

# e-Book



## MODULO 1: Introduzione all'apprendimento a distanza nei percorsi IFP

La pandemia di COVID-19 ha costretto molti istituti scolastici, tra cui l'IFP (Istruzione e Formazione Professionale), a passare all'apprendimento online. Gli insegnanti hanno dovuto adottare nuovi metodi di insegnamento e utilizzare risorse digitali per garantire che gli studenti potessero accedere ai materiali didattici e partecipare in modo efficace alle lezioni online. La pandemia ha in alcuni casi introdotto nuove modalità di insegnamento e che si possono tradurre in nuove opportunità di apprendimento per gli studenti. In primo luogo, attraverso la formazione a distanza gli studenti possono trovare risorse didattiche e accedere a nuovi materiali più adatti a loro. In secondo luogo, possono essere coinvolti in esperienze di apprendimento innovative con nuovi metodi di insegnamento, mai sperimentati prima. In terzo luogo, la formazione a distanza può promuovere l'alfabetizzazione digitale, aiutando gli studenti a sviluppare competenze cruciali per il successo nel mondo del lavoro. Infine, può diffondere nella scuola approcci che valorizzano l'apprendimento permanente e l'adattabilità alle nuove tecnologie. Nel complesso, l'apprendimento a distanza può essere un'occasione preziosa per migliorare le possibilità di successo degli studenti, sia nel loro percorso di istruzione e formazione, sia nella loro futura carriera lavorativa.

7

Lo scopo del Modulo 1 è quello di introdurre l'importanza delle risorse digitali nell'istruzione e fornire una panoramica dei diversi tipi di risorse digitali utilizzate dagli educatori IFP durante la pandemia.

IL modulo si focalizza inoltre sul concetto di alfabetizzazione digitale e sull'importanza di sviluppare competenze digitali per gli studenti della formazione professionale. Inoltre, il modulo tratta i vantaggi e i limiti dell'apprendimento a distanza, nonché i principi pedagogici necessari per una formazione a distanza efficace.

Il modulo è diviso in 4 capitoli:

1. Panoramica dell'apprendimento a distanza nei percorsi IFP



2. Risorse digitali per l'apprendimento a distanza utilizzati nei percorsi formativi IFP
3. Vantaggi e limiti dell'apprendimento a distanza nei percorsi IFP
4. Principi pedagogici per un efficace apprendimento a distanza nei percorsi IFP

## Contenuto

### Capitolo 1. Panoramica dell'apprendimento a distanza dell'IFP

L'IFP (L'istruzione e la formazione professionale) è un settore chiave dell'istruzione e della formazione che fornisce agli individui le competenze e le conoscenze necessarie per un impiego di successo e per lo sviluppo della carriera lavorativa. Con l'avvento delle tecnologie digitali e degli ambienti di apprendimento online, negli ultimi anni il settore dell'IFP ha subito una trasformazione significativa. L'apprendimento a distanza è una forma di istruzione e formazione che consente alle persone di accedere a materiali e risorse di apprendimento da qualsiasi parte del mondo, in qualsiasi momento. Questo capitolo fornisce una panoramica della definizione e delle caratteristiche dell'apprendimento a distanza nell'IFP, nonché della sua storia ed evoluzione. Inoltre, il capitolo contestualizza l'apprendimento a distanza nell'IFP durante la pandemia di COVID-19, esaminando i modi in cui l'istruzione e la formazione a distanza sono diventate essenziali per gli individui e le organizzazioni di tutto il mondo.

8

#### 1.1 Definizione e caratteristiche dell'apprendimento a distanza nell'IFP

L'apprendimento a distanza dell'IFP è una forma di istruzione e formazione che consente agli studenti di accedere a materiali e risorse didattiche attraverso le tecnologie digitali, senza la necessità di interazioni faccia a faccia con educatori o formatori. Questa modalità di apprendimento si caratterizza spesso per essere più flessibile, più accessibile, più comoda nella formazione tradizionale: gli studenti possono accedere a materiali e risorse didattiche da qualsiasi parte del mondo, in qualsiasi momento. Inoltre, l'apprendimento a distanza spesso integra strumenti multimediali, piattaforme online e tecnologie di comunicazione per facilitare l'apprendimento e la collaborazione.



## 1.2 Storia ed evoluzione dell'apprendimento a distanza nell'IFP

La storia dell'apprendimento a distanza nell'IFP può essere fatta risalire agli inizi del XX secolo, quando i corsi per corrispondenza furono introdotti per la prima volta come mezzo per fornire istruzione e formazione a distanza. Da allora, l'apprendimento a distanza nell'IFP si è evoluto in modo significativo, con lo sviluppo delle tecnologie digitali e degli ambienti di apprendimento online. Oggi, l'apprendimento a distanza nell'IFP è un campo dinamico e in rapida espansione, con un numero crescente di organizzazioni e istituzioni che offrono programmi di istruzione e formazione a distanza.

## 1.3 Contestualizzare l'apprendimento a distanza nell'IFP nella pandemia di COVID-19

La pandemia di COVID-19 ha avuto un profondo impatto sul campo dell'istruzione e della formazione: la chiusura delle scuole e dei luoghi di lavoro hanno portato a uno spostamento delle attività verso ambienti di apprendimento e di lavoro a distanza. Nel contesto dell'IFP, la pandemia ha evidenziato la necessità di modalità di istruzione e formazione flessibili e accessibili, facendo emergere l'apprendimento a distanza come una soluzione chiave, sia per le organizzazioni che per gli individui. Nell'IFP, in risposta alla pandemia, si è conseguentemente assistito a una rapida espansione dei programmi e delle iniziative di apprendimento a distanza.

9

## Capitolo 2: Risorse digitali per l'apprendimento a distanza nell'IFP

Oggi l'utilizzo delle risorse digitali ha trasformato in modo significativo il panorama dell'apprendimento nel campo dell'istruzione e della formazione professionale (IFP). Questo capitolo fornisce una panoramica della vasta gamma di risorse digitali disponibili per l'apprendimento a distanza, tra cui strumenti e risorse multimediali, piattaforme online e di Learning Management System, nonché diverse tecnologie di comunicazione. Comprendere come utilizzare in modo efficace queste risorse è essenziale sia per gli educatori che per gli studenti, affinché essi possano utilizzarle in esperienze di apprendimento significative e interattive.



## 2.1 Panoramica delle risorse digitali per l'apprendimento a distanza nell'IFP:

L'apprendimento a distanza nell'IFP utilizza diverse risorse digitali che facilitano l'apprendimento e migliorano il coinvolgimento degli studenti. Queste risorse comprendono un'ampia gamma di formati, tra cui testi, immagini, audio, video; contenuti didattici che possono essere fruiti da remoto; strumenti che consentono a studenti, colleghi ed educatori di interagire, collaborare, e impegnarsi in attività di apprendimento interattive. L'uso efficace delle risorse digitali nell'apprendimento a distanza migliora l'esperienza di apprendimento, favorisce il coinvolgimento degli studenti e promuove l'acquisizione di competenze professionali.

## 2.2 Strumenti e risorse multimediali per l'apprendimento a distanza dell'IFP:

Gli strumenti e le risorse multimediali svolgono un ruolo fondamentale nell'apprendimento a distanza, permettendo esperienze di apprendimento dinamiche e interattive. Esistono oggi una varietà di applicazioni, software e piattaforme che facilitano la creazione, la manipolazione e la diffusione di contenuti multimediali. Ad esempio, software per la creazione e l'editing di video, come Adobe Premiere Pro e Camtasia, consentono agli insegnanti di creare lezioni video, tutorial e dimostrazioni coinvolgenti che possono essere facilmente condivise con gli studenti. Questi strumenti offrono funzionalità come editing video, registrazione dello schermo e gestione di effetti speciali, consentendo agli insegnanti di fornire contenuti anche visivamente accattivanti.

Gli strumenti di progettazione grafica sono un'altra risorsa preziosa per l'apprendimento a distanza. Software come **Canva** e **Adobe Photoshop** consentono agli insegnanti di progettare infografiche, presentazioni e materiali didattici visivamente accattivanti. Con modelli predefiniti e interfacce intuitive, questi strumenti consentono di creare immagini dall'aspetto professionale che migliorano la comprensione e l'acquisizione di concetti e contenuti didattici.



Le applicazioni di realtà virtuale (VR) hanno guadagnato una notevole popolarità nell'apprendimento a distanza, grazie alla loro natura immersiva. Piattaforme come **Engage** e **Mozilla Hub** consentono agli insegnanti di creare ambienti di apprendimento virtuale in cui gli studenti possono esplorare simulazioni e scenari realistici. La tecnologia VR offre esperienze pratiche, permettendo agli studenti di mettere in pratica diverse competenze, come il funzionamento di apparecchiature o i protocolli di sicurezza, in un ambiente virtuale sicuro e controllato. Questo approccio di apprendimento esperienziale migliora le possibilità di sperimentare le conoscenze acquisite nei percorsi di formazione professionale.

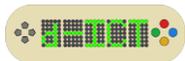
I software di simulazione sono ulteriori risorse preziose per l'apprendimento a distanza nell'IFP. Strumenti come **SimScale** e **Labster** consentono agli educatori di simulare scenari ed esperimenti del mondo reale che sarebbero difficili da replicare in contesti di apprendimento tradizionali. Gli studenti possono interagire con queste simulazioni, prendere decisioni e osservarne le conseguenze, sviluppando così il pensiero critico e capacità di risoluzione dei problemi. L'apprendimento basato sulla simulazione è particolarmente efficace nelle aree della formazione professionale come l'ingegneria, la sanità e i mestieri tecnici.

11

### 2.3 Piattaforme online e Learning Management System

Le piattaforme online e i Learning Management System (LMS) fungono da hub centralizzati per l'organizzazione e l'erogazione di corsi di formazione professionale a distanza. Queste piattaforme forniscono un'ampia gamma di funzionalità che supportano la gestione e la fornitura di contenuti didattici. **Moodle**, ad esempio, è un popolare LMS open source che offre una suite completa di strumenti per gli insegnanti. Moodle consente la creazione di contenuti, la gestione delle valutazioni, il monitoraggio dei progressi, la gestione di attività collaborative, promuovendo un'esperienza di apprendimento strutturata e interattiva. Moodle offre anche una gamma di plugin ed estensioni, consentendo la personalizzazione e l'integrazione di funzionalità aggiuntive secondo le esigenze specifiche degli insegnanti.

**Canvas**, un'altra piattaforma ampiamente utilizzata, offre un'interfaccia user-friendly e strumenti intuitivi per la progettazione dei corsi. Gli insegnanti possono creare e organizzare



facilmente i contenuti del corso, i compiti e le discussioni all'interno di un'interfaccia visivamente accattivante e accessibile. Canvas offre inoltre funzionalità come la collaborazione in tempo reale, l'integrazione multimediale e solide opzioni di valutazione, consentendo agli insegnanti di offrire corsi di apprendimento a distanza VET coinvolgenti e interattivi.

**Blackboard** è un LMS completo che fornisce un ricco set di funzionalità per l'apprendimento a distanza dell'IFP. Offre strumenti per la gestione dei contenuti, la comunicazione, la valutazione e l'analisi degli studenti. Gli insegnanti possono creare e organizzare i contenuti del corso, facilitare le discussioni, condurre valutazioni e tenere traccia dei progressi degli studenti utilizzando l'interfaccia intuitiva di Blackboard. Il sistema supporta inoltre l'integrazione con strumenti e piattaforme esterni, consentendo una perfetta integrazione di risorse multimediali e altri strumenti digitali nell'esperienza di apprendimento.

**Google Classroom**, una piattaforma ampiamente adottata, sfrutta la potenza della suite Google per l'apprendimento a distanza. Con Google Classroom, gli insegnanti possono creare e distribuire facilmente compiti, condividere risorse e fornire feedback tempestivi agli studenti. Google Classroom si integra perfettamente con Google Drive, consentendo la modifica e l'archiviazione collaborativa dei documenti. La piattaforma supporta anche funzionalità di comunicazione, consentendo a insegnanti e studenti di interagire tramite annunci, commenti e messaggi privati.

12

#### 2.4 Tecnologie di comunicazione per l'apprendimento a distanza dell'IFP

Le tecnologie della comunicazione svolgono un ruolo cruciale nell'apprendimento a distanza perché permettono a studenti e insegnanti di interagire e collaborare. Le tecnologie della comunicazione permettono di comunicare in modo sincrono e asincrono, consentendo a studenti e insegnanti di connettersi e attivare interazioni significative. Esempi di tecnologie di comunicazione per l'apprendimento a distanza includono strumenti di videoconferenza (ad esempio **Zoom**, **Microsoft Teams**), forum di discussione, piattaforme di messaggistica



istantanea e strumenti di modifica collaborativa dei documenti. Queste tecnologie facilitano la comunicazione in tempo reale, le discussioni di gruppo, il feedback tra pari e il lavoro collaborativo basato su progetti, permettendo la costruzione di ambienti di apprendimento interattivi e lo sviluppo di interazioni sociali tra tutti gli attori coinvolti.

Le risorse digitali costituiscono la spina dorsale dell'apprendimento a distanza nell'IFP, poiché permettono di creare esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive per gli studenti. In questo capitolo abbiamo esplorato la vasta gamma di risorse digitali disponibili, tra cui strumenti e risorse multimediali, piattaforme online e Learning Management System, e le tecnologie per la comunicazione. Avere familiarità con queste risorse consente sia agli insegnanti che agli studenti di orientarsi in modo efficace nel mondo dell'apprendimento a distanza, massimizzando i risultati dell'apprendimento.

### Capitolo 3: Vantaggi e limiti dell'apprendimento a distanza nell'IFP

Grazie alla sua flessibilità e accessibilità, negli ultimi anni, l'apprendimento a distanza è diventato sempre più popolare nell'IFP, soprattutto durante la pandemia di COVID-19. Tuttavia, nonostante i suoi vantaggi, l'apprendimento a distanza presenta anche alcuni limiti e criticità che devono essere affrontati per garantire l'efficacia. Questo capitolo prende in considerazione i vantaggi e i limiti dell'apprendimento a distanza nell'IFP, nonché le strategie per superarli al fine di migliorare la sua efficacia.

13

#### 3.1 Vantaggi dell'apprendimento a distanza nell'IFP: flessibilità e comodità

L'apprendimento a distanza presenta numerosi vantaggi rispetto alla tradizionale formazione in aula. Uno dei vantaggi più significativi è la flessibilità, poiché consente agli studenti di conciliare lo studio con altri impegni. Invece di pianificare la giornata in base alle lezioni, gli studenti possono decidere quando, dove e per quanto tempo vogliono studiare.



Un altro vantaggio dell'apprendimento a distanza è la comodità. Gli studenti possono creare un ambiente familiare e tranquillo che li aiuta a concentrarsi sullo studio, invece di dover affrontare i disagi di classi spesso affollate e rumorose.

Inoltre la formazione online è vantaggiosa perché consente aggiornamenti e supporto immediati. I tutor possono facilmente creare e comunicare modifiche ai corsi e gli studenti possono velocemente essere informati. Solitamente è disponibile un supporto immediato tramite messaggistica istantanea o videochiamate, il che rende facile ottenere aiuto quando necessario.

Un altro vantaggio dell'apprendimento online è il costo. I corsi a distanza sono molto più economici da realizzare rispetto ai corsi tradizionali, con meno spese generali come l'affitto delle aule e i costi di stampa. Le risorse risparmiate possono essere investite, ad esempio, in sviluppo e ricerca.

14

Infine, la didattica a distanza è più sostenibile. Riduce le emissioni di CO2 poiché gli studenti non devono spostarsi per andare e tornare dalle lezioni e si risparmia l'energia per l'illuminazione e il riscaldamento delle grandi aule della formazione tradizionale. Nel complesso, l'apprendimento a distanza fornisce un'alternativa più flessibile, comoda, economica ed sostenibile all'istruzione tradizionale.

### 3.2 Limiti dell'apprendimento a distanza dell'IFP: le sfide tecnologiche e didattiche

La didattica a distanza ha i suoi svantaggi, ma potrebbe non essere adatta a tutti. Anche se l'apprendimento online presenta numerosi vantaggi, ci sono anche alcuni svantaggi da considerare.

Uno dei principali svantaggi è la necessità di auto-disciplina. Gli studenti a distanza devono essere responsabili della propria organizzazione e devono garantire il rispetto di orari e



scadenze. Devono controllare regolarmente la loro posta elettronica e assicurarsi di non rimanere indietro negli studi.

Un altro svantaggio è la potenziale sensazione di isolamento. Gli studenti a distanza potrebbero non avere la stessa interazione sociale che avrebbero in un ambiente scolastico tradizionale, il che può portare a frustrazione o mancanza di motivazione. Sebbene l'attivazione di gruppi sui social network possano essere una soluzione, gli studenti potrebbero sentirsi più a loro agio nel discutere i contenuti del corso loro con i compagni in incontri "faccia a faccia".

Inoltre, l'apprendimento online potrebbe non soddisfare tutti gli stili di apprendimento e alcuni studenti potrebbero trovarlo frustrante, specie se abituati a lezioni pratiche e contesti con piccoli gruppi di lavoro,

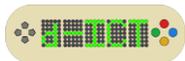
Inoltre la tecnologia può rappresentare in alcuni casi una criticità: per accedere ai corsi online e svolgere i compiti assegnati gli studenti devono avere una connessione Internet affidabile e dispositivi funzionanti.

15

Infine, potrebbe esserci una riduzione della vita sociale poiché l'apprendimento a distanza richiede una notevole quantità di tempo e impegno. Gli studenti potrebbero dover sacrificare momentaneamente alcune delle loro attività sociali per seguire i corsi online. Tuttavia, ciò può essere ripagato dai vantaggi a lungo termine che l'apprendimento a distanza può avere.

### 3.3 Superare le criticità e migliorare l'efficacia dell'apprendimento a distanza nell'IFP

Nonostante le sfide legate all'apprendimento a distanza dell'IFP, esistono vari modi per migliorarne l'efficacia. Uno dei principali è fornire supporto agli studenti attraverso vari canali, come tutoraggio virtuale e *mentoring*, per garantire che abbiano accesso alle risorse e all'orientamento di cui hanno bisogno. Gli insegnanti possono anche sviluppare e



implementare strategie di valutazione efficaci che tengano conto delle possibili criticità, come valutazioni basate su progetti o utilizzando simulazioni virtuali.

E' inoltre necessario fornire una formazione adeguata agli stessi insegnanti, per garantire che siano ben attrezzati per progettare e erogare programmi efficaci di apprendimento a distanza. Questa formazione può includere lo sviluppo di competenze tecniche per l'utilizzo di vari strumenti e delle piattaforme digitali, nonché l'utilizzo di strategie didattiche per coinvolgere gli studenti e migliorare l'efficacia dell'insegnamento a distanza.

Inoltre, anche la collaborazione tra formatori e altre figure coinvolte nel settore dell'IFP (professionisti del settore e datori di lavoro), può contribuire a migliorare l'efficacia dell'apprendimento a distanza dell'IFP. Lavorando insieme, gli attori interessati possono identificare aree di miglioramento e progettare programmi che soddisfino le esigenze in evoluzione degli studenti e del mercato del lavoro.

16

Nel complesso, sebbene esistano certamente delle criticità associate all'apprendimento a distanza, esso rimane un'opzione importante e preziosa per gli studenti che cercano di acquisire nuove competenze e avanzare nella propria carriera. Adottando strategie adeguate per far fronte alle criticità e ai limiti di questa modalità di apprendimento, gli insegnanti e tutte le figure coinvolte possono impegnarsi per rendere l'apprendimento a distanza un approccio efficace nell'IFP.

#### Capitolo 4: Principi didattici per un apprendimento a distanza efficace

Le teorie dell'apprendimento degli adulti sottolineano come gli adulti hanno caratteristiche e motivazioni uniche che influenzano il modo in cui apprendono. Secondo Tough (1984), gli adulti sono autodiretti, hanno accumulato esperienze di vita e preferiscono approcci all'apprendimento centrati sui problemi. Gli insegnanti dell'IFP devono progettare e promuovere esperienze di apprendimento che siano pertinenti, pratiche e coerenti con queste caratteristiche.



#### 4.1 Progettazione didattica e strategie per l'apprendimento a distanza nell'IFP

Per promuovere l'impegno, la motivazione al raggiungimento dei risultati nell'apprendimento a distanza è fondamentale realizzare una progettazione didattica efficace e adottare strategie didattiche adatte a questo tipo di contesto. Nell'apprendimento a distanza la progettazione e l'erogazione della formazione devono essere adattate per soddisfare le diverse esigenze e preferenze di apprendimento degli adulti. Strategie didattiche come discussioni online, casi di studio, simulazioni e progetti collaborativi possono migliorare il coinvolgimento degli studenti e promuovere l'apprendimento attivo. Inoltre, l'uso di risorse multimediali, come video, podcast e moduli interattivi, può fornire esperienze di apprendimento varie e flessibili per gli studenti dell'IFP.

#### 4.2 Metodi di valutazione per l'apprendimento a distanza dell'IFP

Il monitoraggio e la valutazione sono componenti essenziali dell'apprendimento a distanza nell'IFP e permettono di verificare che gli studenti abbiano raggiunto i risultati di apprendimento previsti. Vari metodi di valutazione, come quiz, esami, compiti e valutazioni basate su progetti, possono essere utilizzati per valutare le conoscenze e le abilità degli studenti. Metodi di valutazione, come sondaggi e moduli di feedback, possono essere utilizzati anche per raccogliere dagli studenti feedback sulle loro esperienze di apprendimento e identificare aree di miglioramento.

In questo capitolo abbiamo discusso i principi didattici di un efficace apprendimento a distanza nell'IFP, tra cui la teoria dell'apprendimento degli adulti, la progettazione e le strategie didattiche, nonché i metodi di valutazione. Applicando questi principi all'**apprendimento a distanza nell'IFP, gli educatori possono creare esperienze di apprendimento** coinvolgenti, incentrate sullo studente ed efficaci per gli studenti.

### Metodologie trasversali

Le metodologie di eLearning asincrono gamificate includono una gamma di approcci didattici, metodologie, pratiche di insegnamento e di apprendimento innovative e all'avanguardia, come ad esempio:



- Apprendimento personalizzato: l'apprendimento personalizzato implica l'adattamento delle esperienze di apprendimento alle esigenze e agli interessi dei singoli studenti. In una metodologia di eLearning asincrona gamificata, ciò può essere ottenuto attraverso tecnologie di apprendimento adattivo, feedback personalizzato e percorsi di apprendimento individualizzati.
- Microlearning: il microlearning prevede la suddivisione dei materiali didattici in piccole parti che possono essere completate in un breve lasso di tempo. Questo approccio è adatto all'eLearning gamificato, poiché gli studenti possono completare brevi sfide o minigiochi che rafforzano i concetti di apprendimento.
- Apprendimento basato sul gioco: l'apprendimento basato sul gioco prevede l'utilizzo di elementi di gioco, come punti, livelli e classifiche, per creare un'esperienza di apprendimento più coinvolgente e motivante. Questo approccio è ideale per una metodologia di eLearning gamificata, in cui gli studenti possono guadagnare premi e riconoscimenti per aver completato le attività di apprendimento.
- Apprendimento sociale: l'apprendimento sociale implica imparare dagli altri, attraverso la collaborazione o l'osservazione. In una metodologia di eLearning gamificata, ciò può essere ottenuto attraverso funzionalità che promuovono l'inerazione sociale, come forum di discussione, feedback tra pari e riconoscimento sociale.
- Apprendimento esperienziale: l'apprendimento esperienziale implica imparare facendo e riflettendo sull'esperienza. In una metodologia di eLearning gamificata, ciò può essere ottenuto attraverso simulazioni, casi di studio e scenari interattivi.
- Realtà aumentata e virtuale: le tecnologie di realtà aumentata e virtuale possono fornire agli studenti esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive. In una metodologia di eLearning gamificata, queste tecnologie possono essere utilizzate per creare mondi virtuali o simulazioni che migliorano l'esperienza di apprendimento.
- Mobile Learning: il mobile learning implica l'utilizzo di dispositivi mobili, come smartphone e tablet, per accedere ai materiali didattici. In una metodologia di eLearning gamificata, il mobile learning può essere utilizzato per fornire agli studenti l'accesso in movimento alle attività e alle sfide di apprendimento.
- Gamification della valutazione: la gamification può essere applicata anche al processo di valutazione, con gli studenti che guadagnano punti, badge o altri premi per aver completato le valutazioni o aver dimostrato la padronanza dei concetti di apprendimento.



Incorporando questi approcci pedagogici, metodologie, pratiche di insegnamento e apprendimento in una metodologia di eLearning asincrona gamificata è possibile creare un'esperienza di apprendimento più coinvolgente, motivante ed efficace per gli studenti dell'IFP.

## Casi studio

S. è un formatore di adulti professionista, specializzato in marketing digitale. Tiene corsi sia online che in presenza a giovani studenti adulti interessati a costruirsi una carriera nel settore. S. è sempre alla ricerca di modi nuovi e innovativi per coinvolgere i suoi studenti e aiutarli a sviluppare le competenze di cui hanno bisogno per avere successo nel settore.

Per rendere i suoi corsi di formazione a distanza più interattivi e coinvolgenti, S. decide di incorporare una metodologia di eLearning asincrono gamificata. Crede che questo approccio aiuterà i suoi studenti a rimanere motivati e coinvolti, fornendo loro anche l'opportunità di sviluppare le proprie capacità in modo divertente e coinvolgente.

Per raggiungere questo obiettivo, S. utilizza un sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) appositamente progettato per l'eLearning gamificato. Seleziona una gamma di elementi di gamification, inclusi punti, livelli, badge e classifiche, per motivare e premiare i suoi studenti. Incorpora inoltre percorsi di apprendimento personalizzati, moduli di micro-apprendimento e funzionalità di apprendimento sociale nella struttura del corso.

Ad esempio, S. progetta un modulo di micro-apprendimento che sfida gli studenti a creare una campagna di marketing sui social media in soli 10 minuti. Il modulo è suddiviso in piccole parti, ognuna delle quali si concentra su un aspetto diverso della campagna. Gli studenti guadagnano punti e badge per il completamento di ogni parte e vengono premiati con un riconoscimento in una classifica per il completamento dell'intero modulo.

S. incorpora anche l'apprendimento basato sul gioco nella struttura del corso. Progetta minigiochi che rafforzano i concetti di apprendimento, come un gioco a quiz che mette alla prova la conoscenza degli studenti della terminologia del marketing digitale. Il gioco è progettato per essere divertente ed educativo, con gli studenti che guadagnano punti e premi per rispondere correttamente alle domande.



Per incoraggiare l'apprendimento sociale, S. crea forum di discussione in cui gli studenti possono collaborare e condividere idee tra loro. Utilizza anche il feedback dei pari e il riconoscimento sociale per incoraggiare gli studenti a sostenersi a vicenda e celebrare i reciproci successi.

S. utilizza anche tecnologie di realtà aumentata e virtuale per creare esperienze di apprendimento coinvolgenti e interattive. Ad esempio, crea una simulazione di realtà virtuale che consente agli studenti di esercitarsi nella creazione e nell'implementazione di una campagna Google Ads in modo realistico e coinvolgente.

Infine, S. “gamifica” il processo di valutazione, facendo guadagnare agli studenti punti, badge e altri premi per aver completato le valutazioni e dimostrato la padronanza dei concetti di apprendimento. Questo approccio fornisce agli studenti un senso di realizzazione e riconoscimento per il loro duro lavoro.

Nel complesso, la metodologia di eLearning asincrono gamificata di S. ha dimostrato di essere un modo molto efficace per coinvolgere e motivare i suoi studenti. Incorporando una gamma di approcci pedagogici, metodologie, pratiche di insegnamento e apprendimento innovativi e all'avanguardia, S. ha creato un'esperienza di apprendimento divertente e coinvolgente che ha aiutato i suoi studenti a sviluppare le competenze di cui hanno bisogno per avere successo nel settore del marketing digitale.

20

### **Compito: analisi riflessiva**

Dopo aver esaminato il caso di studio fornito, provare a rispondere alle successive domande:

- Quali sono gli elementi chiave di gamification utilizzati da S. nei suoi corsi di formazione a distanza? In che modo questi elementi contribuiscono al coinvolgimento e alla motivazione degli studenti?
- Quali sono i vantaggi e le potenziali criticità derivanti dall'incorporazione della gamification negli ambienti di apprendimento online sulla base dell'esperienza di S.?
- Immagina di essere un formatore/educatore professionale in un campo diverso (ad esempio apprendimento delle lingue, educazione sanitaria, scienze ambientali, formazione alla vendita, alfabetizzazione finanziaria, ecc.). Come potresti adattare la metodologia di eLearning



gamificata di S. alla tua area tematica? Descrivi gli elementi e le strategie di gamification specifici che intendi incorporare.

Lo scopo di questa analisi riflessiva è quello di sviluppare in pensiero critico ed esaminare le esperienze personali in modo che i partecipanti possano acquisire nuove prospettive e intuizioni.

L'analisi riflessiva consente alle persone di comprendere i propri punti di forza e le proprie debolezze difetti, di identificare aree di miglioramento e di sviluppare piani d'azione per situazioni future.

## Quiz

**1. Vero o falso:** l'apprendimento a distanza è una forma di formazione che si svolge solo in un ambiente scolastico tradizionale.

*Risposta corretta: Falso*

**2. Quale dei seguenti è un vantaggio dell'apprendimento a distanza nell'IFP?**

- a) Costi ridotti.
- b) Maggiore flessibilità.
- c) Maggiore interazione sociale.
- d) Tutte le risposte sopra.

*Risposta corretta: b) Maggiore flessibilità*

**3. Quale dei seguenti è un limite all'apprendimento a distanza dell'IFP?**

- a) Sfide tecnologiche.
- b) Accesso limitato alle risorse.
- c) Flessibilità ridotta.
- d) Tutte le risposte sopra.

*Risposta corretta: a) Sfide tecnologiche*

**4. Discutere brevemente l'importanza della progettazione didattica nell'apprendimento a distanza dell'IFP (utilizza circa 50 parole)**

Risposta: La progettazione didattica implica la creazione di esperienze di apprendimento efficaci, efficienti e coinvolgenti. Nell'apprendimento a distanza dell'IFP, la progettazione didattica è fondamentale per garantire che i risultati dell'apprendimento siano raggiunti e che gli studenti siano coinvolti e motivati durante tutto il processo di apprendimento. Una progettazione didattica efficace implica la comprensione delle esigenze degli studenti, la creazione di obiettivi di apprendimento chiari, la selezione di contenuti e metodi di erogazione appropriati e la progettazione di valutazioni che misurino i risultati dell'apprendimento.



**5. Vero o falso: l'apprendimento personalizzato implica l'adattamento delle esperienze di apprendimento alle esigenze e agli interessi dei singoli studenti.**

*Risposta corretta: vero*

**6. Quale dei seguenti è un principio didattico dell'apprendimento a distanza nell'IFP?**

- a) Apprendimento personalizzato.
- b) Apprendimento sociale.
- c) Apprendimento esperienziale.
- d) Tutte le risposte sopra.

*Risposta corretta: d) Tutte le risposte sopra.*

**7. Quale software consente agli insegnanti di progettare infografiche, presentazioni e materiali didattici visivamente accattivanti?**

- a) Adobe Premiere Pro
- b) Camtasia
- c) Canva
- d) Engage

*Risposta corretta: c) Canva.*

**8. Vero o falso: il software di simulazione non è efficace in aree di formazione professionale come ingegneria, sanità e attività tecniche.**

*Risposta corretta: falso*

22

**9. Quale piattaforma online offre una suite completa di strumenti per gli insegnanti, tra cui la creazione di contenuti, la gestione delle valutazioni, il monitoraggio dei progressi e la gestione di attività collaborative?**

- a) Moodle
- b) Canva
- c) Blackboard
- d) Google Classroom

*Risposta corretta: a) Moodle.*

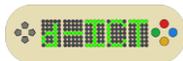
**10. Cosa è possibile fare per migliorare l'efficacia dell'apprendimento a distanza nell'IFP?**

- a) Ridurre il numero di canali per il *mentorship* e tutoraggio virtuale
- b) Non fornire formazione o sviluppo professionale agli insegnanti
- c) Collaborare con i professionisti del settore e i datori di lavoro
- d) Sviluppare strategie di valutazione inefficaci

*Risposta corretta: c) Collaborare con professionisti del settore e datori di lavoro*

## Lecture consigliate

de la Peña, D., Lizcano, D., & Martínez-Álvarez, I. (2021). Learning through play: Gamification model in university-level distance learning. *Entertainment Computing*, 39, 100430.



DigComp: the European framework helping young people to gain digital competence (2016, September 20). [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ii1sgxgnOlc>

Hrastinski, S. (2008). The potential of synchronous communication to enhance participation in online discussions: A case study of two e-learning courses. *Information & Management*, 45(7), 499-506.

Muntean, C. I. (2011, October). Raising engagement in e-learning through gamification. In Proc. 6th international conference on virtual learning ICVL (Vol. 1, pp. 323-329).

## Bibliografia

Adobe Premiere Pro [Computer software]. (n.d.). Retrieved from <https://www.adobe.com/products/premiere.html>

Blackboard [Learning management system]. (n.d.). Retrieved from <https://www.blackboard.com/>

Camtasia [Computer software]. (n.d.). Retrieved from <https://www.techsmith.com/camtasia.html>

Canva [Computer software]. (n.d.). Retrieved from <https://www.canva.com/>

Canvas [Learning management system]. (n.d.). Retrieved from <https://www.instructure.com/canvas>

Engage [Virtual reality platform]. (n.d.). Retrieved from <https://engagevr.io/>

European Centre for the Development of Vocational Training. (2018). European qualifications framework for lifelong learning (EQF): Self-certification report (2018 update). Luxembourg: Publications Office of the European Union.

European Centre for the Development of Vocational Training. (2021). VET knowledge centre. Retrieved from <https://www.cedefop.europa.eu/en/themes/vet-knowledge-centre>

Google Classroom [Learning management system]. (n.d.). Retrieved from <https://classroom.google.com/>

Holmberg, B., Hrsg. Bernath, & Busch, F. W. (2005). The evolution, principles and practices of distance education (Vol. 11). Oldenburg: Bis.

Laurillard, D. (2013). Teaching as a design science: Building pedagogical patterns for learning and technology. Routledge.

Labster [Simulation software]. (n.d.). Retrieved from <https://www.labster.com/>

Liaw, S. S. (2008). Investigating students' perceived satisfaction, behavioral intention, and effectiveness of e-learning: A case study of the Blackboard system. *Computers & education*, 51(2), 864-873.



Moodle [Learning management system]. (n.d.). Retrieved from <https://moodle.org/>

Oxford College. (n.d.). Advantages and disadvantages of distance learning. Oxford College. Retrieved from <https://www.oxfordcollege.ac/news/advantages-disadvantages-distance-learning/>

Tough, A. (1985). *Andragogy in action: applying modern principles of adult learning*.

UNESCO. (2021). COVID-19 educational disruption and response. Retrieved from <https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>



## MODULO 2: Competenze digitali per l'apprendimento a distanza nei percorsi IFP

### Introduzione

La crisi causata dal COVID 19 ha spinto milioni di formatori ad adattare i propri corsi e la propria didattica. In brevissimo tempo, essi hanno dovuto trovare soluzioni per fornire materiale, svolgere esercizi e supportare i propri studenti da remoto, qualunque fosse il tipo e il livello della formazione. Nonostante alcuni di loro utilizzassero strumenti digitali da molto tempo, non sempre è stato facile mettere in campo le competenze adatte per gestire queste nuove pratiche di insegnamento.

Con la tecnologia digitale si deve evolvere la formazione, così come le competenze degli insegnanti che sono chiamati non a replicare pratiche didattiche esistenti, ma a costruire e sviluppare competenze specifiche per l'apprendimento a distanza. L'obiettivo di questo modulo è semplice: invita a identificare le competenze digitali che caratterizzano la formazione a distanza, nonché i loro punti di forza e di debolezza. Avrai inoltre accesso a risorse teoriche utili e rilevanti per l'informazione e la formazione. Il modulo è diviso in quattro capitoli tematici:

1. Competenze per una didattica online attiva
2. Creazione di contenuti interattivi e ricerca di informazioni
3. Sicurezza e identità digitale
4. Autovalutazione delle competenze digitali e valutazione online degli studenti.

25

### Contenuto

#### Capitolo 1. Le competenze della didattica online attiva

##### 1.1 Definizione di tecnopedagogia

È ovvio e facile comprendere che il termine tecnopedagogia deriva dalla fusione di due concetti chiave: tecnologia e pedagogia. La tecnopedagogia, come teorizzata dal Centro di studi e sviluppo per l'innovazione tecnopedagogica del Quebec (Center d'étude et de développement pour l'innovation technopédagogique - CÉDIT), è definita come la



scienza che studia metodi di insegnamento che integrano le nuove tecnologie della comunicazione.

“La tecnopedagogia implica una riflessione e una fusione sensata di pedagogia e tecnologia. Con questo termine si intendono pratiche che combinano sia aspetti pedagogici (ad esempio metodi di insegnamento e apprendimento, motivazione, competenze da sviluppare nei formatori, ecc.) che aspetti tecnologici (ad esempio uso del computer, del web, delle lavagne interattive, ecc.).”

Questa definizione si basa su due spunti importanti per assumere una posizione razionale e sostenibile nell’e-learning:

- I mezzi tecnologici gestiti e utilizzati dai formatori online supportano la pedagogia.
- Le tecnologie sono quindi considerate come un mezzo al servizio della pedagogia attiva e non come un fine in sé. L'obiettivo comune di queste innovazioni è migliorare la qualità dell'apprendimento.

26

## 1.2 Sviluppare capacità di coaching

Il ruolo del formatore nella formazione a distanza è destinato a cambiare. Il formatore non deve più solo sviluppare i contenuti del corso, ma la sua attività è orientata anche a fornire supporto. I formatori non hanno più la responsabilità esclusiva di fornire conoscenze, ma accompagnano gli studenti nell'apprendimento: per offrire loro la massima autonomia possibile, per evitare la sensazione di isolamento e per sostenere la loro motivazione. È chiaro che il formatore non è più né l'unico possessore né l'unico trasmettitore della conoscenza.

## 1.3 Cos'è la didattica attiva?



La didattica attiva è un concetto che si concentra sulla partecipazione e sul coinvolgimento degli studenti nel proprio processo di apprendimento. In un ambiente di lavoro privo di supporti cartacei, è essenziale trovare modi per coinvolgere gli studenti in modo efficace e interattivo. Questa pratica combina strategie didattiche e moderne tecnologie. La didattica attiva consiste nel coinvolgere gli studenti in vari modi. Si tratta di mobilitare competenze anziché dedicarsi all'esercizio. Ciò significa che gli studenti sono incoraggiati ad assumere un ruolo attivo nel proprio percorso di apprendimento, piuttosto che essere destinatari passivi di informazioni. Tutti i mezzi sono impiegati per ottenere la partecipazione più attiva degli studenti in modo che possano diventare attori del proprio apprendimento.

La neuroscienza innova costantemente i metodi di apprendimento attivo.

L'apprendimento attivo può essere definito come un processo in cui gli studenti si impegnano in attività che richiedono loro di riflettere, analizzare, sintetizzare e valutare la conoscenza acquisita, piuttosto che semplicemente ricevere informazioni. Le neuroscienze hanno dimostrato che, nell'era della didattica a distanza, l'apprendimento attivo è più efficace dei metodi di apprendimento tradizionali. Gli studi di Steve Masson e Stanislas Dehaene, entrambi professori di neuroeducazione in Quebec, hanno dimostrato che l'apprendimento attivo stimola il cervello e migliora la sedimentazione delle informazioni. Provocare un'interazione diretta con le informazioni, in modo da coinvolgere lo studente nell'apprendimento, consente di archiviare i dati nella memoria a lungo termine in modo più efficace. L'apprendimento attivo stimola anche le regioni del cervello associate al processo decisionale, alla risoluzione dei problemi e alla creatività, abilità essenziali nella vita professionale e personale.

27

## 1.4 Abilitare ad un apprendimento attivo, autentico e interattivo



L'apprendimento attivo può assumere molte forme e offrire agli studenti diversi strumenti. Ecco alcune idee per la produzioni di contenuti, per stimolare curiosità, motivazione, collaborazione e autonomia::

- discussioni di gruppo
- progetti di ricerca
- giochi di ruolo
- dibattiti
- sfide collaborative
- portafogli digitali
- problem solving

L'apprendimento diventa attivo quando il contenuto dell'apprendimento è:

28

- Relativo agli eventi attuali.

Esempio: acquisire conoscenze parlando della politica del proprio paese.

- Relativo alla vita quotidiana

Esempio: Insegnare la geometria partendo da un caso di costruzione di un orto urbano.

- Utile al mondo.

Esempio: integrare nei corsi gli impatti dell'attuale crisi sui cambiamenti climatici.

## Capitolo 2. Creare contenuti interattivi e ricercare informazioni

### 1.1 Produrre apprendimento multimediale

L'assenza fisica di un formatore caratterizza la didattica a distanza. D'altra parte, le conoscenze del formatore sono presenti in varie e molteplici forme (video, audio, testi, presentazioni, gallerie fotografiche, riferimenti bibliografici, ecc.). Questo materiale



didattico deve essere progettato in modo tale da incoraggiare un apprendimento quanto più autonomo e stimolante possibile. Nella formazione a distanza si parla di mediazione tecnologica, perché le istruzioni e i contenuti della formazione vengono “mediati” tramite supporti tecnologici. Nella didattica a distanza il formatore deve quindi realizzare un sussidio didattico “orientato all'utente”.

L'introduzione di aneddoti, immagini e video tutorial rendono i corsi più interattivi. Il contenuto deve essere scritto e deve essere il più vicino possibile alle pratiche attuali sociali per coinvolgere gli studenti.

## 1.2 I Dodici Principi di Mayer

Se stai creando un video didattico, una presentazione PowerPoint o un corso eLearning, come puoi assicurarti che il tuo prodotto finale sia una risorsa di apprendimento efficace? Come identifichi e selezioni le informazioni essenziali?

Puoi avere alcuni suggerimenti dai Dodici Principi di Mayer. I dodici principi della teoria dell'apprendimento multimediale delineati da Richard Mayer (uno psicologo dell'educazione dell'Università della California) si basano sul modo con cui il nostro cervello seleziona le informazioni e sui livelli di attenzione.

### 1. Principio di coerenza

Suono, immagini o parole: tutto ciò che è inutile e rischia di sovraccaricare il carico attentivo dei discenti deve scomparire. Semplifica il più possibile

29

### 2. Principio della segnalazione

Gli esseri umani imparano meglio quando sono segnalati i punti importanti, attraverso funzionalità o oggetti.

### 3. Principio di ridondanza

Gli studenti imparano meglio attraverso una combinazione di più fonti (animazione e narrazione). Questo approccio consente agli studenti di comprendere meglio e di non sovraccaricare il proprio carico di informazioni. Esempio: un powerpoint o un'animazione live (didattica sincrona) possono essere accompagnati da una versione PDF consultabile in modo asincrono.

### 4. Principio di continuità spaziale

Le persone imparano meglio quando le parole e le immagini corrispondenti vengono presentate una accanto all'altra.

### 5. Principio della continuità temporale

L'eventuale voce fuori campo deve essere ben sincronizzata con le immagini video.

### 6. Principio di segmentazione



Dividere una lezione in piccoli pezzi, segmentarla, consente un migliore apprendimento online. Gli studenti memorizzano meglio un contenuto ben segmentato in piccole sequenze.

Esempio: è meglio avere tre video da 2 minuti piuttosto che un video da 6 minuti.

### **7. Principio formativo**

È utile fornire agli studenti le informazioni chiave prima della sequenza di apprendimento principale. Esempio: utilizza il brainstorming, o crea una lezione introduttiva o di un aiuto per memorizzare le informazioni.

### **8. Principio di modalità**

Il principio di modalità, strettamente correlato al principio multimediale, sostiene che le animazioni visive funzioneranno meglio se unite a una presentazione orale piuttosto che a un testo.

### **9. Principio della multimedialità**

Illustrare i testi con immagini esplicative anziché utilizzare solo il testo.

### **10. Principio di personalizzazione**

Impariamo meglio se viene utilizzato uno stile colloquiale piuttosto che uno stile formale, poiché lo stile colloquiale consente di ricordare meglio. Le narrazioni dovrebbero utilizzare il linguaggio verbale.

### **11. Principio della voce**

Impariamo meglio da una voce umana che da una artificiale.

### **12. Principio umano o dell'immagine**

La presenza dell'interlocutore sullo schermo non è obbligatoria.

Nota: è ovviamente utopico immaginare un'applicazione sistematica di questi dodici principi che hai sicuramente già applicato intuitivamente. Ti consigliamo invece di applicare quelli che sembrano avere senso in relazione alle specificità dei tuoi percorsi formativi.

## **Capitolo 3. Sicurezza/Protezione dei dati e impronta digitale**

Questo capitolo si focalizza su alcune nozioni importanti che i formatori online devono padroneggiare: privacy, gestione dell'identità e sicurezza informatica. Ogni utente degli ambienti digitali e soprattutto ogni formatore online dovrebbe conoscere e sapere gestire



la propria identità digitale. Gestire la tua identità digitale significa mantenere il controllo della tua immagine online; essere consapevoli dei rischi che le nostre azioni e comportamenti online possono comportare su noi stessi e sugli altri e non varcare i limiti di sicurezza.

### 3.1 Cos'è un'impronta digitale?

Un'impronta digitale, a volte chiamata ombra digitale o traccia digitale, si riferisce alla scia di dati che lasci dietro di te quando usi Internet. L'impronta digitale include i siti Web visitati, le e-mail inviate e tutte le informazioni inviate online. L'impronta digitale di una persona può essere utilizzata per tracciare le sue attività e sui dispositivi online.

Ogni volta che usi Internet, lasci dietro di te una scia di informazioni nota come impronta digitale. L'impronta digitale cresce in molti modi, ad esempio pubblicando sui social media, iscrivendosi a una newsletter, lasciando una recensione online o facendo un acquisto online.

31

A volte puoi non essere consapevole delle tue impronte digitali. Ad esempio, i siti Web possono monitorare la tua attività impostando cookie sul tuo dispositivo e alcune app possono raccogliere i tuoi dati a tua insaputa. Una volta consentito a un'applicazione di accedere alle tue informazioni, questa potrebbe vendere o condividere i tuoi dati con terze parti. Ancora peggio, le tue informazioni personali potrebbero essere compromesse in una violazione dei dati.

In relazione alle impronte digitali si sente spesso parlare di "attivo" e "passivo" .

#### - Impronta digitale attiva

Un'impronta digitale attiva si crea quando l'utente ha deliberatamente condiviso informazioni su se stesso, ad esempio pubblicando o partecipando a siti di social



network o a un forum online. Se un utente ha effettuato l'accesso a un sito Web con un nome utente o un profilo registrato, tutti i post che pubblica fanno parte della sua impronta digitale attiva. Altre attività che contribuiscono a creare l'impronta digitale attiva includono la compilazione di un modulo online – come l'iscrizione a una newsletter – o l'accettazione dei cookie sul proprio browser.

#### - Impronta digitale passiva

Un'impronta digitale passiva viene creata quando vengono raccolte informazioni sull'utente senza che l'utente se ne renda conto. Ciò accade, ad esempio, quando i siti web raccolgono informazioni sul numero di visite degli utenti, sulla loro provenienza e sul loro indirizzo IP. Questo è un processo nascosto, di cui gli utenti potrebbero non essere consapevoli. Altri esempi di rilevamento passivo delle impronte digitali includono siti di social network e inserzionisti che utilizzano i tuoi Mi piace, le tue condivisioni e i tuoi commenti per profilarti e indirizzarti contenuti specifici, personalizzati sul tuo profilo.

32

### 3.2 Perché le impronte digitali sono importanti?

Le impronte digitali sono importanti per i seguenti motivi.

1. Sono relativamente permanenti e una volta che i dati sono pubblici – o anche semi-pubblici, come può essere il caso dei post di Facebook – il proprietario ha poco controllo su come gli altri li utilizzeranno.
2. Un'impronta digitale contribuisce a creare la reputazione digitale di una persona, che ora è considerata importante quanto la sua reputazione offline.
3. I datori di lavoro possono verificare l'impronta digitale dei loro potenziali dipendenti, in particolare i loro social media, prima di prendere decisioni riguardo una possibile assunzione.
4. Le parole e le foto che pubblichi online possono essere interpretate erroneamente o alterate, causando offese involontarie.
5. I contenuti destinati a un gruppo privato possono diffondersi in una cerchia più ampia, il che può danneggiare le relazioni e le amicizie.



6. I criminali informatici possono sfruttare la tua impronta digitale utilizzandola per scopi come il *phishing* per ottenere l'accesso a un account o creare identità false basate sui tuoi dati.

Per questi motivi è importante essere consapevoli della tua impronta digitale. Molte persone cercano ora di gestire la propria impronta digitale prestando più attenzione alle proprie attività online e controllando in primo luogo quali dati vogliono condividere e quali no.

### 3.3 Esempi di impronta digitale

L'impronta digitale di un utente contiene centinaia di informazioni e contenuti. Ecco di seguito alcune azioni che contribuiscono a creare la tua impronta digitale.

#### Acquisti online

- Effettuare acquisti sui siti di e-commerce.
- Creare un account, registrarsi per avere un coupon.
- Scaricare o utilizzare applicazioni per lo shopping.
- Iscrivere alle newsletter di un marchio.

#### Banca online

- Utilizzare un'applicazione di *mobile banking*
- Acquistare o vendere azioni
- Iscrivere a pubblicazioni e blog finanziari
- Aprire un conto con carta di credito

#### Social media

- Utilizzare i social media sul tuo computer o sui tuoi dispositivi
- Accedere ad altri siti Web utilizzando le credenziali dei tuoi social media
- Connettersi con amici e contatti
- Condividere informazioni, dati e foto
- Iscrivere a un sito o a un'applicazione di incontri

#### News

- Iscrivere a fonti di notizie online
- Visualizzare gli articoli su un'app di notizie
- Iscrivere alla newsletter di una testata di informazione
- Condividere gli articoli e le informazioni che leggi

## Capitolo 4. Valutazione online degli studenti e competenze digitali



Un formatore deve essere in grado di valutare i propri studenti adattandosi al processo di apprendimento che caratterizza la didattica a distanza. La valutazione aiuta gli studenti a essere consapevoli del proprio percorso di apprendimento e a fornire feedback sui progressi. Sia che venga condotta in presenza o a distanza, lo scopo della valutazione è quello di informare gli studenti sul loro apprendimento.

#### 4.1 Valutazione dell'apprendimento: criteri da rispettare

Affinché la valutazione promuova l'apprendimento, è necessario rispettare alcuni criteri:

- è necessario che il formatore e il/i formatore/i definiscano obiettivi di valutazione espliciti che siano compresi da tutti.
- È necessario specificare i criteri di valutazione. I criteri devono essere misurabili e pertinenti agli obiettivi di apprendimento.
- A tutti deve essere consentito di apprendere per un periodo di tempo sufficiente. Questo perché i formatori imparano a ritmi diversi ed è importante che abbiano abbastanza tempo per esercitarsi.
- I formatori devono incoraggiare i propri formatori ad assumersi la responsabilità del loro processo di apprendimento e a comprendere i vantaggi dell'autovalutazione.
- I formatori devono essere in grado di fornire correzioni personalizzate. Dovrebbero essere in grado di fornire feedback personalizzati che aiuteranno lo studente a migliorare le proprie capacità e abilità.
- I formatori dovrebbero lasciare spazio all'errore offrendo una seconda possibilità. In caso contrario, gli studenti non saranno in grado di imparare dai propri errori e avranno meno probabilità di migliorare.

34

#### 4.2 Come valutare gli studenti a distanza



Valutare gli studenti a distanza è un processo complesso e può essere difficile da eseguire. Ci sono molti fattori da considerare, come la tecnologia utilizzata, il tipo di valutazione, il numero di formatori coinvolti, ecc. Ecco alcune regole d'oro per valutare gli studenti a distanza.

- Valuta il necessario. Un formatore deve valutare solo ciò che è necessario. Lui o lei deve essere in grado di valutare le competenze dello studente e fornire feedback di conseguenza.
- Valuta utilizzando i livelli. Valutare le competenze in base al livello di padronanza è una pratica comune nella valutazione a distanza. Lo scopo è assicurare che gli studenti siano sulla buona strada, in un percorso che ha una progressione e uno sviluppo.
- Insegna agli studenti come autovalutarsi. L'autovalutazione è una delle abilità più importanti che gli studenti devono sviluppare. Ci si dovrebbe fidare degli studenti. L'autovalutazione li aiuta a capire in cosa sono bravi e in cosa devono migliorare e a valutare i propri punti di forza e di debolezza.
- Utilizza quiz e brevi MCQ con feedback automatico. La valutazione degli studenti in remoto tramite quiz e MCQ fornisce feedback sui loro progressi e consente agli studenti di utilizzare le valutazioni per migliorare i loro voti. Il formatore può chiedere agli studenti di rispondere a dei quiz. Inoltre, gli studenti che svolgono l'esercizio possono spiegare la risposta attesa o autocorreggersi. In questo caso, lo studente può poi inviare il risultato della propria autocorrezione per ottenere un feedback personalizzato. Questo feedback è essenziale per gli studenti, li rassicurerà. Il formatore può presentare una selezione di test autocorrettivi con istruzioni su come utilizzare ciascun quiz.
- Valuta gli studenti oralmente. Questo tipo di valutazione richiede uno sforzo maggiore rispetto ad altri tipi di valutazione perché non è quantitativa come le altre. Il formatore deve essere in grado di identificare se uno studente ha padroneggiato o meno una particolare abilità ascoltando le sue risposte e



assegnando un punteggio di conseguenza. Il vantaggio di questo tipo di valutazione è che consente una maggiore flessibilità nei termini di quando, dove e come può essere utilizzata. Per gli studenti in difficoltà potrebbe anche essere necessario un follow-up personalizzato.

### 4.3 Competenze di comunicazione: il feedback

Il feedback è una risposta consapevole e riflessa alle azioni, ai risultati, ai metodi, agli atteggiamenti o ai comportamenti di qualcuno. In generale, il feedback nell'insegnamento è definito come l'informazione che il formatore fornisce allo studente riguardo al completamento dei compiti di apprendimento (Rossier & Daele, 2009). Questo feedback può essere fornito in un contesto formale o informale e in momenti diversi durante il processo di apprendimento. Il feedback diventa un supporto per l'apprendimento e consente allo studente di progredire o proseguire (feedforward), quando:

- fornisce l'opportunità allo studente la possibilità di fare un passo indietro in un task con l'obiettivo di migliorare l'esecuzione.
- Aiuta a prepararsi per una valutazione finale o complessiva.
- Fornisce allo studente la chiave per progredire ulteriormente in modo più indipendente.

Cinque ragioni per preoccuparsi del feedback.

1. Essendo principalmente un atto di comunicazione, il feedback può anche essere un'opportunità di dialogo tra formatore e studente.
2. Un buon feedback supporta l'apprendimento, migliora le prestazioni successive e sviluppa l'autonomia dello studente.



3. Può contribuire allo sviluppo di una percezione positiva delle proprie capacità o del senso di autoefficacia, nonché della motivazione nei percorsi di apprendimento.
4. Migliora la corrispondenza tra le aspettative dello studente e i suoi risultati.
5. Consente al formatore di regolare e adattare il proprio insegnamento in base al feedback fornito dagli studenti.

Perché il feedback è così importante da remoto?

Il feedback è estremamente importante nell'apprendimento a distanza. Gli studenti possono reinvestire il feedback dei formatori utilizzandolo come elemento motivante, in un contesto in cui il contatto faccia a faccia è ridotto. Questa relazione tra feedback e motivazione dello studente è più intrinseca nella didattica a distanza che nell'insegnamento in presenza. Il formatore dovrà quindi concentrarsi sull'aspetto qualitativo piuttosto che su quello quantitativo.

37

Possibili tipologie di feedback online e alcuni strumenti:

- Feedback Scritto: puoi utilizzare gli strumenti di revisione (Word), i fumetti dei commenti (Google Doc), le annotazioni sui PDF (annotatore PDF, Acrobat DC, tablet, Notability+ iAnnotate)
- Feedback Audio/video: puoi integrare note audio direttamente sui lavori PDF degli studenti (Acrobat DC), puoi scattare selfie (con Flipgrid), puoi catturare lo schermo del tuo computer durante la correzione del lavoro (con Flipgrid, Camstudio, Jing ).

## Metodologie trasversali



## **La classe capovolta**

La didattica online e ibrida consente l'utilizzo della classe capovolta come metodo di apprendimento. Nella sua definizione di base, la classe capovolta o “flipped classroom” consiste, come indica il nome, nel ribaltare il concetto tradizionale di lezione. È un modo di organizzare diversamente il tempo di lavoro a scuola: la parte frontale del corso viene impartita utilizzando strumenti digitali (clip video, letture, visite virtuali, podcast...). L’accesso alle informazioni e alla conoscenza avviene fuori dall'aula, al ritmo dello studente, mentre il tempo in classe è dedicato ad attività di apprendimento attivo, dibattiti e discussioni.

I vantaggi di questo modello sono molteplici, ma il principale è la libertà che offre. È comodo per gli studenti perché non sono più costretti a stare seduti in silenzio per ore e ore; ora possono "vivere" in classe e avere ricchi scambi con il formatore e gli altri compagni.

38

## **Didattica personalizzata**

La "didattica differenziata" o "personalizzata" è una metodologia per gestire e ridurre le differenze tra gli studenti e gestire l'eterogeneità nei gruppi.

Praticando l'apprendimento a distanza, il formatore utilizza strumenti digitali per valutare i risultati e le difficoltà di ciascuno studente, indipendentemente dagli altri. Il formatore può proporre attività aggiuntive o esercizi di rinforzo o anche avanzare più rapidamente nell'argomento. Può anche adattare le modalità di insegnamento, adottare strumenti specifici per ogni studente, così da permettergli di progredire al proprio ritmo.

Gli strumenti digitali consentono al formatore di praticare una vera e propria didattica personalizzata in base alle esigenze di ciascun discente. Senza dimenticare gli studenti con esigenze particolari, il formatore può utilizzare strumenti digitali o non digitali che possano supportare individualmente l'apprendimento di TUTTI. Pertanto, uno studente



può utilizzare materiali didattici specifici per le sue difficoltà. Quanto agli studenti più deboli, potranno beneficiare di un sostegno personalizzato, ognuno progredirà secondo il proprio ritmo e secondo le proprie capacità.

## Casi studio

**Tema:** Valutare gli studenti in una prova simulata online

**Luogo:** Facoltà di Giurisprudenza dell'Università di Losanna, Svizzera

### Contesto

Nel 2020, presso la Facoltà di Giurisprudenza dell'Università di Losanna, la distanza fisica creata dal Covid ha spinto diversi docenti ad adottare modelli didattici per loro nuovi. Ogni anno, gli studenti di diritto internazionale vengono valutati in un esperimento chiamato Mood Court. Si tratta di una simulazione di gioco di ruolo che rievoca un processo giudiziario basato su un caso immaginario ma credibile che coinvolge la protezione internazionale dei diritti umani.

I formatori, destinati a diventare avvocati, devono perorare faccia a faccia, in squadra, sia dalla parte della vittima, sia dalla parte dello Stato. A causa della pandemia e dell'impossibilità di svolgere questo esercizio di persona, gli studenti hanno dovuto svolgerlo a distanza.

### La sfida

Valuta gli studenti da remoto durante una simulazione di prova che normalmente dovrebbe svolgersi di persona.

### Soluzione/competenze

Nel 2020, Evelyne Schmidt, professoressa di diritto internazionale, ha creato una Mood Court online con la sua classe di studenti. Ha dapprima proceduto con una fase introduttiva online, tramite Zoom, spiegando tutte le aspettative e gli obiettivi di apprendimento di questo esercizio. Nella fase successiva (durata diverse settimane) gli studenti hanno poi elaborato i testi scritti, che hanno ricevuto molti feedback personalizzati online e orali da parte del docente. Le audizioni si sono poi svolte interamente su Zoom, simulando di un vero e proprio processo, nell'arco di sessioni di due ore, con un attento test preliminare dei microfoni e delle apparecchiature.

Le prove Zoom sono state condotte nel modo seguente:

- La professoressa e i suoi assistenti hanno svolto il ruolo di giudice nei confronti dei gruppi di studenti che hanno condotto la discussione orale.



- Gli studenti non coinvolti potevano seguire la prova su Zoom e valutare le argomentazioni dei loro compagni di classe (punti positivi e negativi) tramite un modulo. Questo processo di gamification ha reso la valutazione partecipativa e collettivamente stimolante. La valutazione dei non partecipanti non è stata considerata nel voto finale dei docenti, ma è stata oggetto di feedback da parte dello studente e di discussione collettiva.
- Gli studenti che hanno discusso in gruppo sono stati valutati solo sulla qualità dell'argomentazione; non è stata emessa alcuna sentenza di merito.

## Quiz

1) Qual è il principio fondante della tecnopedagogia?

- a. Gli strumenti digitali vengono utilizzati per migliorare l'apprendimento e l'esperienza degli studenti.**
- b. La pedagogia è secondaria: conoscere gli strumenti digitali e utilizzarli ha la precedenza sull'apprendimento.

40

2) Quale delle seguenti proposte è coerente con il metodo della didattica attiva?

- a. Organizzare un gioco di sfida a squadre online.**
- b. Moltiplicare le forme di feedback per i tuoi studenti online.**
- c. Organizzare una giornata di gioco di ruolo online.
- d. Tenere una lezione online.

3) Le neuroscienze cognitive ci consentono di identificare e comprendere metodi di apprendimento che migliorano la possibilità di memorizzare, l'attenzione e l'assimilazione della conoscenza.

- a. Vero**



b. Falso

4) Quando un docente progetta un supporto didattico digitale e presenta qualcosa oralmente con un'illustrazione visiva (immagine) quale principio Meyer sta seguendo?

a. Il principio della formazione

**b. Il principio di ridondanza**

c. Il principio di segmentazione

5) In un corso online, il feedback agli studenti è meno importante che in un contesto in classe.

a. Vero

**b. Falso**

41

6) Un'impronta digitale passiva viene creata quando le informazioni sull'utente vengono raccolte senza che l'utente ne sia consapevole.

**a. Vero**

b. Falso

7) Quali strumenti utilizzeresti per fornire feedback online al tuo studente?

a. Gli strumenti di revisione di Word)+

b. Canva

c. Flipgrid



## d. Il fumetto dei commenti di Google Drive

### Lecture consigliate

Leonardi, Paul (2022) *The Digital Mindset: What It Really Takes to Thrive in the Age of Data, Algorithms, and AI*

Dehaene, Stanislas (2021), *How we learn: The new Science of Education and the Brain*

Reiners, T. and L. C. Wood (2015). *Gamification in education and business*. Cham: Springer International Publishing.

Salmon, G. (2013). *E-tivities: The key to active online learning*. Taylor & Francis.

Salter, D. J., & Prosser, M. (2013). *Cases on quality teaching practices in higher education*. Hershey PA: Information Science Reference.

Shank, J. D. (2014). *Interactive open educational resources: A guide to finding, choosing, and using what's out there to transform college teaching*. San Francisco: Jossey-Bass.

42

### Bibliografia

#### Articoli:

Archambault Leanna, *Pillars of online pedagogy: a framework for teaching in online learning environments*

#### Siti web:

University of Toronto, Resources, *Active learning at the university of Toronto*



<https://teaching.utoronto.ca/resources/active-learning-at-the-university-of-toronto/>

### **Libri:**

Alexander, J. A. M. Van Deursen, Digital Education and Learning - Digital Skills

Lambert, M., Rossier, A., & Daele, A. (2009). Feedback to trainers.

Rodet, J. (2004). Feedback as a learning medium?

Masson Steve, Jacob, Odile 2020, Activate your neurons for better learning and teaching.

### **Video- TED:**

Daphne Koller: What we learn from online education.

Koller encourages top universities to put their most fascinating courses online for free -- not just as a service, but as a way to research how people learn.

[https://www.ted.com/talks/daphne\\_koller\\_what\\_we\\_re\\_learning\\_from\\_online\\_education](https://www.ted.com/talks/daphne_koller_what_we_re_learning_from_online_education)

43



## MODULO 3: Metodologie e strumenti per rafforzare l'interazione tra studenti e il lavoro collaborativo nell'apprendimento a distanza in corsi IFP

### Introduzione

Questo modulo presenta i vantaggi dell'apprendimento collaborativo, evidenzia alcune strategie per progettare e implementare pratiche efficaci di apprendimento collaborativo online e offre una panoramica di alcuni strumenti e piattaforme digitali utili che gli insegnanti possono utilizzare nelle loro lezioni.

Il capitolo 1 (“Apprendimento collaborativo e cooperativo nell'apprendimento a distanza”) delinea i quadri teorici più importanti che promuovono il ruolo della collaborazione e della cooperazione nell'insegnamento e nell'apprendimento.

Il capitolo 2 (“Strategie per coinvolgere gli studenti nella cooperazione e collaborazione online”) fornisce una panoramica delle strategie e delle metodologie che gli insegnanti possono utilizzare per coinvolgere gli studenti nella cooperazione e collaborazione online.

Il capitolo 3 (“Strumenti digitali utili per favorire l'interazione e la collaborazione”) - delinea i principali strumenti digitali online che gli insegnanti possono utilizzare per coinvolgere gli studenti nella cooperazione e collaborazione online.

Il capitolo 4 (“Come progettare e preparare esperienze di apprendimento collaborativo online”) offre alcuni suggerimenti da tenere a mente quando si progetta un'esperienza di apprendimento collaborativo online.

44



## Contenuto

### Capitolo 1 - L'apprendimento collaborativo e cooperativo nella didattica a distanza

Le tecnologie digitali possono essere utilizzate per favorire l'interazione, la collaborazione e la cooperazione nelle pratiche didattiche e per rafforzare la capacità di lavorare in gruppo.

In questo capitolo delineeremo i quadri teorici più importanti che promuovono il ruolo della collaborazione e della cooperazione nell'insegnamento e nell'apprendimento:

l'apprendimento collaborativo, l'apprendimento cooperativo, l'apprendimento collaborativo online, l'apprendimento basato su coorti.

#### 1.1. L'apprendimento collaborativo

Insieme di imparare meglio. Questa è la semplice idea su cui si basa l'approccio teorico dell'apprendimento collaborativo. Alcuni studi mostrano come esista una correlazione positiva tra pratiche collaborative ed efficacia della didattica. Ad esempio, Barkley, Major e Cross (2014) hanno dimostrato come le pratiche collaborative nell'insegnamento abbiano un impatto positivo su:

- il coinvolgimento degli studenti nel processo di apprendimento
- la persistenza degli apprendimenti
- la crescita personale degli studenti
- in generale i risultati ottenuti in un'ampia gamma di studenti.

Nell'apprendimento collaborativo gli studenti lavorano insieme “condividendo equamente il carico di lavoro mentre progrediscono verso i risultati di apprendimento previsti”

(Barkley et al., 2014, p. 4). Questa collaborazione ed equa divisione del lavoro “coinvolge



attivamente gli studenti nel proprio apprendimento [...] in un contesto sociale stimolante e coinvolgente" (Barkley et al., 2014, p. 13).

Inoltre, le attività collaborative...

- aiutano a creare un senso di comunità e contrastano potenziali sentimenti di disconnessione o isolamento;
- aiutano gli studenti ad assumere impegni e condividere responsabilità nel loro processo di apprendimento;
- sviluppano dinamiche di gruppo positive coinvolgendo gli studenti con approcci di team building.

Le attività di apprendimento collaborativo possono essere progettate

- in modo sincrono, durante le lezioni, utilizzando il lavoro di gruppo e strumenti digitali collaborativi;
- in modo asincrono tra le classi, utilizzando strumenti come forum di discussione o altro..

46

## 1.2. L'apprendimento cooperativo

L'apprendimento cooperativo è una metodologia di insegnamento e un approccio pedagogico incentrato sul valore della cooperazione tra studenti, finalizzata al raggiungimento di un obiettivo comune. Per cooperazione intendiamo qualcosa di diverso dalla collaborazione: nella collaborazione ogni membro di un gruppo lavora su ciascuna parte del compito da svolgere, mentre la cooperazione prevede una divisione dei ruoli più strutturata, in cui ogni membro contribuisce secondo le proprie competenze e inclinazioni. Come in molti altri approcci didattici innovativi, l'apprendimento cooperativo rappresenta



un'alternativa alle tradizionali lezioni frontali, facendo leva sulle capacità relazionali, cognitive ed emotive degli studenti.

L'apprendimento cooperativo incoraggia:

- il lavoro di gruppo e le relazioni orizzontali: l'idea che l'obiettivo comune possa essere raggiunto solo attraverso il lavoro di squadra consentirà allo studente di sviluppare un'idea positiva di dipendenza relazionale
- il tutoraggio tra pari: anziché fare riferimento ad autorità esterne al gruppo, gli studenti auto-valuteranno e correggeranno il proprio lavoro in modo indipendente, imparando a vedere i propri valori e le proprie attitudini personali.

L'apprendimento cooperativo rappresenta un'importante palestra per gli studenti di oggi, poiché li aiuta a sviluppare competenze sempre più utili nel mondo del lavoro: competenze nel lavoro di squadra e interdipendenza positiva, partecipazione egualitaria, interazione costruttiva, abilità sociali, capacità di autovalutazione /autocorrezione e riflessioni metacognitive.

47

### 1.3. L'apprendimento collaborativo online

L'apprendimento collaborativo online è strettamente correlato al quadro teorico della comunicazione mediata dal computer (CMC) o dell'apprendimento in rete. Harasim (2012) descrive l'apprendimento collaborativo online (Online Collaborative Learning) come segue (p. 90): “La teoria OCL fornisce un modello di apprendimento in cui gli studenti sono incoraggiati a lavorare insieme per creare conoscenza: inventare, esplorare modi per innovare, e, così facendo, cercare la conoscenza concettuale necessaria per risolvere i problemi piuttosto che recitare quella che pensano sia la risposta giusta (...) Nella teoria OCL, l'insegnante gioca un ruolo chiave non come compagno di apprendimento, ma come il collegamento con la comunità della conoscenza o lo stato dell'arte in quella disciplina.



L'apprendimento è definito come cambiamento concettuale ed è la chiave per costruire conoscenza”.

L'apprendimento collaborativo online è alla base di alcune pratiche tipiche dell'apprendimento digitale come quelle delle comunità di pratica e di apprendimento. Le comunità di pratica sono gruppi di persone che condividono un interesse o una passione per qualcosa che fanno e imparano a farlo meglio interagendo con continuità, spesso supportati da ambienti online (Wenger - Trayner)

#### 1.4. Apprendimento basato su coorti

IL Cohort Based Learning (CBL) è un approccio di apprendimento collaborativo - che sta diventando sempre più diffuso tra nell'apprendimento online - in cui gli studenti promuovono una comunità all'interno del gruppo e imparano insieme, forniscono supporto sociale e collaborano. Nel CBL gli studenti seguono una serie di corsi insieme, hanno lo stesso programma e devono rispettare la stessa scadenza. Questo raggruppamento e sincronizzazione delle attività di apprendimento li fa sentire connessi e li mantiene motivati a completare l'apprendimento in un tempo programmato e senza ritardi, essendo motivati a farlo anche dai compagni. Nell'apprendimento basato su coorti gli studenti avanzano insieme per tutta la durata di un corso e i loro istruttori o "mentori" li guidano a completare determinati traguardi. Gli studenti, di persona o online, promuovono una comunità all'interno del gruppo imparando insieme, fornendo supporto sociale e collaborando. A seconda della progettazione del corso, potrebbe esserci un obiettivo generale per l'intero gruppo o obiettivi individuali per ogni studente, stabiliti dal docente.

A differenza di altre precedenti metodologie di apprendimento online (come i MOOC e i corsi asincroni) che offrivano un'esperienza di apprendimento passivo e avevano un basso tasso di completamento e coinvolgimento, il CBL offre una nuova esperienza di apprendimento attivo e interattivo con un alto livello di tasso di coinvolgimento degli studenti.

48



## Capitolo 2 - Strategie per coinvolgere gli studenti nella cooperazione e collaborazione online

In questo capitolo puoi trovare alcune strategie e metodologie da utilizzare per coinvolgere gli studenti nella cooperazione e collaborazione online.

**Peer Review:** è un processo di condivisione di conoscenze ed esperienze tra pari in cui gli studenti esaminano il lavoro dei loro compagni fornendo feedback e critiche costruttive. La valutazione tra pari aiuta gli studenti a sviluppare competenze per elaborare valutazioni e fornire feedback e fornisce loro anche le competenze per autovalutare e migliorare il proprio lavoro.

49

**Flipped Classroom:** la “classe capovolta” inverte il ruolo insegnante-studente. L'insegnante fornisce materiali, tutorial, link e materiali didattici digitali agli studenti che creano la lezione sulla base di ciò che hanno ricevuto. Gli studenti esplorano i contenuti forniti al di fuori della classe (visualizzando, ad esempio, un video o un testo didattico digitale o completando una lettura o un compito preparatorio). Il tempo in classe è poi organizzato per dare spazio al coinvolgimento degli studenti, che “fanno la lezione”, confrontandosi, applicando ed elaborando i concetti appresi dai materiali ricevuti.

**Apprendimento basato su progetti.** In questo tipo di pratica didattica, l'insegnante assegna un project work sul quale devono lavorare insieme, utilizzando le conoscenze apprese per svilupparlo. L'apprendimento basato su progetti è una strategia didattica ottima per i giovani professionisti che stanno imparando poiché consente loro di iniziare a creare un proprio “portfolio”..



**Digital storytelling.** Gruppi di studenti organizzano i contenuti di apprendimento attraverso una struttura narrativa supportata da varie tipologie di contenuti digitali ed elementi come video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.;

**Online Discussion Board.** Un Online Discussion Board è paragonabile a un thread di una chat incentrata su uno specifico contenuto didattico. I partecipanti si riuniscono online e condividono i contributi sull'argomento in discussione e lasciano i loro commenti e feedback. I forum di discussione si sono rivelati efficace soprattutto per gli studenti timidi e silenziosi che, secondo quanto riferito in letteratura, ottengono risultati migliori durante le discussioni in forum e chat online. Gli insegnanti possono utilizzare i forum di discussione online per rendere l'apprendimento più interattivo e divertente. Possono renderlo più divertente con piccoli trucchi e colpi di scena come una caccia al tesoro: l'insegnante lascia nella discussione indizi su cui gli studenti devono indagare, o propone di risolvere enigmi utilizzando il materiale didattico per trovare la risposta.

50

**Dibattiti online sincroni.** Si tratta di una discussione informata condotta online in modo sincrono, in cui due squadre sostengono o contrastano una determinata tesi, portando argomenti pro o contro. Questa metodologia può essere preceduta da una fase preparatoria di Cooperative Learning e Peer review.

**Think-Pair-Share online.** È il tradizionale lavoro in coppia, ma realizzato online, in cui gli studenti lavorano a coppie insieme. Questa strategia didattica promuove il sostegno e l'aiuto reciproco e insegna agli studenti a relazionarsi e interagire con "l'altro". A differenza delle attività svolte in gruppi più grandi, il lavoro di coppia è più intimo e quindi più efficace per costruire legami tra studenti.



**Scritture veloci online.** Questa pratica incoraggia gli studenti ad annotare rapidamente i loro pensieri, commenti, domande, parole chiave, durante la lezione per condividerli in plenaria alla fine. Nelle scritture veloci online, per poter prendere appunti è necessario che gli studenti si concentrino sia sui dettagli e sia sui passaggi logici e concettuali delle lezioni. È una strategia rapida perfetta per migliorare il pensiero critico.

**Scenari e mappa delle affinità.** Questa metodologia è perfetta per favorire l'apprendimento collaborativo. Agli studenti viene proposto uno scenario e poi viene loro chiesto di commentarlo. Ad esempio, uno scenario da proporre potrebbe essere "quanto sarebbero diverse le nostre vite se il computer non fosse mai stato inventato?" Gli studenti discutono e commentano lo scenario, creando categorie comuni per raggruppare le idee simili, confrontando i loro punti di vista e presentando motivazioni a sostegno delle loro opinioni. Questa strategia aiuta a migliorare le capacità di pensiero critico degli studenti e li aiuterà a padroneggiare l'arte di organizzare i propri pensieri.

51

**Assess-Diagnose-Act.** Questa attività in tre fasi è un ulteriore modo per migliorare il pensiero critico e le capacità di risoluzione dei problemi. Qui, l'istruttore fornisce a gruppi di studenti un argomento o uno scenario stimolante e poi chiede loro di a) valutare la situazione, ovvero isolare il problema chiave, b) diagnosticarlo, ovvero scoprire il motivo principale connesso con il problema, c) agire, ad es. escogitare una soluzione o un'azione per il problema.

### Capitolo 3 - Strumenti digitali utili per favorire l'interazione e la collaborazione



In questo capitolo ci focalizziamo sui principali strumenti digitali che puoi utilizzare per coinvolgere gli studenti in attività cooperative e collaborative e online.

### **MIRO <https://miro.com>**

Miro è una lavagna online molto utile per l'apprendimento collaborativo. È una piattaforma gratuita, dal design molto intuitivo e comprensibile, eccellente per strutturare idee incoraggiando persone e team a collaborare. Team e gruppi possono utilizzare Miro per realizzare brainstorming, pianificare attività, dare/chiedere feedback e suggerimenti, presentare idee e proposte diversi e realizzare molte altre attività. La piattaforma fornisce anche una chat dal vivo, commenti e una sezione video. Inoltre, puoi invitare facilmente altre persone a collaborare tra loro sulla stessa bacheca.

La lavagna digitale di Miro offre una moltitudine di possibilità di apprendimento e collaborazione per lezioni online o miste. Qui puoi trovare 5 giochi collaborativi in classe basati su Miro: <https://miro.com/blog/online-or-blended-classes/>

52

### **Teachfloor <https://www.teachfloor.com/>**

Teachfloor è una piattaforma di apprendimento collaborativo basata su coorti che consente ad aziende e scuole di creare e gestire corsi online basati su coorti. I creatori del corso possono creare il proprio curriculum combinando attività sincrone e asincrone. Con Teachfloor le organizzazioni possono gestire la propria comunità di studenti, creare interazione e aumentare il coinvolgimento degli studenti. Puoi utilizzare Teachfloor per creare facilmente corsi di apprendimento basati su coorti; creare un ambiente collaborativo utilizzando l'apprendimento tra pari; gestire le comunità per incoraggiare discussioni e connessioni preziose. Puoi anche integrare Zoom in Techfloor per eseguire lezioni sincrone.



### **Nearpod <https://nearpod.com>**

Nearpod è un utile strumento collaborativo intuitivo che consente agli insegnanti di creare lezioni semplici, CON presentazioni interattive e valutazioni. Con Nearpod gli insegnanti possono

- creare lezioni multimediali e interattive con quiz, video, sondaggi, strumenti di disegno, ecc. Una volta completata la lezione potrà essere condivisa sui principali social network o tramite link diretto;
- coinvolgere gli studenti, che possono interagire con i contenuti ogni volta che il docente li abilita;
- assegnare compiti, vedere il lavoro degli studenti in tempo reale e accedere ad un report dettagliato delle attività. Inoltre, l'insegnante può monitorare le attività svolte dai suoi studenti, controllare i loro dispositivi (smartphone, tablet) e fornire feedback immediati sullo svolgimento dell'attività

53

### **Seesaw <https://web.seesaw.me/>**

Seesaw consente agli studenti di collaborare su disegni, video, PDF, testi, ecc. Per incoraggiare la collaborazione, gli insegnanti possono includere istruzioni in ogni lezione, assegnare compiti agli studenti e valutare le loro risposte. Ogni studente può persino creare il proprio diario di apprendimento personale e collaborativo per condividere i loro contenuti con insegnanti e colleghi.

### **Pear deck <https://www.peardeck.com/>**

Pear Deck consente agli insegnanti di creare presentazioni interattive in cui i partecipanti possono contribuire utilizzando il proprio dispositivo. Durante la presentazione gli studenti possono interagire con il docente attraverso domande, disegni, scelte multiple, problemi,



ecc. Le varie risposte possono essere visionate dal docente e possono essere spunto per successive discussioni in classe.

Il punto di forza di Pear Deck sono i suoi modelli di valutazione interattivi. Aggiungere domande nei modelli è semplice come rispondere in tempo reale. In questo modo è possibile fornire un feedback rapido e personalizzato. Inoltre, insegnanti e studenti possono importare lezioni da Presentazioni Google, PowerPoint e Keynote.

### **Kialo [kialo.com](https://kialo.com)**

Kialo è una piattaforma di discussione pubblica progettata per facilitare dibattiti online ragionati su argomenti complessi. Kialo Edu è una versione personalizzata di Kialo progettata specificamente per l'uso in classe. Il suo formato chiaro e visivamente accattivante facilita la possibilità di seguire la struttura logica di una discussione e facilita una collaborazione ragionata. Con Kialo, gli insegnanti possono gestire dibattiti in classe: possono creare discussioni per i loro studenti, dove mettere in pratica le loro conoscenze, sviluppare le proprie opinioni sui contenuti consolidare ciò che hanno imparato.

L'insegnante può anche utilizzare Kialo per valutare l'apprendimento: invece della scrittura di un saggio o di una verifica, può chiedere agli studenti di partecipare a una discussione su Kialo, oppure può utilizzare le discussioni per avviare progetti di scrittura più ampi. La struttura ad albero delle argomentazioni di Kialo porta gli studenti a considerare le controargomentazioni, a sviluppare uno schema logico della loro argomentazione e a visualizzare come le loro idee si incastrano tra loro.

### **Edpuzzle <https://edpuzzle.com/>**

Edpuzzle è una piattaforma video all-in-one che consente agli insegnanti di creare lezioni video interattive ed esperienze di apprendimento coinvolgenti per i propri studenti. Con Edpuzzle l'insegnante può realizzare qualsiasi video, incorporare le proprie domande di valutazione e monitorare i progressi degli studenti. La piattaforma aumenta trasforma i



video usati nella didattica in esperienze di apprendimento attivo, aumentando il coinvolgimento degli studenti.

### **Blendspace, blendspace.com**

Blendspace (ora noto come TES Teach) è sviluppato dalla società TES.com (ora nota come TES Teach) e offre agli insegnanti modi semplici per integrare nelle lezioni contenuti digitali, consentendo loro di accedere a varie risorse e creare pacchetti e lezioni interattive. Blendspace può essere utilizzato per creare e raccogliere facilmente risorse web, integrare contenuti online (come video, immagini, ecc.), monitorare i progressi degli studenti e personalizzare l'apprendimento degli studenti in tempo reale.

### **Gamification**

Per favorire approcci di gamification gli insegnanti possono utilizzare Wordwall e Kahoot!, mentre per i normali quiz o sondaggi sono molto funzionali Socrative e i classici Google Forms e anche Mentimeter.

55

## **Capitolo 4 - Come progettare e preparare esperienze di apprendimento collaborativo online**

In questo capitolo troverai cinque suggerimenti da tenere a mente quando progetti un'esperienza di apprendimento collaborativo online. (I suggerimenti di seguito sono tratti da: “Strategies for Effective Collaborative Learning”, Columbia CTL - Center for Teaching and Learning”)

### **4.1. Promuovi un ambiente inclusivo e il senso di comunità in classe**



Il successo dell'apprendimento collaborativo dipende da una comunità di classe inclusiva, in cui gli studenti si fidano e si rispettano a vicenda. Prendi in considerazione l'utilizzo di “rompighiaccio” per favorire l'attivazione delle relazioni sociali tra i compagni di classe (ad esempio, giochi per imparare nomi, o per trovare e condividere interessi comuni) e per aiutare gli studenti a familiarizzare tra loro prima di iniziare le loro attività collaborative.

#### **4.2. Progetta e pianifica con attenzione l'apprendimento collaborativo**

L'apprendimento collaborativo per essere efficace richiede lungimiranza e pianificazione. Ti consigliamo di prendere del tempo prima della lezione per programmare le attività, valutando le strategie tecnologiche e didattiche più opportune per supportare al meglio gli obiettivi di apprendimento.

#### **4.3. Comunica in modo chiaro gli obiettivi dell'attività collaborativa**

Se gli studenti comprendono logica e finalità di una data attività e le fasi in cui è suddivisa, è più probabile che siano maggiormente coinvolti e più impegnati nel suo svolgimento. Sii chiaro con gli studenti riguardo allo scopo dell'attività collaborativa che proponi loro e ai compiti: cosa speri che ottengano dalla natura collaborativa del compito? Quali sono le tue aspettative riguardo al coinvolgimento degli studenti e cosa dovrebbero aspettarsi loro dai loro collaboratori?

56

#### **4.4. Collabora con i tuoi studenti**

Poiché uno degli obiettivi principali dell'apprendimento collaborativo dovrebbe essere quello di coinvolgere gli studenti nel processo di apprendimento, aiutandoli ad assumersi responsabilità e a giocare un ruolo attivo, è importante che durante tutto il processo sia garantito un clima di collaborazione anche con il docente. Questa partnership docente-studente può assumere molte forme, a seconda degli obiettivi e del contesto del corso.

Alcune attività che potresti prendere in considerazione includono:

- la co-costruzione di linee guida e/o patti di partecipazione, vademecum per la collaborazione da utilizzare durante il corso;



- l'assegnazione di ruoli agli studenti così da aiutare ognuno di loro ad assumersi la responsabilità di una parte diversa dei compiti assegnati.

#### 4.5. Utilizza tecnologie adeguate per facilitare le attività di apprendimento collaborativo

Gli strumenti tecnologici didattici che sceglierai dipenderanno dagli obiettivi del corso, dal contesto in cui si svolge e dagli obiettivi dell'attività specifica. Ad esempio, se chiedi agli studenti di completare un'attività durante l'orario di lezione, potresti chiedere ai gruppi di prendere appunti in un documento collaborativo (come un documento Google). Se chiedi agli studenti di collaborare al di fuori della classe, potresti prendere in considerazione altri strumenti asincroni, ad esempio per coinvolgere gli studenti in forum di discussione online.

57

## Metodologie trasversali

### Approcci didattici innovativi

Le esperienze di apprendimento collaborativo online si basano sui seguenti approcci didattici:

- **Teorie dell'apprendimento collaborativo:** nell'apprendimento collaborativo gli studenti lavorano insieme “condividendo equamente il carico di lavoro mentre progrediscono verso i risultati di apprendimento previsti”.
- **Teorie dell'apprendimento cooperativo:** una metodologia di insegnamento e un approccio pedagogico incentrato sulla cooperazione tra gli studenti, finalizzata al raggiungimento di un obiettivo comune.



- **Apprendimento collaborativo online (OLC):** in cui l'insegnante svolge un ruolo chiave non come compagno di apprendimento, ma come collegamento con la comunità della conoscenza o con lo stato dell'arte in quella disciplina. Nell'OLC l'apprendimento è definito come cambiamento concettuale ed è fondamentale per costruire conoscenza.
- **Cohort Based Learning (CBL):** un approccio di apprendimento collaborativo in cui gli studenti promuovono una comunità all'interno del gruppo e imparano insieme, fornendo supporto sociale e collaborando.

## Pratiche

Le principali pratiche suggerite per rafforzare la collaborazione online tra gli studenti sono:

- Peer review
- Flipped Classroom
- Apprendimento basato su progetti
- Online Discussion Board e dibattiti online sincroni
- Scenari e mappa delle affinità
- Assess-Diagnose-Act.
- Think-Pair-Share online
- Scritture veloci online

58

## Casi studio



Elisa è docente di un corso di marketing e comunicazione. Il corso si configura come ibrido: si svolge in parte in presenza (12 ore) e in parte online (12 ore). Il corso coinvolge 15 studenti dai 16 ai 18 anni.

Per facilitare l'apprendimento e stimolare l'interazione, la collaborazione e la cooperazione tra i suoi studenti, Elisa decide di progettare un'esperienza di apprendimento ibrido basata sull'apprendimento cooperativo utilizzando le seguenti metodologie.

### **1. Apprendimento basato su progetti.**

All'inizio del corso, Elisa assegna un compito alla classe: il corso sarà dedicato all'ideazione e pianificazione di una campagna di comunicazione per promuovere un nuovo ristorante in città.

Elisa utilizza i seguenti strumenti digitali:

- **MIRO**: usa lavagne collaborative e post-it digitali per introdurre il corso, accogliere gli studenti, permettere loro di presentarsi e creare un clima di fiducia e informalità;
- **Edpuzzle** per creare le prime video lezioni interattive
- **Mentimeter** per raccogliere feedback in tempo reale dagli studenti

59

### **2. Apprendimento cooperativo**

La classe progetta la campagna dividendosi in 5 gruppi, in base alle proprie attitudini, interessi e competenze: un gruppo definirà il brand, un gruppo lavorerà sull'immagine visiva, un gruppo produrrà il piano media e social media, un gruppo un video promozionale, l'ultimo gruppo un poster.

Elisa utilizza i seguenti strumenti digitali:

- **MIRO** e **Zoom room** per supportare il lavoro sincrono dei gruppi



- Forum di discussione online su Kialo Edu per supportare i lavori asincroni dei di gruppo

### 3. Flipped Classroom

Elisa fornisce inizialmente materiali sulle principali teorie e tecniche di comunicazione e poi chiede ai gruppi di studenti di preparare una lezione, ciascuno sul proprio tema di lavoro.

Elisa utilizza i seguenti strumenti digitali:

- MIRO per condividere e organizzare i materiali formativi che ritiene utili da fornire agli studenti: video, documenti pdf, immagini, bibliografie, ecc.
- Forum di discussione online su Kialo per supportare il lavoro di squadra asincrono

60

### 4. Assess-Diagnose-Act

Elisa fornisce agli studenti lo scenario del ristorante e li invita ad analizzarlo, a focalizzare le principali questioni chiave e gli obiettivi da raggiungere con la campagna e a definire le conseguenti migliori strategie di comunicazione da attuare.

Elisa utilizza i seguenti strumenti digitali:

- Pear Deck per creare una presentazione interattiva dello Scenario, a cui gli studenti possono contribuire utilizzando il proprio dispositivo. Durante la presentazione gli studenti possono interagire con lei attraverso domande, disegni, scelte multiple, problemi, ecc.
- Forum di discussione online su Kialo Edu per supportare dibattiti asincroni sullo Scenario del ristorante



## 5. Digital Storytelling

Ogni gruppo, alla fine del corso, presenta il proprio lavoro utilizzando una struttura narrativa che integra contenuti digitali come video, audio, immagini, testi,...

### Compito: analisi riflessiva

Immagina di essere un docente di un corso di formazione professionale. Devi progettare un'esperienza di apprendimento collaborativo ibrido per i tuoi studenti al fine di favorire l'interazione e il lavoro di squadra nella tua classe.

- Quali apprendimenti, strategie e quali strumenti digitali soddisfano meglio le tue esigenze?
- Quali sono le principali difficoltà che pensi di incontrare, come insegnante, nel promuovere l'interazione e il lavoro di squadra nell'esperienza di apprendimento ibrido? Rifletti sulla tua esperienza e proponi idee per superarle.
- Quali sono le principali difficoltà che pensi che i tuoi studenti dovranno affrontare? Rifletti sulla tua esperienza proponi idee per superarle.

61

## Quiz

1) Qual è la differenza tra apprendimento collaborativo e apprendimento cooperativo?

- a. nell'apprendimento collaborativo ogni membro di un gruppo lavora su ciascuna parte del compito da svolgere, mentre nell'apprendimento cooperativo esiste una divisione dei ruoli più strutturata, in cui ogni membro contribuisce in base alle proprie competenze e inclinazioni



**b. nell'apprendimento collaborativo ogni membro di un gruppo lavora su ciascuna parte del compito da svolgere, mentre nell'apprendimento cooperativo prevede una divisione dei ruoli più strutturata, in cui ogni membro contribuisce secondo le proprie competenze e inclinazioni**

2) Quale pratica di apprendimento collaborativo inverte il ruolo insegnante-discente?

a. Online Discussion Board

**b. Flipped Classroom**

c. Apprendimento basato su progetti.

d. Peer Review:

3) Assess-Diagnose-Act è una metodologia didattica in cui un gruppo di studenti organizzano i contenuti del percorso di apprendimento attraverso una struttura narrativa supportata da varie tipologie di contenuti digitali ed elementi come video, audio, immagini, testi, mappe, ecc.;

a. Vero

**b. Falso**

62

4) Quale dei metodi di apprendimento supporta meglio un processo di condivisione di conoscenze ed esperienze tra pari, accogliendo critiche costruttive e feedback da pari/colleghi/compagni di classe

a. Flipped Classroom

b. Digital storytelling

c. Scritture veloci online

**d. Peer Review**

5) Miro è una piattaforma che consente agli insegnanti di creare e gestire corsi online basati su coorti

- Vero



- Falso

6) Miro è una lavagna online che supporta attività collaborative come il brainstorming.

- Vero

- Falso

7) Quale strumento utilizzeresti per supportare una discussione pubblica online?

a. Mirò

b. Seesaw

c. Edpuzzle

d. Kialo

8) Elenca almeno 3 elementi chiave da tenere a mente quando pianifichi un'esperienza di apprendimento collaborativo online:

1.

2.

3.

...

63

## Lecture consigliate

- Community Building in the Classroom: <https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/teaching-with-technology/teaching-online/community-building/>
- Learning Through Discussion: <https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/resources/learning-through-discussion/>



- Collaborative learning: <https://ctl.columbia.edu/resources-and-technology/teaching-with-technology/teaching-online/collaborative-learning-online/>
- Peer assessment: <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/assessment-evaluation/peer-assessment#:~:text=Peer%20assessment%20or%20peer%20review,and%20improve%20their%20own%20work>
- How to use Miro for online or blended classes: <https://miro.com/blog/online-or-blended-classes/#during-class>
- Harbin, M.B. (2020). Collaborative note-taking: A tool for creating a more inclusive college classroom. *College Teaching* 68(4), 214-220.
- 

## Riferimenti bibliografici

- Barkley, E.F., Major, C.H., & Cross, K.P. (2014). Collaborative learning techniques: A handbook for college faculty, second edition. Jossey-Bass.
- Harasim, L. (2012) *Learning Theory and Online Technologies*, New York/London: Routledge
- Wenger-Trayner, E. and Wenger-Trayner, B. (2015) *An introduction to communities of practice: a brief overview of the concept and its uses*. Available from authors at <https://www.wenger-trayner.com/introduction-to-communities-of-practice>.
- Jacobs, G. M., & Ivone, F. M. (2020). *Infusing Cooperative Learning in Distance Education*. *TESL-EJ*, 24(1), n1.: <https://www.tesl-ej.org/pdf/ej93/a1.pdf>
- “The Quiet Minority That’s Thriving Online” April 17, 2020 Kaepfel, Kristi, University of Connecticut: <https://gcci.uconn.edu/2020/04/17/the-quiet-minority-thats-thriving-online/#>



# MODULO 4: Metodologie e strumenti per migliorare la motivazione degli studenti nell'apprendimento a distanza nei percorsi IFP

## Introduzione

L'apprendimento a distanza dell'istruzione e formazione professionale (IFP) è emerso come un approccio dinamico per fornire agli studenti l'accesso a un'istruzione di qualità, indipendentemente dai vincoli geografici o dalle limitazioni di tempo.

Questo modulo esplorerà una serie di strategie, metodologie e strumenti che si sono dimostrati efficaci nel motivare gli studenti nel contesto dell'apprendimento a distanza dell'IFP.

In particolare la gamification è emersa come un approccio potente e innovativo per coinvolgere e motivare gli studenti nei percorsi di istruzione e formazione professionale erogati a distanza.

Tale approccio implica l'integrazione di elementi, meccanismi e dinamiche del gioco nell'esperienza di apprendimento per migliorare il coinvolgimento degli studenti, aumentare la loro motivazione e promuovere la loro partecipazione attiva.

Il modulo è articolato in 4 capitoli:

- nel capitolo 1 approfondiremo le teorie e i modelli che sostengono la motivazione, esamineremo i fattori che influenzano la motivazione degli studenti e scopriremo metodi di valutazione dei livelli e dei bisogni motivazionali degli studenti. Nell'apprendimento a distanza dell'IFP tradizionale, gli studenti possono spesso affrontare sfide quali la mancanza di interazione, una motivazione limitata e un senso di distacco.



- Nel capitolo 2 esploreremo tecniche pratiche per raccogliere il feedback degli studenti, analizzare le loro prospettive e adattare di conseguenza gli approcci didattici. Esploreremo il potere della personalizzazione dell'apprendimento a distanza, per favorire l'interazione sociale e la collaborazione tra gli studenti
- Nel capitolo 3 verrà poi sviluppata una presentazione di casi di studio ed esempi, che ci consentiranno di approfondire alcune strategie di successo per sostenere la motivazione nell'apprendimento a distanza e ci aiuteranno ad avere una panoramica delle metodologie e degli strumenti disponibili per creare ambienti di apprendimento virtuale coinvolgenti e motivanti.
- Infine (capitolo 4), affronteremo la questione di come integrare strategie motivazionali nei materiali didattici dei formatori al fine di migliorare il coinvolgimento degli studenti nei percorsi di formazione professionale.

Esploriamo ora le metodologie e gli strumenti che miglioreranno la motivazione degli studenti nel regno dinamico dell'apprendimento a distanza dell'IFP.

66

## Capitolo 1. Comprendere la motivazione degli studenti

Il primo capitolo di questo modulo mira a fornire una comprensione completa della motivazione degli studenti nel contesto dell'apprendimento a distanza dell'IFP. La motivazione gioca un ruolo molto importante nell'impegno, nella perseveranza e nel successo degli studenti durante il loro percorso formativo, anche quando parliamo di gamification. Esplorando diverse teorie e modelli di motivazione, i formatori possono



acquisire preziose informazioni sui fattori che influenzano la motivazione degli studenti e su come migliorarla in modo efficace.

Tre sottocapitoli ci aiuteranno a capire come funziona la motivazione e perché essa è importante per gli studenti che sperimentano un processo di apprendimento a distanza:

- Teoria e modelli di motivazione
- Fattori che influenzano la motivazione degli studenti
- Valutare la motivazione degli studenti

## 1.1 Teorie e modelli di motivazione:

Esistono varie teorie e modelli per spiegare la motivazione degli studenti.

- **Gerarchia dei bisogni di Maslow.** Una teoria importante è la Gerarchia dei bisogni di Maslow (Maslow, 1943), che suggerisce che gli individui sono motivati da una serie di bisogni gerarchici, come bisogni fisiologici, di sicurezza, sociali, di stima e di autorealizzazione.



Maslow's hierarchy of needs



- **Teoria dell'Autodeterminazione.** Un'altra teoria influente è la Teoria dell'Autodeterminazione (<https://selfdeterminationtheory.org/theory/>), che evidenzia l'importanza della motivazione intrinseca, dell'autonomia, della competenza e della relazione nel favorire la motivazione degli studenti. Definizione: “*La Teoria dell'Autodeterminazione (SDT) fornisce un ampio quadro per lo studio della motivazione e della personalità umana. La SDT articola una meta-teoria per inquadrare gli studi motivazionali, una teoria formale che definisce le diverse fonti di motivazione, interne ed esterne, e una descrizione dei ruoli che motivazioni intrinseche e e motivazioni intrinseche hanno nello sviluppo cognitivo e sociale e nelle differenze individuali*”.
- **Teoria del valore delle aspettative.** Inoltre, la teoria del valore delle aspettative sottolinea come le convinzioni degli studenti e il valore percepito di un compito influenzano la loro motivazione a impegnarsi in esso. Definizione: “La teoria del valore delle aspettative è una teoria della motivazione che descrive la relazione tra l'aspettativa che lo studente ha rispetto al raggiungimento di un obiettivo o all' svolgimento di un compito e il valore attribuito a quel compito o al raggiungimento di quell'obiettivo”. <https://education.okstate.edu/site-files/documents/motivation-classrooms/motivation-minute-expectancy-value-theory.pdf>

68

## 1.2 Fattori che influenzano la motivazione degli studenti

Comprendere i fattori che influenzano la motivazione degli studenti è il modo migliore per progettare strategie di apprendimento efficaci.

Questo paragrafo esplora sia i fattori interni che quelli esterni che influiscono sulla motivazione degli studenti.

I fattori interni includono gli interessi degli studenti, la percezione della propria efficacia e la rilevanza dei contenuti formativi rispetto ai loro obiettivi e alle loro aspirazioni. I fattori esterni comprendono le ricompense, il riconoscimento, le interazioni sociali e l'ambiente di



apprendimento. Identificando questi fattori, gli educatori possono personalizzare i loro approcci didattici per massimizzare la motivazione degli studenti.

### ***Motivazione interna***

La motivazione interna è connessa al desiderio e al piacere che spinge gli individui a impegnarsi in un'attività per la loro intrinseca soddisfazione. Quando gli studenti sono internamente motivati, si impegnano maggiormente nell'apprendimento per il piacere e per la soddisfazione che ne derivano, piuttosto che per ricompense o conseguenze esterne.

Va anche aggiunto che la curiosità è un potente motivatore interno. Gli studenti hanno una naturale inclinazione a esplorare e cercare nuova conoscenza. Progettando esperienze di apprendimento gamificate che stuzzichino la curiosità degli studenti, come ad esempio ponendo domande stimolanti, o presentando scenari intriganti o creando mistero e suspense, possiamo accendere la loro motivazione interna a partecipare attivamente e scoprire di più.

Specie nell'apprendimento IFP, l'acquisizione di nuove competenze è uno degli obiettivi principali dello studente, che sarà maggiormente soddisfatto se ad esempio, attraverso un gioco, avrà l'opportunità di dimostrare la sua nuova abilità in una particolare area. È possibile inoltre integrare attività di problem-solving, simulazioni o elaborazione di progetti reali.

La motivazione interna, l'impegno e il coinvolgimento nei percorsi aumentano inoltre quanto più lo studente può gestire in autonomia e governare le proprie esperienze di apprendimento. Fornire agli studenti scelte e opportunità per prendere decisioni e personalizzare i propri percorsi di apprendimento è un buon modo per creare senso di autonomia, di appartenenza e di responsabilità per stimolare impegno e motivazione,

### ***Motivazione esterna***



La motivazione esterna nasce dalle ricompense e dai riconoscimenti esterni che riguardano l'impegno e le prestazioni degli studenti.

Sebbene la motivazione interna sia considerata più sostenibile nel lungo termine, un uso appropriato della motivazione esterna può integrare e migliorare l'esperienza di apprendimento gamificata complessiva.

Questo è il motivo per cui incorporare ricompense e risultati in esperienze di apprendimento gamificate può motivare gli studenti a raggiungere il successo. Come già accennato in precedenza, questi premi possono assumere la forma di badge virtuali, punti, livelli o classifiche, che forniscono riconoscimento visibile e senso di realizzazione.

### 1.3 Valutare la motivazione degli studenti.

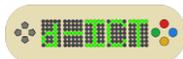
Esistono vari metodi per valutare la motivazione degli studenti, come i sondaggi self-report, le interviste e la raccolta di osservazioni.

70

Dopo aver approfondito i caratteri della motivazione interna e di quella esterna, vediamo ora come utilizzare strumenti appropriati per valutare i livelli e i bisogni motivazionali degli studenti. Raccogliendo dati sulla motivazione degli studenti, gli educatori possono prendere decisioni informate sulle strategie più adatte per aumentare la loro motivazione.

Le diverse valutazioni possibili sono:

- *Interviste e conversazioni individuali*: questo metodo consiste nel progettare domande affinché gli studenti riflettano sui loro livelli di motivazione, sui loro interessi, sugli obiettivi e sui livelli percepiti di competenze.
- *Interviste e conversazioni individuali*: questo metodo consiste nel condurre interviste o conversazioni individuali con gli studenti che possono fornire informazioni più approfondite sulla loro motivazione.



- *Osservazioni e monitoraggio del comportamento*: questo metodo consiste nell'osservare il comportamento degli studenti e nel monitorare i loro modelli di coinvolgimento..
- *Autovalutazione e Peer evaluation*: questo metodo consiste nel proporre al discente di utilizzare il confronto tra pari e di procedere ad attività di autovalutazione.

Una volta raccolti i dati della valutazione, i formatori devono analizzarli e interpretarli per ricavare spunti significativi.

## Capitolo 2. Principi fondamentali e concetti di gamification

La raccolta del feedback degli studenti fornisce preziose informazioni sulle loro esperienze, sulle loro sfide e sulle preferenze

71

Analizzando il feedback, i docenti possono acquisire una comprensione più profonda delle motivazioni degli studenti, del motivo per cui stanno seguendo il programma di formazione e del loro livello di coinvolgimento e soddisfazione rispetto ai materiali didattici e all'ambiente di apprendimento.

In questo capitolo ci focalizziamo su

- l'importanza di raccogliere il feedback degli studenti come mezzo per migliorare l'esperienza di apprendimento complessiva e aumentare la motivazione degli studenti,
- come progettare meccanismi per raccogliere feedback
- come analizzarli
- come applicarli per migliorare i contenuti didattici e aumentare la motivazione.



## 2.1 Metodi e strumenti per raccogliere il feedback degli studenti

In questa sezione esploriamo alcuni metodi e strumenti che i docenti possono utilizzare per raccogliere in modo efficace il feedback degli studenti.

Quali sono gli strumenti rilevanti?

- **Sondaggi:** i sondaggi sono un metodo diffuso ed efficiente, che consente ai docenti di raccogliere dati quantitativi e qualitativi sulle esperienze, preferenze e suggerimenti degli studenti. I sondaggi sono facili da implementare e ci sono molti strumenti online disponibili (google form, Survey Monkey, slido, Socrative,..) <https://www.educatorstechnology.com/2023/01/tools-to-remotely-collect-students.html>
- **Interviste e conversazioni individuali:** offrono l'opportunità di raccogliere feedback personalizzati e approfonditi e consentono agli studenti di spiegare liberamente e in modo articolato le proprie aspettative.
- **Focus group:** offrono l'opportunità di raccogliere feedback dai partecipanti discutendo liberamente in piccoli gruppi. L'idea è quella di riunire persone della stessa classe virtuale o condividere gli stessi obiettivi di apprendimento al fine di migliorare la sessione di formazione complessiva. Chiedere feedback aumenta la sicurezza e la fiducia dei partecipanti, li fa sentire ascoltati e allo stesso tempo aumenta la motivazione.
- **I forum di discussione online** consentono agli studenti di condividere i propri pensieri, impegnarsi in interazioni peer-to-peer e fornire feedback continui. Leggendo i commenti e anche partecipando al forum, condividono consigli e idee per imparare meglio e motivarsi a vicenda.

72



Gli educatori possono sfruttare una combinazione di questi metodi e strumenti per ottenere una visione completa delle prospettive degli studenti.

## 2.2 Progettare una raccolta di feedback efficace

Per progettare una raccolta di feedback efficace, è necessario porre attenzione a un'attenta valutazione dei seguenti elementi:

- le domande da porre
- il formato
- la tempistica del processo di raccolta del feedback.
  
- **Primo passo - la domanda:** proporre domande chiare e brevi evitando l'uso di termini gergali o di una terminologia complessa che potrebbero confondere gli studenti.
- **Secondo passo - il tipo di domande da utilizzare:** scegli se utilizzare scale di valutazione o domande a risposta aperta. Dipende dalla natura del feedback che vuoi raccogliere. Le scale di valutazione, ad esempio, consentono agli studenti di fornire un feedback quantificabile, indicando il loro livello di accordo o soddisfazione su una scala (ad esempio, da 1 a 5, o da fortemente in disaccordo a fortemente d'accordo). Le domande aperte, invece, incoraggiano gli studenti a fornire risposte dettagliate e qualitative (utilizzati per raccogliere pensieri, idee e suggerimenti).
- **Terzo passo - costruisci domande specifiche:** raccogli feedback specifici e costruttivo, utilizzando domande che spingano gli studenti a fornire esempi o suggerimenti specifici. Evita di porre domande generiche come "Ti è piaciuto il corso?", ma poni domande più specifiche come "Quali attività o compiti specifici hai trovato più coinvolgenti e perché?" oppure "Quali miglioramenti suggeriresti ai forum di discussione per migliorare l'interazione tra pari?". Domande come queste miglioreranno la qualità delle risposte. Chiedendo agli studenti di fornire esempi e

73



suggerimenti specifici, gli educatori possono acquisire elementi utili per migliorare l'esperienza di apprendimento.

- **Quarto passo - anonimato:** nella raccolta dei feedback devono essere garantiti l'anonimato e la riservatezza per garantire risposte oneste e autentiche.

Raccomandazioni: prima di raccogliere il feedback, perchè non realizzare una sessione di test pilota con un piccolo gruppo di studenti? Ciò consente agli educatori di identificare eventuali ambiguità o problemi nelle domande, negli strumenti e nelle tracce delle intervista o nelle strutture dei forum di discussione.

### 2.3 Analizzare e interpretare il feedback degli studenti.

Dopo avere raccolto il feedback dagli studenti, i docenti devono analizzare e interpretare i dati per trovare spunti significativi/utili.

74

Quali sono le strategie per organizzare e analizzare i dati di feedback? Come utilizzare tecniche di analisi qualitativa come la codifica tematica e l'analisi del contenuto?

Come identificare temi, modelli e tendenze comuni nel feedback degli studenti e prendere decisioni basate sui dati?

- **Organizzare i dati.** Per analizzare in modo efficace il feedback degli studenti, i docenti devono come prima cosa organizzare i dati in “maniera sistematica”. Ciò può essere ottenuto creando un database o un foglio di calcolo che contenga tutte le risposte di feedback. Esistono alcuni software che svolgono questa funzione permettendo di risparmiare tempo nell'analisi.
- **Codifica tematica.** La codifica tematica e l'analisi del contenuto sono tecniche di analisi qualitativa che consentono ai docenti di identificare temi, modelli e tendenze comuni nel feedback degli studenti. La codifica tematica implica l'assegnazione sistematica di etichette o codici a segmenti di dati che condividono temi o concetti



simili. Questo processo consente agli educatori di classificare e raggruppare le risposte di feedback in temi o categorie significative coerenti. Definizione: "*La codifica tematica, chiamata anche analisi tematica, è un tipo di analisi qualitativa dei dati che trova temi nel testo analizzando il significato delle parole e la struttura della frase.*"

<https://getthematic.com/insights/coding-qualitative-data/#:~:text=Thematic%20coding%2C%20anche%20chiamati%20thematic,sono%20most%20frequent%20in%20feedback.>

- **Identificare i temi comuni.** I docenti possono identificare temi, modelli e tendenze comuni nel feedback degli studenti. Esaminando la frequenza e l'importanza di temi o modelli specifici
- **Analisi finale.** Analizzare il feedback considerando i modelli e i temi identificati nel feedback degli studenti.

Gli educatori possono ora avere elementi per determinare quali aggiustamenti o miglioramenti è necessario apportare per migliorare l'esperienza di apprendimento.

75

## 2.4 Utilizzare il feedback degli studenti per migliorare l'esperienza di apprendimento e le strategie motivazionali

L'obiettivo finale della raccolta del feedback degli studenti è migliorare la progettazione didattica e le strategie motivazionali nell'apprendimento a distanza.

Esaminando e riflettendo attentamente sul feedback raccolto, i docenti possono identificare le aree di miglioramento, modificare i materiali didattici, affinare le tecniche motivazionali e fornire ulteriore supporto dove necessario.

Dopo aver analizzato e identificato temi ricorrenti, preoccupazioni comuni e aree in cui è necessario un miglioramento, i docenti possono definire aree specifiche da migliorare, come, ad esempio, la chiarezza dei contenuti, i metodi di erogazione della didattica, le strategie di valutazione o l'integrazione della tecnologia, maggiori informazioni su un tema specifico, diversi approcci nella valutazione, miglioramento di alcune attività considerate



inutili o irrilevanti, qualità del software utilizzato considerando l'approccio online, disponibilità dei mentori, ...

Una volta identificate le aree di miglioramento, i docenti possono modificare di conseguenza i programmi didattici e, cosa più importante, **possono utilizzare il feedback per perfezionare le strategie motivazionali e allinearsi meglio ai bisogni motivazionali degli studenti.**

### Capitolo 3: Individuare tecniche e strumenti motivazionali

Questo capitolo fornisce una panoramica delle varie tecniche che possono essere impiegate per migliorare la motivazione degli studenti nell'apprendimento a distanza dell'IFP.

Esploreranno una serie di strategie e approcci che si sono dimostrati efficaci nel promuovere l'impegno, la perseveranza e il successo degli studenti e che i docenti dell'IFP possono utilizzare, scegliendo quelle più appropriate per soddisfare le esigenze e le preferenze specifiche dei loro studenti.

76

#### 3.1 Definizione degli obiettivi ed esercizi di autoriflessione

La definizione degli obiettivi è una potente tecnica motivazionale che aiuta gli studenti a stabilire obiettivi e direzioni chiare nel loro percorso di apprendimento.

Come guidare gli studenti nella definizione di obiettivi realistici e raggiungibili sia a breve che a lungo termine?

Il professionista IFP deve guidare lo studente e aiutarlo

- prendendo in considerazione le sue reali capacità, risorse e i suoi vincoli di tempo
- articolando gli obiettivi più generali in traguardi più piccoli e meglio gestibili e più facilmente raggiungibili per garantire che i progressi siano misurabili



Stabilire obiettivi realistici e raggiungibili aiuta lo studente a provare un senso di realizzazione e a rimanere motivato.

Gli esercizi di auto-riflessione sono un mezzo che consente agli studenti di valutare i propri progressi, identificare i punti di forza e le aree di miglioramento e coltivare un senso di appartenenza al proprio percorso di apprendimento. Sono strumenti preziosi per consentire agli studenti di sviluppare e assumersi responsabilità nel percorso. Gli educatori possono introdurre regolari attività di auto-riflessione in cui gli studenti possono valutare criticamente i propri risultati, le sfide che hanno incontrato e le strategie che hanno impiegato per farvi fronte.

**Esempio: il diario:** perché non chiedere agli studenti di tenere un diario di apprendimento in cui annotare regolarmente pensieri, osservazioni e riflessioni sulle loro esperienze di apprendimento? Hai compreso ciò che hai imparato? Come hai applicato le conoscenze? Quali sfide o successi che hai incontrato? Questa formazione è interessante e soddisfa le tue aspettative di apprendimento? Perché è coinvolgente o perché no?

77

Questo esercizio promuove la consapevolezza di sé e consente agli studenti di monitorare la propria crescita e i propri progressi nel tempo. Aiuterà inoltre il formatore a migliorare le attività proposte per renderle più motivanti.

Integrando la definizione degli obiettivi e gli esercizi di autoriflessione, i formatori possono favorire la motivazione interna e promuovere un'attitudine orientata alla crescita tra gli studenti.

### 3.2 Monitoraggio e tracciamento dei progressi

Il monitoraggio e il tracciamento regolare dei progressi degli studenti hanno un ruolo importante nel mantenere la motivazione.



Come implementare sistemi e strategie per monitorare i risultati degli studenti e fornire un feedback tempestivo?

- **checklist:** i docenti possono fornire agli studenti una lista di controllo di compiti, tappe o obiettivi di apprendimento da completare.
- **grafici dei progressi:** sono un altro strumento efficace per monitorare e visualizzare i progressi degli studenti.

Le piattaforme di apprendimento digitale sono spesso dotate di funzionalità di tracciamento integrate.

Gli educatori possono inoltre celebrare i traguardi e i risultati ottenuti dagli studenti, dando loro visibilità dei progressi ottenuti e riconoscendo i loro risultati, per aumentare la loro motivazione e favorire lo sviluppo di un senso di avanzamento, realizzazione e crescita.

### 3.3 Rinforzo positivo e ricompense

78

Il rinforzo positivo e le ricompense possono avere un impatto significativo sulla motivazione e sul coinvolgimento degli studenti.

Quali sono le tecniche per fornire feedback positivi, riconoscimenti e ricompense per ricompensare gli sforzi e i risultati ottenuti dagli studenti?

- Una tecnica efficace per fornire un feedback positivo è attraverso **lodi** e **incoraggiamenti** verbali.
- I **badge** e i **certificati virtuali** sono rappresentazioni digitali dei risultati che gli studenti possono ottenere man mano che progrediscono nel loro percorso di apprendimento: possono essere realizzati dall'insegnante stesso, al raggiungimento di traguardi specifici, o per aver dimostrato abilità eccezionali o completato compiti impegnativi.



- L'implementazione di elementi di gamification, come sistemi di **punti** o **classifiche**, può essere un modo efficace per fornire un rinforzo positivo ("*Le classifiche indicano chi ottiene le migliori prestazioni in una determinata attività. Le classifiche o i punteggi più alti vengono utilizzati nella maggior parte dei giochi e dei processi gamificati di oggi. Il loro scopo principale è aumentare il coinvolgimento*")  
<https://grendelgames.com/how-to-improve-engagement-with-leaderboards-in-gamification/#:~:text=Leaderboards%20indicate%20who%20performs%20the,lead%20board%20is%20to%20boost%20engagement>.
- Anche organizzare **eventi celebrativi** o mostrare i risultati degli studenti può rafforzare significativamente la motivazione. Queste pratiche, a oggi non molto diffuse, hanno però già dimostrato la loro rilevanza e il loro effetto molto positivo sulla mente e sulla motivazione.

### 3.4 Strumenti e piattaforme digitali per migliorare la motivazione

79

Gli strumenti e le piattaforme digitali offrono numerose opportunità per rafforzare la motivazione degli studenti nell'apprendimento a distanza dell'IFP.

- Le piattaforme di gamification integrano elementi di gioco, come punti, badge, classifiche e sfide, nell'esperienza di apprendimento. Queste piattaforme trasformano il processo di apprendimento in un ambiente di gioco coinvolgente e interattivo. Gli insegnanti possono utilizzare piattaforme di gamification per creare missioni e quiz che motivano gli studenti a partecipare attivamente, competere e progredire nel loro percorso di apprendimento.
- Video, simulazioni e presentazioni interattive catturano l'attenzione degli studenti e rendono l'esperienza di apprendimento più coinvolgente.
- Strumenti collaborativi come editor di documenti, lavagne virtuali e così via.



- Le piattaforme di social learning forniscono spazi in cui gli studenti possono connettersi, impegnarsi in discussioni e condividere conoscenze e risorse.

Piattaforme di gamification, risorse multimediali interattive, strumenti di collaborazione e piattaforme di social learning sono solo alcuni degli esempi esplorati. Integrando strategicamente questi strumenti digitali, gli educatori possono creare esperienze di apprendimento coinvolgenti e stimolanti.

Quando si selezionano tecniche e strumenti motivazionali, è essenziale considerare le caratteristiche e le esigenze uniche degli studenti.

Devono essere presi in considerazione fattori come l'età degli studenti, gli stili di apprendimento, le esperienze precedenti e il background culturale. Tutte queste variabili dovrebbero influenzare la selezione e la personalizzazione delle tecniche motivazionali.

80

Adottando un approccio centrato sullo studente, gli educatori possono personalizzare le strategie motivazionali per allinearle alle preferenze degli studenti, per garantire la massima efficacia e il massimo coinvolgimento.

#### Capitolo 4. Scrivere contenuti didattici motivanti

Il capitolo 4 si concentra sull'importanza di scrivere contenuti motivanti che coinvolgano, ispirino e motivino gli studenti.

Efficaci tecniche di progettazione e di scrittura didattica possono avere un ruolo significativo nel catturare l'attenzione degli studenti, sostenere la loro motivazione e promuovere esperienze di apprendimento significative.

Questo capitolo mira a fornire agli educatori preziosi spunti e strategie per creare contenuti didattici motivanti negli ambienti di apprendimento a distanza dell'IFP.



#### 4.1 Principi di progettazione didattica per migliorare la motivazione

Allineando la progettazione didattica con i principi motivazionali, gli educatori possono creare contenuti coinvolgenti, significativi e propositivi per gli studenti.

ecco alcuni principi da tenere in considerazione:

- **rilevanza:** la rilevanza è un principio fondamentale nella progettazione didattica per garantire motivazione. È più probabile che gli studenti siano motivati quando vedono il valore di ciò che stanno imparando e l'applicabilità nella loro vita, in relazione ai loro obiettivi e alle loro aspirazioni. Gli educatori possono garantire *rilevanza* collegando obiettivi e contenuti di apprendimento a situazioni del mondo reale, ai contesti di carriera o agli interessi personali.
- **Autenticità:** l'autenticità nella progettazione didattica si riferisce all'integrazione nei programmi didattici di esperienze e analisi di casi provenienti dal mondo reale, in modo da riflettere la complessità che gli studenti potranno incontrare sul campo. Gli educatori possono garantire *autenticità* utilizzando analisi e valutazioni di esperienze, casi di studio, simulazioni, valutazioni basate su esperienze di tirocinio o anche sviluppo di progetti di settore.
- **Centralità dello studente:** l'idea è quella di considerare i bisogni, gli interessi, le conoscenze pregresse e le preferenze specifiche di apprendimento di ogni studente nel progettare i percorsi didattici.
- **Scaffolding:** lo scaffolding fa riferimento al supporto e alla guida forniti dai docenti agli studenti mentre progrediscono nel loro percorso di apprendimento. "Scaffolding è il processo di suddivisione delle lezioni in unità gestibili, con l'insegnante che fornisce livelli decrescenti di supporto man mano che gli studenti afferrano nuovi concetti e padroneggiano nuove competenze." <https://pce.sandiego.edu/scaffolding->



[in-education-  
examples/#:~:text=Scaffolding%20is%20the%20process%20of,concepts%20and%  
20master%20new%20skills. .](#)

## 4.2 Utilizzare lo storytelling e gli esempi dalla vita reale per coinvolgere gli studenti

Nel processo di apprendimento, lo storytelling e l'uso di esempi provenienti dalla vita reale hanno un forte impatto sulla motivazione e sull'impegno degli studenti poiché combinano l'apprendimento teorico e quello basato sulla realtà.

Questo paragrafo illustra le tecniche per incorporare storytelling, la narrazione e gli esempi di vita reale nei contenuti didattici.

- **Fase 1:** esplora varie tecniche narrative per coinvolgere gli studenti fin dall'inizio del percorso didattico: utilizza personaggi avvincenti, crea suspense e incorpora colpi di scena durante le lezioni.
- **Fase 2:** sceglie esempi in linea con le esperienze, gli interessi e le aspirazioni degli studenti utilizzando scenari facilmente riconoscibili, lavorando sia su concetti astratti sia su applicazioni pratiche.
- **Fase 3:** presenta il concetto e illustra la sua applicazione in modo utile per aumentare la motivazione.
- **Fase 4:** incorpora elementi che siano in risonanza con le emozioni e le esperienze degli studenti, per favorire una connessione più profonda con il contenuto

82

Incorporando le tecniche narrative e gli esempi di vita, gli educatori possono catturare l'interesse degli studenti, rendere i contenuti interessanti e pertinenti e dimostrare l'applicazione pratica delle conoscenze e delle abilità acquisite.



### 4.3 Scrivere istruzioni chiare

Scrivere istruzioni chiare è essenziale affinché gli studenti possano comprendere e completare le attività in modo efficace. Utilizzando tecniche come il linguaggio semplice, suddividendo compiti complessi in passaggi più piccoli e fornendo una guida chiara, gli educatori possono garantire il successo degli studenti e ridurre al minimo la frustrazione.

- **Usa un linguaggio semplice** quando crei le istruzioni. Deve essere chiaro, diretto e privo di termini tecnici o gergali non necessari. Ciò consente agli studenti di comprendere facilmente i compiti da svolgere senza confusione o ambiguità ed eliminare potenziali barriere alla comprensione e garantire che gli studenti possano concentrarsi sul compito stesso.
- **Suddividi i compiti complessi** che portano a frustrazione e perdita di motivazione. L'idea è quella di trasformare compiti complessi in passaggi più piccoli e gestibili, chiaramente definiti e accompagnati da istruzioni specifiche. Fornendo un'analisi dettagliata, i docenti rendono il compito più accessibile, consentendo agli studenti di progredire gradualmente e acquisire sicurezza man mano che completano ogni passaggio.

83

### 4.4 Adatta gli stili di scrittura ai diversi formati multimediali

I diversi formati multimediali richiedono stili di scrittura specifici per massimizzare il coinvolgimento degli studenti. Quali sono gli stili di scrittura più adatti ai tuoi studenti (contenuti basati su testo, presentazioni multimediali, materiali didattici interattivi, ..?)

L'idea di questa sezione è identificare le tecniche per scrivere in modo efficace in ciascun formato, compreso l'uso di un linguaggio accattivante, l'incorporazione di immagini e la creazione di elementi interattivi per migliorare la motivazione degli studenti.

#### *Contenuti basati su testo:*



- Utilizza una voce attiva (all'interno del corso online) per rendere i contenuti più dinamici e coinvolgenti.
- Incorpora titoli, sottotitoli ed elenchi puntati per organizzare il contenuto e renderlo più facile da leggere e comprendere.
- Includi esempi e aneddoti rilevanti per aiutare gli studenti a collegare i concetti teorici alle situazioni del mondo reale, rendendo il contenuto più riconoscibile e coinvolgente.

### ***Presentazione multimediale (come PPT):***

- usa in modo equilibrato elementi visivi e contenuti scritti.
- mantieni concisi i contenuti delle slide, usa poco testo per evitare di sovraccaricare gli studenti e consentire loro di concentrarsi sia sugli elementi visivi che su quelli scritti.
- Utilizza immagini di grande impatto, utilizzando immagini, grafici, diagrammi o video pertinenti per migliorare la comprensione e coinvolgere visivamente gli studenti.
- Fornisci spiegazioni chiare e usa immagini con spiegazioni chiare e concise per garantire che gli studenti ricevano il messaggio.

### ***Materiale didattico interattivo***

- Utilizza suggerimenti interattivi e integra domande per coinvolgere attivamente gli studenti sui contenuti.
- Crea opportunità per consentire agli studenti di contribuire con le loro idee, opinioni o soluzioni, favorendo un senso di appartenenza e coinvolgimento.



- Progettare simulazioni o scenari interattivi per applicare le proprie conoscenze e abilità in situazioni realistiche.

#### 4.5 Strategie per creare valutazioni e compiti motivanti

Le valutazioni e i compiti svolgono uno dei ruoli più importanti nel mantenere la motivazione degli studenti.

I docenti possono usare tecniche che garantiscano

- la scelta: questo può essere fatto offrendo diversi argomenti, formati o approcci in linea con gli interessi, le abilità e le preferenze di apprendimento degli studenti
- la possibilità di fornire feedback significativi: progetta valutazioni e compiti in modo da poter fornire un feedback personalizzato e costruttivo: un feedback tempestivo e specifico che possa evidenziare i punti di forza, identificare le aree di miglioramento e offrire indicazioni su come progredire ulteriormente.
- opportunità di auto-riflessione e definizione degli obiettivi: questi elementi possono aumentare la motivazione e promuovere una comprensione più profonda dei propri punti di forza e delle aree di miglioramento.

85

Infine, possono essere incorporati nei materiali didattici elementi interattivi come quiz, simulazioni, laboratori virtuali e attività collaborative. In un capitolo precedente abbiamo già discusso del fatto che elementi interattivi come l'apprendimento basato sul gioco o la gamification possono essere creati e implementati e saranno in futuro una chiave per favorire la motivazione degli studenti nell'approccio all'apprendimento a distanza dell'IFP.

Infatti, la progettazione di esperienze interattive promuove l'apprendimento attivo, favorisce la collaborazione e aumenta la motivazione e il coinvolgimento degli studenti.



I docenti sono incoraggiati ad applicare i principi della progettazione didattica, a sfruttare lo storytelling e gli esempi di vita reale, a scrivere istruzioni chiare, ad adattare stili di scrittura per diversi formati multimediali, a creare valutazioni e compiti motivanti e a incorporare elementi interattivi. Utilizzando queste strategie, essi possono creare esperienze di apprendimento avvincenti e motivanti che danno potere agli studenti e li guidano con successo nell'apprendimento a distanza dell'IFP.

## **Metodologie trasversali**

Per massimizzare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti, molte pratiche innovative sfruttano gli ultimi progressi nella tecnologia e nella ricerca nel settore della didattica per creare esperienze di apprendimento dinamiche ed efficaci.

86

Esistono diversi approcci didattici che consentono a un docente di migliorare il coinvolgimento e la motivazione dello studente. Essi possono essere utilizzati tutti insieme oppure singolarmente.

### **Percorsi di apprendimento personalizzati**

I percorsi di apprendimento personalizzati sviluppano l'idea di avere esperienze di apprendimento tagliate e adattate sulle esigenze degli studenti, individualmente o in piccoli gruppi. Anche gli interessi e i diversi stili di apprendimento devono essere presi in considerazione.



Per fare tutto ciò, i docenti possono raccogliere informazioni e dati dai profili degli studenti e utilizzando tecnologie di apprendimento adattivo per progettare percorsi di apprendimento personalizzati.

Gli studenti hanno la flessibilità necessaria per progredire nel corso secondo i propri ritmi, accedere a risorse pertinenti e impegnarsi in attività in linea con i loro obiettivi specifici. I percorsi di apprendimento personalizzati danno potere agli studenti, aumentano la loro motivazione e promuovono l'apprendimento autodiretto.

### **Apprendimento basato sui progetti**

L'apprendimento basato su progetti incoraggia gli studenti ad applicare le proprie conoscenze e competenze in contesti del mondo reale. L'idea è quella di elaborare progetti significativi che sfidano gli studenti a risolvere problemi, lavorare in modo collaborativo e impegnarsi nel pensiero critico, soddisfacendo le loro esigenze professionali.

87

### **Apprendimento basato sul gioco**

L'apprendimento basato sul gioco soddisfa la naturale inclinazione degli studenti per la sfida, la competizione e il divertimento. Progettare giochi educativi (vedi moduli 5 e 6), simulazioni o attività gamificate in linea con gli obiettivi del corso aiuterà lo studente ad entrare nel contenuto e ad applicare direttamente le sue conoscenze senza sentire la pesantezza dei compiti. Incorporando meccaniche di gioco come punti, livelli, premi e classifiche, gli insegnanti possono creare un ambiente di apprendimento coinvolgente e motivante che promuove la partecipazione attiva, la risoluzione dei problemi e il mantenimento delle conoscenze nel lungo periodo.

### **Comunità di apprendimento**



Creare comunità di apprendimento sociale all'interno del corso incoraggia gli studenti a connettersi, collaborare e supportarsi a vicenda. Contrasta la solitudine e migliora la motivazione.

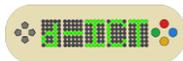
Gli insegnanti sono incoraggiati a creare forum di discussione online, gruppi di studio virtuali o comunità di social media in cui gli studenti possono condividere le proprie esperienze, scambiare idee e fornire feedback tra pari e persino lavorare insieme utilizzando software di comunicazione come Teams, Zoom, Skype o Google Meet (esistono pacchetti gratuiti). Le comunità di apprendimento sociale promuovono il senso di appartenenza, facilitano la condivisione della conoscenza e migliorano la motivazione attraverso esperienze di apprendimento collettive.

### **Microlearning e mobile learning**

I docenti possono utilizzare gli approcci del *microlearning* e del *mobile learning* che consentono ai contenuti didattici di essere più accessibili e di essere fruiti anche su dispositivi mobili. Ad esempio, possono essere creati moduli didattici più brevi (che raccolgono solo le informazioni più rilevanti e gli esempi utili), con video o risorse di apprendimento interattive a cui è possibile accedere sempre e ovunque.

Il microlearning consente agli studenti di impegnarsi in attività di apprendimento con piccoli incrementi, aumentando la fidelizzazione e la motivazione. Il mobile learning offre flessibilità e comodità, consentendo agli studenti di adattare l'apprendimento ai loro impegni.

Questi approcci sfruttano la tecnologia, promuovono la collaborazione e si allineano alle esigenze degli studenti, migliorando in definitiva la loro motivazione, soddisfazione e successo nel percorso di apprendimento.



## Caso studio

Questo caso di studio esplora l'implementazione e l'impatto della gamification nell'apprendimento a distanza dell'istruzione e formazione professionale (IFP). Il focus è su un modulo di apprendimento online che utilizza elementi gamificati per migliorare il coinvolgimento, la motivazione e la conservazione della conoscenza degli studenti e per scoprire un nuovo modo di apprendere.

**Il caso di studio esamina la progettazione, il processo di implementazione e i risultati dell'approccio gamification, fornendo preziose informazioni sui potenziali vantaggi e sulle sfide derivanti dall'integrazione della gamification nell'apprendimento a distanza dell'IFP.**

Titolo: "La ricerca della conoscenza: un viaggio attraverso l'apprendimento a distanza gamificato nell'IFPI"

89

**Contesto:** il settore dell'IFP ha abbracciato sempre più piattaforme di apprendimento online per fornire opzioni didattiche flessibili e accessibili. Tuttavia, una delle sfide principali nell'apprendimento a distanza è mantenere la motivazione e il coinvolgimento degli studenti, poiché l'assenza di interazione faccia a faccia può portare a una riduzione dell'interazione e della partecipazione.

**La storia:** Celia è una studentessa IFP che vuole completare le sue qualifiche IFP attraverso l'apprendimento a distanza.

Mentre scopre le sfide dell'istruzione a distanza, ha trovato un interessante modulo di apprendimento online che promette di rendere la sua esperienza di apprendimento coinvolgente e divertente attraverso la gamification.

Si iscrive al programma di formazione professionale a distanza ed esplora la piattaforma online. Non avendo familiarità con il concetto di gamification, si imbatte nel modulo di



apprendimento gamificato appositamente progettato per le sue materie. Il modulo le presenta un ambiente di apprendimento coinvolgente pieno di badge, classifiche e sfide interattive.

Perché no ?

Entusiasta di iniziare la sua avventura di apprendimento ludico, esplora il primo modulo dove incontra un mentore virtuale che la guida attraverso varie attività di apprendimento, quiz ed esercizi pratici. Inizia il suo viaggio e scopre che ogni attività completata con successo fa guadagnare punti esperienza (XP), sbloccando nuovi livelli e garantendo l'accesso a contenuti avanzati, tutto questo sulla tematica della sua materia IFP e del suo progetto professionale.

Durante il suo viaggio, scopre nuove persone attraverso un'attiva comunità online di altri studenti che utilizzano forum o chat per discutere argomenti, migliorare le proprie conoscenze ed eventualmente organizzare incontri. Le viene proposto persino di impegnarsi in una competizione amichevole con classifiche, di collaborare su incarichi impegnativi e incoraggiarsi a vicenda.

90

Man mano che avanza nel modulo di apprendimento gamificato, incontra ostacoli e sfide più difficili. Tuttavia, persevera, motivata dalla promessa di sbloccare ricompense speciali, badge rari e risorse di apprendimento esclusive.

L'impegno di Celia nel modulo di apprendimento gamificato porta a una significativa acquisizione delle conoscenze e allo sviluppo di abilità pratiche. Nota la sua sicurezza mentre applica ciò che ha appreso in scenari ispirati al mondo reale e ciò migliora la sua motivazione e volontà di continuare ad apprendere e raggiungere obiettivi professionali.



Completando con successo il modulo di apprendimento gamificato, non solo consegue le sue qualifiche IFP, ma acquisisce anche un senso di realizzazione e orgoglio.

**Gli obiettivi di questo caso di studio** sono mostrare il reale valore aggiunto di un gioco di buona qualità utilizzato nel programma di formazione professionale e-learning e come esso può aumentare la motivazione e l'impegno.

Quando si progetta un modulo di apprendimento online per l'istruzione e formazione professionale a distanza, è necessario incorporare elementi di gamification per aiutare lo studente a diventare più interessato e impegnato nel programma e per aumentare la sua motivazione.

È fondamentale indagare l'impatto della gamification sul coinvolgimento e sulla motivazione degli studenti, così come valutare l'efficacia della gamification nel migliorare la conservazione e l'applicazione delle conoscenze nelle materie IFP.

91

Pensiamo ora ad una metodologia per creare un gioco online che migliori la motivazione.

Proponiamo seguire i seguenti passi:

- 1) **identificare le materie IFP target, i profili degli studenti e i risultati di apprendimento** specifici: prova da solo a pensare ad un gioco che potrebbe essere incorporato nel tuo programma di formazione Chi sono i tuoi beneficiari? Cosa potrebbe motivarli?
- 2) **Fase di progettazione e sviluppo:** dopo aver pensato a una piattaforma online specifica o a un software digitale per creare un modulo di apprendimento online interattivo, o anche a un designer, è tempo di pensare a:



- Su cosa potrebbe basarsi il mio gioco? Qual è il mio scenario? Questo modulo includeva elementi gamificati come badge, classifiche, monitoraggio dei progressi e sistemi di ricompensa.
- Prova a rispondere alla seguente domanda: perché il mio gioco è importante per mantenere la piena attenzione e l'impegno dei miei beneficiari? Risponde alle loro esigenze professionali? È abbastanza divertente e interessante? Include tutte le strategie durante la scrittura di contenuti motivazionali come: pertinenza, autenticità, centralità dello studente e impalcatura?

**3) Integrazione del modulo gamificato nella piattaforma di apprendimento a distanza VET esistente /o utilizzo di strumenti disponibili gratuitamente (come modulo Google\* su cui è possibile creare giochi di parole, domande e indovinelli) all'interno del programma di formazione. L'ultimo passaggio è direttamente collegato alla tua realtà professionale e ai tuoi beneficiari.**

- Ora puoi avere una visione del gioco che scegli di sviluppare: utilizzando il software o creandolo dalla A alla Z.
- Chiediti: Quali sono i miei obiettivi di apprendimento? Sono chiari per i miei studenti? Qual è il valore aggiunto del mio gioco? Migliora la motivazione degli studenti essendo interessante e coinvolgendo?

**4) Ora valuta i tuoi risultati.** Sei pronto a creare il tuo apprendimento basato sul gioco? In caso contrario, magari rileggi i capitoli precedenti e vedi cosa ti sei perso Puoi provarlo ancora e ancora finché non riesci finalmente a creare la tua attività di formazione gamificata.

Questo caso di studio fornisce la prova dell'impatto positivo della gamification sull'apprendimento a distanza dell'IFP sulla motivazione degli studenti. L'integrazione degli elementi del gioco online nel modulo di apprendimento online ha aumentato il coinvolgimento, la motivazione e la conservazione delle conoscenze degli studenti. I



risultati evidenziano il potenziale della ludicizzazione come potente strumento per trasformare l'apprendimento a distanza dell'IFP tradizionale in un'esperienza educativa coinvolgente ed efficace.

## Quiz

Questo quiz valuterà la tua conoscenza della gamification e del suo impatto sull'istruzione e formazione professionale (IFP) nell'apprendimento a distanza.

**1. Quale strumento digitale può essere utilizzato per coinvolgere e motivare gli studenti nell'apprendimento a distanza dell'IFP?**

- a) Piattaforme di gamification
- b) Risorse multimediali interattive
- c) Strumenti collaborativi
- d) Tutte le risposte sopra**

93

**2. In che modo la gamification può migliorare l'apprendimento a distanza dell'IFP?**

- a) Rendendo l'apprendimento più coinvolgente e motivante**
- b) Eliminando la necessità di materiali didattici tradizionali
- c) Sostituendo gli insegnanti con personaggi del gioco

**3. Vero o falso: la gamification nell'apprendimento a distanza dell'IFP si applica solo agli studenti più giovani.**



a) Vero

**b) Falso**

**4. In che modo gli educatori possono sfruttare gli strumenti e le piattaforme digitali per aumentare la motivazione degli studenti nell'apprendimento a distanza dell'IFP?**

a) Incorporando elementi di gamification e risorse multimediali interattive

b) Fornendo opportunità di apprendimento collaborativo e di interazione sociale

c) Utilizzando tecnologie di apprendimento adattivo e percorsi di apprendimento personalizzati

**d) Tutte le risposte sopra**

**5. Qual è lo scopo di raccogliere il feedback degli studenti nell'apprendimento a distanza dell'IFP?**

a) Valutare i progressi degli studenti

**b) Migliorare la progettazione didattica e le strategie motivazionali**

c) Valutare l'efficacia degli strumenti tecnologici

**6. Quale dei seguenti è un metodo efficace per raccogliere il feedback degli studenti?**

a) Sondaggi

b) Interviste

c) Forum di discussione online

**d) Tutte le risposte sopra**

94



7. Vero o falso: la gamification nell'apprendimento a distanza dell'IFP dovrebbe sostituire tutti i metodi di insegnamento tradizionali.

a) Vero

**b) Falso**

8. Quali sono alcuni premi virtuali che possono essere utilizzati per premiare gli sforzi e i risultati degli studenti nell'apprendimento a distanza dell'IFP?

**a) Badge virtuali**

**b) Certificati di conseguimento**

**c) Lode e riconoscimento verbale**

d) Gradi specifici

95

9. Perché l'anonimato e la riservatezza sono importanti nei meccanismi di feedback?

**a) Incoraggiano risposte oneste e autentiche**

b) Aiutano a identificare gli studenti più motivati

c) Tutelano gli interessi degli educatori

10. In che modo gli educatori possono applicare il feedback degli studenti per migliorare la progettazione didattica?

a) Per identificare le aree di miglioramento



- b) Per modificare i materiali didattici
- c) Per affinare le tecniche motivazionali
- d) Tutte le risposte sopra**

## Letture consigliate

What is gamification – The power of gamification.

[https://grendelgames.com/gamification/?gclid=CjwKCAjwg-GjBhBnEiwAMUvNW8TpryIUT4F116b0uHfaBRSjb4kKhTu6EoNkbehEQ2wW-qPUqU5UIRoCjMIQAvD\\_BwE](https://grendelgames.com/gamification/?gclid=CjwKCAjwg-GjBhBnEiwAMUvNW8TpryIUT4F116b0uHfaBRSjb4kKhTu6EoNkbehEQ2wW-qPUqU5UIRoCjMIQAvD_BwE)

6 books on gamification in education.

<https://tubarksblog.com/2017/05/08/for-educators-6-books-on-gamification-in-education/>

UX Gamification Concept: Principles and Tactics

<https://adamfard.com/blog/gamification#:~:text=At%20its%20core%2C%20gamification%20is,objectives%2C%20rewards%2C%20and%20competition.>

Books:

The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education, Kapp, Karl M. John Wiley & Sons, 2012

Micro learning platform example :

[https://go.whatfix.com/lp/microlearning/?utm\\_source=google&utm\\_medium=cpc&utm\\_campaign=Microlearning-Europe-Responsive&utm\\_term=Microlearning&gclid=Cj0KCCQjwj\\_ajBhCqARIsAA37s0wNh7snZx9J-7IleGAa4a-7prLh88f9zoYIPGBZ-PpKdMNNIHD59kgaAkbQEALw\\_wcB](https://go.whatfix.com/lp/microlearning/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=Microlearning-Europe-Responsive&utm_term=Microlearning&gclid=Cj0KCCQjwj_ajBhCqARIsAA37s0wNh7snZx9J-7IleGAa4a-7prLh88f9zoYIPGBZ-PpKdMNNIHD59kgaAkbQEALw_wcB)



Microlearning video: what is it and why is it so powerful

<https://kannelle.io/en/blog/microlearning-video-how-to/>

## Riferimenti bibliografici

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York, NY: Plenum.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11, 227-268.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55, 68-7

97

How To Collect Customer Feedback – 6 Methods

<https://monkeylearn.com/blog/customer-feedback-methods/>

Thematic coding is a form of qualitative analysis that involves recording or identifying passages of text or images that are linked by a common theme or idea allowing you to index the text into categories and therefore establish a “*framework of thematic ideas about it*”, (Gibbs 2007).

[https://www.betterevaluation.org/methods-approaches/methods/thematic-coding#:~:text=Thematic%20coding%20is%20a%20form,it%E2%80%9D%20\(Gibbs%202007\).](https://www.betterevaluation.org/methods-approaches/methods/thematic-coding#:~:text=Thematic%20coding%20is%20a%20form,it%E2%80%9D%20(Gibbs%202007).)

3 gamification principles for a gamified learning environment

by MATTHEW LYNCH June 3, 2021

<https://www.thetechedvocate.org/3-gamification-principles-for-a-gamified-learning-environment/>



## What Is Self-Determination Theory?

How Self-Determination Influences Motivation, Kendra Cherry, MSEd

<https://www.verywellmind.com/what-is-self-determination-theory-2795387>

## The teacher-child relationship and children's early school adjustment

Sondra H. Birch, Gary W. Ladd, *Computers in Human Behavior*, Volume 58, May 2016, Pages 48-63

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563215302363>

## Journal of School Psychology

Volume 35, Issue 1, Spring 1997, Pages 61-79

<https://www.sciencedirect.com/journal/journal-of-school-psychology>

98

## Celebrating Achievement, Recognize Success to Increase Motivation

By the Mind Tools Content Team

<https://www.mindtools.com/ax3c2aw/celebrating-achievement>

Four ways to celebrate student success, “Why we should celebrate student success”  
*University of Essex, article website;*

<https://www.essex.ac.uk/staff/student-success/four-ways-to-celebrate-student-success>

## Best LMS for Schools in 2023: Key Features of the Top Learning Management Systems

by Imed Bouchrika, Phd Chief Data Scientist & Head of Content

<https://research.com/education/best-lms-for-schools>

## What Is a Social Learning Platform (and Is It Really What You Need)?



Robin Nichols, *Content Lead US, 360Learning*

<https://360learning.com/blog/social-learning-platform/>

Virtual Reality in Education: Benefits, Tools, and Resources

American University Blog, december 16, 2019

<https://soeonline.american.edu/blog/benefits-of-virtual-reality-in-education/>

Motivation in Education: What It Takes to Motivate Our Kids, 7 Jan 2020 by *Beata Souders, MSc., PsyD candidate*

<https://positivepsychology.com/motivation-education/>

*All images comes from : pixabay.com*



## MODULO 5: Gamification nella formazione a distanza I

### Introduzione

La gamification è una strategia metodologica utile per promuovere la didattica inclusiva, aumentare la partecipazione degli studenti e aumentare i livelli di motivazione e impegno degli studenti nel loro apprendimento. Questo metodo didattico consiste nell'introdurre elementi di gioco in un contesto di apprendimento, sfruttando così la curiosità, il divertimento, la soddisfazione o il coinvolgimento generati dal gioco al fine di migliorare il processo di insegnamento-apprendimento.

La gamification migliorerà l'apprendimento a distanza, preferibilmente se asincrono. Un'esperienza gamificata asincrona può essere utilizzata come approccio alternativo ai compiti a casa. Inoltre, la gamification può essere utile nella didattica a distanza se utilizzata con continuità nel tempo: non un singolo “gioco”, ma un'avventura collettiva.

Il capitolo 1 spiega i concetti di base della gamification, i suoi elementi e la differenza tra gamification sincrona e asincrona. Questo metodo didattico consiste nell'introdurre elementi di gioco in un contesto di apprendimento, sfruttando così la curiosità, il divertimento, la soddisfazione o il coinvolgimento generati dal gioco al fine di migliorare il processo di insegnamento-apprendimento.

Il capitolo 2 spiega i vantaggi didattici dell'utilizzo della gamification nell'apprendimento a distanza, in particolare, l'uso della gamification nell'apprendimento a distanza a partire dagli anni 2000, i vantaggi didattici della gamification, come la possibilità di un maggiore coinvolgimento e una maggiore motivazione degli studenti, un apprendimento più attivo, personalizzato, una maggiore collaborazione e socializzazione; e alcune funzionalità di ludicizzazione che facilitano l'approccio interattivo nell'apprendimento a distanza dell'IFP, come badge, premi, classifiche, classifiche, monitoraggio dei progressi, sfide, missioni.

100



## Contenuto

### Capitolo 1. Concetti di base della gamification

- Cos'è la gamification?
- Elementi di gioco nella gamification
- Gamification sincrona e asincrona

### Capitolo 2. Vantaggi formativi dell'utilizzo della Gamification nella didattica a distanza

- L'uso della gamification nella didattica a distanza
- Vantaggi didattici della gamification
- Caratteristiche della gamification che facilitano l'approccio interattivo nell'apprendimento a distanza dell'IFP

### Capitolo 1. Concetti di base sulla gamification

Cos'è la gamification?

La gamification si riferisce all'uso di principi, meccanismi ed elementi di progettazione del gioco in contesti non di gioco per migliorare il coinvolgimento, la motivazione e la partecipazione. Implica prendere elementi comunemente presenti nei giochi, come punti, badge, classifiche e sfide, e applicarli ad attività, processi o sistemi che tipicamente non sono simili a un gioco.

L'obiettivo della gamification è rendere le attività non di gioco più divertenti, interattive e avvincenti, sfruttando il desiderio intrinseco delle persone di ottenere risultati, riconoscimenti, competizione e ricompense. Integrando elementi di gioco in vari contesti, come istruzione, posto di lavoro, fitness, marketing o sviluppo personale, la gamification mira a stimolare la motivazione, aumentare il coinvolgimento e promuovere comportamenti o risultati desiderati.

La gamification non riguarda la creazione di giochi veri e propri, ma piuttosto lo sfruttamento degli elementi e dei principi del gioco per migliorare le esperienze e



raggiungere obiettivi specifici. Può essere applicata in varie forme, che vanno da semplici sistemi di punti o monitoraggio dei progressi a narrazioni, sfide ed esperienze coinvolgenti più complesse.

Se implementata efficacemente, la gamification può favorire un senso di realizzazione, promuovere l'apprendimento, incoraggiare la risoluzione dei problemi, facilitare l'interazione sociale e creare un'esperienza più coinvolgente e piacevole per i partecipanti. Può essere utilizzata in un'ampia gamma di contesti per motivare e coinvolgere gli utenti, guidare il cambiamento dei comportamenti, migliorare i risultati dell'apprendimento e migliorare le prestazioni complessive.

### Elementi di gioco nella Gamification

La gamification incorpora vari elementi di gioco per migliorare il coinvolgimento e motivare i partecipanti. Questi elementi di gioco possono essere utilizzati singolarmente o in combinazione per creare un'esperienza gamificata. Alcuni elementi di gioco comuni utilizzati nella gamification includono:

1. **Punti:** i punti sono un elemento di gioco fondamentale utilizzato per monitorare i progressi e rinforzare il senso di raggiungimento dei risultati. I partecipanti guadagnano punti completando attività, raggiungendo traguardi o comportandosi nel modo richiesto
2. **Badge:** i badge sono rappresentazioni visive di risultati o traguardi raggiunti. Fungono come una forma di riconoscimento del merito consentendo ai partecipanti di mostrare i propri progressi e il proprio "status".
3. **Classifiche:** le classifiche classificano i partecipanti in base alle loro prestazioni o progressi, creando un ambiente competitivo. Promuovono un senso di sfida e spingono i partecipanti a lottare per le prime posizioni.
4. **Livelli:** i livelli prevedono diversi stadi o livelli di progressione nel gioco. I partecipanti iniziano dai livelli più bassi e sbloccano i livelli più alti completando attività o accumulando punti. Ogni livello presenta nuove sfide e ricompense.



5. Sfide: le sfide presentano compiti o obiettivi specifici che i partecipanti devono completare. Aggiungono un senso di scopo e forniscono un quadro strutturato per il coinvolgimento. Le sfide possono essere basate sul tempo, sulle competenze o sui contenuti.
6. Premi: i premi possono assumere varie forme, inclusi beni virtuali, contenuti sbloccabili, accesso esclusivo o incentivi nel mondo reale. I premi fungono da motivatori, incoraggiando i partecipanti a impegnarsi e a raggiungere i risultati desiderati.
7. Monitoraggio dei progressi: il monitoraggio dei progressi consente ai partecipanti di monitorare visivamente i loro avanzamenti. Fornisce un chiaro senso di progresso e aiuta a stabilire obiettivi e traguardi.
8. Narrazione e storytelling: la gamification può incorporare elementi di storytelling per creare una narrazione avvincente attorno alle attività o ai compiti. Lo storytelling aggiunge profondità, immersione e contesto all'esperienza gamificata.
9. Interazione sociale: la gamification include spesso funzionalità sociali, come la collaborazione, la competizione o la condivisione sociale. I partecipanti possono interagire tra loro, formare squadre, competere per premi o condividere i propri risultati.
10. Feedback e cicli di feedback: un feedback tempestivo e costruttivo è fondamentale nella gamification. Aiuta i partecipanti a comprendere le proprie prestazioni, apportare miglioramenti e rimanere motivati. I cicli di feedback garantiscono impegno e progresso continui.

Questi elementi di gioco sono flessibili e possono essere personalizzati in base agli obiettivi specifici, al pubblico target e al contesto di implementazione della gamification. L'uso efficace di questi elementi può migliorare la motivazione, il coinvolgimento e l'esperienza complessiva dell'utente.

Gamification sincrona e asincrona



La gamification sincrona e asincrona si riferisce a diversi approcci utilizzati nella gestione della tempistica e delle attività gamificate.

1. Gamification sincrona: nella gamification sincrona, le attività e le interazioni tra i partecipanti avvengono in tempo reale. Solitamente prevede la partecipazione simultanea dei partecipanti. Esempi di gamification sincrona includono giochi multiplayer dal vivo, competizioni in tempo reale o attività collaborative in cui i partecipanti interagiscono e interagiscono tra loro in tempo reale.

Caratteristiche chiave della gamification sincrona:

- Interazione in tempo reale tra i partecipanti.
- Feedback e risposta immediati.
- Richiede che i partecipanti siano presenti contemporaneamente.
- Enfatizza la collaborazione, la competizione o l'interazione in tempo reale.

2. Gamification asincrona: nella gamification asincrona, le attività e le interazioni tra i partecipanti non avvengono in tempo reale. I partecipanti interagiscono con gli elementi gamificati secondo i propri ritmi e tempi. Possono completare compiti, raggiungere obiettivi o interagire con il sistema gamificato in modo indipendente, senza richiedere la partecipazione simultanea da parte di altri.

Caratteristiche chiave della gamification asincrona:

- I partecipanti si impegnano secondo i propri ritmi e tempi.
- Nessun requisito per la partecipazione simultanea.
- Le attività e i progressi non dipendono dal tempo.
- I partecipanti possono impegnarsi individualmente senza interazione in tempo reale.

La scelta tra gamification sincrona e asincrona dipende dal contesto specifico, dagli obiettivi e dalle preferenze dell'esperienza gamificata. La gamification sincrona è adatta per situazioni in cui si desidera interazione, collaborazione o competizione in tempo reale. La gamification asincrona, d'altro canto, offre flessibilità e consente ai partecipanti di impegnarsi a loro



piacimento, rendendola adatta all'apprendimento autonomo, alla collaborazione remota o a situazioni in cui i partecipanti si trovano in fusi orari diversi.

## Capitolo 2. Vantaggi formativi dell'utilizzo della Gamification nella didattica a distanza

### L'uso della Gamification nella didattica a distanza

La gamification è utilizzata da tempo nell'apprendimento a distanza, ma la sua adozione diffusa è aumentata negli ultimi anni con la crescita delle piattaforme di formazione online e i progressi tecnologici. Ecco una breve cronologia della gamification nell'apprendimento a distanza:

1. Primi anni 2000: il concetto di gamification ha iniziato a guadagnare attenzione mentre ricercatori e docenti esploravano modi per migliorare le esperienze di apprendimento attraverso elementi simili a giochi. Alcuni dei primi esempi di gamification nell'apprendimento a distanza includevano l'uso di badge, classifiche e sistemi di punti per motivare e coinvolgere gli studenti.
2. Metà degli anni 2000: le piattaforme di apprendimento online hanno iniziato a incorporare elementi gamificati nei loro sistemi. Sono state introdotte funzionalità come il monitoraggio dei progressi, i risultati e i premi virtuali per rendere l'esperienza di apprendimento più interattiva e divertente per gli studenti.
3. Fine degli anni 2000: con l'avvento dei social media e delle tecnologie mobili, la gamification nell'apprendimento a distanza si è espansa ulteriormente. Le app e le piattaforme di mobile learning integrano meccaniche di gioco come livelli, missioni e sfide per incoraggiare la partecipazione e facilitare l'apprendimento in movimento.
4. Anni 2010: la gamification ha continuato ad evolversi ed è diventata più diffusa nell'apprendimento a distanza. Educatori e progettisti didattici hanno iniziato a sfruttare

105



simulazioni basate su giochi, realtà virtuale, realtà aumentata e narrazione interattiva per creare esperienze di apprendimento coinvolgenti e coinvolgenti.

5. Presente: la gamification è diventata una pratica standard in molti corsi online e sistemi di gestione dell'apprendimento. Viene utilizzato per migliorare la motivazione degli studenti, aumentare la partecipazione, fornire feedback immediati, favorire la collaborazione e creare percorsi di apprendimento personalizzati.

L'adozione della gamification nell'apprendimento a distanza è guidata dalla consapevolezza che l'incorporazione di elementi simili a un gioco può migliorare il coinvolgimento, la motivazione e la fidelizzazione degli studenti. Offre opportunità di apprendimento attivo, risoluzione di problemi e sviluppo di competenze in modo interattivo e divertente.

È importante notare che, sebbene la gamification possa migliorare l'esperienza di apprendimento, dovrebbe essere implementata in modo ponderato e allineata agli obiettivi pedagogici. Una progettazione efficace della gamification considera le esigenze specifiche degli studenti, l'argomento e i risultati di apprendimento desiderati.

106

### **Vantaggi didattici della gamification**

L'uso della gamification nell'apprendimento a distanza può portare numerosi vantaggi didattici agli studenti. Ecco alcuni dei principali vantaggi:

1. **Maggiore coinvolgimento:** la gamification cattura l'attenzione degli studenti e li motiva a partecipare attivamente al processo di apprendimento. La natura interattiva e coinvolgente dei giochi rende l'apprendimento più piacevole, riducendo la noia e aumentando i livelli di coinvolgimento. Questo maggiore coinvolgimento può portare a una migliore conservazione della conoscenza e comprensione dell'argomento.
2. **Maggiore motivazione:** la gamification sfrutta la motivazione interna degli studenti incorporando elementi come sfide, ricompense e risultati. Fissando obiettivi chiari, fornendo feedback immediati e offrendo incentivi, la gamification crea un senso di realizzazione e



progresso. È più probabile che gli studenti rimangano motivati e coinvolti nel loro percorso di apprendimento, il che porta a un maggiore impegno e dedizione.

3. Apprendimento attivo: i giochi incoraggiano l'apprendimento attivo, in cui gli studenti diventano partecipanti attivi piuttosto che destinatari passivi di informazioni. Le attività gamificate spesso richiedono la risoluzione dei problemi, il pensiero critico, il processo decisionale e la collaborazione. Gli studenti applicano attivamente le loro conoscenze e abilità per superare le sfide all'interno del gioco, promuovendo una comprensione più profonda e lo sviluppo delle abilità.

4. Apprendimento personalizzato: la gamification consente esperienze di apprendimento personalizzate. I giochi possono essere progettati con funzionalità adattive che regolano il livello di difficoltà in base alle prestazioni degli studenti, fornendo sfide personalizzate. Questo approccio personalizzato garantisce che gli studenti siano adeguatamente stimolati e supportati, soddisfacendo le loro esigenze e capacità di apprendimento uniche.

5. Feedback immediato: i giochi offrono un feedback immediato, consentendo agli studenti di comprendere i propri progressi e le proprie prestazioni in tempo reale. Il feedback può assumere la forma di punteggi, livelli, badge o risposte specifiche nel gioco. Questo feedback immediato aiuta gli studenti a identificare le aree di miglioramento, a rafforzare i comportamenti corretti e ad adattare di conseguenza le loro strategie di apprendimento.

6. Collaborazione e interazione sociale migliorate: molte esperienze di apprendimento gamificate implicano attività collaborative, in cui gli studenti possono lavorare insieme verso un obiettivo comune. La gamification può favorire l'interazione sociale e la collaborazione attraverso funzionalità come giochi multiplayer, sfide di squadra o forum di discussione. Ciò promuove la comunicazione, il lavoro di squadra e lo scambio di idee tra gli studenti, migliorando le loro capacità sociali e interpersonali.

7. “Maestry” e apprendimento basato sulla “Maestry”: la gamification spesso incorpora un approccio di apprendimento basato sulla “Maestry”, in cui gli studenti sono incoraggiati a padroneggiare un concetto o un'abilità prima di passare al livello successivo. Ciò promuove



una comprensione più profonda e una maggiore conservazione della conoscenza e delle abilità acquisite. Gli studenti possono rivisitare i contenuti, esercitarsi fino al raggiungimento della padronanza e costruire solide basi prima di andare avanti.

8. Approfondimenti basati sui dati: le piattaforme di gamification spesso raccolgono dati sui progressi, sulle prestazioni e sui comportamenti di apprendimento degli studenti. Gli insegnanti possono sfruttare questi dati per ottenere informazioni dettagliate sui punti di forza, sui punti deboli e sui modelli di apprendimento degli studenti. Queste informazioni possono aiutare a personalizzare l'insegnamento, fornire interventi mirati e prendere decisioni basate sui dati per supportare l'apprendimento degli studenti.

Sfruttando i vantaggi didattici della gamification nell'apprendimento a distanza, i docenti possono creare esperienze di apprendimento dinamiche e coinvolgenti che promuovono la partecipazione attiva, la motivazione intrinseca e percorsi di apprendimento personalizzati.

Caratteristiche della gamification che facilitano l'approccio interattivo nell'apprendimento a distanza dell'IFP

Nell'apprendimento a distanza IFP (Istruzione e Formazione Professionale), la gamification può essere un potente strumento per facilitare un'esperienza di apprendimento interattiva e coinvolgente. Ecco alcune caratteristiche chiave della gamification che contribuiscono a creare un approccio interattivo nell'apprendimento a distanza dell'IFP:

1. Punti e premi: la gamification spesso incorpora sistemi di punti e premi per incentivare i progressi e i risultati degli studenti. Guadagnando punti, badge o premi virtuali, gli studenti provano un senso di realizzazione e sono motivati a partecipare attivamente e a completare le attività.
2. Classifiche e classifiche: le classifiche mostrano le graduatorie delle prestazioni degli studenti, creando un elemento competitivo che incoraggia l'impegno e una sana competizione



tra gli studenti. Promuovono un senso di comunità e consentono agli studenti di confrontare i propri progressi con i coetanei.

3. Monitoraggio dei progressi: la gamification fornisce indicatori visivi dei progressi degli studenti, come barre di avanzamento o sistemi di livellamento. Il monitoraggio chiaro dei progressi aiuta gli studenti a stabilire obiettivi, monitorare i propri risultati e visualizzare i propri progressi all'interno del corso o del programma.

4. Sfide e missioni: la gamification incorpora sfide o missioni che richiedono agli studenti di completare compiti specifici o risolvere problemi. Queste attività offrono opportunità di apprendimento attivo, risoluzione di problemi e pensiero critico, rendendo l'esperienza di apprendimento più interattiva e pratica.

5. Feedback immediato: la gamification consente un feedback immediato sulle prestazioni degli studenti. Questo feedback può presentarsi sotto forma di punteggi, risultati o messaggi personalizzati, fornendo agli studenti informazioni tempestive sui loro progressi e aiutandoli a comprendere le aree di miglioramento.

6. Interazione sociale: la gamification spesso include funzionalità sociali che promuovono l'interazione e la collaborazione tra gli studenti. Ciò può includere forum di discussione, funzionalità di chat o attività collaborative in cui gli studenti possono condividere i propri progressi, scambiare idee e supportarsi a vicenda nell'apprendimento.

7. Personalizzazione e scelta: la gamification può offrire agli studenti la possibilità di personalizzare la propria esperienza di apprendimento e fare scelte che incidono sui loro progressi. Questo senso di autonomia e controllo migliora il coinvolgimento e consente agli studenti di adattare il proprio percorso di apprendimento alle proprie esigenze e preferenze individuali.

Queste caratteristiche di gamification nell'apprendimento a distanza dell'IFP contribuiscono a un approccio interattivo promuovendo il coinvolgimento, la motivazione, la partecipazione attiva e la collaborazione degli studenti. Incorporando elementi simili a giochi, gli educatori



dell'IFP possono creare un ambiente di apprendimento più coinvolgente e divertente che migliora l'acquisizione di competenze e conoscenze professionali.

## Metodologie trasversali

La gamification nell'istruzione implica l'applicazione di elementi e principi di gioco in un contesto non di gioco per migliorare l'esperienza di apprendimento. Incorpora approcci pedagogici, metodologie, pratiche di insegnamento e apprendimento innovativi e all'avanguardia. Ecco alcuni elementi legati alla gamification che contribuiscono alla sua efficacia:

1. Design ispirato al gioco: la gamification utilizza i principi del game design per creare esperienze di apprendimento coinvolgenti e coinvolgenti. Incorpora elementi come punti, livelli, badge, classifiche, missioni, sfide e narrazioni per rendere il processo di apprendimento più interattivo e divertente.
2. Feedback immediato: la gamification fornisce un feedback immediato agli studenti, consentendo loro di valutare i propri progressi e le proprie prestazioni in tempo reale. Il feedback può assumere la forma di premi, punteggi, badge o indicatori visivi, che motivano gli studenti e li aiutano a tenere traccia dei loro risultati.
3. Definizione degli obiettivi: stabilire obiettivi e obiettivi di apprendimento chiari è un aspetto fondamentale della gamification. Agli studenti vengono forniti obiettivi chiari e traguardi da raggiungere, creando un senso di scopo e direzione nel loro percorso di apprendimento.
4. Progressione e avanzamento: la gamification incorpora un senso di progressione e avanzamento, in cui gli studenti possono spostarsi attraverso diversi livelli o fasi mentre dimostrano le proprie conoscenze e abilità. Il progresso fornisce un senso di realizzazione e motiva gli studenti a lottare per risultati più elevati.

110



5. Collaborazione e competizione: la gamification incoraggia la collaborazione tra gli studenti attraverso attività cooperative, sfide di squadra o classifiche. Incorpora anche elementi di sana competizione, motivando gli studenti a superare i propri coetanei e raggiungere livelli di rendimento più elevati.
6. Personalizzazione e scelta: la gamification consente esperienze di apprendimento personalizzate fornendo agli studenti scelte e autonomia. Gli studenti possono prendere decisioni, selezionare percorsi e personalizzare il proprio percorso di apprendimento in base ai propri interessi e preferenze.
7. Simulazioni immersive: la gamification può comportare l'uso di simulazioni immersive o ambienti virtuali per fornire apprendimento pratico ed esperienziale. Gli studenti possono impegnarsi in scenari realistici, attività di risoluzione dei problemi o simulazioni che simulano situazioni del mondo reale.
8. Interazione sociale: la gamification include spesso elementi sociali, come forum di discussione, feedback tra pari o sfide collaborative, per promuovere l'interazione sociale e la condivisione delle conoscenze tra gli studenti. Ciò favorisce un senso di comunità e coinvolgimento.
9. Dati e analisi: la gamification sfrutta dati e analisi per monitorare i progressi, le prestazioni e il comportamento degli studenti. Questi dati possono essere utilizzati per fornire consigli personalizzati, identificare aree di miglioramento e prendere decisioni didattiche informate.

Questi elementi lavorano insieme per creare esperienze di apprendimento coinvolgenti ed efficaci in ambienti gamificati. Integrando questi approcci e pratiche pedagogici innovativi, la gamification migliora la motivazione, il coinvolgimento e la conservazione della conoscenza degli studenti.

## Caso studio



Uso della gamification nell'apprendimento della medicina veterinaria (Facultad de Veterinaria, Università CEU, 46115 Valencia, Spagna)

In sostituzione di un'attività presenziale che non è stata possibile svolgere a causa dell'epidemia di COVID-19, la Facoltà di Veterinaria ha introdotto l'uso di nuove tecnologie, in particolare l'uso di video interattivi. È stato utilizzato un design meticoloso e specifico per il progetto. Prima di realizzare le registrazioni, un insegnante che aveva precedentemente partecipato alla stessa attività ha redatto una sceneggiatura. L'intero contenuto è stato suddiviso in 13 video (della durata media di 2 minuti e 26 secondi). Per quanto riguarda il rapporto formato-sfondo, per l'opera sono state prodotte un'edizione speciale e alcune illustrazioni e disegni unici. I video contenevano elementi interattivi e simili a giochi.

I risultati sono stati incredibilmente incoraggianti. Il tasso medio di completamento della partecipazione degli studenti è del 150%, il che significa che il cinquanta per cento degli studenti ha visualizzato il doppio dei video. A conclusione dell'attività, è stato somministrato un sondaggio per raccogliere il feedback degli alunni:

- Il 98% degli studenti ha valutato la visita virtuale come un valido sostituto della visita ad una fattoria reale.
- Tutti gli studenti hanno assegnato i punteggi più alti alla durata del video, alle qualità estetiche e alla qualità complessiva.

I risultati ottenuti indicano che queste metodologie di apprendimento alternativo potrebbero essere applicate a una varietà di materie in modo che gli studenti, in modo giocoso e rilassato, siano in grado di consolidare tutte le conoscenze che stanno acquisendo durante la loro formazione veterinaria, preparandoli così a impegnarsi in la loro futura attività professionale con maggiore facilità e sicurezza.

Riferimento:

[https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/14171/1/Use\\_Mar%C3%ADn\\_ES\\_2022.pdf](https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/14171/1/Use_Mar%C3%ADn_ES_2022.pdf)



## Quiz

1. La gamification si riferisce all'uso di principi, meccanismi ed elementi di progettazione del gioco in contesti non di gioco per migliorare il coinvolgimento, la motivazione e la partecipazione. Implica prendere elementi comunemente presenti nei giochi, come punti, badge, classifiche e sfide, e applicarli ad attività, processi o sistemi che tipicamente non sono simili a un gioco.

**a. Vero**

b. Falso

2. I badge possono assumere varie forme, inclusi beni virtuali, contenuti sbloccabili, accesso esclusivo o incentivi nel mondo reale. I badge fungono da motivatori, incoraggiando i partecipanti a impegnarsi e a raggiungere i risultati desiderati.

a. Vero

**b. Falso**

3. All'inizio degli anni 2000 la gamification ha continuato ad evolversi ed è diventata più diffusa nell'apprendimento a distanza. Educatori e progettisti didattici hanno iniziato a sfruttare simulazioni basate su giochi, realtà virtuale, realtà aumentata e narrazione interattiva per creare esperienze di apprendimento coinvolgenti e coinvolgenti.

a. Vero

**b. Falso**



4. Seleziona le funzionalità di gamification che facilitano l'approccio interattivo nell'apprendimento a distanza dell'IFP

- a. Classifiche
- b. Monitoraggio dei progressi
- c. Forum di discussione
- d. Funzionalità di chat
- e. Tutte le risposte sopra
- f.

5. Spiega la differenza tra gamification sincrona e asincrona

## Riferimenti bibliografici

114

Alsawaier, R. (2018). The Effect of Gamification on Motivation and Engagement. International Journal of Information and Learning Technology. DOI:[10.1108/IJILT-02-2017-0009](https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009)

Alzahrani, F.; Alhalafawy, W. (2022). Benefits And Challenges Of Using Gamification Across Distance Learning Platforms At Higher Education: A Systematic Review Of Research Studies Published During The COVID-19 Pandemic.

Barata, J.; Gonçalves, D. (2013). Improving participation and learning with gamification. <https://doi.org/10.1145/2583008.2583010>

Boudadi, N.; Gutiérrez-Colón, M. (2020). Effect of Gamification on students' motivation and learning achievement in Second Language Acquisition within higher education: a literature review 2011-2019. The EUROCALL Review, Volume 28, No. 1



Poondej, Ch.; Lerdpornkulrat, T. (2019). Gamification in e-learning: A Moodle implementation and its effect on student engagement and performance. Interactive Technology and Smart Education. DOI:[10.1108/ITSE-06-2019-0030](https://doi.org/10.1108/ITSE-06-2019-0030)



## MODULO 6: Gamification nella formazione a distanza II

### Introduzione

La gamification è lo strumento utilizzato per portare il contributo di principi di motivazione e coinvolgimento basati sul concetto di gioco in attività ordinarie, come l'apprendimento (Deterging et al., 2011). Lo scopo principale della gamification dell'apprendimento è quello di incoraggiare gli studenti non motivati ad aumentare il coinvolgimento nell'apprendimento dell'IFP sincrono o asincrono a distanza.

La gamification in sé non può però dare i risultati desiderati. Le ricerche fin qui condotte hanno dimostrato che la mancanza di motivazione degli studenti nell'uso della gamification è stata causata da un modello di progettazione motivazionale incompleto. Inoltre, c'è sempre il rischio che gli studenti possano fermarsi al gioco in sé e non siano interessati alle conoscenze offerte. In tal caso, alcune strategie specifiche dovrebbero essere incluse nella progettazione della gamification.

Alcune delle principali strategie sono le seguenti:

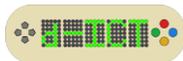
- *Utilizzo delle emozioni*
- *Feedback immediato*
- *Scoperta*
- *Spazi aperti di decisione*
- *Una sfida*
- *Contesto*

Di questi, tre verranno presentati nei capitoli seguenti e gli altri saranno inclusi.

116

### Capitolo 1. Utilizzo delle emozioni

Secondo Nah et al. (2013), per motivare gli studenti, è necessario integrare la gamification nell'apprendimento. Lo scopo principale della gamification è quello di aumentare la motivazione, l'esperienza e l'impegno dell'utente (Dominguez et al., 2013). In psicologia c'è una distinzione tra due tipi di motivazione: motivazioni intrinseche, che provengono dal nostro sé centrale, e motivazioni estrinseche, che hanno a che fare con il mondo che ci circonda (Zichermann & Cunningham, 2011). Ci sono molti fattori che influenzano la motivazione in e-learning. Secondo l'MDA Framework, la gamification progettuale dell'apprendimento dovrebbe essere basata su tre componenti: Meccanica, Dinamica ed



Estetica (Hunicke et al., 2004).

- Le meccaniche sono i componenti base del gioco, per esempio gli algoritmi e le strutture dati, le regole e in generale ogni azione base che ha a che fare con il gioco.
- Le dinamiche sono il comportamento a run-time delle meccaniche che agiscono in base agli input del giocatore e agli output delle altre meccaniche.
- Le estetiche sono le risposte emotive prodotte dal giocatore.

Secondo Keller (2006), il design motivazionale può essere utilizzato per migliorare la propensione all'apprendimento, al lavoro, per sviluppare particolari attributi motivazionali e per migliorare le abilità delle persone nella gestione nell'auto-motivazione. Tramite umanizzazione dell'apprendimento portando le emozioni nella gamification del design, si può ottenere un miglioramento dell'attitudine degli studenti, in particolare quando queste emozioni hanno a che fare con l'accrescimento della fiducia degli studenti.

Sulla base di Zichermann e Cunningham (2011), siamo in grado di identificare quattro ragioni che spingono le persone a giocare: per dominare, provare il pericolo, divertirsi e socializzare. Basandosi su questo, possiamo identificare quattro tipi di giocatori:

117

- Gli esploratori, che credono che l'esperienza sia l'obiettivo principale e cercano di ricondurla al loro vissuto.
- I conquistatori, che vogliono vincere ogni volta che si trovano in un contesto competitivo.
- I socializzatori, che amano interagire con il gruppo
- Gli assassini, che sono come i conquistatori, ma per loro vincere non è sufficiente, perché non solo vogliono vincere, ma vogliono anche vedere gli altri a perdere.

Va detto che ci sono individui che non hanno bisogno di una extra motivazione all'apprendimento, lo considerano una perdita di tempo oppure non amano competere con gli altri. Pertanto, quando si progetta un modello di e-learning con elementi gamificati, è importante prendere in considerazione perché le persone giocano e quali sono le loro abitudini di apprendimento

La massimizzazione della soddisfazione, della motivazione, dell'efficacia e dell'efficienza degli studenti sono gli obiettivi principali dell'e-learning. Gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a far propri argomenti inesplorati e quindi migliorare le loro conoscenze.



La gamification, inoltre, dovrebbe generare emozioni positive sugli studenti includendo ricompense virtuali per ogni attività completata, come sistemi di punteggio, punti esperienza, oggetti, risorse, risultati, feedback, messaggi, animazioni e contenuti.

Le tattiche che devono essere messe in atto per stimolare la curiosità per la scoperta, costruire la fiducia e soddisfare gli studenti, sono le seguenti (Erenli, 2013):

- Prima di tutto, gli studenti dovrebbero conoscere i requisiti di apprendimento, ad es. "Come possono gli studenti costruire aspettative positive di successo quando usano la gamification?". In tal caso, l'obiettivo principale è quello di costruire aspettative positive di successo quando si utilizza materiale di e-learning. Ciò può essere ottenuto formando gli allievi ad utilizzare le applicazioni di e-learning e facendo loro sapere cosa ci si aspetta da loro.
- In secondo luogo, la progettazione di una gamification dovrebbe dare opportunità di successo, ad es. "Come può l'utilizzo di applicazioni di e-learning rafforzare o migliorare le competenze degli studenti?". La risposta è che il gioco deve offrire agli studenti delle situazioni in cui sperimentare l'utilità di applicazioni di e-learning.
- Inoltre, gli studenti dovrebbero diventare più responsabili, ad es. "Come faranno gli studenti a sapere che il loro successo è basato sui loro sforzi e sulle loro abilità?". Gli studenti potrebbero maturare questa consapevolezza collegando il successo dell'e-learning allo sforzo e alle capacità personali. La tattica che potrebbe essere utilizzata, è quello di creare applicazioni di e-learning che consentono agli studenti di monitorare se stessi.
- Deve inoltre essere prevista una ricompensa e gli studenti dovrebbero conoscere il modo di ottenerla. La ricompensa dovrebbe essere qualcosa di valore che viene dato agli studenti che completano le attività, allo scopo di incentivarne la ripetizione. In tal caso, gli studenti potrebbero essere indotti a ricercare la ricompensa ripetendo le azioni richieste.
- Inoltre, gli studenti dovrebbero avere sotto controllo lo stato della gamification dell'apprendimento in ogni momento, dovrebbero cioè essere disponibile un feedback sulle attuali condizioni o dovrebbe essere fornito un riconoscimento di ciò che è stato raggiunto. La tattica che può essere utilizzata, in questo caso, è quella di utilizzare i livelli per indicare il completamento degli obiettivi intermedi in e-learning.
- Inoltre, gli studenti dovrebbero essere incoraggiati e sostenuti in modo positivo, fornendo loro un feedback per mostrare loro i benefici dell'utilizzo di sistemi di e-learning gamificati.



- Inoltre, gli studenti devono ricevere una ricompensa quando completano un'attività di e-learning con successo. Questo funziona come incentivo per migliorare le loro prestazioni.
- Inoltre, gli studenti dovrebbero essere certi che venga fornito un trattamento equo, tramite la standardizzazione delle valutazioni dei punteggi per i diversi compiti eseguiti e risultati ottenuti.
- Gli studenti devono essere consapevoli dei loro risultati, per essere invogliati a cercare altre sfide e fissare nuovi obiettivi. Una tattica è quella di utilizzare i badge per ricompensarli per il raggiungimento di un obiettivo.
- Bisogna inoltre considerare la necessità di esprimere se stessi degli studenti coinvolti nei giochi di e-learning. Un modo per farlo può consistere nelle ricompense tramite beni virtuali, come armi, soldati o punti per il gioco.
- Almeno nelle prime fasi, i designer dovrebbero essere generosi nel dare regali per motivare gli studenti a completare i loro compiti.
- E' necessario infine, che all'interno della gamification dell'e-learning, sia presente un elemento di competizione, per dare ulteriore motivazione agli studenti. Il design del gioco deve consentire agli studenti di sfidarsi a vicenda per ottenere il punteggio più alto in qualsiasi attività. La tattica proposta è quella di utilizzare una leader-board per mostrare la classifica dei punteggi ottenuti nel gioco di apprendimento.

119

La progettazione grafica di qualità è poi uno degli obiettivi più importanti, perché deve creare un ambiente attraente per gli studenti. La mancanza di un design grafico appropriato può facilmente portare a un'implementazione senza successo. Allo stesso tempo, consentendo agli studenti di scegliere, ad esempio, il proprio background, il tipo di carattere o avatar, possiamo aumentare il loro engagement. Pur essendo uno strumento potente, la personalizzazione non dovrebbe essere eccessivamente utilizzata dagli studenti (Zichermann & Cunningham, 2011).

Tutto quello che dobbiamo fare è seguire il consiglio di Zichermann and Cunningham (2011):

*"Il tuo giocatore sta seguendo il suo viaggio. Il tuo obiettivo deve essere a spianargli la strada e dare forma al viaggio. Per ottenere la fedeltà a lungo termine e connessione duratura dai tuoi giocatori, devi guidarli su per la montagna. Non devi essere la montagna e non hai bisogno di crearla. Devi semplicemente guidarli in cima".*



## Capitolo 2. Contesto

L'e-learning attraverso la gamification cerca di prestare più attenzione all'apprendimento che ai bisogni educativi. Pertanto, i suoi obiettivi principali sono quelli di facilitare l'apprendimento e migliorare le conoscenze e le competenze degli studenti.

L'e-learning attraverso la gamification cerca di prestare più attenzione all'apprendimento che ai bisogni educativi. Pertanto, i suoi obiettivi principali sono quelli di facilitare l'apprendimento e migliorare le conoscenze e le competenze degli studenti.

Quello che emerge è quindi che la gamification dovrebbe essere usata come uno strumento cognitivo che incoraggia gli studenti a lavorare e a partecipare come in un vero ambiente di classe. Questo nuovo modo di imparare dovrebbe risultare più stimolante per gli studenti e renderli una parte attiva nel processo di apprendimento.

Secondo Deterding et al. (2011), la gamification potrebbe essere definita come l'uso di elementi di game-design in contesti non ludici. Questo design dovrebbe essere adattato inserendo diverse condizioni di apprendimento ed essere ampliato secondo i requisiti desiderati, ad esempio attenzione e rilevanza.

Le strategie per raggiungere questi elementi primari, attenzione e rilevanza, potrebbero essere le seguenti:

- Al fine di catturare l'interesse degli studenti, potremmo utilizzare immagini interessanti o animazioni.
- Per stimolare l'interesse utilizzando i materiali di e-learning, possiamo creare applicazioni interattive di e-learning. L'interfaccia dovrebbe essere semplice da navigare. Dovrebbe inoltre essere garantito un equilibrio tra estetica, usabilità e visibilità.
- Se vogliamo mantenere l'attenzione degli studenti, dobbiamo far sì che le informazioni siano al primo posto o utilizzare un'interfaccia attraente. Dobbiamo inoltre usare contenuti aggiornati.
- Uno degli obiettivi più importanti è la convergenza delle motivazioni. Ci deve essere una convergenza tra il materiale e-learning e l'interesse personale degli studenti. Se vogliamo raggiungere questo obiettivo, dobbiamo cercare di rendere gli studenti un partner nel processo di sviluppo e tenere in considerazione il loro punto di vista.
- Un altro elemento significativo è che il progettista deve conoscere le esigenze dello studente. A tal fine, dovrebbe in primo luogo essere condotta un'analisi dei bisogni e solo successivamente dovrebbe essere definito l'obiettivo..



- Infine, il design della gamification deve prendere in considerazione come adattare il materiale e-learning alle esperienze dello studente. La tattica è quella di utilizzare esperti in materia per applicare i cambiamenti necessari nella gamification esistente.

### Capitolo 3. Feedback

Poiché l'e-learning è un processo dinamico, richiede un feedback rapido e personalizzato sulle attività da presentare all'utente, specialmente quando questo feedback ha a che fare con la gamification. L'utilizzo di diversi elementi di gioco, come punti, traguardi, badge, classifiche, livelli, sfide potrebbe agire non solo come una ricompensa per gli studenti, ma anche come feedback per il progettista della piattaforma di apprendimento basata sul gaming. Sulla base dei premi conquistati dagli studenti, i progettisti possono raccogliere feedback e adattare determinati aspetti alle esigenze gli utenti.

Glover (2013) ha sostenuto che quando l'esperienza educativa è già di per sé gratificante, la gamification può renderla ancora più gratificante. Per questo motivo, il design della gamification dovrebbe fare buon uso degli elementi primari. Dobbiamo anche considerare che le ricompense possono scoraggiare gli studenti meno competitivi ed essere controproducenti per coloro che le considerano una perdita di tempo. Pertanto, il meccanismo delle ricompense dovrebbe essere attentamente progettato per motivare tutti in base alle loro abitudini di apprendimento.

121

Ogni studente potrebbe essere ricompensato se il suo sforzo è significativo, ma dobbiamo assicurarci che il meccanismo di ricompensa non sia troppo competitivo, perché come è stato detto sopra, tutti i giocatori non sono conquistatori e assassini. I progettisti devono tenere a mente che il loro ruolo è quello di aiutare e guidare gli studenti ai loro obiettivi, in particolare i principianti che non hanno alcuna esperienza pregressa.

Presenteremo elementi di gamification design di base e parleremo di come potrebbero essere utilizzati per ricompense e feedback.

- ***Punti:*** Sono utilizzati in ogni sistema educativo. Ogni studente riceverà punti per le sue prestazioni e le diverse attività svolte nel sistema. Sono necessari nell'ambito della gamification per motivare gli studenti. Secondo Zichermann e Cunningham (2011), esistono cinque tipi di punti: punti esperienza, punti riscattabili, punti abilità, punti karma e punti reputazione.
  - Punti Esperienza: possono essere utilizzati per tracciare il progresso complessivo all'interno dei sistemi di e-learning.
  - Punti Riscattabili: sono adatti per giochi di sociali e programmi di affiliazione.



- Punti Abilità: possono essere utilizzati come un insieme di punti bonus che gli studenti guadagnano completando attività aggiuntive.
- Punti Karma: possono essere utilizzati dagli studenti per accrescere il loro status in un ambiente virtuale e possono costituire un potente fattore motivazionale per alcune persone.
- Punti Reputazione: alcuni possono utilizzarli come un indicatore di affidabilità.

Di solito, i punti sono un indicatore visivo di un livello ottenuto che viene calcolato sulla base del tempo speso e delle attività dello studente nel corso.

- Badges-Trofei: Gli studenti saranno ricompensati con badge e trofei al completamento di varie azioni relative alle loro attività. Ma badge e trofei da soli non sono sufficienti a mostrare i progressi degli studenti. Pertanto, dovrebbe essere presente una pagina profilo per ogni studente in cui è possibile visualizzare i badge totali. La presenza di un badge in scala di grigi che indichi i traguardi di uno studente potrebbe essere un importante elemento motivazionale. Ottenere un badge non dovrebbe essere un processo facile, deve richiedere impegno da parte degli studenti. Gli studenti desiderano badge e trofei per i motivi più vari. Inoltre, i progettisti dovrebbero tenere presente che i badge non devono essere brutti, noiosi o inutili, ma dovrebbero essere divertenti e difficili da ottenere. Per riassumere, i badge rappresentano i risultati che riguardano il raggiungimento di un determinato traguardo.
- Classifica: Gli studenti con i punteggi più elevati saranno visualizzati in una classifica (leaderboard). È una sorta di tabellone dove i risultati degli studenti vengono visualizzati dall'alto verso il basso. Il suo uso è quello di motivare gli studenti competitivi. Dal momento che a nessuno piace essere in fondo alla classifica, i progettisti dovrebbero considerare differenti approcci. Per esempio, ci potrebbero essere più classifiche, ad esempio una per ogni attività, e una classifica generale che copra tutte le attività.

Un'altra buona strategia è quella di utilizzare una classifica che coinvolga lo studente senza preoccuparsi di quanti punti lui/ lei ha. Questo tipo di classifica è utilizzato nei social network. Glover (2013) sostiene che la classifica viene utilizzata in un ambiente competitivo, ma può anche essere utilizzata per incoraggiare il lavoro di squadra, riferendosi ai socializzatori. In genere, una classifica mostra la posizione degli studenti in ogni attività. Gli studenti possono vedere quale attività è già completata con successo da tutti gli altri studenti, ma non hanno accesso ai rispettivi voti.

- Livelli: Enders (2013) ha definito i livelli come "pietre miliari che un giocatore raggiunge completando determinati compiti". I livelli hanno a che fare con il progresso



nel gioco. Dovrebbero essere progettati in modo comprensibile per gli studenti. Inoltre, dovrebbero essere espandibili, quando si presenta la necessità di espandere il corso. I livelli dovrebbero essere di difficoltà crescente. Il feedback dello studente è molto importante per i progettisti per poter prendere le giuste decisioni e implementare i cambiamenti necessari. I livelli di solito sono calcolati come percentuali. Secondo Glover (2013), il monitoraggio dei progressi fornisce un feedback immediato. Attraverso il feedback, lo studente può vedere ciò che ha già fatto e il designer ha informazioni su come lui o lei può migliorare, incrementare l'efficienza e motivarli a continuare. Nella e-learning gamification, bisogna consentire agli studenti di poter completare tutti i livelli.

- *Sfide*: Le sfide invogliano gli studenti a fare qualsiasi cosa per ottenere un riconoscimento. Zichermann e Cunningham (2011) sostengono che le sfide possono aggiungere profondità e significato per i giocatori. Anche se non sono così comuni nei sistemi di e-learning, possono promuovere l'interesse degli studenti se sono combinati con ricompense, come badge e trofei. Gli studenti devono essere ricompensati per il completamento delle sfide. Bisogna fare in modo che le ricompense che riceveranno risultino significative. Il tipo di sfide dovrebbe variare per difficoltà, durata e tempo di completamento. Inoltre, potrebbero esserci sfide cooperative, in cui gruppi di studenti potrebbero collaborare per ottenere una ricompensa. Sarebbe un ottimo strumento di motivazione. Generalmente, una sfida porta gli studenti a testare le loro conoscenze e se il loro punteggio risulta essere sopra la media, allora possono superarla con successo.

123

Il feedback è una delle meccaniche di gioco più importanti. Zichermann e Cunningham (2011) ritengono che il feedback può essere definito come la restituzione di informazioni ai giocatori, perché possano essere consapevoli di quello che per quello che hanno fatto fin a quel momento. Grazie al feedback, gli studenti sono in grado di sapere in qualsiasi momento se stanno operando nel modo corretto. Il feedback è utile anche per i progettisti della gamification perché può essere utilizzato per migliorare il gioco di e-learning. Va sottolineato che il feedback dovrebbe avvenire non solo alla fine del gioco, ma anche durante l'intero processo di e-learning.

Dovrebbero esistere feedback in ogni ambito del gioco e-learning, specialmente feedback di tipo visivo, al fine di tenere traccia di ciò che gli studenti hanno già fatto, ciò che hanno completato, la percentuale di completamento del gioco, quanti punti hanno raccolto, a che livello sono, ecc.

È essenziale che i giochi di e-learning permettano agli studenti di sperimentare da soli per quante volte vogliono, e di fallire per poter imparare dai loro errori. Dopo ogni tentativo fallito, gli studenti possono ricevere un feedback costruttivo e quindi riprovare. Le domande potrebbero essere proposte in ordine randomico e si potrebbero utilizzare domande a risposta



multipla così come affermazioni vere o false.

Per riassumere, il progettista deve fare quanto segue:

- Utilizzare livelli di partenza semplici, al fine di incoraggiare gli studenti ad essere più attivi e di andare avanti e completare tutti i livelli.
- Utilizzare sfide e ricompense quando gli studenti completano le loro attività.
- Fornire agli studenti un feedback per tutta la durata l'intero gioco per informarli se si stanno muovendo nella giusta direzione
- E infine, dare agli studenti la possibilità di sbagliare e fornire loro un feedback costruttivo per poter migliorare e ottenere un riconoscimento sociale e upgrade della prestazione.

## Metodologie trasversali

La pedagogia è un metodo e una pratica di insegnamento, che si occupa della qualità educativa, dei valori didattici, delle attività di apprendimento e di valutazione. La pedagogia, in collaborazione con la tecnologia e l'istruzione, è uno degli elementi di base che dovremmo prendere in considerazione quando progettiamo giochi di e-learning.

124

Gli approcci pedagogici che possono essere utilizzati per migliorare la gamification dell'e-learning differiscono dalle tradizionali metodologie di apprendimento.

In primo luogo, l'obiettivo principale dei giochi di e-learning è che gli studenti possano approcciarsi alla conoscenza in autonomia attraverso il gioco.

In tutti i corsi di e-learning, in particolare i giochi, il sapere viene strutturato in sottosezioni più piccole, note come livelli, che gli studenti sono tenuti a completare per essere ricompensati. Ricevere il premio conferma agli studenti che hanno acquisito le conoscenze richieste. In questo modo, gli studenti possono avere un feedback immediato in qualsiasi momento, che li aiuta a sapere se stanno facendo bene.

La maggior parte dei giochi di e-learning sono differenziati e adattati alle esigenze degli studenti. Inoltre, alcuni di loro danno agli studenti la libertà di sbagliare, il che significa che possono fallire un numero infinito di volte fino a passare al livello successivo. Questo incoraggia gli studenti a non arrendersi.

Alcuni tipi di premi, inoltre, come accennato in precedenza, possono promuovere la competitività tra i giocatori. Questo può portare gli studenti ad appassionarsi al gioco a creare gruppi per puntare alla vittoria, quando il gioco lo consente. La scelta di approcci



pedagogici appropriati può influenzare positivamente l'efficacia dei giochi di e-learning.

## Caso studio

“E” lavora come insegnante nell’IFP da 14 anni. Negli ultimi 4 anni, ha notato che sempre più suoi studenti stanno abbandonando perché o faticano a seguire le lezioni o perché non le trovano interessanti.

Dalla sua esperienza educativa ha capito che deve cambiare il modo tradizionale di insegnare. Deve trovare un altro approccio pedagogico per motivare i suoi studenti. Così, con l'aiuto dell'università con cui collabora, hanno progettato un gioco per scopi educativi. L'uso della gamification nell'apprendimento non è molto diffuso nel suo paese, quindi è un elemento innovativo per la sua scuola.

Il suo ruolo nella progettazione del gioco è stato cruciale, perché lei che conosceva i bisogni degli studenti meglio di chiunque altro. Ha suggerito che il gioco avrebbe dovuto offrire motivazioni emotive e sociali agli studenti, come eccitazione percettiva, status, ricompensa, fiducia in se stessi, espressione di sé, equità, competizione, altruismo, opportunità di successo, collaborazione.

125

Ha inoltre sottolineato l'importanza del sistema di ricompensa e ha suggerito diversi tipi o ricompense, i.e. punti, badge-trofei, classifica, livelli, sfide, ecc. Ha affermato che il feedback immediato fornisce informazioni agli studenti sul loro percorso e che li incoraggia ad andare avanti. Naturalmente, c'è sempre la possibilità per gli studenti di avere accesso alle attività del gioco tutte le volte che vogliono.

Dopo sei mesi, il gioco è stato completato ed è stato utilizzato dagli studenti durante la lezione o in modalità asincrona. La maggior parte degli studenti ha risposto in modo positivo. Inoltre, un mese dopo, è stata notata una diminuzione del tasso di abbandono scolastico. Il gioco è vero successo. Sono tuttavia necessarie ulteriori modifiche al gioco di e-learning, perché possa rispondere in modo ancora più inclusivo alle esigenze di tutti gli studenti.

### Task: Analisi

Se tu fossi stato nella posizione di E, quali strategie avresti suggerito per progettare un gioco di questo tipo per i tuoi studenti?

Perché'?



## Quiz

1. Qual è lo scopo principale dei giochi di e-learning?

- a) Motivazione
- b) Scommessa
- c) Intrattenimento
- d) Perdita di tempo

2. Secondo Zichermann and Cunningham (2011), quali sono i quattro tipi di giocatori e cosa puoi dire di loro?

**Risposta corretta:** 1. Gli esploratori, che credono che l'esperienza sia l'obiettivo principale e cercano di ricondurla al proprio vissuto, 2. i conquistatori, che vogliono sempre vincere in un ambiente competitivo, 3. i socializzatori, che amano interagire con la società, e 4. gli assassini, che sono come i conquistatori, ma per loro vincere non è sufficiente, perché non solo vogliono vincere, ma vogliono anche vedere gli altri a perdere.

126

3. Tutte le persone hanno bisogno di motivazioni aggiuntive per imparare.

- a) Vero
- b) Falso

4. Gli studenti dovrebbero poter esprimere se stessi attraverso i giochi di e-learning.

- a) Vero
- b) Falso

5. La mancanza di un appropriato design grafico può facilmente portare a:

- a) Un'implementazione non soddisfacente
- b) Un'implementazione efficace



- c) Un ambiente accogliente
- d) Un'ispirazione per gli studenti

6. Per catturare l'interesse degli studenti, potremmo utilizzare immagini o animazioni.

a) Vero

b) Falso

7. Il progettista del gioco non deve conoscere le necessità degli studenti.

a) Vero

b) Falso

8. Quali sono gli elementi base della gamification utilizzati come ricompensa e feedback?

Risposta corretta: Punti, Classifica, Badges-Trofei, Livelli, Sfide

127

9. Perché il feedback è importante?

Risposta corretta: Grazie al feedback gli studenti sono in grado di sapere in ogni momento se sono sulla strada giusta. Il feedback e'anche utile al progettista della gamification perché può essere utilizzato per migliorare il gioco di e-learning.

10. Dobbiamo dare agli studenti la possibilità di fallire e fornire loro un feedback costruttivo.

a) Vero

b) Falso

## Letture consigliate

- Biro, G.I. (2013). Didactics 2.0: A pedagogical analysis of gamification theory from a comparative perspective with a special view to the components of learning. Procedia-Social Behav. Sci., 141: 148-151. DOI: 10.1016/j.sbspro.2014.05.027



- Deci, E. and Ryan, R.M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. 1st Edn., Springer Science and Business Media, New York, ISBN-10: 0306420228.
- Hakulinen, L. (2015). *Gameful approaches for computer science education*. Aalto University.
- Kapp, K.M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. 1st Edn., John Wiley and Sons, San Francisco, CA, ISBN-10: 1118096347.
- Priego, R.G. and Peralta, A. (2013). "Engagement factors and Motivation in E-Learning and Blended-Learning Projects," *First International Conference on Technological Ecosystem for Enhancing Multiculturality (TEEM '13)*. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1145/2536536.2536606>

## Riferimenti bibliografici

128

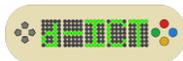
Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. and Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification, *Proceedings of MindTrek*, pp. 9–15. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Deterding, S., O'Hara, K., Sicart, M., Dixon, D. and Nacke, L. (2011). "Gamification: Using Game Design Elements in Non-Gaming Contexts," ACMProceeding of CHI extended abstract, Vancouver.

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L. and Pagés, C. et al. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Comput. Educ.*, 63: 380-392. DOI: 10.1016/j.compedu.2012.12.020

Enders, B. (2013), *Gamification, Games, and Learning, What Managers and Practitioners need to know*, Santa Rosa: The eLearning Guild.

Erenli, K. (2013). The Impact of Gamification, *International Journal of Emerging*



*Technologies in Learning* (IJET), vol. 8, no. 1, pp. 15–21, 2013.

Glover, I. (2013). Play as you learn: Gamification as a technique for motivating learners. Proceedings of the World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications, (MHT' 13), AACE, pp: 1999-2008.

Hunicke, R., Leblanc, M. and Zubek, R. (2004). “MDA”: A Formal Approach to Game Design and Game Research.” Challenges in Game AI Workshop, Nineteenth National Conference on Artificial Intelligence.

Keller, J.M. (2006), “What Is Motivational Design”? 1,” pp. 1–12.

Nah, F.F., Telaprolu, V.R. and Rallapalli, S. (2013). “Gamification of Education Using Computer Games Background,” *Gamification and Its Application to Education*, pp. 99–107.

Zichermann, G. and Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. 1<sup>st</sup> Edn., O’Reilly Media, Inc., Sebastopol, ISBN-10: 1449397670, pp: 182.

129



## MODULO 7: Strumenti di valutazione per l'apprendimento a distanza

### Introduzione

La valutazione è un aspetto fondamentale dell'istruzione all'apprendimento degli studenti e durante il Covid-19 le scuole di IFP non erano completamente preparate per valutare efficacemente apprendisti e studenti. Black (1998) ha definito tre principali distinzioni per la valutazione:

- A. Valutazione formativa per favorire l'apprendimento
- B. Valutazione riepilogativa a scopo di revisione, trasferimento e certificazione
- C. Valutazione riepilogativa a scopo di rendicontazione pubblica.

Nel caso della valutazione dell'apprendimento online o a distanza, il processo di apprendimento degli studenti comprende diversi tipi di valutazioni, che vanno da quiz a scelta singola e multipla, esami o saggi scritti e presentazioni orali a vere e proprie valutazioni, inclusi casi basati su progetti, giochi e simulazioni o e-Portfolio.

130

Soprattutto nella scuola VET, che segue un approccio alla valutazione e all'insegnamento maggiormente basato sulla pratica, e' stato particolarmente difficile per gli educatori valutare gli studenti in modo efficace. Attraverso un esame rigoroso delle tendenze emergenti e delle migliori pratiche sul campo, il modulo guiderà gli educatori nella costruzione di un nuovo metodo di valutazione che incorpora strategie di valutazione basate sull'evidenza ed in linea con i principi di efficacia e validità dell'insegnamento. L'apprendimento online può essere considerato uno strumento in grado di rendere il processo di insegnamento e apprendimento più centrato sullo studente, più innovativo e più flessibile. Tuttavia, l'utilizzo di un modello asincrono costituisce un mezzo per stimolare la partecipazione attiva degli studenti grazie alla flessibilità che può offrire e spesso riesce a ottimizzare l'esperienza di apprendimento. L'apprendimento a distanza ha come caratteristica il fatto di essere aperto, indipendente, senza vincoli di spazi e di tempo e di essere basato su informazione e comunicazione. L'apprendimento asincrono a distanza dovrebbe garantire che la valutazione coinvolga l'interazione tra studente e insegnante, tra studente e studente, e tra studente e i media utilizzati per l'apprendimento.

### Capitolo 1: Apprendimento e Valutazione online di tipo Sincrono e Asincrono



Questo capitolo mira a contribuire al discorso sui metodi di apprendimento differenziati nell'istruzione e formazione professionale (IFP), con particolare attenzione all'utilizzo di strumenti di valutazione in modalità sincrona e asincrona. Il capitolo cerca di esplorare come questi metodi di valutazione possono essere impiegati per migliorare l'esperienza di apprendimento degli studenti dell'IFP e identificare strategie per migliorare la loro esperienza complessiva. Attraverso un'analisi critica dei vantaggi e degli svantaggi di questi strumenti di valutazione, il capitolo fornirà preziose informazioni sulla loro applicazione pratica e le implicazioni pedagogiche. Entrambe le metodologie rientrano nell'ambito dell'apprendimento a distanza, che è supportato da mezzi tecnologici o "apprendimento digitale" (Seyffer, Hochmuth & Frey, 2022). Per iniziare, è necessario fornire una definizione di valutazioni sincrone e asincrone.

### Valutazioni Sincrone:

La parte sincrona di ogni procedura di apprendimento durante Covid-19 è stata realizzata attraverso strumenti in grado di creare una classe digitale in tempo reale (i.e. utilizzando Zoom o Microsoft Teams), mentre la componente asincrona era basata su video prodotti utilizzando strumenti di cattura video professionale o altro software video. La distinzione fondamentale tra metodi di apprendimento sincroni e asincroni nel contesto della valutazione risiede nel concetto di valutazione "in tempo reale". A parte questo, la distinzione tra modalità di valutazione sincrona e asincrona risiede nel livello di flessibilità temporale richiesto a studenti e istruttori. La valutazione sincrona richiede contemporaneamente la presenza e il completamento delle attività di valutazione, che possono essere effettuate sia di persona che in modalità virtuale. Questo tipo di valutazioni in genere includono valutazioni riepilogative, ad elevato rischio di errore, che richiedono un feedback immediato, come esami o quiz. Per contro, la valutazione asincrona è caratterizzata da un maggior grado di flessibilità temporale e offre agli studenti l'opportunità di confrontarsi con il materiale del corso al proprio ritmo. Questa modalità di valutazione è spesso impiegata in corsi online, programmi di apprendimento a distanza e altre impostazioni educative che danno priorità all'apprendimento autonomo (Martin et al., 2021).

131

### Valutazioni asincrone:

In ambienti di apprendimento asincrono, i partecipanti possono impiegare più tempo per perfezionare e presentare i loro contributi, d'altra parte questo approccio è spesso associato a un approccio più approfondito e meditato rispetto all'apprendimento sincrono (Hrastinski, 2008). La maggiore flessibilità dell'apprendimento asincrono può consentire ai partecipanti di lavorare al proprio ritmo e fornire risposte più ponderate e dettagliate, contribuendo a discussioni più profonde e significative. Gli ambienti di apprendimento sincrono possono



favorire un maggiore senso di impegno e motivazione tra i partecipanti a causa della presenza immediata e della guida dell'istruttore, anche se questo può avvenire a scapito di una riflessione e un impegno più profondi (Emmanouilidou, 2012). Al contrario, l'apprendimento asincrono consente un tipo di partecipazione più riflessivo e consapevole, poiché i partecipanti non sono limitati da vincoli di tempo e possono interagire con il materiale del corso al proprio ritmo. Questa flessibilità può facilitare la produzione di contributi più approfonditi e differenziati, nonché una maggiore autonomia individuale nel processo di apprendimento. La letteratura sull'apprendimento online sottolinea generalmente l'importanza di discussioni online strutturate con linee guida e aspettative chiaramente definite, nonché corsi ben progettati che dispongono di contenuti interattivi e coinvolgenti e scadenze flessibili. Inoltre, il coinvolgimento continuo degli educatori è considerato cruciale, in particolare nel fornire feedback formativi personalizzati e tempestivi agli studenti. Nel loro insieme, queste strategie sono ampiamente considerate come gli approcci più promettenti per promuovere l'apprendimento e facilitare i risultati di successo in ambienti di apprendimento online.

## Capitolo 2. Strumenti di valutazione

Nel corso degli anni, gli strumenti di valutazione hanno subito cambiamenti significativi, e dall'insorgere della pandemia di Covid-19, le scuole hanno dovuto trasformare rapidamente i loro metodi di valutazione degli studenti. A causa del passaggio all'apprendimento a distanza, c'era bisogno di nuovi approcci per valutare gli studenti, che variano a seconda della modalità di consegna del modulo. Per le valutazioni degli studenti in modalità sincrona sono stati identificati i nove tipi di strumenti più comuni. Quiz online, ideali per misurare i risultati dell'apprendimento su un vasto pubblico, domande aperte/ a saggio che incoraggiano il pensiero critico e sono più adatti per valutare l'apprendimento di livello superiore, le attività di tipo "drag-and-drop", utilizzate quando gli studenti applicano le conoscenze in contesti di vita reale, interviste online per consentire agli studenti di dimostrare la loro competenza in vari settori, simulazioni di conversazione per facilitare scenari di dialogo con altre persone nella vita reale, sondaggi/indagini online per acquisire feedback direttamente dal pubblico sulla loro esperienza di apprendimento, attività di tipo gaming che possono essere approcciate come divertimento e non come un test, peer evaluation e review in grado di fornire un feedback coerente e strutturato, e infine post all'interno di un forum che vengono utilizzati come parte dell'interazione nel processo di apprendimento, consentendo la verifica sulla comprensione di un argomento. Gli elementi comuni che possono essere individuati tra questi strumenti sono la possibilità per a studenti e istruttori di comunicare utilizzando audio, video, chat, lavagna interattiva, condivisione di applicazioni, sondaggi istantanei, ecc. come se si trattasse di tradizionali classi faccia a faccia (Martin, 2021).



In un ambiente di apprendimento asincrono, le valutazioni possono essere effettuate rendendo disponibile online il materiale necessario e lasciando agli studenti la libertà di condurre ricerche e completare il compito entro un periodo di tempo specificato. Per creare un metodo di valutazione asincrono valido, equo e affidabile, è importante considerare qual è il target di studenti, il livello di difficoltà del corso e il tipo di conoscenze, abilità e competenze che devono essere valutate. La definizione del target di studenti si riferisce a quale sia il tipo di valutazione più adeguato per gli studenti stessi. Quando si progetta un esame per gli studenti, le domande dovrebbero essere basate sul loro anno di studio. Tenendo conto di questi fattori, è possibile sviluppare un metodo di valutazione asincrono adeguato e credibile. La valutazione asincrona dovrebbe essere basata su tre elementi per avere successo. Flessibilità per gli studenti, il che significa che gli studenti avranno la possibilità di essere valutati nell'ambiente che prediligono, senza alcun ostacolo di tipo spazio-temporale. Questo porta al secondo elemento: la valutazione del pensiero critico. Gli studenti dovranno rispondere a questi in formato di domanda aperta, pertanto il livello di difficoltà della prova, che costituisce il terzo elemento, richiederà l'utilizzo del pensiero critico, in modo tale che la risposta non sia semplicemente la riproposizione a memoria di un testo. L'apprendimento asincrono è caratterizzato dalla capacità dello studente di controllare il tempo, il luogo e il ritmo dell'apprendimento. Questo elemento di autonomia ha mostrato impatti positivi sulle prestazioni educative ed accademiche degli studenti, consentendo l'utilizzo di metodi in linea con i tempi (Ghilay, 2022). Ad esempio, gli educatori possono assegnare compiti che richiedono agli studenti di ascoltare un podcast o guardare un video pertinente ai loro curricula in qualsiasi momento, e quindi valutare la loro comprensione attraverso risposte registrate in formato video o podcast. Questo approccio favorisce meccanismi di pensiero critico incoraggiando gli studenti a ricercare fonti pertinenti e riflettere sulle domande di valutazione. Come tale, l'apprendimento asincrono offre agli studenti l'opportunità di impegnarsi nell'apprendimento auto-diretto e di sviluppare una serie di competenze che sono essenziali nell'economia della conoscenza odierna, come l'autoregolamentazione, la capacità di gestione del tempo e l'alfabetizzazione digitale.

133

Nonostante le loro differenti caratteristiche, i modi asincroni e sincroni di apprendimento e valutazione condividono diversi punti in comune che li rendono preziosi per migliorare l'esperienza di apprendimento degli studenti. Entrambe le modalità offrono agli studenti la flessibilità di frequentare le lezioni da qualsiasi luogo, il che è particolarmente importante durante i periodi di crisi, come la pandemia Covid-19. Inoltre, forniscono agli studenti canali di comunicazione regolari con i loro educatori e i loro coetanei, cosa che aiuta a promuovere un senso di comunità e sostegno. Questo tipo di comunicazione facilita anche la costruzione di reti tra gli studenti, consentendo loro di scambiare idee e conoscenze in tempo reale o offline. Come tali, entrambi i modi asincroni e sincroni di apprendimento e



valutazione hanno il potenziale per migliorare i risultati di apprendimento degli studenti e contribuire al loro successo accademico complessivo.

Wintemute (2022) ha sintetizzato in due semplici paradigmi ciò che sono la valutazione asincrona e sincrona e fornirne una chiara comprensione agli educatori. L'apprendimento sincrono coinvolge comunemente lezioni in diretta che gli studenti frequentano praticamente. In questo formato, gli insegnanti o i docenti ospiti presentano il loro materiale attraverso lo streaming online e gli studenti possono porre domande utilizzando webcam, microfoni o chat e bacheche. Per migliorare il coinvolgimento in aula, possono essere incorporati gruppi di discussione per videoconferenze. Questi possono essere impostati come piccole sale breakout per facilitare la discussione diretta tra gli studenti. L'apprendimento asincrono, d'altra parte, presenta tipicamente lezioni preregistrate che gli studenti guardano in modo indipendente. Gli insegnanti pubblicano file video o audio e appunti delle lezioni online, a cui fanno seguito i quiz per avere un riscontro sul fatto che gli studenti abbiano utilizzato il materiale. Un'altra componente chiave dell'apprendimento asincrono è la "tavola di discussione", che fornisce un'esperienza interattiva e uno spazio per l'apprendimento condiviso. In questo spazio, gli insegnanti postano spunti di discussione e gli studenti possono porre domande e interagire con i loro coetanei. Entrambe le modalità di valutazione asincrona e sincrona sono in linea con la promozione di approcci incentrati sullo studente, che sottolineano l'importanza di personalizzare l'esperienza di apprendimento per soddisfare le esigenze e gli interessi unici di ogni studente. Pertanto, le valutazioni formative e sommative sono cruciali per catturare l'apprendimento in modo efficace (European Training Foundation, 2020). Le valutazioni su progetti reali stanno diventando sempre più popolari, in quanto offrono agli studenti l'opportunità di eseguire compiti del mondo reale per i quali possono essere richieste dalle semplici abilità di routine a complesse capacità di problem solving. Queste valutazioni possono assumere la forma di compiti basati sulla realizzazione di un lavoro pratico, la creazione di contenuti multimediali o altre attività simili. Per valutare le competenze dello studente, i valutatori possono utilizzare schemi che delineano i criteri di prestazione ed il livello di qualità. Per le valutazioni di livello elevato, come gli esami di certificazione, vengono sviluppati processi di moderazione per garantire la coerenza nel punteggio. Questi processi di moderazione in genere coinvolgono più esaminatori che in modo indipendente valutano le stesse risposte per definire un'omogeneità di valutazione. Nel complesso, la progettazione efficace e l'implementazione delle valutazioni sono fondamentali per promuovere l'apprendimento approfondito e garantire che gli studenti acquisiscano le conoscenze e le competenze necessarie per avere successo nelle loro attività accademiche e professionali.

134

### Capitolo 3. Progettare valutazioni sincrone e asincrone efficaci



Questo capitolo abbraccia una serie di argomenti tra loro collegati, tra cui la progettazione di criteri di valutazione precisi e ben definiti, l'implementazione di autentici metodi di valutazione, e la fornitura di un feedback efficace agli studenti. Al fine di garantire che siano valide e pertinenti rispetto alle competenze e alle conoscenze che gli studenti sono tenuti ad acquisire, le valutazioni devono essere allineate con i risultati di apprendimento del corso di IFP. Inoltre, nell'ambito dei corsi IFP, dovrebbe essere integrata una vasta gamma di tipi di valutazione - come le valutazioni formative e riepilogative, le autovalutazioni, le valutazioni tra pari e quelle che incorporano feedback da esperti del settore. L'uso di valutazioni "reali" è fondamentale per consentire agli studenti di simulare scenari di applicazione reale, dimostrando così la loro competenza in contesti pratici.

L'integrazione del video asincrono nell'apprendimento di tipo problem-based (PBL) è potenzialmente una strategia per migliorare l'efficacia della valutazione asincrona. Il video asincrono ha il potenziale per migliorare il coinvolgimento degli studenti e fornire opportunità per un apprendimento più approfondito, consentendo agli studenti di interagire con il materiale al proprio ritmo. I video PBL efficaci richiedono obiettivi di apprendimento chiari, un programma di apprendimento strutturato e opportunità di riflessione e feedback da parte degli studenti. Inoltre, l'uso di video asincroni in PBL può facilitare la comunicazione e la collaborazione tra gli studenti, soprattutto in ambienti di apprendimento ibrido. L'esplorazione e la sperimentazione di nuove tecnologie possono migliorare ulteriormente il potenziale per un PBL efficace e migliorare i risultati dell'apprendimento degli studenti.

135

### Apprendimento Problem-Based (PBL)

Per ottenere una valutazione asincrona di successo ed efficace utilizzando il video asincroni PBL, un educatore IFP può seguire questi passaggi: In primo luogo, l'educatore dovrebbe definire chiaramente gli obiettivi di apprendimento che la valutazione mira a raggiungere. Ciò contribuirà a garantire che la valutazione sia focalizzata e allineata con i risultati dell'apprendimento. Successivamente, l'educatore dovrebbe sviluppare un programma di apprendimento strutturato che delinea i passi che gli studenti devono intraprendere per completare la valutazione. Ciò può comportare la suddivisione della valutazione in compiti più piccoli, la fissazione di scadenze per ogni attività e di momenti di orientamenti e feedback lungo il percorso. L'educatore dovrebbe quindi creare video asincroni chiari e coinvolgenti che si allineino agli obiettivi di apprendimento e offrano agli studenti opportunità di apprendimento più approfondito. I video dovrebbero essere brevi e concisi, con una struttura e uno scopo chiari. Per facilitare la comunicazione e la collaborazione tra gli studenti, l'educatore dovrebbe includere opportunità di feedback e scambio di opinioni. Inoltre, tramite l'uso di video asincroni in PBL, l'educatore può incoraggiare la comunicazione e la collaborazione tra gli studenti. Ciò può comportare la



definizione di incarichi di gruppo, fornendo opportunità per discussioni online o utilizzando strumenti di collaborazione come Google Docs o Slack. Infine, l'educatore dovrebbe sperimentare nuove tecnologie per migliorare il potenziale per un PBL efficace e migliorare i risultati dell'apprendimento degli studenti. Ciò può comportare l'utilizzo di piattaforme video interattive, gamification o realtà virtuale. Seguendo questo approccio, un educatore professionale può creare un'efficace valutazione asincrona che coinvolge gli studenti in un apprendimento più profondo, migliora i loro risultati di apprendimento e incorpora i benefici del video asincrono in PBL.

Un approccio alternativo all'ideazione di una strategia di valutazione asincrona di successo è costituito dall'utilizzo del "design-thinking model". Il design thinking è un processo cognitivo e immaginativo che facilita la sperimentazione, la prototipazione, la raccolta di feedback e l'iterazione (Razzouk & Shute, 2012). Plattner, Meinel e Weinberg (2009) hanno proposto un "design-thinking model" che è caratterizzato dal fatto di essere sequenziale e ciclico. Il modello comprende due fasi distinte - la fase del problema e la fase della soluzione - ciascuna contenente tre fasi. La fase problematica consiste nel comprendere il problema, osservarlo e fornire un punto di vista. La fase di soluzione prevede l'ideazione, la prototipazione e il test. Il modello enfatizza l'interazione tra le due fasi, dove i passaggi in ogni fase sono interconnessi direttamente o indirettamente.

136

### Design Thinking

Per creare una valutazione asincrona efficace utilizzando l'approccio "design-thinking", un educatore IFB può iniziare definendo il problema che desidera affrontare. Ciò comporta l'identificazione degli obiettivi di apprendimento, la determinazione delle abilità e delle competenze da valutare e la comprensione delle esigenze di apprendimento degli studenti. Una volta che il problema è stato definito, l'educatore dovrebbe condurre una ricerca per raccogliere informazioni sui metodi di apprendimento, le preferenze e le esigenze degli studenti. L'attività può includere la revisione delle valutazioni e dei feedback precedenti, lo svolgimento di indagini o interviste e l'analisi dei dati. Sulla base della ricerca e delle osservazioni, l'educatore dovrebbe sviluppare una chiara comprensione del problema e definire lo scopo, il fine e gli obiettivi della valutazione. Successivamente, l'educatore dovrebbe effettuare un'attività di brainstorming in merito ai potenziali metodi di valutazione e approcci che si allineano con lo scopo e gli obiettivi definiti. Ciò può comportare l'esplorazione di diversi tipi di valutazioni, come case studies, progetti, simulazioni o quiz. Una volta identificati i metodi di valutazione più promettenti, l'educatore dovrebbe sviluppare un prototipo di valutazione. Per esempio attraverso la creazione di una simulazione di valutazione o di un'attività di esempio che può essere testata e perfezionata in base al feedback ricevuto. L'educatore dovrebbe poi implementare un progetto pilota della valutazione con un piccolo gruppo di studenti e raccogliere



feedback sulla sua efficacia, usabilità e rilevanza. Sulla base del feedback, l'educatore dovrebbe perfezionare e migliorare la valutazione fino a quando non soddisfa gli obiettivi definiti e i risultati del percorso di apprendimento. Utilizzando l'approccio del design thinking, un educatore professionale può creare una valutazione asincrona su misura per le esigenze dei loro studenti, coinvolgerli nel processo di apprendimento e valutare accuratamente le loro abilità e competenze.

Quando si confrontano modalità di valutazione sincrone e asincrone, si può osservare che la valutazione sincrone è caratterizzata da una maggiore semplicità nella sua gestione ed esecuzione. Gli ambienti online sincroni offrono agli studenti e agli istruttori una gamma di strumenti di comunicazione, tra cui audio, video, chat testuali, lavagne interattive, condivisione delle applicazioni e instant-poll, che consentono loro di interagire in modo molto simile a come farebbero faccia a faccia in un'aula. Questi ambienti consentono ai partecipanti di impegnarsi in discussioni, visualizzare l'altro attraverso webcam, utilizzare emoticon, e collaborare in sale breakout. Nell'istruzione superiore, le tecnologie online sincrone comunemente utilizzate includono Zoom, Blackboard Collaborate, Elluminate, Adobe Connect e Webex. Le tecnologie sincrone sono particolarmente utili per costruire una comunità o facilitare l'apprendimento condiviso, così come per discutere di meno questioni complesse, per conoscersi o pianificare le attività. Tuttavia, le tecnologie sincrone sono meno flessibili in termini di pianificazione e richiedono che i partecipanti siano tutti disponibili allo stesso momento. D'altra parte, forniscono un feedback immediato e supportano la comunicazione multimodale, che può migliorare l'esperienza di apprendimento (Martin & Parker, 2014; Hrastinski, 2008). Per attuare efficacemente la valutazione asincrona nell'IFP, è importante disporre di chiari risultati del processo di apprendimento e criteri di valutazione.

137

Per fornire una breve panoramica, l'attuazione di efficaci tecniche di valutazione online coinvolge diversi componenti chiave. In primo luogo, la creazione di scenari realistici che consentano esperienze di apprendimento significative è essenziale. Ciò richiede l'allineamento degli obiettivi di apprendimento con scenari realistici per garantire la loro pertinenza e adeguatezza per il pubblico previsto. In secondo luogo, l'incorporazione precoce di strumenti software e piattaforme adeguate è fondamentale per facilitare un processo di valutazione online senza soluzione di continuità ed efficiente. Inoltre, la presenza di esperti online in grado di offrire orientamento e supporto agli studenti è un fattore importante per promuovere l'impegno e migliorare i risultati. Infine, la fornitura di formazione on-site, con docente, su misura per le esigenze di apprendimento uniche dei singoli studenti è vitale per garantire un'esperienza di valutazione online completa ed efficace. Integrando questi elementi nelle loro strategie di valutazione online, gli educatori possono ottimizzare l'efficacia dei loro sforzi e migliorare i risultati di apprendimento dei loro studenti.



## Metodologie trasversali

**Learning Management Systems (LMS).** Un'app o piattaforma software progettata per facilitare e gestire la fornitura di corsi di formazione, programmi di formazione o contenuti di apprendimento. Un LMS fornisce vari strumenti per la creazione di contenuti, l'amministrazione del corso e il monitoraggio degli studenti e consente agli educatori di valutare le conoscenze e le competenze degli studenti attraverso una varietà di metodi di valutazione, inclusi i quiz.

- **Canvas:** Canvas è un LMS basato su cloud che è ampiamente utilizzato nel settore dell'istruzione, dalle scuole secondarie agli istituti di istruzione superiore. Fornisce strumenti per la creazione di corsi, la gestione dei contenuti e la valutazione degli studenti.
- **Blackboard:** Blackboard è un altro LMS popolare utilizzato nel settore dell'istruzione. Fornisce strumenti per la fornitura del corso, la valutazione e la collaborazione.
- **Moodle:** Moodle è un LMS open-source di libero utilizzo ampiamente utilizzato in tutto il settore dell'istruzione. Fornisce strumenti per la gestione dei corsi, la valutazione e la collaborazione.
- **Cornerstone OnDemand:** Cornerstone OnDemand è un LMS a livello aziendale progettato per la formazione e lo sviluppo dei dipendenti. Fornisce strumenti per la formazione sulla compliance aziendale, l'inserimento dei dipendenti e lo sviluppo delle competenze.

138

**Gamification.** Nonostante i videogiochi siano visti principalmente come un'attività ricreativa, possono effettivamente costituire un prezioso mezzo di istruzione per studenti e giovani in genere. La natura ripetitiva del gioco richiede ai giocatori di applicarsi per il completamento degli obiettivi, utilizzando le informazioni e le abilità apprese nelle fasi precedenti per progredire e superare gli ostacoli, e persistere fino al completamento finale del gioco. Di conseguenza, il gioco può essere uno strumento molto efficace per l'apprendimento. La gamification è l'uso di elementi di game design in contesti diversi dal game, come l'istruzione. Gli strumenti di valutazione possono essere utilizzati per creare esperienze di apprendimento gamified che coinvolgono gli studenti e li motivano a imparare.

- **Kahoot!** Kahoot! è una piattaforma di apprendimento basata sul gioco che consente agli educatori di creare quiz, sondaggi e domande di discussione. Gli studenti



possono accedere a questi giochi sui propri dispositivi e competere tra loro in tempo reale.

- Quizlet: Quizlet è una piattaforma di apprendimento online che consente agli educatori di creare flashcard, quiz e guide allo studio per i loro studenti. Ha anche una modalità di gioco che trasforma l'apprendimento in un'attività divertente e coinvolgente.
- Classcraft: Classcraft è un gioco di ruolo che trasforma l'aula in un'avventura. Gli studenti creano personaggi e intraprendono missioni, guadagnando punti esperienza per completare incarichi e mostrare un buon comportamento.
- Minecraft: Education Edition: Minecraft: Education Edition è una versione educativa del popolare gioco, Minecraft. Consente agli educatori di creare attività di apprendimento personalizzate e mondi che coinvolgono gli studenti in modo divertente e coinvolgente.
- Duolingo: Duolingo è un'app per l'apprendimento delle lingue che utilizza la gamification per rendere l'apprendimento di una nuova lingua divertente e coinvolgente. Premia gli studenti per il completamento di lezioni e attività, e include anche caratteristiche di gioco come il passaggio di livello e la conquista di badge.

139

**Competency-Based Learning.** L'apprendimento basato sulle competenze è un approccio in cui gli studenti vengono valutati in base alla loro capacità di dimostrare competenze e conoscenze specifiche. Gli strumenti di valutazione possono essere utilizzati per valutare i progressi degli studenti verso gli obiettivi di competenza e fornire feedback che possono essere utilizzati per migliorare le loro prestazioni. L'apprendimento basato sulle competenze può essere un'opzione molto efficace per l'istruzione e la formazione professionale (IFP). In questo approccio, l'apprendimento si concentra sullo sviluppo e la valutazione di competenze o abilità specifiche, piuttosto che semplicemente accumulare conoscenze. Questo approccio è adatto per l'IFP in quanto consente agli studenti di acquisire esperienza pratica e sviluppare competenze specifiche per il lavoro che possono essere immediatamente sfruttate

- Edmentum Assessments: Questa piattaforma di valutazione online offre valutazioni formative e riepilogative per i corsi di IFP che si allineano con gli obiettivi di apprendimento basati sulle competenze. Le valutazioni sono progettate per valutare le prestazioni degli studenti in una serie di competenze e fornire un feedback immediato a studenti e insegnanti.
- Questionmark: Questa piattaforma offre vari tipi di valutazione, tra cui quiz a scelta multipla, domande aperte e valutazioni basate sulle performances. Le valutazioni



possono essere personalizzate per allinearsi con specifiche competenze e obiettivi di apprendimento e possono essere erogate online per l'apprendimento a distanza.

- **Classtime:** Questa piattaforma offre strumenti di valutazione e feedback in tempo reale per l'apprendimento a distanza nell'IFP. La piattaforma consente agli insegnanti di creare e fornire valutazioni in linea con le competenze specifiche e fornisce analisi dettagliate e report sulle prestazioni degli studenti.
- **eSkill:** Questa piattaforma offre valutazioni basate sulle competenze per i corsi di IFP, comprese valutazioni per le competenze tecniche, competenze specifiche per il lavoro e competenze trasversali. Le valutazioni sono progettate per essere utilizzate online per l'apprendimento a distanza e forniscono un feedback immediato a studenti e insegnanti.
- **ALEKS:** Questa piattaforma offre valutazioni adattive per i corsi di IFP, che possono essere personalizzate per allinearsi con competenze specifiche e obiettivi di apprendimento. Le valutazioni sono progettate per identificare le aree in cui gli studenti hanno bisogno di ulteriore supporto e fornire percorsi di apprendimento personalizzati per aiutare gli studenti a costruire le competenze necessarie.

## Caso studio

### **Impatti del Covid-19 sull'apprendimento a distanza: Un caso di Studio degli Studenti dell' University of Sharjah**

140

L'apprendimento a distanza ha avuto un impatto sul rapporto interattivo insegnante-studente e, secondo la ricerca, ha rafforzato questo rapporto. Tuttavia, i docenti hanno percepito che le informazioni in ambienti di apprendimento virtuale non sono così facilmente accessibili o chiare rispetto alla formazione tradizionale. Al fine di facilitare l'apprendimento a distanza, è possibile adottare diverse misure per garantire che l'esperienza sia fluida ed efficace. Una di queste misure consiste nello sviluppare metodi di monitoraggio elettronico per gestire la frequenza degli studenti alle lezioni, che potrebbe includere un sistema che riporti il numero di studenti assenti o che abbandonano durante una lezione. Inoltre, possono essere implementati meccanismi di sicurezza per prevenire interferenze o hacking del sistema di apprendimento remoto. Per aiutare gli studenti a familiarizzare con l'apprendimento a distanza e utilizzarlo senza difficoltà, i metodi di lezione e le tecniche di fruizione dovrebbero essere diversificati. Inoltre, gli istruttori dovrebbero disporre di una formazione pratica per migliorare la loro competenza e flessibilità nell'uso delle tecniche di apprendimento a distanza. Per incoraggiare gli studenti a impegnarsi con la tecnologia, possono essere utilizzati programmi educativi e attraenti come "Kahoot". Infine, è importante motivare gli insegnanti a migliorare le loro relazioni con gli studenti per superare le preoccupazioni e le ansie causate dalla carenza di ore lavorative in ufficio.



## Task: analisi

Immaginate di essere uno studente di formazione professionale che è recentemente passato alla formazione a distanza. Rifletti sulla tua esperienza fino ad ora e rispondi alle seguenti domande:

- In che modo il rapporto insegnante-studente è stato influenzato dal passaggio all'apprendimento a distanza? In che modo si è rafforzato e quali sfide si sono presentate?
- Analizza l'accessibilità e la chiarezza delle informazioni in un ambiente di apprendimento virtuale rispetto all'istruzione tradizionale. Quali difficoltà hai incontrato e come le hai superate?
- Sulla base della tua esperienza, proponi tre misure che possono essere adottate per migliorare l'efficacia dell'apprendimento a distanza. Spiega in che modo ciascuna misura potrebbe approcciare le sfide individuate.

Il principale obiettivo del task è di indurre gli studenti a riflettere attentamente sulle loro esperienze con l'apprendimento a distanza e acquisire conoscenze sui punti di forza e le sfide legate alla relazione docente-studente e l'accessibilità delle informazioni all'interno dell'ambiente di apprendimento virtuale. Rispondendo alle domande date, gli studenti acquisiranno una comprensione più profonda dell'impatto dell'apprendimento a distanza e individueranno possibili misure di miglioramento. Questo compito mira a coltivare la consapevolezza di sé e l'analisi critica, consentendo agli studenti di partecipare alle discussioni e suggerire soluzioni pratiche per migliorare la loro esperienza di apprendimento a distanza.

141

## Quiz

**1. Come possono essere utilizzati i metodi di valutazione sincroni e asincroni per migliorare l'esperienza di apprendimento di studenti IFB, e quali strategie possono essere messe in campo per migliorare l'esperienza complessiva? (350 caratteri)**

**2. L'apprendimento sincrono comprende l'uso di lezioni pre-registrate che gli studenti possono guardare in modo indipendente.**

a) Vero

**b) Falso**



3. Quale dei seguenti e' un esempio di un Learning Management System (LMS):

- a. Kahoot!
- b. Quizlet
- c. Blackboard

4. L'apprendimento asincrono offre agli studenti la possibilità di impegnarsi in attività di auto apprendimento e sviluppare una varietà di competenze essenziali nell'economia di oggi basata sulla conoscenza.

- a) Vero
- b) Falso

5. Spiega qual è la differenza tra metodi di apprendimento sincroni e asincroni (350 caratteri)

6. Descrivi le differenze tra le diverse tecnologie all'avanguardia menzionate in precedenza? (350 caratteri)

142

## Letture consigliate

- Colman, H. (2023, February 28). 9 Ways to Assess Student Learning Online. Retrieved from <https://www.ispringsolutions.com/blog/8-ways-to-assess-online-student-learning>
- Wintemute, D. (2022, September 28). Synchronous Vs. Asynchronous Classes: What's The Difference? Retrieved from <https://thebestschools.org/resources/synchronous-vs-asynchronous-programs-courses/>
- West, R. (2021, February 3). Improving Problem-Based Learning with Asynchronous Video. Retrieved March 21, 2023, from <https://er.educause.edu/blogs/2021/2/improving-problem-based-learning-with-asynchronous-video>
- Video: Asynchronous vs. Synchronous Assessments in Distance Learning <https://study.com/academy/lesson/asynchronous-vs-synchronous-assessments-in-distance-learning.html>



- Learning Management System (LMS): [https://www.techtarget.com/searchcio/definition/learning-management-system#:~:text=A%20learning%20management%20system%20\(LMS\)%20is%20a%20software%20application%20or,assess%20a%20specific%20learning%20process.](https://www.techtarget.com/searchcio/definition/learning-management-system#:~:text=A%20learning%20management%20system%20(LMS)%20is%20a%20software%20application%20or,assess%20a%20specific%20learning%20process.)
- Miller, M., Lu, Y., & Montplaisir, L. (2017). The effects of asynchronous video interviews on interviewing processes and perceptions. *Online Learning Journal*, 21(1), 75-94. <https://doi.org/10.24059/olj.v21i1.3398>
- Barbour, M.K. & Harrison, K.U. (2016). Teachers' Perceptions of K-12 Online: Impacting the Design of a Graduate Course Curriculum. *Journal of Educational Technology Systems*, 45(1), 74-92. Retrieved March 22, 2023 from <https://www.learntechlib.org/p/175706/>

## Riferimenti bibliografici

- Seyffer, S., Hochmuth, M., & Frey, A. (2022). Challenges of the Coronavirus Pandemic as an Opportunity for Sustainable Digital Learning in Vocational Education and Training (VET). *Sustainability*, 14(13), 7692. MDPI AG. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.3390/su14137692>
- Martin, Florence & Sun, Ting & Turk, Murat & Ritzhaupt, Albert. (2021). A Meta-Analysis on the Effects of Synchronous Online Learning on Cognitive and Affective Educational Outcomes. *International Review of Research in Open and Distance Learning*. 22. 205-242. 10.19173/irrodl.v22i3.5263.
- K. Emmanouilidou & D. Vassiliki & Antoniou, P. & Kyrgiridis, Ps. (2012). Comparison between Synchronous and Asynchronous Instructional Delivery Method of Training Programme on In-Service Physical Educators' Knowledge.. *Turkish Online Journal of Distance Education*. 13. 193-208.
- Castro, M.D.B., Tumibay, G.M. (2021) A literature review: efficacy of online learning courses for higher education institution using meta-analysis. *Educ Inf Technol* 26, 1367–1385. <https://doi.org/10.1007/s10639-019-10027-z>
- Wintemute, D. (2022, September 28). Synchronous Vs. Asynchronous Classes: What's The Difference? Retrieved from <https://thebestschools.org/resources/synchronous-vs-asynchronous-programs-courses/>
- Ghilay, Y. (2022). Quantitative Courses in Higher Education: A Comparison Between Asynchronous and Synchronous Distance Learning (July 5, 2022). *Journal*



of Education and Learning; Vol. 11, No. 5, Available at SSRN:  
<https://ssrn.com/abstract=4155058>

- West, R. (2021, February 3). Improving Problem-Based Learning with Asynchronous Video. Retrieved March 21, 2023, from <https://er.educause.edu/blogs/2021/2/improving-problem-based-learning-with-asynchronous-video>