

# Sviluppo professionale continuo nella formazione digitale per l'IFP



## Modulo 2: E-Learning per gli insegnanti dell'IFP Unità 2.1: Esplorazione dell'ambiente E-Learning



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Questo materiale formativo fa parte del  
Programma di formazione per lo sviluppo professionale continuo (CPD):  
Erogazione di formazione digitale nell'istruzione e nella formazione  
professionale.

L'intero programma di formazione è disponibile all'indirizzo:

<https://www.covet-project.eu/>

# Modulo 2: E-Learning per gli insegnanti di IFP

## Unità 2.1: Esplorazione dell'ambiente E-Learning



# Al termine di questa unità sarete in grado di:

... capire cos'è l'e-learning.

... esplorare diverse possibilità di e-learning.

... analizzare i diversi elementi dei corsi di e-learning.

... adattare i contenuti forniti alle vostre esigenze.





La seconda parte rappresenta un approfondimento del tema, raccogliendo suggerimenti, idee e ulteriori dettagli da esplorare.



La terza parte è una raccolta di video, testimonianze, documenti scritti, vignette, ecc. per approfondire il tema della navigazione in Internet.



La prima parte si concentra sull'argomento centrale, attraverso un'analisi delle parole chiave dell'Unità e un breve testo espositivo.

## Ogni unità è composta da 4 parti



La quarta parte è una sezione di test attraverso la quale è possibile mettersi alla prova e riflettere su quanto appreso.

# Contenuto dell'unità

- Che cos'è l'e-learning?
- I diversi elementi dei corsi di e-learning.
- Esplorate le diverse forme di e-learning per trovare quella più adatta al vostro ambiente professionale.

# Che cos'è l'e-learning?

L'e-learning, noto anche come apprendimento a distanza, si riferisce all'uso della tecnologia e del web per scopi di apprendimento, con l'obiettivo di migliorare l'uso di risorse e servizi e lo scambio e la collaborazione a distanza tra individui.

La nostra cultura tende ad essere incentrata sull'informazione. Di solito pensiamo che se ci fossero più informazioni su un determinato argomento, le cose andrebbero meglio. Ovviamente le informazioni sono importanti per l'apprendimento, ma sono solo una parte del processo.

Pertanto, quando parliamo di e-learning intendiamo una serie di percorsi formativi che si basano sulla conoscenza, ma che prevedono anche l'interazione tra i partecipanti al processo di apprendimento in un percorso didattico mediato dalla tecnologia. È un errore pensare all'e-learning come a una semplice piattaforma online contenente una serie di informazioni.

# Che cos'è l'e-learning?

Negli ultimi tempi, a causa del Covid 19, abbiamo tutti acquisito una maggiore familiarità con l'apprendimento a distanza. Tutti noi siamo stati coinvolti, direttamente o meno, in un'esperienza di apprendimento a distanza.

Il passaggio dall'emergenza all'innovazione è breve e, spesso, è proprio dalle situazioni più difficili che si aprono opportunità prima inesplorate.



# Che cos'è l'e-learning?

Ma cos'è esattamente l'e-learning e quali sono i vantaggi dell'utilizzo di questo metodo per la formazione?

Il mondo dell'e-learning offre molti strumenti per l'apprendimento a distanza: Piattaforme di Learning Management Systems (LMS), webinar, strumenti di valutazione online, gestione della formazione, strumenti per la socializzazione e lo scambio di informazioni tra insegnanti/studenti e studenti/studentesse, mobile e micro e-learning e persino realtà virtuale per l'apprendimento.

L'e-learning è caratterizzato dall'assenza di vincoli di orario e di frequenza per i discenti, tipici dei corsi di formazione tenuti da docenti.

Ciò comporta un risparmio di circa la metà del tempo dedicato alla formazione, grazie alla possibilità di utilizzare i contenuti in qualsiasi momento e da qualsiasi luogo, quando il discente ne ha bisogno.

Inoltre, poiché i contenuti sono sempre disponibili online, l'utente può utilizzarli in più sessioni di studio, adattando il tempo necessario all'apprendimento.



# Che cos'è l'e-learning?

Altri punti a favore dell'e-learning sono:

- Monitoraggio facilitato della formazione: l'LMS raccoglie tutte le informazioni necessarie.
- Aggiornamento più immediato dei contenuti: se si vuole cambiare un contenuto, basta aggiornare il corso con pochi clic. Inoltre, i contenuti sono altamente personalizzabili.
- Copertura più ampia: chiunque abbia una connessione ad Internet può allenarsi.
- Possibilità di personalizzazione dell'apprendimento da parte dell'utente: Se c'è qualcosa che non capisco, posso decidere di rivedere la lezione, rifare un esercizio, approfondire il materiale a mia disposizione.

L'e-learning presenta naturalmente anche degli svantaggi, come ad esempio la mancanza di un rapporto fisico con l'insegnante e con gli altri studenti, che può influire sulla motivazione all'apprendimento.

# Diversi tipi di e-learning

Il Computer Managed Learning (CML) opera attraverso database di informazioni. Questi database contengono informazioni che lo studente deve apprendere, insieme ad alcuni criteri di valutazione che permettono al sistema di essere individualizzato in base alle preferenze di ogni studente.

L'istruzione assistita dal computer (CAI) è un altro tipo di e-learning che utilizza i computer insieme all'insegnamento tradizionale. Utilizza una combinazione di multimedia come testo, grafica, suono e video per migliorare l'apprendimento.

L'apprendimento online sincrono consente a gruppi di studenti di partecipare tutti insieme a un'attività di apprendimento, nello stesso momento, da qualsiasi luogo del mondo.

Nell'apprendimento online asincrono, gruppi di studenti studiano indipendentemente l'uno dall'altro, in tempi e luoghi diversi, senza che avvenga una comunicazione in tempo reale.



# Diversi tipi di e-learning

E-Learning adattivo. Prendendo in considerazione una serie di parametri, come le prestazioni, gli obiettivi, le capacità, le competenze e le caratteristiche degli studenti, gli strumenti di e-learning adattivo consentono di rendere l'istruzione più personalizzata e incentrata sullo studente rispetto al passato.

E-learning lineare. L'invio di materiale formativo agli studenti attraverso programmi televisivi e radiofonici è un classico esempio di e-learning lineare.

L'apprendimento interattivo online consente ai mittenti di diventare destinatari e viceversa.

L'apprendimento individuale online si riferisce al numero di studenti che partecipano al raggiungimento degli obiettivi di apprendimento, piuttosto che alla centralità dello studente nel materiale.

Apprendimento collaborativo online. Gli studenti devono lavorare insieme e praticare il lavoro di squadra per raggiungere gli obiettivi di apprendimento comuni.

Per saperne di più, visitate questo [link](#)



“

Dobbiamo portare l'apprendimento alle  
persone invece che le persone  
all'apprendimento”.

- Elliot Masie



# Fonti interessanti



L'apprendimento online potrebbe cambiare il mondo accademico... per sempre. [Tyler DeWitt](#)



[I 10 maggiori svantaggi dell'E-Learning \(con soluzioni!\)](#)



Elenco dei sistemi di gestione dell'apprendimento. [Wikipedia](#)



[Come le aziende di formazione online stanno sfruttando la pandemia per sostituirsi all'insegnamento in classe.](#)



[Le migliori tendenze eLearning e le previsioni per il 2022](#)



[Stabilire un nuovo standard per l'istruzione superiore online](#)

“

“L'apprendimento online non è la prossima grande cosa, è la grande cosa di adesso”.

- Donna J. Abernathy



# Analizzare i diversi elementi dei corsi di e-learning;

Creare un ambiente di apprendimento online non significa trasformare i contenuti in contenuti digitali e pubblicarli in uno spazio tecnologico in rete. Al contrario, è necessario progettare tutti i macro elementi che compongono un ambiente di insegnamento-apprendimento in rete, tenendo conto anche degli ambienti didattici tradizionali, integrandoli in modo efficiente ed efficace. È poi necessario utilizzare strumenti software specifici, adatti alle situazioni didattiche che si vogliono promuovere in rete, su sistemi di authoring validi che supportino gli standard dell'e-learning, che abbiano alle spalle una comunità di supporto e che siano costantemente aggiornati.



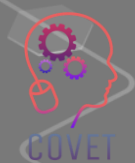
# Quali sono le caratteristiche di un corso e-learning?

## Gruppo target e obiettivi

Identificare chi segue il corso, in quali situazioni lo studente avrà bisogno dei contenuti del corso? Dopo il corso, cosa dovrebbe essere in grado di fare lo studente? Il discente può mettere in pratica le attività svolte durante il corso? Questo vi aiuterà a creare contenuti pertinenti alle esigenze del discente e significativi per le decisioni che dovrà affrontare in futuro.

## Navigazione facile e immediata

Un corso di eLearning deve avere un'interfaccia semplice per aiutare gli utenti a navigare comodamente tra i contenuti del corso. I contenuti devono essere disposti in modo logico, ma è importante che le icone di navigazione siano ben posizionate e visibili agli utenti. La navigazione deve permettere agli studenti di vedere i loro progressi, consentendo loro di passare tra i moduli passati, presenti e futuri.





# Quali sono le caratteristiche di un corso e-learning?

## Linguaggio positivo e non troppo formale

È anche importante usare un linguaggio di supporto che aiuti il partecipante a sentirsi a proprio agio durante la formazione e soddisfatto di ciò che sta imparando.

## Interattività

L'interattività è essenziale in un corso di e-learning. L'interattività offre agli utenti l'opportunità di mettere in pratica quanto appreso in potenziali scenari lavorativi reali. Questo può essere fatto proponendo agli studenti quiz o simulazioni a intervalli regolari durante il corso. Una volta completata l'attività, è possibile valutare le risposte degli utenti e fornire un feedback su quanto è stato fatto. Se il discente ha preso una decisione sbagliata, il formatore può intervenire indicando il motivo dell'errore e guidando il discente verso l'azione corretta.



# Quali sono le caratteristiche di un corso e-learning?

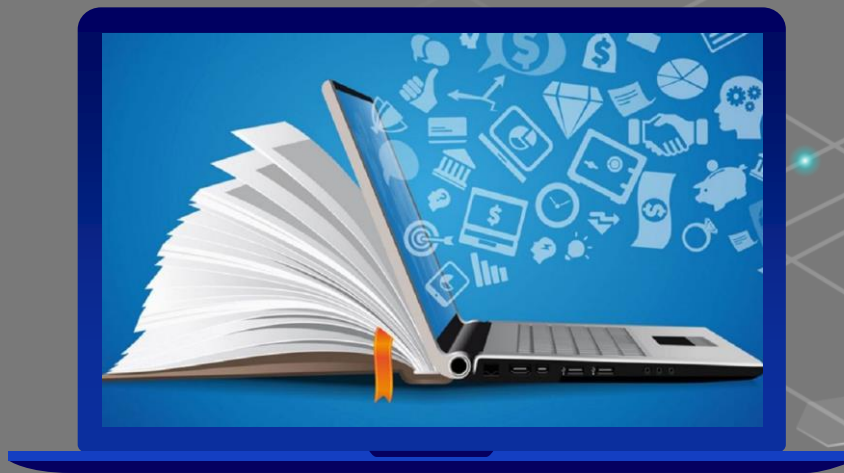


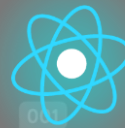
## Design

Non importa quanto sia buono il contenuto, i vostri studenti si annoieranno e si disinteresseranno se il design non è buono. Un buon design implica l'uso di elementi visivi corretti come immagini, colori e tabelle. Utilizzate uno stile uniforme di grafica, caratteri e colori.

## Seguire i progressi

Un corso sarà inutile senza poter seguire i progressi dei vostri studenti. Un sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) vi aiuterà a seguire i progressi dei partecipanti al corso.





## Dietro le quinte della progettazione E-learning: le figure professionali

La progettazione dei corsi è una disciplina molto specifica, l'Instructional Design, ed è svolta da specifici professionisti dell'E-learning. Si tratta di progettisti della formazione che collaborano con esperti di materie e sviluppatori di piattaforme per creare corsi di formazione ad hoc. Spesso chi crea corsi E-learning non è un formatore o un insegnante.

In realtà, in un processo di E-learning possono essere coinvolte molte altre figure professionali, oltre a quelle già citate, ad esempio:

- Responsabili di progetto
- Sviluppatori di contenuti
- Sviluppatori multimediali
- Esperti di esperienza utente
- Operatori di helpdesk

Tutti questi professionisti lavorano insieme per creare corsi di formazione a distanza che siano il più possibile coinvolgenti e stimolanti per l'utente. Per saperne di più, visitate questo [link](#).



“

“È ora di fare un passo avanti e di appassionarsi al proprio lavoro, impegnandosi a creare corsi di eLearning che non annoino le persone fino alle lacrime, ma che invece le ispirino e le motivino ad apprendere una nuova abilità, a cambiare un certo comportamento o a migliorare le proprie prestazioni”.

- Cammy Bean



# Fonti interessanti



Scegliere il giusto metodo di eLearning: Fattori ed elementi



Elementi di base di un corso di e-learning da E-learning Heros



L'era dell'apprendimento online | Niema Moshiri | TEDxUCSD



4 cose da sapere sull'instructional design per l'elearning. Tim Slade

Libreria di contenuti 360

Una fonte in continua espansione di oltre 9 milioni di splendide risorse di corso

“

“L'eLearning non si fa e basta! Richiede un'attenta pianificazione e implementazione”.

- Anonimo



# Esplorate le diverse forme di e-learning per trovare quella più adatta al vostro contesto professionale.

Come già detto, l'e-learning non si limita ad offrire un corso o un contenuto attraverso una piattaforma di distribuzione.

L'elemento chiave da cui partire è il concetto di apprendimento centrato sul discente, ovvero l'idea di trasformare i discenti da semplici "utenti" a creatori del proprio percorso di apprendimento.

Gli studenti devono essere incoraggiati a gestire i corsi in base alle loro esigenze e a migliorare il proprio apprendimento, rispettando i diversi tempi di apprendimento.

*Oltre alle piattaforme di e-learning più diffuse,  
quali sono le tendenze verso cui l'e-learning si sta attualmente dirigendo?*

*Vediamo alcuni esempi*

# Apprendimento mobile e microapprendimento

Non c'è bisogno di spiegare il ruolo centrale che i dispositivi mobili hanno avuto nella nostra vita nell'ultimo decennio. Stiamo parlando del Mobile Learning, o M-Learning. Di cosa si tratta? Il Mobile Learning è una modalità di accesso ai contenuti formativi tramite dispositivi mobili (smartphone o tablet). Dobbiamo poter imparare ovunque, non solo in ufficio o a scuola, ma anche da casa, magari dal divano, in viaggio, in momenti "non canonici", un po' alla volta, quando le nostre giornate ce lo permettono. Con l'App, quindi, gli utenti non sono più necessariamente legati all'accesso ad Internet, ma possono formarsi anche offline, senza perdere la possibilità di sincronizzare i progressi e tracciare la formazione nell'LMS, una volta ristabilita la connessione.





Grazie ai cellulari, la formazione può avvenire in qualsiasi contesto, e questo si collega a un'altra idea emersa di recente nel campo dell'e-learning: il micro-learning.

Il microapprendimento è una strategia didattica incentrata sul discente, in cui i contenuti sono ridotti e riassunti in "pillole" per ridurre il sovraccarico cognitivo. Con il microapprendimento è possibile concentrare gli argomenti in blocchi tematici e fornirli sotto forma di citazioni, brevi filmati, diagrammi, ma anche brevi domande rivolte ai discenti sui loro dispositivi.



# Gamification: perché giocando si impara

La gamification è l'uso di meccaniche di gioco in attività non di gioco per attirare e coinvolgere il pubblico. Un esempio è "Pokemon Go": le persone hanno "gamificato" le loro passeggiate utilizzando un'app per catturare Pokemon virtuali.

La gamification ha quattro elementi chiave:

- Una sfida o un obiettivo che stabilisce ciò che una persona deve raggiungere per vincere.
- Ostacoli o impedimenti che devono essere superati per raggiungere l'obiettivo.
- Ricompense che gli utenti ricevono quando superano ostacoli e obiettivi.
- Regole di gioco che definiscono l'interazione dell'utente con il gioco.

Il concetto di prendere l'essenza dei giochi (divertimento, gioco, creatività e sfida) e applicarla agli obiettivi educativi, anziché al semplice intrattenimento, rende gli obiettivi stessi più divertenti. La gamification non solo migliora il coinvolgimento, ma favorisce anche la ritenzione dell'apprendimento.



# Strumenti di gamification per l'eLearning

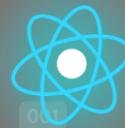
Ecco alcuni semplici modi per implementare la gamification nelle vostre lezioni.

**Distintivi.** Per essere considerati "migliori", gli studenti dovranno guadagnare il maggior numero possibile di badge completando diverse attività.

**Punteggi e classifiche.** È possibile aggiungere ulteriore valore ai badge assegnando un numero qualsiasi di punti che possono essere dati all'utente insieme al badge. Potete usare questi punti per stabilire un programma di premi o classifiche che creino una sana competizione. Le classifiche mostrano gli utenti con il maggior numero di punti sulla piattaforma, facilitando i concorsi interni!

**Premi.** Per incentivare ulteriormente i vostri utenti a raccogliere punti e badge, create ricompense che possono essere sbloccate dopo aver raggiunto determinati obiettivi.

**Concorsi.** Per stimolare gli utenti e coinvolgerli efficacemente nei vostri programmi di allenamento, potreste anche organizzare dei concorsi all'interno della vostra piattaforma, ad esempio fissando degli obiettivi da raggiungere entro un certo periodo di tempo.



# I migliori sistemi di gestione dell'apprendimento con gamification

La gamification può aiutare tutti ad accogliere la gestione del cambiamento in modo coinvolgente. L'industria dell'eLearning ha fatto molte ricerche e test per identificare il miglior software LMS di gamification per aiutarvi.

Per saperne di più sui sistemi di gestione dell'apprendimento basati sulla gamification, consultate questo [link](#).





# Intelligenza Artificiale (AI), Realtà Virtuale (VR) nell'E-Learning: il futuro è adesso

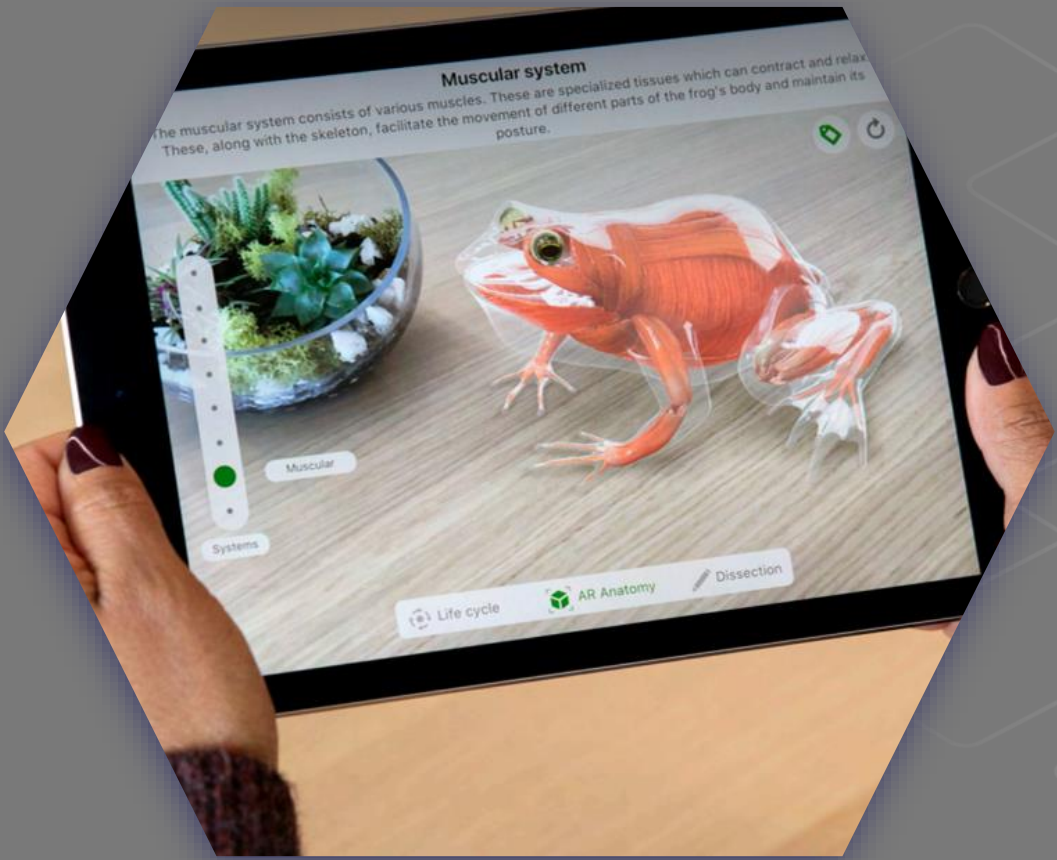
Negli ultimi anni, la realtà aumentata sta dimostrando al settore dell'e-learning di poter essere uno strumento eccellente per l'istruzione e la formazione. La realtà aumentata migliora l'esperienza umana attraverso suoni, immagini, testi e video accessibili tramite un dispositivo. In questo modo, migliora l'apprendimento e la sua conservazione in un'ampia gamma di settori.

Nell'E-Learning, l'intelligenza artificiale offre molte possibilità e il settore della formazione a distanza può beneficiare di questi strumenti. Collocarsi in un ambiente 3D in cui le persone interagiscono attraverso l'uso di dispositivi (Realtà Virtuale) può essere di grande aiuto per alcuni tipi di formazione.

Il punto di forza della VR è la simulazione. La maggiore immersività e interattività della VR permette agli studenti di entrare in una "scena" senza alcun tipo di rischio. Immaginate quanto potrebbe essere utile portare i nostri studenti "dentro" un pronto soccorso, o nel bel mezzo di una battaglia della Prima Guerra Mondiale, o su Marte.



001



011

010



“

“Gli studenti non imparano molto solo stando seduti in classe ad ascoltare gli insegnanti, memorizzando compiti preconfezionati e sputando risposte. Devono parlare di ciò che stanno imparando, scriverne in modo riflessivo, metterlo in relazione con le esperienze passate e applicarlo alla loro vita quotidiana. Devono rendere ciò che imparano parte di loro stessi”.

- Arthur W. Chickering e Stephen C. Ehrmann



# Fonti interessanti



Reinventare l'istruzione per l'era digitale. David Middelbeck



Come costruire esperienze di apprendimento migliori con l'apprendimento personalizzato



L'era dell'apprendimento online | TEDxUCSD



Metodologie e buone pratiche di e-learning. Una guida per la progettazione e la realizzazione di soluzioni di e-learning della FAO elearning Academy.



“

“L'eLearning sta cambiando. Vedremo emergere nuovi modelli, nuove tecnologie e nuovi progetti. Quindi, lasciamo perdere la "e", o almeno diamogli una definizione nuova e più ampia”.

- Elliot Masie

# Mettetevi alla prova

Il CAI è un tipo di e-learning.

Vero - Falso

L'e-learning è strutturato in blocchi predefiniti.

Vero - Falso

Il punto debole della VR è la simulazione, perché distrae dal contenuto.

Vero - Falso

L'invio di materiale formativo agli studenti attraverso programmi televisivi e radiofonici è un classico esempio di e-learning lineare.

Vero - Falso

# Mettetevi alla prova

I progressi dello studente all'interno di una piattaforma di e-learning devono essere visibili solo all'insegnante, in modo da non influenzare l'andamento del corso.

Vero - Falso

Con l'applicazione mobile, quindi, gli utenti non sono più necessariamente legati all'accesso a Internet.

Vero - Falso

La gamification è l'uso di meccaniche di gioco in attività non di gioco per attirare e coinvolgere il pubblico.

Vero - Falso

Il microapprendimento è una strategia di insegnamento incentrata sul discente e fornisce nozioni per 10 minuti ogni ora, consentendo allo studente di concentrarsi su contenuti mirati.

Vero - Falso

# Mettetevi alla prova

Prendetevi 20 minuti per pensare e fare qualche ricerca su come utilizzare i giochi nelle attività didattiche.

Quindi elenca 3 modi per implementare la gamification nelle vostre lezioni.

- 1 .....
- 2 .....
- 3 .....

“

“Insegnare nell’era di Internet significa che dobbiamo insegnare oggi le competenze di domani”.

- Jennifer Fleming



# Sintesi - punti chiave

- Le informazioni sono importanti per l'apprendimento, ma sono solo una parte del processo di apprendimento.
- L'e-learning è caratterizzato dall'assenza di vincoli temporali e di frequenza per i discenti, tipici dei corsi di formazione tenuti da docenti.
- Non importa quanto sia buono il contenuto, i vostri studenti si annoieranno e si disinteresseranno se il design non è buono.
- Gli allievi devono essere incoraggiati a gestire i corsi in base alle proprie esigenze e a migliorare la propria formazione, rispettando i diversi tempi di apprendimento.

# Sviluppo professionale continuo nella formazione digitale per l'IFP

Questo materiale formativo è uno dei risultati del progetto Erasmus+: "**Continuing professional development in digital education for VET**" ed è stato creato per aiutare gli insegnanti di tutta Europa ad affrontare la difficile situazione dell'erogazione di formazione online nella IFP.

Il programma CPD è composto da tre parti indipendenti:

- Moduli di formazione
- Set di istruzioni con esempi di lezioni online
- Guida al programma di formazione CPD

Tutti i risultati del progetto sono stati prodotti da sette partner di sette Paesi europei che hanno lavorato insieme:

- ProEduca z.s., Repubblica Ceca
- Archivio della Memoria, Italia
- Asociatia Pentru Sprijinirea Initiativelor Educationale, Romania
- Formazione e consulenza basata sulle soluzioni (SBTC), Turchia
- CEBEM FORMACIÓN PROFESIONAL SL (Daniel Castela), Spagna
- TUS Midwest, Irlanda
- Collegio regionale del Nord, Regno Unito

Tutti i materiali sono disponibili (scaricabili) gratuitamente dalla pagina web del progetto: <https://www.covet-project.eu/>.





COVET

Erasmus+<sup>010</sup>

Sviluppo professionale continuo  
nell' Istruzione e formazione professionale  
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

© 2023 Sviluppo professionale continuo nell'istruzione e nella formazione professionale