

e-Curriculum



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

Punti ECVET	1		Ore totali
Obiettivi	Dopo il completamento di questo modulo, lo studente sarà in grado di elencare le diverse risorse digitali utilizzate dagli educatori IFP durante la pandemia di COVID-19.		25
CONOSCENZE	COMPETENZE	RESPONSABILITA' E AUTONOMIA	DISTRIBUZIONE DELLE ORE
K1 Comprendere il concetto di apprendimento a distanza nei corsi IFP e il suo significato nel contesto della pandemia COVID-19.	S1 Utilizzare piattaforme e strumenti tecnologici appropriati da impegnarsi in modo efficace nelle attività di apprendimento a distanza nell'IFP.	RA1 Assumersi la responsabilità dell'apprendimento autodiretto e impegnarsi attivamente nell'esplorazione e nell'utilizzo delle risorse digitali per l'apprendimento a distanza nell'IFP.	Ore con docenti 8
K2 Identificare le diverse risorse digitali comunemente utilizzate dagli educatori IFP durante la pandemia COVID-19.	S2 Comunicare e collaborare con colleghi ed educatori in ambienti di apprendimento virtuali, dimostrando efficaci capacità di comunicazione online.	RA2 Dimostrare autonomia nella gestione dei tempi e dei compiti, nella definizione degli obiettivi e nel monitoraggio dei progressi durante le attività di apprendimento a distanza nell'IFP.	Ore di pratica "hands on" 8
K3 Spiegare i vantaggi e le sfide associate all'apprendimento a distanza nell'IFP.	S3 Applicare capacità di pensiero critico per analizzare e valutare l'efficacia delle diverse risorse digitali utilizzate nell'apprendimento a distanza nell'IFP.		Ore di apprendimento individuale: 6
K4 Riconoscere gli approcci pedagogici e le strategie impiegate nell'apprendimento a distanza nell'IFP.			Ore di valutazione: 3

192

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



Punti ECVET	1		Ore totali
Obiettivi	Dopo il completamento di questo modulo lo studente sarà in grado di: <ul style="list-style-type: none"> - Identificare le competenze digitali utili per l'apprendimento a distanza dell'IFP - Comprendere l'importanza della tecnologia e degli strumenti di interazione nell'apprendimento a distanza, - Incrementare il valore del tuo corso online rendendolo più efficace - Valutare i tuoi studenti online e incoraggiare l'autonomia, - Sviluppare le conoscenze relative all'identità digitale e alla sicurezza online. 		25
CONOSCENZE	COMPETENZE	RESPONSABILITA' E AUTONOMIA	DISTRIBUZIONE DELLE ORE
K1. Identificare le competenze digitali specifiche per l'apprendimento a distanza.	S1. Sviluppare appropriate conoscenze per sfruttare al meglio i corsi online	RA1.	Ore con docenti 8
K2. Comprendere l'Apprendimento attivo Online.	S2. Aumentare il valore aggiunto del tuo corso online conferendogli più interattività.	RA2.	Ore di pratica "hands on" 8
K3. Comprendere I meccanismi della valutazione online e i concetti di base dell'identità digitale.	S3. Sviluppare capacità di coaching e di empowerment negli studenti.		Ore di apprendimento individuale: 5
			Ore di valutazione: 4





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

Punti ECVET	1		Ore totali
Obiettivi	Dopo il completamento di questo modulo, lo studente sarà in grado di migliorare l'interazione e il lavoro di squadra nell'apprendimento a distanza, utilizzando strategie efficaci e strumenti digitali.		25
CONOSCENZE	COMPETENZE	RESPONSABILITA' E AUTONOMIA	DISTRIBUZIONE DELLE ORE
<p>K1 Definire gli elementi chiave dell'apprendimento collaborativo e cooperativo</p> <p>K2 Definire le principali strategie per favorire l'interazione, la collaborazione e la cooperazione nell'apprendimento a distanza</p> <p>K3 Descrive i principali strumenti digitali online utili per coinvolgere gli studenti nella cooperazione e collaborazione online</p> <p>K4 Identificare gli elementi chiave per progettare e preparare efficaci pratiche di apprendimento collaborativo digitale.</p>	<p>S1 Descrivere in che modo gli studenti possono trarre vantaggio dagli approcci di apprendimento collaborativo e cooperativo nell'apprendimento a distanza</p> <p>S2 Progettare e implementare pratiche di apprendimento a distanza efficaci, coinvolgenti e collaborative</p> <p>S3 Scegliere e utilizzare gli strumenti digitali più comuni per supportare l'interazione, la collaborazione e il lavoro di squadra nella formazione a distanza</p>	<p>RA1 Coinvolgere e guidare gli studenti in esperienze di apprendimento più efficaci, interessanti e stimolanti</p> <p>RA2</p>	<p>Ore con docenti: 8</p> <hr/> <p>Ore di pratica "hands on" 8</p> <hr/> <p>Ore di apprendimento individuale: 6</p>

195



			Ore di valutazione: 3
--	--	--	---------------------------------



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

Punti ECVET	1		Total Hours
Obiettivi	Dopo il completamento di questo modulo lo studente sarà in grado di migliorare e potenziare le interazioni e il lavoro di squadra con gli studenti/tirocinanti.		25
CONOSCENZE	COMPETENZE	RESPONSABILITA' E AUTONOMIA	DISTRIBUZIONE DELLE ORE
<p>K1 Comprendere l'importanza di capire le motivazioni degli studenti nell'apprendimento a distanza nei percorsi IFP</p> <p>K2 Raccogliere il feedback degli studenti per migliorare la loro motivazione</p> <p>K3 Identificare tecniche e strumenti motivazionali che possono essere impiegati nell'apprendimento a distanza nell'IFP</p> <p>K4 Elaborare contenuti didattici e motivanti nel contesto dell'apprendimento a distanza nell'IFP</p>	<p>S1 Scegliere strategie motivazionali adeguate in base alle esigenze e alle preferenze degli studenti nei percorsi di apprendimento a distanza dell'IFP.</p> <p>S2 Selezionare metodologie motivazionali adeguate nei percorsi VET che utilizzando la gamification</p> <p>S3 Combinare efficacemente didattica e gamification per una maggiore motivazione</p>	<p>RA1 Analizzare le esperienze di apprendimento gamificate per valutare l'efficacia degli elementi ludici e il loro impatto sul coinvolgimento e sulla motivazione degli studenti</p> <p>RA2 Supportare il coinvolgimento e la motivazione all'interno delle esperienze di apprendimento gamificate</p>	Ore con docenti 8
			Ore di pratica "hands on" 8
			Ore di apprendimento individuale: 6
			Ore di valutazione: 3

197



MODULO 5: Gamification nella formazione a distanza I

Punti ECVET	1		Ore totali
Obiettivi	Dopo il completamento di questo modulo lo studente sarà in grado di: <ul style="list-style-type: none"> - Migliorare le loro competenze di gamification e applicarle in ambienti di formazione a distanza. - Applicare diversi elementi di gamification - Promuovere l'uso della gamification negli ambienti educativi. 		10
CONOSCENZE	COMPETENZE	RESPONSABILITA' E AUTONOMIA	DISTRIBUZIONE DELLE ORE
K1. Comprendere i concetti di base della Gamification K2. Elenca gli elementi principali della Gamification K3. Comprendere i vantaggi della gamification nell'apprendimento a distanza	S1. Applicare i diversi elementi della gamification alla formazione a distanza S2. Attività di gamification di design per i propri studenti	RA1. Condividere e promuovere con altri educatori i vantaggi e le esperienze della gamification nella formazione a distanza RA2. Raccogliere feedback dagli studenti per migliorare la loro metodologia	Orari di contatto: 2 ½
			Ore di pratica: 3
			Ore di studio autonomo: 4
			Orari di valutazione: ½

198



MODULO 6: Gamification nella formazione a distanza II

Punti ECVET	1		Ore totali
Obiettivi	Dopo il completamento di questo modulo lo studente sarà in grado di ...		25
CONOSCENZE	COMPETENZE	RESPONSABILITA' E AUTONOMIA	DISTRIBUZIONE DELLE ORE
<p>K1 Identificare i due tipi di motivazione: intrinseca ed estrinseca</p> <p>K2 Capire perché le persone giocano</p> <p>K3 Spiegare il contributo della gamification alla motivazione e all'impegno degli studenti nel processo di e-learning</p> <p>K4 Definire le principali strategie incluse nel design della gamification</p>	<p>S1 Progettazione e realizzazione Pratiche di gamification per creare emozioni positive sugli studenti</p> <p>S2 Progettare e implementare strategie di gamification per catturare l'interesse degli studenti e raggiungere la pertinenza</p> <p>S3 Progettare e implementare meccanismi di ricompensa e feedback di gamification</p>	<p>RA1 Coinvolgere e guidare gli studenti nel processo di e-learning attraverso un feedback personalizzato e immediato delle attività dell'utente</p>	Ore in presenza: 8
			Ore di pratica: 8
			Ore di studio autonomo: 6
			Ore di valutazione: 3

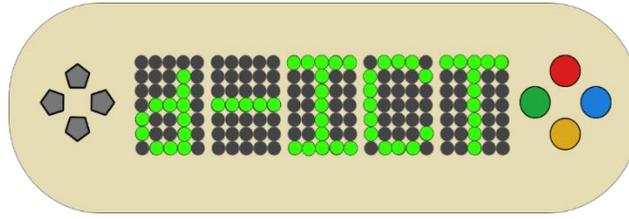


MODULO 7: Strumenti di valutazione per l'apprendimento a distanza

Punti ECVET	1		Ore totali
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> - Fornire agli educatori una gamma di strumenti e strategie di valutazione che possono essere utilizzati per valutare l'apprendimento degli studenti in un ambiente di apprendimento a distanza - Esplorare i vantaggi e gli svantaggi dei diversi strumenti di valutazione, come le valutazioni formative, le valutazioni sommative, le autovalutazioni e le valutazioni tra pari. - Aiutare gli educatori a progettare e implementare piani di valutazione efficace che si allineino con i loro obiettivi di apprendimento, i metodi di costruzione e le esigenze degli studenti - Promuovere l'uso di strumenti di valutazione supportati dalla tecnologia, come quiz online, sondaggi e altri strumenti digitali che possono migliorare il processo di valutazione e fornire un feedback tempestivo agli studenti - Supportare gli educatori nel monitoraggio e nella valutazione dei progressi degli studenti e nell'adeguamento delle loro strategie didattiche secondo necessità 		25
CONOSCENZE	COMPETENZE	RESPONSABILITA' E AUTONOMIA	DISTRIBUZIONE DELLE ORE
<p>K1. Identificare gli strumenti chiave di valutazione per l'apprendimento sincrono e asincrono.</p> <p>K2. Delineare le migliori pratiche su come sviluppare una valutazione efficace nell'apprendimento a distanza</p>	<p>S1. Scelta degli strumenti di valutazione pertinenti</p> <p>S2. Progettare una strategia di valutazione efficace diretta alle esigenze degli studenti</p>	<p>RA1. Riassumere i risultati dell'attuazione della strategia di valutazione</p> <p>RA2. Confronta le valutazioni dell'apprendimento faccia a faccia e a distanza in base alle prestazioni degli studenti</p>	Ore in presenza: 5
			Ore di pratica pratica: 13



K3. Enfatizzare le esigenze degli studenti creando una valutazione del centro studentesco nell'apprendimento a distanza			Ore di studio autonomo: 5
			Ore di valutazione: 2



d-ICT

Improving VET Distance Learning through a Gamified Asynchronous eLearning Methodology

2021-1-EL01-KA220-000024942



iasis



AGFE



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