limitazioni arriveranno dalla disponibilità di tempo del pubblico di riferimento per seguire quel corso, soprattutto se è orientato a persone che lavorano e hanno molte responsabilità.

## Step 2. Definire le risorse necessarie

Lo sviluppo di un corso e-learning 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 e-learning richiedono competenze che coprono diverse specialità, tra cui:

- **E-Learning Project Manager** è colui 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 (ID)** è il responsabile della strategia didattica. Collaborano fianco a fianco con il Project Manager e gli esperti in materia per lo sviluppo del contenuto del corso, le tecniche didattiche, gli elementi multimediali, la valutazione e la verifica delle conoscenze.

**Gli esperti in materia (PMI)** contribuiscono con le conoscenze e le informazioni necessarie per un particolare corso. Collaborano con gli ID per progettare un corso e definire le strategie di valutazione e scrivere effettivamente il contenuto del corso.

- **Graphic designer e 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 e-learning.
- **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. Su Internet sono disponibili software 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. Gli sviluppatori web e gli specialisti dell'assistenza sono solitamente la stessa persona.

- **Gli amministratori del corso e i facilitatori online** sono i responsabili del supporto e della motivazione degli studenti una volta che il corso è aperto. Si occupano 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 e-learning, delle risorse umane e finanziarie disponibili, della capacità dei membri del team di ricoprire ruoli diversi, della tecnologia utilizzata, ecc. In alcuni corsi e-learning, possono essere coinvolte anche solo due persone: da un lato il manager/ID/PMI/amministratore del corso/facilitatore online/tutor, e dall'altro, lo sviluppatore web/media editor/supporto tecnico.

## La tecnologia

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

Le piattaforme di e-learning sono anche denominate Learning Management Systems (LMS); Forniscono ai fornitori 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 per materiali e risorse per corsi multilingue.
- Conservazione dei materiali del corso.
- Gestione della comunicazione: tutte le comunicazioni del corso tra tutor-discente, discente-discente, tutor-tutor possono essere effettuate tramite l'LMS.
- Creazione e gestione della valutazione.

Monitoraggio delle prestazioni degli studenti. ➤ Rapporti multipli 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 esempi di software LMS: Moodle, LearnPress,

TalentLMS, FormallMS, ILIAS, Opigno, OpenOLAT, Sakai, Dokeos, ecc. La maggior parte di questi software ha 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.

## Step 3. Sviluppo dei contenuti

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

### Seleziona il metodo didattico

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

- **Per l'acquisizione delle informazioni vengono utilizzati metodi espositivi.** 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. Esempi di questi sono i giochi di ruolo, le simulazioni e i serious game, i project work, gli aiuti al lavoro, 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.

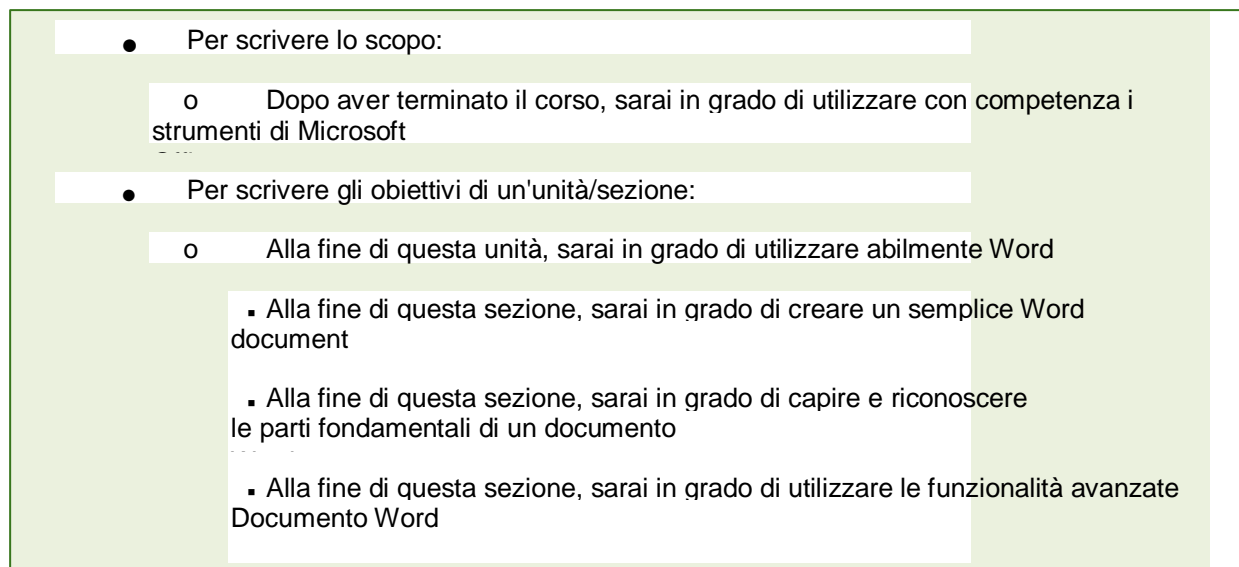
### Scrittura di contenuti per lo scopo e gli obiettivi del corso

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 e-learning, 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 Step 1 e controllare le raccomandazioni fornite in merito alla definizione dello scopo e degli obiettivi.

Possono essere scritti in modo da essere indirizzati allo studente, come mostrato nell'esempio seguente:



- Per scrivere lo scopo:
  - o Dopo aver terminato il corso, sarai in grado di utilizzare con competenza i strumenti di Microsoft
- Per scrivere gli obiettivi di un'unità/sezione:
  - o Alla fine di questa unità, sarai in grado di utilizzare abilmente Word
    - Alla fine di questa sezione, sarai in grado di creare un semplice Word document
    - Alla fine di questa sezione, sarai in grado di capire e riconoscere le parti fondamentali di un documento
    - Alla fine di questa sezione, sarai in grado di utilizzare le funzionalità avanzate Documento Word

Durante l'intero corso di e-learning, è utile fornire allo studente promemoria di ciò che imparerà e/o di come tali informazioni saranno di beneficio per loro.

## Contenuto della lezione

Il contenuto dovrebbe essere facilmente digeribile per lo studente. È consigliabile suddividere il corso in lezioni "a pezzetti" 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 apprendimento.

Uno strumento utile per lo sviluppo dei contenuti dei corsi 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 arriva con tutte le informazioni del tuo corso. Ti aiuta anche ad avere un'idea del carico di lavoro complessivo.

Ci sono molti modi diversi per creare 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 a modelli di storyboard gratuiti disponibili online. Ti suggeriamo il seguente modello semplice ma pratico:

| UNIT X [Titolo]                           |   |                           |   |   |
|---|---|---------------------------|---|---|
| SEZIONE 1: [nome della sezione o nessuno] |   |                           |   |   |
| Numero della lezione e titolo             | Breve descrizione del contenuto della lezione | Grafica, foto (nome file) | Audio, video, altri link (link o nome file) | Persona/e responsabile/i dello sviluppo dei contenuti |
| <b>Precedente Lezioni...</b>              |   |                           |   |   |
| Lezione X                                 | [Descrizione...]                              | [Nome...]                 | [Nome...]                                   | [Nome...]   |
| Lezione Y                                 | [Descrizione...]                              | [Nome...]                 | [Nome...]                                   | [Nome...]   |
| <b>A seguire le lezioni...</b>            |   |                           |   |   |
| 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 devi aggiungere una notevole quantità di testo, usa paragrafi brevi: gli occhi si velano 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", collega molto di più i tuoi studenti con il corso. Se i tuoi studenti provengono da contesti multiculturali (ad esempio migranti), cerca di evitare parole difficili o gergo specifico della cultura.

- **Grafica e foto.** Il corso di e-learning può includere una varietà di elementi di design visivo che attirano lo studente e lo mantengono esteticamente impegnato. 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 che si riferisce ad esso per non distrarre lo studente.

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

La progettazione 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: salvaguarda la buona qualità dei prodotti multimediali.

Come per la grafica, l'audio e il video dovrebbero essere utilizzati solo quando pertinenti e necessari, evita di aggiungere video solo per mostrare un insegnante che parla. L'audio e il video devono 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 generale del corso. Per evitare ciò, il coordinatore può fornire un modello per lo svolgimento delle lezioni, oltre a brevi linee guida sullo stile di scrittura, la lunghezza della lezione, il tipo di grafici 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.

## Step 4. Aggiungi valutazioni e verifiche delle conoscenze

È importante garantire che i test di valutazione mirino a sviluppare e valutare lo stesso tipo di prestazioni e contenuti di apprendimento espressi negli obiettivi di apprendimento. Le domande aiutano gli studenti a mantenere l'attenzione durante il 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 scelta multipla
- Selezione visiva
- Corrispondenza di parole o affermazioni
- Completare le frasi
- Riempire lo spazio vuoto
- Ordinamento in sequenza e classificazione

Ecco alcuni suggerimenti per la progettazione di quiz per i corsi e-learning:

- Le domande devono verificare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento dichiarati per il modulo/sezione/corso che coprono.
- La formulazione delle domande dovrebbe evitare doppi negativi.
- I requisiti per il test devono essere chiaramente indicati (ad esempio, se è stato valutato, quante volte è possibile sostenerlo, ecc.)
- I quiz possono essere inseriti dopo ogni lezione, sezione o unità o anche una sola valutazione alla fine del corso. Più sono i quiz, più si mantiene lo studente coinvolto, ma non esagerare!
- Si consiglia di fornire l'opportunità di ripeterlo.
- Quando possibile, fornisci un feedback esplicativo dopo il quiz o la valutazione.

## Step 5. Carica i contenuti del corso sulla piattaforma elearning

Una volta che il contenuto generale del corso è stato sviluppato e collaudato con un dettagliato controllo ortografico e stilistico, il passo successivo è caricarlo sulla piattaforma di e-learning o sull'LMS (vedi il Step 2 sulla tecnologia). A seconda della piattaforma, può essere solo un lavoro di copia-incolla da un elaboratore di testi/programma di presentazione a LearnPress, per nominare 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**.

Sebbene possano superare il corso, lo scopo non è solo quello di valutare il loro apprendimento, ma la qualità complessiva del corso, ad esempio, se è facile da capire, se soddisfa gli obiettivi di apprendimento, se il modo in cui viene presentato è chiaro, ecc. Inoltre, ai partecipanti alla convalida può essere chiesto di fornire un ulteriore feedback sulla loro esperienza di apprendimento, di solito con un formato di 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 di e-learning scelta quando funziona solo attraverso modelli. In questo modo fin dall'inizio sarà più facile integrare tutti i contenuti sulla piattaforma.

## Step 6. Erogazione e valutazione del corso

Finalmente arriva il lancio del corso!

In questa fase si parla delle modalità di erogazione dei corsi e-learning, degli strumenti di comunicazione più appropriati per ciascuno di essi e della valutazione del corso in base alle reazioni, all'apprendimento, al comportamento e ai risultati effettivi degli studenti.

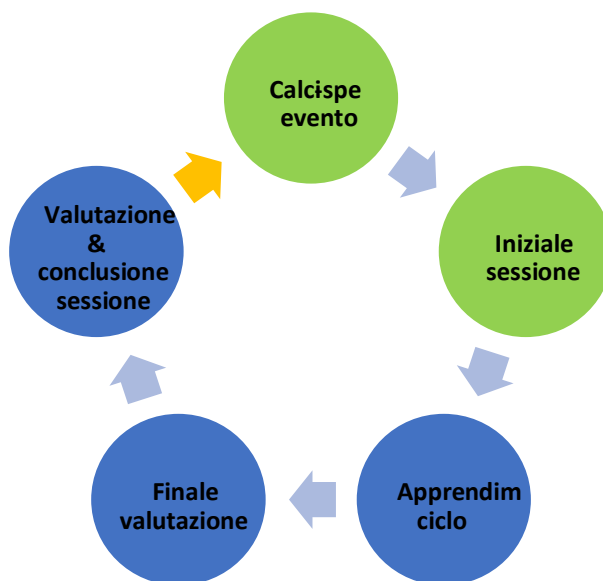
### Erogazione del corso

È importante tenere presente che l'e-learning implica cambiamenti nei ruoli degli studenti e degli insegnanti. Gli insegnanti diventano facilitatori dell'apprendimento, coach, mentori, dando agli studenti più opzioni e responsabilità per il proprio apprendimento. Da parte loro, gli studenti partecipano attivamente al processo di apprendimento, producono e condividono conoscenze, partecipando a volte come esperti e imparando in collaborazione con gli altri.

L'erogazione del corso può iniziare con un evento di avvio in cui, tramite video/audio conferenza o una serie di e-mail, il facilitatore introduce gli obiettivi e l'agenda del corso. Può anche essere organizzata un'attività di apprendimento interattivo 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. È altamente consigliabile organizzare un'ultima sessione di feedback e conclusione con gli studenti; Ciò consente ai progettisti di migliorare il percorso.

**FIGURA 4. CICLO DI EROGAZIONE E VALUTAZIONE DEL CORSO**



Fonte: elaborazione propria

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

- **L'e-learning sincrono** avviene in tempo reale; esempi di strumenti di comunicazione sincrona per l'e-learning sono la chat e la messaggistica istantanea (IM), la videoconferenza o l'audioconferenza, il webcasting in diretta, 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 immediato tra gli studenti e/o il facilitatore del corso.



- **L'e-learning asincrono** è indipendente dal tempo; esempi di strumenti di comunicazione asincrona per l'e-learning sono e-mail, forum di discussione, blog, wiki, webcasting, ecc. Questo tipo di strumenti è più appropriato per le attività che richiedono riflessione e più tempo per essere completate da parte 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 interessano di più.

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 certo periodo 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 rendimento, quali sono le cause dello stesso. Per valutare il livello di apprendimento, è importante tenere in considerazione i 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 alla fine 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 di apprendimento, il progettista del corso deve esaminare se:
  - Gli studenti avevano le conoscenze o le competenze minime richieste per partecipare al corso, in primo luogo.
  - Il contenuto del corso non era appropriato.
  - La strategia didattica non era appropriata, ad esempio per mantenere alto il livello di motivazione degli studenti.
  - Ecc.
- **Reazioni degli studenti al corso e-learning.** 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 prevista tra studente-studente e studente-insegnante, 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 comportare un cambiamento nel comportamento degli studenti derivante

dall'applicazione dei contenuti del corso al loro lavoro o alla vita quotidiana. Questo può essere conosciuto stando in contatto con loro dopo il corso.

- **Impatto.** Consiste nell'impatto prodotto nel lavoro, nella vita personale o nell'ambiente intimo degli studenti a causa del loro cambiamento di comportamento. Ad esempio: miglioramento della qualità del lavoro, migliore 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 adottare 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 centrato sullo studente all'insegnamento online, garantendo che gli educatori siano ben preparati a soddisfare le esigenze in evoluzione degli studenti nell'era digitale. Questa guida, quindi, rappresenta 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 va a vantaggio degli apprendisti, ma rafforza anche l'intero ecosistema dell'IFP, rendendolo più resiliente e allineato alle 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 in prima linea nell'eccellenza educativa e nello sviluppo della forza lavoro. Questa guida è un passo in questo percorso, che fornisce una base su cui possiamo costruire un sistema di istruzione e formazione professionale più dinamico ed efficace per il futuro.

## Glossario

- **L'e-Learning asincrono** è un'attività di e-learning che si svolge in modo indipendente dal tempo. Esempi: e-mail, forum di discussione, blog, wiki, webcasting, ecc.
- **L'e-learning sincrono** è un'attività di e-learning che si svolge in tempo reale. Esempi: chat, videoconferenza o audioconferenza, webcasting in diretta, 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'e-learning** 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 tracciamento.
- **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 modello di lavoro online di esempio del corso ai fini dell'approvazione degli stakeholder 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'e-learning 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](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 e-learning

<https://elearningindustry.com/how-scrivere-scopi-e-obiettivi-per-corsi-e-e-learning->

**Modelli di storyboard per l'e-learning** <https://elearningindustry.com/free-storyboard-templates-for-e-learning>

**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

[https://wiki.ubc.ca/Documentation:Design\\_Principles\\_for\\_Multimedia\\_multimediali](https://wiki.ubc.ca/Documentation:Design_Principles_for_Multimedia_multimediali)

## 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 dei corsi online"\*](#) (2019), ICAO, (ultima consultazione: 17 settembre 2020)
- ✓ [\*"Metodologie di e-learning. Una guida per la progettazione e lo sviluppo di corsi e-learning"\*](#) (2011), FAO, (ultima consultazione: 17 settembre 2020)
- ✓ [\*"Migliori pratiche per l'eLearning"\*](#), 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)