



# e-Tool



## MODULO 1

### e-Tool I: Introduzione all'apprendimento a distanza nei percorsi IFP

<b>Titolo dell'attività pratica</b>	<b>Gamificare l'apprendimento a distanza nell'IFP con Canvas</b>
<b>Durata</b>	3 ore
<b>Materiali</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Computer portatili per i partecipanti</li><li>● Accesso a internet</li><li>● Accesso a Canvas (agli strumenti di gamification di Canvas)</li><li>● Accesso a “Wheel of names” (app online per la selezione casuale di nomi)</li><li>● Indicazioni sullo programma del corso</li></ul>
<b>Descrizione dell'attività</b>	<p><b>Step 1: Introduzione (10 minuti)</b></p> <p>Il facilitatore introduce l'attività e spiega lo scopo del gioco.</p> <p>I partecipanti ricevono un testo con il programma della lezione.</p> <p>I partecipanti segnano in modo casuale un argomento con cui non hanno familiarità o che non gli piace</p> <p><b>Step 2: Esplorazione degli strumenti Canvas (20 minuti)</b></p> <p>I partecipanti hanno 20 minuti per esplorare gli strumenti di gamification disponibili su Canvas e scegliere quelli che ritengono più utili per lo sviluppo della lezione.</p> <p><b>Step 3: Sviluppo della lezione (90 minuti)</b></p> <p>I partecipanti utilizzano gli strumenti di gamification su Canvas per preparare la presentazione dell'argomento selezionato casualmente (alcuni argomenti sono forniti nell'allegato). L'obiettivo è rendere la lezione comprensibile e attraente sia per se stessi che per gli altri partecipanti. Possono utilizzare diversi tipi di media, come video,</p>

146



	<p>immagini e quiz interattivi. Il facilitatore è a disposizione per fornire indicazioni e rispondere alle domande.</p> <p><b>Step 4: Presentazione della lezione (30 minuti)</b></p> <p>I partecipanti presentano le lezioni agli altri partecipanti. Spiegano gli strumenti di gamification scelti e come li hanno utilizzati. Ogni presentazione dura al massimo 5 minuti.</p> <p><b>Step 5: Valutazione (30 minuti)</b></p> <p>Dopo ogni presentazione, i partecipanti hanno 5 minuti per fornire feedback e valutare la lezione.</p> <p><b>Step 6: Debriefing (20 minuti)</b></p> <p>Il facilitatore conduce una discussione di gruppo sull'esperienza di gamification dell'apprendimento a distanza. I partecipanti condividono i loro pensieri e danno feedback sull'attività. Discutono dell'efficacia della gamification per migliorare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti nell'apprendimento a distanza.</p>
<b>Risorse per approfondire</b>	Video: How to use Canva: <a href="https://youtu.be/zJSgUx5K6V0">https://youtu.be/zJSgUx5K6V0</a>



## Allegato per e-Tool Modulo 1

### Argomento 1: Scienza e spazio: Sistema solare

#### Definizione

Il sistema solare è un vasto sistema celeste costituito dal Sole, otto pianeti principali, le loro lune, pianeti nani, asteroidi, comete e altri oggetti più piccoli. È una disposizione dinamica di corpi celesti legati insieme da forze gravitazionali.

#### Componenti principali

##### 1. Il Sole:

- La stella centrale del sistema solare.
- Fonte di energia, calore e luce per i pianeti.
- Rappresenta oltre il 99% della massa del sistema solare.

##### 2. Pianeti:

- Otto pianeti riconosciuti in ordine di distanza dal Sole: Mercurio, Venere, Terra, Marte, Giove, Saturno, Urano, Nettuno.
- Classificati come pianeti terrestri (rocciosi) (interni) o giganti gassosi (esterni).
- Variano in dimensioni, composizione e condizioni atmosferiche.

##### 3. Orbite e distanze:

- I pianeti orbitano attorno al Sole su traiettorie ellittiche.
- Distanze misurate in unità astronomiche (AU) - distanza media tra la Terra e il Sole.

##### 4. Lune:

- Satelliti naturali che orbitano attorno ai pianeti.
- Varie dimensioni, composizioni e caratteristiche.

##### 5. Asteroidi e comete:

148



- Asteroidi: piccoli corpi rocciosi che si trovano principalmente nella fascia degli asteroidi tra Marte e Giove.
- Comete: corpi ghiacciati con code che si sviluppano man mano che si avvicinano al Sole.

#### 6. Pianeti nani:

- Oggetti simili ai pianeti ma non abbastanza massicci da liberare le loro orbite da altri detriti.
- Gli esempi includono Plutone ed Eris.

#### Esplorazione

- Gli esseri umani hanno inviato veicoli spaziali robotici per studiare il sistema solare.
- Missioni degne di nota includono Voyager, rover su Marte e missioni verso i giganti gassosi.

#### Significato

Lo studio del sistema solare fornisce informazioni sulla formazione planetaria, sull'evoluzione e sulle condizioni necessarie per la vita. Approfondisce anche la nostra comprensione della vastità e della complessità dell'universo.

149

#### Istruzione ed esplorazione

- Gli studenti possono conoscere i corpi celesti, le orbite e le missioni spaziali.
- L'esplorazione spaziale favorisce il progresso tecnologico ed espande la conoscenza umana.

#### Conclusione

Il sistema solare è un regno affascinante che offre una ricchezza di conoscenze sul cosmo. I suoi diversi componenti e le interazioni tra loro continuano a ispirare sia gli scienziati che gli appassionati di spazio.

#### Argomento 2: L'arte della ceramica



## Definizione

La ceramica è l'arte e il mestiere di creare oggetti funzionali e decorativi utilizzando l'argilla. Implica la modellatura, la cottura e spesso la smaltatura dell'argilla per produrre un'ampia gamma di oggetti, dagli utensili di uso quotidiano alle intricate opere d'arte.

## Tecniche principali

### 1. Costruzione manuale:

- Creare ceramiche utilizzando mani e strumenti semplici.
- Le tecniche includono la costruzione a pizzico, a spirale e a lastra.

### 2. Uso della ruota:

- Utilizzando un tornio per modellare l'argilla in forme simmetriche.
- Popolare per la creazione di recipienti come ciotole, tazze e vasi.

### 3. Decorazione:

- Applicazione di disegni, texture e motivi sulla superficie dell'argilla.
- Tecniche come intagliare, incidere e trascinare.

### 4. Vetratura:

- Applicazione di un rivestimento simile al vetro alla ceramica per scopi estetici e funzionali.
- Gli smalti aggiungono colore, consistenza e impermeabilità.

## Significato storico

La ceramica ha una ricca storia attraverso culture e periodi di tempo.

- Ceramica antica utilizzata per la conservazione, la cottura e i rituali.
- I frammenti di ceramica forniscono informazioni sulle società del passato.



## **Espressioni culturali**

- Culture diverse hanno stili e tradizioni della ceramica distinti.
- Le forme tradizionali della ceramica variano da regione a regione.
- La ceramica spesso riflette le usanze e l'estetica locale.

## **Funzionale e Decorativo**

La ceramica ha scopi pratici e artistici.

- Oggetti di uso quotidiano come piatti, tazze e ciotole.
- Creazioni artistiche, sculture e ceramiche come mezzo di espressione.

## **Ceramica contemporanea**

- Gli artisti moderni fondono tecniche tradizionali con design innovativi.
- Ceramica sia come oggetto funzionale che come arte.

## **La ceramica nell'educazione**

- Le lezioni di ceramica insegnano le tecniche, le proprietà dell'argilla e il funzionamento del forno.
- Promuove la creatività, la pazienza e l'apprezzamento per l'artigianato.

## **Comunità delle Arti Ceramiche**

- Studi, laboratori e gallerie di ceramica mostrano la diversità della ceramica.
- Artigiani e appassionati si connettono per condividere conoscenze e ispirazione.

## **Conclusione**

L'arte della ceramica è una fusione dinamica di tradizione e innovazione. Comprende sia l'utilità pratica che l'espressione creativa, offrendo una finestra sulle culture, sulla storia e sull'artigianato individuale.

## **Argomento 3: Storia - Caduta del muro di Berlino nel 1989**



### **Contesto:**

- Il Muro di Berlino era una barriera che separava Berlino Est da Berlino Ovest, costruita dalla Germania dell'Est (Repubblica Democratica Tedesca, RDT) nel 1961.
- Era una rappresentazione fisica della divisione della Guerra Fredda tra i paesi comunisti del blocco orientale (guidati dall'Unione Sovietica) e le nazioni democratiche occidentali.

### **Eventi che portano alla caduta:**

- Le sfide economiche, le riforme politiche e l'insoddisfazione sociale nella Germania dell'Est hanno portato a crescenti tensioni.
- Le proteste di massa e le richieste di maggiori libertà hanno acquisito slancio nel 1989.

### **Momenti chiave:**

- 9 novembre 1989: le autorità della Germania Est annunciarono inaspettatamente che i cittadini potevano entrare a Berlino Ovest.
- Si sono radunate folle di berlinesi dell'Est



## MODULO 2

### e-Tool I: Competenze digitali per l'apprendimento a distanza nei percorsi IFP

<b>Titolo dell'attività</b>	Progettare contenuti digitali che incoraggino l'apprendimento attivo: creare una mappa mentale online
<b>Durata</b>	1h30
<b>Materiali</b>	Laptop e connessione internet, un grande foglio di carta, pennarelli di diversi colori e post-it



Descrizione dell'attività	<p><b>Mappe mentali: definizione e benefici</b></p> <p>Le mappe mentali ottimizzano l'apprendimento, la memorizzazione, la comprensione delle idee e le capacità di risoluzione dei problemi. Le mappe mentali migliorano anche l'e-learning poiché sono un esercizio coinvolgente. I metodi di apprendimento sono spesso passivi. Quando leggi un libro o ascolti una conferenza, assorbi le informazioni solo passivamente. Quando crei o guardi una mappa mentale, sei attivo perché stai cercando di sintetizzare e connettere le informazioni attraverso colori e immagini. Interagendo con il contenuto, lo assimiliamo molto meglio. La mappa mentale è uno strumento didattico visivo utile per i corsi online e in presenza.</p> <p>Esempio di una semplice mappa mentale:</p> <p><b>Le origini della mappa mentale</b></p> <p>In un'epoca in cui la scrittura era costosa e richiedeva molto tempo, i Greci e i Romani utilizzavano un metodo di visualizzazione chiamato metodo dei <i>loci</i> per recuperare le informazioni. In breve, visualizzavano un luogo (un mercato o una chiesa, per esempio) e collegavano i dettagli di quel luogo alle informazioni che volevano ricordare. Una porta può corrispondere a una parola, una finestra a un concetto, una stanza a un'idea... In questo modo, ogni volta che cercavano quella parola, concetto o idea, dovevano solo immaginare il luogo in cui la ricordavano. Questa tecnica permetteva loro di ricordare grandi quantità di informazioni, a volte anche interi discorsi.</p> <p><b>Processo</b></p> <p><b>Step 1. Spiega brevemente al tuo gruppo cos'è una mappa mentale, a cosa serve e i principi di base.</b></p> <p><b>Step 2. Crea gruppi di tre persone. Ogni gruppo ha circa un'ora e mezza per creare una mappa mentale utilizzando un software a sua scelta.</b></p> <p><b>Step 3. Assegna lo stesso tema a ciascun gruppo, ovvero un concetto da cui creeranno la loro mappa mentale.</b></p> <p>Ci sono diverse possibilità. Se ti rivolgi ad un pubblico alle prime armi,</p>
---------------------------	--



<b>Risorse per approfondire</b>	<p>Link per accedere ai tre programmi gratuiti:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>● <a href="http://Lucidparks.com">Lucidparks.com</a></li><li>● <a href="http://Canvas">Canvas</a></li><li>● <a href="https://www.mindmeister.com/map/2766371361">https://www.mindmeister.com/map/2766371361</a></li></ul> <p><b>Video teorico e di ispirazione:</b></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=p9jEL_LgAm4&amp;ab_channel=MentalEfficiency">https://www.youtube.com/watch?v=p9jEL_LgAm4&amp;ab_channel=MentalEfficiency</a></p> <p>In questo video, lo psicologo britannico Tony Buzan, seguendo le sue ricerche sull'apprendimento e sul cervello umano, spiega come ha dato vita, negli anni '70, al metodo di organizzazione della mappa mentale, sotto forma di struttura ad albero.</p> <p><b>How to create a concept map</b></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=sZJj6DwCqSU&amp;ab_channel=UofGLibrary">https://www.youtube.com/watch?v=sZJj6DwCqSU&amp;ab_channel=UofGLibrary</a></p>
---------------------------------	--



## e-Tool II: Competenze digitali per l'apprendimento a distanza nei percorsi IFP

<b>Titolo dell'attività</b>	Utilizzare l'app Speak up: per incoraggiare l'interazione e i feedback durante una lezione/corso sincrono.
<b>Durata</b>	1 hour 30
<b>Materiali</b>	Laptop e connessione internet
<b>Descrizione dell'attività</b>	<p>Molti di noi hanno trovato facile passare inosservati e rimanere muti in ambienti online sincroni. Dopo la crisi del Covid e della didattica online in quel periodo, tutti noi avremmo bisogno di un ripasso su come avviare un dialogo davvero significativo con gli studenti, sia online che in presenza/aula.</p> <p>Speakup è un'applicazione gratuita sviluppata da EPFL (Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne) e UNIL (Università di Losanna). È un vero gioiello: semplice ma efficiente, flessibile e chiaro può essere usato senza la necessità di creare un account (rilevamento e riconoscimento tramite cookie archiviati presso il Politecnico Federale di Losanna).</p> <p>L'App offre molte opportunità per condividere feedback durante un corso online, per discutere, rispondere a un breve sondaggio o quiz, fornire feedback su un'attività o tra partecipanti, creare un social network temporaneo, co-condurre e collaborare con altre scuole. Un'applicazione user-friendly, adattabile a tutte le discipline.</p> <p>Tuttavia, in conformità con il GDPR, per l'utilizzo di questa applicazione è consigliabile ottenere la preventiva autorizzazione del responsabile del trattamento dei dati personali della scuola.</p>



	<p>SpeakUp è un'applicazione che fornisce un canale di comunicazione digitale per incoraggiare l'interazione e il commento in classe. Durante la conferenza sincrona, il docente può ascoltare le domande/pensieri/difficoltà/opinioni degli studenti su SpeakUp. Lui o lei può anche utilizzare lo strumento per organizzare attività all'interno e all'esterno della classe.</p> <p>1) Lo studente può commentare in modo anonimo su SpeakUp in qualsiasi momento durante il corso per porre/rispondere a una domanda o votare per un commento che ritiene rilevante.</p> <p>2) Lo strumento facilita l'interazione tra insegnante e studenti, ma anche tra studenti all'interno e all'esterno della classe.</p> <p><b>Processo</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Installa Speak up sul tuo computer</li><li>- Invita un insegnante e 4 o 5 studenti</li><li>- Prova Speak up e le sue funzionalità di feedback simulando una lezione</li></ul> <p><b>Competenze</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Conoscere uno strumento che favorisca l'apprendimento attivo</li><li>- Migliorare le capacità di interazione con i discenti.</li></ul>
<b>Risorse per approfondire</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● <a href="https://speakup.info/">https://speakup.info/</a></li><li>● <a href="https://elearning.unige.ch/ressources/speakup/">https://elearning.unige.ch/ressources/speakup/</a></li><li>● <a href="https://hbsp.harvard.edu/inspiring-minds/how-to-encourage-students-to-speak-up-in-virtual-classes">https://hbsp.harvard.edu/inspiring-minds/how-to-encourage-students-to-speak-up-in-virtual-classes</a></li></ul>

## MODULO 3



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

<b>Titolo dell'attività</b>	Facciamo pratica con Miro! Workshop collaborativo online per l'apprendimento collaborativo a distanza
<b>Durata</b>	3 ore
<b>Materiali</b>	Per realizzare l'attività sono necessari i seguenti materiali: <ul style="list-style-type: none"><li>- PC desktop per ogni partecipante</li><li>- Connessione internet</li><li>- Zoom e stanze Zoom</li><li>- Miro Board a questo link: <a href="https://miro.com/app/board/uXjVMrTZCtI=/">https://miro.com/app/board/uXjVMrTZCtI=/</a></li></ul>
<b>Descrizione dell'attività</b>	<p>Il workshop mira a introdurre agli insegnanti l'uso di Miro per supportare attività collaborative online sincrone e asincrone.</p> <p>Numero consigliato di partecipanti: 10 / 16, collegati da remoto.</p> <p><b>PRIMA DELL'ATTIVITÀ</b></p> <p><b>1- Prepara la "Welcome board"</b></p> <p>Prima del workshop, prepara la <b>welcome board</b> per consentire ai tuoi partecipanti di familiarizzare con l'ambiente digitale Miro e le sue funzionalità.</p> <p>La Welcome Board dovrebbe essere fornita di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- un'area risorse, con tutorial Miro, risorse video e altri materiali utili agli insegnanti</li></ul>

158



	<ul style="list-style-type: none"><li>- uno “spazio gioco” in cui invitare i partecipanti a svolgere alcune attività preliminari</li><li>- un'area in cui i partecipanti possono presentarsi</li></ul> <p>Puoi utilizzare questa lavagna (o trarne ispirazione e modificarla): <a href="https://miro.com/app/board/uXjVMrTZCtI=/">https://miro.com/app/board/uXjVMrTZCtI=/</a></p> <p><b>2 - Invita i partecipanti sulla Welcome Board</b></p> <p>Qualche giorno prima del workshop, invia ai partecipanti il link della Welcome Board e invitali ad esplorarla. Ricorda che è importante riservare del tempo a questa attività.</p> <p>Invia anche il link Zoom per partecipare al workshop online.</p> <p><b>CONDUZIONE DEL WORKSHOP</b></p> <p><b>Fase 1 - Accoglienza dei partecipanti e introduzione (15 minuti):</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- accogli i partecipanti quando entrano in Zoom dando loro un caldo benvenuto.</li><li>- Illustra brevemente le funzionalità base di Zoom (o della piattaforma che stai utilizzando per l'incontro online)</li><li>- Presenta gli obiettivi e il programma del workshop</li></ul> <p><b>Fase 2 - Presentazioni dei partecipanti (15 minuti)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Condividi il collegamento alla bacheca Miro nella chat Zoom e invita i partecipanti a unirsi alla bacheca</li><li>- Invitali a spostarsi sulla lavagna per raggiungere l'area di presentazione dei partecipanti (le “Team Player Cards”)</li><li>- Chiedi a ciascun partecipante di presentarsi in 1 minuto, utilizzando la Card che ha compilato.</li></ul>
--	---



- Man mano che i partecipanti si presentano, evidenzia la loro Scheda ingrandendola o zoomando

### **Fase 3 - Mood Marbles (15 minuti)**

Mood Marbles (Biglie dell'umore) è una pratica che consente a ogni persona all'interno di un gruppo di comunicare, in qualsiasi momento, come si sente utilizzando delle biglie colorate e mettendole in un barattolo trasparente. Il barattolo (fisico o digitale) è accessibile o per tutta la durata dell'attività e, in qualsiasi momento, i partecipanti possono introdurre le proprie biglie, in base all'umore.

Usa il modello delle biglie dell'umore che puoi trovare nella Miro Board:

- ogni partecipante ha una biglia verde e una rossa.
- Il **verde** significa "mi sento bene". Il **rosso** significa che c'è qualcosa che non va ("non mi sento bene", non mi piace l'argomento, ho bisogno di una pausa, ...)
- Invita il partecipante a prendersi il tempo necessario per posizionare la biglia dell'umore nel barattolo
- Una volta introdotte le biglie, prendetevi 3 minuti per condividere una riflessione sul perché ci sono più biglie verdi o più rosse. Non spingere le persone a discutere se non vogliono..
- Le biglie possono essere cambiate in qualsiasi momento del workshop

In qualità di facilitatore, puoi tenere d'occhio il barattolo per sapere se il gruppo si sente sicuro e a suo agio nel lavorare insieme, o se è necessaria una discussione o un momento di pausa per capire il motivo di eventuali criticità.



#### **Fase 4 - Il rompighiaccio: GIF party (15 minuti)**

- Presenta l'attività rompighiaccio
- Scegli una domanda di lavoro divertente (“Lavoro di gruppo e cooperazione nella didattica a distanza”, “La didattica a distanza è...”)
- Dai a tutti 3 minuti per trovare una GIF che rappresenti la risposta alla domanda di lavoro ( usa <https://giphy.com/>)
- Usa la funzione di voto di MIRO per votare la GIF preferita

Se vuoi puoi scegliere altri rompighiaccio. Dai un'occhiata a quelli suggeriti nel Board.

#### **Fase 6 - Brainstorming strutturato online con O.P.E.R.A (70 minuti)**

OPERA è una metodologia di co-creazione che combina il pensiero sistematico con un processo creativo per la risoluzione dei problemi. Ha lo scopo di sviluppare pensieri e proposte in modo collaborativo per rispondere a una domanda principale. condivisa dal gruppo di lavoro..

- **Condivisione della domanda di lavoro (2 minuti):** il processo inizia con la presentazione della domanda di lavoro che guiderà tutta l'attività.. Puoi, ad esempio, utilizzare una domanda come questa domanda: “Come possiamo rendere l'apprendimento a distanza più collaborativo?”
- **Opinioni personali (3 minuti):** chiedi ai partecipanti di raccogliere le proprie risposte individuali alla domanda di lavoro e invita loro a scriverle su un foglio di carta (sì, usiamo un foglio di carta!)
- **Pensieri in coppia (20 minuti):** i partecipanti vengono divisi in coppie (utilizza le stanze Zoom). Chiedi a ciascuna coppia di



	<p>confrontarsi e di formulare 3 risposte condivise alla domanda di lavoro, e di annotarle su 3 post-it. Usa la lavagna Miro Board .</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- <b>Esposizione (20 minuti)</b>. In plenaria, ciascuna coppia spiega brevemente al resto del pubblico le proprie risposte che ha annotato sui post-it</li><li>- <b>Rilevanza (5 minuti)</b>: i partecipanti “votano” le risposte/idee più importanti. Ognuno di loro ha 4 voti da esprimere sui post-it della lavagna. Si può dare un solo voto alle idee della propria coppia. Utilizza la funzione di votazione presente in Miro.</li><li>- <b>Aggregazione (20 minuti)</b>: raggruppa i post-it in base ai temi, seguendo le istruzioni dei partecipanti, iniziando dalle idee più votate.</li></ul> <p><b>Fase 7 - Valutazione (15 minuti)</b></p> <p>Invita i partecipanti a condividere le loro impressioni sul workshop utilizzando i post-it di Miro.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Cosa ti ha sorpreso?</li><li>- Cosa è andato bene?</li><li>- Cosa può essere migliorato?</li><li>- Cosa mi porto a casa?</li></ul> <p>Discutete collettivamente i post-it.</p> <p><b>Fase 8 - Arrivederci! - (5 minuti)</b></p> <p>Saluta i tuoi partecipanti.. alla prossima!</p>
<b>Risorse per approfondire</b>	Miro template:



	<ul style="list-style-type: none"><li>- Building Team Collaboration Workshop: <a href="https://miro.com/app/dashboard/?tpTemplate=redhat-workshop&amp;isCustom=false&amp;share_link_id=703004933402">https://miro.com/app/dashboard/?tpTemplate=redhat-workshop&amp;isCustom=false&amp;share_link_id=703004933402</a></li><li>- Team Player Card: <a href="https://miro.com/app/dashboard/?tpTemplate=team-player-card&amp;isCustom=false&amp;share_link_id=352142684482">https://miro.com/app/dashboard/?tpTemplate=team-player-card&amp;isCustom=false&amp;share_link_id=352142684482</a></li><li>- Workshop &amp; Meeting Energizers by Máira Rahme: <a href="https://miro.com/app/board/uXjVO3FOvpE=?fromEmbed=1">https://miro.com/app/board/uXjVO3FOvpE=?fromEmbed=1</a></li><li>- Terrific Eight by Tricia Conyers &amp; John Norcross: <a href="https://miro.com/app/board/o9J_lcH221s=?fromEmbed=1">https://miro.com/app/board/o9J_lcH221s=?fromEmbed=1</a></li><li>- Emotions Wheel Icebreaker by Anya Dvornikova: <a href="https://miro.com/app/board/o9J_laXiR2c=?fromEmbed=1">https://miro.com/app/board/o9J_laXiR2c=?fromEmbed=1</a></li></ul> <p>O.P.E.R.A.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- OPERA, by Innotimi: <a href="https://www.cittametropolitana.mi.it/export/sites/default/welfare_e_pari_opportunita/enGaging/doc/AcademyDoc/m4_OPERA.pdf">https://www.cittametropolitana.mi.it/export/sites/default/welfare_e_pari_opportunita/enGaging/doc/AcademyDoc/m4_OPERA.pdf</a></li><li>- Come usare OPERA per collaborare: <a href="https://mainograz.com/2016/12/08/come-usare-opera-partecipare/">https://mainograz.com/2016/12/08/come-usare-opera-partecipare/</a></li></ul>
--	---



## MODULO 4

### e-Tool I: Metodologie e strumenti per migliorare la motivazione degli studenti nell'apprendimento a distanza nei percorsi IFP

Titolo dell'attività	Riflessione e applicazione delle strategie motivazionali
Durata	60 minuti
Materiali	<ul style="list-style-type: none"><li>• Strumenti cartacei o digitali per prendere appunti e disegnare</li><li>• Pennarelli, penne o strumenti digitali come computer, tablet per creare rappresentazioni visive</li><li>• Post-iti o biglietti bianchi per organizzare le idee</li></ul>
Descrizione delle attività	<p><b>Obiettivo:</b> applicare le conoscenze acquisite dal modulo "Metodologie e strumenti per migliorare la motivazione degli studenti nell'apprendimento a distanza dell'IFP" riflettendo sulle strategie motivazionali e sviluppando un piano d'azione per migliorare la motivazione degli studenti nell'apprendimento a distanza dell'IFP.</p> <p><b>Step 1: introduzione (5 minuti)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Fornire una breve panoramica del corso e del suo focus sul miglioramento della motivazione degli studenti nell'apprendimento a distanza dell'IFP.</li><li>- Ricordare ai partecipanti i concetti chiave e le strategie trattati nel corso.</li></ul> <p><b>Step 2: istruzioni sull'attività (15 minuti)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Dividere i partecipanti in piccoli gruppi o coppie.</li></ul>

164



- Fornire a ciascun gruppo/coppia una serie di domande relative alle strategie motivazionali trattate nel corso.
- Incoraggiare i partecipanti a discutere e riflettere sulla loro comprensione delle strategie e sulla loro potenziale applicazione nell'apprendimento a distanza dell'IFP.
- Assegnare tempo sufficiente alle discussioni di gruppo e consentire ai partecipanti di condividere successivamente le proprie intuizioni con il gruppo più ampio.

### **Step 3: fase di progettazione (30 minuti)**

- Chiedere ai partecipanti di sviluppare individualmente un piano d'azione per implementare strategie motivazionali nei propri contesti di apprendimento a distanza dell'IFP.
- Fornire un modello o una guida con esempi per aiutare i partecipanti a strutturare i propri piani d'azione.
- Chiedere ai partecipanti di considerare le esigenze specifiche, le sfide e le risorse disponibili nei loro ambienti di apprendimento durante lo sviluppo dei loro piani – incoraggiarli a includere elementi interattivi o attività basate sul gioco.
- Incoraggiare i partecipanti ad essere specifici e pratici nel delineare i passi che faranno per attuare le strategie.

### **Step 4: Presentazione e discussione (15 minuti)**

- Assegnare tempo ai partecipanti per condividere i loro piani d'azione con il gruppo più ampio.
- Consentire ai partecipanti di porre domande, fornire feedback e offrire suggerimenti reciproci.



	<ul style="list-style-type: none"><li>- Facilitare una discussione su temi comuni, sfide e potenziali soluzioni che emergono dalla sessione di condivisione.</li><li>- Evidenziare l'importanza della collaborazione e del miglioramento continuo nel rafforzare la motivazione degli studenti nell'apprendimento a distanza dell'IFP.</li></ul> <p><b>Step 5: riflessione e conclusione (5 minuti)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Riassumere il concetto chiave dell'attività e rafforzare l'importanza dell'applicazione di strategie motivazionali nell'apprendimento a distanza dell'IFP.</li><li>- Fornire ai partecipanti risorse aggiuntive, riferimenti o strumenti che possono esplorare per migliorare ulteriormente la loro comprensione delle tecniche motivazionali.</li><li>- Ringraziare i partecipanti per la loro partecipazione attiva e il loro impegno durante tutto il modulo.</li></ul> <p>Nota: a seconda delle risorse disponibili e della familiarità dei partecipanti con la tecnologia, l'attività può essere adattata per includere strumenti di progettazione digitale o software per creare rappresentazioni visive della progettazione del modulo di apprendimento gamificato.</p>
Risorse per approfondire	<a href="https://edly.io/blog/how-to-motivate-learners-in-an-online-learning-environment/">https://edly.io/blog/how-to-motivate-learners-in-an-online-learning-environment/</a>



## e-Tool II: Metodologie e strumenti per migliorare la motivazione degli studenti nell'apprendimento a distanza nei percorsi IFP

<b>Tool Activity Title</b>	Gamification nell'apprendimento a distanza dell'IFP e motivazione degli studenti
<b>Durata</b>	60 minuto
<b>Materiali</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dispositivi cartacei o digitali per prendere appunti e disegnare</li><li>• Pennarelli, penne o strumenti di progettazione digitale come computer, tablet per creare rappresentazioni visive</li><li>• Post-it o biglietti bianchi per organizzare le idee</li></ul>
<b>Descrizione dell'attività</b>	<p>Obiettivo: esplorare l'applicazione delle tecniche di gamification nell'apprendimento a distanza dell'IFP e sviluppare una strategia di gamification per migliorare la motivazione degli studenti.</p> <p><b>Step 1: introduzione (5 minuti)</b></p> <p>Inizia introducendo il concetto di gamification e i suoi potenziali benefici nel migliorare la motivazione degli studenti nell'apprendimento a distanza dell'IFP.</p> <p>Fornisci una breve panoramica del focus del modulo sull'applicazione di tecniche di gamification per coinvolgere e motivare gli studenti.</p>

167



### **Step 2: Esplorazione della gamification (20 minuti):**

Dividi i partecipanti in piccoli gruppi.

Assegna a ciascun gruppo uno specifico elemento di gamification, come punti, badge, classifiche, sfide o premi.

Chiedi ai gruppi di esplorare l'elemento assegnato, discutere la sua rilevanza per l'apprendimento a distanza nell'IFP e fare un brainstorming di idee su come incorporarlo in modo efficace (vedere altri moduli se necessario).

Incoraggiare i partecipanti a considerare il contesto specifico della formazione professionale e le caratteristiche dello studente .

### **Step 3: sviluppo della strategia di gioco (25 minuti)**

Chiedi a ciascun gruppo di sviluppare una strategia di gamification per uno specifico corso o argomento di formazione professionale a distanza.

Chiedi di delineare i seguenti elementi nella loro strategia:

- Destinatari: identificare gli studenti che trarranno beneficio dalla strategia di gamification
- Obiettivi: definire gli obiettivi e i risultati desiderati dall'incorporazione della gamification.
- Elementi di gioco: selezionare gli elementi specifici di gamification che verranno utilizzati (obiettivi di apprendimento, attività interattive, piattaforma, premi,
- Implementazione: descrivere come gli elementi di gamification verranno integrati nel processo di apprendimento.



- Feedback e ricompense: determinare i meccanismi di feedback e il sistema di ricompense per rafforzare la motivazione degli studenti.
- Valutazione: discutere come verrà misurata e valutata l'efficacia della strategia di gamification.

#### **Step 4: Presentazione e discussione (15 minuti)**

Assegna del tempo a ciascun gruppo per presentare la propria strategia di gamification in plenaria.

Incoraggia i partecipanti a fornire feedback, porre domande e impegnarsi in una discussione sui potenziali punti di forza e sulle sfide di ciascuna strategia.

Promuovi il confronto sulle pratiche, incoraggia suggerimenti e considerazioni per implementare con successo la gamification nell'apprendimento a distanza dell'IFP.

#### **Step 5: riflessione e conclusione (5 minuti)**

Riassumi i principali punti salienti dell'attività, sottolineando il valore della gamification nel migliorare la motivazione degli studenti nell'apprendimento a distanza dell'IFP.

Dai ai partecipanti risorse aggiuntive, riferimenti o strumenti che possono esplorare per approfondire la loro comprensione delle tecniche di gamification e della strategia di motivazione



	<p><u>Ringrazia i partecipanti per la loro partecipazione attiva e incoraggiali ad applicare le strategie di gamification sviluppate durante l'attività nelle proprie pratiche didattiche.</u></p> <p>Nota: a seconda delle risorse disponibili e della familiarità dei partecipanti con la tecnologia, l'attività può essere adattata per includere strumenti di progettazione digitale o software per creare rappresentazioni visive della progettazione del modulo di apprendimento gamificato.</p>
<b>Further Resources or References</b>	<p><u><a href="https://edly.io/blog/how-to-motivate-learners-in-an-online-learning-environment/">https://edly.io/blog/how-to-motivate-learners-in-an-online-learning-environment/</a></u></p>



## MODULO 5

### e-Tool I: Gamification nella formazione a distanza I

<b>Titolo dell'attività</b>	Progetta la tua attività di gamification
<b>Durata</b>	3 ore
<b>Materiali</b>	Carta, penne, lavagna, post-it
<b>Descrizione dell'attività</b>	<p>Riunisci un gruppo di partecipanti e discuti insieme seguendo gli step seguenti:</p> <p><b>Step 1. Scegli un contesto didattico</b></p> <p>Seleziona un contesto didattico specifico per il quale desideri progettare un'attività di gamification. Potrebbe trattarsi di un'aula, di un corso online, di un programma di formazione o di qualsiasi altro ambiente di apprendimento.</p> <p><b>Step 2. Identifica gli obiettivi di apprendimento:</b></p> <p>Determina gli obiettivi o gli obiettivi di apprendimento che desideri raggiungere attraverso l'attività di gamification. Quali conoscenze, abilità o comportamenti specifici vuoi che i partecipanti acquisiscano o dimostrino?</p> <p><b>Step 3. Definisci gli elementi del gioco:</b></p> <p>Identifica gli elementi di gioco che desideri incorporare nella tua attività di gamification. Questi potrebbero includere punti, badge,</p>

171



	<p>livelli, classifiche, sfide, premi o qualsiasi altra meccanica di gioco rilevante.</p> <p><b>Step 4. Allinea gli elementi del gioco con gli obiettivi di apprendimento</b></p> <p>Associa gli elementi del gioco agli obiettivi di apprendimento. Determinare in che modo ciascun elemento del gioco contribuirà al raggiungimento dei risultati di apprendimento desiderati. Considera come gli elementi del gioco motiveranno, coinvolgeranno e incoraggeranno i partecipanti a progredire e ad avere successo.</p> <p><b>Step 5. Attività di progettazione e valutazioni</b></p> <p>Crea le attività e le valutazioni specifiche che faranno parte dell'attività di gamification. Potrebbero essere quiz, compiti, progetti, simulazioni o qualsiasi altra attività interattiva. Fai attenzione a che siano in linea con gli obiettivi di apprendimento e fornire opportunità ai partecipanti di applicare le proprie conoscenze e competenze.</p> <p><b>Step 6. Determinare il punteggio e la progressione</b></p> <p>Definisci il sistema di punteggio e il modo in cui i partecipanti progrediranno attraverso l'attività. Decidi come verranno guadagnati i punti, come verranno sbloccati i livelli o i badge e come verranno monitorati i progressi. Considera il livello di difficoltà, il ritmo e l'equilibrio dell'attività per mantenere il coinvolgimento.</p> <p><b>Step 7. Incorpora feedback e premi</b></p>
--	--



	<p>Pianifica la fornitura di feedback e premi ai partecipanti.</p> <p>Determina come verrà fornito il feedback, tramite risposte automatizzate, feedback dell'istruttore o feedback dei colleghi.</p> <p>Inoltre, considera i premi o gli incentivi che i partecipanti riceveranno per aver raggiunto traguardi o aver dimostrato competenza.</p> <p>Seguendo questi passaggi, puoi progettare un'attività di gamification che si allinei al tuo contesto didattico e che coinvolga i partecipanti e migliori l'esperienza di apprendimento.</p> <p>Ricorda di essere creativo, considerare le preferenze e gli interessi del tuo target e valutare e perfezionare continuamente il tuo approccio alla gamification in base al feedback e ai risultati.</p> <p>Per implementare realmente lo strumento di gamification progettato da questa attività, i seguenti passaggi sarebbero:</p> <p><b>Step 8. Testa e ripeti</b></p> <p>Prototipa e testa la tua attività di gamification con un piccolo gruppo di partecipanti. Raccogli feedback e ripeti la progettazione per migliorarne l'efficacia e il coinvolgimento. Apportare le modifiche necessarie per garantire un'esperienza fluida e gratificante per i partecipanti.</p> <p><b>Step 9. Rifletti e valuta</b></p> <p>Rifletti sui risultati dell'attività di gamification. Valutare l'efficacia degli elementi del gioco nel motivare e coinvolgere i partecipanti. Valutare l'impatto sui risultati dell'apprendimento e considerare</p>
--	--



	<p>eventuali aggiustamenti o miglioramenti per implementazioni future.</p> <p><b>Step 10. Documenta e condividi</b></p> <p>Documenta la progettazione della tua attività di gamification, inclusi gli elementi del gioco, le attività, le valutazioni e i risultati. Condividi i tuoi risultati e approfondimenti con colleghi o colleghi per ispirare e collaborare su ulteriori iniziative di gamification.</p>
<p><b>Risorse per approfondire</b></p>	<p>Qui puoi trovare risorse per creare giochi didattici:</p> <p><a href="https://www.educatorstechnology.com/2016/06/5-great-web-tools-for-creating.html">https://www.educatorstechnology.com/2016/06/5-great-web-tools-for-creating.html</a></p>



## MODULO 6

### e-Tool I: Gamification in distance learning II

Modulo	<b>Gamification nell'apprendimento a distanza II</b>
Titolo	<b>Ricompensa gli studenti e aumenta il coinvolgimento con ClassPoint</b>  ClassPoint è uno strumento di gamification per gli insegnanti che integra strumenti di coinvolgimento degli studenti direttamente in PowerPoint. Permette agli insegnanti di aggiungere quiz divertenti e domande interattive e quiz direttamente alle slides e attribuire stelle per partecipazione, correttezza, o qualsiasi obiettivo si voglia gamificare.
Durata	3 ore
Materiali	<ul style="list-style-type: none"><li>- PC Desktop o Laptop per ogni partecipante</li><li>- Connessione internet</li><li>- ClassPoint a questo link: <a href="https://www.classpoint.io/download">https://www.classpoint.io/download</a></li></ul>
Processo	<p>Il workshop si propone di introdurre gli insegnanti all'uso di ClassPoint per supportare attività di gamification online sia sincrone che asincrone.</p> <p><b>Numero di partecipanti:</b> 5 in connessione remota.</p> <p><b>Step 1: Introduzione (15 minuti)</b> Introdurre il workshop e spiegare il ruolo del meccanismo di ricompensa nel processo di e-learning. I partecipanti scaricheranno il componente aggiuntivo in PowerPoint.</p> <p><b>Step 2: Esplorazione del Tool ClassPoint (15 minuti)</b> I partecipanti avranno 15 minuti per esaminare gli strumenti di gamification di ClassPoint.</p> <p><b>Step 3: Svolgimento del Corso (90 minuti)</b> Ogni partecipante userà gli strumenti di gamification su ClassPoint</p>



	<p>per progettare e sviluppare il suo corso su un argomento desiderato. Per aggiungere domande interattive, lui/ lei può scegliere tra otto tipi di attività da aggiungere come un pulsante a destra sulla loro diapositiva (scelta multipla, word cloud, slides, caricamento di immagini, ecc.).</p> <p>Per giocare le domande, si possono attribuire stelle alle osservazioni degli allievi. Si può impostare un set di risposte corrette oppure utilizzare la search bar per restringere i termini specifici a cui attribuire punti.</p> <p><b>Step 4: Presentazione del Corso (25 minuti)</b> Ogni partecipante introdurrà il suo corso agli altri. Si discuterà degli strumenti di ricompensa scelti e di come sono stati applicati nel corso. Ogni presentazione ha una durata massima di cinque minuti.</p> <p><b>Step 5: Valutazione del Corso (25 minuti)</b> I partecipanti avranno 5 minuti per fornire spunti e valutare il corso dopo ogni presentazione.</p> <p><b>Step 6: Debriefing (10 minuti)</b> Il facilitatore condurrà una discussione di gruppo sul workshop e i partecipanti condivideranno le loro riflessioni e discuteranno l'efficacia dell'uso di pratiche di ricompensa nella gamification.</p>
Ulteriori risorse e riferimenti	<p>Video: How to award Stars in ClassPoint: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jXhEJKnGazo">https://www.youtube.com/watch?v=jXhEJKnGazo</a> (ClassPoint Tutorial)</p> <p>Video: Quiz Mode Competition in PowerPoint: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=V0L60-A6-Rk">https://www.youtube.com/watch?v=V0L60-A6-Rk</a> (ClassPoint Tutorial)</p>



<b>Titolo dell'attività</b>	<p>Ricompensa gli studenti e aumenta il coinvolgimento con ClassPoint</p> <p><u>ClassPoint</u> è uno strumento di gamification per gli insegnanti che integra strumenti di coinvolgimento degli studenti direttamente in PowerPoint. Permette agli insegnanti di aggiungere quiz divertenti e domande interattive e quiz direttamente alle slides e attribuire stelle per partecipazione, correttezza, o qualsiasi obiettivo si voglia gamificare.</p>
<b>Durata</b>	3 ore
<b>Materiali</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- PC Desktop o Laptop per ogni partecipante</li><li>- Connessione internet</li><li>- ClassPoint a questo link: <a href="https://www.classpoint.io/download">https://www.classpoint.io/download</a></li></ul>
<b>Descrizione dell'attività</b>	<p>Il workshop si propone di introdurre gli insegnanti all'uso di ClassPoint per supportare attività di gamification online sia sincrone che asincrone.</p> <p>Numero di partecipanti: 5 in connessione remota.</p> <p>Step 1: Introduzione (15 minuti)</p> <p>Introdurre il workshop e spiegare il ruolo del meccanismo di ricompensa nel processo di e-learning. I partecipanti scaricheranno il componente aggiuntivo in PowerPoint.</p> <p>Step 2: Esplorazione del Tool ClassPoint (15 minuti)</p> <p>I partecipanti avranno 15 minuti per esaminare gli strumenti di gamification di ClassPoint.</p>



	<p><b>Step 3: Svolgimento del Corso (90 minuti)</b></p> <p>Ogni partecipante userà gli strumenti di gamification su ClassPoint per progettare e sviluppare il suo corso su un argomento desiderato. Per aggiungere domande interattive, lui/ lei può scegliere tra otto tipi di attività da aggiungere come un pulsante a destra sulla loro diapositiva (scelta multipla, word cloud, slides, caricamento di immagini, ecc.).</p> <p>Per gamificare le domande, si possono attribuire stelle alle osservazioni degli allievi. Si può impostare un set di risposte corrette oppure utilizzare la search bar per restringere i termini specifici a cui attribuire punti.</p> <p><b>Step 4: Presentazione del Corso (25 minuti)</b></p> <p>Ogni partecipante introdurrà il suo corso agli altri. Si discuterà degli strumenti di ricompensa scelti e di come sono stati applicati nel corso. Ogni presentazione ha una durata massima di cinque minuti.</p> <p><b>Step 5: Valutazione del Corso (25 minuti)</b></p> <p>I partecipanti avranno 5 minuti per fornire spunti e valutare il corso dopo ogni presentazione.</p> <p><b>Step 6: Debriefing (10 minuti)</b></p> <p>Il facilitatore condurrà una discussione di gruppo sul workshop e i partecipanti condivideranno le loro riflessioni e discuteranno l'efficacia dell'uso di pratiche di ricompensa nella gamification.</p>
--	---



<p><b>Risorse per approfondire</b></p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Video: How to award Stars in ClassPoint: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=jXhEJKnGazo">https://www.youtube.com/watch?v=jXhEJKnGazo</a> (ClassPoint Tutorial)</li><li>- Video: Quiz Mode Competition in PowerPoint: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=V0L60-A6-Rk">https://www.youtube.com/watch?v=V0L60-A6-Rk</a> (ClassPoint Tutorial)</li></ul>
--	--



## MODULO 7

### e-Tool I: Strumenti di valutazione nell'apprendimento a distanza

<b>Titolo dell'attività</b>	Video intervista asincrona come nuova tecnologia
<b>Durata</b>	<p>Registrazione video (1-3 minuti)</p> <p>La lunghezza raccomandata per un video di risposta in una valutazione può variare a seconda dello scopo e della natura della valutazione. Generalmente, una video-risposta dovrebbe essere abbastanza lunga per affrontare adeguatamente la domanda o lo spunto di partenza, ma non così tanto da diventare troppo impegnativa per l'insegnante da correggere e valutare. In alcuni casi, gli insegnanti possono fornire linee guida specifiche riguardanti la lunghezza della risposta video. Ad esempio, possono richiedere una risposta video tra 1-3 minuti o limitarla a un numero specifico di parole o slide. In altri casi, la lunghezza della risposta video può essere più flessibile. Come regola generale, una risposta video dovrebbe essere abbastanza lunga da fornire una risposta completa alla domanda o allo stimolo, pur essendo abbastanza concisa da attirare l'attenzione dell'istruttore e di altri spettatori. È importante notare che lo scopo di una video-risposta è quello di dimostrare la comprensione del materiale e di comunicare le idee in modo chiaro ed efficace. Come tale, la qualità della risposta è più importante della lunghezza della risposta video.</p>
<b>Materiali</b>	<p>Registrazione video (1-3 minuti)</p> <p>La lunghezza raccomandata per un video di risposta in una valutazione può variare a seconda dello scopo e della natura della valutazione. Generalmente, una video-risposta dovrebbe essere abbastanza lunga per affrontare adeguatamente la domanda o lo</p>



	<p>spunto di partenza, ma non così tanto da diventare troppo impegnativa per l'insegnante da correggere e valutare. In alcuni casi, gli insegnanti possono fornire linee guida specifiche riguardanti la lunghezza della risposta video. Ad esempio, possono richiedere una risposta video tra 1-3 minuti o limitarla a un numero specifico di parole o slide. In altri casi, la lunghezza della risposta video può essere più flessibile. Come regola generale, una risposta video dovrebbe essere abbastanza lunga da fornire una risposta completa alla domanda o allo stimolo, pur essendo abbastanza concisa da attirare l'attenzione dell'istruttore e di altri spettatori. È importante notare che lo scopo di una video-risposta è quello di dimostrare la comprensione del materiale e di comunicare le idee in modo chiaro ed efficace. Come tale, la qualità della risposta è più importante della lunghezza della risposta video.</p>
<b>Descrizione dell'attività</b>	<p>Gli strumenti di valutazione basati su video possono offrire una valida alternativa ai tradizionali compiti scritti nell'apprendimento a distanza, consentendo agli studenti di mostrare le loro conoscenze e abilità in un nuovo formato. Il video asincrono o registrato è una nuova tecnologia emergente che può essere utilizzata nella fase iniziale di screening di una valutazione. Gli studenti possono registrare le loro risposte alle domande di valutazione poste dagli insegnanti utilizzando una fotocamera e poi inviarle online. In seguito, l'insegnante può valutare le risposte in base a criteri predefiniti tratti dal curriculum del modulo.</p> <p>Le valutazioni orali online possono rivelarsi ancora più efficaci delle tradizionali valutazioni di persona a causa della riduzione dell'ansia per gli studenti e della possibilità di rivedere più volte il loro discorso registrato. Inoltre, incoraggiare gli studenti a utilizzare componenti</p>



multimediali può migliorare il livello di coinvolgimento delle loro presentazioni. Ad esempio, la funzione 'record' disponibile in Microsoft PowerPoint consente agli studenti di combinare la loro voce con una presentazione, mentre alcuni possono cimentarsi con il software di editing per produrre presentazioni multimediali più sofisticate. I podcast possono essere un valido sostituto delle presentazioni orali convenzionali e le presentazioni di gruppo possono essere più stimolanti e favorire discussioni dinamiche.

To prepare students for online verbal communication, educators may coach them on the basics of speaking clearly and into a microphone. It may also be helpful to have students submit test recordings to troubleshoot any uploading issues. If feasible, live presentations on platforms such as Zoom, Teams or Skype can be a valuable addition to the assessment process. However, it is important to remember that the content of the presentation should be prioritized, and engaging multimedia should be used to support information and expression, rather than replace it.

Le fasi generali per un processo di video-valutazione sono le seguenti:

1. Definire i risultati dell'apprendimento e i criteri di valutazione: determinare le conoscenze, le abilità e le competenze specifiche che gli studenti sono tenuti a dimostrare nella valutazione video e identificare i criteri che verranno utilizzati per valutare le loro prestazioni.
2. Fornire istruzioni e linee guida chiare: comunicare chiaramente i requisiti e le aspettative per la valutazione video, tra cui la durata, il formato e le specifiche tecniche.



	<ol style="list-style-type: none"><li>3. Supportare gli studenti con risorse e feedback: fornire agli studenti risorse e supporto pertinenti per aiutarli a creare video di alta qualità, come modelli, esempi e feedback sulle bozze presentate.</li><li>4. Utilizzare una scheda di valutazione per i video: Sviluppare una scheda di valutazione in linea con i risultati di apprendimento e criteri di valutazione, e usarla per valutare i video inviati dagli studenti.</li><li>5. Fornire feedback e follow-up: fornire feedback agli studenti sulle loro valutazioni video, evidenziando i punti di forza e le aree di miglioramento, e follow-up con ulteriori istruzioni e supporto, se necessario.</li></ol> <p>Ecco un esempio di processo di video-valutazione nell'istruzione e formazione professionale (IFP):</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Risultati dell'apprendimento e criteri di valutazione: in un corso IFO sulla cucina, il risultato dell'apprendimento potrebbe essere per gli studenti dimostrare la capacità di preparare un piatto specifico, come gli spaghetti alla carbonara. I criteri di valutazione potrebbero includere fattori quali la selezione degli ingredienti, le tecniche di preparazione, la presentazione e il gusto.</li><li>2. Istruzioni e linee guida: gli studenti ricevono istruzioni chiare su come registrare e inviare i loro video, incluse indicazioni su angolazioni della telecamera, illuminazione e qualità del suono. Vengono inoltre fornite una ricetta dettagliata e le istruzioni per la preparazione del piatto.</li><li>3. Risorse e feedback: gli studenti hanno accesso a risorse pertinenti, come video di cucina, ricette e suggerimenti per la</li></ol>
--	--



	<p>presentazione. Possono anche ricevere feedback sulle loro bozze video dal loro istruttore o dai compagni.</p> <p>4. La scheda di valutazione dei video potrebbe includere criteri come la selezione degli ingredienti, le tecniche di preparazione, la presentazione e il gusto. Ogni criterio può essere valutato su una scala da 1 a 5, con indicatori specifici di performance ad ogni livello.</p> <p>5. Feedback e follow-up: dopo aver esaminato i video, gli istruttori forniscono agli studenti un feedback sulle loro prestazioni, evidenziando le aree di forza e le aree di miglioramento. Gli studenti possono anche avere l'opportunità di rivedere i loro video e ripresentarli per ulteriori feedback.</p>
<b>Risorse per approfondire</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Miller, M., Lu, Y., &amp; Montplaisir, L. (2017). The effects of asynchronous video interviews on interviewing processes and perceptions. <i>Online Learning Journal</i>, 21(1), 75-94. <a href="https://doi.org/10.24059/olj.v21i1.3398">https://doi.org/10.24059/olj.v21i1.3398</a></li><li>● Video Length: How Long Should Instructional Videos Be? (New Data): <a href="https://www.techsmith.com/blog/video-length/">https://www.techsmith.com/blog/video-length/</a></li><li>● Barbour, M.K. &amp; Harrison, K.U. (2016). Teachers' Perceptions of K-12 Online: Impacting the Design of a Graduate Course Curriculum. <i>Journal of Educational Technology Systems</i>, 45(1), 74-92. Retrieved March 22, 2023 from <a href="https://www.learntechlib.org/p/175706/">https://www.learntechlib.org/p/175706/</a>.</li></ul>



## e-Tool II: Strumenti di valutazione nell'apprendimento a distanza

<b>Titolo dell'attività</b>	Game-based Scenario Assessment Tool (GSAT)
<b>Durata</b>	40 minuti
<b>Materiali</b>	Laptop e connessione Internet
<b>Descrizione dell'attività</b>	<p>GSAT è uno strumento di valutazione web che utilizza scenari di gaming per valutare competenze e competenze professionali. Lo strumento presenta agli studenti un ambiente di lavoro simulato in cui devono completare dei compiti e prendere decisioni che riflettono situazioni di lavoro reali. Lo strumento è progettato per fornire agli studenti un'esperienza di apprendimento coinvolgente e interattiva, consentendo inoltre ai formatori di valutare i progressi e le competenze degli studenti in tempo reale.</p> <p>GSAT consiste in una serie di scenari che simulano diversi ambienti di lavoro e attività. Ogni scenario è progettato per valutare competenze professionali specifiche, come le capacità di problem solving, il lavoro di squadra, la comunicazione e le competenze tecniche. Mentre gli studenti navigano attraverso gli scenari, sono tenuti a prendere decisioni, risolvere problemi ed eseguire compiti, forniti dal loro educatore, direttamente correlati alla loro disciplina di formazione professionale.</p> <p>I formatori possono utilizzare GSAT per valutare le prestazioni degli studenti in tempo reale, attraverso una dashboard che fornisce analisi dettagliate sui progressi e sulle competenze degli studenti. Lo strumento</p>

185



fornisce inoltre agli studenti un feedback immediato sulle loro prestazioni, consentendo loro di identificare le aree di miglioramento e regolare il loro apprendimento di conseguenza.

Nel complesso, GSAT è un efficace strumento di valutazione per l'IFP che combina attività di gaming con l'apprendimento basato sullo scenario per valutare le abilità e le competenze professionali in modo divertente e coinvolgente.

In un ambiente asincrono, GSAT potrebbe essere progettato come un'attività indipendente che gli studenti completano autonomamente, piuttosto che come un'attività dal vivo che richiede la presenza degli studenti per essere completata. Ad esempio, gli studenti potrebbero avere accesso allo strumento GSAT attraverso una piattaforma online e potrebbero completare la valutazione al proprio ritmo.

Un vantaggio dell'utilizzo di valutazioni basate sul gaming in ambienti asincroni è che gli studenti possono completare la valutazione secondo il proprio programma, senza dover coordinarsi con altri studenti o formatori. Questo può essere particolarmente utile per i programmi IFB che hanno studenti con orari e fusi orari diversi.

E' tuttavia importante notare che le valutazioni asincrone basate sulla gamification potrebbero non essere in grado di fornire lo stesso livello di interazione e collaborazione delle valutazioni sincrone, che possono essere un aspetto importante dei programmi di IFP. Pertanto, è importante considerare attentamente gli obiettivi della valutazione e le esigenze degli studenti al momento di decidere se utilizzare un approccio sincrono o asincrono alla valutazione basata sul gioco nell'IFP.



	<p><u>Esempio – GSAT per Giardinaggio e Paesaggistica:</u></p> <p>Il GSAT per il giardinaggio e il paesaggistica potrebbe presentare agli studenti un giardino simulato o uno spazio esterno che richiede manutenzione e progettazione. Lo strumento potrebbe simulare le attività di giardinaggio e paesaggio del mondo reale, come l'identificazione delle piante, la preparazione del suolo, la potatura, la semina e la progettazione.</p> <p>Lo strumento potrebbe presentare agli studenti una serie di scenari, ognuno dei quali richiede allo studente di completare attività specifiche di giardinaggio o paesaggistica. Ad esempio, uno scenario potrebbe presentare gli studenti con un orto che richiede la preparazione del suolo e la semina. L'allievo sarebbe tenuto a selezionare e utilizzare gli strumenti di giardinaggio appropriati, come una zappa o una vanga, per preparare il terreno e piantare i semi. Le prestazioni dello studente sarebbero valutate in base alla capacità di completare il compito in modo corretto ed efficiente.</p> <p>Un altro scenario potrebbe concentrarsi sull'identificazione delle piante e sulla gestione dei parassiti. Allo studente vengono presentate una varietà di piante e parassiti, che è tenuto a identificare correttamente e successivamente a selezionare le strategie di gestione dei parassiti appropriate. Le prestazioni dello studente sarebbero valutate in base alla capacità di identificare con precisione le piante e i parassiti e selezionare le strategie di gestione appropriate.</p> <p>Il GSAT per il giardinaggio e la paesaggistica potrebbe anche includere una componente di progettazione, in cui gli studenti sarebbero tenuti a progettare e implementare un piano paesaggistico per uno spazio esterno</p>
--	--



	<p>simulato. Lo strumento fornirebbe agli studenti una varietà di elementi di design, come piante, materiali da costruzione ed elementi decorativi, e richiederebbe agli studenti di creare un design del paesaggio coerente ed esteticamente piacevole.</p>
<b>Risorse per approfondire</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Pauschenwein, Jutta &amp; Goldgruber, Eva &amp; Sfiri, Anastasia. (2013). The Identification of the Potential of Game-based Learning in Vocational Education within the Context of the Project “Play the Learning Game”. International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET). 8. 10.3991/ijet.v8i1</li><li>● 12 Best Virtual Games for Classroom Fun &amp; Learning: <a href="https://www.splashlearn.com/blog/best-virtual-games-for-classroom-fun-learning/">https://www.splashlearn.com/blog/best-virtual-games-for-classroom-fun-learning/</a></li></ul>



### e-Tool III: Strumenti di valutazione nell'apprendimento a distanza

<b>Tool Activity Title</b>	Microsoft Form come strumento di valutazione
<b>Durata</b>	1 ora
<b>Materiali</b>	Laptops or smartphones, internet connection
<b>Descrizione dell'attività</b>	<p>Durante la pandemia di Covid-19, l'utilizzo di Microsoft Forms è stato ampiamente adottato come strumento di valutazione grazie alla sua facilità d'uso e ai requisiti minimi in termini di competenza digitale. Questa forma di valutazione consente agli educatori di implementare un approccio ibrido utilizzando sia domande a scelta multipla che di tipo aperto, insieme alla capacità di incorporare immagini che possono aiutare nelle risposte descrittive degli studenti.</p> <p>Nell'istruzione e formazione professionale (IFB), Microsoft Forms può essere uno strumento incredibilmente utile per condurre valutazioni e valutare le conoscenze e le competenze degli studenti. Un modo per utilizzare Microsoft Forms nella formazione IFB è la creazione di quiz e valutazioni per testare la conoscenza degli studenti su argomenti o concetti specifici. Con Microsoft Forms, gli insegnanti possono facilmente creare domande a scelta multipla, domande aperte e scale di valutazione per valutare diversi aspetti dell'apprendimento degli studenti.</p> <p>Inoltre, i Microsoft Forms possono essere utilizzati per le attività di auto-apprendimento e autovalutazione. Ad esempio, gli insegnanti possono creare moduli che gli studenti possono utilizzare per analizzare il loro progressi nell'apprendimento, identificare le aree in cui hanno bisogno di miglioramento e fissare obiettivi per l'apprendimento futuro. Questo può</p>



	<p>essere un modo efficace per promuovere l'apprendimento autonomo e consentire agli studenti di assumere consapevolezza e autonomia nel loro percorso di apprendimento.</p> <p>Un altro modo in cui Microsoft Forms può essere utilizzato nella formazione IFP è per la valutazione inter pares. Gli insegnanti possono creare moduli per gli studenti per valutare il lavoro degli altri, come presentazioni, progetti o valutazioni delle abilità pratiche. Questo può aiutare a promuovere la collaborazione e le capacità di lavoro di squadra, fornendo anche preziosi feedback per gli studenti per migliorare il loro lavoro.</p> <p>Nel complesso, Microsoft Forms è uno strumento versatile che può essere utilizzato in molti modi diversi nella formazione IFP. Sia per la valutazione, l'autovalutazione o la valutazione tra pari, offre un'interfaccia user-friendly che può aiutare insegnanti e studenti a semplificare il processo di apprendimento e migliorare i risultati dell'apprendimento.</p>
<b>Risorse per approfondire</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● How to Use Microsoft Forms - <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ouFKWHQMxtQ">https://www.youtube.com/watch?v=ouFKWHQMxtQ</a></li><li>● What it is? - <a href="https://teachinghub.bath.ac.uk/microsoft-forms/">https://teachinghub.bath.ac.uk/microsoft-forms/</a></li><li>● 6 InterActive Ways to Use Microsoft Forms - <a href="https://www.themerrillsedu.com/blog-1/2020/6/27/5-interactive-ways-to-use-microsoft-forms">https://www.themerrillsedu.com/blog-1/2020/6/27/5-interactive-ways-to-use-microsoft-forms</a></li></ul>