



Co-funded by
the European Union



YES4eLearning

Strumenti e strategie per sostenere l'adattamento all'apprendimento elettronico nel settore HE
Progetto N°: 2023-1-LT01-KA220-HED-000166708

Linee guida per i corsi faccia a faccia

**"Aumentare la qualità dei corsi online, prevenire
l'abbandono della formazione
e aumentare la motivazione degli studenti".**

per i docenti e i lavoratori dell'IIS



Autori:

Dottorato di ricerca Popovici Silvia
Dottorato di ricerca Macovei Irina Elena
Eloína Coll Aliaga
Maru Porres de la Haza
Ana Belén Anquela Julian
Ángel Esteban Martín Furones
Victoria Lerma Arce
Viviana Mazzaggio
Beatrice Del Nero
Prof. Dr. Işıl Kurnaz
Pınar Mutlu
Mustafa Ginesar
Dottorato di ricerca Akvilė Virbalienė
Aurelija Šiurienė
Dottorato di ricerca Neus Franco Pons
Carme Prades Mulet
Montserrat Carrera Masana

Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia Nazionale. Né l'Unione Europea né l'Agenzia Nazionale possono essere ritenute responsabili.



Contenuti

Panoramica del corso	4
Panoramica teorica	6
Modulo 1. Partecipazione affettiva	15
Modulo 2. Coesione comunitaria	30
Modulo 3. Coinvolgimento del formatore	42
Modulo 4. Intensità dell'interazione	59
Modulo 5. Conoscenze ed esperienze di insegnamento online	77



Panoramica del corso

Scopo

Le linee guida del corso faccia a faccia "Tools and Strategies for Supporting the Adaptation to E-Learning in HE Sector - YES4eLearning", insieme al curriculum del corso elaborato nell'ambito dello stesso progetto, sono strumenti innovativi per il settore dell'istruzione superiore che mirano a migliorare le conoscenze, le abilità, le attitudini e le competenze di accademici, insegnanti e lavoratori del settore dell'istruzione superiore in relazione alle componenti della presenza sociale online e ad aumentare il loro coinvolgimento per compensare la mancanza di presenza fisica negli spazi online. Lo scopo finale del corso è quello di aumentare la qualità dei corsi online, prevenire l'abbandono della formazione e aumentare la motivazione degli studenti.

Destinatari

Questo programma di studi è destinato a docenti, insegnanti e operatori dell'istruzione superiore che offrono corsi, seminari e laboratori online.

Processo di sviluppo

Il pacchetto formativo "Tools and Strategies for Increasing the Quality of Online Courses, Preventing Training Dropout and Increasing Students' Motivation" è stato elaborato nell'ambito del progetto Erasmus+ Cooperation Partnership in Higher Education "Tools and Strategies for Supporting the Adaptation to E-Learning in HE Sector - YES4eLearning", realizzato nel periodo 1.10.2023 - 30.09.2025. Il progetto è stato coordinato da Klaipėdos Valstybinė Kolegija Klaipėda, Lituania, insieme a Gebze Teknik Üniversitesi Türkiye, Universitat Politècnica de València, Spagna, Institut Cal·lípolis, Tarragona, Spagna, Asociația Demetrius, Iași, Romania, Falco&Associati SRL, Milano, Italia.

Prima di arrivare alla versione finale, il pacchetto formativo è stato sperimentato con 250 docenti, insegnanti e operatori dell'istruzione superiore dei 5 Paesi partecipanti al progetto.

Progettazione del corso

Il corso è stato concepito in sezioni distinte che possono essere tenute come workshop autonomi. Le sezioni sono cinque:

Modulo 1: La partecipazione affettiva introduce l'espressione delle emozioni, la dimostrazione di fiducia, l'umorismo e la divulgazione di sé.

Modulo 2: La coesione della comunità insegna a sentire l'appartenenza, a condividere le risorse online.

Il modulo 3: Coinvolgimento del formatore offre informazioni su come fornire esempi e feedback immediati agli studenti durante i corsi online.

Modulo 4: L'intensità dell'interazione informa sulla presenza di ringraziamenti, incoraggiamenti, apprezzamenti, approvazioni, complimenti durante l'insegnamento online.



Il modulo 5: Conoscenza ed esperienza insegna la condivisione reciproca di esperienze, conoscenze e competenze durante l'interazione online.

Attuazione

Il corso è strutturato in cinque sezioni distinte, ognuna delle quali richiede circa 4 ore. Il corso completo richiede circa 21 ore di formazione. Può essere presentato in tre giornate intere, in diverse mezze giornate o in sezioni più brevi distribuite nell'arco di diverse settimane.

La dimensione del gruppo consigliata è di 20-25 partecipanti. Il corso prevede molte attività in piccoli gruppi, per le quali è preferibile disporre di spazi ampi. È necessario uno spazio libero alle pareti per esporre carta da giornale e fogli più grandi. Per l'allestimento della sala, si consiglia di disporre i tavoli a banchetto, ad aula o a "U".

I facilitatori devono avere un'esperienza di lavoro nell'istruzione superiore e conoscere bene le cinque dimensioni e i concetti della teoria della presenza sociale (Whiteside, 2017). Sono richieste competenze nell'insegnamento e nella facilitazione dei gruppi.

Se la formazione viene offerta in giornate intere, si raccomanda vivamente un team di due facilitatori.

Attrezzature/forniture

- Laptop/proiettore/altoparlanti/schermo (o sala con attrezzatura AV integrata)
- Accesso a Internet
- Cavalletto/newsprint/marcatori/penna
- Carta da macellaio (rotolo di carta)/forbici
- Nastro per mascheratura
- Dispense (raccolgitori facoltativi)
- Etichette con il nome

Valutazione

Si raccomanda un test di valutazione per ogni modulo, incluso nel pacchetto formativo.



Schema del corso

	Modulo	Numero di ore di insegnamento
1	Partecipazione affettiva	4
2	Coesione comunitaria	4
3	Coinvolgimento del formatore	4
4	Intensità dell'interazione	4
5	Conoscenza ed esperienza di insegnamento online	4
	Valutazione del corso	1
	Durata totale del corso	21



Panoramica teorica

Nel settore dell'istruzione online, la comprensione dei fattori determinanti di un ambiente di apprendimento efficace è fondamentale per ottimizzare i risultati pedagogici. Un concetto centrale in questo contesto è la **presenza sociale**, che si riferisce al grado in cui i partecipanti a una comunità di apprendimento online si percepiscono come reali, impegnati e connessi. Si tratta di un costrutto multidimensionale che influenza la soddisfazione dei discenti, l'impegno e i risultati complessivi dell'apprendimento. Il **modello di presenza sociale di Whiteside (2017)** identifica cinque dimensioni critiche che contribuiscono a questo costrutto: *Partecipazione affettiva*, *Coesione della comunità*, *Coinvolgimento del formatore*, *Intensità dell'interazione* e *Condivisione di conoscenze ed esperienze*. Ognuna di queste dimensioni svolge un ruolo critico nel promuovere un ambiente di apprendimento che sia emotivamente di supporto, socialmente connesso e intellettualmente stimolante.

1. Partecipazione affettiva

La partecipazione affettiva è un elemento principale della presenza sociale, che comprende l'espressione delle emozioni, la dimostrazione di fiducia, l'uso dell'umorismo e la divulgazione di sé nell'ambiente di apprendimento online. Questa dimensione è cruciale per stabilire un senso di connessione emotiva tra gli studenti, che è fondamentale per migliorare il coinvolgimento e promuovere una comunità di apprendimento solidale.

a. Esprimere le emozioni

Il ruolo delle emozioni nell'apprendimento è ben documentato in letteratura, in particolare nel contesto delle teorie costruttiviste sociali. Vygotsky (1978) ha sottolineato che le emozioni sono parte integrante degli aspetti sociali dell'apprendimento, in quanto influenzano la motivazione, la cognizione e la capacità di creare legami con gli altri. Esprimere le emozioni in un ambiente di apprendimento online aiuta a colmare la distanza psicologica che spesso può essere una barriera per una comunicazione e una collaborazione efficaci.

Alcuni studi hanno dimostrato che quando gli studenti esprimono emozioni come entusiasmo, frustrazione o empatia, aumentano il loro senso di appartenenza e riducono i sentimenti di isolamento (Gunawardena & Zittle, 1997). Ad esempio, una ricerca di Rourke et al. (2001) ha rilevato che l'espressione delle emozioni nei forum di discussione online porta a una maggiore coesione del gruppo e a migliori risultati di apprendimento. Questa espressività emotiva favorisce una comunità di apprendimento più coinvolta e connessa, essenziale per mantenere la motivazione e la persistenza nei corsi online.

b. Fiducia nella comunicazione

La fiducia nella comunicazione è legata al concetto di autoefficacia di Bandura (1977), che si riferisce alla convinzione di un individuo di poter avere successo in situazioni specifiche. Nel contesto dell'e-learning, gli studenti che comunicano con fiducia hanno maggiori probabilità di



partecipare attivamente, di fare domande e di impegnarsi in discussioni significative. Anche la fiducia dell'insegnante gioca un ruolo importante, in quanto stabilisce un senso di autorità e affidabilità, che a sua volta aumenta la fiducia e l'impegno dei discenti.

Le ricerche hanno dimostrato che gli studenti che mostrano fiducia nella propria comunicazione hanno maggiori probabilità di raggiungere livelli più elevati di rendimento scolastico (Schunk & Pajares, 2009). Questa fiducia, sia da parte del discente che dell'insegnante, contribuisce a creare un ambiente di apprendimento più dinamico e interattivo, in cui i partecipanti si sentono a proprio agio nel condividere le proprie idee e prospettive.

c. Uso dell'umorismo

L'uso strategico dell'umorismo nell'apprendimento online può ridurre l'ansia, migliorare il coinvolgimento dei discenti e creare un'atmosfera di apprendimento più positiva. Secondo Meyer (2000), l'umorismo può servire come strumento pedagogico che non solo rende il processo di apprendimento più piacevole, ma aiuta anche a trattenere le informazioni. L'uso dell'umorismo può contribuire a umanizzare l'insegnante, facendolo apparire più avvicinabile e relazionabile, il che può ridurre la distanza sociale negli ambienti virtuali.

Una ricerca di Berk (1996) ha rilevato che l'umorismo, se usato in modo appropriato, può migliorare il ricordo e la comprensione del materiale del corso da parte degli studenti. Inoltre, gli studi hanno dimostrato che l'umorismo può aumentare la soddisfazione del discente e la percezione dell'apprendimento (Ziv, 1988), contribuendo a rendere l'esperienza di eLearning più efficace e piacevole.

d. Autodenuncia

La divulgazione di sé, ovvero la condivisione di esperienze e pensieri personali, è una componente chiave per costruire la fiducia all'interno di una comunità di apprendimento online. La teoria di Wheelless e Grotz (1976) sulla divulgazione di sé sottolinea la sua importanza nel favorire le relazioni interpersonali e nell'approfondire i legami sociali. Negli ambienti di e-learning, l'auto-rivelazione da parte di insegnanti e studenti può contribuire a creare un'atmosfera più aperta e fiduciosa, in cui i partecipanti si sentono a proprio agio nell'impegnarsi in discussioni oneste e significative.

Alcuni studi hanno dimostrato che la divulgazione di sé è positivamente correlata a una maggiore fiducia, coesione e soddisfazione negli ambienti di apprendimento online (Lauricella & Kay, 2013). Quando gli studenti e gli insegnanti condividono storie o esperienze personali, contribuiscono a umanizzare l'esperienza di apprendimento e a promuovere un senso di comunità, che è fondamentale per sostenere l'impegno nei corsi online.

La partecipazione affettiva è una dimensione critica della presenza sociale, che contribuisce al benessere emotivo e psicologico degli studenti in un ambiente online. Incoraggiando l'espressione delle emozioni, la fiducia, l'umorismo e la rivelazione di sé, gli insegnanti o i formatori possono creare un'atmosfera di apprendimento più coinvolgente e favorevole.

2. Coesione comunitaria

La coesione della comunità si riferisce al senso di appartenenza e di connessione tra gli studenti di un corso online. Questa dimensione è fondamentale per creare un ambiente di apprendimento



solidale e collaborativo, in cui gli studenti si sentano parte di una comunità che condivide obiettivi e valori comuni.

a. Senso di appartenenza

Il senso di appartenenza è strettamente legato alla teoria dell'identità sociale (Tajfel & Turner, 1979), secondo la quale gli individui traggono parte della loro identità e della loro autostima dall'appartenenza a gruppi sociali. In un contesto di apprendimento online, un forte senso di appartenenza può aumentare la motivazione, ridurre i tassi di abbandono e promuovere la persistenza.

Rovai (2002) ha scoperto che gli studenti che percepiscono un forte senso di comunità sono più propensi a partecipare attivamente e a completare i corsi online. Questo senso di appartenenza aiuta a mitigare le sfide dell'isolamento sociale, spesso citato come una barriera significativa al successo dell'apprendimento online. Una comunità coesa fornisce sostegno emotivo, migliora la collaborazione e favorisce un senso di condivisione degli obiettivi tra gli studenti.

b. Condivisione delle risorse

La condivisione delle risorse è una componente critica delle teorie dell'apprendimento collaborativo, come quella proposta da Palincsar (1998), che suggerisce che la conoscenza è co-costruita attraverso le interazioni sociali. In un ambiente di e-learning, la condivisione di risorse, come materiali di studio, link ed esempi pratici, contribuisce all'esperienza di apprendimento collettivo e rafforza l'interconnessione della comunità di apprendimento.

La ricerca empirica sostiene l'idea che la condivisione delle risorse migliori i risultati dell'apprendimento sia individuale che di gruppo (Bielaczyc & Collins, 1999). Quando gli studenti si impegnano nella condivisione delle risorse, non solo beneficiano della conoscenza collettiva del gruppo, ma sviluppano anche un senso di responsabilità e di impegno nei confronti della comunità. Questa reciprocità favorisce una cultura di sostegno reciproco e di cooperazione, che è essenziale per sostenere un ambiente di apprendimento online attivo e impegnato.

La coesione della comunità è una dimensione fondamentale che migliora gli aspetti sociali ed emotivi dell'apprendimento online. Creando un senso di appartenenza e incoraggiando la condivisione delle risorse, gli insegnanti possono aiutare gli studenti a sentirsi connessi e coinvolti nel corso.

3. Coinvolgimento del formatore

Il coinvolgimento del formatore, o presenza dell'istruttore, è un fattore critico per il successo dei corsi online. Questa dimensione enfatizza il ruolo attivo dell'istruttore nel guidare, sostenere e fornire feedback ai discenti, il che è essenziale per mantenere l'impegno e garantire risultati di apprendimento positivi.

a. Fornire esempi

La fornitura di esempi pertinenti da parte degli insegnanti è radicata nella teoria del carico cognitivo (Sweller, 1988), che suggerisce che gli studenti possono elaborare e conservare le informazioni in modo più efficace quando il carico cognitivo è ridotto al minimo. Gli esempi aiutano a contestualizzare i concetti teorici, rendendoli più accessibili e facili da capire.



La ricerca di Clark e Mayer (2011) indica che l'uso di esempi nei materiali didattici può migliorare la comprensione e la ritenzione. Collegando i contenuti teorici a scenari pratici e reali, gli insegnanti possono aiutare gli studenti a colmare il divario tra i concetti astratti e le loro applicazioni. Questo approccio non solo favorisce il trasferimento delle conoscenze, ma promuove anche un apprendimento più profondo.

b. Dare un feedback immediato

Il feedback immediato è uno degli strumenti più potenti per migliorare l'apprendimento e le prestazioni. Secondo Hattie e Timperley (2007), il feedback è un meccanismo che permette agli studenti di capire il loro attuale livello di prestazione rispetto agli obiettivi, consentendo loro di apportare le modifiche necessarie per migliorare.

Alcuni studi hanno dimostrato che il feedback immediato nei corsi online porta a livelli più elevati di soddisfazione degli studenti, a un miglioramento del rendimento accademico e a una maggiore motivazione (Gikandi, Morrow, & Davis, 2011). La tempestività del feedback garantisce agli studenti la possibilità di correggere rapidamente le incomprensioni e di rafforzare le conoscenze corrette, il che è fondamentale per mantenere i progressi in un ambiente di apprendimento online.

c. Presenza e impegno dell'insegnante

La presenza dell'insegnante, ovvero la partecipazione visibile e attiva dell'istruttore, del docente o del formatore nell'ambiente di apprendimento online, è fondamentale per creare un senso di struttura e di sostegno. Il quadro della Community of Inquiry (CoI), sviluppato da Garrison, Anderson e Archer (2000), sottolinea l'importanza della presenza dell'insegnante nel facilitare la presenza cognitiva e sociale. La presenza dell'insegnante implica non solo l'erogazione di contenuti e la fornitura di feedback, ma anche il coinvolgimento attivo degli studenti attraverso discussioni, attività e supporto personalizzato.

Le ricerche indicano che una forte presenza del docente è correlata positivamente con il coinvolgimento e la soddisfazione degli studenti (Richardson & Swan, 2003). Quando i docenti sono attivamente coinvolti nel corso, gli studenti si sentono più supportati e sono più propensi a partecipare alle discussioni, a fare domande e a chiedere aiuto quando necessario. Questo impegno è essenziale per sostenere la motivazione e garantire risultati di apprendimento positivi in un ambiente online.

Il coinvolgimento del formatore è essenziale per guidare i discenti attraverso i contenuti del corso e per garantire che rimangano impegnati e in linea con i tempi. Fornendo esempi pertinenti e feedback immediati e mantenendo una presenza visibile, gli insegnanti possono migliorare significativamente l'esperienza e i risultati dell'apprendimento.

4. Intensità dell'interazione

L'intensità dell'interazione si riferisce alla frequenza, alla qualità e alla profondità della comunicazione tra studenti e insegnanti in un corso online. Questa dimensione è fondamentale per favorire un ambiente di apprendimento positivo, in cui gli studenti si sentano apprezzati, sostenuti e motivati a partecipare.

a. Il ruolo del rinforzo nell'interazione



La presenza di ringraziamenti, incoraggiamenti e apprezzamenti nelle interazioni online può essere compresa attraverso la lente della teoria del rinforzo (Skinner, 1953). Il rinforzo positivo, sotto forma di espressioni verbali di ringraziamento o incoraggiamento, rafforza i comportamenti desiderati fornendo un feedback positivo. In un contesto di e-learning, queste forme di rinforzo possono aumentare la partecipazione e il coinvolgimento dei discenti.

Alcuni studi hanno dimostrato che le espressioni di ringraziamento e di incoraggiamento da parte di insegnanti e compagni possono aumentare significativamente la motivazione e la persistenza degli studenti (Deci et al., 1991). Queste interazioni positive contribuiscono a creare un ambiente di apprendimento solidale e inclusivo, essenziale per mantenere alti i livelli di impegno nei corsi online.

b. Apprezzamento, approvazione e complimenti

L'apprezzamento, l'approvazione e i complimenti possono essere analizzati anche attraverso la teoria del confronto sociale (Festinger, 1954), che suggerisce che gli individui valutano le proprie capacità e la propria autostima confrontandosi con gli altri. I feedback positivi sotto forma di approvazione e complimenti possono aumentare l'autoefficacia e la motivazione degli studenti, portando a un maggiore impegno e persistenza nello studio.

Le ricerche indicano che i feedback positivi, come i complimenti o le espressioni di approvazione, possono aumentare il senso di realizzazione e di soddisfazione degli studenti (Bandura, 1986). Questo tipo di feedback non solo convalida gli sforzi degli studenti, ma rafforza anche il loro impegno nel processo di apprendimento, che è fondamentale per sostenere la motivazione in un ambiente di apprendimento online.

c. Profondità di interazione e pensiero critico

La profondità dell'interazione, caratterizzata da scambi riflessivi e significativi tra studenti e insegnanti o formatori, è essenziale per promuovere il pensiero critico e l'apprendimento profondo. Il metodo socratico, che prevede la formulazione di domande stimolanti e l'incoraggiamento del pensiero riflessivo, è particolarmente efficace nel promuovere le competenze cognitive di ordine superiore.

Alcuni studi hanno dimostrato che le discussioni online che incoraggiano l'interazione profonda e l'analisi critica portano a risultati cognitivi migliori e a una maggiore soddisfazione (Garrison & Cleveland-Innes, 2005). Promuovendo una cultura dell'interazione riflessiva, gli insegnanti possono aiutare gli studenti a sviluppare capacità di pensiero critico, essenziali per il successo in contesti sia accademici che professionali.

Un'interazione ad alta intensità, caratterizzata da frequenti espressioni di ringraziamento, incoraggiamento, apprezzamento e approvazione, è essenziale per mantenere la motivazione e il coinvolgimento degli studenti nei corsi online. Promuovendo un ambiente positivo e di supporto, gli insegnanti possono aiutare gli studenti a sentirsi apprezzati e fiduciosi nelle loro capacità.

5. Condivisione di conoscenze ed esperienze

La condivisione di conoscenze ed esperienze è una dimensione che enfatizza lo scambio reciproco di competenze, intuizioni ed esperienze pratiche all'interno della comunità di apprendimento



online. Questa dimensione è fondamentale per promuovere l'apprendimento collaborativo e approfondire l'impegno intellettuale degli studenti.

a. Apprendimento situato e condivisione di esperienze

La condivisione reciproca delle esperienze è strettamente allineata con la teoria dell'apprendimento situato (Lave & Wenger, 1991), secondo la quale l'apprendimento avviene attraverso la partecipazione attiva a una comunità di pratica. In un ambiente di apprendimento online, la condivisione di esperienze personali e intuizioni pratiche consente agli studenti di contestualizzare le conoscenze teoriche, rendendole più rilevanti e applicabili alle situazioni del mondo reale.

La ricerca sostiene l'idea che la condivisione delle esperienze migliora il processo di apprendimento introducendo prospettive diverse e applicazioni reali (Brown, Collins, & Duguid, 1989). Quando gli studenti condividono le loro esperienze, contribuiscono a creare un ambiente di apprendimento più ricco e diversificato, che favorisce una comprensione più profonda e il pensiero critico.

b. Apprendistato cognitivo e condivisione della conoscenza

La condivisione di conoscenze e competenze all'interno di una comunità di apprendimento può essere compresa attraverso il concetto di apprendistato cognitivo, in cui gli studenti acquisiscono abilità e conoscenze attraverso la pratica guidata e l'interazione sociale (Collins, Brown, & Holum, 1991). In un contesto di e-learning, la condivisione delle conoscenze può assumere la forma di discussioni, progetti collaborativi e mentoring peer-to-peer, tutti elementi che contribuiscono all'esperienza di apprendimento collettivo.

Alcuni studi hanno dimostrato che la condivisione delle conoscenze nei corsi online migliora l'apprendimento collaborativo, il pensiero critico e la soddisfazione generale degli studenti (Johnson & Johnson, 2009). Impegnandosi con le competenze dei propri compagni, gli studenti sono esposti a una gamma più ampia di prospettive, che contribuiscono a promuovere una comprensione più completa della materia.

c. Creare un ambiente di apprendimento collaborativo

La collaborazione è un elemento chiave delle teorie costruttiviste sociali, che sottolineano l'importanza dell'interazione sociale nel processo di apprendimento. Promuovendo un ambiente di apprendimento collaborativo, gli insegnanti possono incoraggiare gli studenti a condividere le loro conoscenze, a sfidare le idee degli altri e a lavorare insieme per risolvere i problemi. Questo approccio collaborativo non solo migliora i risultati dell'apprendimento individuale, ma costruisce anche un senso di comunità e di scopo condiviso all'interno dell'ambiente di apprendimento online. Una ricerca di Garrison e Vaughan (2008) sottolinea l'importanza di creare un ambiente di apprendimento collaborativo nei corsi online. Quando gli studenti sono incoraggiati a condividere le loro conoscenze ed esperienze, si favorisce un senso di appartenenza e di responsabilità per il processo di apprendimento, che è fondamentale per sostenere l'impegno e promuovere un apprendimento profondo.

La condivisione di conoscenze ed esperienze è parte integrante della creazione di un ambiente di apprendimento ricco e collaborativo nei corsi online. Incoraggiando i discenti a condividere le loro



intuizioni e competenze, gli insegnanti possono favorire una comprensione più profonda dei contenuti del corso e costruire una comunità online più dinamica e interattiva.

Il modello di presenza sociale di Whiteside (2017) fornisce un quadro completo per la comprensione dei fattori critici che contribuiscono al successo di un'esperienza di eLearning. Le cinque dimensioni - partecipazione affettiva, coesione della comunità, coinvolgimento del formatore, intensità dell'interazione e condivisione di conoscenze ed esperienze - giocano ciascuna un ruolo fondamentale nella creazione di un ambiente di apprendimento emotivamente favorevole, socialmente connesso e intellettualmente coinvolgente.

Integrando queste dimensioni nella progettazione e nella facilitazione dei corsi online, gli insegnanti e i formatori possono migliorare la soddisfazione degli studenti, il loro impegno e il successo complessivo. I principi della presenza sociale, sostenuti da solidi quadri teorici e da evidenze empiriche, sono essenziali per ottimizzare le esperienze di apprendimento online in un panorama educativo sempre più digitale.



Riferimenti:

Bandura, A. (1977). Autoefficacia: Verso una teoria unificante del cambiamento comportamentale. *Psychological Review*, 84(2), 191-215.

Berk, R. A. (1996). Valutazione da parte degli studenti di dieci strategie per l'uso dell'umorismo nell'insegnamento universitario. *Journal on Excellence in College Teaching*, 7(3), 71-92.

Bielaczyc, K. e Collins, A. (1999). Comunità di apprendimento nelle classi: Una riconcettualizzazione della pratica educativa. *Teorie e modelli di progettazione didattica*, 2, 269-292.

Brown, J. S., Collins, A. e Duguid, P. (1989). Cognizione situata e cultura dell'apprendimento. *Educational Researcher*, 18(1), 32-42.

Clark, R. C. e Mayer, R. E. (2011). *E-Learning e scienza dell'istruzione: Linee guida comprovate per i consumatori e i progettisti di apprendimento multimediale*. John Wiley & Sons.

Collins, A., Brown, J. S. e Holum, A. (1991). Apprendistato cognitivo: Rendere visibile il pensiero. *American Educator*, 15(3), 6-11.

Deci, E. L., Vallerand, R. J., Pelletier, L. G., & Ryan, R. M. (1991). Motivazione e istruzione: La prospettiva dell'autodeterminazione. *Psicologo dell'educazione*, 26(3-4), 325-346.

Garrison, D. R., Anderson, T. e Archer, W. (2000). Indagine critica in un ambiente basato sul testo: Le conferenze al computer nell'istruzione superiore. *Internet e l'istruzione superiore*, 2(2-3), 87-105.

Garrison, D. R. e Vaughan, N. D. (2008). *L'apprendimento misto nell'istruzione superiore: Framework, Principles, and Guidelines*. John Wiley & Sons.

Gikandi, J. W., Morrow, D. e Davis, N. E. (2011). Valutazione formativa online nell'istruzione superiore: Una revisione della letteratura. *Computers & Education*, 57(4), 2333-2351.

Gunawardena, C. N., & Zittle, F. J. (1997). La presenza sociale come predittore della soddisfazione in un ambiente di conferenza mediata dal computer. *American Journal of Distance Education*, 11(3), 8-26.

Festinger, L. (1954). Una teoria dei processi di confronto sociale. *Relazioni umane*, 7(2), 117-140.

Hattie, J. e Timperley, H. (2007). Il potere del feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.



Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). Una storia di successo in psicologia dell'educazione: La teoria dell'interdipendenza sociale e l'apprendimento cooperativo. *Educational Researcher*, 38(5), 365-379.

Lauricella, S. e Kay, R. (2013). Esplorazione dell'uso della messaggistica istantanea e testuale nelle classi dell'istruzione superiore. *Research in Learning Technology*, 21.

Meyer, J. C. (2000). L'umorismo come arma a doppio taglio: Quattro funzioni dell'umorismo nella comunicazione. *Teoria della comunicazione*, 10(3), 310-331.

Richardson, J. C. e Swan, K. (2003). Esame della presenza sociale nei corsi online in relazione all'apprendimento percepito e alla soddisfazione degli studenti. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 7(1), 68-88.

Rovai, A. P. (2002). Costruire il senso di comunità a distanza. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 3(1), 1-16.

Rourke, L., Anderson, T., Garrison, D. R., & Archer, W. (2001). Valutazione della presenza sociale nelle conferenze asincrone al computer basate sul testo. *Journal of Distance Education*, 14(2), 50-71.

Schunk, D. H. e Pajares, F. (2009). La teoria dell'autoefficacia. In K. R. Wentzel & A. Wigfield (Eds.), *Handbook of motivation at school* (pp. 35-53). Routledge.

Skinner, B. F. (1953). *Scienza e comportamento umano*. Macmillan.

Sweller, J. (1988). Carico cognitivo durante la risoluzione di problemi: Effetti sull'apprendimento. *Scienza cognitiva*, 12(2), 257-285.

Tajfel, H. e Turner, J. C. (1979). Una teoria integrativa del conflitto intergruppi. In W. G. Austin & S. Worchel (Eds.), *The social psychology of intergroup relations* (pp. 33-47). Brooks/Cole.

Vygotsky, L. S. (1978). *La mente nella società: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Wheless, L. R. e Grotz, J. (1976). Concettualizzazione e misurazione della rivelazione di sé. *Human Communication Research*, 2(4), 338-346.

Whiteside, A. L. (2017). Il modello della presenza sociale: Presenza sociale nell'apprendimento online. *Online Learning Journal*, 21(1).



Modulo 1. Partecipazione affettiva

Obiettivo generale: migliorare le dinamiche emotive e interpersonali tra insegnanti e studenti in un ambiente di apprendimento online, favorendo un'esperienza educativa più coinvolgente, solidale ed efficace.

Obiettivi:

1. Esprimere le emozioni: Aiutare gli insegnanti a comunicare efficacemente le proprie emozioni per mostrare autenticità e creare un ambiente di apprendimento empatico.
2. Mostrare fiducia: Sviluppare la fiducia degli insegnanti nelle loro capacità di insegnamento online per trasmettere sicurezza e competenza, incoraggiando così la partecipazione e il rispetto degli studenti.
3. Umore: Usare un umorismo appropriato per creare un'atmosfera di apprendimento positiva e piacevole, riducendo lo stress e migliorando il coinvolgimento degli studenti.

Metodi: Questo modulo si baserà su una metodologia mista che integra apprendimento esperienziale, pratica riflessiva e attività collaborative. Il modulo utilizzerà una combinazione di istruzioni dirette e discussioni interattive per introdurre le applicazioni teoriche e pratiche di ciascun obiettivo. Alcune tecniche metodologiche saranno: giochi di ruolo, riflessioni di gruppo, insegnamento tra pari, attività di risoluzione di problemi di gruppo.

Nel corso del modulo si deve porre l'accento sulla creazione di un ambiente sicuro e di supporto in cui gli insegnanti si sentano a proprio agio nello sperimentare nuovi approcci e nel ricevere un feedback costruttivo.

Sezione I. Esprimere le emozioni: il coinvolgimento emotivo (1h 30')

Il coinvolgimento emotivo è fondamentale nei corsi online per mantenere l'interesse e la motivazione degli studenti. Tuttavia, non è facile da ottenere e gli studenti possono disimpegnarsi se il corso non riesce a entrare in contatto con loro. Secondo eLearning Industry, ci sono cinque segnali chiave di disconnessione emotiva:

1. Risposte imprecise: Le frequenti risposte sbagliate o superficiali indicano che gli studenti non stanno assorbendo completamente il materiale, forse per mancanza di interesse.
2. Disinteresse visibile: Sbadigli, distrazione o impazienza durante le sessioni dal vivo sono indicatori di disimpegno.
3. Impegno minimo: Gli studenti che fanno solo il minimo indispensabile mostrano una mancanza di coinvolgimento emotivo nei confronti del contenuto.
4. Nessuna discussione sul corso: Quando gli studenti non parlano del corso al di fuori delle lezioni, spesso significa che non ha avuto un impatto duraturo.
5. Scarsa partecipazione: La partecipazione limitata alle sessioni dal vivo o lo scarso impegno nelle attività asincrone indicano una mancanza di interesse.



Osservando questi segnali, gli educatori possono modificare il loro approccio per favorire connessioni emotive più forti e migliorare l'apprendimento.

Per correggere questa tendenza, alcuni autori raccomandano di incorporare contenuti emotivi nelle lezioni.

Obiettivi:

1. Identificare le emozioni
2. Migliorare il coinvolgimento emotivo nella lezione

Ripartizione dei tempi:

1. Rompighiaccio: il potere dell'umorismo nella comunicazione (10 minuti)
2. Identificazione delle emozioni: riconoscere le emozioni nella comunicazione (20 minuti)
3. Esercizio di narrazione ed empatia: calarsi nei loro panni (10 minuti)
4. Scenari di gioco di ruolo: risolvere i conflitti emotivi (20 minuti)
5. Stimoli visivi ed emotivi: colorare la classe (10 minuti)
6. Riflessione e impegno (20 minuti)

1. Rompighiaccio

Obiettivo: sottolineare come l'umorismo possa alleggerire i momenti di comunicazione difficili, rendendo gli insegnanti più accessibili agli studenti.

Scopo: utilizzare l'umorismo per creare un ambiente rilassato, rompere il ghiaccio e dare un tono emotivo positivo alla sessione. Far notare al pubblico/studenti la differenza tra spiegare qualcosa con e senza umorismo.

Metodologia: Condividete un breve e divertente aneddoto personale su un contrattempo comunicativo risolto grazie alla comunicazione affettiva (ad esempio, l'incomprensione della domanda di uno studente a causa del tono o del linguaggio del corpo).

Esempio: un giorno, durante una lezione, stavo spiegando un concetto che pensavo fosse chiarissimo. Mentre parlavo, uno studente continuava a guardarmi con aria assente e un altro continuava a guardare il telefono. La mia frustrazione stava aumentando, pensando che non stessero prestando attenzione. Alla fine ho chiesto alla studentessa con lo sguardo vuoto se andava tutto bene. Lei ha risposto: "Sto cercando di seguire, ma non riesco a capire". Mi resi conto che stavo andando troppo veloce. Feci un bel respiro, sorrisi e dissi: "Ho capito... vediamo di capire insieme". L'atmosfera è cambiata immediatamente: lo studente sembrava sollevato e ho visto gli altri rallegrarsi. Facendo una semplice pausa e riconoscendo lo stato emotivo della classe, sono entrata meglio in contatto con loro. A volte, il solo fatto di riconoscere quando le cose non vanno può aiutare gli studenti a tornare a concentrarsi.

Esempio: (DIVERTIMENTO) "Allora, stavo facendo questa lezione online, giusto? Tutto stava andando bene, o almeno così pensavo. Sono nel bel mezzo della spiegazione di un concetto molto importante, con grande serietà, quando all'improvviso noto che metà degli studenti sta ridendo e



l'altra metà sembra completamente confusa. Penso: "Ho detto qualcosa di divertente?". Non ne ho idea. Poi uno studente coraggioso stacca il microfono e dice: "Credo che il tuo microfono faccia i capricci". Si scopre che il microfono era guasto e la mia voce sembrava quella di un robot. Non ho potuto fare a meno di ridere, come una vera e propria risata di pancia, perché avevo continuato per cinque minuti a parlare come un droide malfunzionante! Poi ci siamo fatti una bella risata tutti insieme e ho capito che l'umorismo e piccoli momenti come questo possono riportare tutti sulla stessa lunghezza d'onda. A volte, la lezione che non si pianifica è quella che rimane!"

Prompt di discussione Chiedete agli insegnanti: "Avete mai vissuto un momento di comunicazione divertente o imbarazzante con gli studenti? Come lo avete gestito?"

2. Identificazione delle emozioni

Obiettivo: affinare la capacità degli insegnanti di leggere i segnali emotivi, consentendo loro di adeguare di conseguenza il proprio stile di comunicazione.

Scopo: formare gli insegnanti a identificare le emozioni negli altri, cosa fondamentale per utilizzare la comunicazione affettiva in modo efficace.

Istruzioni: Preparate una serie di brevi filmati muti che mostrino diverse situazioni emotive tra insegnanti e studenti (ad esempio, uno studente accigliato, un insegnante che sorride, studenti che sembrano frustrati ecc.)

Dopo ogni filmato, fate una pausa e chiedete agli studenti di scrivere quali emozioni hanno osservato.

Esempi di clip:

Clip 1: Uno studente con le braccia incrociate che distoglie lo sguardo mentre l'insegnante gli parla. (Emozione: frustrazione, disinteresse)

Clip 2: Un insegnante sorride calorosamente a uno studente che ha appena risposto correttamente a una domanda e lo studente si rilassa visibilmente. (Emozione: sollievo, felicità)

Clip 3: Uno studente si accascia al suo banco, evitando il contatto visivo, mentre l'insegnante passa con aria preoccupata. (Emozione: tristezza, disimpegno)

Clip 4: Un insegnante batte le mani eccitato mentre uno studente presenta un progetto e lo studente sorride ampiamente. (Emozione: eccitazione, orgoglio)



Immagini clip

1. Frustrazione



2. Felicità



3. Disimpegno



4. Orgoglio



Incoraggiateli a essere specifici (ad esempio, frustrazione, eccitazione, confusione). Dividete i partecipanti in piccoli gruppi e chiedete loro di confrontare le loro osservazioni. Quanto è stato facile o difficile identificare queste emozioni?

Facilitare una discussione su come riconoscere queste emozioni in tempo reale possa migliorare la comunicazione affettiva in classe. Quali segnali verbali e non verbali sono importanti?

3. Esercizio di narrazione ed empatia

Obiettivo: costruire l'empatia aiutando gli insegnanti a vedere la comunicazione attraverso la lente emotiva di studenti e insegnanti.

Scopo: questa attività mette in relazione le emozioni con le sfide del mondo reale in classe e permette agli insegnanti di esercitarsi a pensare in modo empatico.

Istruzioni: Condividete una storia reale di un insegnante che usa la comunicazione affettiva per sostenere uno studente in difficoltà. Concentratevi sulle emozioni coinvolte (ad esempio, frustrazione, paura, sollievo).

Esempio di storia reale: "In una delle mie classi c'era una studentessa che era sempre in ritardo, sembrava spesso arrabbiata e non partecipava alle discussioni. Vedevo la frustrazione crescere nel suo linguaggio del corpo, ma non sapevo cosa stesse succedendo. Invece di rimproverarla perché non si impegnava, l'ho presa da parte dopo la lezione e le ho chiesto gentilmente se andava tutto bene. Mi ha detto che si sentiva sopraffatta a casa e che questo si ripercuoteva sul suo impegno scolastico. Ho apportato piccoli cambiamenti nella mia comunicazione: mi sono informato settimanalmente, l'ho incoraggiata durante le lezioni e le ho dato più tempo per finire i compiti. Lentamente, ho visto che ha ricominciato a partecipare. Si è sentita sostenuta perché ho riconosciuto i suoi bisogni emotivi e il legame l'ha aiutata a concentrarsi in classe".



Dopo aver raccontato la storia, chiedete ai partecipanti di discutere a coppie come si sarebbero potuti sentire in quella situazione sia come insegnanti che come studenti. Quali strategie emotive potrebbero utilizzare per migliorare la comunicazione in un contesto simile?

4. Scenari di gioco di ruolo

Obiettivo: esercitarsi a utilizzare strategie di comunicazione affettiva in situazioni di forte impatto emotivo.

Scopo: simulare sfide reali in classe in cui la comunicazione emotiva è fondamentale.

Istruzioni: Dividere i partecipanti in gruppi di tre. Assegnate a ciascun gruppo uno scenario di gioco di ruolo che coinvolga una situazione emotiva in classe (ad esempio, uno studente frustrato che si comporta male, uno studente che si sente escluso, ecc.)

Ogni gruppo deve avere un "insegnante", uno "studente" e un "osservatore". L'obiettivo dell'insegnante è usare la comunicazione affettiva per risolvere il conflitto, mentre lo studente esprime le proprie emozioni. L'osservatore prende nota di quanto le emozioni siano state riconosciute e affrontate.

Esempi di scenari di gioco:

*Scenario 1: *Uno studente interrompe continuamente la classe e sfida l'autorità dell'insegnante. L'insegnante deve usare la comunicazione affettiva per affrontare la frustrazione dello studente mantenendo il controllo della classe*.*

Obiettivo dell'insegnante: calmare lo studente senza far degenerare la situazione, comprendere la sua frustrazione e riportarlo a una conversazione produttiva.

*Scenario 2: *Uno studente sembra distratto e non partecipa alle attività del gruppo. L'insegnante si avvicina allo studente per capire cosa c'è che non va e lo riporta nella discussione di gruppo*.*

Obiettivo dell'insegnante: riconoscere lo stato emotivo dello studente, creare uno spazio sicuro in cui possa esprimersi e aiutarlo a riattivarsi.

Scenario 3: uno studente crolla dopo aver ricevuto un voto basso e dice all'insegnante che "non sa fare nulla di buono".

Obiettivo dell'insegnante: utilizzare la comunicazione affettiva per incoraggiare lo studente, aiutarlo a riacquistare fiducia e offrire un piano per migliorare le sue prestazioni.

Scenario 4: uno studente solitamente energico sembra ritirato e poco comunicativo e i suoi voti stanno diminuendo. L'insegnante deve affrontare il problema emotivo di fondo senza mettere in imbarazzo lo studente di fronte agli altri.

Obiettivo dell'insegnante: avvicinare delicatamente lo studente per discutere di ciò che lo preoccupa, mostrare empatia e offrire sostegno.

Dopo i giochi di ruolo, chiedete ai gruppi di condividere le loro esperienze e di riflettere sulle emozioni provate o osservate. Cosa ha funzionato nella risoluzione del conflitto e cosa potrebbe essere migliorato?

5. Stimoli vivivi ed emotivi

Obiettivo: incoraggiare gli insegnanti a considerare l'impatto emotivo dei loro spazi didattici sia sugli studenti che su se stessi.

Scopo: aiutare gli insegnanti a capire come l'ambiente in cui vivono possa influire sugli stati emotivi e sulla comunicazione.

Istruzioni: Presentate una serie di immagini che comprendono diversi ambienti scolastici (calmi, caotici, luminosi, monotoni, ecc.). Chiedete ai partecipanti di scrivere le emozioni che ciascuna immagine suscita in loro (ad esempio, calma, ansia, concentrazione).

Immagine 1: Un'aula luminosa e colorata con studenti impegnati in lavori di gruppo, che sorridono e parlano. (Emozione: eccitazione, collaborazione)

Immagine 2: Una classe caotica in cui gli studenti sono in piedi, alcuni parlano tra loro e l'insegnante sembra frustrato. (Emozione: stress, frustrazione)

Immagine 3: Un'aula calma e ordinata con luce naturale e un insegnante che spiega con calma qualcosa a uno studente a tu per tu. (Emozione: concentrazione, calma)

Immagine 4: Un'aula con studenti che lavorano in silenzio e un insegnante che osserva. (Emozione: concentrazione, diligenza)

Immagine 5: Un'aula buia e disordinata con un solo studente seduto in fondo che sembra disconnesso mentre gli altri partecipano attivamente. (Emozione: isolamento, disimpegno)

Quindi, discutete di come il colore, l'illuminazione e l'organizzazione possano influire sul tono emotivo della classe e sul modo in cui gli studenti comunicano e rispondono.

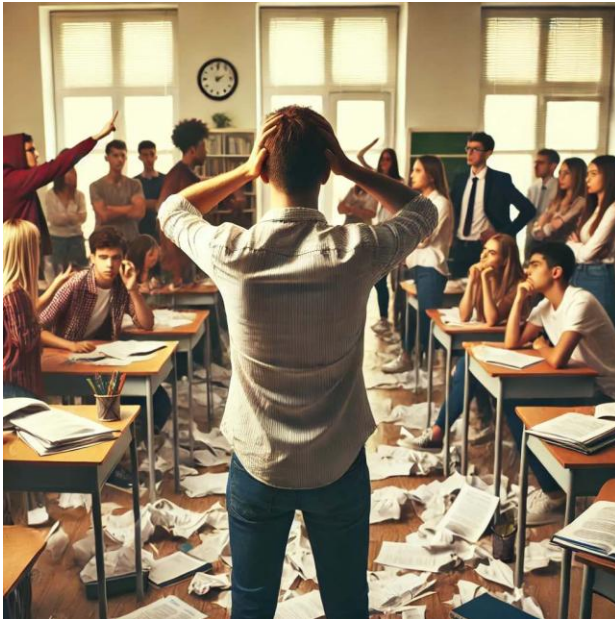
Immagini in classe

1. Eccitazione





2. Lo stress



3. Focus

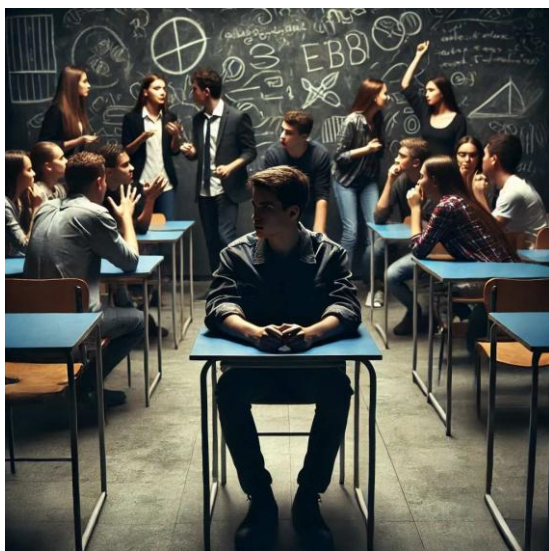




4. La concentrazione



5. Isolamento





Sezione II: Mostrare fiducia. Migliorare la fiducia nell'insegnamento online (1h 30)

Obiettivi:

- Sviluppare la fiducia degli insegnanti nelle loro capacità di insegnamento online.
- Mostrare sicurezza e competenza di fronte agli studenti.
- Incoraggiare la partecipazione e il rispetto degli studenti.

Ripartizione temporale:

1. Linguaggio non verbale e postura (30 minuti)
2. Gioco di ruolo (15 minuti)
3. Insegnamento tra pari (15 minuti)
4. Visualizzazione (20 minuti)
5. Autovalutazione e riflessione finale (10 minuti)

1. Linguaggio non verbale e postura

Obiettivi:

- Aumentare la consapevolezza del linguaggio del corpo e della postura durante l'insegnamento online.
- Sviluppare tecniche per proiettare sicurezza e competenza attraverso il linguaggio non verbale.
- Migliorare l'interazione con gli studenti attraverso una comunicazione non verbale efficace.

Metodologia

- Introduzione (5 minuti):
- Proposta 1: Cosa dicono gli studenti su come percepiscono se un insegnante trasmette fiducia e sicurezza nei primi momenti? (Si dovrebbe condurre un sondaggio e confrontarlo con la riflessione del gruppo).
- Proposta 2: Breve spiegazione dell'importanza del linguaggio non verbale nella comunicazione, soprattutto negli ambienti online. L'accento sarà posto su come la postura, le espressioni facciali e i gesti possono influenzare la percezione di fiducia e competenza.

Video: Il potere del linguaggio del corpo

URL: <https://www.youtube.com/watch?v=G4Gp0hc0TMA>

- Dimostrazione (5 minuti):

Il facilitatore mostrerà esempi di buone e cattive pratiche nel linguaggio non verbale durante l'insegnamento online. Ad esempio, confrontando la postura dinoccolata con quella eretta, le espressioni facciali neutre con quelle sorridenti e l'uso appropriato dei gesti.

- Pratica guidata (10 minuti):

I partecipanti faranno coppia e si eserciteranno con le tecniche del linguaggio non verbale. Ciascuno avrà l'opportunità di agire come "insegnante" e "studente" per 2,5 minuti ciascuno (compreso il cambio), concentrandosi sul mantenimento di una postura corretta, sull'uso di espressioni facciali positive e sulla realizzazione di gesti che rafforzino il loro messaggio.



- Feedback e riflessione (10 minuti):

Dopo la pratica, i partecipanti discuteranno le loro esperienze in gruppi di quattro. Condivideranno il feedback ricevuto e rifletteranno su come si sono sentiti durante la pratica delle tecniche di linguaggio non verbale. Il facilitatore modererà una breve discussione finale per evidenziare i punti chiave e le migliori pratiche identificate.

Materiale richiesto:

- Spazio per il movimento e l'interazione.
- Strumenti di videoconferenza per chi svolge l'attività a distanza.
- Elenco delle migliori pratiche per il linguaggio non verbale (può essere fornito come documento o diapositiva).

Risultati dell'apprendimento:

- Maggiore consapevolezza e controllo del linguaggio non verbale.
- Capacità di proiettare sicurezza e competenza attraverso la postura e i gesti.
- Sviluppo delle capacità di utilizzare il linguaggio non verbale in modo efficace nell'insegnamento online.

Criteri di valutazione:

- Partecipazione attiva alla pratica guidata.
- Capacità di identificare le buone e le cattive pratiche di linguaggio non verbale.
- Feedback costruttivo dato e ricevuto durante le sessioni di coppia.
- Riflessione critica sulle proprie capacità e individuazione di miglioramenti personali.

Questa attività non solo aiuterà gli insegnanti a diventare più consapevoli del loro linguaggio non verbale, ma fornirà anche strumenti pratici per migliorare la loro presenza online e, di conseguenza, la fiducia che trasmettono ai loro studenti.

2. Gioco di ruolo

Obiettivo: esercitarsi a rispondere a varie situazioni di classe online, come domande difficili, problemi tecnici o mancanza di partecipazione.

Metodologia: Gli insegnanti faranno coppia e reciteranno diversi scenari di insegnamento online. Uno sarà l'insegnante e l'altro lo studente. Il resto del gruppo osserva e fornisce un feedback costruttivo (ad esempio, citando tre aspetti positivi e un'area da migliorare).

Materiali: Scenari, strumenti per la videoconferenza.

Risultati di apprendimento: Miglioramento della risposta alle situazioni reali, sviluppo della fiducia nella gestione della classe online.



3. Insegnamento tra pari

Obiettivo: praticare l'insegnamento online in un ambiente sicuro e ricevere un feedback costruttivo.

Metodologia: Ogni insegnante preparerà una breve presentazione su un argomento di insegnamento online e la presenterà a un piccolo gruppo di colleghi. Come l'opzione precedente (feedback costruttivo).

Materiali: Strumenti di presentazione, strumenti per videoconferenze.

Risultati dell'apprendimento: Miglioramento delle capacità di presentazione e della fiducia nell'uso degli strumenti online.

4. Visualizzazione

Obiettivo: Direttore atletico e allenatore capo della squadra di calcio della Ryerson University, il dottor Joseph si sente spesso chiedere quali siano le abilità che cerca come reclutatore: velocità? Forza? Agilità? Nel suo discorso TEDx, il Dr. Joseph esplora la fiducia in se stessi e come questa non sia solo l'abilità più importante nell'atletica, ma anche nella nostra vita.

Metodologia: il pubblico visualizzerà L'abilità della fiducia in se stessi

<https://www.youtube.com/watch?v=w-HYZv6HzAs>

In piccoli gruppi, discutete e concordate alcuni cambiamenti a cui prestare attenzione.

5. Autovalutazione e riflessione finale

Obiettivo: incoraggiare l'auto-riflessione e identificare le aree di miglioramento.

Descrizione: Gli insegnanti completeranno un'autovalutazione delle loro capacità di insegnamento online e scriveranno una breve riflessione su ciò che hanno imparato durante il workshop.

Materiali: Modulo di autovalutazione, carta e penna o strumenti di scrittura digitale.



Sezione III. Umore (1h)

L'uso di un umorismo appropriato porta a un'atmosfera di apprendimento positiva e piacevole, riducendo lo stress e migliorando il coinvolgimento degli studenti.

Quindi, l'umorismo può

- Stabilire un rapporto immediato con gli studenti.
- Creare un ambiente di apprendimento online più caldo e rilassato.
- Contrastare i sentimenti di isolamento e di ansia degli studenti.
- Alleggerire l'umore nei momenti di stress del semestre.

Ma quando viene usato nel momento sbagliato, l'umorismo può causare gravi danni. Potrebbe:

- Provocare accidentalmente un'offesa, infrangendo i confini culturali o personali.
- Impostare ruoli inappropriati tra studenti e insegnanti.
- Implica una mancanza di rispetto.
- incidono sulla vostra credibilità come educatori professionisti.

Obiettivi:

1. Creare un ambiente rilassato tra insegnante e studenti
2. Migliorare l'impegno degli studenti

Ripartizione dei tempi

1. Introduzioni divertenti (20 minuti)
2. Piano di lezione umoristico (20 minuti)
3. L'arte di usare e bilanciare l'umorismo nell'insegnamento online (20 minuti)

1. Presentazioni divertenti

Obiettivo: dimostrare come l'umorismo possa rompere il ghiaccio e creare un ambiente rilassato.

Metodologia

Con gli insegnanti:

- Dividere gli insegnanti in piccoli gruppi di 3-4 persone.
- Ogni membro del gruppo condivide una storia divertente o un momento imbarazzante della propria esperienza di insegnamento.
- Dopo la condivisione, discutete in gruppo come queste storie potrebbero essere utilizzate in modo appropriato per far sentire gli studenti più a loro agio.
- Riflessione: Riflettere su come la condivisione dell'umorismo all'inizio di una lezione possa dare un tono positivo e creare un rapporto.

Con gli studenti:

Materiali necessari:

- Un elenco di esempi di fatti divertenti da condividere
- Una lavagna virtuale o un documento condiviso dove gli studenti possono scrivere i loro fatti divertenti o i loro soprannomi.



Istruzioni

1. Preparazione: Preparate un elenco di fatti divertenti da condividere come esempio. Ad esempio:
 - "Una volta ho indossato per sbaglio due scarpe diverse a scuola".
 - "Il mio spuntino preferito sono i sottaceti immersi nel cioccolato".
2. Introduzione: Iniziate la sessione condividendo un vostro fatto divertente. Usate un tono leggero per creare l'atmosfera.
3. Partecipazione degli studenti: Chiedete a ogni studente di condividere un fatto divertente che lo riguarda.
4. Lavagna virtuale: Utilizzate una lavagna virtuale o un documento condiviso per consentire agli studenti di scrivere i loro fatti divertenti. In questo modo tutti possono vedere e reagire ai contributi degli altri.
5. Discussione: Dopo che tutti hanno condiviso le loro esperienze, prendetevi un momento per discutere di come queste presentazioni divertenti abbiano aiutato tutti a sentirsi più rilassati e in sintonia.

Riflessione: Riflettere sull'importanza di usare l'umorismo per rompere il ghiaccio e su come può contribuire a creare un ambiente positivo e inclusivo in classe.

2- Piano di lezione umoristico

Obiettivo: integrare l'umorismo in un piano di lezioni per migliorare il coinvolgimento degli studenti.

Istruzioni

- Gli insegnanti scelgono un argomento che insegnano e cercano modi per incorporare l'umorismo nelle loro lezioni.
 - Ad esempio, immagini divertenti, analogie umoristiche o video comici relativi all'argomento.
 - Ogni insegnante presenta al gruppo la propria idea di lezione umoristica.
- **Rapporto:** Condividere le riflessioni su come l'umorismo possa rendere più interessanti e accessibili argomenti difficili o aridi.

Esempi:

Il DNA è come un libro di ricette per la creazione di voi, e ogni gene è un ingrediente diverso.

Le frazioni sono come le fette di pizza

Gli atomi sono come piccoli mattoncini LEGO, possono combinarsi in molti modi per costruire cose diverse...

3- L'arte di usare e bilanciare l'umorismo nell'insegnamento online

Obiettivo: gli studenti rifletteranno sul tipo di umorismo appropriato per i diversi contesti educativi online e su come bilanciarlo per mantenere l'attenzione e migliorare l'apprendimento senza distrarre dall'obiettivo principale.



Istruzioni

1. Introduzione: Che cos'è l'umorismo appropriato?

- Iniziate con una breve spiegazione o discussione sui diversi tipi di umorismo che possono essere utilizzati in un ambiente educativo (ad esempio, sarcasmo, ironia, umorismo visivo, giochi di parole, ecc.)
- Chiedete agli studenti: "Quale tipo di umorismo pensate sia appropriato in un corso online e perché?".
- Chiedete loro di condividere le loro idee nella chat o ad alta voce se si tratta di una sessione sincrona.

2. Analisi dei casi di studio

- Dividete gli studenti in piccoli gruppi (se si tratta di una sessione online) e fornite due brevi esempi di classi online che utilizzano l'umorismo:

1. *Esempio A: Un insegnante usa troppo umorismo, che distrae e impedisce agli studenti di concentrarsi sui contenuti importanti.*

2. *Esempio B: Un insegnante usa l'umorismo in modo moderato, riuscendo a catturare l'attenzione pur mantenendo il focus sul contenuto.*

Discussione di gruppo: All'interno dei gruppi, fate analizzare gli esempi e rispondete alle seguenti domande:

1. Quale tipo di umorismo viene utilizzato in ogni esempio?
2. In quale caso l'insegnante ha saputo bilanciare meglio l'umorismo?
3. Quali sono i rischi di un uso eccessivo o inappropriato dell'umorismo in un corso online?

3. Presentazione e discussione di gruppo

- Riportate i gruppi alla sessione principale e chiedete a ciascun gruppo di presentare brevemente le proprie conclusioni (2-3 minuti per gruppo).
- Raccogliere idee su come bilanciare efficacemente l'umorismo per migliorare la qualità della lezione senza che gli studenti perdano la concentrazione a causa di battute eccessive.

4. Riflessione individuale

- Chiedete agli studenti di pensare a un'esperienza personale in cui un insegnante ha usato l'umorismo (in modo efficace o inefficace) e di condividere l'impatto che ha avuto sulla loro esperienza di apprendimento.
- Ogni studente può condividere una breve idea nella chat o fare un breve commento verbale.

Materiale necessario:

Strumento di videoconferenza (ad esempio, Zoom, Microsoft Teams, Google Meet):

- Per la gestione della classe, la creazione di spazi di pausa e la facilitazione delle discussioni di gruppo.

Esempi di casi di studio (scritti o video):

- Preparate due brevi esempi di insegnanti che utilizzano l'umorismo nell'apprendimento online. Possono essere descrizioni di testo scritte da voi o video clip che mostrano diversi



stili di umorismo. Potete anche trovare video appropriati su YouTube di lezioni online che utilizzano l'umorismo in modo diverso.

Funzionalità della sala riunioni (nello strumento di videoconferenza):

- Dividere gli studenti in gruppi più piccoli per l'analisi del caso di studio.

Strumenti di collaborazione online condivisi (facoltativi ma utili):

- Utilizzate strumenti come Google Docs o Padlet per consentire ai gruppi di prendere appunti o registrare le loro risposte durante l'analisi del caso di studio e la sessione di brainstorming.

Funzionalità della chat o documento di riflessione:

Gli studenti possono condividere le loro riflessioni su esperienze personali in cui è stato usato l'umorismo (la funzione di chat nello strumento di conferenza o un documento online in cui possono scrivere i loro pensieri).

Valutazione del modulo

- Partecipazione attiva a tutte le attività.
- Capacità di riflettere criticamente sulle proprie competenze.
- Qualità delle presentazioni e del feedback fornito ai compagni.
- Miglioramento percepito nell'esprimere le emozioni, nel mostrare sicurezza e nell'usare correttamente l'umorismo durante l'insegnamento online.



Riferimenti:

<https://www.mariasoto.com.ar/w/como-mostrar-seguridad-y-confianza-en-el-ambito-profesional-con-ayuda-de-la-psicologia-de-la-imagen/>
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7516997>
<https://www.dyndevice.com/en/news/the-emotional-side-of-learning-the-role-of-emotions-in-online-courses-ELN-1648/>
https://www.researchgate.net/publication/315038834_Emotions_in_Online_Learning
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0742051X23003773>
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8802995/>
https://www.researchgate.net/publication/324857350_I_Know_My_Professor_Teacher_Self-Disclosure_in_Online_Education_and_a_Mediating_Role_of_Social_Presence
https://www.mdpi.com/I_Conoscere_il_mio_professore:_L'auto-divulgazione_degli_insegnanti_nella_formazione_online_e_il_ruolo_mediatore_della_presenza_sociale_|_Richiedi_PDF/2227-7102/13/8/821
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563215300480>
<https://telrp.springeropen.com/articles/10.1186/s41039-021-00158-8>
<https://mindedge.com/online-learning/tips-on-using-humor-in-online-learning/>
<https://elearningindustry.com/does-humor-keep-students-engaged>
<https://www.cypherlearning.com/blog/k-20/boost-students-confidence-in-the-online-classroom>
<https://www.youtube.com/watch?v=H7oKXjiYoes>



Modulo 2. La coesione comunitaria

Obiettivo generale: creare un ambiente di apprendimento online solidale e collaborativo che favorisca un senso di connessione tra gli studenti. Costruendo la coesione della comunità, gli studenti possono sperimentare un più forte senso di appartenenza e sono più inclini a partecipare attivamente, a condividere le risorse e a collaborare, il che contribuisce a migliorare i risultati dell'apprendimento e a ridurre i tassi di abbandono.

Obiettivi:

- Coltivare un senso di appartenenza che aiuti gli studenti a sentirsi connessi, valorizzati e impegnati nel corso online.
- Incoraggiare la condivisione delle risorse come mezzo per migliorare la conoscenza collettiva e promuovere il sostegno reciproco.
- Ridurre l'impatto dell'isolamento nell'apprendimento online attraverso l'impegno della comunità.
- Stabilire una cultura della collaborazione che arricchisca l'esperienza di apprendimento e promuova una partecipazione duratura.

Metodi:

- Esercizi di gruppo interattivi che incoraggiano gli studenti a relazionarsi e a impegnarsi l'uno con l'altro: Gli esercizi di gruppo interattivi svolgono un ruolo cruciale nell'incoraggiare gli studenti a relazionarsi e a impegnarsi l'uno con l'altro. Queste attività sono pensate per promuovere la collaborazione, migliorare le capacità di comunicazione e costruire un senso di comunità tra i partecipanti. Tra gli esempi vi sono i rompicapello all'inizio del corso per aiutare i discenti a sentirsi a proprio agio, i compiti di risoluzione dei problemi di gruppo per favorire il lavoro di squadra e gli scenari di gioco di ruolo per simulare le sfide del mondo reale. Questi esercizi non solo rendono l'apprendimento più dinamico, ma aiutano anche i partecipanti a creare legami significativi con i loro compagni.
- Spazi virtuali come forum e chat per facilitare le discussioni informali e lo scambio di risorse: Gli spazi virtuali dedicati, come i forum e le chat, offrono ai discenti opportunità di discussioni informali e di condivisione di risorse al di fuori delle sessioni formali di lezione. I forum consentono un impegno asincrono, in cui i discenti possono contribuire a discussioni su argomenti specifici, porre domande e condividere approfondimenti al proprio ritmo. Le chat room, invece, facilitano l'interazione in tempo reale e creano un senso di immediatezza, rendendole ideali per domande veloci, sessioni di brainstorming o interazioni sociali casuali. Questi spazi virtuali aiutano a colmare il divario tra l'apprendimento strutturato e il coinvolgimento informale tra pari, contribuendo a un'esperienza di apprendimento più coesa.



- Feedback e controlli regolari da parte degli istruttori per rafforzare un ambiente di apprendimento favorevole: Un feedback costante e controlli regolari da parte degli istruttori sono essenziali per creare un ambiente di apprendimento favorevole e reattivo. Gli istruttori possono fornire un feedback personalizzato sui compiti e sulle attività, aiutando gli studenti a non perdere la rotta e a sentirsi apprezzati. I check-in programmati, come le riunioni settimanali o le revisioni dei progressi, offrono l'opportunità di affrontare le sfide, celebrare i risultati e rafforzare il senso di connessione. Questo supporto continuo favorisce la fiducia e mantiene gli studenti motivati per tutta la durata del corso.
- Repository e piattaforme condivise per consentire agli studenti di contribuire e accedere alle risorse in modo collettivo.

Durata: Questo modulo dovrebbe essere completato in una sessione di circa 4 ore, suddivisa in varie attività incentrate sulla comprensione e sulla pratica dei principi della coesione comunitaria.

Risorse necessarie:

- Software per riunioni online con funzionalità di sala riunioni.
- Forum online o piattaforme di discussione per un impegno costante.
- Una piattaforma di condivisione dei documenti (ad esempio, un drive condiviso o un repository del corso).
- Strumenti di autovalutazione e meccanismi di feedback.

Sezione 1: Introduzione alla coesione comunitaria

Fornire ai partecipanti una comprensione profonda e sfumata della coesione della comunità, sottolineando il suo ruolo fondamentale nella creazione di ambienti di apprendimento online dinamici e solidali. Spiegare che la coesione della comunità si riferisce al senso di appartenenza, al rispetto reciproco e allo spirito collaborativo che lega gli studenti, favorendo un'atmosfera di fiducia e inclusione. Evidenziate come una comunità di apprendimento coesa non solo affronti le sfide dell'isolamento e del disimpegno comunemente affrontate negli ambienti virtuali, ma serva anche come potente motore del successo accademico e della crescita personale.

Approfondite come la promozione della coesione della comunità trasformi l'esperienza di apprendimento online, creando una rete di supporto in cui gli studenti si sentano apprezzati e motivati a partecipare attivamente. Discutete i vantaggi tangibili che ne derivano, come una maggiore motivazione - dove gli studenti sono ispirati dai loro pari e incoraggiati a contribuire pienamente - e un maggiore coinvolgimento, caratterizzato da livelli più elevati di collaborazione, interazione e condivisione delle risorse.

Inoltre, è bene sottolineare l'impatto della coesione della comunità sui tassi di completamento dei corsi. Gli studenti che si sentono legati ai loro compagni e agli istruttori hanno maggiori probabilità di perseverare nelle sfide, poiché si percepiscono come membri integranti di un percorso collettivo. Questo senso di responsabilità e di condivisione dello scopo riduce significativamente i tassi di abbandono e favorisce l'impegno a raggiungere obiettivi di apprendimento comuni.

Illustrate questi punti con esempi reali, risultati di ricerche o riflessioni dei partecipanti per sottolineare il potere trasformativo della coesione comunitaria negli ambienti di apprendimento



online. Concludete posizionando le strategie di costruzione della comunità come strumenti essenziali per creare non solo il successo formativo, ma anche legami significativi e duraturi tra gli studenti.

Durata: 1 ora e 30 minuti

Obiettivi

Fornire ai partecipanti una comprensione completa della coesione della comunità e della sua importanza critica negli ambienti di apprendimento online. Evidenziare come la promozione della coesione possa trasformare l'esperienza di apprendimento migliorando la motivazione, l'impegno e il tasso di completamento del corso.

Ripartizione delle attività

1. Attività per rompere il ghiaccio: "Due verità e una bugia"

Obiettivo:

Questa attività è pensata per aiutare i partecipanti a sentirsi a proprio agio, a stabilire i primi legami e a creare un'atmosfera inclusiva e coinvolgente. Incoraggia la curiosità, favorisce il dialogo e dà un tono positivo alla collaborazione.

Durata: 30 minuti

Istruzioni:

1. Introduzione:

- Spiegate brevemente le regole del gioco al gruppo e fornite un esempio:

Esempio:

- "Una volta ho scalato il monte Kilimanjaro".
- "So suonare tre strumenti musicali".
- "Non ho mai mangiato la pizza".
- (La bugia è: "Non ho mai mangiato la pizza").

- Sottolineate che le affermazioni devono essere interessanti ma non troppo scontate per mantenere un elemento di sorpresa.

2. Preparazione (10 minuti):

- Lasciate ai partecipanti qualche momento per pensare alle loro tre affermazioni. Incoraggiate la creatività e un mix di aneddoti personali e professionali.

3. Condivisione (10 minuti):

- A turno, ogni partecipante condivide le proprie affermazioni.
- Dopo ogni serie di affermazioni, il gruppo indovina quale sia la bugia.
- Il partecipante rivela poi la menzogna ed elabora le affermazioni vere, fornendo brevi approfondimenti o aneddoti.

4. Coinvolgimento del facilitatore:

- Il facilitatore può partecipare per modellare l'attività e garantire un tono accogliente.



- Utilizzate domande di approfondimento per incoraggiare i partecipanti ad espandere le loro verità, come ad esempio: *"Che cosa ti ha ispirato a farlo?"* o *"Come ti sei sentito durante questa esperienza?"*.

5. **Discussione e collegamenti (10 minuti):**

- Dopo che tutti i partecipanti hanno condiviso, prendetevi qualche momento per discutere i tratti comuni o sorprendenti che sono emersi.
- Evidenziate interessi comuni, hobby o esperienze uniche all'interno del gruppo.

Risultato:

- I partecipanti scoprono interessi comuni e caratteristiche uniche, creando opportunità per creare legami e conversazioni più profonde.
- L'attività aiuta ad abbattere le barriere, a ridurre l'ansia e a gettare le basi per la fiducia e la collaborazione.
- Condividendo aneddoti personali, i partecipanti iniziano a vedersi come individui con background ricchi e diversi, favorendo l'inclusione e il rispetto reciproco.

Suggerimenti per il facilitatore:

- Incoraggiate i partecipanti a mantenere le loro dichiarazioni leggere e coinvolgenti, evitando argomenti troppo personali o controversi.
- Siate pronti a intervenire e a guidare delicatamente la discussione se qualcuno esita o sembra a disagio.
- Usate l'umorismo e l'entusiasmo per mantenere l'atmosfera vivace e divertente.

2. Definizione degli obiettivi di gruppo

Obiettivo:

Favorire un senso condiviso di scopo e di motivazione collettiva all'interno del gruppo di apprendimento attraverso la definizione collaborativa degli obiettivi. Questa attività enfatizza il lavoro di squadra, la responsabilità e il sostegno reciproco, gettando le basi per un ambiente di apprendimento coeso e produttivo.

Durata: 30 minuti

Istruzioni:

1. Introduzione (10 minuti)

- Iniziate spiegando lo scopo dell'attività: *"Stabilire obiettivi di gruppo crea un senso di appartenenza e responsabilità condivisa, aiutandoci a rimanere motivati e allineati durante il corso"*.
- Fornire esempi di obiettivi efficaci, come ad esempio:
 - *"Completare tutti i moduli del corso con la partecipazione attiva di ogni membro"*.
 - *"Condividere una risorsa o un consiglio di apprendimento a settimana nel forum del gruppo"*.
 - *"Collaborare a un progetto finale e ottenere risultati di alta qualità"*.
- Sottolineare l'importanza che gli obiettivi siano Specifici, Misurabili, Raggiungibili, Rilevanti e Limitati nel Tempo (SMART).



2. Divisione in gruppi (5 minuti)

- Dividere i partecipanti in piccoli gruppi di 3-5 persone, assicurando la diversità di esperienze e prospettive, ove possibile.
- Fornite istruzioni chiare su come i gruppi devono lavorare insieme durante l'attività.

3. Definizione degli obiettivi (10 minuti)

- Chiedete a ogni gruppo di discutere e concordare uno o due obiettivi comuni che vogliono raggiungere durante il corso. Incoraggiateli a considerare:
 - Quali risultati sperano di ottenere.
 - In che modo il loro obiettivo andrà a beneficio sia dei singoli che del gruppo nel suo complesso.
 - Quali misure adotteranno per garantire il progresso.
- Incoraggiate i gruppi a discutere le misure di responsabilizzazione, come i check-in periodici o l'assegnazione di ruoli (ad esempio, un cronometrista, un annotatore o un motivatore).
- Fornite un foglio di lavoro o un modello per guidare la discussione, con sezioni per l'obiettivo, le fasi chiave e il piano di responsabilità.

4. Presentare e discutere (35 minuti)

- Ogni gruppo presenta i propri obiettivi alla classe.
- I facilitatori e i colleghi possono porre domande o suggerire modi per perfezionare gli obiettivi.
- Evidenziate i temi comuni o le idee uniche che emergono, rafforzando lo sforzo collettivo del gruppo.

Risultato:

- I partecipanti sviluppano un senso di responsabilità condivisa, creando un impegno più forte verso gli obiettivi del corso.
- L'attività promuove la collaborazione, il sostegno reciproco e la responsabilità, rafforzando la coesione del gruppo.
- Obiettivi chiaramente definiti forniscono direzione e motivazione, aiutando i partecipanti a concentrare i loro sforzi e a misurare i progressi durante il corso.

Suggerimenti per il facilitatore:

- Incoraggiate i gruppi a pensare a obiettivi pratici e aspirazionali.
- Fornire supporto ai gruppi che possono avere difficoltà a raggiungere un consenso, suggerendo suggerimenti o esempi.
- Utilizzate un rinforzo positivo per convalidare i contributi di ciascun gruppo e incoraggiare la partecipazione attiva.

Sezione 2: Costruire un senso di appartenenza

Creare un senso di appartenenza è fondamentale per promuovere un ambiente di apprendimento online solidale e collaborativo. Quando gli studenti si sentono legati ai loro compagni e alla comunità di apprendimento più ampia, sono più impegnati, motivati e hanno maggiori probabilità di successo. Questa sezione introduce la **teoria dell'identità sociale** (Tajfel & Turner, 1979), che spiega come gli individui traggano autostima e senso di identità dai gruppi a cui appartengono.



Comprendendo e sfruttando questo concetto, possiamo creare un ambiente in cui gli studenti si sentano apprezzati, rispettati e parte di un percorso collettivo.

Attraverso una combinazione di discussioni guidate, attività interattive e feedback regolari, gli studenti esploreranno la propria identità e il modo in cui questa si allinea con gli obiettivi e le dinamiche del gruppo. Entreranno in contatto con i loro compagni, costruiranno fiducia e co-creeranno una cultura di rispetto reciproco e collaborazione. Questa base di appartenenza non solo aumenta la fiducia individuale, ma rafforza anche la comunità nel suo complesso, aprendo la strada a un successo condiviso durante tutta l'esperienza di apprendimento.

Durata: 1 ora

Risultati:

Introdurre la **teoria dell'identità sociale** (Tajfel & Turner, 1979) per aiutare gli studenti a capire come l'autostima e l'identità possano derivare dall'appartenenza a un gruppo. Attraverso sessioni e attività interattive, gli studenti entreranno in contatto, condivideranno e inizieranno a costruire una comunità di apprendimento solidale.

Istruzioni:

- **Introdurre gli spazi comunitari:** (20 minuti)
 - Fornire una **dimostrazione** dettagliata dei forum online, comprese funzioni come la creazione di discussioni, la risposta e il tag degli altri studenti.
 - Suggeste domande specifiche per rompere il ghiaccio, come ad esempio:
 - Cosa l'ha spinto a seguire questo corso?
 - Qual è l'abilità o la prospettiva unica che apporta al gruppo?
 - Qual è un fatto divertente su di te?
 - Incoraggiate gli studenti a rispondere ad almeno altre due presentazioni per iniziare a creare connessioni.
- **Controlli regolari e feedback:** (20 minuti)
 - Stabilire un **calendario strutturato** per i controlli regolari, ad esempio settimanali o bisettimanali.
 - Gli istruttori possono utilizzare brevi indagini o sondaggi per raccogliere il feedback degli studenti sui loro progressi e sull'impegno della comunità.
 - Per i gruppi più numerosi, **utilizzare le sale di separazione** durante i check-in per consentire un'interazione più personale in piccoli sottogruppi.
- **Incoraggiare il lavoro di gruppo:** (20 minuti)
 - Assegnate **progetti di gruppo** con obiettivi, ruoli e risultati chiari per garantire la responsabilità e la cooperazione.
 - Tra gli esempi vi sono le mappe mentali collaborative, le presentazioni comuni o i quiz di gruppo.
 - Utilizzate strumenti come **Miro, Jam board o Padlet** per il brainstorming e la collaborazione virtuale.

Materiale necessario

Per introdurre gli spazi comunitari:

- Forum online o LMS (ad esempio, Moodle, Canvas, Slack).
- Video tutorial o strumenti di condivisione dello schermo per le dimostrazioni.
- Domande di apertura del ghiaccio pre-scritte.
- Strumenti di monitoraggio della partecipazione (ad esempio, fogli di calcolo o analisi LMS).

Per controlli regolari e feedback:

- Strumenti di indagine online (ad esempio, Google Forms, Typeform).
- Funzioni di sondaggio nelle piattaforme di videoconferenza (ad esempio, sondaggi Zoom).
- Software per riunioni virtuali abilitato alla sala riunioni (ad esempio, Zoom, Microsoft Teams).
- Preparare spunti di discussione per i piccoli gruppi.

Per il lavoro di gruppo:

- Strumenti di collaborazione online (ad esempio, Miro, Jamboard, Padlet).
- Piattaforme di documenti condivisi (ad esempio, Google Docs, OneDrive).
- Modelli di progetto con chiare descrizioni dei ruoli.
- Linee guida per gli incarichi e formati dei documenti da consegnare.

Esempi di attività:

Attività 1: Mappatura dell'identità sociale

- Fornite un **foglio di lavoro** in cui gli studenti possano tracciare una mappa delle loro identità (ad esempio, ruoli, affiliazioni, valori) e riflettere su come queste si relazionano con la comunità di apprendimento.
- Nelle sale di pausa, gli studenti condividono le loro mappe e scoprono connessioni condivise o contributi unici che possono apportare al gruppo.



Attività 2: Visione della comunità

- Guidare gli studenti nella co-creazione di un "**Accordo comunitario**" attraverso un brainstorming di principi che promuovano l'inclusione, il rispetto e la collaborazione.
- Utilizzate un documento collaborativo in cui gli studenti possano aggiungere le loro idee in tempo reale.



Sezione 3: Condivisione delle risorse e collaborazione

Le teorie dell'apprendimento collaborativo, come quelle proposte da **Palincsar (1998)**, sottolineano il potere delle risorse condivise nella costruzione della conoscenza collettiva. Queste teorie evidenziano che l'apprendimento è più efficace quando avviene in un ambiente cooperativo in cui i partecipanti contribuiscono attivamente e traggono beneficio da materiali, intuizioni ed esperienze condivise. Creando una cultura di responsabilità reciproca e di cooperazione, gli studenti non solo approfondiscono la loro comprensione, ma migliorano anche le loro capacità di lavoro di gruppo, di comunicazione e di pensiero critico.

Questa sezione introduce i discenti ai principi dell'apprendimento collaborativo e li impegna in attività pratiche che promuovono la condivisione delle risorse. Attraverso la creazione di un archivio condiviso e di compiti interattivi, i partecipanti sperimenteranno i benefici tangibili della condivisione delle conoscenze e del sostegno alla crescita reciproca.

Durata: 1 ora

Risultati

Questa sezione fa leva sulle **teorie dell'apprendimento collaborativo** (Palincsar, 1998) per sottolineare l'importanza della responsabilità condivisa nella creazione della conoscenza. Coinvolgendo gli studenti in attività incentrate sulla condivisione delle risorse, si costruisce una cultura di cooperazione, sostegno e responsabilità reciproca.



Istruzioni

1. Creare un archivio di risorse: (10 minuti)

- Creare una **piattaforma online** centralizzata (ad esempio, Google Drive, OneDrive o un sistema di gestione dell'apprendimento) che funga da centro per i materiali condivisi.
- Organizzare il repository in categorie chiare, come **articoli, strumenti, risorse video, modelli o appunti di classe**, per garantire la facilità di accesso.
- Incoraggiare i discenti a caricare **materiali di studio, link, casi di studio o esempi pratici** che ritengono utili.
- Includere le linee guida per una corretta attribuzione, assicurando che i collaboratori accreditino le fonti originali e mantengano l'integrità accademica.

2. Riconoscimento e incoraggiamento: (10 minuti)

- Create un sistema per **riconoscere e celebrare i contributi** durante le discussioni in classe o i check-in settimanali. Alcuni esempi sono:
 - Un **"Top Contributor" della settimana** in evidenza.
 - Menzione di contributi degni di nota durante le sessioni dal vivo.
 - Includere le risorse inviate dai discenti nei materiali del corso con il riconoscimento di chi le ha fornite.
- Rafforzare il valore della conoscenza condivisa collegando i contributi ai risultati del corso, ad esempio come uno strumento o una risorsa condivisi abbiano migliorato le prestazioni del gruppo o approfondito la comprensione di un argomento.

3. Compiti di collaborazione: (40 minuti)

- **Progettare incarichi** che richiedano esplicitamente la collaborazione e la condivisione delle risorse, come ad esempio:
 - **Progetti di ricerca di gruppo:** I team si riuniscono e condividono le risorse per affrontare un problema o un argomento complesso.
 - **Forum di scambio di conoscenze:** Gli studenti pubblicano risorse curate o approfondimenti su un argomento, seguiti da discussioni tra pari.
 - **Creazione collaborativa di contenuti:** I gruppi sviluppano presentazioni, infografiche o relazioni basate su conoscenze comuni.
- Utilizzare ruoli strutturati (ad esempio, **ricercatore, redattore, presentatore**) per garantire che tutti i membri del team contribuiscano equamente al compito.
- Fornire un feedback che sottolinei il valore del processo di collaborazione e del prodotto finale.

Materiale didattico/fogli di lavoro:

Per l'archivio delle risorse:

- Piattaforma centralizzata (ad esempio, Google Drive, OneDrive, LMS).
- Cartelle organizzate (ad esempio, Articoli, Strumenti, Note).
- Linee guida per i contributi (regole di attribuzione, denominazione dei file).



- Autorizzazioni di accesso e tracciamento delle attività.

Per il riconoscimento:

- Modelli per badge o certificati (ad esempio, Top Contributor).
- Diapositive per i riconoscimenti in diretta.
- Moduli di feedback per il riconoscimento dei pari e degli istruttori.
- **Per gli incarichi di collaborazione:**
 - Linee guida per gli incarichi con descrizione dei ruoli.
 - Modelli per presentazioni, diari di ricerca e infografiche.
 - Strumenti di collaborazione (Miro, Padlet, Google Docs).
 - Rubriche di valutazione.
- **Opzionale:**
 - Video di esercitazione sull'uso della piattaforma.
 - Tracciamento dei progressi (Trello, foglio di calcolo condiviso).

Suggerimenti per i facilitatori

- **Promuovere l'inclusività:** Assicurarsi che tutti gli studenti si sentano accolti e valorizzati durante le discussioni e le attività.
- **Incoraggiare la partecipazione:** Coinvolgete attivamente gli studenti più silenziosi invitandoli a condividere le loro intuizioni nelle sessioni o nei forum.
- **Fornire istruzioni chiare:** Assicurarsi che gli studenti capiscano come contribuire al repository condiviso e collaborare in modo efficace.
- **Monitorare i progressi:** Controllare regolarmente il repository e i forum per garantire un impegno attivo e contributi adeguati.
- **Celebrare i contributi:** Utilizzate strategie di riconoscimento come gli spot "Top Contributor" per motivare gli studenti.
- **Offrire feedback:** Concentratevi sia sul processo di collaborazione che sulla qualità dei risultati per rafforzare il valore del lavoro di squadra.

Esempi di attività

Attività 1: Caccia alla conoscenza

- Dividete gli studenti in piccoli gruppi e assegnate loro degli argomenti da ricercare collettivamente.
- I gruppi presentano i loro risultati e caricano le risorse nel repository condiviso, arricchendo il materiale del corso.



Attività 2: Insegnamento tra pari

- Accoppiate gli studenti e fate in modo che a turno insegnino un concetto o spieghino una risorsa a cui hanno contribuito.
- Facilitare un **ciclo di feedback** in cui i colleghi possano offrire commenti costruttivi e riflessioni su ciò che hanno imparato.





Valutazione del modulo:

1. Ti senti in sintonia con i tuoi compagni di corso?
 - Sì
 - No
2. Le attività hanno favorito efficacemente il senso di comunità?
 - Molto efficace
 - Un po' efficace
 - Non efficace
3. Vi sentite a vostro agio nel condividere le risorse all'interno del gruppo?
 - Molto confortevole
 - Abbastanza confortevole
 - Non confortevole
4. Ti senti supportato dalla comunità in questo corso online?
 - Sì
 - No
5. Sentite di avere un ruolo definito all'interno della comunità di apprendimento online?
 - Sì
 - No

Mantenere gli studenti al sicuro:

- Garantire che tutti gli studenti possano accedere e partecipare alle attività indipendentemente dalle esigenze di accessibilità.
- Verificare che gli spazi virtuali siano facili da navigare e accessibili a tutti.
- Fornire risorse sufficienti per accogliere tutti gli studenti allo stesso modo.

Riferimenti:

Bielaczyc, K. e Collins, A. (1999). Comunità di apprendimento nelle classi: una riconcettualizzazione della pratica educativa. In C. M. Reigeluth (a cura di), *Teorie e modelli di progettazione didattica: un nuovo paradigma di teoria didattica*, Vol. II. Mahwah NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Palincsar, A. S. e Herrenkohl, L. R. (2002). Progettare contesti di apprendimento collaborativo. *Theory Into Practice*, 41(1), 26-32. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4101_5

Rovai, A. (2002). Costruire il senso di comunità a distanza. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, [S.l.], v. 3, n. 1, aprile 2002.

Tajfel, H. e Turner, J. C. (1979). Una teoria integrativa del conflitto intergruppi. In W. G. Austin & S. Worchel (Eds.), *The social psychology of inter-group relations* (pp. 33-47). Monterey, CA: Brooks/Cole.



Modulo 3. Coinvolgimento del formatore

Il coinvolgimento del formatore, o presenza dell'istruttore, è un fattore critico per il successo dei corsi online. Questa dimensione enfatizza il ruolo attivo dell'insegnante nel guidare, sostenere e fornire feedback agli studenti, il che è essenziale per mantenere l'impegno e garantire risultati di apprendimento positivi. Fornendo esempi pertinenti e feedback immediati e mantenendo una presenza visibile del docente, questi può migliorare significativamente l'esperienza e i risultati dell'apprendimento. In questo modulo, questi aspetti chiave del coinvolgimento del formatore saranno trattati separatamente:

- ***Fornire esempi***

Gli esempi aiutano a contestualizzare i concetti teorici, rendendoli più accessibili e facili da capire. Collegando i contenuti teorici a scenari pratici e reali, gli insegnanti possono aiutare gli studenti a colmare il divario tra i concetti astratti e le loro applicazioni. Questo approccio non solo favorisce il trasferimento delle conoscenze, ma promuove anche un apprendimento più profondo.

- ***immediato***

Il feedback immediato è uno degli strumenti più potenti per migliorare l'apprendimento e le prestazioni. Serve come meccanismo per permettere agli studenti di capire il loro attuale livello di prestazione rispetto agli obiettivi, consentendo loro di apportare le modifiche necessarie per migliorare (Hattie e Timperley (2007)). La natura tempestiva del feedback assicura che gli studenti possano correggere rapidamente le incomprensioni e rafforzare le conoscenze corrette, il che è fondamentale per mantenere i progressi in un ambiente di apprendimento online.

- ***Presenza e impegno degli insegnanti***

La presenza del docente, ovvero la partecipazione visibile e attiva dell'istruttore, dell'insegnante o del formatore nell'ambiente di apprendimento online, è fondamentale per creare un senso di struttura e di supporto. La presenza del docente implica non solo l'erogazione di contenuti e la fornitura di feedback, ma anche il coinvolgimento attivo degli studenti attraverso discussioni, attività e supporto personalizzato.

D'altra parte, quando gli insegnanti sono attivamente coinvolti nel corso, gli studenti si sentono più supportati e sono più propensi a partecipare alle discussioni, a fare domande e a chiedere aiuto quando necessario. Questo impegno è essenziale per sostenere la motivazione e garantire risultati di apprendimento positivi in un ambiente online.



Pertanto, il coinvolgimento del formatore è essenziale per guidare i discenti attraverso i contenuti del corso e garantire che rimangano impegnati e in linea con i tempi.

Obiettivo generale: migliorare il ruolo attivo dell'istruttore nel guidare, sostenere e fornire feedback agli studenti per migliorare le loro esperienze e i loro risultati di apprendimento.

Obiettivi:

1. **Comprendere l'importanza dell'uso di esempi nell'apprendimento online** per colmare il divario tra i concetti astratti e le loro applicazioni.
2. **Identificare possibili esempi associati a diverse discipline** per presentare esempi come strategie che facilitino l'apprendimento basato su esempi in diverse discipline. presenza attiva e impegno dell'insegnante durante le lezioni online sincrone.
3. **Evidenziare la necessità di fornire un feedback adeguato** per migliorare la motivazione, l'apprendimento e il rendimento degli studenti.
4. **Apprendere le caratteristiche di un feedback efficace.**
5. **Fornire attività per migliorare il feedback efficace**
6. **Comprendere l'importanza della presenza attiva dell'insegnante:** Sensibilizzare sul ruolo fondamentale del coinvolgimento e dell'impegno dell'insegnante nel promuovere un ambiente virtuale interattivo, motivante ed efficace.
7. **Identificare strumenti e pratiche efficaci:** Presentare strumenti digitali e strategie pedagogiche che facilitino la presenza attiva e l'impegno degli insegnanti durante le lezioni online sincrone.
8. **Sviluppare le capacità di comunicazione e di connessione con i discenti:** Promuovere tecniche che consentano un'interazione significativa, promuovendo la partecipazione attiva e un senso di comunità nella classe virtuale.

Metodi: In questo modulo, verrà fatta una breve presentazione teorica in cui verranno spiegati gli aspetti più importanti in tre sezioni (fornire esempi, dare un feedback immediato e la presenza e il coinvolgimento dell'insegnante) per mantenere l'impegno e garantire risultati di apprendimento positivi. Inoltre, verranno pianificate delle attività per promuovere le qualità di un insegnante online attivamente coinvolto.

Durata: Questo modulo dovrebbe essere completato in una sessione di circa 4 ore, suddivisa in varie attività incentrate sulla comprensione e sulla promozione del coinvolgimento dei formatori in linea.

Sezione I: Fornire esempi (1h 15')

1. Introduzione

L'inserimento di esempi risolve efficacemente i limiti della memoria di lavoro e facilita la formazione di schemi, rendendo la conoscenza astratta più tangibile e più facile da interiorizzare. L'apprendimento basato su esempi (EBL) è un approccio pedagogico in cui l'apprendimento avviene attraverso l'esposizione e l'analisi di esempi o casi specifici. Si basa sulle teorie



dell'apprendimento cognitivo e costruttivista, sottolineando l'importanza delle applicazioni del mondo reale per i concetti astratti (Renkl, 2014).

Concretamente, la fornitura di esempi pertinenti da parte degli insegnanti è radicata nella teoria del carico cognitivo (Sweller, 1988), che suggerisce che gli studenti possono elaborare e conservare le informazioni in modo più efficace quando il carico cognitivo è ridotto al minimo. Gli esempi aiutano a contestualizzare i concetti teorici, rendendoli più accessibili e facili da capire.

2. Quadro teorico

La ricerca di Clark e Mayer (2011) indica che l'uso di esempi nei materiali didattici può migliorare la comprensione e la ritenzione. Collegando i contenuti teorici a scenari pratici e reali, gli insegnanti possono aiutare gli studenti a colmare il divario tra i concetti astratti e le loro applicazioni. Questo approccio non solo favorisce il trasferimento delle conoscenze, ma promuove anche un apprendimento più profondo.

Secondo Sweller, J. (2010) gli esempi supportano l'apprendimento contestualizzando (gli esempi legano i concetti teorici a situazioni familiari e reali, consentendo agli studenti di vedere applicazioni pratiche), semplificando (suddividono idee complesse in componenti più piccole e digeribili, aiutando la ritenzione (l'associazione di concetti con esempi concreti migliora la memoria collegando le informazioni astratte a modelli riconoscibili) e incoraggiando gli studenti ad applicare i principi in contesti diversi.

3. Obiettivi della sezione

1. **Comprendere l'importanza dell'uso di esempi nell'apprendimento online** per colmare il divario tra i concetti astratti e le loro applicazioni.
2. **Identificare possibili esempi associati a diverse discipline** per presentare esempi come strategie che facilitino l'apprendimento basato su esempi in diverse discipline. presenza attiva e impegno dell'insegnante durante le lezioni online sincrone.

4. Attività

Verranno poi descritte due attività che serviranno agli insegnanti come strumento per sviluppare e implementare l'apprendimento basato sull'esempio nelle loro pratiche.

Attività 1: Esempi di apprendimento basato su esempi per diverse materie

Obiettivo: Fornire esempi su come elaborare esempi per diverse discipline e su come introdurli nell'insegnamento on-line.

Istruzioni per l'implementazione

- **Nome dell'attività:** "Introduci un esempio nella tua classe di e-learning".
- **Durata:** 20-30 minuti.
- **Piattaforma:** Videoconferenza (Zoom, Microsoft Teams o simili) con l'opzione di sale per piccoli gruppi.

Fasi di insegnamento

Fase 1: Fissare il concetto astratto da definire (5 minuti)

Selezionate dalla materia che insegnate il concetto astratto che volete sviluppare per gli studenti e che, per quanto possibile, è collegato a situazioni di vita reale e può aiutarli a capire meglio.



Fase 2: Utilizzare un esempio per spiegarlo (15-20 minuti)

Creare un esempio pratico in linea con il concetto da apprendere. Alcuni esempi che possono essere utilizzati sono i seguenti, a seconda dell'argomento:

Fisica

- Concetto astratto: Le leggi del moto di Newton.
Esempio pratico: Dimostrare la terza legge di Newton ("Per ogni azione c'è una reazione uguale e contraria") mostrando come un razzo si lancia espellendo il carburante verso il basso.
- Concetto astratto: Stati della materia.
Esempio: Condividere un video di acqua che bolle e congela, incoraggiando gli studenti ad analizzare i cambiamenti di stato attraverso esperimenti di laboratorio virtuali.

Economia

- Concetto astratto: Inflazione.
Esempio: Discutere dell'aumento dei prezzi di articoli comuni (ad esempio, caffè, gas) durante una discussione virtuale, integrata da un grafico o da un diagramma condiviso tramite la condivisione dello schermo.
- Concetto astratto: Costo di opportunità.
Esempio pratico: Spiegare la decisione di frequentare l'università rispetto al lavoro a tempo pieno, evidenziando ciò che si guadagna (istruzione e potenziale di guadagno a lungo termine) e ciò che si perde (reddito immediato).

Biologia

- Concetto astratto: Funzione dell'enzima.
Esempio pratico: Paragonare gli enzimi a un meccanismo di "serratura e chiave" in cui una chiave specifica (substrato) si inserisce in una serratura (enzima) per sbloccare una reazione.

Geografia

- Concetto astratto: Zone climatiche.
Esempio pratico: Collegare la zona climatica tropicale a esempi reali come la foresta amazzonica e la sua elevata biodiversità.

Matematica

- Concetto astratto: Probabilità.
Esempio pratico: Spiegare la probabilità di lanciare una moneta o prevedere i modelli meteorologici sulla base di dati passati.
- Concetto astratto: Equazioni lineari.
Esempio: Utilizzare una simulazione online per calcolare il costo di un abbonamento mensile a una palestra, dove l'equazione $y = mx + by$ = $mx + by = mx + b$ rappresenta la quota mensile più un costo di iscrizione una tantum.



Psicologia

- Concetto astratto: Il condizionamento classico di Pavlov.
Esempio pratico: Collegare il concetto a scenari reali, come ad esempio il modo in cui un cane impara ad associare il suono di un campanello alla somministrazione del cibo.

La storia

- Concetto astratto: L'impatto della rivoluzione industriale sulla società.
Esempio pratico: Discutere di come la produzione di massa durante la rivoluzione industriale abbia portato alla nascita di città-fabbrica e a cambiamenti nelle pratiche di lavoro.
- Concetto astratto: Il concetto di rivoluzione.
Esempio: Ospitare un'attività di gioco di ruolo virtuale in cui gli studenti assumono i ruoli di figure chiave di una rivoluzione e discutono i loro obiettivi attraverso sale di discussione.

Informatica

- Concetto astratto: Strutture dati.
Esempio pratico: Utilizzare l'analogia di uno schedario per spiegare i file system gerarchici o le strutture di dati ad albero.
- Concetto astratto: Debug del codice.
Esempio: Fornire agli studenti un ambiente di codifica condiviso, come Replit o Google Colab, dove risolvere in modo collaborativo un errore in un semplice programma.

Apprendimento della lingua

- Concetto astratto: Vocabolario in contesto.
Esempio: Utilizzare articoli di cronaca o video online per evidenziare l'uso di nuove parole del vocabolario, seguiti da quiz interattivi.

Arte

- Concetto astratto: Teoria del colore.
Esempio: Utilizzare uno strumento di disegno digitale (ad esempio, Canva o Photoshop) per dimostrare come i colori complementari creino un equilibrio visivo, incoraggiando gli studenti a creare i propri disegni.

Studi commerciali

- Concetto astratto: Strategie di marketing.
Esempio: Assegnare agli studenti di analizzare e presentare le strategie pubblicitarie online di un marchio popolare utilizzando strumenti multimediali come Prezi o Canva.



Educazione fisica e alla salute

- Concetto astratto: Benefici dell'esercizio fisico regolare.
Esempio: Condividere video di esercizi da fare a casa e far seguire agli studenti i loro progressi nell'arco di una settimana utilizzando un'applicazione o un foglio di calcolo.

Scienza dell'ambiente

- Concetto astratto: Impronta di carbonio.
Esempio: Usare un calcolatore online per stimare la propria impronta di carbonio e pensare a misure attuabili per ridurla durante una sessione di collaborazione.

Risultati attesi: Gli studenti comprendono meglio i concetti astratti e possono interiorizzare l'apprendimento tornando a quell'esempio di riferimento quando si trovano di nuovo di fronte al concetto.



Attività 2: Attività di gruppo: Progettazione di esempi efficaci per l'E-Learning

Obiettivo: I partecipanti creeranno in modo collaborativo esempi che migliorino il coinvolgimento e la comprensione degli studenti in un contesto di e-learning. Valuteranno inoltre l'efficacia degli esempi in base al carico cognitivo, alla rilevanza e all'allineamento con i risultati dell'apprendimento.

Istruzioni per l'implementazione

- **Nome dell'attività:** "Progettazione di esempi efficaci per l'e-learning".
- **Durata:** 60 minuti.
- **Piattaforma:** Videoconferenza (Zoom, Microsoft Teams o simili) con l'opzione di sale per piccoli gruppi.
- **Strumenti digitali opzionali:**
 - **Padlet o Jamboard:** Per il brainstorming in tempo reale e la condivisione di esempi.
 - **Mentimeter o Poll Everywhere:** Per un rapido feedback sugli esempi riprogettati.
 - **H5P o Canva:** Per creare esempi interattivi o visivamente coinvolgenti.
 - Esempi preparati in base al soggetto:

Fasi di insegnamento

Fase 1: Preparazione (10 minuti)

1. **Dividere in gruppi:**
 - Organizzate i partecipanti in piccoli gruppi (4-6 membri).
 - Assegnate a ciascun gruppo un'area tematica specifica (ad esempio, matematica, scienze, apprendimento delle lingue o formazione professionale).
2. **Introduzione agli esempi efficaci:**
 - Discutere brevemente il ruolo degli esempi nell'apprendimento, facendo riferimento ai principi della **teoria del carico cognitivo** (ridurre il carico suddividendo i concetti in esempi digeribili) e dell' **costruttivo**.

Fase 2: Brainstorming (20 minuti)

1. **Analizzare i cattivi esempi:**
 - Ogni gruppo riceve un esempio mal progettato relativo al proprio argomento (ad esempio, eccessivamente complesso, irrilevante o troppo astratto).
 - Compito: Individuare gli elementi che rendono inefficace l'esempio.
2. **Progettare nuovi esempi:**
 - I gruppi riprogettano gli esempi per:
 - Semplificare concetti complessi (allinearsi ai principi del carico cognitivo).
 - Collegarsi a contesti di vita reale o alle esperienze degli studenti.
 - Allinearsi agli obiettivi di apprendimento specifici.

Fase 3: Condividere e discutere (15 minuti)

1. **Presentazione:**
 - Ogni gruppo presenta il proprio esempio riprogettato e spiega le proprie scelte.
 - Incoraggiare l'uso di strumenti visivi o multimediali (ad esempio, infografiche, diapositive).



2. Feedback:

- Altri gruppi forniscono un feedback costruttivo su chiarezza, coinvolgimento e rilevanza.
- Utilizzare una griglia di valutazione (ad esempio, allineamento con gli obiettivi, semplicità cognitiva, interattività).

Fase 4: Riflessione e applicazione (15 minuti)

1. Discussione di gruppo:

- Discutete su come questi esempi possano essere implementati nelle piattaforme di e-learning del mondo reale (ad esempio, utilizzando sistemi di gestione dell'apprendimento o simulazioni interattive).
- Evidenziate strumenti come sondaggi, quiz o video per integrare efficacemente gli esempi.

2. Punti di forza:

- Riassumete le migliori pratiche per l'uso degli esempi, come mantenerli specifici per il contesto e incoraggiare l'interazione con gli studenti.

Risultati attesi: Questa attività enfatizza la collaborazione, il pensiero critico e l'applicazione pratica, rispecchiando le sfide del mondo reale della progettazione didattica in contesti di e-learning. Il risultato di questa attività è l'ottenimento di esempi chiari e ricchi, in grado di semplificare concetti complessi e di collegarsi alle esperienze reali degli studenti.

Sezione II: Dare un riscontro immediato (1h 15')

1. Introduzione

2. Quadro teorico

Il feedback immediato è uno degli strumenti più potenti per migliorare l'apprendimento e le prestazioni. Secondo Hattie e Timperley (2007), il feedback è un meccanismo che permette agli studenti di capire il loro attuale livello di prestazione rispetto agli obiettivi, consentendo loro di apportare le modifiche necessarie per migliorare.

Alcuni studi hanno dimostrato che il feedback immediato nei corsi online porta a livelli più elevati di soddisfazione degli studenti, a un miglioramento del rendimento accademico e a una maggiore motivazione (Gikandi, Morrow, & Davis, 2011). La tempestività del feedback garantisce agli studenti la possibilità di correggere rapidamente le incomprensioni e di rafforzare le conoscenze corrette, il che è fondamentale per mantenere i progressi in un ambiente di apprendimento online.

a. Caratteristiche del feedback

Questo **feedback** ha le seguenti **caratteristiche**:

- a) Deve partire dagli obiettivi fissati nell'attività.
- b) Deve indicare il livello di raggiungimento di tali obiettivi.
- c) Deve dimostrarsi un aiuto che permetta di migliorare e fornisca un incentivo per continuare a raggiungere gli obiettivi.



Attraverso il feedback si instaura un dialogo (inteso in entrambi i sensi) tra chi svolge l'attività (studente) e chi fornisce il feedback (insegnante o altro collega). Questo dialogo si compone di diverse fasi:

1. Dare e ricevere feedback
2. Comprendere i commenti ricevuti e pianificare le azioni di miglioramento.
3. Attuazione delle azioni progettate.

Secondo il modello di Hattie e Timperley (2007), ciò si riassume in tre domande:

- Qual è l'obiettivo?
- Quali sono i progressi compiuti?
- Qual è il prossimo passo?

Il gruppo di ricerca Feed2Learn evidenzia gli aspetti da considerare in relazione al feedback e alla formazione online:

- Il feedback che facilita l'apprendimento dovrebbe essere costituito da una **combinazione di domande e suggerimenti** che fanno riflettere sugli aspetti da migliorare e/o sulla revisione dell'attività e su come migliorarli.
- Il tipo di canale utilizzato per dare il feedback (audio, video o scritto) non ha un impatto significativo sui risultati di apprendimento (voti) o sulla soddisfazione degli studenti. D'altro canto, però, gli studenti ritengono che il feedback tramite video generi una maggiore vicinanza tra insegnante e studenti e permetta il dialogo.
- Per generare un quadro di feedback dialogico, è essenziale dare agli studenti la possibilità di ripresentare il lavoro dopo il feedback ricevuto (**ripresentazione**) o di promuovere il feedback tra pari.
- Gli studenti devono essere sensibilizzati ad assumere un ruolo attivo con il feedback che ricevono e insegnare loro cosa fare e come farlo con il feedback ricevuto (**feedback literacy**).

b. Considerazioni chiave per un feedback efficace

Un'altra cosa da tenere presente è che quando non si utilizzano le tecniche corrette, gli studenti possono interpretare il feedback in modo negativo e sentirsi frustrati alla fine della lezione. Per creare un dialogo positivo che migliori le prestazioni degli studenti, esistono strumenti pratici che aiutano l'insegnante a incorporare il processo di feedback nella sua routine pedagogica.

Alcune considerazioni chiave per un feedback efficace sono:

- **Evidenziare gli aspetti positivi:** È essenziale che il feedback si concentri su ciò che lo studente sta facendo bene, per rafforzare questo atteggiamento. Gli errori devono essere evidenziati con delicatezza e gradualità, in modo che lo studente creda nella sua capacità di migliorare.



- **Pertinenza del feedback:** Il feedback deve essere fornito al momento opportuno, ad esempio dopo una valutazione, in modo che lo studente possa mettere in relazione le correzioni con le prestazioni e i risultati ottenuti.
- **Considerare le esigenze individuali:** Ogni studente è diverso, quindi il feedback deve essere adattato alle caratteristiche e alla personalità di ciascuno, per essere efficace.
- **Utilizzo di domande guida:** Gli studenti spesso vogliono sapere come stanno andando i loro progressi. Le domande chiave possono aiutare a focalizzare il feedback, considerando come lo studente si sta comportando rispetto ai suoi compagni e come può migliorare.
- **Tutoraggio:** I colloqui di 10 minuti con ogni studente offrono un'eccellente opportunità di fornire un'attenzione personalizzata. Ciò consente agli studenti di monitorare i propri progressi e di mantenere un interesse attivo nei confronti del proprio rendimento.
- **Concentrarsi su competenze specifiche:** Le sessioni di feedback dovrebbero concentrarsi su aree specifiche che necessitano di miglioramenti, evitando commenti generici che non forniscono chiarezza.
- **Programmare gli incontri:** È utile pianificare gli incontri di feedback in anticipo, in modo che gli studenti possano preparare le domande e utilizzare meglio il tempo a disposizione.
- **Quaderno dei progressi:** Un quaderno in cui vengono registrati i progressi degli studenti, con commenti settimanali sulle loro prestazioni, sui dubbi, sui punti di forza e sulle aree di miglioramento, è uno strumento efficace per monitorare i progressi.
- **Prendere appunti:** Gli studenti dovrebbero annotare i punti chiave del feedback, in modo da tenere traccia dei loro progressi e approfondire gli aspetti da rivedere.
- **Linguaggio del corpo:** È fondamentale che l'insegnante controlli i suoi gesti e le sue espressioni facciali, poiché un linguaggio del corpo negativo può generare confusione e frustrazione nello studente.
- **Riconoscere i piccoli risultati:** È importante valorizzare i piccoli sforzi e i progressi degli studenti, come la puntualità o i miglioramenti in aspetti specifici.



- **Riconoscimento autentico:** Gli elogi devono essere autentici e basati sulle reali prestazioni dello studente, per evitare che l'argomento venga frainteso come facile o che gli sforzi vengano minimizzati.
- **Feedback tra pari:** Insegnare agli studenti a fornire un feedback reciproco può essere molto utile. Gli studenti devono concentrarsi su un feedback costruttivo ed evitare giudizi personali.
- **Secondi pareri:** La consultazione con altri adulti, come altri insegnanti o presidi, può fornire obiettività e nuove prospettive sul rendimento dello studente.
- **Feedback degli studenti:** È importante che gli studenti partecipino attivamente al loro processo di apprendimento, dando loro la possibilità di esprimere le proprie opinioni sui loro progressi e su come l'insegnante possa aiutarli a migliorare.

Questo approccio globale mira a creare un ambiente di apprendimento in cui il feedback è uno strumento positivo e costruttivo per la crescita degli studenti.

3. Obiettivi della sezione

1. Evidenziare la necessità di fornire **un feedback adeguato per migliorare la motivazione, l'apprendimento e il rendimento degli studenti.**
2. Apprendere le **caratteristiche di un feedback efficace.**
3. Fornire **attività per migliorare il feedback efficace**

4. Attività

Nome: Progettare il costruttivo

Obiettivo: Offrire agli studenti l'opportunità di ricevere un feedback costruttivo sulla loro analisi cartografica basata sui GIS e sviluppare le loro capacità di valutazione critica.

Durata: 45'

Piattaforma: Videoconferenza (Zoom, Microsoft Teams o simili) con l'opzione di sale per piccoli gruppi.

- **Strumenti digitali opzionali:**
 - **Padlet o Jamboard:** Per il brainstorming in tempo reale
 - **Kahoot:** Per un feedback rapido.

Materiali necessari:

- Modulo di feedback (può essere visualizzato sullo schermo).
- Strumenti per dare e condividere le risposte in modo visivo (ad esempio Padlet o un documento collaborativo o giocato tramite *Kahoot*).



Fasi dell'insegnamento:

Fase 1. Presentazione della bozza di lavoro

- Ogni studente crea un'analisi cartografica basata sul GIS su un argomento specifico (ad esempio, "Cambiamenti nell'uso del suolo in una regione selezionata" o "Distribuzione ottimale delle colture utilizzando dati di telerilevamento").
- Gli studenti presentano le loro bozze di mappe e una breve relazione esplicativa che illustra la metodologia, le fonti di dati e i risultati principali.

Fase 2. Incarico di revisione tra pari

- Gli studenti vengono accoppiati a caso o raggruppati in squadre di tre.
- Ogni studente esamina il lavoro di un compagno utilizzando un modulo di feedback strutturato fornito dall'istruttore.

Fase 3. Modulo di feedback strutturato

Il modulo comprende le seguenti richieste:

- Punti di forza: individuare uno o due punti di forza della mappa e dell'analisi.
Esempio: "La mappa è visivamente chiara e l'uso dei colori distingue efficacemente le categorie di uso del suolo".
- Aree da migliorare: Suggerite una modifica specifica per migliorare l'analisi.
Esempio: "Considerare l'aggiunta di una legenda per la mappa per aiutare a interpretare i dati più facilmente".
- Domande: Porre una domanda per incoraggiare una riflessione più approfondita.
Esempio: "Quali criteri avete utilizzato per determinare le soglie di idoneità dei terreni?"

Fase 4. Riflessione e revisione del feedback

Dopo aver ricevuto il feedback, gli studenti scrivono una breve riflessione sugli input ricevuti, concentrandosi su:

- Come il feedback ha influenzato la comprensione del loro lavoro.
- Le modifiche specifiche che apporteranno alla loro presentazione finale.

Fase 5. Presentazione del lavoro finale

Gli studenti consegnano le loro mappe e i loro rapporti rivisti, incorporando il feedback, se appropriato.

Fase 6. Seguito dell'istruttore

L'istruttore esamina sia il feedback dei colleghi che gli elaborati finali, fornendo ulteriori commenti e valutando in base ai miglioramenti e all'aderenza al feedback.



Sezione III: PRESENZA E COINVOLGIMENTO DELL'INSEGNANTE (1h 15m)

1. Introduzione

L'insegnamento online pone sfide uniche agli insegnanti, soprattutto per quanto riguarda lo sviluppo di una presenza attiva che favorisca l'apprendimento significativo e la connessione con gli studenti. Questo quadro teorico affronta l'importanza di questa presenza, gli ostacoli che si presentano, le strategie per superarli e l'impatto dell'impegno dell'insegnante sull'esperienza educativa.

2. Quadro teorico

La formazione online ha trasformato le dinamiche dell'insegnamento e dell'apprendimento, richiedendo agli insegnanti un ruolo più attivo e impegnato negli ambienti virtuali. Le ricerche indicano che una forte presenza dell'insegnante è positivamente correlata all'impegno e alla soddisfazione dei discenti (Richardson & Swan, 2003). La *presenza attiva* del docente non solo incoraggia l'interazione, ma facilita anche la motivazione, l'apprendimento significativo e il senso di comunità tra i partecipanti.

2.1. Rilevanza della presenza attiva dell'insegnante

La *presenza attiva* è intesa come la capacità dell'insegnante di progettare, facilitare e condurre esperienze educative in ambienti virtuali. Secondo il modello della *Community of Inquiry* (Garrison, Anderson e Archer, 2000), la presenza didattica è uno dei tre elementi fondamentali per un apprendimento efficace, insieme alla presenza cognitiva e sociale:

- **Presenza didattica:** Comporta la pianificazione e la facilitazione dell'apprendimento, assicurando che gli studenti ricevano orientamento e sostegno.
- **Presenza sociale:** Si riferisce alla capacità dei partecipanti di proiettarsi come persone reali, creando un ambiente di fiducia e connessione.
- **Presenza cognitiva:** È la capacità degli studenti di costruire e convalidare la conoscenza attraverso il dialogo e la riflessione critica.
- La presenza dell'insegnante rafforza le altre due dimensioni, creando un ecosistema in cui gli studenti si sentono sostenuti e motivati. Richardson e Swan (2003) confermano che gli studenti che percepiscono una maggiore presenza dell'insegnante sono più soddisfatti del corso e apprendono in modo più efficace.

2.2. Ostacoli comuni alla presenza attiva e strategie per superarli

Nella formazione online, la presenza attiva deve affrontare sfide che, se non affrontate, possono comprometterne l'efficacia. Tra le barriere più comuni vi sono:

- **Disconnessione emotiva**

La mancanza di interazioni fisiche può portare gli studenti a sentirsi isolati. Per ovviare a questo problema, si raccomanda quanto segue:

- **Strategie:** Incorporare attività per rompere il ghiaccio, incoraggiare le interazioni informali nei forum e nelle chat e utilizzare un linguaggio empatico nelle comunicazioni.
- **Tecnologie:** Strumenti come forum di discussione, videoconferenze interattive e attività asincrone per rafforzare la comunità.



- **Sfide tecniche**

Problemi di connettività e competenze digitali limitate possono ostacolare la partecipazione.

- **Strategie:** Fornire guide chiare, condurre test tecnici prima della sessione e registrare le lezioni per un accesso successivo.
- **Tecnologie:** Piattaforme affidabili come Zoom o Microsoft Teams, combinate con risorse scaricabili per garantire l'accessibilità.

- **Sovraccarico cognitivo**

Troppi contenuti o attività possono sopraffare sia gli studenti che gli insegnanti.

- **Strategie:** Semplificare la struttura del corso, dare priorità agli obiettivi chiave e suddividere i contenuti in blocchi gestibili.
- **Tecnologie:** Uso di LMS (come Moodle o Blackboard) per organizzare materiali e attività.

2.3. Promuovere l'equilibrio tra interazione e contenuto

L'equilibrio tra interazione e contenuto è essenziale per ottenere classi dinamiche e raggiungere gli obiettivi didattici. Alcune strategie includono:

- **Pianificazione strutturata:** Alternare le lezioni teoriche con attività interattive, come discussioni, sondaggi dal vivo o lavori di gruppo.
- **Gestione del tempo:** Dedicare circa il 60% del tempo alle attività interattive e il 40% all'erogazione dei contenuti, garantendo un'esperienza variegata.
- **Uso degli strumenti:**
 - **Per l'interazione:** Mentimeter, Padlet o Kahoot! per incoraggiare la partecipazione in tempo reale.
 - **Per i contenuti:** Video esplicativi, grafici interattivi e simulazioni per integrare l'insegnamento.

Questo equilibrio non solo migliora l'attenzione, ma rafforza anche il legame emotivo e cognitivo degli studenti con il corso.

2.4. Valutazione dell'impatto della presenza degli insegnanti sull'esperienza degli studenti

Il coinvolgimento degli insegnanti negli ambienti online ha un impatto diretto sulla percezione del corso e sui risultati accademici. Secondo Shea, Pickett e Pelz (2005), una forte presenza del docente aumenta la fidelizzazione degli studenti e ne migliora il rendimento. Alcuni indicatori chiave per valutare questo impatto sono:

- **Percezione della qualità del corso.**

Applicare sondaggi di gradimento per misurare le percezioni degli studenti sull'interazione con gli insegnanti.

Analizzare la partecipazione ad attività come forum, sondaggi e domande dal vivo.



- **Prestazioni accademiche**

Monitorare i voti e i tassi di completamento dei corsi.

Valutare come gli interventi didattici influenzano i risultati dell'apprendimento.

- **Senso di comunità**

Analizzare l'attività nei forum e nelle chat di gruppo per identificare i livelli di partecipazione.

Osservare la frequenza e la qualità delle interazioni tra studenti e insegnanti.

2.5. Vantaggi della presenza attiva

- **Mantenimento degli studenti**

La presenza attiva riduce i tassi di abbandono promuovendo un ambiente favorevole. Rovai (2007) ha concluso che gli studenti che percepiscono una maggiore interazione con l'insegnante hanno meno probabilità di abbandonare i corsi.

- **Sviluppare le capacità di autoregolazione**

La guida dell'insegnante aiuta gli studenti a sviluppare le capacità di gestire il proprio tempo, di stabilire obiettivi e di monitorare i propri progressi (Zimmerman, 2002).

- **Promuovere il pensiero critico**

Anderson et al. (2001) sottolineano che la presenza attiva dell'insegnante favorisce l'apprendimento profondo guidando discussioni e attività che promuovono la riflessione.

3. Obiettivi della sezione

1. **Comprendere l'importanza della presenza attiva dell'insegnante:** Sensibilizzare sul ruolo fondamentale del coinvolgimento e dell'impegno dell'insegnante nel promuovere un ambiente virtuale interattivo, motivante ed efficace.
2. **Identificare strumenti e pratiche efficaci:** Presentare strumenti digitali e strategie pedagogiche che facilitino la presenza attiva e l'impegno degli insegnanti durante le lezioni online sincrone.
3. **Sviluppare le capacità di comunicazione e di connessione con i discenti:** Promuovere tecniche che consentano un'interazione significativa, promuovendo la partecipazione attiva e un senso di comunità nella classe virtuale.

4. Attività volte a evitare la disconnessione emotiva

Nome: Connessioni significative nella classe virtuale

Obiettivo: Favorire la connessione emotiva e il senso di comunità tra studenti e insegnante attraverso interazioni personalizzate e attività collaborative, evitando il senso di isolamento tipico degli ambienti online.

Istruzioni per l'implementazione

- **Nome dell'attività:** "Virtual Connection Wheel".
- **Durata:** 20-30 minuti.



- **Piattaforma:** Videoconferenza (Zoom, Microsoft Teams o simili) con l'opzione di sale per piccoli gruppi.
- **Materiali necessari:**
 - Domande preparate (possono essere visualizzate sullo schermo o inviate via chat).
 - Strumenti per condividere le risposte in modo visivo (ad esempio Padlet o un documento collaborativo).

Fasi dell'insegnamento:

Fase 1: Introduzione (5 minuti)

- **Iniziare con l'empatia:** l'insegnante dà il benvenuto e spiega brevemente l'attività, sottolineando che il suo scopo è rafforzare il senso di comunità.
- **Stabilire uno spazio sicuro:** Ricordare ai partecipanti che le loro risposte sono apprezzate e che non esiste una "risposta giusta".

Fase 2: Attività principale (15-20 minuti)

1. Dinamiche di gruppo iniziali:

L'insegnante pone una domanda aperta all'intero gruppo, come ad esempio:

- ❖ *Cosa la motiva maggiormente a partecipare a questo corso?*
- ❖ *Che cosa spera di imparare in questa sessione?*

Gli studenti rispondono in chat o a voce, incoraggiando la partecipazione generale.

2. Lavoro in piccoli gruppi (sale riunioni):

Dividere gli studenti in gruppi di 3-4 persone.

Fornite domande semplici per generare la discussione, come ad esempio:

- ❖ *Condividi qualcosa di positivo che ti è successo questa settimana".*
- ❖ *Quali sono le strategie che utilizza per mantenersi motivato?*

Incoraggiate ogni gruppo a scegliere un portavoce che condivida brevemente le proprie scoperte alla fine.

3. Torniamo al gruppo principale:

I portavoce di ciascun gruppo condividono una o due riflessioni salienti. L'insegnante riconosce i contributi e sottolinea i punti in comune, mostrando come le esperienze individuali arricchiscano il gruppo.

Fase 3: Chiusura (5 minuti)

- **Riflessione guidata:**

Chiedete agli studenti di scrivere una parola che riassume come si sentono dopo l'attività (possono usare la chat o uno strumento visivo come Mentimeter o Padlet). L'insegnante commenta le parole condivise, rafforzando un clima di vicinanza.



- **Impegno personale:**

Chiedete agli studenti di scrivere nella chat un piccolo impegno per la settimana, ad esempio partecipare più attivamente, aiutare un compagno, ecc.

Risultati attesi:

- Maggiore interazione tra gli studenti e con l'insegnante.
- Rafforzamento del senso di appartenenza al gruppo.
- Riduzione della sensazione di isolamento nell'ambiente virtuale.

Feedback:

Richiedere un feedback immediato alla fine dell'attività attraverso un rapido sondaggio (Google Forms o simili) con domande quali:

- *Questa attività vi ha aiutato a sentirvi più legati al gruppo?*
- *Cosa vorreste cambiare o migliorare?*

Valutazione del modulo:

1. Ritene che le attività descritte in questo modulo possano contribuire a migliorare il suo grado di coinvolgimento durante l'insegnamento online?
 - Sì
 - No
2. Pensate che gli esempi forniti o quelli costruiti durante le attività possano aiutarvi a migliorare l'efficacia dell'apprendimento di alcuni concetti per i vostri studenti?
 - Sì, molto efficace
 - Dipende, potrebbero essere in qualche modo efficaci
 - No, non sono efficaci
3. Siete a vostro agio nel dare un feedback immediato agli studenti in linea?
 - Molto confortevole
 - Abbastanza confortevole
 - Non confortevole
4. Pensate che questo modulo vi abbia aiutato a migliorare le vostre capacità di fornire feedback?
 - Sì
 - No
5. Pensate che l'attività "Virtual Connection Wheel" possa favorire la presenza e l'impegno dell'insegnante creando un senso di comunità tra insegnante e studenti online?
 - Sì
 - No



Riferimenti:

Anderson, T., Rourke, L., Garrison, D. R., & Archer, W. (2001). Valutare la presenza dell'insegnante in un contesto di computer conferencing. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 5(2), 1-17.

Clark, R. C. e Mayer, R. E. (2011). *E-Learning e scienza dell'istruzione: Linee guida comprovate per i consumatori e i progettisti di apprendimento multimediale*. San Francisco, CA: Pfeiffer. <http://dx.doi.org/10.1002/9781118255971>

Garrison, D. R., Anderson, T. e Archer, W. (2000). Indagine critica in un ambiente basato sul testo: Le conferenze al computer nell'istruzione superiore. *Internet e l'istruzione superiore*, 2(2-3), 87-105.

Gikandi, J. W., Morrow, D. e Davis, N. E. (2011). Valutazione formativa online nell'istruzione superiore: Una revisione della letteratura. *Computers & Education*, 57(4), 2333-2351

Guasch, T., Espasa, A., Mayordomo, R.M., & Martinez-Melo, M. (2022). *Le chiavi del feedback online* [infografica]. Feed2Learn. Universitat Oberta de Catalunya (FUOC). <http://hdl.handle.net/10609/143066>.

Hattie, J. e Timperley, H. (2007). Il potere del feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112

Mayordomo, R.M. Espasa, A., Guasch, T. e Martinez-Melo, M. (2022). La percezione del feedback online e il suo impatto sul coinvolgimento cognitivo ed emotivo con il feedback. *Education and Information Technologies*, null(null), 1-25. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-10948-2> Disponibile da: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10639-022-10948-2.pdf>

Renkl, A (2014). Verso una teoria orientata all'istruzione dell'apprendimento basato su esempi. *Scienza Cognitiva*. Vol. 38, numero 1. <https://doi.org/10.1111/cogs.12086>

Richardson, J. C. e Swan, K. (2003). Esame della presenza sociale nei corsi online in relazione all'apprendimento percepito e alla soddisfazione degli studenti. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 7(1), 68-88.

Rovai, A. P. (2007). Facilitare efficacemente le discussioni online. *Internet e istruzione superiore*, 10(1), 77-88.

Shea, P., Pickett, A. e Pelz, W. (2005). Un'indagine di follow-up sulla "presenza didattica" nella rete di apprendimento SUNY. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 9(2), 59-82.



Sweller, J. (1988). Carico cognitivo durante la risoluzione di problemi: Effetti sull'apprendimento. *Scienza cognitiva*. Vol. 12, numero 2.
https://doi.org/10.1207/s15516709cog1202_4

Sweller, J. (2010). Teoria del carico cognitivo e EBL: enfatizzare gli esempi di lavoro come pietra miliare per ridurre il carico estraneo nella risoluzione dei problemi.

Zimmerman, B. J. (2002). Diventare un allievo autoregolato: Una panoramica. *Theory into Practice*, 41(2), 64-70.



Modulo 4. Intensità dell'interazione

Introduzione

L'interazione è un concetto cruciale in un ambiente di apprendimento e rende l'ambiente interattivo. Il termine interattività viene utilizzato in diversi modi. Il significato - interazione tra due o più persone - non è l'unico. Sarebbe utile che la parola "interattività" fosse riservata alle situazioni educative in cui le risposte umane - vocali o scritte - fanno riferimento a risposte umane precedenti. Il valore educativo di una specifica sessione interattiva potrebbe allora essere visto in termini di grado di costruzione di ogni affermazione su quelle precedenti (Daniel, 1996, citato da Klink, 2006).

La teoria cognitiva suggerisce che una maggiore interazione negli ambienti di apprendimento porta a un miglioramento dei risultati di apprendimento e a una maggiore soddisfazione degli studenti, due indicatori di successo utili per gli amministratori dei programmi. L'aumento dei livelli di interazione, misurato in base al tempo trascorso, in realtà riduce i tassi di completamento dei corsi. Questo risultato è in contrasto con la teoria prevalente sulla progettazione dei programmi di studio e suggerisce che l'aumento dell'interazione può effettivamente diminuire la reputazione e la crescita del programma desiderato. Grandzol & Grandzol, 2010).

Chickering e Gamson (1987) hanno illustrato l'importanza dell'interazione nell'apprendimento. Cinque dei loro sette principi si riferiscono direttamente all'interazione tra i partecipanti al processo di apprendimento e tra i partecipanti e la materia:

- contatti tra studenti e docenti
- reciprocità e cooperazione tra studenti
- feedback immediato
- enfasi sul tempo dedicato al compito
- comunicazione di aspettative elevate.

L'interazione studente-istruttore si riferisce all'interazione in cui lo studente e l'istruttore hanno scambi di vedute in cui l'istruttore cerca di stimolare l'interesse, chiarire le domande, guidare, motivare e dialogare con lo studente.

In base al concetto di interazione dell'apprendimento online, si possono individuare i seguenti aspetti della progettazione pedagogica del corso:

Obiettivo generale

L'obiettivo di questo modulo è quello di esplorare i vari strumenti e le strategie che migliorano l'intensità dell'interazione negli ambienti di e-learning all'interno del settore dell'istruzione superiore (HE). L'obiettivo è quello di fornire agli studenti una comprensione completa di come promuovere una comunicazione efficace, la collaborazione e l'impegno in contesti di apprendimento online. Questo modulo si concentrerà sull'esame delle migliori pratiche, delle soluzioni tecnologiche, delle strategie pedagogiche e degli approcci adattivi per supportare docenti e studenti nel superare le sfide associate all'adattamento dell'apprendimento online, migliorando così la qualità complessiva dell'istruzione e i risultati dell'apprendimento nel settore HE.



Obiettivi

1. **Comprendere il ruolo della comunicazione positiva** : Analizzare come le espressioni di ringraziamento, incoraggiamento e apprezzamento migliorino l'impegno degli studenti e favoriscano un ambiente di apprendimento online favorevole nell'istruzione superiore.
2. **Implementare strategie di incoraggiamento e motivazione**: Sviluppare tecniche per incorporare regolarmente incoraggiamenti e complimenti nelle interazioni di e-learning, aumentando la fiducia e la partecipazione degli studenti.
3. **Promuovere una cultura dell'apprezzamento**: Progettare metodi per incorporare l'apprezzamento e l'approvazione nelle strutture dei corsi online, aiutando a costruire un senso di comunità e di appartenenza degli studenti nella classe virtuale.
4. **Valutare l'impatto dell'approvazione sui risultati dell'apprendimento** : Valutare gli effetti dell'approvazione e del rinforzo positivo sulle prestazioni e sul mantenimento degli studenti in contesti di e-learning.
5. **Creare un quadro di riferimento per il feedback positivo**: Sviluppare un quadro di riferimento per fornire un feedback costruttivo e positivo, bilanciando i complimenti e l'approvazione con le aree di miglioramento, per mantenere un alto livello di motivazione tra gli studenti.

Metodi

- Attività di costruzione della comunità: Facilitare i rompighiaccio e le discussioni di gruppo che promuovono l'apprezzamento reciproco tra gli studenti per costruire un senso di appartenenza nella classe virtuale.
- Forum di discussione: Implementare forum di discussione strutturati in cui gli studenti e gli istruttori esprimano regolarmente ringraziamenti e apprezzamenti per i contributi reciproci.
- Analisi di casi di studio: Utilizzare casi di studio di corsi e-learning di successo per evidenziare come la comunicazione positiva influisca sul coinvolgimento e sulla soddisfazione degli studenti.
- Messaggi personalizzati: Formare gli istruttori su come inviare incoraggiamenti e complimenti personalizzati via e-mail o forum di discussione per motivare gli studenti individualmente.
- Il gioco di ruolo: simula scenari di e-learning reali in cui i partecipanti si esercitano a usare tecniche di comunicazione positiva come ringraziamenti, incoraggiamenti e approvazione per migliorare il coinvolgimento degli studenti.

Sezione I: I FONDAMENTI DELLA COMUNICAZIONE POSITIVA NELL'E-LEARNING (1h 15m)

1. Introduzione

L'e-learning è diventato uno strumento fondamentale per l'istruzione contemporanea, in quanto offre l'opportunità di apprendere da qualsiasi luogo e in qualsiasi momento. Tuttavia, un e-learning efficace non richiede solo un'infrastruttura tecnologica, ma anche pratiche di comunicazione positive per garantire il coinvolgimento e il successo. Una comunicazione positiva nell'e-learning favorisce un ambiente inclusivo e di supporto, aumenta la motivazione e promuove la collaborazione tra studenti ed educatori. Gli studi indicano che una comunicazione chiara, empatica e costruttiva è essenziale per la soddisfazione degli studenti e i risultati dell'apprendimento (Sun & Chen, 2016). Inoltre, il feedback gioca un ruolo fondamentale nel



plasmare le esperienze degli studenti, con ricerche che evidenziano l'importanza di un feedback tempestivo e costruttivo nei contesti di apprendimento digitale (Hattie & Timperley, 2007).

Le piattaforme digitali hanno trasformato i metodi di comunicazione tradizionali, richiedendo adattabilità e competenza nell'utilizzo degli strumenti virtuali. La teoria della presenza sociale suggerisce che la percezione di essere socialmente connessi in contesti online influenza significativamente il coinvolgimento emotivo e cognitivo degli studenti (Richardson et al., 2017). Inoltre, gli indizi non verbali come il tono, gli emoji e le interazioni video possono aumentare il senso di connessione negli ambienti di e-learning (Walther, 1996). Il rinforzo positivo, il riconoscimento dei risultati ottenuti e l'incoraggiamento del dialogo creano ulteriore fiducia e rafforzano le relazioni tra i partecipanti (Garrison et al., 2000).

La sensibilità culturale è un'altra pietra miliare della comunicazione positiva negli spazi globali di e-learning. I comunicatori efficaci devono considerare le differenze linguistiche, le norme culturali e le diverse aspettative per garantire l'inclusività e l'equità (Gunawardena et al., 2001). L'attuazione di questi principi contribuisce a creare un'atmosfera di apprendimento produttiva e positiva, consentendo agli studenti diversi di prosperare nel panorama dell'istruzione digitale. Enfatizzando positività, adattabilità ed empatia, gli educatori possono coltivare interazioni significative e ottimizzare l'esperienza di e-learning.

2. Quadro teorico

Il quadro teorico della comunicazione positiva nell'e-learning integra diverse teorie per spiegare come l'interazione e il coinvolgimento siano favoriti negli ambienti di apprendimento digitali. La teoria della presenza sociale sottolinea l'importanza di creare un senso di connessione e di vicinanza emotiva, che riduce l'isolamento del discente e migliora l'interazione (Richardson et al., 2017). Questa teoria sottolinea il ruolo dell'empatia, dell'incoraggiamento e del riconoscimento nella costruzione di una comunità di apprendimento online di supporto. Allo stesso modo, la teoria dell'apprendimento costruttivista sottolinea che la conoscenza è co-costruita attraverso interazioni significative tra studenti e istruttori (Vygotsky, 1978). Le pratiche di comunicazione positive, come il dialogo aperto e i compiti collaborativi, si allineano ai principi costruttivisti promuovendo l'apprendimento attivo e la comprensione condivisa.

Il feedback e la teoria dell'apprendimento autoregolato forniscono ulteriori spunti per le pratiche di comunicazione. Un feedback tempestivo, costruttivo e chiaro permette agli studenti di riflettere sui loro progressi, aumentando la loro motivazione e autoregolazione (Hattie & Timperley, 2007). Ciò è particolarmente significativo nell'e-learning, dove la mancanza di interazione fisica richiede un feedback preciso ed empatico. La teoria della ricchezza dei media contribuisce ulteriormente al quadro valutando l'efficacia dei mezzi di comunicazione nel trasmettere i messaggi. I media ricchi, come le videoconferenze o gli strumenti interattivi, possono migliorare la chiarezza del messaggio e costruire la fiducia se combinati con strategie di comunicazione positive (Walther, 1996).

Anche la sensibilità culturale gioca un ruolo fondamentale nella comunicazione positiva all'interno degli spazi globali di e-learning. Una comunicazione efficace richiede il riconoscimento della diversità linguistica e culturale, la promozione dell'inclusività e la creazione di un ambiente equo per tutti gli studenti (Gunawardena et al., 2001). Inoltre, le teorie del coinvolgimento emotivo e cognitivo sottolineano il ruolo della comunicazione positiva nel promuovere un senso di appartenenza e nel migliorare la motivazione degli studenti. Sun e Chen (2016) sostengono che le



interazioni di supporto emotivo contribuiscono a migliorare i risultati cognitivi, aiutando gli studenti a sentirsi apprezzati e compresi.

Integrando queste prospettive teoriche, gli educatori possono sviluppare strategie di comunicazione che rispondono alle esigenze cognitive, emotive e sociali degli studenti. Questo approccio garantisce che gli ambienti di e-learning siano coinvolgenti, inclusivi e di supporto, con conseguente miglioramento dei risultati di apprendimento e della soddisfazione generale.

3. Obiettivi della sezione

- Comprendere il ruolo della comunicazione positiva
- Valutare l'impatto dell'approvazione sui risultati dell'apprendimento
 - La psicologia della comunicazione positiva nell'educazione.
 - Benefici dell'espressione di gratitudine, incoraggiamento e apprezzamento.
 - Approfondimenti basati sull'evidenza del legame tra approvazione e risultati di apprendimento.
 - Esempi reali di comunicazione efficace che favoriscono il coinvolgimento degli studenti.
- **Attività:**
 - Discussioni di gruppo su come gli stili di comunicazione influenzano la motivazione.
 - Casi di studio che mostrano una comunicazione positiva nell'e-learning.

Attività 1: Discussioni di gruppo su come gli stili di comunicazione influenzano la motivazione

Obiettivo:

Esplorare e comprendere come i diversi stili di comunicazione possano influire sulla motivazione degli studenti in vari contesti.

Istruzioni per l'implementazione

1. Nome dell'attività: *Comprendere il ruolo degli stili di comunicazione nella motivazione.*
2. Durata: 30-40 minuti.
3. Piattaforma: Piattaforma di videoconferenza (Zoom, Microsoft Teams o simili) con sale di discussione per piccoli gruppi.

Sviluppo

Fase 1: introdurre il concetto con esempi (10 minuti)

- Il facilitatore introduce il concetto di *stili di comunicazione* (ad esempio, assertivo, passivo, aggressivo, empatico) e i loro potenziali effetti sulla motivazione.
- Vengono forniti scenari reali per dimostrare ogni stile, ad esempio come la comunicazione empatica favorisca la collaborazione o come la comunicazione aggressiva possa demotivare un team.

Esempio:

- Comunicazione empatica: Un insegnante che elogia lo sforzo di uno studente e offre un feedback costruttivo.



- Comunicazione aggressiva: Un manager che critica il fallimento di un team senza offrire soluzioni.

Fase 2: Utilizzare un esempio per spiegarlo - Studi sul lavoro sociale

Concetto astratto: L'impatto degli stili di comunicazione sull'empowerment del cliente

Esempio pratico:

- **Attività:** Esercizio di role-play per esplorare come i diversi stili di comunicazione (ad esempio, empatico, direttivo, passivo) influiscono sull'empowerment e sull'impegno del cliente.
- **Dettagli:**
 1. Presentate uno scenario in cui un assistente sociale si incontra con un cliente che sta affrontando un'instabilità abitativa.
 - Comunicazione empatica: L'assistente sociale ascolta attivamente, convalida i sentimenti del cliente e collabora a un piano.
 - Comunicazione direttiva: L'assistente sociale delinea un piano strutturato ma limita il contributo del cliente.
 - Comunicazione passiva: L'assistente sociale evita di prendere decisioni, lasciando il cliente nell'incertezza sui passi successivi.
 2. Assegnate gli studenti a piccoli gruppi di lavoro. Ogni gruppo interpreta lo scenario utilizzando uno degli stili di comunicazione. Uno studente agisce come assistente sociale, un altro come cliente e gli altri come osservatori.
- **Compito dello studente:**
 - Dopo il gioco di ruolo, il gruppo discute:
 - Come lo stile di comunicazione ha influenzato il senso di empowerment del cliente e la sua volontà di impegnarsi.
 - Vantaggi e svantaggi di ciascun approccio.
 - Gli osservatori forniscono un feedback sull'efficacia della comunicazione e suggeriscono modi per migliorare.
- **Strumenti:**
 - Utilizzare una piattaforma di videoconferenza con funzionalità di sala riunioni (ad esempio, Zoom o Microsoft Teams).
 - Fornite un foglio di lavoro con domande guida per strutturare la discussione.

Risultati attesi

Gli studenti svilupperanno una comprensione di come gli stili di comunicazione influenzino direttamente l'empowerment del cliente nella pratica del lavoro sociale. Acquisiranno competenze pratiche nell'identificazione e nell'applicazione di strategie di comunicazione che favoriscono la fiducia, la collaborazione e l'autodeterminazione, elementi cruciali nel lavoro sociale.

Attività 2: Casi di studio che mostrano la comunicazione positiva nell'e-learning.

Obiettivo:

Analizzare casi di studio reali che illustrano l'impatto delle strategie di comunicazione positiva nell'e-learning, favorendo una migliore comprensione di come creare ambienti di apprendimento digitali favorevoli e coinvolgenti.



Istruzioni per l'implementazione

1. Nome dell'attività: ***Analisi di casi di studio sulla comunicazione positiva nell'e-learning.***
2. Durata: **30-40 minuti.**
3. Piattaforma: Piattaforma di videoconferenza (Zoom, Microsoft Teams o simili) con funzionalità di breakout room per discussioni in piccoli gruppi.

Sviluppo

Fase 1: introdurre il concetto con esempi (10 minuti)

- Il facilitatore spiega brevemente il ruolo della comunicazione positiva nel migliorare il coinvolgimento e la motivazione nell'e-learning.
- Vengono condivisi esempi di strategie di comunicazione positive:
 - Fornire un feedback tempestivo e costruttivo.
 - Utilizzare un linguaggio empatico e un ascolto attivo.
 - Incoraggiare la partecipazione e la collaborazione attraverso un rinforzo positivo.

Fase 2: Analisi dei casi di studio nelle sale riunioni (15-20 minuti)

Fase 1: Distribuzione dei casi di studio: A ciascuna sala di discussione viene assegnato uno specifico caso di studio da analizzare. Esempi:

1. **Caso di studio 1:** un professore utilizza feedback e incoraggiamenti personalizzati per migliorare l'impegno degli studenti in un corso online.
 - Scenario: Il professore affronta i punti di forza e le aree di miglioramento di ogni studente con un tono di sostegno, che porta a una maggiore partecipazione ai forum di discussione.
2. **Studio di caso 2:** un insegnante virtuale utilizza la gamification e il riconoscimento per favorire la collaborazione.
 - Scenario: L'insegnante introduce un sistema di punti per il lavoro di squadra, in cui i gruppi guadagnano badge per il completamento dei compiti, aumentando la motivazione e l'interazione del gruppo.
3. **Studio di caso 3:** un formatore aziendale adatta gli stili di comunicazione per supportare gli studenti diversi.
 - Scenario: Il formatore assicura l'inclusività utilizzando un linguaggio culturalmente sensibile e fornendo materiali didattici alternativi per le diverse preferenze di apprendimento.

Fase 2: Discussione e analisi di gruppo

- I gruppi analizzano il caso di studio assegnato discutendo:
 - Quali strategie di comunicazione sono state utilizzate?
 - In che modo queste strategie hanno contribuito alla motivazione, al coinvolgimento e alla soddisfazione degli studenti?
 - Quali miglioramenti o approcci alternativi potrebbero essere presi in considerazione?

Fase 3: Presentazione e riflessione (10 minuti)

- Ogni gruppo presenta una sintesi dell'analisi del proprio caso di studio al gruppo principale.



- Il facilitatore conduce una sessione di riflessione, collegando le intuizioni ai principi più ampi della comunicazione positiva e incoraggiando i partecipanti a condividere le proprie esperienze.

Risultati attesi

Gli studenti acquisiranno una comprensione più profonda di come una comunicazione positiva migliori i risultati dell'e-learning. Svilupperanno la capacità di identificare strategie efficaci e di applicare questi principi in contesti educativi o professionali reali.

Sezione II: STRATEGIE DI INCORAGGIAMENTO E MOTIVAZIONE INE-LEARNING (1h 15m)

1. Introduzione

Nell'istruzione moderna, l'e-learning è diventato una componente essenziale dell'insegnamento e dell'apprendimento. Tuttavia, la tecnologia da sola non può garantire risultati educativi di successo. Strategie efficaci di incoraggiamento e motivazione sono fondamentali per garantire l'impegno, la partecipazione e i risultati complessivi degli studenti. Secondo Deci e Ryan (2000), la motivazione intrinseca, che nasce dal senso di autonomia e competenza degli studenti, è un fattore significativo per il successo dell'apprendimento. Gli educatori devono creare un ambiente favorevole e positivo in cui gli studenti si sentano valorizzati e autorizzati a raggiungere i propri obiettivi. L'incoraggiamento, in particolare, svolge un ruolo fondamentale nel creare fiducia in e nel promuovere la partecipazione attiva in contesti di apprendimento online (Ryan & Deci, 2020). È stato dimostrato che le strategie motivazionali, come il feedback personalizzato, il riconoscimento dello sforzo e l'incoraggiamento costante, migliorano il mantenimento e la soddisfazione degli studenti nell'e-learning (Alawamleh et al., 2020). Un ciclo di feedback positivo, in cui gli studenti ricevono una guida costruttiva insieme al riconoscimento dei loro punti di forza, aiuta a mantenere la loro concentrazione e aumenta la loro autostima (Hattie & Timperley, 2007). Inoltre, la promozione di un senso di comunità e di connessione tra gli studenti può aumentare significativamente la motivazione. Implementando metodi che privilegiano la collaborazione, il sostegno tra pari e l'impegno interattivo, gli educatori possono affrontare le sfide comuni dell'isolamento e del disimpegno nelle classi virtuali (Kuo et al., 2014).

Inoltre, la comunicazione chiara delle aspettative e l'affermazione regolare dei progressi sono fondamentali negli ambienti di apprendimento online. Gli studi dimostrano che gli studenti che ricevono un incoraggiamento costante sono più propensi ad appropriarsi del loro apprendimento e a sforzarsi di raggiungere livelli più elevati di risultati (Sun & Rueda, 2012). Anche gli elementi di gamification, come i badge o le ricompense per la partecipazione, possono agire come potenti motivatori, trasformando l'esperienza di apprendimento in un viaggio più coinvolgente e gratificante (Dichev & Dicheva, 2017).

Questa conferenza esplorerà le strategie pratiche per integrare l'incoraggiamento e la motivazione nell'e-learning. Attraverso l'uso di casi di studio, esercizi di role-playing ed esempi reali, i partecipanti potranno capire come migliorare le loro pratiche di insegnamento e creare un ambiente di apprendimento virtuale più inclusivo e motivante. Concentrandosi sui bisogni emotivi e psicologici degli studenti, gli educatori possono favorire l'impegno a lungo termine e il successo accademico nel mondo in continua evoluzione dell'e-learning.



2. Quadro teorico

Le basi teoriche per incoraggiare e motivare gli studenti negli ambienti di e-learning sono radicate in diversi quadri educativi e psicologici chiave. La teoria dell'autodeterminazione (SDT) di Deci e Ryan (2000) sottolinea l'importanza di soddisfare i bisogni psicologici fondamentali degli studenti di autonomia, competenza e relazione per promuovere la motivazione intrinseca. Nell'e-learning, le strategie che permettono agli studenti di fare delle scelte e di sentirsi in controllo del loro processo di apprendimento possono aumentare significativamente il coinvolgimento e la motivazione. Allo stesso modo, la teoria cognitiva sociale proposta da Bandura (1986) sottolinea il ruolo dell'autoefficacia nel motivare gli studenti. Quando gli studenti credono nelle loro capacità di successo, sono più propensi a investire sforzi e a persistere nello studio.

La ricerca ha dimostrato che l'incoraggiamento e il rinforzo positivo sono essenziali per aumentare l'autoefficacia e la motivazione. Hattie e Timperley (2007) sostengono che un feedback efficace, in grado di bilanciare la critica costruttiva con il riconoscimento positivo dei risultati ottenuti dagli studenti, è una delle strategie più efficaci per migliorare i risultati dell'apprendimento. Nel contesto dell'e-learning, un feedback tempestivo e personalizzato è particolarmente importante, in quanto aiuta a colmare la distanza tra istruttori e studenti (Shute, 2008). Inoltre, la motivazione nell'e-learning può essere notevolmente migliorata creando un senso di comunità. Secondo Rovai (2002), la promozione della presenza sociale e dell'interazione tra pari nelle classi virtuali riduce il senso di isolamento e promuove l'apprendimento collaborativo.

La gamification è emersa come uno strumento popolare per incoraggiare e motivare gli studenti negli ambienti online. Incorporando elementi come badge, punti e classifiche, gli educatori possono rendere l'apprendimento più coinvolgente e piacevole (Dichev & Dicheva, 2017). Tuttavia, la gamification deve essere implementata in modo ponderato per garantire che si allinei con gli obiettivi pedagogici e non metta in ombra la motivazione intrinseca. Inoltre, la teoria del carico cognitivo di Sweller (1988) suggerisce che ridurre le richieste cognitive non necessarie per gli studenti può migliorare la loro motivazione a impegnarsi con i materiali di apprendimento. A questo proposito, è fondamentale semplificare l'erogazione dei contenuti e fornire una guida chiara.

Un altro aspetto importante della motivazione all'e-learning è il ruolo del supporto emotivo. Gli studi di Pekrun et al. (2002) sottolineano l'impatto delle emozioni positive, come il divertimento e l'orgoglio, sull'impegno e sui risultati degli studenti. L'incoraggiamento e il riconoscimento da parte degli insegnanti possono favorire queste emozioni, creando un ambiente di apprendimento favorevole. Inoltre, il riconoscimento regolare degli sforzi e dei progressi aiuta gli studenti a sviluppare una mentalità di crescita, come descritto da Dweck (2006), che vede le sfide come opportunità di sviluppo piuttosto che come minacce.

Infine, le strategie di motivazione efficaci devono tenere conto della diversità degli studenti. Il modello ARCS di Keller (1987) sulla motivazione - Attenzione, Rilevanza, Fiducia e Soddisfazione - fornisce un quadro completo per progettare strategie motivazionali che rispondano alle diverse esigenze di apprendimento. Catturando l'attenzione degli studenti, rendendo i contenuti rilevanti per i loro obiettivi, rafforzando la loro fiducia e garantendo la soddisfazione attraverso un feedback significativo, gli educatori possono sostenere la motivazione a lungo termine nell'e-learning.



3. Obiettivi della sezione

1. **Implementare strategie di incoraggiamento e motivazione:** Sviluppare tecniche per incorporare regolarmente incoraggiamenti e complimenti nelle interazioni di e-learning, aumentando la fiducia e la partecipazione degli studenti.
2. **Creare un quadro di riferimento per il feedback positivo:** Sviluppare un quadro di riferimento per fornire un feedback costruttivo e positivo, bilanciando i complimenti e l'approvazione con le aree di miglioramento, per mantenere un alto livello di motivazione tra gli studenti.

Attività 1: Scenari di feedback con giochi di ruolo per diversi profili di studenti

Obiettivo:

Sviluppare le capacità di fornire un feedback personalizzato, costruttivo e motivante, adatto alle diverse esigenze degli studenti di e-learning.

Istruzioni per l'implementazione:

1. Nome dell'attività: "Pratica del feedback su misura per gli studenti di E-learning".
2. Durata: 25-30 minuti.
3. Piattaforma: Strumenti di videoconferenza (ad esempio, Zoom, Microsoft Teams) con sale di discussione per piccoli gruppi.

Sviluppo:

Fase 1: Introduzione ai principi del feedback (5 minuti)

L'istruttore spiega i principi di un feedback efficace, sottolineando l'importanza di combinare la critica costruttiva con l'incoraggiamento. Vengono evidenziati concetti come specificità, tempestività e positività (Hattie & Timperley, 2007).

Fase 2: Gioco di ruolo su scenari di feedback (20-25 minuti)

I partecipanti vengono divisi in piccoli gruppi, a ciascuno dei quali viene assegnato un profilo di studente e uno scenario specifico:

- *Studente A:* uno studente di alto livello con l'ansia di commettere errori.
- *Studente B:* Uno studente disimpegnato che fatica a rispettare le scadenze.
- *Studente C:* uno studente altamente motivato e desideroso di sfide avanzate.

Ogni gruppo interpreta un'interazione istruttore-studente, con un partecipante che agisce come istruttore e un altro come studente. L'istruttore fornisce un feedback adeguato al profilo assegnatogli, incorporando complimenti e tecniche motivazionali.

Risultati attesi:

I partecipanti si eserciteranno a fornire un feedback che rafforzi la fiducia e motivi gli studenti, riconoscendo l'importanza di adattare il loro approccio alle esigenze individuali.



Attività 2: Esercizi pratici sulla creazione di messaggi e feedback motivazionali

Obiettivo:

Migliorare le competenze nella creazione di messaggi e feedback motivazionali che ispirino fiducia e incoraggino la partecipazione attiva in ambienti di e-learning

Istruzioni per l'implementazione:

1. Nome dell'attività: "Creare un feedback positivo e motivazionale".
2. Durata: 20-25 minuti.
3. Piattaforma: Strumenti di collaborazione come Google Docs o Padlet, con discussione dal vivo in videoconferenza.

Sviluppo

Fase 1: Spiegazione ed esempi (5 minuti)

L'istruttore fornisce una breve panoramica delle tecniche di messaggistica motivazionale, mostrando esempi come:

1. "I tuoi progressi in questo compito sono impressionanti. Continua a lavorare bene e non esitare a chiedere se hai bisogno di ulteriori chiarimenti".
2. "Vedo che ti stai impegnando molto, soprattutto in [area specifica]. Con un po' più di concentrazione su [un'altra area], il tuo lavoro sarà eccezionale!".

Fase 2: Elaborazione dei messaggi di feedback (15-20 minuti)

Ai partecipanti vengono presentati tre scenari in cui gli studenti hanno bisogno di essere incoraggiati:

1. Uno studente che ha problemi di scarsa fiducia in se stesso.
2. Uno studente che eccelle ma ha bisogno di una spinta per andare oltre la propria zona di comfort.
3. Uno studente che ha bisogno di essere motivato a partecipare attivamente alle discussioni di gruppo.

In piccoli gruppi, i partecipanti creano messaggi motivazionali e feedback per ogni scenario. Ogni gruppo condivide i propri messaggi e l'istruttore fornisce suggerimenti costruttivi per migliorarli.

Esempi di messaggi motivazionali:

1. *"Ciao [Nome dello studente], vedo che ti stai impegnando molto nel tuo lavoro, e questo è qualcosa di cui essere davvero orgogliosi! È del tutto normale trovarsi di fronte a delle difficoltà quando si impara un nuovo materiale, ma il fatto che tu lo stia affrontando a testa alta dimostra la tua dedizione. Non esitate a fare domande: ricordate che ogni domanda è un passo verso la comprensione. Continuate a credere in voi stessi e, con il tempo, vedrete crescere la vostra fiducia. Sono qui per sostenervi ad ogni passo, quindi continuate ad andare avanti!"*
2. *"Ciao [Nome dello studente], sono davvero impressionato dalla qualità del tuo lavoro! È chiaro che hai una forte padronanza del materiale. Tuttavia, credo che tu abbia il potenziale per spingere il tuo lavoro ancora oltre, esplorando alcuni concetti più avanzati o affrontando compiti più impegnativi. Spingersi oltre la propria zona di comfort può sembrare scoraggiante, ma è anche il luogo in cui avviene una crescita significativa. Sono*



entusiasta di vederti fare questo prossimo passo: continua a fare un lavoro straordinario e fammi sapere se hai bisogno di una guida lungo il percorso!"

3. *"Ciao [Nome dello studente], ho notato che hai ascoltato attentamente durante le nostre discussioni di gruppo, il che è un'abilità preziosa. Mi piacerebbe sentire altri tuoi pensieri e idee, perché il tuo punto di vista è davvero importante per la conversazione. Condividere le tue idee non solo aiuterà i tuoi colleghi, ma ti darà anche la possibilità di approfondire la tua comprensione. Ricordate che non c'è una risposta giusta o sbagliata: il vostro contributo è sempre prezioso. Sono certo che i vostri contributi ispireranno anche gli altri. Vi incoraggio a fare il prossimo passo per partecipare più attivamente!"*

Risultati attesi:

I partecipanti perfezioneranno la loro capacità di comporre feedback che bilanciano incoraggiamento e suggerimenti costruttivi, favorendo un ambiente di e-learning di supporto.

SEZIONE III: COSTRUIRE UNA CULTURA DELL'APPREZZAMENTO IN CLASSE VIRTUALE (1H 15M)

1. Introduzione

La costruzione di una cultura dell'apprezzamento nelle classi virtuali è essenziale per promuovere un ambiente di apprendimento positivo e coinvolgente. L'apprezzamento, definito come il riconoscimento del valore e dello sforzo, aumenta la motivazione degli studenti, la collaborazione e la soddisfazione generale nell'apprendimento online (Sun & Chen, 2016). Nei contesti virtuali, dove gli indizi fisici sono assenti, gli sforzi intenzionali per esprimere gratitudine e riconoscimento giocano un ruolo cruciale nel mantenere le connessioni interpersonali. Le ricerche evidenziano che gli studenti che si sentono apprezzati sono più propensi a partecipare attivamente e a ottenere risultati accademici migliori (Hattie & Timperley, 2007). Allo stesso modo, l'apprezzamento promuove un senso di appartenenza, riducendo l'isolamento spesso associato all'apprendimento online (Richardson et al., 2017).

Le strategie di comunicazione positiva, come il feedback personalizzato, il riconoscimento pubblico dei risultati e le interazioni empatiche, sono efficaci per creare una cultura dell'apprezzamento (Walther, 1996). Per esempio, riconoscere lo sforzo di uno studente nei forum di discussione o nei compiti può incoraggiare un impegno continuo. Inoltre, l'apprezzamento si estende al di là delle interazioni insegnante-studente; comporta anche la promozione del riconoscimento tra pari, che rafforza la collaborazione e il lavoro di squadra (Garrison et al., 2000). L'uso di strumenti digitali, come badge virtuali o messaggi celebrativi, rafforza ulteriormente l'apprezzamento in modi significativi e accessibili (Sun & Chen, 2016).

La sensibilità culturale è un altro aspetto critico quando si esprime l'apprezzamento in classi virtuali diverse. Gli educatori devono assicurarsi che i loro metodi risuonino con gli studenti di diversi contesti culturali per evitare interpretazioni errate o l'esclusione (Gunawardena et al., 2001). Promuovendo una cultura dell'apprezzamento, gli educatori non solo migliorano i risultati degli studenti, ma contribuiscono anche a creare un ambiente di apprendimento online solidale e inclusivo. Questo approccio è in linea con gli obiettivi più ampi dell'istruzione online: creare spazi



in cui gli studenti si sentano rispettati, motivati e autorizzati ad avere successo.

2. Quadro teorico

La creazione di una cultura dell'apprezzamento nelle classi virtuali è fondamentale per favorire un ambiente di apprendimento positivo. Un senso di apprezzamento può aumentare il coinvolgimento degli studenti, stimolare la motivazione e migliorare i tassi di ritenzione. Secondo la teoria dell'autodeterminazione di Deci e Ryan (2000), soddisfare i bisogni di autonomia, competenza e relazione degli studenti è essenziale per la motivazione intrinseca. Nel contesto dell'apprendimento virtuale, l'apprezzamento può servire come forma di riconoscimento che soddisfa il bisogno di relazione, aumentando così la partecipazione e la soddisfazione degli studenti. Inoltre, la teoria della presenza sociale (Rovai, 2002) suggerisce che la percezione di essere apprezzati all'interno della comunità di apprendimento rafforza il legame emotivo degli studenti con la classe, che è essenziale in un contesto online in cui gli studenti possono sentirsi isolati.

Una cultura dell'apprezzamento non solo promuove l'impegno individuale degli studenti, ma incoraggia anche il senso di appartenenza. La gerarchia dei bisogni di Maslow (Maslow, 1943) sottolinea l'importanza dell'appartenenza e della stima come elementi critici per favorire l'autorealizzazione e la crescita. Nella classe online, dove non ci sono segnali fisici, l'apprezzamento espresso attraverso un feedback tempestivo, il riconoscimento dei contributi e la celebrazione dei risultati ottenuti possono aiutare a soddisfare questi bisogni psicologici. Pekrun et al. (2002) sottolineano che le emozioni positive, comprese quelle innescate dall'apprezzamento, contribuiscono a migliorare il rendimento scolastico e la resilienza.

Il feedback, strumento essenziale per costruire l'apprezzamento, è sostenuto dalla ricerca di Hattie e Timperley (2007) sul potere del feedback nell'apprendimento degli studenti. Essi sostengono che un feedback che riconosca lo sforzo e i progressi compiuti, indicando al contempo le aree di miglioramento, può aumentare in modo significativo la motivazione e il rendimento degli studenti. Nelle classi virtuali, dove il feedback può mancare dell'immediatezza delle interazioni faccia a faccia, rendere l'apprezzamento una parte centrale del feedback può ridurre la sensazione di distanza e di scollamento. Inoltre, il modello ARCS della motivazione di Keller (1987) sottolinea l'importanza di creare un senso di soddisfazione attraverso l'apprezzamento, che a sua volta rafforza la motivazione degli studenti a impegnarsi e a lavorare.

Il ruolo dell'apprezzamento dei pari è altrettanto significativo. La teoria cognitiva sociale di Bandura (1986) sottolinea il ruolo del rinforzo sociale nel motivare il comportamento. Negli ambienti online, il sito , favorendo l'apprezzamento tra pari attraverso attività di gruppo, discussioni e progetti collaborativi, può rafforzare la rete di sostegno tra gli studenti, portando a un maggiore impegno e a migliori risultati di apprendimento. Ciò è in linea con la ricerca di Tinto (1997), che ha osservato che un forte senso di comunità e di sostegno tra pari influenza positivamente la fidelizzazione degli studenti, soprattutto nei contesti di apprendimento online.

Per creare un'autentica cultura dell'apprezzamento, gli insegnanti devono dare essi stessi un modello di apprezzamento. Come suggerito dal lavoro di Dweck (2006) sulla mentalità, mostrare il riconoscimento per lo sforzo piuttosto che per i risultati aiuta a coltivare una mentalità di crescita, in cui gli studenti si sentono apprezzati per il loro processo di apprendimento. Questo approccio non solo rafforza la motivazione, ma incoraggia anche gli studenti a correre rischi e ad accettare le sfide. In questo modo, la creazione di una cultura dell'apprezzamento nelle classi virtuali non



consiste semplicemente nell'elogiare gli studenti, ma nel promuovere un ambiente in cui lo sforzo è riconosciuto e gli studenti sono autorizzati ad appropriarsi del loro apprendimento.

3. Obiettivi della sezione

1. **Promuovere una cultura dell'apprezzamento:** Progettare metodi per incorporare l'apprezzamento e l'approvazione nelle strutture dei corsi online, aiutando a costruire un senso di comunità e di appartenenza degli studenti nella classe virtuale.
2. **Valutare l'impatto dell'approvazione sui risultati dell'apprendimento:** Valutare gli effetti dell'approvazione e del rinforzo positivo sulle prestazioni e sul mantenimento degli studenti in contesti di e-learning.

Attività 1: brainstorming collaborativo sui modi per promuovere l'apprezzamento

Obiettivo:

Esplorare in modo collaborativo e progettare strategie attuabili per favorire l'apprezzamento nelle classi virtuali, con particolare attenzione alla creazione di un ambiente di apprendimento solidale, coinvolgente e inclusivo che promuova la motivazione e la collaborazione.

Istruzioni per l'implementazione:

Nome dell'attività: "Progettazione e presentazione di iniziative di valorizzazione della classe virtuale".

Durata:

- 30-40 minuti

Piattaforma:

- Videoconferenza (ad esempio, Zoom, Microsoft Teams) con strumenti di presentazione condivisi (ad esempio, Google Slides o Canva).

Attività:

Favorire l'apprezzamento nelle classi virtuali: Brainstorming collaborativo.

Durata:

40 minuti (10 minuti di introduzione, 20 minuti di brainstorming di gruppo, 10 minuti di presentazione).

Piattaforma:

Piattaforma di videoconferenza (ad esempio, Zoom, Microsoft Teams o Google Meet) con funzionalità di sala riunioni e strumenti di collaborazione (ad esempio, Google Docs, Jamboard o Padlet).



Sviluppo:

Fase 1: Introduzione al concetto (10 minuti)

Introduzione del facilitatore

- Definire l'apprezzamento nel contesto delle classi virtuali, sottolineando il suo ruolo nell'aumentare il coinvolgimento, la motivazione e il senso di appartenenza degli studenti (Richardson et al., 2017).
- Discutere le barriere comuni negli ambienti di apprendimento virtuale che ostacolano l'apprezzamento, come la mancanza di interazioni faccia a faccia, il feedback limitato e le incomprensioni culturali (Walther, 1996; Gunawardena et al., 2001).

Fornire esempi di vita reale

- *Apprezzamento da insegnante a studente:* Riconoscere gli sforzi degli studenti durante i progetti o le discussioni di gruppo, ad esempio: "La tua risposta ponderata ha aggiunto un grande valore alla nostra conversazione".
- *Apprezzamento da studente a studente:* Riconoscimento da parte dei pari attraverso i forum di discussione o durante le presentazioni, ad esempio: "Ho trovato il tuo esempio molto utile per capire il concetto".
- *Strumenti tecnologici per l'apprezzamento:* Utilizzare piattaforme come Kahoot per il riconoscimento pubblico o badge nei sistemi di gestione dell'apprendimento per celebrare i risultati ottenuti.

Spiegare l'obiettivo dell'attività

- "Il vostro compito è quello di pensare a modi pratici e innovativi per integrare l'apprezzamento nelle classi virtuali. Pensate a strategie di apprezzamento tra insegnante e studente, tra pari e con la tecnologia".

Fase 2: Brainstorming collaborativo nelle sale riunioni (20 minuti)

1. Assegnazioni di gruppo

- Dividete i partecipanti in piccoli gruppi (4-6 membri). Ogni gruppo lavora su un'area specifica:
 - *Gruppo A:* Strategie di apprezzamento tra insegnanti e studenti.
 - *Gruppo B:* Strategie di apprezzamento tra pari.
 - *Gruppo C:* Strumenti e metodi di apprezzamento guidati dalla tecnologia.

2. Discussione strutturata in gruppi

- I gruppi usano domande guida per orientare il loro brainstorming:
 - "Quali sono i modi creativi con cui gli insegnanti possono mostrare apprezzamento negli ambienti virtuali?".
 - "Come si possono incoraggiare gli studenti ad apprezzare efficacemente i propri compagni?".
 - "Quali strumenti o funzioni digitali possono migliorare le espressioni di apprezzamento?".

3. Documentazione delle idee

- Ogni gruppo utilizza un documento condiviso o una lavagna virtuale per annotare le proprie idee, garantendo chiarezza e organizzazione.



- I gruppi stabiliscono la priorità delle tre idee principali e forniscono esempi concreti.
 - Esempio 1 (da insegnante a studente): Messaggi video personalizzati per celebrare tappe fondamentali, come il completamento di un progetto impegnativo.
 - Esempio 2 (Peer-to-Peer): Shoutout anonimi tramite Padlet per evidenziare i contributi durante le attività di gruppo.
 - Esempio 3 (guidato dalla tecnologia): Badge virtuali per i risultati ottenuti in collaborazione o per le tappe di partecipazione.

Fase 3: Presentazioni e riflessioni (10 minuti)

Presentazioni di gruppo

Ogni gruppo presenta le proprie idee alla sessione principale, evidenziando le tre strategie principali con esempi.

Riflessione guidata dal facilitatore

Il facilitatore riassume i temi ricorrenti, le idee innovative e i suggerimenti pratici.

Spunti di riflessione:

"Quale di queste strategie avrebbe il maggiore impatto sulla promozione dell'apprezzamento nella vostra classe?".

"Quali sfide potrebbero sorgere durante l'attuazione di queste strategie e come potrebbero essere affrontate?".

Risultati attesi:

I partecipanti genereranno strategie attuabili per promuovere l'apprezzamento nelle classi virtuali, affrontando vari livelli di interazione (insegnante-studente, studente-studente e tecnologia avanzata).

L'attività migliorerà la comprensione dei partecipanti su come l'apprezzamento possa influenzare positivamente il coinvolgimento, la motivazione e il senso di appartenenza in contesti di e-learning.

I partecipanti lasceranno un kit di strumenti pratici di metodi di valutazione adattati agli ambienti virtuali.

Attività 2: Pianificazione e presentazione di iniziative di valorizzazione dell'aula virtuale

Obiettivo:

Progettare, pianificare e presentare iniziative innovative di apprezzamento che promuovano un senso di comunità e di appartenenza nella classe virtuale. Valutare l'impatto potenziale di queste iniziative sull'impegno, il rendimento e il mantenimento degli studenti.

Istruzioni per l'implementazione:

1. Nome dell'attività: "Progettazione e presentazione di iniziative di valorizzazione della classe virtuale".
2. Durata: 30-40 minuti



3. Piattaforma: Videoconferenza (ad esempio, Zoom, Microsoft Teams) con strumenti di presentazione condivisi (ad esempio, Google Slides o Canva).

Sviluppo

Fase 1: Concettualizzazione delle iniziative di apprezzamento (10 minuti)

L'istruttore presenta esempi di iniziative di valorizzazione delle classi virtuali, come ad esempio:

- Riconoscimento "**Studente della settimana**" per la partecipazione e il miglioramento costanti.
- **Sessioni di apprezzamento tra pari** in cui gli studenti possono condividere ciò che apprezzano dei contributi degli altri.
- **Certificati di fine corso o badge virtuali** che riconoscono i progressi o i risultati ottenuti in aree specifiche.

I partecipanti hanno poi il compito di fare un brainstorming delle proprie iniziative, considerando fattori come la frequenza dei riconoscimenti, i metodi di elogio e la garanzia di inclusione per tutti gli studenti.

Fase 2: Presentazioni di gruppo (20-25 minuti)

I partecipanti saranno divisi in piccoli gruppi e avranno il tempo di progettare un'iniziativa di apprezzamento dettagliata. Ogni gruppo creerà una breve presentazione che illustri la propria iniziativa, spiegando:

- Lo scopo dell'iniziativa.
- I risultati desiderati (ad esempio, maggiore impegno, miglioramento delle prestazioni).
- Come verrà implementata l'iniziativa nella classe virtuale.

Ogni gruppo presenterà la propria iniziativa al gruppo più ampio per ottenere un feedback.

Esempio: Programma Engagement Stars

Il programma Engagement Stars è pensato per riconoscere e apprezzare gli studenti per la loro partecipazione attiva, incoraggiando un senso di appartenenza alla classe virtuale. Questa iniziativa mira a premiare gli studenti che dimostrano impegno partecipando alle discussioni, completando i compiti e collaborando con i compagni. Il programma è strutturato in modo da assegnare le "Stelle dell'impegno" agli studenti che contribuiscono positivamente al corso, creando un ambiente inclusivo e motivante.

Il programma riconoscerà settimanalmente uno o più studenti come "Stelle dell'impegno" in base al loro impegno, con una celebrazione mensile in cui verranno premiati gli studenti che hanno ottenuto il maggior numero di stelle. Durante la celebrazione mensile, gli studenti riceveranno certificati o badge digitali come riconoscimento per i loro sforzi. Il programma sarà facilitato da piattaforme come Google Classroom, Padlet o Moodle, dove le stelle verranno pubblicate e sul sito web del corso verrà visualizzata una classifica che mostrerà le stelle accumulate dagli studenti. I criteri di riconoscimento per ottenere le stelle includono la partecipazione attiva alle sessioni dal vivo, l'impegno con i compagni attraverso il feedback nelle discussioni di gruppo, la consegna puntuale dei compiti e la dimostrazione di un atteggiamento positivo aiutando gli altri e mantenendo un ambiente favorevole. Ad esempio, uno studente che pone domande pertinenti durante la lezione e fornisce risposte ai compagni può ottenere due stelle, mentre uno studente che



presenta un compito eccellente e offre un feedback agli altri può ricevere tre stelle. Uno studente che contribuisce costantemente al lavoro di gruppo può ottenere quattro stelle.

I risultati attesi dal programma includono un maggiore impegno degli studenti, un più forte senso di appartenenza e un migliore rendimento accademico. Gli studenti che si sentono apprezzati sono più propensi a partecipare regolarmente, il che porta a una maggiore fidelizzazione e a migliori risultati di apprendimento. Per valutare l'efficacia del programma, saranno condotti sondaggi per valutarne l'impatto sull'impegno e sulla motivazione, mentre le metriche di impegno e il rendimento accademico saranno monitorati prima e dopo l'attuazione del programma.

Il programma verrà introdotto nella prima settimana del corso, dove gli studenti verranno informati su come guadagnare le stelle. Ogni settimana, l'istruttore annuncerà le "Stelle dell'impegno" della settimana e, alla fine di ogni mese, si terrà una sessione virtuale per celebrare gli studenti con il maggior numero di stelle, consegnando loro dei certificati come riconoscimento dei risultati ottenuti.

Il programma Engagement Stars è un modo semplice ma efficace per creare un ambiente di apprendimento virtuale più coinvolgente e solidale, favorendo la motivazione, la partecipazione e il senso di comunità all'interno della classe.

Risultati attesi:

I partecipanti svilupperanno strategie pratiche di apprezzamento e valuteranno come queste iniziative possano favorire un ambiente di apprendimento positivo. Inoltre, rifletteranno su come l'approvazione e il rinforzo positivo possano influenzare il rendimento, la motivazione e la fidelizzazione degli studenti.

Valutazione del modulo: Domande di autovalutazione

Per valutare l'efficacia del modulo formativo e incoraggiare la riflessione sull'esperienza di apprendimento, il formatore proporrà le seguenti cinque domande di autovalutazione a risposta chiusa. Queste domande permetteranno ai partecipanti di valutare la loro comprensione e fiducia nell'applicazione dei concetti e delle strategie discusse nel corso.

I partecipanti risponderanno su una scala da 1 a 5, dove:

- 1 = Fortemente in disaccordo
- 2 = Non sono d'accordo
- 3 = Neutro
- 4 = Accordato
- 5 = Fortemente d'accordo

Domande di autovalutazione

1. Ho utilizzato efficacemente tecniche di feedback personalizzate durante le interazioni.

- (Scala: da 1 - Fortemente in disaccordo a 5 - Fortemente d'accordo)

2. Ho incorporato strategie di rinforzo positivo nella mia comunicazione con gli studenti.

- (Scala: da 1 - Fortemente in disaccordo a 5 - Fortemente d'accordo)

3. Ho promosso con successo una cultura di apprezzamento tra i miei colleghi e gli studenti durante il modulo.



- (Scala: da 1 - Fortemente in disaccordo a 5 - Fortemente d'accordo)

4. Mi sento sicuro della mia capacità di fornire un feedback costruttivo seguendo il Positive Feedback Framework.

- (Scala: da 1 - Fortemente in disaccordo a 5 - Fortemente d'accordo)

5. Ho riflettuto sulle mie esperienze di apprendimento e ho individuato aree di miglioramento nelle mie pratiche di feedback.

- (Scala: da 1 - Fortemente in disaccordo a 5 - Fortemente d'accordo)



Riferimenti:

Alawamleh, M., Al-Twait, L. M., & Al-Saht, G. R. (2020). L'effetto dell'apprendimento online sulla comunicazione tra docenti e studenti durante la pandemia COVID-19. *Asian Education and Development Studies*, 11(2), 380-400.

Bandura, A. (1986). *Le basi sociali del pensiero e dell'azione: Una teoria cognitiva sociale*. Prentice Hall.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). Il "cosa" e il "perché" del perseguimento degli obiettivi: I bisogni umani e l'autodeterminazione del comportamento. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268.

Dichev, C. e Dicheva, D. (2017). Gamificare l'educazione: Cosa si sa, cosa si crede e cosa rimane incerto. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1-36.

Dweck, C. S. (2006). *Mindset: La nuova psicologia del successo*. Random House.

Hattie, J. e Timperley, H. (2007). Il potere del feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.

Garrison, D. R., Anderson, T. e Archer, W. (2000). Indagine critica in un ambiente basato sul testo: Le conferenze al computer nell'istruzione superiore. *The Internet and Higher Education*, 2(2-3), 87-105. [https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(00\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(00)00016-6).

Gunawardena, C. N., Wilson, P. L. e Nolla, A. C. (2001). Cultura e istruzione online. In M. G. Moore & W. G. Anderson (Eds.), *Handbook of distance education* (pp. 753-775). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Hattie, J. e Timperley, H. (2007). Il potere del feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>

Keller, J. M. (1987). Sviluppo e uso del modello ARCS di progettazione didattica. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.

Kuo, Y. C., Walker, A. E., Belland, B. R., & Schroder, K. E. E. (2014). Uno studio predittivo della soddisfazione degli studenti nei programmi di istruzione online. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 15(1), 161-181.

Maslow, A. H. (1943). Una teoria della motivazione umana. *Psychological Review*, 50(4), 370-396.

Pekrun, R., Goetz, T., Titz, W., & Perry, R. P. (2002). Le emozioni accademiche nell'apprendimento autoregolato e nei risultati degli studenti: Un programma di ricerca qualitativa e quantitativa. *Psicologo dell'educazione*, 37(2), 91-105.



Richardson, J. C., Swan, K., & Lowenthal, P. R. (2017). La presenza sociale nell'apprendimento online: Passato, presente e futuro. In M. G. Moore & W. G. Anderson (Eds.), *Handbook of distance education* (4th ed., pp. 479-491). New York: Routledge.

Rovai, A. P. (2002). Costruire il senso di comunità a distanza. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 3(1), 1-16.

Ryan, R. M. e Deci, E. L. (2020). La motivazione intrinseca ed estrinseca nella prospettiva della teoria dell'autodeterminazione: Definizioni, teoria, pratiche e direzioni future. *Psicologia dell'educazione contemporanea*, 61, 101860.

Shute, V. J. (2008). Focus sul feedback formativo. *Review of Educational Research*, 78(1), 153-189.

Sun, P. C., & Chen, H. H. J. (2016). L'istruzione online e la sua pratica efficace: Una revisione della ricerca. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 3(1), 65-87.

Sun, J. C.-Y., & Rueda, R. (2012). Interesse situazionale, autoefficacia informatica e autoregolazione: Il loro impatto sull'impegno degli studenti nell'istruzione a distanza. *British Journal of Educational Technology*, 43(2), 191-204.

Sweller, J. (1988). Carico cognitivo durante la risoluzione di problemi: Effetti sull'apprendimento. *Scienza cognitiva*, 12(2), 257-285.

Tinto, V. (1997). Le classi come comunità: Esplorare il carattere educativo della persistenza degli studenti. *Journal of Higher Education*, 68(6), 599-623.

Vygotsky, L. S. (1978). *La mente nella società: Lo sviluppo dei processi psicologici superiori*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Walther, J. B. (1996). La comunicazione mediata dal computer: Interazione impersonale, interpersonale e iperpersonale. *Communication Research*, 23(1), 3-43.
<https://doi.org/10.1177/009365096023001001>.



Modulo 5. Conoscenza ed esperienza di insegnamento online

Obiettivo generale:

Promuovere un ambiente di apprendimento online collaborativo e arricchente, dotando i docenti partecipanti di competenze basate su scenari di vita reale attraverso lo scambio reciproco di competenze e intuizioni derivanti dalla loro esperienza di insegnamento online. Questo approccio migliora la comprensione collettiva e l'applicazione pratica dei contenuti del corso, migliorando la qualità dei corsi online e aumentando la motivazione degli studenti.

Obiettivi:

1. **Condivisione reciproca di esperienze:** Introdurre i partecipanti a strumenti comuni per la condivisione delle conoscenze didattiche online, favorendo un ambiente in cui docenti e studenti possano scambiare le proprie esperienze personali e professionali, migliorando così la comunità di apprendimento online.
2. **Scambio di conoscenze:** Facilitare lo scambio di competenze tra i partecipanti avviando lo scambio di esperienze e aumentando la consapevolezza delle opportunità e delle sfide presentate dagli ambienti di insegnamento/apprendimento online (sia per le lezioni teoriche che, quando necessario, per quelle pratiche), migliorando così l'esperienza di apprendimento collettiva.
3. **Applicazione di scenari reali:** Fornire ai partecipanti la capacità di applicare le loro conoscenze e competenze a scenari di vita reale, utilizzando le intuizioni acquisite dalle esperienze condivise e gli strumenti didattici online per affrontare efficacemente le sfide pratiche.
4. **Risoluzione di problemi collaborativi:** Promuovere la risoluzione collaborativa dei problemi migliorando il feedback costruttivo e l'interazione tra i partecipanti, creando opportunità per lavorare insieme su questioni comuni, sfruttando i loro diversi background e prospettive.
5. **Creare una comunità di supporto:** Aumentare la motivazione alla condivisione reciproca e alla creazione di idee, conoscenze ed esperienze sviluppando una comunità online di supporto in cui i partecipanti si sentano a proprio agio nel condividere idee, feedback e risorse, contribuendo a creare un ambiente di apprendimento più ricco e inclusivo.

Metodi:

- **Insegnamento faccia a faccia:** introdurre i partecipanti ai principi di base, alle sfide e alle opportunità della condivisione di conoscenze ed esperienze e fornire esempi di vari strumenti o piattaforme online.



- **Discussioni interattive:** Favorire un senso di comunità e di comunicazione aperta tra i partecipanti fin dall'inizio. Coinvolgere i partecipanti nella condivisione delle proprie esperienze e nella conoscenza reciproca come attività per rompere il ghiaccio.
- **Giochi di ruolo:** Facilitare il gioco di ruolo dei partecipanti su scenari dati da diverse discipline scientifiche. Presentare ai partecipanti casi di studio o scenari di vita reale rilevanti per l'insegnamento online. Facilitare discussioni di gruppo e sessioni di problem-solving basate su questi scenari.
- **Esperienze pratiche:** Eseguire esercizi pratici, come la creazione di una piattaforma di social media, di un gruppo WhatsApp, di un drive link, ecc. in cui i partecipanti possano condividere direttamente le proprie conoscenze ed esperienze su determinate domande o argomenti.
- **Forum di discussione online:** Creare forum o tavoli di discussione online dedicati in cui i partecipanti possano condividere le loro esperienze, porre domande e fornire feedback per costruire una comunità di supporto tra le parti dell'insegnamento/apprendimento online. Questo metodo può essere utilizzato per la valutazione delle sessioni di formazione.

Durata: 4 ore

Risorse necessarie:

- Risorse umane: Facilitatori e formatori esperti per condurre le sessioni e fornire indicazioni.
- Attrezzatura tecnica: Laptop/proiettore/altoparlanti/schermo (o sala con attrezzatura AV integrata)
- Accesso a Internet
- Strumenti interattivi: Zoom, Teams, Kahoot, strumenti di gamificazione
- Strumenti di valutazione: Questionari di valutazione, moduli di feedback

Ordine delle attività:

Attività 0- Introduzione

(30 minuti)

- Panoramica del corso e obiettivi
- Attività per rompere il ghiaccio per familiarizzare con gli altri e con gli strumenti da utilizzare, durante la quale i partecipanti condividono le proprie esperienze relative all'insegnamento online. Facilitare le discussioni interattive per aiutarli a familiarizzare e ad apprendere dalle reciproche esperienze.

Attività 1- Introduzione ai vari formati e di condivisione delle conoscenze e delle esperienze

(50 minuti)

- Una sessione generale in cui i partecipanti vengono introdotti agli strumenti di base, ai formati, ai principi, alle sfide principali e alle opportunità di condivisione delle conoscenze e delle esperienze. Utilizzare diapositive di presentazione ed esempi di vari strumenti o piattaforme online. Chiedere ai partecipanti di creare e utilizzare piattaforme di social



media, gruppi WhatsApp o link drive per condividere le loro conoscenze ed esperienze su determinate domande o argomenti. Assegnate compiti di collaborazione che richiedano ai partecipanti di lavorare insieme utilizzando questi strumenti.

- Condivisione di conoscenze ed esperienze tra docenti (che possono poi essere applicate alle proprie lezioni per lo scambio di conoscenze tra studenti e tra docenti e studenti)
- Vari strumenti online, gruppi o piattaforme di social media, strumenti di collaborazione di gruppo online, forum di discussione o webinar, tutoraggio online, blog, ecc. (ad esempio zoom, WhatsApp, Facebook, Instagram, Kahoot o ClassDojo per la condivisione interattiva di esperienze).
- Sistemi di gestione dei documenti (DMS) per la condivisione delle conoscenze e la collaborazione all'interno di ambienti di apprendimento comunitari per la co-creazione, l'archiviazione e la modifica di materiale didattico o di ricerca (come GoogleDrive, Microsoft SharePoint, Dropbox, ecc.)
- Piattaforme di simulazione virtuale, AR/VR, Metaverse, app di simulazione di laboratorio e altri strumenti per la dimostrazione di attività pratiche o di laboratorio nelle scienze naturali e della vita per la condivisione delle conoscenze (come Virtual Education System for Dentistry for Real-Time Dental Training and Evaluation System, LabXchange, ReactorLab, LineRider, Zooniverse ecc; <https://www.techlearning.com/news/best-free-virtual-labs>)
- Esercizio: Cerchio di connessione

Attività 2 - Informazioni teoriche di base su alcuni strumenti di gamification e sulla loro (50 minuti)

- Introduzione a Kahoot, Open edX, classdojo, MOOC, DL2BrightSpace, Google Classroom, talentLMS o eThinkLMS, strumenti di gamification open source ([ad esempio https://raccoongang.com/blog/top-5-open-source-gamification-tools/#](https://raccoongang.com/blog/top-5-open-source-gamification-tools/#)).
- Scaricare/aprire questi strumenti online sui singoli computer.
- Formazione delle squadre e distribuzione degli scenari. Fornire ai partecipanti scenari specifici e ruoli da interpretare, seguiti da discussioni di gruppo sulle esperienze e le intuizioni acquisite.
- Applicazione di strumenti di gamification da parte di diversi team ai loro scenari. Implementare esercizi di gioco di ruolo in cui i partecipanti recitano scenari di diverse discipline scientifiche.

Attività 3- Informazioni teoriche di base su alcuni strumenti per la creazione di video online e sulla loro (50 minuti)

- Introduzione a repository video aperti selezionati (OVR)
- Introduzione a Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO o a strumenti di sviluppo video open source simili ([ad esempio https://elearningindustry.com/open-source-tools-to-boost-digital-learning](https://elearningindustry.com/open-source-tools-to-boost-digital-learning)).
- Scaricare/aprire questi strumenti online sui singoli computer.



- Formazione delle squadre e distribuzione degli scenari. Fornire ai partecipanti scenari specifici e ruoli da interpretare, seguiti da discussioni di gruppo sulle esperienze e le intuizioni acquisite.
- Applicazione di strumenti per la creazione di video da parte di diversi team ai loro scenari. Realizzare esercizi di gioco di ruolo in cui i partecipanti recitano scenari di diverse discipline scientifiche.

Attività 4 - Informazioni teoriche di base su alcuni strumenti di e-assessment e la loro (30 minuti)

- Introduzione a Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath e altri strumenti di valutazione interattiva che consentono all'utente di preparare quiz online, stanze di discussione o chat e altre valutazioni ([ad esempio https://www.essaygrader.ai/blog/online-assessment-tools-for-teachers](https://www.essaygrader.ai/blog/online-assessment-tools-for-teachers)).
- Scaricare/aprire questi strumenti online sui singoli computer.
- Formazione delle squadre e distribuzione degli scenari. Fornire ai partecipanti scenari specifici e ruoli da interpretare, seguiti da discussioni di gruppo sulle esperienze e le intuizioni acquisite.
- Applicazione degli strumenti di valutazione da parte dei diversi team ai loro scenari. Eseguire esercizi di gioco di ruolo in cui i partecipanti recitano scenari di diverse discipline scientifiche.

Attività 5 - Forum di discussione online per il feedback e la (30 minuti)

- Creare forum o tavoli di discussione online dedicati, dove i partecipanti possano condividere le loro esperienze, porre domande e fornire feedback. Incoraggiare la partecipazione regolare e monitorare i forum per garantire interazioni costruttive.

Materiale didattico/fogli di lavoro:

- Diapositive e dispense preparate per ogni sezione.
- Fogli di lavoro per esercizi: Modelli di scenari per la condivisione di diverse esperienze relative all'insegnamento online o per la valutazione di questa condivisione di conoscenze.
- Moduli di feedback: Moduli di osservazione o liste di controllo per gli insegnanti per fornire feedback durante le osservazioni tra pari.
- Risorse di supporto: Un elenco di strumenti online consigliati per l'insegnamento interattivo

Attività 0 Dispense - Introduzione (30 minuti)

L'obiettivo di questo modulo è quello di dotare i partecipanti di competenze basate su scenari di vita reale, attraverso lo scambio reciproco di competenze e conoscenze derivanti dalla loro esperienza di insegnamento online.



Gli strumenti digitali interattivi che verranno utilizzati sono sostanzialmente simili ai moduli precedenti, ma lo scopo dell'implementazione di questi strumenti è diverso. In questo caso, gli insegnanti partecipanti a questo modulo e i formatori stessi non solo miglioreranno le loro esperienze di condivisione delle competenze ottenute durante la pandemia COVID-19 per una migliore preparazione in futuro, ma impareranno anche a condividere le conoscenze e le esperienze relative alle loro discipline, ad esempio nei corsi che richiedono una pratica pratica pratica come il laboratorio di chimica o la pratica odontoiatrica, e impareranno inoltre come incoraggiare i loro studenti a condividere le esperienze con i loro coetanei o compagni di corso. Tenendo presente che l'apprendimento digitale è diventato parte della nostra vita, sia nel formato di corsi completamente online che in quello di attività didattiche ibride, questa formazione si concentrerà sugli strumenti e sulle strategie digitali per un formato di partecipazione misto.

Pertanto, gli obiettivi principali di questo modulo sono:

1. **Condivisione reciproca di esperienze:** Introdurre i partecipanti a strumenti comuni per la condivisione delle conoscenze didattiche online, favorendo un ambiente in cui insegnanti e studenti possano scambiare le loro esperienze personali e professionali, migliorando così la comunità di apprendimento online.
2. **Scambio di conoscenze:** Facilitare lo scambio di competenze tra i partecipanti avviando lo scambio di esperienze e aumentando la consapevolezza delle opportunità e delle sfide presentate dagli ambienti di insegnamento/apprendimento online, migliorando così l'esperienza di apprendimento collettiva.
3. **Applicazione di scenari reali:** Fornire ai partecipanti la capacità di applicare le loro conoscenze e competenze a scenari di vita reale, utilizzando le intuizioni acquisite dalle esperienze condivise e gli strumenti didattici online per affrontare efficacemente le sfide pratiche.
4. **Risoluzione di problemi collaborativi:** Promuovere la risoluzione collaborativa dei problemi migliorando il feedback costruttivo e l'interazione tra i partecipanti, creando opportunità per lavorare insieme su questioni comuni, sfruttando i loro diversi background e prospettive.
5. **Creare una comunità di supporto:** Aumentare la motivazione alla condivisione reciproca e alla creazione di idee, conoscenze ed esperienze sviluppando una comunità online di supporto in cui i partecipanti si sentano a proprio agio nel condividere idee, feedback e risorse, contribuendo a creare un ambiente di apprendimento più ricco e inclusivo.

È noto che la partecipazione attiva degli studenti è fondamentale per un apprendimento efficace, ma durante la pandemia COVID-19 questo è stato molto più difficile a causa della scarsa fiducia in se stessi, della mancanza di infrastrutture (come le telecamere dei computer), della mancanza di una connessione Internet veloce o di un ambiente inadatto (come una stanza di famiglia molto affollata o rumorosa). Questo ha inevitabilmente portato a docenti frustrati, studenti demotivati o "persi" e, in definitiva, a un ambiente di apprendimento inefficiente. Diversi docenti hanno cercato di trovare modi diversi per motivare gli studenti, varie aziende come Zoom o Moodle hanno migliorato le piattaforme online esistenti o ideato nuove piattaforme digitali.

La condivisione delle conoscenze ha gusti diversi:

- (1) È importante condividere tra loro sia le migliori pratiche che, talvolta, i fallimenti, come forma di condivisione delle conoscenze e delle esperienze tra docenti.
- (2) Nell'ambiente di insegnamento tradizionale, gli insegnanti condividono con gli studenti le conoscenze formali della loro disciplina; la condivisione delle conoscenze teoriche è relativamente più facile in un ambiente digitale, ma quando si tratta di condividere le competenze pratiche, come le abilità operative cliniche in medicina o in odontoiatria, l'esecuzione di reazioni chimiche in chimica o in biologia, o anche la riparazione di problemi meccanici nelle automobili nella scuola professionale di meccanica automobilistica, la condivisione delle conoscenze e delle esperienze attraverso gli strumenti digitali diventa ancora più importante e altrettanto impegnativa.
- (3) La partecipazione attiva degli studenti, l'apprendimento e il tutoraggio tra pari e l'apprendimento collaborativo sono tutti aspetti importanti dell'apprendimento e devono essere ben adattati agli ambienti di apprendimento digitali.

La condivisione della conoscenza faccia a faccia può intimidire, soprattutto le personalità più timide. La condivisione digitale delle conoscenze può avere pro e contro: da un lato, alcune persone possono essere demotivate o non interessate a condividere le loro esperienze online a un pubblico anonimo, in particolare quando le telecamere sono spente; dall'altro, questo anonimato può essere incoraggiante per alcune personalità. Per innescare lo scambio iniziale di esperienze si possono utilizzare diverse attività digitali per rompere il ghiaccio.

In questa prima parte introduttiva del modulo, vogliamo che i partecipanti facciano conoscenza tra loro e con gli strumenti da utilizzare. A tal fine, i formatori sono invitati a utilizzare una o più delle seguenti attività per rompere il ghiaccio e incoraggiare i partecipanti a presentarsi e a condividere le proprie esperienze in modo motivante, interessante o divertente (Foglio di lavoro dell'esercizio 1).

Esercizio Foglio di lavoro 1. Attività per rompere il ghiaccio suggerite per incoraggiare la condivisione di conoscenze o esperienze online o su piattaforme digitali

Esempio di attività per rompere il ghiaccio 1: Bingo dell'insegnamento online:





Preparazione:

- Creare la scheda Bingo:

Utilizzate uno strumento collaborativo come Google Sheets o una piattaforma interattiva come Bingo Baker (<https://bingobaker.com/>) per creare una scheda Bingo. Popolate la scheda con affermazioni relative alle esperienze di insegnamento online. Alcuni esempi sono:

"Ha insegnato a una classe più grande di 50 studenti".

"Ho dovuto affrontare problemi tecnici durante una sessione dal vivo".

"Usato una lavagna virtuale".

"Condotta un esperimento di laboratorio virtuale".

"Registrazione di una lezione".

"Ho ricevuto feedback da più di 20 studenti in una sola sessione".

"Ospitato un relatore ospite in un corso online".

"Utilizzato le sale riunioni per le discussioni di gruppo".

- Condividere la cartella Bingo:

Fornire ai partecipanti un link per accedere alla cartella Bingo digitale. Assicurarsi che tutti i partecipanti abbiano accesso agli strumenti e alle piattaforme necessarie.

Istruzioni per i partecipanti:

Accedere alla cartella Bingo: Aprire il link fornito alla scheda Bingo digitale utilizzando Google Sheets o Bingo Baker. Familiarizzare con le affermazioni della scheda.

Contrassegnare le affermazioni: Leggete le affermazioni e segnate quelle che si applicano alle vostre esperienze di insegnamento online. Utilizzate gli strumenti digitali disponibili per segnare le affermazioni direttamente sulla scheda Bingo.

Regole del gioco del Bingo: L'obiettivo è ottenere un "Bingo" segnando cinque affermazioni di fila in orizzontale, verticale o diagonale. Una volta ottenuto un Bingo, preparatevi a condividere le vostre esperienze relative alle affermazioni segnate.

Condividere le proprie esperienze: Durante la sessione di videoconferenza, i partecipanti che hanno ottenuto un Bingo condivideranno a turno le loro esperienze. Per la videoconferenza utilizzate una piattaforma come Zoom, Microsoft Teams o Google Meet. Quando è il vostro turno, spiegate come le affermazioni contrassegnate si applicano alle vostre esperienze di insegnamento. Coinvolgete gli altri partecipanti ponendo domande e condividendo le loro idee.

Esempio di scheda Bingo digitale:

I formatori possono utilizzare il seguente modello per creare la loro cartella Bingo:

Insegnare a una classe più grande di 50 studenti	Problemi tecnici durante una sessione dal vivo	Utilizzo di una lavagna virtuale	Conduzione di un laboratorio virtuale	Registrazione di un esperimento didattico
Ricevuto feedback da più di 20 studenti in una sola sessione	Ospitare un relatore ospite in una classe online	Utilizzo di sale riunioni per discussioni di gruppo	Partecipazione a una sessione di sviluppo professionale online	Sessione di domande e risposte in diretta
Implementazione di una classe capovolta	Utilizzo della condivisione dello schermo durante una lezione online	Caricamento di una lezione preregistrata	Creare un quiz online	Condotto un viaggio virtuale sul campo
Sessioni di tutoraggio online one-on-one	Orari d'ufficio virtuali	Ricevuto un feedback positivo dagli studenti	Materiale didattico condiviso tramite cloud storage	Partecipazione a un incontro virtuale di insegnanti
Ha utilizzato Zoom per l'insegnamento online	Sa come creare un quiz Kahoot	Ha condotto un esperimento di laboratorio virtuale	Collabora con GoogleDrive	Utilizza i gruppi WhatsApp per l'insegnamento
Utilizza strumenti di realtà virtuale	Partecipa ai forum degli insegnanti	Ha insegnato a studenti con esigenze speciali	Ha usato Facebook per l'istruzione	Ha fatto da mentore ad altri insegnanti

Esempio di attività per rompere il ghiaccio 2: conoscersi meglio

Questa attività per rompere il ghiaccio mira a creare un modo divertente e coinvolgente per i partecipanti di conoscersi, condividere le loro esperienze di insegnamento online e favorire il rapporto, il tutto mentre si familiarizza con gli strumenti digitali.

- **Turno di introduzione (10 minuti):** Presentarsi: Ogni partecipante ha un turno di parola:
 - I loro nomi



- Il loro background didattico (materie di insegnamento, anni di esperienza, ecc.)
- Un'intuizione o una lezione chiave che hanno imparato dalla loro esperienza con l'insegnamento online

Incoraggiare il coinvolgimento: Chiedete ai partecipanti di ascoltare attivamente e di prendere nota di eventuali interessi comuni o esperienze uniche condivise dagli altri. Questo può aiutare a creare connessioni e a creare un clima di collaborazione.

- **Attività: Connessioni virtuali (15 minuti):** Creare la griglia delle connessioni virtuali: Utilizzate una lavagna Kahoot o ClassDojo condivisa per creare una griglia con affermazioni relative alle esperienze di insegnamento online.

Dichiarazioni di esempio:

- *"Ha utilizzato Zoom per l'insegnamento online"*
- *"Ha condotto un esperimento di laboratorio virtuale"*
- *"Lavoro di gruppo facilitato con Google Docs".*
- *"Creato un quiz online"*
- *"Ospitato un relatore ospite online"*
- *"Utilizzo di sale riunioni per le discussioni"*
- *"Registrazione di una lezione"*
- *"Difficoltà tecniche durante una lezione"*

Condividere la griglia: Fornire ai partecipanti un link per accedere alla griglia digitale.

- Accedere alla griglia virtuale: I partecipanti aprono il link fornito alla lavagna Kahoot o ClassDojo e familiarizzano con le affermazioni della griglia.
- Trova connessioni: I partecipanti interagiscono con i loro compagni per trovare quelli che corrispondono ai criteri della griglia. Quando trovano un coetaneo che corrisponde a un'affermazione, possono contrassegnare il quadrato e chiedere al coetaneo di condividere brevemente la sua esperienza. L'obiettivo è completare il maggior numero possibile di caselle entro il tempo assegnato.
- Condividere le connessioni: Dopo l'attività, i partecipanti possono condividere alcune delle esperienze interessanti che hanno scoperto, favorendo ulteriori discussioni e collegamenti.

- **Riflessione (5 minuti)**

- Discussione di gruppo: Facilitare una discussione di gruppo in cui i partecipanti possano discutere le sfide e le esperienze comuni con gli strumenti didattici online.
- Condividere le intuizioni: Incoraggiate i partecipanti a condividere qualsiasi spunto o suggerimento interessante che abbiano tratto dall'attività.



- Riassumere i punti chiave: Riassumere i punti chiave discussi ed evidenziare eventuali spunti utili da applicare alle proprie pratiche di insegnamento online.

Attività 1- Introduzione ai vari formati e strumenti di condivisione delle conoscenze e delle esperienze (50 minuti)

Questa sessione generale ha lo scopo di introdurre i partecipanti agli strumenti, ai formati, ai principi, alle sfide principali e alle opportunità associate alla condivisione delle conoscenze e delle esperienze. Utilizzando slide di presentazione ed esempi di vari strumenti e piattaforme online, questa sessione fornirà una panoramica completa dei diversi metodi disponibili per una condivisione efficace.

I partecipanti si impegneranno attivamente nella creazione e nell'utilizzo di piattaforme di social media, gruppi WhatsApp o link drive per condividere le loro conoscenze ed esperienze su domande o argomenti assegnati. Verranno assegnati compiti di collaborazione per richiedere ai partecipanti di lavorare insieme utilizzando questi strumenti, promuovendo un senso di comunità e migliorando il processo di condivisione.

L'obiettivo principale di questa sessione è facilitare la condivisione di conoscenze ed esperienze tra insegnanti, studenti e tra insegnanti e studenti. Esplorando e utilizzando vari strumenti digitali, i partecipanti impareranno a comunicare e a collaborare in modo efficace, arricchendo così l'esperienza educativa per tutti i partecipanti.

Formati per la condivisione della conoscenza:

Tra insegnanti: Webinar, forum professionali, progetti di collaborazione.

Tra studenti: Progetti di gruppo, attività di revisione tra pari, forum di discussione.

Tra insegnanti e studenti: Sessioni interattive, strumenti di feedback, piattaforme di mentoring.



ATTIVITÀ 1 HANDOUTS - formati e strumenti per la condivisione di conoscenze ed esperienze (50 minuti)

- **Introduzione e presentazione degli strumenti digitali disponibili (30 minuti):**
- Presentare vari strumenti online, gruppi o piattaforme di social media, strumenti di collaborazione di gruppo online, forum di discussione o webinar, mentoring online, blog.
 - **Zoom/Teams/Google Meet:** utilizzato per ospitare le sessioni e le sale riunioni. Le caratteristiche principali sono: aule digitali, riunioni online, condivisione dello schermo, registrazione delle sessioni online, sondaggi, sale di discussione, chat per il coinvolgimento.
 - **Kahoot:** Utilizzato per la gamification di un gioco di bingo interattivo, per la realizzazione di quiz rapidi, per la valutazione istantanea e/o per la competizione di apprendimento tra gli studenti. Le caratteristiche principali sono quiz, classifiche, feedback in tempo reale.
 - **ClassDojo:** Utilizzato per creare griglie collaborative o competitive. Le caratteristiche principali sono griglie personalizzabili, monitoraggio del comportamento, condivisione di momenti di apprendimento divertenti.
 - **Canvas:** Un sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) completo per la gestione dei corsi, l'integrazione con le risorse didattiche e l'erogazione completa dei corsi.
 - **Blackboard:** Un LMS completo con strumenti avanzati di erogazione dei corsi e di valutazione integrata.
 - **Google Classroom:** Si integra perfettamente con Google Workspace, offrendo feedback in tempo reale e una facile gestione del corso.
 - **Edmodo:** Una piattaforma per la comunicazione, la collaborazione e l'organizzazione, progettata appositamente per l'istruzione superiore.
 - **Moodle:** Un LMS personalizzabile con plugin e integrazioni per un'esperienza di apprendimento su misura.
 - **Turnitin:** Uno strumento per il controllo e la valutazione dei plagii, che garantisce l'integrità accademica.
 - **Slack:** Uno strumento di comunicazione di gruppo con chat, messaggistica diretta e condivisione di file.
 - **Trello:** Uno strumento per l'organizzazione dei progetti che utilizza una gestione delle attività basata su schede e schede personalizzabili.
 - **Coursera:** Offre corsi delle migliori università e istituzioni, fornendo programmi di certificazione e opportunità di apprendimento online.
 - **Quizlet:** Uno strumento di studio con flashcard, giochi di apprendimento e set di studio per varie materie.
 - **Padlet:** Una bacheca digitale per la collaborazione in tempo reale e la condivisione di idee.
 - **Socrative:** Uno strumento per il feedback e la valutazione in tempo reale attraverso quiz dal vivo e valutazioni istantanee.



- **Nearpod:** Uno strumento interattivo per la trasmissione di lezioni con diapositive interattive, VR e risposte in tempo reale.
- **Evernote:** uno strumento per prendere appunti, organizzare e condividere file.
- **Grammarly:** Uno strumento di miglioramento della scrittura per il controllo della grammatica, i suggerimenti di stile e il rilevamento dei plagii.
- **Blooket:** Uno strumento di apprendimento interattivo con giochi personalizzabili e feedback in tempo reale.
- **Prodigy:** un gioco di apprendimento matematico che aiuta gli studenti a migliorare le loro abilità matematiche attraverso un gioco coinvolgente.
- **WhatsApp:** Caratteristiche: Messaggistica istantanea, chat di gruppo, chiamate vocali e video, condivisione di contenuti multimediali. Utilizzo: Comunicazione rapida tra studenti e insegnanti, formazione di gruppi di studio e condivisione di aggiornamenti e risorse della classe.
- **Facebook:** Caratteristiche: Creazione di gruppi, organizzazione di eventi, condivisione di file, live streaming. Utilizzo: Creazione di gruppi di classe per discussioni, organizzazione di eventi online e condivisione di contenuti e risorse didattiche.
- **Instagram:** Caratteristiche: Condivisione di foto e video, storie, live streaming, messaggistica. Utilizzo: Condivisione di contenuti didattici visivi, sessioni didattiche in diretta streaming e coinvolgimento degli studenti attraverso post e storie interattive.
- Presentare sistemi di gestione dei documenti (DMS) per la condivisione delle conoscenze e la collaborazione all'interno di ambienti di apprendimento comunitari per la co-creazione, l'archiviazione e la modifica di materiale didattico o di ricerca.
 - **Google Drive:** Caratteristiche: Archiviazione in cloud, condivisione di file, collaborazione in tempo reale, integrazione con Google Workspace (Docs, Sheets, Slides), controllo delle versioni e ampia integrazione con app di terze parti. Utilizzo: Ideale per progetti collaborativi, documenti condivisi e gestione dei file basata sul cloud.
 - **Microsoft SharePoint:** Caratteristiche: Archiviazione e gestione dei documenti, creazione di siti intranet e di team, solide funzionalità di ricerca, controllo delle versioni, automazione del flusso di lavoro e integrazione con Microsoft Office 365. Utilizzo: Ideale per la collaborazione organizzativa, i flussi di lavoro dei documenti e la comunicazione interna.
 - **Dropbox:** Caratteristiche: Cloud storage, condivisione di file, strumenti di collaborazione, accesso offline, Smart Sync, cronologia delle versioni e integrazioni di terze parti. Utilizzo: Adatto per l'archiviazione di file, la collaborazione tra team e la condivisione di file di grandi dimensioni.
 - **Scatola:** Caratteristiche: Condivisione sicura dei file, strumenti di collaborazione, funzioni di sicurezza avanzate, integrazione con le app aziendali, flussi di lavoro automatizzati e controllo delle versioni. Utilizzo: Ideale per la condivisione sicura



- di documenti, la collaborazione tra team e la gestione dei documenti a livello aziendale.
- **OneDrive for Business:** Caratteristiche: Archiviazione in cloud, collaborazione in tempo reale sui documenti, integrazione con Microsoft Office, condivisione di file, controllo delle versioni e accesso offline. Utilizzo: Eccellente per l'archiviazione personale e di gruppo, la condivisione di documenti e la collaborazione all'interno dell'ecosistema Microsoft.
 - **M-Files:** Caratteristiche: Gestione dei documenti basata sui metadati, flussi di lavoro automatizzati, controllo delle versioni, supporto alla conformità, accesso mobile e integrazione con vari sistemi aziendali. Utilizzo: Adatto alle organizzazioni che necessitano di un solido controllo dei documenti e dell'automazione dei flussi di lavoro.
 - **Evernote Business:** Caratteristiche: Annotazioni, archiviazione di documenti, collaborazione in tempo reale, gestione delle attività, integrazione con altre app e potenti funzionalità di ricerca. Utilizzo: Ideale per organizzare appunti, materiali di ricerca e progetti collaborativi.
 - **Zoho Docs:** Caratteristiche: Archiviazione in cloud, modifica di documenti online, condivisione di file, strumenti di collaborazione, controllo delle versioni e integrazione con la suite di applicazioni Zoho. Utilizzo: Ideale per l'archiviazione di documenti, la collaborazione tra team e la gestione di progetti.
 - **Confluence:** Caratteristiche: Collaborazione documentale, spazi di lavoro del team, creazione di knowledge base, integrazione con Jira, versioning delle pagine e organizzazione dei contenuti. Utilizzo: Perfetto per la collaborazione tra progetti, la condivisione delle conoscenze e la creazione di un archivio di informazioni centralizzato.
 - **Nextcloud:** Caratteristiche: Cloud storage self-hosted, condivisione di file, collaborazione in tempo reale, crittografia end-to-end, controllo delle versioni e integrazione con varie applicazioni. Utilizzo: Ideale per le organizzazioni che desiderano controllare i propri dati con funzionalità di self-hosting.
 - **Egnyte:** Caratteristiche: Condivisione sicura dei file, collaborazione, funzioni di sicurezza avanzate, integrazione con le applicazioni aziendali più diffuse e governance dei dati. Utilizzo: Adatto per la condivisione sicura di documenti, per la collaborazione tra team e per le organizzazioni orientate alla conformità.
- Presentare piattaforme di simulazione virtuale, AR/VR, Metaverse, app di simulazione di laboratorio e altri strumenti per la dimostrazione di attività pratiche o di laboratorio nelle scienze naturali e della vita per la condivisione delle conoscenze.
 - **Sistema di istruzione virtuale per l'odontoiatria per la formazione e la valutazione dentale in tempo reale:** Caratteristiche: Formazione odontoiatrica in tempo reale, simulazioni virtuali di procedure odontoiatriche, feedback interattivo. Utilizzo: Istruzione e formazione odontoiatrica, pratica e valutazione in tempo reale di procedure odontoiatriche.



- **LabXchange:** Caratteristiche: Simulazioni di laboratorio virtuale, esperimenti interattivi, percorsi di apprendimento personalizzati, condivisione di risorse. Utilizzo: Educazione scientifica, pratica di laboratorio, apprendimento collaborativo e ricerca.
- **ReactorLab:** Caratteristiche: Simulazioni interattive di reattori chimici, controllo e analisi delle operazioni dei reattori, visualizzazione dei dati in tempo reale. Utilizzo: Istruzione di ingegneria chimica, formazione alla progettazione e al funzionamento dei reattori.
- **LineRider:** Caratteristiche: Simulazione basata sulla fisica, progettazione e visualizzazione della pista, apprendimento interattivo. Utilizzo: Educazione fisica, comprensione concettuale del movimento e delle forze, risoluzione creativa di problemi.
- **Zooniverse:** Caratteristiche: Progetti di citizen science, analisi di dati reali, opportunità di ricerca collaborativa. Utilizzo: Biologia, astronomia, educazione alle scienze del clima, progetti di ricerca guidati dalla comunità.
- **PraxiLabs:** Caratteristiche: Laboratori scientifici virtuali, simulazioni interattive, esperimenti ricchi di contenuti multimediali, formazione sulla sicurezza. Utilizzo: Biologia, chimica, fisica, esperienze di laboratorio a distanza.
- **LearnBrite:** Caratteristiche: Ambienti virtuali 3D, simulazioni interattive, esperienze di apprendimento gamificate, collaborazione in tempo reale. Utilizzo: Aula virtuale, formazione aziendale, esperienze di apprendimento immersivo.
- **Scienza interattiva:** Caratteristiche: Laboratori scientifici online, esperimenti interattivi, contenuti multimediali, dissezioni virtuali. Utilizzo: Educazione scientifica, esperienze di laboratorio a distanza, apprendimento migliorato attraverso l'interattività.
- **ClassVR:** Caratteristiche: Apprendimento basato sulla realtà virtuale, contenuti didattici immersivi, modelli 3D interattivi, piani di lezione VR. Utilizzo: Istruzione K-12 e superiore, educazione immersiva alla scienza e alla geografia, viaggi virtuali sul campo.
- **Setup per laboratorio AR/VR HiDs:** Caratteristiche: Attrezzature da laboratorio per la realtà aumentata (AR) e la realtà virtuale (VR), simulazioni interattive, visualizzazione 3D. Utilizzo: Educazione scientifica, allestimento di laboratori virtuali, apprendimento interattivo in ambienti AR/VR.
- **Piattaforme di apprendimento Metaverse:** Caratteristiche: Mondi virtuali, simulazioni 3D interattive, ambienti collaborativi, feedback in tempo reale. Utilizzo: Esperienze di apprendimento complete, collaborazione a distanza, formazione immersiva in varie discipline.
- **Discussione aperta tra i partecipanti (20 minuti):** se hanno utilizzato uno dei suddetti strumenti e se ci sono altre piattaforme di formazione online, di simulazione virtuale e/o sistemi di gestione dei documenti (DMS) con cui hanno già familiarità. Condurre la discussione con domande di stimolo sulla condivisione delle esperienze dei partecipanti.



- **Nota importante!** Al momento dell'iscrizione, è meglio verificare gli strumenti digitali attuali/emergenti nuovi sul mercato per rendere la sessione valida e aggiornata.

Suggerimento per l'esercizio: Cerchio di connessione

- Scenario reale: La professoressa Ayesha insegna chimica online al primo livello. Utilizza Zoom per le lezioni e Google Drive per condividere le risorse. Gli studenti collaborano ai progetti utilizzando Google Docs, ma alcuni di loro hanno problemi di coinvolgimento e accessibilità. Per risolvere questo problema e rafforzare le connessioni tra gli studenti, la prof.ssa Ayesha decide di implementare un esercizio di "Connection Circle".
- Obiettivo: Migliorare le capacità di comunicazione e collaborazione tra gli studenti, affrontare le sfide dell'accessibilità e promuovere un senso di comunità.
- Durata: 30 minuti (può essere urlata in base al tempo a disposizione)
- Materiale necessario:
 - Zoom o altro strumento di videoconferenza con funzionalità di sala riunioni
 - Google Drive e Google Docs
 - Lavagna virtuale o documento condiviso per il brainstorming (ad esempio, Google Jamboard)
- Introduzione: Il facilitatore introduce lo scopo dell'esercizio del Circolo di connessione. Spiega brevemente le attività e gli obiettivi della sessione.
- Identificare gli strumenti: Scrivete uno strumento o una piattaforma che avete utilizzato per l'insegnamento online. Compilate la tabella sottostante con i suoi dettagli.

Nome dello strumento/piattaforma	Scopo (ad esempio, comunicazione, collaborazione, coinvolgimento)	Punti di forza/debolezza dello strumento

- Mappatura delle connessioni: Disegnate una mappa delle connessioni che mostri come il vostro strumento interagisce con gli altri. Utilizzate le frecce per descrivere le relazioni (ad esempio, "Zoom condivide le note tramite Google Drive").
- Discussioni in sala riunioni: Dividete gli studenti in piccoli gruppi utilizzando le breakout room di Zoom. A ogni gruppo viene assegnato un argomento o una sfida specifica relativa all'accessibilità nell'apprendimento online.
- Collaborazione di gruppo: I gruppi collaborano utilizzando Google Docs e una lavagna virtuale per trovare soluzioni alle sfide date, come la progettazione di una reazione chimica. Ogni gruppo nomina un portavoce per condividere le proprie idee con l'intera classe.



- Discussione in classe: I portavoce di ciascun gruppo condividono le loro scoperte e le soluzioni proposte. Aprite la discussione, incoraggiando gli studenti a fornire feedback e suggerimenti aggiuntivi. Ponete domande come: Quali altri strumenti potreste aggiungere per rendere l'apprendimento più accessibile? Come affrontereste i problemi tecnici o le sfide nell'uso di questi strumenti?
- Istruzioni per il facilitatore:
 - Impostare le aule di discussione: in Zoom, impostare le aule di discussione e assegnare gli studenti ai gruppi. Assicuratevi che ogni gruppo abbia accesso a un Google Doc condiviso e a una lavagna virtuale (ad esempio, Google Jamboard).
 - Preparare gli argomenti di discussione: Creare un elenco di problemi di accessibilità e di argomenti da discutere per ogni gruppo (ad esempio, difficoltà nell'uso di Google Docs, mancanza di accesso a Internet, problemi con i laboratori virtuali).
 - Introdurre: Salutate gli studenti e spiegate lo scopo dell'esercizio Connection Circle. Discutete dell'importanza di affrontare le sfide dell'accessibilità e di promuovere una comunità online di supporto.
 - Favorire le discussioni in aula: Assegnare gli studenti alle rispettive aule di discussione. Chiedete a ogni gruppo di scegliere un portavoce. Fornite istruzioni chiare sugli argomenti da discutere e sugli strumenti da utilizzare per la collaborazione.
 - Attivare la collaborazione di gruppo: Monitorare le sale di discussione per assicurarsi che i gruppi siano in regola e che affrontino i loro argomenti. Se necessario, offrire assistenza e guida.
 - Promuovere la discussione in classe: Riportate tutti gli studenti nell'aula Zoom principale dopo le sessioni separate. Invitate i portavoce di ciascun gruppo a condividere le loro scoperte e le soluzioni proposte. Facilitare una discussione aperta, incoraggiando il feedback e ulteriori suggerimenti da parte di tutti gli studenti.
 - Concludere: Riassumere i punti chiave discussi e le soluzioni proposte. Ringraziate gli studenti per la loro partecipazione e sottolineate l'importanza di continuare a collaborare e comunicare.

Attività 2- Informazioni teoriche di base su alcuni strumenti di gamification e sulla loro applicazione (50 minuti)

Questa sessione introduce i partecipanti ai concetti fondamentali della gamification e alla sua applicazione in ambito educativo. I partecipanti impareranno a conoscere i vari strumenti di gamification, le loro caratteristiche e come possono essere utilizzati per migliorare il coinvolgimento degli studenti e i risultati dell'apprendimento. Verranno utilizzate diapositive di presentazione e dimostrazioni interattive di strumenti come Kahoot, Open edX, ClassDojo, MOOC, DL2BrightSpace, Google Classroom, TalentLMS e eThinkLMS. I partecipanti scaricheranno/apriranno questi strumenti sui loro dispositivi, formeranno dei gruppi e applicheranno gli strumenti a scenari educativi specifici attraverso esercizi di gioco di ruolo.



ATTIVITÀ 2 MANUALI - informazioni su alcuni strumenti di gamification e sulla loro applicazione.

- **Introduzione agli strumenti di gamification (10 minuti):** Familiarizzare i partecipanti con i concetti di base della gamification e introdurre i vari strumenti. Diapositive di presentazione che illustrano i principi della gamification nell'educazione. Panoramica degli strumenti specifici (molti dei quali sono già stati introdotti nella precedente attività 1). Discussione aperta tra i partecipanti per sapere se hanno già utilizzato uno degli strumenti citati e se ci sono altri strumenti di gamification con cui hanno già familiarità.
 - **Kahoot:** Caratteristiche: Quiz, classifiche, feedback in tempo reale. Utilizzo: Coinvolgere gli studenti con quiz interattivi e tracciare i loro progressi attraverso valutazioni divertenti e gamificate.
 - **Open edX:** Caratteristiche: Corsi online, moduli di apprendimento interattivi. Utilizzo: Offrire corsi online completi con contenuti interattivi per migliorare l'esperienza di apprendimento degli studenti.
 - **ClassDojo:** Caratteristiche: Griglie collaborative, monitoraggio del comportamento. Utilizzo: Facilitare la gestione della classe e il coinvolgimento degli studenti attraverso attività collaborative e il monitoraggio del comportamento.
 - **MOOC (Massive Open Online Courses):** Caratteristiche: Apprendimento ampio e flessibile. Utilizzo: Offrire opportunità di apprendimento accessibili e flessibili attraverso corsi online disponibili a un vasto pubblico.
 - **DL2BrightSpace:** Caratteristiche: Funzioni LMS complete, percorsi di apprendimento personalizzati. Utilizzo: Fornire un sistema di gestione dell'apprendimento completo con percorsi di apprendimento personalizzati per gli studenti.
 - **Google Classroom:** Caratteristiche: Gestione dei compiti, feedback in tempo reale. Utilizzo: Organizzare e gestire i compiti, fornire feedback in tempo reale per migliorare l'apprendimento degli studenti.
 - **TalentLMS:** Caratteristiche: Corsi personalizzabili, elementi di gamification. Utilizzo: Creare esperienze di apprendimento coinvolgenti e personalizzate attraverso corsi personalizzabili e funzioni di gamification.
 - **eThinkLMS:** Caratteristiche: LMS robusto, ampie integrazioni. Utilizzo: Fornire un robusto sistema di gestione dell'apprendimento con ampie integrazioni per migliorare l'esperienza di apprendimento.
- **Scaricare/aprire gli strumenti di gamification (5 minuti):** Assicurarsi che tutti i partecipanti abbiano accesso agli strumenti necessari. Guidare i partecipanti attraverso il processo di download o di apertura di ogni strumento sui loro dispositivi. Fornire assistenza tecnica, se necessario, per risolvere eventuali problemi di accesso.
- **Formazione delle squadre e distribuzione degli scenari (5 minuti):** Organizzare i partecipanti in squadre e assegnare gli scenari educativi per gli esercizi di gioco di ruolo.



Dividere i partecipanti in piccole squadre. Distribuire scenari e ruoli specifici a ciascuna squadra (ad esempio, applicazione della gamification in una classe di scienze, creazione di lezioni interattive di storia). Spiegare gli obiettivi e i risultati attesi degli esercizi di gioco di ruolo.

- **Applicazione degli strumenti di gamification da parte dei team (20 minuti):** Implementate gli strumenti di gamification negli scenari assegnati ed esplorate la loro applicazione pratica. Ogni squadra collabora per applicare gli strumenti assegnati al proprio scenario. Incoraggiate la creatività e la sperimentazione delle diverse caratteristiche degli strumenti. Le squadre documentano il loro processo e si preparano a condividere le loro intuizioni.
- **Discussione di gruppo e feedback (10 minuti):** Condividere le esperienze, discutere le sfide e fornire un feedback sull'uso degli strumenti di gamification. I team presentano i loro risultati, evidenziando i successi e le sfide affrontate durante il processo di candidatura. Facilitare una discussione aperta, incoraggiando i partecipanti a condividere intuizioni e a porre domande. Riassumere i punti chiave e fornire ulteriori risorse per un ulteriore apprendimento.

Suggerimento per l'esercizio: Sfida del piano di lezione gamificato

- **Scenario reale:** *Il Prof. John, docente esperto del dipartimento di storia, sta passando all'insegnamento online. Vuole rendere le sue lezioni più coinvolgenti per i suoi studenti. Durante una sessione di sviluppo professionale, il prof. John è stato introdotto a vari strumenti di gamification come Kahoot, Open edX e ClassDojo. Vuole usare questi strumenti per creare un piano di lezioni interattivo e coinvolgente per la sua prossima lezione sulla Seconda guerra mondiale.*
- **Obiettivo:** Incoraggiare i partecipanti ad applicare gli strumenti di gamification per progettare un piano di lezione interattivo che aumenti il coinvolgimento e l'apprendimento degli studenti.
- **Durata:** 30 minuti (adattabile in base al tempo disponibile)
- **Materiali necessari:**
 - Computer o tablet con accesso a Internet
 - Accesso a strumenti di gamification (Kahoot, Open edX, ClassDojo)
 - Diapositive di presentazione o dispense con informazioni sugli strumenti di gamification
 - Lavagna virtuale o documento condiviso per il brainstorming (ad esempio, Google Jamboard)
- **Introduzione:** Breve panoramica dell'esercizio e dei suoi obiettivi. Introduzione allo scenario reale del Prof. John e al suo obiettivo di creare un piano di lezioni coinvolgente utilizzando gli strumenti di gamification.



- **Formazione del gruppo e assegnazione degli strumenti:** Dividere i partecipanti in piccoli gruppi. Assegnare a ciascun gruppo uno degli strumenti di gamification (ad esempio, Kahoot, Open edX, ClassDojo). Fornite una breve panoramica dello strumento assegnato a ciascun gruppo.
- **Sessione di brainstorming:** I gruppi si scambiano idee su come utilizzare lo strumento di gamification assegnato per creare un piano di lezione interattivo per l'unità sulla Seconda Guerra Mondiale. Utilizzate la lavagna virtuale o un documento condiviso per annotare le idee e pianificare la struttura della lezione.
- **Sviluppo del piano di lezione:** I gruppi sviluppano un piano di lezione dettagliato utilizzando lo strumento di gamification loro assegnato. Incorporare elementi interattivi come quiz, classifiche, attività collaborative e feedback in tempo reale. Documentate il piano della lezione in un documento condiviso, assicurandovi che includa obiettivi, attività e metodi di valutazione chiari.
- **Presentazione e feedback:** Ogni gruppo presenta il proprio piano di lezione gamificato all'intera classe. Il facilitatore e i partecipanti forniscono un feedback, evidenziando i punti di forza e suggerendo miglioramenti. Discutete il potenziale impatto del piano di lezione gamificato sul coinvolgimento degli studenti e sui risultati dell'apprendimento.
- **Istruzioni per il facilitatore:**
 - **Impostazione degli strumenti:** Assicurarsi che i partecipanti abbiano accesso agli strumenti di gamification necessari (Kahoot, Open edX, ClassDojo). Preparare slide di presentazione o dispense con informazioni sulle caratteristiche e le applicazioni di ogni strumento.
 - **Creare sale riunioni:** Preparare le sale per il lavoro di gruppo (se si utilizza Zoom o una piattaforma simile). Assegnate i partecipanti ai gruppi e assicuratevi che ogni gruppo abbia accesso a una lavagna virtuale o a un documento condiviso per il brainstorming.
 - **Presentare:** Salutare i partecipanti e spiegare lo scopo della sfida del piano di lezione gamificato. Introdurre lo scenario reale del Prof. John e il suo obiettivo di creare un piano di lezione coinvolgente sulla Seconda Guerra Mondiale.
 - **Formazione dei gruppi e assegnazione degli strumenti:** Dividete i partecipanti in piccoli gruppi e assegnate a ciascun gruppo uno strumento di gamification (Kahoot, Open edX, ClassDojo). Fornite una breve panoramica delle caratteristiche e delle applicazioni di ogni strumento.
 - **Brainstorming:** Istruire i gruppi a fare un brainstorming di idee sull'uso dello strumento assegnato per creare un piano di lezione interattivo. Incoraggiate la creatività e la collaborazione durante il processo di brainstorming.
 - **Sviluppare i piani di lezione:** Monitorare i gruppi mentre sviluppano i loro piani di lezione, offrendo guida e supporto se necessario. Assicurarsi che i gruppi documentino i loro piani di lezione in modo chiaro e includano elementi interattivi.
 - **Presentazione e feedback:** Invitate ogni gruppo a presentare brevemente il proprio piano di lezione gamificato. Prestate attenzione ai tempi e alla correttezza nei confronti di tutti i gruppi. Facilitate la discussione, fornendo un feedback costruttivo e incoraggiando i partecipanti a condividere intuizioni e suggerimenti.



- Concludere: Riassumere i punti chiave discussi e le idee innovative presentate. Ringraziate i partecipanti per il loro impegno e sottolineate l'importanza dell'uso della gamification per migliorare le esperienze di apprendimento degli studenti.
- **Nota!** Esercizi simili possono essere applicati a materie diverse. Ad esempio: Progettare un'attività gamificata per migliorare il coinvolgimento degli studenti durante una lezione di storia online per studenti del secondo anno. Creare un sistema di ricompensa per una lezione di storia al secondo anno utilizzando uno strumento di tracciamento dei comportamenti. Sviluppare un quiz interattivo per valutare i risultati di apprendimento degli studenti.

Attività 3- Informazioni teoriche di base su alcuni strumenti per la creazione di video online e sulla loro applicazione.

(50 minuti)

In questa sessione i partecipanti si addentreranno nel mondo degli strumenti per la creazione di video online, acquisendo sia conoscenze teoriche che esperienze pratiche. La sessione inizierà con un'introduzione a selezionati repository di video aperti (OVR) e a una serie di strumenti di sviluppo video open-source, come Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab e WebMO. Questi strumenti sono fondamentali per creare video didattici coinvolgenti e interattivi, che possono migliorare notevolmente l'esperienza di apprendimento.

I partecipanti scaricheranno e apriranno questi strumenti sui loro computer individuali, consentendo un'esplorazione pratica. Poi formeranno delle squadre e riceveranno degli scenari specifici su cui lavorare. Ogni squadra applicherà gli strumenti di creazione video per creare contenuti didattici basati sugli scenari assegnati. Questo approccio collaborativo assicura che i partecipanti non solo imparino a conoscere questi strumenti, ma ne comprendano anche le applicazioni pratiche in ambienti didattici reali.

ATTIVITÀ 3 MANUALI - informazioni su alcuni strumenti per la creazione di video online (50 minuti)

- Introduzione a selezionati archivi di video aperti (OVR): Esplorare gli archivi che offrono un'ampia gamma di video didattici. Discutere come questi archivi possono essere utilizzati per integrare i materiali didattici.
- Materiali necessari:
 - Computer o tablet con accesso a Internet
 - Accesso a strumenti di creazione di video online (Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO)
 - Diapositive di presentazione o dispense con informazioni sugli strumenti per la realizzazione di video



- Lavagna virtuale o documento condiviso per il brainstorming (ad esempio, Google Jamboard)
- **Introduzione ai più comuni strumenti di sviluppo video open source (10 minuti):**
Utilizzare le diapositive di presentazione per introdurre gli OVR selezionati (YouTube Edu, TED-Ed, Khan Academy, Coursera, OER Commons). Fornire una panoramica degli strumenti per la creazione di video (Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO). Evidenziare le caratteristiche e l'utilizzo di ogni strumento e del repository. Discutere come questi strumenti possono essere utilizzati per migliorare i contenuti didattici. Aprire la discussione tra i partecipanti per sapere se hanno utilizzato uno degli strumenti sopra citati e se ci sono altri OVR con cui hanno già familiarità.
 - **Edpuzzle:** Caratteristiche: Creazione di videolezioni interattive (ad esempio per i corsi di laboratorio di fisica) incorporando domande e appunti nei video. Utilizzo: Migliorare il coinvolgimento e la comprensione degli studenti attraverso contenuti interattivi. Trasformare la visione passiva dei video in un'esperienza di apprendimento attivo.
 - **VoiceThread:** Caratteristiche: Creare presentazioni multimediali e partecipare a discussioni asincrone. Utilizzo: Facilitare l'apprendimento collaborativo e le discussioni in un ambiente online. Utilizzo per discussioni di gruppo o sessioni di feedback.
 - **CourseLab:** Caratteristiche: Strumento di authoring per l'e-learning per la creazione di ricchi contenuti multimediali senza competenze di programmazione. Utilizzo: Sviluppare corsi e materiali di formazione online interattivi e coinvolgenti. Progettazione di contenuti completi per i corsi.
 - **WebMO:** Caratteristiche: Strumento di modellazione e visualizzazione molecolare, utile per l'educazione scientifica. Utilizzo: Migliorare l'educazione scientifica attraverso simulazioni e visualizzazioni molecolari interattive. Dimostrare concetti complessi in ambito STEM.
 - **YouTube Edu:** Caratteristiche: Una piattaforma dedicata ai contenuti educativi, con video di educatori e istituzioni di tutto il mondo. Utilizzo: Accesso a una vasta libreria di video didattici per varie materie e livelli di istruzione.
 - **TED-Ed:** Caratteristiche: Video didattici curati con animazioni e lezioni coinvolgenti. Utilizzo: Migliorare l'insegnamento con contenuti educativi di alta qualità e stimolanti.
 - **Accademia Khan:** Caratteristiche: Libreria completa di video didattici che coprono un'ampia gamma di argomenti. Utilizzo: Fornisce risorse educative gratuite e accessibili a studenti e insegnanti.
 - **Coursera:** Caratteristiche: Offre lezioni video delle migliori università e istituzioni. Utilizzo: Accesso a contenuti didattici di alta qualità per corsi online e sviluppo professionale.



- **Risorse educative aperte (OER) Commons:** Caratteristiche: Una biblioteca digitale pubblica di risorse educative aperte, compresi i video. Utilizzo: Trovare e condividere materiali didattici gratuiti e con licenza aperta.
- **Scaricare/aprire questi strumenti online sui singoli computer (5 minuti):** Guida al download e all'impostazione degli strumenti. Assicurarsi che tutti i partecipanti abbiano accesso e siano pronti a utilizzare gli strumenti. Fornire assistenza tecnica, se necessario, per risolvere eventuali problemi di accesso.
- **Formazione delle squadre e distribuzione degli scenari (5 minuti):** Organizzare i partecipanti in piccoli gruppi. Fornire a ogni squadra scenari educativi specifici da affrontare utilizzando gli strumenti per la creazione di video. Distribuire scenari e ruoli specifici a ogni squadra (ad esempio, creazione di una lezione video sulla fotosintesi, dimostrazione di un esperimento di chimica).
- **Applicazione degli strumenti per la creazione di video da parte dei diversi team ai loro scenari (20 minuti):** Attività pratica in cui i team creano video didattici utilizzando gli strumenti loro assegnati. Ogni squadra collabora per creare un video utilizzando gli strumenti assegnati. Incoraggiare la creatività e la collaborazione per produrre contenuti didattici coinvolgenti ed efficaci. Monitorare i team, offrendo indicazioni e supporto se necessario. Assicurarsi che i team documentino il loro processo e si preparino a condividere le loro intuizioni.
- **Presentazioni di gruppo e feedback (10 minuti):** Ogni gruppo presenta il proprio video all'intera classe. Facilitare la discussione, incoraggiando i partecipanti a fornire un feedback costruttivo e a condividere le proprie idee. Evidenziare i punti di forza e le aree di miglioramento di ciascun video. Riassumere i punti chiave e fornire ulteriori risorse per un ulteriore apprendimento.

Suggerimento per l'esercizio: Creare un video didattico con strumenti open source

- **Scenario reale:** La professoressa Sara, docente di biologia molecolare presso un'università, vuole creare una lezione video coinvolgente sulle molecole coinvolte nella fotosintesi per i suoi studenti. Durante una sessione di formazione le sono stati presentati vari strumenti open-source per lo sviluppo di video, come Edpuzzle, VoiceThread e CourseLab. La prof.ssa Sara intende utilizzare questi strumenti per creare un video interattivo che aiuti i suoi studenti a comprendere efficacemente il processo della fotosintesi.
- **Obiettivo:** Incoraggiare i partecipanti ad applicare strumenti di sviluppo video open source per progettare una lezione video interattiva ed educativa.
- **Durata:** 20 minuti (adattabile in base al tempo a disposizione)
- **Materiali necessari:**
 - Computer o tablet con accesso a Internet



- Accesso a strumenti open source per lo sviluppo di video (Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO).
 - Diapositive di presentazione o dispense con informazioni sugli strumenti per la realizzazione di video
 - Lavagna virtuale o documento condiviso per il brainstorming (ad esempio, Google Jamboard)
- Applicazione degli strumenti di creazione video da parte delle squadre: Ogni squadra collabora alla creazione di un video utilizzando gli strumenti assegnati. Incoraggiate la creatività e l'uso di funzioni interattive (ad esempio, inserimento di domande in Edpuzzle, creazione di presentazioni multimediali in VoiceThread). Monitorare i gruppi di lavoro, offrendo indicazioni e supporto in caso di necessità. Assicuratevi che i team documentino il loro processo e si preparino a condividere le loro intuizioni.
- Presentazione e feedback: Ogni squadra presenta il proprio video all'intera classe. Facilitate la discussione, incoraggiando i partecipanti a fornire un feedback costruttivo e a condividere le proprie idee. Evidenziate i punti di forza e le aree di miglioramento di ciascun video. Riassumete i punti chiave e fornite ulteriori risorse per un ulteriore apprendimento.
- Istruzioni per il facilitatore:
 - Impostazione degli strumenti: Assicurarsi che i partecipanti abbiano accesso agli strumenti di creazione video necessari (Edpuzzle, VoiceThread, CourseLab, WebMO). Preparare diapositive o dispense di presentazione con informazioni sulle caratteristiche e le applicazioni di ogni strumento.
 - Creare sale riunioni: Preparare le sale per il lavoro di gruppo (se si utilizza Zoom o una piattaforma simile). Assegnate i partecipanti ai gruppi e assicuratevi che ogni gruppo abbia accesso a una lavagna virtuale o a un documento condiviso per il brainstorming.
 - Presentare: Salutare i partecipanti e spiegare lo scopo della sessione. Presentare gli OVR e gli strumenti di video making selezionati, evidenziandone le caratteristiche e l'utilizzo.
 - Scaricare/Aprire gli strumenti: Guidare i partecipanti nel processo di download o di apertura degli strumenti. Fornire assistenza tecnica, se necessario, per risolvere eventuali problemi di accesso.
 - Formazione del gruppo e assegnazione degli strumenti: Dividete i partecipanti in piccoli gruppi e assegnate a ciascuno uno scenario educativo specifico. Assicurarsi che ogni gruppo comprenda i propri obiettivi e gli strumenti che utilizzerà.
 - Applicazione degli strumenti: Monitorare i gruppi di lavoro durante la creazione dei video, offrendo indicazioni e supporto se necessario. Incoraggiare la creatività e l'uso delle funzioni interattive degli strumenti.
 - Presentazione e feedback: Invitate ogni gruppo a presentare il proprio video alla classe. Facilitate la discussione, fornendo un feedback costruttivo e incoraggiando i partecipanti a condividere intuizioni e suggerimenti.



- Concludere: Riassumere i punti chiave discussi e le idee innovative presentate. Ringraziare i partecipanti per il loro impegno e sottolineare l'importanza di utilizzare gli strumenti di creazione video per migliorare i contenuti didattici.
- **Nota!** Esercizi simili possono essere applicati a scenari diversi. Ad esempio: Creare un video interattivo per spiegare il sistema solare a studenti non laureati in fisica. Progettare un video di discussione per coinvolgere gli studenti di ingegneria in abilità di comunicazione e presentazione efficaci. Sviluppare una lezione multimediale per insegnare le basi del coding agli studenti di chimica.

Attività 4 - Informazioni teoriche di base su alcuni strumenti di e-assessment e la loro applicazione **(30 minuti)**

Questa sessione introduce i partecipanti a una serie di strumenti di valutazione elettronica che possono essere utilizzati per creare valutazioni coinvolgenti e interattive per gli studenti. I partecipanti conosceranno strumenti come Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ e BuzzMath. Questi strumenti sono progettati per facilitare i quiz online, le stanze di discussione o di chat e altre forme di valutazione, migliorando le valutazioni formative e sommative in ambito didattico.

I partecipanti scaricheranno e apriranno questi strumenti sui loro computer per esplorarne le caratteristiche e le funzionalità. Verranno formati dei gruppi a cui verranno forniti scenari specifici per l'applicazione di questi strumenti di valutazione, consentendo un'esperienza pratica e un apprendimento collaborativo. L'obiettivo di questa sessione è di fornire ai partecipanti le conoscenze e le competenze necessarie per utilizzare efficacemente gli strumenti di valutazione elettronica nelle loro pratiche didattiche, migliorando il coinvolgimento degli studenti e i risultati dell'apprendimento.

ATTIVITÀ 4 MANUALI - informazioni su alcuni strumenti di e-assessment

- Durata: 30 minuti
- Materiali necessari:
 - Computer o tablet con accesso a Internet
 - Accesso a strumenti di valutazione elettronica (Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath, Google Forms, Kahoot! CommonLit, Flipgrid)
 - Diapositive di presentazione o dispense con informazioni sugli strumenti di e-assessment
 - Lavagna virtuale o documento condiviso per il brainstorming (es. Google Jamboard)

- **Introduzione agli strumenti di valutazione elettronica (6 minuti):** Introduzione ai principali strumenti di valutazione interattiva disponibili online che consentono all'utente di preparare quiz online, discussioni o chat e altre valutazioni. Utilizzare le diapositive di presentazione per introdurre gli strumenti: Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath, Google Forms, Kahoot! CommonLit, Flipgrid. Evidenziate le caratteristiche e l'uso di ogni strumento. Discutete su come questi strumenti possano essere utilizzati per creare valutazioni interattive ed efficaci. Aprire la discussione tra i partecipanti per sapere se hanno usato uno degli strumenti sopra citati e se ci sono altri strumenti di valutazione interattiva con cui hanno già familiarità.
 - **Quizziz:** Caratteristiche: Strumento di valutazione gamificato per la creazione di quiz interattivi con feedback in tempo reale e classifiche. Utilizzo: Coinvolgere gli studenti con quiz divertenti e monitorare i loro progressi. Coinvolgere gli studenti con quiz che includono elementi visivi e audio.
 - **Menti:** Caratteristiche: Strumento di presentazione interattivo per sondaggi dal vivo, quiz e sessioni di domande e risposte. Utilizzo: Migliorare il coinvolgimento degli studenti e raccogliere feedback immediati durante le lezioni. Utilizzabile per verifiche rapide delle conoscenze o per spunti di discussione.
 - **PearDeck:** Caratteristiche: Si integra con il software di presentazione per creare diapositive e valutazioni interattive. Utilizzo: Rendere le lezioni più interattive e valutare la comprensione degli studenti in tempo reale. Valutare la comprensione durante le lezioni con attività in linea.
 - **WebCT:** Caratteristiche: Piattaforma di apprendimento e valutazione online che offre strumenti per quiz, discussioni e gestione dei voti. Utilizzo: Valutazione completa e gestione dell'apprendimento per gli educatori. Da utilizzare per le valutazioni formali dei corsi o per le discussioni asincrone.
 - **Biologia molecolare MCQ:** Caratteristiche: Strumento specializzato per la creazione e la somministrazione di domande a scelta multipla in biologia molecolare. Utilizzo: Valutare le conoscenze degli studenti in biologia molecolare con domande mirate. Utilizzo per test scientifici e autovalutazione.
 - **BuzzMath:** Caratteristiche: Piattaforma matematica interattiva che fornisce feedback immediati e tracciamento dei progressi. Utilizzo: Aiuta gli studenti a praticare le abilità matematiche e gli insegnanti a monitorare i progressi. Utilizzare per la pratica delle abilità matematiche e per il monitoraggio dei progressi.
 - **Google Forms:** Caratteristiche: Strumento facile da usare per creare moduli, quiz e sondaggi. Utilizzo: Per effettuare valutazioni rapide e raccogliere il feedback degli studenti.
 - **Kahoot!** Caratteristiche: Generatore di giochi a quiz online con feedback e report in tempo reale. Utilizzo: Rendere le valutazioni divertenti e coinvolgenti con quiz simili a giochi.
 - **CommonLit:** Caratteristiche: Biblioteca di brani di lettura con quiz integrati per la comprensione della lettura. Utilizzo: Valutare la comprensione della lettura degli studenti con domande guidate e quiz.



- **Flipgrid:** Caratteristiche: Piattaforma di discussione video per generare discussioni in classe su argomenti, video o link. Utilizzo: Incoraggiare la partecipazione e la discussione degli studenti attraverso le risposte video.
- **Scaricare/aprire gli strumenti di valutazione elettronica (4 minuti):** Guidare i partecipanti nel processo di scaricamento o apertura di ogni strumento sui loro dispositivi. Fornire assistenza tecnica, se necessario, per risolvere eventuali problemi di accesso.
- **Formazione delle squadre e distribuzione degli scenari (5 minuti):** Organizzare i partecipanti in squadre e assegnare gli scenari didattici. Distribuire scenari e ruoli specifici a ogni squadra (ad esempio, creare un quiz per una lezione di storia, progettare una valutazione matematica utilizzando BuzzMath). Spiegare gli obiettivi e i risultati attesi dell'attività. Assicurarsi che ogni squadra comprenda lo scenario assegnato e gli strumenti che utilizzerà.
- **Applicazione degli strumenti di valutazione elettronica da parte dei team (10 minuti):** Ogni squadra collabora alla creazione di una valutazione utilizzando gli strumenti assegnati. Incoraggiare la creatività e l'uso di funzioni interattive (ad esempio, sondaggi in tempo reale in Menti, diapositive interattive in PearDeck). Monitorare i team, offrendo indicazioni e supporto se necessario. Assicuratevi che i team documentino il loro processo e si preparino a condividere le loro intuizioni.
- **Presentazioni di gruppo e feedback (5 minuti):** Ogni gruppo presenta la propria valutazione all'intera classe. Facilitare la discussione, incoraggiando i partecipanti a fornire un feedback costruttivo e a condividere le proprie intuizioni. Evidenziare i punti di forza e le aree di miglioramento di ciascuna valutazione. Riassumere i punti chiave e fornire ulteriori risorse per un ulteriore apprendimento.
- Istruzioni per il facilitatore:
 - Impostazione degli strumenti: Assicurarsi che i partecipanti abbiano accesso agli strumenti di valutazione elettronica necessari (Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath, Google Forms, Kahoot!, CommonLit, Flipgrid). Preparare delle diapositive di presentazione o delle dispense con informazioni sulle caratteristiche e le applicazioni di ogni strumento.
 - Creare sale riunioni: Preparare le sale per il lavoro di gruppo (se si utilizza Zoom o una piattaforma simile). Assegnare i partecipanti ai gruppi e assicuratevi che ogni gruppo abbia accesso a una lavagna virtuale o a un documento condiviso per il brainstorming.
 - Presentare: Salutare i partecipanti e spiegare lo scopo della sessione. Presentare gli strumenti di e-assessment, evidenziandone le caratteristiche e l'utilizzo.
 - Scaricare/Aprire gli strumenti: Guidare i partecipanti nel processo di download o di apertura degli strumenti. Fornire assistenza tecnica, se necessario, per risolvere eventuali problemi di accesso.



- Formazione del gruppo e assegnazione degli strumenti: Dividete i partecipanti in piccoli gruppi e assegnate a ciascuno uno scenario educativo specifico. Assicurarvi che ogni gruppo comprenda i propri obiettivi e gli strumenti che utilizzerà.
- Applicazione degli strumenti: Monitorare i gruppi di lavoro durante la creazione delle valutazioni, offrendo indicazioni e supporto se necessario. Incoraggiare la creatività e l'uso delle funzioni interattive degli strumenti.
- Presentazione e feedback: Invitate ogni gruppo a presentare la propria valutazione alla classe. Facilitate la discussione, fornendo un feedback costruttivo e incoraggiando i partecipanti a condividere intuizioni e suggerimenti.
- Concludere: Riassumere i punti chiave discussi e le idee innovative presentate. Ringraziate i partecipanti per il loro impegno e sottolineate l'importanza di utilizzare gli strumenti di valutazione elettronica per migliorare i contenuti didattici.

Suggerimento per l'esercizio: Word Cloud - Comprendere le prospettive degli studenti sugli strumenti di valutazione elettronica.

- Scenario reale: La professoressa Olivia, docente universitaria di psicologia, vuole raccogliere le opinioni dei suoi studenti sugli strumenti di valutazione elettronica che hanno utilizzato durante il semestre. Decide di condurre un'attività di word cloud su Menti.com per visualizzare le parole e le frasi più comuni che i suoi studenti associano a questi strumenti. Questo esercizio la aiuterà a capire l'impatto degli strumenti sul coinvolgimento e sull'apprendimento degli studenti e a identificare eventuali aree di miglioramento.
- Durata: 15 minuti (adattabile in base al tempo disponibile)
- Materiali necessari:
 - Computer o tablet con accesso a Internet
 - Accesso a Menti.com
 - Diapositive di presentazione o dispense con informazioni sugli strumenti di e-assessment
 - Lavagna virtuale o documento condiviso per il brainstorming (es. Google Jamboard)
- Attività con nuvola di parole su Menti.com: Assicurarvi che i partecipanti abbiano accesso a menti.com e/o ad altri strumenti di valutazione elettronica (Quizziz, Menti, PearDeck, WebCT, Molecular Biology MCQ, BuzzMath, Google Forms, Kahoot! CommonLit, Flipgrid). Preparare diapositive di presentazione o dispense con informazioni sulle caratteristiche e le applicazioni di ogni strumento.
- Presentazioni di gruppo e feedback: Ogni gruppo presenta la propria nuvola di parole all'intera classe. Facilitate la discussione, incoraggiando i partecipanti a fornire un feedback costruttivo e a condividere le proprie intuizioni.

Nota! Esercizi simili possono essere applicati a scenari diversi. Ad esempio: Creare una valutazione per un corso di matematica per laureati in economia incentrata sulle probabilità. Progettare un quiz di biologia per studenti universitari sulla genetica



molecolare. Sviluppare una valutazione formativa per un corso di letteratura inglese per discutere l'analisi dei personaggi.

Attività 5 - Forum di discussione online per il feedback e la valutazione (30 minuti)

Questa sessione ha lo scopo di introdurre i partecipanti all'uso dei forum di discussione online per il feedback e la valutazione. I partecipanti impareranno come utilizzare efficacemente i forum di discussione come piattaforma per raccogliere feedback, facilitare le valutazioni e incoraggiare conversazioni significative. Sfruttando i forum online, gli educatori possono creare un ambiente collaborativo in cui gli studenti possono condividere le loro intuizioni, discutere di vari argomenti e fornire un feedback costruttivo.

I partecipanti saranno guidati nel processo di creazione e utilizzo di forum di discussione su varie piattaforme. Poi formeranno dei gruppi e riceveranno scenari specifici per applicare questi forum in contesti educativi reali. Questa esperienza pratica aiuterà i partecipanti a comprendere le applicazioni pratiche dei forum di discussione online e come possono essere utilizzati per migliorare il coinvolgimento degli studenti e i risultati dell'apprendimento.

ATTIVITÀ 5 MANUALI - Forum di discussione online

- **Introduzione ai forum di discussione online (8 minuti):** Esplorare le caratteristiche e i vantaggi dell'uso dei forum di discussione online per scopi didattici. Discutete di come i forum possano essere utilizzati per facilitare il feedback, le valutazioni e le discussioni collaborative.
- **Scaricare/Aprire le piattaforme di forum (5 minuti):** Guida passo passo all'accesso e all'impostazione dei forum di discussione su varie piattaforme. Assicurarsi che tutti i partecipanti abbiano accesso e siano pronti a utilizzare i forum.
- **Formazione delle squadre e distribuzione degli scenari (5 minuti):** Organizzate i partecipanti in piccoli gruppi. Fornite a ogni squadra scenari specifici da affrontare utilizzando i forum di discussione.
- **Valutazione e discussioni: Applicazione dei forum di discussione da parte di diverse squadre ai loro scenari (12 minuti):** Attività pratica in cui le squadre utilizzano i forum loro assegnati per facilitare il feedback e le valutazioni in base ai loro scenari. Incoraggiate la creatività e la collaborazione per massimizzare l'efficacia dei forum.

Suggerimento per l'esercizio: Questionario di valutazione del modulo tramite attività di forum online

- **Obiettivo:** Raccogliere un feedback dettagliato dai partecipanti sulle loro esperienze di utilizzo di vari strumenti digitali e metodi collaborativi attraverso un questionario di valutazione del modulo pubblicato in un forum di discussione online.



- Preparazione: Assicurarsi che tutti i partecipanti abbiano accesso al forum di discussione online (ad esempio, Blackboard, Canvas, Moodle). Preparare il questionario di valutazione del modulo con le domande pertinenti.
- Spiegare brevemente lo scopo dell'esercizio e l'importanza di fornire un feedback onesto e costruttivo. Introdurre la piattaforma del forum di discussione online e fornire istruzioni su come accedervi e utilizzarla.
- Accesso al forum: Guidare i partecipanti nel processo di accesso al forum di discussione sui loro dispositivi. Fornire assistenza tecnica, se necessario, per risolvere eventuali problemi di accesso.
- Pubblicazione del questionario: Pubblicare il questionario di valutazione del modulo nel forum di discussione. Assicurarsi che il questionario contenga domande chiare e concise. Potete utilizzare il questionario di valutazione del modulo (già fornito nelle pagine precedenti) o sviluppare ulteriormente il vostro questionario specifico.
- Discussione e feedback: Incoraggiare i partecipanti a rispondere al questionario nel forum. Monitorare la discussione, offrendo indicazioni e supporto se necessario. Incoraggiare i partecipanti a fornire risposte dettagliate e ponderate.
- Sintesi e riflessione: Dopo che i partecipanti hanno completato il questionario, riassumete i punti chiave discussi e gli approfondimenti ottenuti. Facilitare una breve discussione in classe sul feedback complessivo e su eventuali temi comuni o aree di miglioramento identificate.
- Chiedere domande di approfondimento, come ad esempio:
 - Come si possono affrontare i potenziali problemi di accessibilità con questi strumenti?
 - Quali caratteristiche aggiuntive potrebbero migliorare il coinvolgimento degli studenti nelle valutazioni?
 - Come potete integrare i risultati della valutazione elettronica nei vostri piani di insegnamento?

Valutazione del modulo:

(a) Per l'autovalutazione e la riflessione dei partecipanti sull'acquisizione complessiva delle competenze e sulla motivazione alla condivisione delle conoscenze e delle esperienze, il formatore proporrà cinque domande di autovalutazione a risposta chiusa. Queste domande permetteranno ai partecipanti di valutare la loro comprensione e fiducia nell'applicazione dei concetti e delle strategie discusse nel corso.

1 = Fortemente in disaccordo

2 = Non sono d'accordo

3 = Neutro

4 = Accordato

5 = Fortemente d'accordo



Domande di autovalutazione

1. Mi sento sicuro nell'uso degli strumenti e delle tecniche online e scambio esperienze con i miei studenti e colleghi insegnanti.

- (Scala: da 1 - Fortemente in disaccordo a 5 - Fortemente d'accordo)

2. Mi sento sicuro nell'utilizzare strumenti e tecniche online per facilitare lo scambio di conoscenze ed esperienze tra i miei studenti.

- (Scala: da 1 - Fortemente in disaccordo a 5 - Fortemente d'accordo)

3. So come ottenere un feedback in tempo reale dagli studenti e usarlo per regolare la condivisione delle conoscenze nella mia classe online.

- (Scala: da 1 - Fortemente in disaccordo a 5 - Fortemente d'accordo)

4. Posso motivare i miei studenti a condividere le loro conoscenze ed esperienze con i loro compagni durante l'apprendimento online.

- (Scala: da 1 - Fortemente in disaccordo a 5 - Fortemente d'accordo)

5. Sono in grado di motivare i colleghi insegnanti a condividere le loro conoscenze ed esperienze durante l'insegnamento online con altri colleghi.

- (Scala: da 1 - Fortemente in disaccordo a 5 - Fortemente d'accordo)

Queste domande di autovalutazione aiuteranno i partecipanti a riflettere sul loro apprendimento e a identificare le aree in cui potrebbero aver bisogno di ulteriore sviluppo o supporto. Inoltre, il formatore può utilizzare i risultati aggregati per valutare l'impatto complessivo del modulo e modificare le sessioni di formazione future, se necessario. Utilizzando i forum di discussione online per la valutazione, i formatori possono anche raccogliere i risultati aggregati per valutare l'impatto complessivo del modulo e apportare le modifiche necessarie alle sessioni di formazione future. Questo approccio non solo garantisce un miglioramento continuo, ma favorisce anche un ambiente di apprendimento solidale e collaborativo in cui il feedback viene condiviso e utilizzato attivamente.

(b) Per la valutazione degli argomenti chiave appresi dai partecipanti, il formatore proporrà cinque domande di valutazione a risposta aperta. Queste domande permetteranno al docente di valutare la comprensione da parte dei partecipanti dei concetti e degli strumenti chiave discussi nel corso.

Domande di valutazione del modulo

1. Indicate 3 strumenti digitali interattivi online che possono essere utilizzati per coinvolgere gli studenti e motivarli a condividere le loro esperienze:

i) ii) iii)

2. Indicare 3 strategie per motivare gli studenti

i) ii) iii)



3. Dopo aver partecipato alle attività di collaborazione di questa sessione, quanto comprendi i principi e le sfide dell'utilizzo di piattaforme di social media, gruppi WhatsApp o sistemi di gestione dei documenti per la condivisione delle conoscenze?

(Scala: da 1 - Per niente bene a 5 - Molto bene)

4. Quale dei seguenti strumenti di gamification introdotti in questa sessione può essere utilizzato per creare quiz interattivi e coinvolgere gli studenti in un ambiente di apprendimento online?

- A) Kahoot
- B) Google Classroom
- C) eThinkLMS
- D) Tutto quanto sopra

5. Qual è il vantaggio principale dell'utilizzo di esercizi di gioco di ruolo con strumenti di gamification in un contesto educativo?

- A) Aumentano l'impegno e la partecipazione degli studenti.
- B) Riducono la necessità di risorse online.
- C) Semplificano il processo di classificazione.
- D) Eliminano la necessità di coinvolgere gli insegnanti.

6. Quale delle seguenti caratteristiche NON si trova comunemente negli strumenti di sviluppo video open source come Edpuzzle, VoiceThread o CourseLab?

- A) Quiz e valutazioni interattive
- B) Funzionalità avanzate di editing video
- C) Collaborazione in tempo reale su progetti video
- D) Traduzione e doppiaggio automatico dei video

7. Nel contesto degli strumenti di creazione di video online, quale scenario dimostra meglio l'uso efficace di VoiceThread per scopi didattici?

- A) Creare un montaggio video muto di una serie di conferenze
- B) Utilizzare VoiceThread per generare sottotitoli e didascalie automatiche per i video didattici.
- C) Utilizzo di VoiceThread per applicare complessi effetti 3D e animazioni a contenuti didattici
- D) Utilizzo di VoiceThread per aggiungere commenti audio e facilitare le discussioni asincrone su una presentazione video.

8. Quale dei seguenti strumenti di valutazione elettronica consente agli utenti di preparare quiz interattivi ed è noto per le sue caratteristiche di gioco per coinvolgere gli studenti?

- A) Quizziz
- B) WebCT
- C) BuzzMath
- D) PearDeck

9. Qual è un vantaggio comune dell'uso di strumenti di valutazione elettronica come Menti e PearDeck in un contesto educativo?



- A) Valutano automaticamente tutti i tipi di compiti degli studenti.
- B) Facilitano il feedback e l'interazione in tempo reale durante le lezioni.
- C) Sostituiscono la necessità di un insegnamento tradizionale in classe.
- D) Garantiscono la completa privacy dei dati senza alcuna connessione a Internet.

10. Quale dei seguenti descrive meglio l'obiettivo principale dell'integrazione di strumenti online e metodi collaborativi nell'istruzione superiore?

- A) Ridurre il carico di lavoro degli insegnanti automatizzando tutti i compiti didattici.
- B) Eliminare completamente la necessità di interazioni faccia a faccia.
- C) Migliorare l'impegno, l'interazione e la condivisione delle conoscenze tra studenti e insegnanti.
- D) Garantire che tutti gli studenti raggiungano lo stesso livello di rendimento accademico.

Risultati corretti:

4D, 4A, 6.D, 7.D, 8.A, 9.B, 10.C



Riferimenti:

- Abumandour ET (2022). Applicazione del sistema di e-learning per la formazione ingegneristica - sfide e ostacoli. *J Res Innov Teach Learn* 15(2): 150-169.
- Brauwer J, Jansen E (2019). Oltre i voti: sviluppare la condivisione della conoscenza nelle comunità di apprendimento come attributo dei laureati. *Higher Ed Res Dev* 38(2): 219-234.
- CohenMiller AS, Miller MV (2019). Risorse per l'insegnamento online nelle scienze sociali e naturali: una ricerca e una classificazione a più livelli di archivi video aperti. *College Teaching* 1-7; doi:10.1080/87567555.2019.1650704.
- Dabija CD, Bratianu C, Dominici G, Vatamanescu EM (2024). Svelare l'e-learning e la condivisione delle conoscenze durante la pandemia: dalla percezione delle competenze degli esperti alla soddisfazione degli studenti. *Technol Soc* 77: 102538.
- Erdogmus C, Cakir R, Korkmaz O (2022). Comportamenti di condivisione delle conoscenze e senso di comunità di apprendimento online degli studenti in ambienti di apprendimento online. *Part Educ Res* 9(3): 46-60.
- Fu Y, Chu F, Lu X, Wang C, Xiao N, Jiang J, Zheng J, Jiang H (2024): Valutazione dell'istruzione online e della tecnologia di simulazione virtuale nella formazione odontoiatrica: un'indagine trasversale. *BMC Medic Edu* 24: 191
- Gerbin A, Drnovsek M (2020). Restrizioni alla condivisione delle conoscenze nelle scienze della vita: fattori personali e specifici del contesto nel trasferimento delle conoscenze tra università e industria. *J Know Mngmt*, 24(7), 1533-1557. doi:10.1108/jkm-11-2019-0651
- Heil J, Ifenthaler D (2023). Valutazione online nell'istruzione superiore: una revisione sistematica. *Apprendimento online* 27(1): 187-218.
- Huang X, Li H, Huang L, Jiang T (2023). Ricerca sullo sviluppo e l'innovazione dell'istruzione online basata sulla comunità digitale di condivisione della conoscenza. *BMC Psychol* 11: 295.
- Jurane-Bremene A (2023). La valutazione digitale nell'educazione arricchita dalla tecnologia: revisione tematica. *Educ Sci* 13: 522.
- Kossybayeva U, Shaldykova B, Akhmanova D, Kulanina S (2022). Migliorare l'insegnamento in diverse discipline delle scienze naturali e della matematica con le tecnologie innovative. *Educ Inf Tech* 27: 7869-7891.



de Melo-Minardi RC, de Melo EC, Bastos LL (2022). OnlineBioinfo: Sfruttare l'insegnamento delle competenze di programmazione agli studenti di scienze biologiche attraverso l'analisi dell'apprendimento. *Front Ed* 7: 727019.

Mushtaha E, Dabous SA, Alsyouf I, Ahmed A, Abdraboh NR (2022). Le sfide e le opportunità dell'apprendimento e dell'insegnamento online nelle scuole di ingegneria e teoriche durante la pandemia. *Aim Shams Eng J* 13: 101770.

Ramadani A, Zhaferi B (2020). Esperienze degli insegnanti con l'insegnamento online utilizzando la piattaforma zoom con insegnanti EFL nelle scuole superiori di Kumanova SEEU *Rev* 15(1): 142.

Ramaila S, Molwele AJ (2022). Il ruolo dell'integrazione tecnologica nello sviluppo di abilità e competenze del ^{21°} secolo nell'insegnamento e nell'apprendimento delle scienze biologiche. *Int J Higher Ed* 11(5): 9-17.

Sat M, Ilhan F, Yukselturk E (2022). Gli strumenti web come e-icebreaker nell'istruzione online. *J Educ Tech Online Learn* 5(3): 721-737.

Souto Romero M, Arias-Oliva M, Lima Rua O, Perez-Portabella A (2024). Valutazione online nell'istruzione superiore durante il COVID-19. *J Manag Bus Edu* 7(2): 207-219.

Zadeh MM, Prendergast LJ, Tew JD, Beneroso-Vallejo D (2024). Concettualizzare la percezione degli studenti di ingegneria dell'apprendimento online sincrono e asincrono. *Eur J Eng Ed* 49(1): 94-112.

Zaidi SSB, Adnan U, Lewis KO, Fatima SS (2024). Formazione medica di base alimentata dal metaverso: colmare le lacune per i Paesi a reddito medio-basso. *Annals Med* 56(1): 2356637.

Zamiri M, Esmaeili A (2024). Metodi e tecnologie per supportare la condivisione della conoscenza all'interno delle comunità di apprendimento. *Admin Sci* 14: 17.