



Co-funded by  
the European Union

# Teachers

Empowering VET practitioners to create  
effective and engaging digital micro-learning  
experiences through Instructional Design

PROGETTO N.: 2023-1-ES01-KA220-VET-000159464

## MODULI FORMATIVI

*Progettazione didattica incentrata sullo studente per il*



## Contenuto

Introduzione .....	3
Introduzione al progetto ID Teachers .....	3
Introduzione al Quadro delle Competenze .....	4
Unità di competenza .....	5
Programma di formazione .....	5
Contenuti formativi e attività pratiche.....	7
Unità di competenza 1 .....	8
Comprendere la progettazione didattica incentrata sullo studente .....	8
A. CONTENUTI DELLA FORMAZIONE.....	8
B. ATTIVITÀ PRATICHE .....	17
Unità di competenza 2 .....	22
Progettazione di moduli di micro-apprendimento .....	22
A. CONTENUTI DELLA FORMAZIONE.....	22
B. ATTIVITÀ PRATICHE .....	30
Unità di competenza 3 .....	34
Adattamento dei contenuti per il micro-apprendimento.....	34
A. CONTENUTI DELLA FORMAZIONE.....	34
B. ATTIVITÀ PRATICHE .....	40
Unità di competenza 4.....	44
Strumenti tecnologici per il micro-apprendimento .....	44
A. CONTENUTI DELLA FORMAZIONE.....	44
B. ATTIVITÀ PRATICHE .....	51
Unità di competenza 5 .....	60
Strategie di valutazione .....	60
A. CONTENUTI DELLA FORMAZIONE.....	60
B. ATTIVITÀ PRATICHE .....	67
Unità di competenza 6.....	71
Accessibilità e inclusività nella progettazione didattica .....	71
A. CONTENUTI DELLA FORMAZIONE.....	71
B. ATTIVITÀ PRATICHE .....	78
Unità di competenza 7 .....	84
Facilitazione e supporto nella formazione professionale .....	84
A. CONTENUTI DELLA FORMAZIONE.....	84
B. ATTIVITÀ PRATICHE .....	90
Unità di competenza 8.....	94
Considerazioni etiche nella progettazione didattica.....	94
A. CONTENUTI DELLA FORMAZIONE.....	94
B. ATTIVITÀ PRATICHE .....	100

## Introduzione

La rapida evoluzione della tecnologia digitale sta rimodellando numerosi aspetti delle nostre vite, tra cui l'istruzione. Riconoscendo l'importanza delle competenze digitali e dell'alfabetizzazione, la strategia digitale dell'Unione Europea sottolinea il potenziamento delle competenze digitali nell'ambito dell'istruzione e formazione professionale (IFP). Questa iniziativa è fondamentale per dotare sia gli educatori che gli studenti degli strumenti necessari per prosperare in un mondo sempre più digitale. L'urgenza di adattare il sistema IFP all'istruzione digitale è stata particolarmente sottolineata dalla pandemia da COVID-19, che ha evidenziato la necessità di esperienze di apprendimento digitale efficaci e coinvolgenti.

Tuttavia, creare tali esperienze rimane un compito arduo per molti professionisti della formazione professionale. La consultazione pubblica sul Digital Education Action Plan 2021-2027 ha rivelato che i professionisti dell'istruzione e formazione hanno un urgente bisogno di linee guida pratiche di supporto all'implementazione di un apprendimento a distanza, online e misto, inclusivo ed efficace. Le aree specifiche che richiedono una guida includono l'adattamento dei contenuti e la valutazione delle aree di adeguamento dell'apprendimento all'ambiente digitale. Inoltre, il passaggio a una società digitale richiede che i contenuti formativi evolvano verso il progressivo utilizzo di materiali dinamici, interattivi e multimediali, che risultano più adatti a soddisfare le nuove esigenze degli studenti.

Il panorama mutevole dell'insegnamento e dell'apprendimento, insieme alle richieste di competenze e professionalità provenienti da mercati del lavoro in continua evoluzione, richiede che i professionisti dell'IFP sviluppino o aggiornino continuamente le proprie competenze. Ciò include lo sviluppo di competenze in materia di progettazione e creazione di esperienze digitali incentrate sullo studente. Approcci innovativi come il micro-apprendimento e l'edutainment sono stati identificati, infatti, quali metodi efficaci per migliorare l'impegno, l'interattività e la motivazione degli studenti in contesti di apprendimento digitale.

### Introduzione al progetto ID Teachers

Il progetto ID Teachers è progettato per potenziare le competenze dei professionisti della formazione professionale (VET) dotandoli delle pedagogie e degli strumenti digitali necessari *per creare esperienze di micro-apprendimento efficaci e coinvolgenti*. Concentrandosi sulla tematica della progettazione didattica, il progetto mira a supportare i formatori nella transizione all'ambiente digitale, con l'obiettivo di migliorare l'esperienza di apprendimento complessiva offerta ai loro studenti.



Il progetto si propone, in particolare, di raggiungere diversi obiettivi chiave:

- Risultati di apprendimento migliorati grazie allo sviluppo di esperienze di micro-apprendimento progettate con obiettivi di apprendimento chiari, contenuti appropriati e strategie didattiche coinvolgenti.
- Maggiore flessibilità, con esperienze di micro-apprendimento accessibili sempre, ovunque e su qualsiasi dispositivo, consentendo agli studenti di apprendere al proprio ritmo e secondo i propri tempi.
- Maggiore coinvolgimento grazie all'offerta di esperienze di micro-apprendimento interattive e coinvolgenti che possono aiutare gli studenti a rimanere motivati e concentrati.
- Migliore valutazione dei risultati di apprendimento in linea con gli obiettivi di apprendimento, inclusa la capacità di fornire feedback puntuali e significativi agli studenti.
- Migliorare lo sviluppo professionale mediante la progettazione di opportunità formative e la promozione di una cultura di apprendimento e miglioramento continui all'interno della comunità VET.

### Introduzione al Quadro delle Competenze

Per garantire il successo del progetto ID Teachers, è stato sviluppato un solido Competence Framework. Questo framework attinge a varie linee guida metodologiche e modelli di competenza consolidati, tra cui:

- **Abilità/competenze, qualifiche e occupazioni europee (ESCO)** per progettisti didattici.
- **Prospettive di progettazione:** una strategia per le competenze di progettazione lanciata dal Design Council.
- **OCSE PISA Global Competence Framework** per gli studenti in un mondo interconnesso.
- **EntreComp:** Il quadro delle competenze imprenditoriali della Commissione Europea.
- **DigComp 2.0:** Il quadro di riferimento delle competenze digitali per i cittadini della Commissione europea.
- **Comp verde:** Il quadro europeo delle competenze in materia di sostenibilità della Commissione europea.

Presi nel loro insieme, questi quadri assicurano che i professionisti della VET siano ben equipaggiati con le necessarie conoscenze scientifiche ed empiriche, competenze chiave e strategie pratiche richieste per progettare e fornire esperienze di apprendimento digitale di alta qualità. Allineandosi a queste linee guida complete, il progetto ID Teachers mira a promuovere una cultura dello sviluppo professionale continuo e l'innovazione all'interno del settore della VET,

migliorando in ultima analisi la qualità e l'efficacia dell'istruzione digitale in tutta Europa.

### **Unità di competenza**

La formazione si basa sulle seguenti Unità di Competenza:

**Unità di competenza 1-** Comprensione della progettazione didattica incentrata sullo studente

**Unità di competenza 2-** Progettazione di moduli di micro-apprendimento

**Unità di competenza 3-** Adattamento dei contenuti per il micro-apprendimento

**Unità di competenza 4-** Strumenti tecnologici per il micro-apprendimento

**Unità di competenza 5-** Strategie di valutazione

**Unità di competenza 6-** Accessibilità e inclusività nella progettazione didattica

**Unità di competenza 7-** Facilitazione e supporto nella formazione professionale

**Unità di competenza 8-** Considerazioni etiche nella progettazione didattica

### **Programma di formazione**

Sulla base delle Competence Unit, il Training Programme comprende un piano completo di nuovi approcci pedagogici e materiale formativo incentrato sul Learner-centred Instructional Design per il micro-apprendimento. Il Training Programme è finalizzato a supportare i professionisti della formazione nella pianificazione e conduzione di attività formative basate sulla EU Competence Matrix (PR2).

Il programma di formazione è stato concepito come uno strumento pedagogico che fornisce una proposta di contenuti formativi e attività pratiche attraverso il quale gli operatori dell'IFP possono sviluppare e attuare la MATRICE DELLE COMPETENZE DELL'UE (PR2).

Pertanto, i moduli di formazione includono:

- **Contenuti della formazione**

Un piano del corso che include: le linee di sviluppo dei contenuti, una proposta metodologica, le istruzioni per la valutazione, suggerimenti pratici e riferimenti teorici.

- **Attività pratiche**

Descrizione di alcune attività pratiche da svolgere con gli utenti target di ID-Teachers.

Il Training Programme, strutturato per essere accessibile come documento PDF dal Virtual Campus (PR4), è meticolosamente progettato per allinearsi con gli obiettivi e le metodologie generali del progetto. Il contenuto di questi moduli non è solo informativo ma anche pratico, così da assicurare che i professionisti e gli stakeholder VET possano applicare efficacemente i concetti appresi in scenari del mondo reale.

Ogni unità formativa contenuta in questa sezione comprende una vasta gamma di elementi: dal titolo e dagli obiettivi dell'unità ai contenuti suggeriti, alla metodologia, ai criteri di valutazione, ai suggerimenti per gli operatori della formazione professionale e ai riferimenti pertinenti.

Le Attività pratiche approfondiscono l'aspetto applicativo della formazione. Ogni attività delineata include: il titolo, gli obiettivi, una descrizione dettagliata delle singole attività, le risorse necessarie e riferimenti aggiuntivi per ulteriori approfondimenti.

## Contenuti formativi e attività pratiche

**Unità di competenza 1-** Comprensione della progettazione didattica incentrata sullo studente

**Unità di competenza 2-** Progettazione di moduli di micro-apprendimento

**Unità di competenza 3-** Adattamento dei contenuti per il micro-apprendimento

**Unità di competenza 4-** Strumenti tecnologici per il micro-apprendimento

**Unità di competenza 5-** Strategie di valutazione

**Unità di competenza 6-** Accessibilità e inclusività nella progettazione didattica

**Unità di competenza 7-** Facilitazione e supporto nella formazione professionale

**Unità di competenza 8-** Considerazioni etiche nella progettazione didattica

## Unità di competenza 1

Comprendere la progettazione didattica incentrata sullo studente

### A. CONTENUTI DELLA FORMAZIONE

#### Obiettivi dell'Unità

L'obiettivo dell'Unità " Comprendere la progettazione didattica incentrata sullo studente" ("Understanding Learner-Centred Instructional Design") è quello di dotare i professionisti VET delle conoscenze e delle competenze per creare materiali e programmi didattici che pongano lo studente al centro dell'esperienza educativa. Questa unità si concentra, pertanto, sulla comprensione dei principi della progettazione incentrata sullo studente, delle metodologie che supportano l'apprendimento attivo e coinvolgente e dell'applicazione di questi principi all'istruzione e alla formazione professionale. Alla fine di questa unità, i professionisti saranno in grado di progettare e implementare strategie didattiche che migliorino l'autonomia, l'impegno e il successo dello studente, assicurando che i risultati educativi siano in linea sia con le esigenze individuali dello studente sia con le competenze professionali più ampie. Questo approccio olistico promuove una comprensione più profonda dei contenuti, incoraggia il pensiero critico e supporta l'apprendimento permanente nei contesti professionali.

#### Contenuti suggeriti

#### **Modulo 1: Fondamenti della progettazione didattica incentrata sullo studente**

Questo modulo introduce i principi fondamentali della progettazione didattica incentrata sullo studente, concentrandosi su come creare esperienze educative che diano priorità alle esigenze, alle preferenze e alle esperienze degli studenti. I professionisti della VET apprenderanno i concetti fondamentali che differenziano gli approcci incentrati sullo studente dai metodi tradizionali e come questi principi possono essere applicati in contesti di istruzione professionale. Attraverso questo modulo, i partecipanti acquisiranno una solida comprensione di come spostare

l'attenzione dall'istruttore allo studente, promuovendo un maggiore coinvolgimento e l'autonomia nel processo di apprendimento.

### **Lezione 1. Principi della progettazione incentrata sullo studente**

Questa lezione copre i principi fondamentali della progettazione centrata sullo studente, sottolineando l'importanza di concentrarsi sulle esigenze, le preferenze e le esperienze degli studenti nella creazione di programmi educativi efficaci. Esplora come un approccio incentrato sullo studente rafforzi i discenti, offrendo opportunità di partecipazione attiva ed esperienze di apprendimento personalizzate, per garantire che il processo educativo risponda alle esigenze individuali degli studenti.

### **Lezione 2. Teorie a supporto dell'insegnamento incentrato sullo studente**

Questa lezione presenta le basi teoriche che supportano la progettazione didattica incentrata sullo studente, tra cui il costruttivismo, la teoria dell'apprendimento sociale e la teoria dell'autodeterminazione. Esamina come queste teorie informano le pratiche di insegnamento che promuovono l'indipendenza, la collaborazione e la motivazione intrinseca dello studente. La lezione evidenzia anche come migliorare l'esperienza di apprendimento e i risultati.

### **Lezione 3. Confronto tra approcci tradizionali e incentrati sullo studente**

Questa lezione analizza le differenze tra i metodi didattici tradizionali e gli approcci incentrati sullo studente, evidenziando i vantaggi e le sfide di ciascuno. Questo confronto si concentra sui vantaggi di un modello incentrato sullo studente: maggiore coinvolgimento, comprensione approfondita dei contenuti, sfide da affrontare nel passaggio dai metodi tradizionali agli approcci incentrati sugli studenti.

## **Modulo 2: Progettare esperienze di apprendimento coinvolgenti**

In questo modulo, i professionisti VET esploreranno strategie per progettare esperienze di apprendimento che coinvolgano attivamente gli studenti e che possano adattarsi a una varietà di stili di apprendimento. L'attenzione sarà rivolta all'incorporazione di tecniche di apprendimento attivo, all'integrazione della tecnologia e alla creazione di ambienti di apprendimento inclusivi. Alla fine del modulo, i partecipanti saranno dotati di strumenti e tecniche pratiche per rendere

l'apprendimento più interattivo e pertinente, assicurando che gli studenti rimangano motivati e pienamente coinvolti durante tutto il processo formativo.

### **Lezione 1. Strategie di apprendimento attivo**

Questa lezione introduce strategie di apprendimento attivo (tra cui l'apprendimento collaborativo, l'apprendimento basato sui problemi e l'apprendimento basato sulla ricerca) e la loro applicazione in contesti VET. Mostra come queste strategie possono essere applicate in contesti di formazione professionale per incoraggiare gli studenti ad assumere un ruolo attivo nella loro istruzione.

### **Lezione 2. Integrazione della tecnologia nella progettazione incentrata sullo studente**

Questa lezione esplora come integrare efficacemente la tecnologia per migliorare il coinvolgimento degli studenti e personalizzare le esperienze di apprendimento. Copre anche l'uso di strumenti digitali come sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS), risorse multimediali e piattaforme interattive per migliorare il coinvolgimento degli studenti e personalizzare le esperienze di apprendimento. Ciò aiuta a comprendere come scegliere le tecnologie appropriate per soddisfare le esigenze di discenti diversi e supportare un ambiente educativo più flessibile e guidato dagli studenti.

### **Lezione 3. Creare ambienti di apprendimento inclusivi**

Questa lezione si concentra sulla progettazione di esperienze di apprendimento inclusive e accessibili a tutti gli studenti, tenendo conto di background e abilità diversi. Esplora strategie per rendere gli ambienti di apprendimento più inclusivi, come l'utilizzo di principi di progettazione universale, l'adattamento dei materiali a diversi stili di apprendimento e il supporto agli studenti con disabilità.

## **Modulo 3: Valutazione nella progettazione didattica incentrata sullo studente**

Questo modulo approfondisce le strategie di valutazione che supportano un approccio di progettazione didattica incentrato sullo studente. I partecipanti esploreranno tecniche di valutazione sia formative che sommative, con un'enfasi sulla fornitura di feedback significativi e sull'utilizzo di dati per informare le decisioni didattiche. Il modulo introduce anche pratiche di valutazione autentiche, assicurando che gli studenti non siano valutati solo in base alle loro conoscenze, ma anche in base alla loro capacità di applicare competenze in contesti del mondo

reale. Alla fine del Modulo, i professionisti della VET saranno in grado di creare valutazioni allineate con i principi incentrati sullo studente e promuovere l'apprendimento e il miglioramento continui.

### **Lezione 1. Tecniche di valutazione formativa e sommativa**

Questa lezione introduce varie tecniche di valutazione formativa e sommativa che supportano l'istruzione incentrata sullo studente e si concentra su come le valutazioni possano fornire un feedback significativo agli studenti, aiutandoli a monitorare i loro progressi e ad adattare le loro strategie di apprendimento. Spiega inoltre come le valutazioni formative possano essere utilizzate per orientare le decisioni didattiche, mentre le valutazioni sommative valutano i risultati complessivi dell'apprendimento.

### **Lezione 2. Pratiche di valutazione autentiche**

Questa lezione spiega come implementare pratiche di valutazione autentiche che riflettano compiti e sfide del mondo reale. Queste valutazioni sono progettate per misurare non solo ciò che gli studenti fanno, ma anche quanto bene riescono ad applicare le loro conoscenze e competenze in situazioni pratiche. La lezione fornisce esempi di valutazioni autentiche, come compiti e simulazioni basati su progetti, che sono particolarmente rilevanti in contesti di istruzione professionale.

### **Lezione 3. Utilizzo dei dati di valutazione per informare l'istruzione**

Questa lezione si concentra su come utilizzare i dati di valutazione per informare e adattare le strategie didattiche per soddisfare al meglio le esigenze degli studenti. Analizzando i dati provenienti da valutazioni sia formative che sommative, i formatori possono identificare le aree in cui gli studenti hanno difficoltà e adattare di conseguenza i loro metodi di insegnamento. La lezione riguarda anche il modo in cui le decisioni basate sui dati possono aiutare a migliorare l'efficacia complessiva della progettazione didattica e supportare il miglioramento continuo dei risultati degli studenti.

## **Modulo 4: Implementazione e valutazione di programmi incentrati sullo studente**

Questo modulo si concentra sugli aspetti pratici dell'implementazione e della valutazione di programmi incentrati sullo studente. I professionisti della formazione professionale impareranno come pianificare programmi che promuovano l'autonomia e l'impegno dello studente, nonché come valutarne

l'efficacia attraverso metodi sia qualitativi che quantitativi. Il modulo pone, inoltre, l'accento sul miglioramento continuo, incoraggiando i formatori a riflettere sulle proprie pratiche didattiche e a cercare opportunità di sviluppo continuo. Alla fine del modulo, i partecipanti saranno in grado di progettare, implementare e perfezionare programmi incentrati sullo studente che soddisfino le diverse esigenze dei professionisti della formazione.

### **Lezione 1. Pianificazione e implementazione di programmi incentrati sullo studente**

Questa lezione prende in esame i passaggi che informano la pianificazione e l'implementazione di programmi incentrati sullo studente, in particolare: come stabilire obiettivi di apprendimento chiari; come progettare un curriculum flessibile; come selezionare strategie didattiche che promuovano l'impegno e l'autonomia dello studente. La lezione contiene anche i riferimenti teorico-pratici necessari al formatore per allineare i metodi didattici prescelti alle esigenze dello studente e agli obiettivi della formazione professionale.

### **Lezione 2. Valutazione dell'efficacia del programma**

Questa lezione riguarda l'apprendimento delle competenze per la valutazione dell'efficacia dei programmi incentrati sullo studente utilizzando una combinazione di metodi qualitativi e quantitativi. Fornisce strumenti pratici per raccogliere feedback dagli studenti e misurare l'impatto delle strategie didattiche sui risultati di apprendimento.

### **Lezione 3. Miglioramento continuo nella progettazione didattica**

Questa lezione si concentra sulle strategie per il miglioramento continuo nella progettazione didattica. I professionisti VET esploreranno come la pratica riflessiva, lo sviluppo professionale continuo e la collaborazione tra pari possano aiutarli ad affinare i loro approcci didattici nel tempo. Adottando una mentalità ispirata al miglioramento continuo, gli educatori possono rimanere reattivi alle mutevoli esigenze degli studenti e garantire, al contempo, che le pratiche didattiche utilizzate rimangano efficaci e pertinenti nel tempo.

## Metodologia

La metodologia per l'unità "Understanding Learner-centred Instructional Design" dovrebbe essere dinamica e interattiva, promuovendo la partecipazione attiva e l'applicazione a contesti del mondo reale. Le metodologie chiave includono:

**Casi di studio e scenari reali:** utilizzare casi di studio e scenari del mondo reale per aiutare gli studenti a collegare concetti teorici con applicazioni pratiche. Analizzando esempi tratti dalla vita reale, i professionisti della VET possono comprendere meglio le complessità della progettazione didattica incentrata sullo studente e applicare le best practice ai propri contesti.

**Giochi di ruolo e simulazioni:** coinvolgere i partecipanti in giochi di ruolo e simulazioni per promuovere l'apprendimento esperienziale. Queste attività consentono ai discenti di esercitarsi a progettare e fornire istruzioni incentrate sullo studente in un ambiente controllato e supportivo.

**Apprendimento collaborativo:** incoraggia l'apprendimento collaborativo tramite progetti di gruppo, discussioni e feedback tra pari. Le attività collaborative non solo aiutano i partecipanti a imparare gli uni dagli altri, ma modellano anche la natura cooperativa e interattiva dell'istruzione incentrata sullo studente.

**Pratica riflessiva:** integrare la pratica riflessiva in tutta l'Unità, incoraggiando i partecipanti a riflettere sulle proprie esperienze, identificare aree di miglioramento e sviluppare piani d'azione per implementare strategie incentrate sullo studente. La riflessione aiuta ad approfondire la comprensione e supporta la crescita professionale continua.

**Apprendimento misto:** implementare un approccio di apprendimento misto che combina sessioni di formazione in presenza con l'apprendimento online. Questa flessibilità consente ai partecipanti di interagire con i contenuti al proprio ritmo, beneficiando al contempo di interazioni e discussioni dal vivo.

**Attività pratiche:** progettare attività pratiche che richiedono ai partecipanti di applicare principi incentrati sullo studente per creare materiali didattici, progettare valutazioni e pianificare lezioni. Gli esercizi pratici aiutano a consolidare la comprensione e forniscono opportunità di feedback e aggiustamenti immediati.

**Feedback e iterazione:** sottolineare l'importanza del feedback e dell'iterazione nella progettazione didattica. Offrire ai partecipanti opportunità di ricevere

feedback costruttivi da colleghi e formatori, incoraggiando il continuo perfezionamento e il miglioramento dei loro progetti.

## Valutazione

Il feedback continuo è parte integrante del programma di formazione. Dopo ogni attività o esercizio principale, i partecipanti ricevono un feedback costruttivo da facilitatori e pari per orientare le parti successive del percorso. Il programma si conclude con una valutazione della comprensione e dell'applicazione delle competenze apprese da parte dei partecipanti. Questa valutazione include dimostrazioni pratiche, test scritti e saggi riflessivi. Questi diversi metodi di valutazione assicurano una valutazione approfondita sia delle conoscenze teoriche che delle competenze pratiche.

### **Dimostrazioni pratiche**

Le dimostrazioni pratiche sono fondamentali per valutare l'applicazione dei principi di progettazione didattica incentrata sullo studente in scenari del mondo reale.

I partecipanti sono tenuti a progettare e realizzare una lezione o una sessione di formazione che comprenda strategie di apprendimento attivo, che integri la tecnologia e che tenga conto delle diverse esigenze degli studenti.

Queste dimostrazioni vengono valutate in base all'efficacia della progettazione didattica, al livello di coinvolgimento degli studenti e all'adattabilità dell'approccio. I facilitatori forniscono un feedback dettagliato su ogni dimostrazione, evidenziando i punti di forza e le aree di miglioramento per aiutare i partecipanti a perfezionare le loro tecniche didattiche.

### **Valutazioni scritte**

Le valutazioni scritte misurano la comprensione teorica dei partecipanti dei concetti e dei principi di progettazione didattica incentrati sullo studente. Queste valutazioni includono quiz, saggi e analisi di casi di studio. Ai partecipanti viene chiesto di spiegare le teorie chiave, confrontare gli approcci tradizionali e incentrati sullo studente e proporre soluzioni alle sfide della progettazione didattica. Le valutazioni scritte vengono valutate in base all'accuratezza, alla profondità della comprensione e alla capacità di applicare le conoscenze teoriche a situazioni pratiche. Queste valutazioni assicurano che i partecipanti abbiano una

solida comprensione dei concetti fondamentali necessari per una progettazione didattica efficace.

### **Saggi riflessivi**

I saggi riflessivi incoraggiano i partecipanti ad analizzare criticamente le proprie esperienze di apprendimento e lo sviluppo delle proprie competenze di progettazione didattica. In questi saggi, i partecipanti discutono le sfide che hanno dovuto affrontare, le strategie impiegate e i risultati delle loro dimostrazioni pratiche. Riflettono anche sul feedback ricevuto e delineano piani per futuri miglioramenti. I saggi riflessivi vengono valutati in base al livello di intuizione, autoconsapevolezza e impegno per lo sviluppo professionale continuo. Questa componente favorisce una comprensione più profonda della progettazione didattica incentrata sullo studente e promuove una crescita continua nelle pratiche didattiche.

## **Suggerimenti per insegnanti, formatori ed educatori**

- **Coinvolgimento attivo**

Promuovere un ambiente di apprendimento attivo incorporando attività interattive come discussioni di gruppo, progetti pratici ed esercizi di problem-solving. Incoraggiare gli studenti a partecipare attivamente, fare domande e impegnarsi nell'apprendimento collaborativo. Il coinvolgimento attivo non solo migliora la comprensione, ma aiuta anche a conservare la conoscenza rendendo l'apprendimento più piacevole.

- **Rilevanza nel mondo reale**

Collegare i contenuti didattici a scenari del mondo reale e applicazioni pratiche. Utilizzare casi di studio, esempi di settore e simulazioni serve a dimostrare come i concetti teorici vengono applicati in contesti professionali. Questo approccio aiuta gli studenti a comprendere il significato pratico della loro formazione, rendendola più pertinente e motivante.

- **Diversi stili di apprendimento**

Riconoscere e accogliere i diversi stili di apprendimento e le esigenze degli studenti. Utilizzare una varietà di metodi di insegnamento, come supporti visivi, materiali audio e attività cinestetiche, per soddisfare le diverse preferenze.

Offrire diverse modalità di interazione con i contenuti garantisce che tutti gli studenti possano comprendere e assorbire il materiale in modo efficace.

- **Feedback continuo**

Implementare un sistema di feedback continuo per guidare i progressi e lo sviluppo degli studenti. Fornire feedback costruttivi dopo ogni attività o valutazione, evidenziando sia i punti di forza che le aree di miglioramento. Incoraggiare il feedback dei pari per promuovere l'apprendimento collaborativo e l'autovalutazione. Il feedback continuo aiuta gli studenti a rimanere sulla buona strada e promuove una mentalità di crescita.

## Riferimenti

Merrill, MD (2002). Primi principi di istruzione. Ricerca e sviluppo della tecnologia educativa, 50(3), 43-59. <https://link.springer.com/article/10.1007/BF02505024>

Kolb, DA (1984). Apprendimento esperienziale: esperienza come fonte di apprendimento e sviluppo. Prentice Hall.  
[https://www.researchgate.net/publication/235701029\\_Experiential\\_Learning\\_Experience\\_As\\_The\\_Source\\_Of\\_Learning\\_And\\_Development](https://www.researchgate.net/publication/235701029_Experiential_Learning_Experience_As_The_Source_Of_Learning_And_Development)

Bruner, JS (1966). Verso una teoria dell'istruzione. Harvard University Press.  
<https://www.hup.harvard.edu/books/9780674897014>

Reigeluth, Charles. (1999). Teorie e modelli di progettazione didattica, Vol. II: Un nuovo paradigma di teoria didattica (92).  
[https://www.researchgate.net/publication/232486605\\_Instructional-design\\_theories\\_and\\_models\\_Vol\\_II\\_A\\_new\\_paradigm\\_of\\_instructional\\_theory\\_92](https://www.researchgate.net/publication/232486605_Instructional-design_theories_and_models_Vol_II_A_new_paradigm_of_instructional_theory_92)

Vygotsky, LS (1978). La Mente nella società: lo sviluppo dei processi psicologici superiori. Harvard University Press.  
<https://www.hup.harvard.edu/catalog.php?isbn=9780674576292>

Gagne, RM (1985). Le condizioni dell'apprendimento e la teoria dell'istruzione (4a ed.). Holt, Rinehart & Winston.  
[https://www.researchgate.net/publication/220017361\\_Gagne's\\_theory\\_of\\_instruction](https://www.researchgate.net/publication/220017361_Gagne's_theory_of_instruction)

## B. ATTIVITÀ PRATICHE

### Attività 1: Progettazione di un piano di lezione incentrato sullo studente

#### Obiettivi dell'attività

L'obiettivo di questa attività è aiutare i professionisti della formazione professionale ad applicare i principi della progettazione didattica incentrata sullo studente creando un piano di lezione dettagliato. I partecipanti si concentreranno sull'integrazione di strategie di apprendimento attivo, tecnologia e metodi di valutazione che si adattino a diversi stili di apprendimento. Alla fine di questa attività, i partecipanti avranno un piano di lezione pratico e pronto per l'implementazione che promuove l'impegno e l'autonomia dello studente. Questa attività mira anche a migliorare le competenze dei partecipanti nella pratica riflessiva valutando e perfezionando i loro piani di lezione in base al feedback dei pari e del facilitatore.

#### Descrizione dell'attività

I partecipanti saranno divisi in piccoli gruppi e incaricati di progettare un piano di lezione per una specifica materia professionale di loro scelta. Il piano di lezione deve incorporare i seguenti elementi:

1. **Obiettivi di apprendimento:** Definire chiaramente cosa gli studenti dovrebbero sapere e saper fare entro la fine della lezione.
2. **Strategie di apprendimento attivo:** Integrare almeno tre diverse strategie di apprendimento attivo (ad esempio discussioni di gruppo, attività pratiche, attività di problem solving) per coinvolgere gli studenti.
3. **Uso della tecnologia:** Includere almeno uno strumento o una risorsa tecnologica (ad esempio, simulazioni interattive, quiz online, presentazioni multimediali) per migliorare l'apprendimento.
4. **Diversi stili di apprendimento:** Progettare attività che tengano conto degli stili di apprendimento visivo, uditivo e cinestetico.
5. **Metodi di valutazione:** Pianificare valutazioni formative (ad esempio quiz, valutazioni tra pari, autovalutazioni) per monitorare i progressi degli studenti e fornire feedback.

#### Passaggi da seguire:



1. **Introduzione** (10 minuti): i facilitatori introducono l'attività e spiegano gli elementi chiave di un piano di lezione incentrato sullo studente.
2. **Lavoro di gruppo** (60 minuti): i partecipanti collaborano in gruppi per progettare i propri piani di lezione, utilizzando i modelli e le linee guida forniti.
3. **Presentazione e feedback** (30 minuti): Ogni gruppo presenta il proprio piano di lezione alla classe. Facilitatori e pari forniscono un feedback costruttivo, concentrandosi sull'integrazione dei principi incentrati sullo studente.
4. **Riflessione** (20 minuti): i gruppi riflettono sul feedback ricevuto e discutono possibili miglioramenti ai loro piani didattici.

## Risorse

- **Modelli:** Modelli di piani didattici con sezioni dedicate agli obiettivi di apprendimento, alle strategie di apprendimento attivo, all'integrazione della tecnologia, ai diversi stili di apprendimento e ai metodi di valutazione.
- **Linee guida:** Linee guida dettagliate su come integrare i principi incentrati sullo studente nella pianificazione delle lezioni.
- **Tecnologia:** Accesso a computer o tablet con connettività Internet per scopi di ricerca e progettazione.
- **Materiali:** Lavagne a fogli mobili, pennarelli e post-it per il brainstorming e la pianificazione.
- **Esempi:** Esempi di piani didattici incentrati sullo studente come riferimento.

## Per saperne di più

- **Libro:** "La classe e la scuola incentrate sullo studente: strategie per aumentare la motivazione e il rendimento degli studenti" di Barbara L. McCombs e Jo Sue Whisler.
- **Sito web:** EDUTOPIA offre una vasta gamma di risorse sull'istruzione centrata sullo studente. <https://www.edutopia.org/>
- **Video:** TED Talks sull'istruzione e la progettazione didattica incentrata sullo studente, Avanti con la rivoluzione dell'apprendimento! (Sir Ken Robinson | TED2010) [Italiano: https://go.ted.com/6RXR](https://go.ted.com/6RXR)



## Attività 2: Progettazione di moduli di e-learning interattivi

### Obiettivi dell'attività

L'obiettivo di questa attività è consentire ai professionisti VET di progettare moduli di e-learning coinvolgenti che incorporino elementi interattivi e utilizzino la tecnologia in modo efficace. I partecipanti si concentreranno sulla creazione di moduli che favoriscano l'apprendimento attivo, si adattino a diversi stili di apprendimento e integrino metodi di valutazione formativa. Entro la fine di questa attività, i partecipanti avranno sviluppato un modulo di e-learning completo pronto per l'implementazione. Inoltre, questa attività mira a migliorare le competenze dei partecipanti nell'uso di strumenti e piattaforme digitali per creare contenuti online interattivi e incentrati sullo studente.

### Descrizione dell'attività

I partecipanti lavoreranno individualmente o in coppia per progettare un modulo di e-learning per una specifica materia professionale. Il modulo deve incorporare i seguenti elementi:

1. **Contenuto interattivo:** Sviluppare contenuti interattivi come quiz, attività drag-and-drop e forum di discussione per coinvolgere attivamente gli studenti.
2. **Integrazione multimediale:** Utilizzare elementi multimediali come video, registrazioni audio e animazioni per soddisfare diversi stili di apprendimento e migliorare l'esperienza di apprendimento.
3. **Obiettivi di apprendimento:** Definire chiaramente cosa gli studenti dovrebbero raggiungere entro la fine del modulo, in linea con le competenze professionali.
4. **Valutazioni formative:** Pianificare e includere valutazioni formative (ad esempio brevi quiz, revisioni tra pari, attività di autovalutazione) per monitorare i progressi e fornire feedback.

5. **Navigazione intuitiva:** Assicurarsi che il modulo sia facile da usare con istruzioni chiare e un design intuitivo.

### Passaggi da seguire:

1. **Introduzione** (10 minuti): i facilitatori introducono l'attività, spiegando l'importanza dell'e-learning interattivo e i componenti chiave di un modulo di e-learning coinvolgente.
2. **Pianificazione e progettazione** (60 minuti): i partecipanti utilizzano i modelli e gli strumenti digitali forniti per progettare i propri moduli di e-learning, incorporando contenuti interattivi ed elementi multimediali.
3. **Revisione paritaria e feedback** (30 minuti): i partecipanti presentano i loro moduli di e-learning ai pari. Facilitatori e pari forniscono un feedback costruttivo incentrato su interattività, coinvolgimento e allineamento con gli obiettivi di apprendimento.
4. **Riflessione e perfezionamento** (20 minuti): i partecipanti riflettono sul feedback ricevuto e apportano le modifiche necessarie ai loro moduli.

### Risorse

- Linee guida: Linee guida dettagliate sulla progettazione di moduli di e-learning interattivi, comprese le migliori pratiche per l'integrazione multimediale e le valutazioni formative.
- Tecnologia: accesso a computer o tablet con connettività Internet, strumenti di creazione di e-learning (ad esempio Articulate Storyline, Adobe Captivate) e risorse multimediali.
- Materiali: dispense con suggerimenti su come creare contenuti interattivi ed esempi di moduli di e-learning di successo.
- Esempi: Esempi di moduli di e-learning che dimostrano l'uso efficace dell'interattività e della multimedialità.

### Per saperne di più

- **Libro:** "E-Learning e scienza dell'istruzione: linee guida comprovate per consumatori e progettisti di apprendimento multimediale" di Ruth C. Clark e Richard E. Mayer.
- **Blog:** Come sviluppare un programma di formazione online altamente interattivo, di Fiona McSweeney. <https://www.talentlms.com/blog/how-create-interactive-online-training-program/>

- **Video:** TED Talks su e-learning e tecnologia educativa, come "The Future of Learning" di Salman Khan. [https://youtu.be/Xq\\_VujZtjyO?feature=shared](https://youtu.be/Xq_VujZtjyO?feature=shared)



## Unità di competenza 2

### Progettazione di moduli di micro-apprendimento

#### A. CONTENUTI DELLA FORMAZIONE

##### Obiettivi dell'Unità

L'unità di competenza 2 "Progettare moduli di micro-apprendimento" mira a dotare i professionisti della VET delle competenze e delle conoscenze per progettare moduli di micro-apprendimento efficaci, su misura per obiettivi di apprendimento specifici. Coprendo principi fondamentali, integrazione multimediale e strategie pratiche di sviluppo e distribuzione dei contenuti, l'unità garantisce che i partecipanti possano creare attività di apprendimento coinvolgenti e di piccole dimensioni che migliorino il coinvolgimento e la ritenzione dei concetti da parte degli studenti.

##### Contenuti suggeriti

##### Modulo 1: Principi di progettazione del micro-apprendimento

Questo modulo si concentra sui principi fondamentali e sulle best practice per la progettazione di moduli di micro-apprendimento efficaci. Copre gli aspetti fondamentali del micro-apprendimento, i suoi vantaggi e come adattare i contenuti per soddisfare obiettivi di apprendimento specifici.

##### Lezione 1. Comprendere il micro-apprendimento

Questa lezione introduce le caratteristiche principali del micro-learning, evidenziandone l'attenzione alla brevità, alla pertinenza e all'accessibilità. I professionisti della VET esploreranno come il micro-learning si inserisce nel più ampio spettro di metodologie educative e i suoi vantaggi specifici nel contesto dell'istruzione e della formazione professionale (VET). La lezione fornirà esempi di moduli di micro-learning e dimostrerà come questi possono essere applicati in vari scenari VET. Ciò aiuterà i professionisti della VET a sfruttarne i punti di forza per migliorare il coinvolgimento e la fidelizzazione degli studenti. A differenza dei

metodi di apprendimento tradizionali, il micro-learning è progettato per adattarsi alle routine quotidiane degli studenti, rendendolo più flessibile e accessibile rispetto ad altri metodi.

Questo approccio è particolarmente utile per gli studenti che hanno bisogno di conciliare la loro formazione con il lavoro o altre responsabilità.

## **Lezione 2. Allineare il micro-apprendimento con gli obiettivi di apprendimento**

Questa lezione si concentra sull'aspetto critico dell'allineamento dei moduli di micro-apprendimento con obiettivi di apprendimento specifici. I professionisti VET impareranno come identificare obiettivi di apprendimento chiari e misurabili e strutturare di conseguenza i loro contenuti. La lezione coprirà tecniche per suddividere obiettivi di apprendimento più ampi in attività più piccole e gestibili che possono essere affrontate tramite micro-apprendimento. Saranno forniti esempi di micro-apprendimento efficaci basati su obiettivi per illustrare le best practice. L'allineamento del micro-apprendimento con gli obiettivi di apprendimento garantisce che i contenuti siano direttamente pertinenti alle esigenze degli studenti. Ciò contribuirà a creare esperienze di apprendimento mirate che affrontino competenze e aree di conoscenza specifiche.

Concentrandosi su obiettivi ben definiti, i formatori possono progettare moduli di micro-apprendimento che hanno maggiori probabilità di produrre risultati di apprendimento significativi, sottolineando l'importanza della precisione nella progettazione didattica.

## **Lezione 3. Progettare per il coinvolgimento e la fidelizzazione**

Questa lezione esplora varie tecniche per migliorare il coinvolgimento degli studenti, come l'uso di una narrazione avvincente, elementi interattivi e scenari del mondo reale. Inoltre, approfondisce i principi della teoria del carico cognitivo, che aiuta i professionisti della VET a comprendere come presentare le informazioni in un modo che minimizzi il sovraccarico cognitivo e massimizzi la ritenzione. Progettare moduli di micro-apprendimento coinvolgenti e focalizzati sulla ritenzione è essenziale per garantire che gli studenti non solo assorbano, ma anche conservino e applichino le informazioni. Questa lezione fornisce strategie pratiche per rendere le esperienze di apprendimento più coinvolgenti e memorabili, come l'incorporazione di elementi multimediali e frequenti verifiche delle conoscenze acquisite.

## **Modulo 2: Integrazione di elementi multimediali e interattivi**

Questo modulo riguarda l'integrazione di vari elementi multimediali e funzionalità interattive in moduli di micro-apprendimento. Sottolinea come utilizzare questi elementi per migliorare le esperienze di apprendimento e mantenere l'interesse degli studenti.

### **Lezione 1. Uso efficace dei contenuti multimediali**

In questa lezione, i professionisti VET impareranno come utilizzare video, infografiche, animazioni e clip audio per il micro-apprendimento. La sessione affronterà le best practice di integrazione multimediale, tra cui come scegliere il media giusto per argomenti specifici e come far sì che gli aspetti multimediali supportino gli obiettivi di apprendimento. Gli strumenti per sviluppare questi elementi multimediali non saranno esplorati in questa unità, ma nell'Unità di competenza 4: Strumenti tecnologici per il micro-apprendimento. L'uso efficace dei multimedia nel micro-apprendimento rende i contenuti più interessanti e accessibili. I multimedia consentono agli studenti di apprendere visivamente, uditivamente e cinestesicamente. Questa lezione sottolinea la necessità di integrare attentamente i multimedia per migliorare l'apprendimento anziché sopraffarlo.

### **Lezione 2. Funzionalità interattive nel micro-apprendimento**

Questa lezione enfatizza l'interazione nell'apprendimento e fornisce esempi di funzionalità interattive per i moduli di micro-apprendimento. I professionisti VET scopriranno come quiz, simulazioni, funzionalità cliccabili e altri strumenti interattivi possono coinvolgere gli studenti. La lezione serve anche per presentare e discutere le best practice di progettazione di contenuti interattivi. L'interattività mantiene gli studenti coinvolti e migliora l'apprendimento. L'apprendimento attivo aiuta gli studenti a interiorizzare e applicare il materiale. Le funzionalità interattive nel micro-apprendimento possono trasformare il consumo passivo di informazioni in apprendimento attivo.

### **Lezione 3. Gamification nel micro-apprendimento**

La gamification usa aspetti simili a quelli dei giochi per motivare e coinvolgere gli studenti. In questa lezione, i professionisti della VET impareranno come applicare la gamification al micro-learning. Saranno mostrate e discusse attività di micro-learning gamificate come punteggi, classifiche e badge per motivare e coinvolgere gli studenti. Comprendere e usare la gamification può rendere i moduli di micro-learning più accattivanti ed efficaci. La gamification usa il nostro innato desiderio di competitività e successo per rendere l'apprendimento divertente e coinvolgente.

### **Modulo 3: Sviluppo e implementazione di contenuti di micro-apprendimento**

Questo modulo si concentra sugli aspetti pratici dello sviluppo e dell'implementazione di contenuti di micro-apprendimento, dalla creazione iniziale alla consegna finale. Include strategie per creare coinvolgenti attività di apprendimento di piccole dimensioni, metodi di consegna efficaci e metodi per raccogliere e analizzare i feedback degli studenti.

#### **Lezione 1. Sviluppo di attività di apprendimento di piccole dimensioni**

Il micro-apprendimento si basa su attività di apprendimento di piccole dimensioni. La lezione esplorerà la suddivisione della conoscenza in parti più piccole e gestibili e fornirà esempi di efficaci attività di apprendimento di piccole dimensioni. I professionisti della VET impareranno come creare interessanti e istruttive unità di micro-apprendimento utilizzando vari strumenti e strategie.

Queste attività aiutano gli studenti a comprendere e ricordare le conoscenze. Ciò aiuta i professionisti della formazione professionale a creare contenuti di micro-apprendimento efficaci, enfatizzando esperienze di apprendimento concise e mirate che affrontano obiettivi di apprendimento specifici.

#### **Lezione 2. Metodi di erogazione efficaci per il micro-apprendimento**

Questa lezione esamina le opzioni di erogazione del micro-learning. Saranno trattati strumenti di micro-learning come app mobili, LMS, e-mail e social media. La lezione discuterà i vantaggi e gli svantaggi di ogni strategia di comunicazione e come scegliere quella migliore per il pubblico di destinazione e gli obiettivi di apprendimento. Contenuti di micro-learning accessibili e coinvolgenti richiedono meccanismi di erogazione efficaci. Un'erogazione efficace può migliorare l'esperienza di apprendimento, la conservazione e l'applicazione della conoscenza. Comprendere i punti di forza e di debolezza delle tecniche di erogazione aiuta i professionisti della formazione professionale a scegliere il metodo migliore per i loro moduli di micro-learning.

#### **Lezione 3. Raccolta e utilizzo del feedback degli studenti**

Questa lezione enfatizza il feedback degli studenti e come questo potrebbe migliorare i corsi di micro-apprendimento. I professionisti VET impareranno come raccogliere feedback tramite sondaggi, quiz e input diretto. Saranno inoltre trattati l'analisi dei dati di feedback e le modifiche per migliorare l'efficacia e il coinvolgimento dei contenuti di micro-apprendimento. Il miglioramento continuo della progettazione didattica richiede il feedback degli studenti. Ciò

aiuta i formatori a capire come gli studenti utilizzano il materiale e come migliorarlo.

## Metodologia

La metodologia più adatta ai professionisti VET per sviluppare e implementare i contenuti di questa Competence Unit consiste in un approccio di apprendimento misto, che incorpora metodi sia sincroni che asincroni. Questa metodologia sfrutta una combinazione di workshop in presenza, tutorial online e attività di e-learning interattive per fornire un'esperienza di apprendimento completa e flessibile, combinandola con questi approcci:

### Apprendimento misto

- **Apprendimento sincrono:** condurre workshop e webinar dal vivo per introdurre i principi fondamentali e facilitare l'interazione e la collaborazione in tempo reale. Ciò consente ai professionisti di porre domande, impegnarsi in discussioni e partecipare ad attività di gruppo.
- **Apprendimento asincrono:** fornire moduli online che gli studenti possono completare al proprio ritmo. Ciò include lezioni video, contenuti multimediali interattivi e quiz autogestiti per rafforzare la comprensione.

**Apprendimento basato su progetti:** incoraggiare i professionisti VET a lavorare su progetti concreti in cui possono applicare i concetti e le tecniche appresi. Ciò aiuta nell'applicazione pratica della progettazione di moduli di micro-apprendimento su misura per obiettivi di apprendimento specifici.

**Apprendimento collaborativo:** facilitare l'apprendimento tra pari tramite progetti di gruppo, forum di discussione e revisioni tra pari. Ciò favorisce un ambiente collaborativo in cui i professionisti possono condividere intuizioni, fornire feedback e imparare dalle esperienze degli altri.

**Contenuto interattivo:** incorporare elementi interattivi come simulazioni, quiz e attività gamificate per migliorare il coinvolgimento. Ciò è in linea con la lezione sull'integrazione di funzionalità multimediali e interattive, rendendo il processo di apprendimento più dinamico ed efficace.

**Feedback e iterazione continui:** implementare meccanismi di feedback regolari, come sondaggi e sessioni di riflessione, per raccogliere spunti dai partecipanti.

Utilizzare questo feedback per perfezionare e migliorare continuamente i contenuti della formazione e i metodi di erogazione.

**Principi del micro-apprendimento:** suddividere il contenuto della formazione in moduli di piccole dimensioni, facili da assimilare e conservare. Ciò rispecchia l'approccio del micro-apprendimento, assicurando che la formazione stessa esemplifichi le tecniche insegnate.

## Valutazione

- **Valutazioni formative**

### **Quiz e verifiche delle conoscenze**

Incorporare brevi quiz e verifiche delle conoscenze in tutti i moduli per valutare la comprensione dei concetti chiave. Questi dovrebbero essere integrati nelle lezioni sull'integrazione multimediale, sulle funzionalità interattive e sulle tecniche di coinvolgimento.

### **Revisioni tra pari**

Utilizzare sessioni di peer review in cui i partecipanti valutano reciprocamente i progetti di micro-apprendimento. Ciò incoraggia l'apprendimento collaborativo e fornisce feedback diversificati.

- **Valutazioni sommative**

### **Valutazione basata sul progetto**

Richiedere ai partecipanti di progettare e implementare un modulo completo di micro-apprendimento come progetto finale. Questo progetto dovrebbe essere in linea con gli obiettivi di apprendimento specifici e dimostrare l'integrazione di funzionalità multimediali, interattive e strategie di coinvolgimento.

### **Presentazione**

Fate presentare ai partecipanti i loro progetti a colleghi e docenti, spiegando le loro scelte progettuali e come affrontano gli obiettivi di apprendimento. Ciò consente una valutazione completa della loro comprensione e applicazione del contenuto del modulo.

### **Autovalutazione e riflessione**

Incoraggia i partecipanti a impegnarsi in pratiche di autovalutazione e riflessione. Ciò può includere la tenuta di un diario del loro percorso di apprendimento,

l'identificazione di aree di miglioramento e la definizione di obiettivi di apprendimento personali.

### **Feedback continuo**

Fornire feedback dettagliati su quiz, attività e progetti. Ciò dovrebbe evidenziare punti di forza, aree di miglioramento e consigli pratici per perfezionare i progetti di micro-apprendimento.

## **Suggerimenti per insegnanti, formatori ed educatori**

- **Sviluppare obiettivi di apprendimento chiari**

Assicurarsi che ogni modulo di micro-apprendimento sia in linea con obiettivi di apprendimento dichiarati e misurabili. Questa chiarezza aiuta nella creazione di informazioni mirate, pertinenti ed efficaci, consentendo agli studenti di raggiungere i propri obiettivi più facilmente.

- **Utilizzare multimedia e interattività**

Integrare una varietà di componenti multimediali (video, infografiche, animazioni) e funzionalità interattive (quiz, simulazioni) per aumentare il coinvolgimento e adattarsi a diversi stili di apprendimento. Questa tecnica promuove l'interesse e la ritenzione delle informazioni da parte degli studenti.

- **Dare priorità a contenuti pratici e di piccole dimensioni**

Creare materiale in piccole porzioni digeribili che siano facilmente assimilabili e applicabili. Ogni esercizio di piccole dimensioni dovrebbe concentrarsi su un argomento o un'abilità particolare, consentendo un apprendimento rapido e un'applicazione immediata.

- **Raccogliere e agire sul feedback**

Per analizzare l'efficacia dei tuoi moduli di microapprendimento, raccogli regolarmente feedback da studenti e colleghi. Utilizza questo input per modificare iterativamente il contenuto, assicurandoti che rimanga pertinente, interessante e soddisfi le esigenze degli studenti.

## Riferimenti

eLearning Industry. Che cosa è il microlearning: una guida completa per principianti. Estratto da <https://elearningindustry.com/what-is-microlearning-benefits-best-practices>

Settore eLearning. Che cosa è il microlearning? Estratto da <https://elearningindustry.com/what-is-microlearning-benefits-best-practices>

Learning Guild. Comprendere il microapprendimento. Estratto da <https://www.learningguild.com/articles/understanding-microlearning/>

Association for Talent Development. 5 modi per progettare un microlearning di qualità. Estratto da <https://www.td.org/content/td-magazine/5-ways-to-design-quality-microlearning>

Harvard Business Publishing Corporate Learning. Sfatare i miti comuni sul microapprendimento. Estratto da <https://www.harvardbusiness.org/dispelling-common-microlearning-myths/>

LinkedIn. 8 best practice di microlearning per un'esperienza di apprendimento migliorata. Estratto da: <https://www.linkedin.com/pulse/8-microlearning-best-practices-enhanced-learning-experience-/>

Learning Guild. (2023). Lo stato del microapprendimento, 2023. Estratto da <https://www.learningguild.com/publications/180/the-state-of-microlearning-2023/>

## B. ATTIVITÀ PRATICHE

### Attività 1 - Sprint di progettazione del modulo di micro-apprendimento

#### Obiettivi dell'attività

L'obiettivo di questa attività è consentire ai partecipanti di progettare un singolo modulo di micro-apprendimento da zero in un breve lasso di tempo, come una competizione tra gruppi. Ciò li aiuterà a esercitarsi nella creazione di contenuti concisi e mirati che utilizzano efficacemente elementi multimediali e interattivi.

#### Descrizione dell'attività

**Durata:** 1 ora

**Dimensione del gruppo:** 2-4 partecipanti per gruppo

#### Passaggi da seguire:

1. **Introduzione** (5 minuti): Informare i partecipanti sugli obiettivi dell'attività e fornire una rapida panoramica dei principi di progettazione del micro-apprendimento.
2. **Assegnazione dell'argomento** (5 minuti): Assegnare a ciascun gruppo un obiettivo di apprendimento o un argomento specifico.
3. **Fase di progettazione** (30 minuti): i gruppi creano un modulo di micro-apprendimento completo, che include:
  - **Contenuto:** sviluppare un'unità di apprendimento breve ma completa (ad esempio, uno script video di 5 minuti o una singola infografica interattiva).
  - **Multimedia:** seleziona o crea elementi multimediali rilevanti (immagini, audio, videoclip).
  - **Interattività:** progettare un elemento interattivo (ad esempio, un quiz veloce o un'infografica cliccabile).
  - **Presentazione e feedback** (15 minuti): i gruppi presentano il loro modulo alla classe. Ogni gruppo riceve un feedback basato su chiarezza, coinvolgimento ed efficacia.
4. **Istruzioni:** Incoraggia la creatività assicurandoti che il contenuto rimanga focalizzato e pertinente all'obiettivo di apprendimento. Utilizza gli

strumenti di progettazione o i modelli disponibili per facilitare la creazione del modulo.

5. **Valutazione:** Allineamento con l'obiettivo di apprendimento, qualità e pertinenza degli elementi multimediali ed efficacia e coinvolgimento della componente interattiva.

## Risorse

- Modelli di progettazione (per script video, infografiche).
- Strumenti di progettazione online (Canva, PowerPoint).
- Moduli di feedback per la revisione paritaria.

## Per saperne di più

- **Blog:** Settore eLearning. Creazione di moduli di microapprendimento efficaci. Estratto da <https://elearningindustry.com/elevating-microlearning-modules-with-proven-strategies>
- **Video:** Canva. Tutorial di progettazione Canva. Estratto da <https://www.canva.com/designschool/tutorials/designing/>

## Attività 2 - Sfida meme di micro-apprendimento

### Obiettivi dell'attività

L'obiettivo di questa attività è coinvolgere i partecipanti nella creazione di un modulo di micro-apprendimento umoristico ed educativo utilizzando i meme. Ciò li aiuterà a esercitarsi a condensare le informazioni in un singolo formato visivo d'impatto, rendendo l'apprendimento divertente e memorabile.

### Descrizione dell'attività

**Durata:** 45 minuti



**Dimensione del gruppo:** 2-3 partecipanti per gruppo

### Passaggi da seguire:

1. **Introduzione** (5 minuti): spiegare l'obiettivo dell'attività e mostrare esempi di meme educativi che trasmettono concetti in modo efficace e divertente.
2. **Assegnazione dell'argomento** (5 minuti): Assegna a ciascun gruppo un concetto specifico o un obiettivo di apprendimento da trasmettere attraverso un meme
3. **Creazione di meme** (20 minuti): i gruppi utilizzano generatori di meme online (come Imgflip o Canva) per creare un meme che:
  - Trasmette chiaramente il concetto di apprendimento assegnato.
  - Incorpora l'umorismo per aumentare il coinvolgimento.
  - Include una breve didascalia esplicativa o testo
4. **Presentazione e condivisione** (10 minuti): I gruppi presentano i loro meme al resto dei partecipanti. Incoraggiate le discussioni su come l'umorismo può aiutare nell'apprendimento e sull'efficacia dell'approccio scelto.
5. **Riflessione** (5 minuti): Discutete cosa ha funzionato bene e cosa potrebbe essere migliorato. Riflettete su come questo approccio può essere applicato ad altri scenari di micro-apprendimento.
6. **Istruzioni:** Utilizza i generatori di meme per creare una rappresentazione visiva dell'obiettivo di apprendimento. Concentrati su chiarezza e umorismo, assicurandoti che il valore educativo sia mantenuto.
7. **Valutazione:** Chiarezza e pertinenza del concetto di apprendimento, efficacia dell'umorismo nel coinvolgere e qualità del testo esplicativo o della didascalia.

### Risorse

- Generatori di meme (Imgflip, Canva).
- Accesso a Internet per trovare immagini e strumenti per la creazione di meme.
- Materiale didattico con linee guida ed esempi di meme educativi.

### Per saperne di più



**Blog:** Learning Scientists. (2023, 17 agosto). Come creare meme educativi. Estratto da <https://www.learningscientists.org/blog/2023/8/17-1>

**Tela.** Modelli di meme Canva. Estratto da <https://www.canva.com/memes/templates/>

SpringerOpen. (2021). Usare l'umorismo nell'apprendimento. Tecnologia, conoscenza e apprendimento, 26(3). Estratto da <https://telrp.springeropen.com/articles/10.1186/s41039-021-00158-8>



## Unità di competenza 3

### Adattamento dei contenuti per il micro-apprendimento

#### A. CONTENUTI DELLA FORMAZIONE

##### Obiettivi dell'Unità

L'unità di competenza 3 "Adattamento dei contenuti per il micro-apprendimento" mira a dotare i professionisti della formazione professionale delle competenze e delle tecniche necessarie per trasformare efficacemente i contenuti esistenti in moduli di micro-apprendimento, concentrandosi sui processi di strutturazione, semplificazione e miglioramento dei contenuti per ottimizzare l'apprendimento in un formato di micro-apprendimento. Attraverso strategie pratiche come la suddivisione in blocchi, il sequenziamento e l'incorporazione di elementi visivi e interattivi, i professionisti impareranno come adattare materiali complessi in esperienze di micro-apprendimento concise, coinvolgenti e di facile apprendimento.

##### Contenuti suggeriti

#### **Modulo 1: Strutturazione e sequenziamento dei contenuti esistenti per il micro-apprendimento**

Questo modulo si concentra sulle tecniche fondamentali per adattare i contenuti didattici esistenti in formati di micro-apprendimento, fungendo da guida nel processo di identificazione dei contenuti essenziali, suddividendoli in unità gestibili e organizzando queste unità in una sequenza logica per garantire un'esperienza di apprendimento coerente ed efficace.

#### **Lezione 1. Identificazione e selezione dei segmenti di contenuto principali**

Questa lezione aiuta a comprendere come semplificare concetti complicati per il micro-apprendimento. I professionisti impareranno come riformulare e ridurre le informazioni per mantenerne il valore didattico, utilizzando un linguaggio diretto,

descrizioni chiare ed evitando il gergo per rendere l'argomento più accessibile e comprensibile.

Nel micro-apprendimento, i contenuti devono essere semplificati per trasmettere rapidamente lezioni efficaci e i partecipanti si eserciteranno a semplificare informazioni difficili con esempi ed esercizi.

### **Lezione 2. Suddivisione dei contenuti in unità di micro-apprendimento**

Una volta identificato il contenuto principale, il passo successivo è quello di suddividerlo in parti più piccole e gestibili che possono essere facilmente assimilate in sessioni brevi e mirate. Questa lezione esplorerà il concetto di suddivisione in blocchi di contenuto (metodo che divide i contenuti più lunghi in segmenti più facili da elaborare e da conservare) per gli studenti. I partecipanti apprenderanno tecniche pratiche per suddividere i contenuti, come raggruppare informazioni correlate, mantenere un flusso logico e garantire che ogni blocco abbia un obiettivo di apprendimento chiaro e mirato.

### **Lezione 3. Sequenziamento dei contenuti per una progressione logica**

Dopo aver suddiviso il contenuto, il passo successivo è organizzare questi blocchi in una sequenza che supporti la progressione logica e rinforzi l'apprendimento. Questa lezione si concentra sulle strategie di sequenziamento che assicurano che gli studenti sviluppino le conoscenze pregresse mentre procedono attraverso i moduli di micro-apprendimento.

Gli operatori esploreranno diversi approcci alla sequenziazione, come la progressione lineare (dal semplice al complesso), il raggruppamento tematico e la strutturazione gerarchica, a seconda della natura del contenuto e delle esigenze degli studenti.

## **Modulo 2: Migliorare e semplificare i contenuti esistenti per il micro-apprendimento**

In questo modulo, i professionisti impareranno come semplificare contenuti complessi e migliorarli con elementi visivi e interattivi. L'obiettivo è rendere i contenuti adattati più accessibili e coinvolgenti, assicurando che mantengano il loro valore educativo pur essendo ottimizzati per il formato conciso del micro-apprendimento.

### **Lezione 1. Semplificazione di contenuti complessi per il micro-apprendimento**



Questa lezione esplora le tecniche di semplificazione di concetti complessi in modo che siano più accessibili in un contesto di micro-apprendimento. I partecipanti impareranno come riformulare e condensare le informazioni, concentrandosi sull'essenza del contenuto senza sacrificarne il valore educativo. La lezione sottolinea l'importanza di usare un linguaggio semplice, definizioni chiare ed evitare il gergo, il che può rendere il materiale più facilmente comprensibile e facilmente comprensibile.

### **Lezione 2. Aggiunta di miglioramenti visivi ai contenuti adattati**

Gli elementi visivi svolgono un ruolo cruciale nel rendere i contenuti di micro-apprendimento coinvolgenti e più facili da comprendere. In questa lezione, i professionisti esploreranno come migliorare i contenuti adattati con supporti visivi come immagini, infografiche e diagrammi. La lezione tratterà le best practice per selezionare o creare elementi visivi che completino e rinforzino il materiale di apprendimento, rendendo idee astratte o complesse più tangibili e memorabili.

### **Lezione 3. Integrazione di elementi interattivi per aumentare il coinvolgimento**

Il coinvolgimento è un fattore critico per il successo del micro-learning e l'interattività è uno dei modi più efficaci per ottenerlo. Questa lezione si concentra sull'aggiunta di componenti interattive a contenuti adattati, come quiz, sondaggi e brevi attività. I partecipanti impareranno come progettare questi elementi interattivi per rafforzare i concetti chiave e incoraggiare la partecipazione attiva, trasformando le esperienze di apprendimento passive in esperienze dinamiche e coinvolgenti.

## **Modulo 3: Storytelling e Gamification nell'adattamento del Micro-Learning**

Questo modulo esplora l'uso dello storytelling e della gamification come potenti strumenti per adattare i contenuti al micro-apprendimento. I professionisti VET impareranno come creare narrazioni coinvolgenti e incorporare elementi simili a giochi per migliorare la motivazione degli studenti, rendendo i contenuti adattati più memorabili e interattivi.

### **Lezione 1. Utilizzare tecniche di narrazione per semplificare e coinvolgere**

Questa lezione introduce i professionisti al potere dello storytelling come metodo per adattare i contenuti al micro-apprendimento. Lo storytelling può trasformare materiale complesso o arido in narrazioni coinvolgenti nelle quali è facile immedesimarsi. I partecipanti esploreranno come identificare concetti chiave e tradurli in storie che semplificano la comprensione e migliorano la

memorizzazione. La lezione tratterà i componenti di una storia avvincente, come ambientazione, personaggi, conflitto e risoluzione, e come questi elementi possono essere utilizzati per trasmettere contenuti educativi.

## **Lezione 2. Incorporare elementi di gamification per aumentare la motivazione**

In questa lezione, i professionisti impareranno come integrare le tecniche di gamification in contenuti adattati per aumentare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti. La gamification implica l'aggiunta di elementi simili a giochi, come punti, badge, livelli e sfide, al processo di apprendimento.

La lezione esplorerà come questi elementi possano essere inseriti in moduli di micro-apprendimento per renderli più interattivi e divertenti.

## **Lezione 3. Valutazione e perfezionamento delle tecniche di Storytelling e Gamification**

Questa lezione finale si concentra sulla valutazione delle tecniche di storytelling e gamification all'interno dei moduli di micro-learning. I professionisti impareranno a valutare l'efficacia dei loro adattamenti attraverso il feedback degli studenti, le metriche di coinvolgimento e i dati sulle prestazioni. La lezione tratta dei metodi per raccogliere e analizzare il feedback, nonché delle strategie per apportare miglioramenti iterativi basati sui dati.

## **Metodologia**

La metodologia più adatta per i professionisti VET quando si adattano i contenuti per il micro-apprendimento è un approccio misto che combina l'apprendimento attivo con i principi del design thinking. Questo approccio enfatizza il coinvolgimento degli studenti, lo sviluppo iterativo dei contenuti e il miglioramento continuo basato sul feedback.

**Apprendimento attivo:** i professionisti della VET dovrebbero dare priorità alle strategie di apprendimento attivo che incoraggiano gli studenti a impegnarsi direttamente con il contenuto adattato. Tecniche come l'apprendimento basato sui casi, le attività di problem-solving e le discussioni interattive possono aiutare gli studenti ad applicare i concetti immediatamente, migliorando la ritenzione e la comprensione. Ad esempio, quando si integrano elementi di narrazione o gamification, gli studenti possono partecipare alla creazione delle proprie storie o scenari di gioco, il che rafforza il materiale e rende l'esperienza di apprendimento più immersiva.

**Pensiero progettuale:** questa metodologia è incentrata su empatia, creatività e perfezionamento iterativo. I professionisti della VET iniziano il proprio lavoro partendo dalla comprensione delle esigenze e delle sfide degli studenti, il che determina come adattare i contenuti esistenti. I professionisti dovrebbero prototipare i loro moduli di micro-apprendimento, testarli con piccoli gruppi e raccogliere feedback per apportare miglioramenti. Questo processo iterativo garantisce che il contenuto adattato non sia solo coinvolgente ed efficace, ma anche su misura per le esigenze specifiche degli studenti.

## Valutazione

### Valutazioni formative

Si tratta di valutazioni in itinere che hanno luogo durante tutto il processo di apprendimento, piuttosto che alla fine. Le valutazioni formative possono includere quiz, brevi attività riflessive, sondaggi interattivi o compiti rapidi che si allineano a ciascun segmento di micro-apprendimento. Ad esempio, dopo una lezione basata sulla narrazione, agli studenti potrebbe essere chiesto di riassumere i punti chiave della storia o di applicare la lezione tratta dalla storia a un nuovo contesto.

Queste valutazioni aiutano i professionisti a valutare in tempo reale la comprensione degli studenti e, se necessario, ad adattare i contenuti.

### Meccanismi di feedback dell'apprendista

Raccogliere feedback diretto dagli studenti è fondamentale per valutare il successo del contenuto adattato. Ciò può essere fatto tramite sondaggi, focus group o moduli di feedback che richiedono agli studenti di fornire informazioni sul loro coinvolgimento, sulla chiarezza del contenuto e sull'efficacia degli elementi di storytelling e gamification. Il feedback dovrebbe essere raccolto regolarmente e analizzato per identificare modelli e aree di miglioramento.

### Analisi del micro-apprendimento

Laddove applicabile, i professionisti dovrebbero utilizzare piattaforme digitali che tracciano i progressi degli studenti, come i tassi di completamento, il tempo trascorso sui moduli e le prestazioni nelle valutazioni. Queste analisi forniscono informazioni su come gli studenti interagiscono con il contenuto e se stanno raggiungendo i risultati di apprendimento previsti.

## Suggerimenti per insegnanti, formatori ed educatori

- Concentratevi sulla creazione di esperienze di apprendimento interattive e coinvolgenti che incoraggino la partecipazione attiva.
- Utilizzate il design thinking per adattare iterativamente i contenuti in base al feedback e alle esigenze degli studenti.
- Assicuratevi che i contenuti siano strutturati in modo appropriato per consentire l'acquisizione e la conservazione graduale delle conoscenze.
- Combinare efficacemente narrazione e gamification per aumentare la motivazione e rendere l'apprendimento memorabile.

## Riferimenti

Settore eLearning. Conversione di contenuti datati in microlearning: Best practice. Estratto da <https://elearningindustry.com/4-best-practices-converting-dated-content>

EduMe. Come convertire la formazione long-form in microlearning. Estratto da <https://www.edume.com/blog/how-to-convert-long-form-training-into-microlearning>

Imparare con Biz. Conversione di contenuti di formazione tradizionali in microapprendimento. Estratto da <https://www.learningwithbiz.com/converting-traditional-training-content-to-microlearning/>

eLearning Industry. Microlearning: come riprogettare la tua formazione. Estratto da <https://elearningindustry.com/from-learning-to-microlearning-how-to-redesign-your-training>

Artisan Learning. Microlearning: una guida completa e suggerimenti per i tuoi corsi. Recuperato da <https://artisanlearning.com/resources/microlearning/>

## B. ATTIVITÀ PRATICHE

### Attività 1 - Escape room di micro-apprendimento

#### Obiettivi dell'attività

L'obiettivo di questa attività è incoraggiare i partecipanti a praticare l'adattamento dei contenuti in un ambiente dinamico e con tempi stretti. I partecipanti adatteranno un dato set di istruzioni o conoscenze in attività di micro-apprendimento che guideranno il loro team a risolvere enigmi e "fuggire" dalla stanza.

#### Descrizione dell'attività

**Durata:** 90 minuti

**Dimensione del gruppo:** 4-6 partecipanti per gruppo

#### Passaggi da seguire:

1. **Introduzione** (10 minuti): Introduci il concetto di micro-apprendimento e come piccoli compiti mirati possano portare a risultati di apprendimento più ampi. Spiega che i partecipanti creeranno compiti di micro-apprendimento per formare la base di una sfida di escape room.
2. **Stanza di fuga** - impostazione (20 minuti): il facilitatore fornisce a ogni gruppo un argomento correlato al proprio campo (ad esempio, basi della sicurezza informatica, fasi di gestione del progetto o procedure di primo soccorso). I gruppi devono fare rapidamente brainstorming su come suddividere il contenuto in 3-5 attività di micro-apprendimento o puzzle. Queste attività dovrebbero insegnare o rafforzare ciascuna un concetto chiave che, una volta completato, porterà all'indizio successivo o al passaggio nello scenario della escape room.
3. **Crea e gioca** (50 minuti): i gruppi progettano i loro compiti di micro-apprendimento come puzzle, assicurandosi che siano coinvolgenti e informativi. Ciò potrebbe includere la creazione di brevi quiz, sfide fisiche o esercizi di decifrazione del codice che siano in linea con il contenuto. Una volta che i compiti sono pronti, i gruppi scambiano i loro puzzle con un altro team. Ogni team tenta quindi di risolvere la sfida di escape room dell'altro gruppo entro un tempo stabilito (ad esempio, 20-25 minuti). I team devono

fare affidamento sui loro compiti di micro-apprendimento per "scappare" con successo.

4. **Debriefing e feedback** (10 minuti): Dopo aver completato l'escape room, i team discutono cosa ha funzionato bene e dove hanno incontrato difficoltà. Il facilitatore fornisce un feedback, concentrandosi su quanto efficacemente le attività di micro-apprendimento sono state progettate per trasmettere la conoscenza prevista.
5. **Valutazione:** I partecipanti saranno valutati in base alla creatività e all'efficacia dei loro compiti di micro-apprendimento. I criteri chiave includono quanto bene i compiti hanno comunicato il contenuto principale, il livello di coinvolgimento e la progressione logica dei compiti.

## Risorse

- Materiali stampati o strumenti digitali per creare puzzle
- Oggetti fisici per le configurazioni delle escape room (ad esempio, serrature, scatole, indizi)
- Smartphone o tablet per qualsiasi componente digitale

## Per saperne di più

- **Blog:** Stanford d.school. (nd). Come progettare una escape room didattica. Recuperato da <https://dschool.stanford.edu/resources/escaperoom>

## Attività 2 - Mappa dell'avventura di micro-apprendimento

### Obiettivi dell'attività

L'obiettivo di questa attività è coinvolgere i partecipanti nell'adattamento dei contenuti in un formato di micro-apprendimento creando una "mappa dell'avventura" interattiva. Ogni gruppo progetterà una serie di esperienze di micro-apprendimento che guideranno gli studenti attraverso un viaggio, in cui ogni passaggio insegnerà un nuovo concetto o una nuova competenza.



## Descrizione dell'attività

**Durata:** 75 minuti

**Dimensione del gruppo:** 3-4 partecipanti per gruppo

### Passaggi da seguire:

1. **Introduzione** (10 minuti): Spiega il concetto di una mappa avventura come un percorso di apprendimento in cui ogni passaggio rappresenta un'esperienza di micro-apprendimento. Discuti di come la narrazione e la gamification possano migliorare il coinvolgimento degli studenti.
2. **Creazione di mappe** (45 minuti):
  - Ogni gruppo seleziona un tema per la propria mappa dell'avventura che sia in linea con un argomento di formazione (ad esempio, "Navigare nel mondo digitale" per l'alfabetizzazione digitale, "Scalare la montagna della leadership" per le capacità di leadership).
  - I gruppi fanno brainstorming su una serie di 4-5 compiti o sfide di micro-apprendimento che corrispondono a diverse "posizioni" o passaggi sulla mappa. Ogni compito dovrebbe basarsi sul precedente, aiutando gli studenti a progredire nel loro percorso.
  - Progettare i compiti in modo che siano coinvolgenti e interattivi, incorporando elementi come quiz, brevi video o rapide attività pratiche. La mappa dovrebbe anche includere una sfida finale che collega tutto ciò che lo studente ha sperimentato.
3. **Presentazione e viaggio** (20 minuti): Ogni gruppo presenta la propria mappa dell'avventura e spiega il ragionamento alla base della sequenza di attività. Il facilitatore e gli altri partecipanti forniscono feedback, concentrandosi su quanto bene la mappa guidi gli studenti attraverso le esperienze di micro-apprendimento e quanto efficacemente le attività insegnino i concetti previsti.
4. **Valutazione:** I partecipanti saranno valutati in base alla creatività della loro mappa avventura e all'efficacia delle attività di micro-apprendimento. I criteri chiave includono la chiarezza e il livello di coinvolgimento delle attività, il flusso logico del percorso di apprendimento e l'uso di elementi di narrazione o gamification.

## Risorse

- Carta, pennarelli e materiale artistico per disegnare mappe di avventure



- Strumenti digitali per la creazione di elementi interattivi (ad esempio, Google Forms, Kahoot)
- Opzionale: piattaforme digitali per la creazione di mappe o scenari virtuali

## Unità di competenza 4

### Strumenti tecnologici per il micro-apprendimento

#### A. CONTENUTI DELLA FORMAZIONE

##### Obiettivi dell'Unità

L'obiettivo di questa unità di formazione è di dotare i professionisti VET (Vocational Education and Training) delle competenze e delle conoscenze necessarie per utilizzare in modo efficace gli strumenti tecnologici per il micro-apprendimento. Si concentra sull'integrazione di strumenti e piattaforme digitali per fornire moduli di apprendimento concisi e mirati che migliorino il coinvolgimento, l'adattabilità e gli approcci incentrati sullo studente negli ambienti Vocational Education and Training. L'unità promuove strategie di insegnamento innovative per supportare percorsi di apprendimento flessibili e personalizzati.

##### Contenuti suggeriti

#### **Modulo 1: Introduzione al micro-apprendimento nell'istruzione e formazione professionale**

Questo modulo introduce i partecipanti al concetto di micro-apprendimento e alla sua applicazione nell'istruzione professionale. Le lezioni esplorano come esperienze di apprendimento brevi e mirate possano aumentare l'impegno, la flessibilità e la ritenzione delle informazioni. I partecipanti impareranno a identificare e utilizzare i migliori strumenti digitali, come sistemi di gestione dell'apprendimento e piattaforme video, per creare efficaci unità di micro-apprendimento. Inoltre, il modulo enfatizza le best practice per la progettazione di contenuti coinvolgenti e ricchi di contenuti multimediali, assicurando che gli studenti possano facilmente assorbire e conservare le informazioni. Alla fine, gli educatori avranno competenze pratiche per implementare il micro-apprendimento nei loro ambienti di insegnamento.

## **Lezione 1. Comprendere il micro-apprendimento**

Questa lezione introduce il concetto di micro-apprendimento, definendone le caratteristiche chiave nell'ambito dell'istruzione professionale. Spiega come il micro-apprendimento fornisca esperienze di apprendimento brevi e mirate e ne discute i vantaggi, tra cui flessibilità, maggiore coinvolgimento degli studenti e migliore ritenzione.

## **Lezione 2. Strumenti digitali per il micro-apprendimento**

Questa lezione fornisce una panoramica di strumenti digitali come sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS), piattaforme video e app adatte al micro-apprendimento. Guida i partecipanti nella valutazione dei pro e dei contro di diversi strumenti per specifici contesti professionali, aiutandoli a esplorare e selezionare gli strumenti più appropriati per creare e fornire contenuti di micro-apprendimento su misura per il loro ambiente di insegnamento.

## **Lezione 3. Progettare unità di micro-apprendimento efficaci**

Questa lezione si concentra su tecniche efficaci di progettazione del micro-learning, esplorando i principi di suddivisione dei contenuti e creazione di moduli di apprendimento concisi. Esamina inoltre le best practice per l'integrazione di contenuti multimediali per migliorare la comprensione e la memorizzazione, assicurando che le esperienze di apprendimento siano coinvolgenti e facilmente digeribili.

## **Modulo 2: Implementazione di strategie di micro-apprendimento**

Qui ci concentriamo sul dotare gli educatori degli strumenti e delle tecniche per implementare strategie di micro-apprendimento nell'istruzione professionale. I partecipanti esploreranno come creare contenuti coinvolgenti e interattivi come quiz, video dinamici e giochi per coinvolgere attivamente gli studenti nello sviluppo di competenze pratiche. La seconda lezione sottolinea la crescente importanza delle piattaforme di apprendimento mobile, insegnando ai partecipanti come ottimizzare i contenuti per i dispositivi mobili e garantire l'accessibilità nella formazione professionale. Infine, il modulo dimostra come integrare il micro-apprendimento in contesti di formazione professionale attraverso casi di studio reali, offrendo le migliori pratiche per un'implementazione senza soluzione di continuità sia in classe che negli ambienti lavorativi.

### **Lezione 1. Creazione di contenuti interattivi**

Questa lezione riguarda tecniche per sviluppare contenuti interattivi e coinvolgenti che supportino la formazione professionale, concentrandosi sulla creazione di video, quiz e giochi dinamici. Esplora l'uso di strumenti di authoring per progettare contenuti che sviluppino efficacemente competenze e conoscenze pratiche, assicurando che gli studenti siano attivamente coinvolti nel processo di apprendimento.

### **Lezione 2. Utilizzo di piattaforme di apprendimento mobile**

Questa lezione esplora i vantaggi del micro-apprendimento mobile-first e sottolinea l'importanza del design responsivo nella creazione di contenuti accessibili. Guida i partecipanti attraverso le fasi di selezione e implementazione efficace delle app mobili, in particolare nell'ambito dell'istruzione professionale (anche duale), assicurando che le esperienze di micro-apprendimento siano ottimizzate per i dispositivi mobili.

### **Lezione 3. Integrazione del micro-apprendimento in contesti di istruzione e formazione professionale (duale)**

Questa lezione esplora metodi per incorporare il micro-learning senza soluzione di continuità in ambienti di formazione in aula e sul posto di lavoro. Presenta casi di studio reali che dimostrano l'integrazione di successo del micro-learning nei programmi di istruzione e formazione professionale (VET), evidenziando le best practice e gli approcci efficaci per incorporare queste tecniche.

## **Modulo 3: Migliorare il coinvolgimento con il micro-apprendimento**

Le lezioni sono progettate per aiutare gli educatori a migliorare il coinvolgimento degli studenti attraverso strategie di micro-apprendimento, incorporando gamification, personalizzazione e apprendimento sociale. I partecipanti esploreranno prima come utilizzare le meccaniche di gioco come punti, badge e classifiche per creare ambienti di apprendimento motivanti. La seconda lezione si concentra sulla personalizzazione attraverso tecnologie di apprendimento adattivo, guidando gli educatori su come adattare i contenuti in base alle prestazioni individuali degli studenti e all'analisi dei dati. Infine, il modulo enfatizza la promozione della collaborazione e dell'apprendimento tra pari, mostrando ai partecipanti come integrare piattaforme di apprendimento sociale per promuovere il lavoro di squadra e la comunicazione in contesti di micro-apprendimento.

### **Lezione 1. Gamification e micro-apprendimento**

Questa lezione esplora l'uso di elementi di gamification, come punti, badge e classifiche, per motivare e coinvolgere gli studenti in ambienti di micro-apprendimento. Guida i partecipanti nella progettazione di attività che incorporano meccaniche di gioco per rafforzare gli obiettivi di apprendimento, assicurando che questi elementi siano allineati e supportino il raggiungimento di obiettivi e risultati educativi.

### **Lezione 2. Personalizzazione e apprendimento adattivo**

Questa lezione si concentra sullo sfruttamento delle tecnologie di apprendimento adattivo per creare esperienze personalizzate in base alle prestazioni degli studenti. La lezione copre anche l'uso dell'analisi dei dati per la personalizzazione e il miglioramento continui, insegnando ai partecipanti come analizzare i dati per adattare efficacemente i contenuti alle esigenze individuali degli studenti.

### **Lezione 3. Apprendimento sociale e collaborazione**

Questa lezione si concentra sull'uso del micro-apprendimento per promuovere l'apprendimento e la collaborazione tra pari attraverso piattaforme come forum di discussione, social media e progetti di gruppo. Guida i partecipanti nell'integrazione di strumenti collaborativi per migliorare le capacità di comunicazione e lavoro di squadra, fornendo strategie per incorporare elementi sociali e collaborativi negli ambienti di apprendimento per incoraggiare l'impegno e l'interazione tra gli studenti.

## **Modulo 4: Valutazione e miglioramento degli approcci di micro-apprendimento**

In questo Modulo si discute la valutazione continua e il miglioramento degli approcci di micro-apprendimento nell'ambito dell'istruzione professionale. I partecipanti impareranno innanzitutto come valutare efficacemente i progressi degli studenti utilizzando strumenti di valutazione formativa e sommativa, assicurandosi che i risultati di apprendimento siano raggiunti e che le strategie didattiche siano adattate. La seconda lezione sottolinea l'importanza di raccogliere feedback sia qualitativi che quantitativi dagli studenti, offrendo tecniche specifiche per iterare e perfezionare i contenuti di micro-apprendimento. L'ultima lezione esplora le tendenze future nel micro-apprendimento, evidenziando tecnologie emergenti come AI, VR e AR e come queste possono essere integrate nei programmi VET per migliorare il coinvolgimento degli studenti e i risultati conseguiti.

### **Lezione 1. Valutazione dei progressi dell'allievo**

Questa lezione si concentra sull'utilizzo di strumenti di valutazione formativa e sommativa per misurare efficacemente i risultati di apprendimento. Guida i partecipanti nell'applicazione dei risultati della valutazione per perfezionare e adattare le strategie di micro-apprendimento, sottolineando l'uso dei dati di valutazione per migliorare continuamente i progressi degli studenti e l'efficacia complessiva degli approcci didattici.

### **Lezione 2. Raccolta di feedback e iterazione**

Questa lezione presenta i metodi per raccogliere feedback sia qualitativi che quantitativi dagli studenti, sottolineando l'importanza del feedback nel processo di micro-apprendimento. Insegna tecniche per raccogliere feedback in modo efficace e utilizzarlo per apportare miglioramenti iterativi nei contenuti e nella distribuzione del micro-apprendimento, assicurando un'esperienza di apprendimento reattiva e in continua evoluzione.

### **Lezione 3. Tendenze future nel micro-apprendimento**

Questa lezione esamina il futuro panorama del microapprendimento esplorando tecnologie emergenti come l'intelligenza artificiale e la realtà virtuale/aumentata, concentrandosi sul loro potenziale impatto sulla formazione professionale. Vengono analizzate le sfide e le opportunità che queste innovazioni presentano, fornendo spunti su come possono essere integrate efficacemente nei programmi di istruzione e formazione professionale per migliorare le esperienze di apprendimento.

## **Metodologia**

Applica una metodologia di apprendimento esperienziale incentrata sulla partecipazione attiva e sulla riflessione. Inizia con brevi sessioni teoriche per introdurre concetti chiave, seguite da attività pratiche e concrete utilizzando strumenti e scenari del mondo reale correlati a VET e micro-apprendimento. Utilizza progetti collaborativi e lavoro di gruppo per promuovere l'apprendimento tra pari e la risoluzione dei problemi. Integra simulazioni digitali ed esercizi di role-playing per aiutare i partecipanti ad applicare nuove competenze in un ambiente sicuro. Facilita sessioni di feedback regolari e autovalutazioni per incoraggiare la riflessione e adattare la formazione in modo dinamico. Questo approccio garantisce un apprendimento approfondito e un'applicazione pratica degli strumenti tecnologici in diversi contesti educativi.

## Valutazione

Per garantire una valutazione completa, impiegare tre metodi di valutazione chiave: diagnostico, formativo e sommativo. Le valutazioni diagnostiche identificano i livelli di conoscenza iniziale dei partecipanti e le loro esigenze di apprendimento. Le valutazioni formative forniscono feedback e guida continui durante il processo di formazione. Le valutazioni sommative valutano la comprensione complessiva e la padronanza delle competenze e dei concetti insegnati da parte dei partecipanti.

### Valutazione diagnostica

Iniziare con un test o un sondaggio pre-formazione per valutare le conoscenze e le competenze pregresse dei partecipanti; ciò consente agli istruttori di personalizzare efficacemente i contenuti e le aree di interesse.

### Valutazione formativa

Utilizzare quiz, sondaggi e attività interattive durante la formazione per fornire un feedback continuo; ciò consente ai partecipanti di adattare le proprie strategie di apprendimento e i propri progressi.

### Valutazione sommativa

Concludere con un progetto finale o un esame esaustivo che richiede ai partecipanti di dimostrare le proprie conoscenze e competenze in un contesto pratico e reale; ciò assicura la comprensione dell'argomento da parte dei discenti.

## Suggerimenti per insegnanti, formatori ed educatori

- Inizia in piccolo e in modo semplice.
- Progetta con uno scopo.
- Utilizza elementi interattivi.
- Incoraggia l'apprendimento tramite dispositivi mobili.
- Raccogli e utilizza il feedback.

## Riferimenti

ATD (Associazione per lo sviluppo dei talenti). Microlearning: applicazioni di knowledge management e formazione sulle competenze. Estratto da

<https://www.td.org/insights/microlearning-knowledge-management-applications-and-skills-training>

eLearning Industry. La guida definitiva al microlearning. Estratto da <https://elearningindustry.com/ultimate-guide-microlearning-everything-need-know>

Edutopia. Progettare il microapprendimento per lo sviluppo professionale. Recuperato da <https://www.edutopia.org/article/designing-microlearning-professional-development>

Training Industry. Microlearning: cos'è e perché è importante. Estratto da <https://trainingindustry.com/wiki/content-development/microlearning/>

Panopto. Microlearning: una strategia per un apprendimento efficace sul posto di lavoro. Estratto da <https://www.panopto.com/blog/microlearning-strategy-effect-learning-workplace/>

## B. ATTIVITÀ PRATICHE

### Attività 1 - Implementazione di un meccanismo di supporto

#### Obiettivi dell'attività

L'obiettivo di questa attività è quello di fornire ai professionisti dell'istruzione e formazione professionale (IFP) e dell'istruzione e formazione professionale duale (DVT) le competenze e le conoscenze necessarie per integrare efficacemente gli strumenti tecnologici per il micro-apprendimento nelle loro pratiche educative.

Questa attività fornisce ai professionisti VET e DVT le competenze per integrare gli strumenti tecnologici per il micro-apprendimento nel loro insegnamento. Si concentra sulla comprensione dei principi del micro-apprendimento, sull'esplorazione degli strumenti tecnologici pertinenti e sullo sviluppo di competenze pratiche per creare contenuti coinvolgenti e di piccole dimensioni. I professionisti impareranno a migliorare il coinvolgimento degli studenti, a implementare il micro-apprendimento nei loro programmi e a migliorare costantemente il loro utilizzo della tecnologia per risultati educativi efficaci.

Il suo scopo è garantire che gli operatori della formazione professionale possano sfruttare la tecnologia per creare esperienze educative efficaci, flessibili e incentrate sullo studente attraverso il micro-apprendimento.

#### Descrizione dell'attività

L'attività fornisce un approccio strutturato per aiutare gli educatori ad adottare strumenti tecnologici che supportano il micro-apprendimento. Combina la comprensione teorica con l'applicazione pratica per creare esperienze di apprendimento coinvolgenti e di piccole dimensioni che si adattano a moderni contesti digitali e professionali.

#### Introduzione al micro-apprendimento

**Obiettivo: introdurre i partecipanti ai concetti fondamentali del micro-learning. Ciò include spiegare come erogare piccole lezioni mirate possa aumentare il coinvolgimento e la fidelizzazione degli studenti.**

**Attività:** i partecipanti esploreranno casi di studio in cui il microapprendimento è stato implementato con successo nei programmi di istruzione e formazione professionale.

#### Esplorazione degli strumenti tecnologici

**Obiettivo:** familiarizzare i partecipanti con vari strumenti quali LMS, app mobili e piattaforme di creazione di contenuti.

**Attività:** una dimostrazione pratica in cui ai professionisti viene mostrato come utilizzare diversi strumenti per creare brevi lezioni, quiz e contenuti interattivi.

#### Workshop di creazione di contenuti

**Obiettivo:** consentire ai professionisti di progettare i propri moduli di microapprendimento, adattati al loro specifico ambito professionale.

**Attività:** i partecipanti creeranno i propri contenuti utilizzando strumenti tecnologici selezionati, concentrandosi su interattività e coinvolgimento degli studenti. Incorporeranno anche valutazioni per valutare la comprensione.

#### Strategie di implementazione

**Obiettivo:** fornire agli educatori strategie per integrare il microapprendimento nei programmi di istruzione e formazione professionale (IFP).

**Attività:** discussioni di gruppo sulle sfide, le soluzioni e le migliori pratiche per l'implementazione del microapprendimento negli ambienti di formazione professionale.

#### Valutazione e feedback

**Obiettivo:** aiutare i professionisti a migliorare costantemente i loro sforzi di micro-apprendimento.

**Attività:** i partecipanti valuteranno i moduli degli altri, fornendo feedback su chiarezza, coinvolgimento ed efficacia. Le discussioni si concentreranno su come misurare il successo delle implementazioni di micro-learning e iterare sui miglioramenti.

## Risultati

**Sviluppo delle competenze: i partecipanti acquisiranno competenze pratiche nella creazione e gestione di contenuti di micro-apprendimento utilizzando strumenti digitali.**

**Coinvolgimento degli studenti: gli insegnanti apprenderanno strategie per mantenere l'attenzione e la motivazione degli studenti attraverso la somministrazione di contenuti più brevi e frequenti.**

**Erogazione migliorata: gli operatori della formazione professionale e della TVP saranno in grado di erogare contenuti didattici flessibili, scalabili e coinvolgenti, in linea con le esigenze della moderna formazione professionale.**

L'attività non solo consente agli insegnanti di utilizzare al meglio la tecnologia, ma li prepara anche a soddisfare le mutevoli esigenze degli studenti nell'era digitale.

### Passaggi da seguire:

1. Introduzione al micro-apprendimento (20 minuti): panoramica dei principi e dei vantaggi del micro-apprendimento.
2. Esplorazione degli strumenti tecnologici (40 minuti): dimostrazione di piattaforme e strumenti per la creazione di moduli di micro-apprendimento.
3. Esercitazione pratica con gli strumenti (60 minuti): i partecipanti sperimentano gli strumenti, creando brevi moduli di apprendimento interattivi.
4. Progettazione di contenuti coinvolgenti (40 minuti): indicazioni su come creare contenuti coinvolgenti e di piccole dimensioni per diverse tipologie di studenti.
5. Implementazione del micro-apprendimento nei programmi di istruzione e formazione professionale (50 minuti): passaggi per integrare il micro-apprendimento nei programmi esistenti.
6. Feedback e riflessione (20 minuti): discussione sui miglioramenti e condivisione di idee con i colleghi.

Questa attività strutturata mira a fornire ai professionisti competenze pratiche e tecnologiche per creare esperienze di micro-apprendimento efficaci nei loro ambienti di formazione.

## Risorse

- Strumenti per la creazione di contenuti digitali: strumenti come Canva, Adobe Spark o Google Slides per progettare moduli di micro-apprendimento visivamente coinvolgenti.
- Accesso al sistema di gestione dell'apprendimento (LMS): piattaforme come Moodle o Google Classroom per la gestione dei contenuti di micro-apprendimento e il monitoraggio dei progressi degli studenti.
- Applicazioni di apprendimento mobile: introduzione alle piattaforme di apprendimento basate su dispositivi mobili come Kahoot! o Quizlet per la creazione di esercizi di apprendimento interattivi.
- Modelli e framework: modelli di microapprendimento predefiniti per aiutare i professionisti a strutturare le loro lezioni (ad esempio, formati video, testo, quiz).
- Casi di studio: esempi concreti di implementazioni di successo del microapprendimento in contesti di istruzione e formazione professionale per ispirare e guidare i professionisti.
- Tutorial video: video passo dopo passo sull'utilizzo efficace di strumenti e piattaforme specifici.
- Strumenti di valutazione: quiz e strumenti di valutazione come Google Forms o Mentimeter per misurare il coinvolgimento e la comprensione degli studenti.
- Guide e manuali per l'utente: documentazione su come utilizzare gli strumenti tecnologici chiave (ad esempio manuali LMS, guide alla configurazione delle app per dispositivi mobili).
- Piattaforme di collaborazione: strumenti come Microsoft Teams o Slack per consentire discussioni tra pari, feedback e supporto tra i partecipanti.
- Buone pratiche per la sicurezza dei dati: linee guida e risorse per garantire la privacy e la sicurezza dei dati quando si utilizza la tecnologia per il micro-apprendimento.

## Per saperne di più

- Libro: Kapp, KM, & Defelice, RA (2019). Microlearning: Short and sweet. Association for Talent Development (ATD). Recuperato da <https://www.amazon.com/Microlearning-Short-Sweet-Karl-Kapp/dp/1562865852>
- Blog: Docebo. La guida definitiva al microlearning. Estratto da <https://www.docebo.com/learning-network/blog/microlearning/>



Whatfix. Come il microlearning può aiutare a colmare il divario di competenze. Estratto da <https://whatfix.com/blog/microlearning-examples/>

- Video: TalentCards. Che cosa è il microlearning? Recuperato da <https://www.youtube.com/watch?v=litJ8VleeX4>
- Piattaforma: Axonify - Una piattaforma progettata per il microapprendimento, ottima per la formazione e il miglioramento della conservazione delle conoscenze tramite la gamification. Recuperato da Italiano: <https://axonify.com/>

## Attività 1 - Piattaforme per il micro-apprendimento

### Obiettivi dell'attività

Questa Attività intende supportare i professionisti VET e DVT nell'utilizzo delle piattaforme digitali per erogare moduli di micro-apprendimento concisi e mirati. L'attenzione è rivolta alla creazione di contenuti adattabili e incentrati sullo studente che promuovano coinvolgimento e flessibilità negli ambienti di formazione professionale. I professionisti impareranno a utilizzare le piattaforme in modo efficace, a progettare moduli interattivi e ad adattare le strategie di apprendimento per soddisfare le esigenze individuali, assicurando che gli studenti rimangano motivati e coinvolti nel proprio processo di apprendimento. Ciò supporterà gli studenti nell'equilibrio tra apprendimento basato sul lavoro e apprendimento accademico.

### Descrizione dell'attività

L'attività è progettata per consentire agli operatori della formazione professionale di utilizzare piattaforme per erogare moduli di apprendimento concisi e mirati in ambienti di micro-apprendimento: una sessione di formazione strutturata volta a dotare gli educatori di competenze pratiche basate sulla tecnologia.

### Introduzione al micro-apprendimento e all'integrazione della piattaforma



**Obiettivo:** una breve panoramica del micro-apprendimento, dei suoi vantaggi e di come le piattaforme digitali possano semplificare l'erogazione di moduli di apprendimento brevi e mirati. **Attività:** discutere il ruolo dell'adattabilità e del coinvolgimento degli studenti nell'istruzione professionale duale.

### **Esplorare le piattaforme digitali**

**Obiettivo:** dimostrazione pratica di piattaforme diffuse (ad esempio LMS, app mobili) in grado di supportare il micro-apprendimento.

**Attività:** mostra come queste piattaforme possono migliorare l'interattività, monitorare i progressi degli studenti e personalizzare l'esperienza di apprendimento.

### **Progettare moduli di apprendimento concisi**

**Esercizio pratico:** i partecipanti creano moduli di micro-apprendimento sugli argomenti scelti, concentrandosi sulla brevità, sul coinvolgimento degli studenti e sull'adattabilità.

### **Adattamento alle esigenze degli studenti**

**Obiettivo:** discutere l'importanza di creare moduli incentrati sullo studente che consentano flessibilità nel ritmo e nell'uso dei contenuti.

**Attività:** mostrare come le piattaforme possono aiutare a personalizzare l'esperienza di apprendimento in diversi contesti professionali.

### **Strategie di coinvolgimento per il micro-apprendimento**

**Obiettivo:** Introduzione agli strumenti multimediali, ai quiz e alle funzionalità di gamification che possono aumentare la motivazione e la partecipazione degli studenti.

**Attività:** i partecipanti applicano questi elementi ai progetti dei propri moduli.

### **Valutazione e riflessione**

**Obiettivo:** una discussione di gruppo sulle sfide e sui successi nella creazione di contenuti di micro-apprendimento.

**Attività:** fornire feedback sulla progettazione dei moduli, concentrandosi su coinvolgimento, adattabilità ed efficacia.

#### **Risultati:**

Al termine dell'attività, i professionisti avranno le competenze per progettare e implementare moduli di micro-apprendimento mirati e coinvolgenti utilizzando piattaforme digitali.

### Passaggi da seguire:

1. Introduzione al micro-apprendimento e all'integrazione della piattaforma (20 minuti):
  - Breve spiegazione dei principi del microapprendimento e del suo ruolo nella formazione professionale.
  - Panoramica su come le piattaforme digitali possono essere utilizzate per fornire contenuti didattici mirati e coinvolgenti.
2. Esplorare le piattaforme digitali per il micro-apprendimento (40 minuti)
  - Panoramica delle diverse piattaforme (LMS, app mobili, ecc.) che supportano il micro-apprendimento.
  - Dimostrazione delle funzionalità principali, tra cui la creazione di corsi, il monitoraggio degli studenti e la distribuzione dei contenuti.
3. Creazione di un modulo di micro-apprendimento conciso (60 minuti)
  - I partecipanti lavorano allo sviluppo di moduli brevi e mirati utilizzando la piattaforma da loro scelta.
  - Particolare attenzione è rivolta alla progettazione di contenuti adattabili e incentrati sullo studente.
4. Adattamento alle esigenze dell'apprendente (30 minuti)
  - Discussione sulla flessibilità e sulla personalizzazione dei contenuti per studenti diversi.
  - I partecipanti modificano i loro moduli per incorporare elementi adattabili in base ai profili degli studenti.
5. Strategie di coinvolgimento per il micro-apprendimento (30 minuti)
  - Introduzione agli strumenti che aumentano il coinvolgimento degli studenti (ad esempio, contenuti multimediali, quiz, gamification).
  - I partecipanti applicano queste strategie ai loro moduli.
6. Feedback e riflessione di gruppo (20 minuti)
  - Presentazione di gruppo dei moduli con feedback tra pari.
  - Riflessione su sfide, miglioramenti e strategie di successo.

## Risorse

- Strumenti per la creazione di contenuti digitali: strumenti come Canva, Adobe Spark o Google Slides per progettare moduli di micro-apprendimento visivamente coinvolgenti.
- Accesso a sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS) come Moodle, Google Classroom o Edmodo per consentire ai partecipanti di esplorare le funzionalità di micro-apprendimento.
- Utilizzo di strumenti di quiz e gamification, come Kahoot, Quizizz o H5P, per integrare elementi interattivi.
- Risorse multimediali da librerie stock come Pexels o Unsplash per miglioramenti visivi.
- Applicazioni di apprendimento mobile come TalentCards o Axonify per fornire contenuti di micro-apprendimento tramite dispositivi mobili.
- Guide alle migliori pratiche di micro-apprendimento, disponibili come documentazione, che delineano strategie efficaci per creare materiali didattici concisi.
- Strumenti di accessibilità, come Accessibility Checker di Microsoft o Wave, per garantire la creazione di contenuti inclusivi e accessibili.
- Articoli di ricerca sottoposti a revisione paritaria sul microapprendimento per fornire ai partecipanti basi teoriche e pratiche basate sull'evidenza.

## Per saperne di più

- Libro: Dirksen, J. (2011). Progettare per come le persone apprendono. New Riders.  
  
Kapp, KM (2020). Microlearning: apprendimento breve e mirato per lo sviluppo professionale. ATD Press.
- Blog: Vyond. La guida completa ai video di microapprendimento. Estratto da <https://www.vyond.com/blog/the-complete-guide-to-microlearning-videos/>  
  
Elucidat. I migliori esempi di microapprendimento. Recuperato da <https://www.elucidat.com/blog/microlearning/>
- Video: YouTube. Microlearning spiegato. Recuperato da <https://www.youtube.com/watch?v=gkfc5mKgGOQ>  
  
YouTube. Microlearning nell'istruzione professionale. Recuperato da <https://www.youtube.com/watch?v=gGsVapQFJ98>

- Pubblicazioni: DC dVET. Dual vocational education and training insights. Estratto da <https://www.dcdualvet.org/topics-and-resources/>  
  
OCSE. Costruire sistemi VET pronti per il futuro. Recuperato da <https://www.oecd-ilibrary.org/education/building-future-ready-vocational-education-and-training-systems>



## Unità di competenza 5

### Strategie di valutazione

#### A. CONTENUTI DELLA FORMAZIONE

##### Obiettivi dell'Unità

Questa unità mira mettere in grado i professionisti VET di progettare e implementare strategie di valutazione efficaci adatte agli ambienti di micro-apprendimento. Concentrandosi su valutazioni formative e sommative, approcci adattivi e metodi basati sulle prestazioni, i professionisti miglioreranno la loro capacità di valutare i risultati degli studenti e supportare il miglioramento continuo. L'unità enfatizza lo sviluppo di competenze nel fornire feedback costruttivi, facilitare la riflessione e personalizzare le esperienze di apprendimento per soddisfare le diverse esigenze degli studenti, guidandoli infine verso il raggiungimento di risultati di apprendimento specifici.

##### Contenuti suggeriti

##### Modulo 1: Progettazione di valutazioni efficaci

Questo modulo mira a dotare gli instructional designer delle competenze e delle conoscenze necessarie per creare valutazioni formative e sommative efficaci in ambienti di micro-apprendimento. Copre tecniche per valutare i progressi degli studenti, garantire che le valutazioni siano in linea con i risultati di apprendimento e fornire feedback che supportino il miglioramento continuo.

##### Lezione 1. Valutazioni formative per il micro-apprendimento

Le valutazioni formative sono strumenti essenziali per monitorare i progressi degli studenti e fornire un feedback immediato. Questa lezione esplora vari principi e metodi di valutazione formativa, come quiz, sondaggi e valutazioni tra pari, concentrandosi sul loro ruolo nel supportare l'apprendimento continuo e l'impegno in contesti di micro-apprendimento. I partecipanti impareranno a progettare valutazioni formative che riflettano i progressi degli studenti e

migliorino l'impegno, applicando teorie dell'apprendimento come il cognitivismo e il costruttivismo.

Creando meccanismi di feedback attuabili, i discenti svilupperanno le proprie competenze nella progettazione della valutazione e nella fornitura di feedback, assumendosi la responsabilità di promuovere lo sviluppo continuo degli studenti.

## **Lezione 2. Valutazioni sommative nel micro-apprendimento**

Le valutazioni sommative valutano il conseguimento complessivo alla fine di un segmento di apprendimento. Questa lezione guida i partecipanti nella progettazione di valutazioni sommative, come quiz finali e progetti pratici, che misurano efficacemente se gli studenti hanno raggiunto gli obiettivi del corso. I partecipanti utilizzeranno modelli di progettazione didattica per creare valutazioni che riflettano il completamento degli obiettivi di apprendimento e misurino accuratamente il conseguimento degli studenti.

## **Lezione 3. Creazione di progetti di valutazione**

I progetti di valutazione sono essenziali per garantire una copertura completa dei risultati di apprendimento. Questa lezione aiuta i partecipanti a sviluppare progetti che allineano le valutazioni con gli obiettivi del corso, fornendo un approccio strutturato alla valutazione. Mappando le valutazioni sui risultati di apprendimento, i partecipanti garantiranno che tutti gli obiettivi siano affrontati, sviluppando le proprie competenze nella creazione di piani di valutazione dettagliati e assumendosi la responsabilità della valutazione approfondita dei progressi degli studenti.

## **Modulo 2: Valutazioni basate sulle prestazioni e adattive**

Questo modulo esplora le valutazioni basate sulle prestazioni e adattive, concentrandosi sulla valutazione delle competenze pratiche e sulla personalizzazione delle esperienze di apprendimento. I partecipanti impareranno a progettare valutazioni che soddisfano le esigenze individuali degli studenti e misurano accuratamente l'applicazione delle competenze.

## **Lezione 1. Implementazione di valutazioni basate sulle prestazioni**

Le valutazioni basate sulle prestazioni valutano l'applicazione pratica delle competenze da parte degli studenti attraverso scenari del mondo reale. Questa lezione riguarda la progettazione di attività come studi di casi e giochi di ruolo che misurano efficacemente l'applicazione delle competenze e le capacità di risoluzione dei problemi. I partecipanti applicheranno teorie di apprendimento e

progettazione didattica per creare attività realistiche e sviluppare rubriche per la valutazione delle valutazioni basate sulle prestazioni, migliorando le loro competenze nella creazione e valutazione di valutazioni pratiche.

### **Lezione 2. Progettazione di valutazioni adattive**

Le valutazioni adattive adattano le esperienze di apprendimento alle esigenze individuali adattandosi alle risposte degli studenti. Questa lezione introduce i principi della progettazione della valutazione adattiva e l'uso della tecnologia per creare esperienze di apprendimento personalizzate. I partecipanti progetteranno valutazioni adattive che soddisfano le diverse esigenze degli studenti, applicando teorie di apprendimento adattivo per migliorare il coinvolgimento e la personalizzazione.

### **Lezione 3. Analisi e interpretazione dei dati sulle prestazioni**

L'analisi dei dati delle valutazioni aiuta a valutarne l'efficacia e a migliorare le strategie didattiche. Questa lezione si concentra sulle tecniche per interpretare i dati delle prestazioni per perfezionare i metodi di valutazione e migliorare i risultati di apprendimento. I partecipanti applicheranno tecniche di analisi dei dati per valutare le pratiche di valutazione e prendere decisioni basate sui dati per il miglioramento.

## **Modulo 3: Meccanismi di feedback e tecniche di coinvolgimento**

Questo modulo si concentra sulle strategie di feedback e sulle tecniche di coinvolgimento essenziali per supportare la riflessione e la partecipazione degli studenti. I partecipanti impareranno a fornire feedback costruttivi e a progettare attività di micro-apprendimento coinvolgenti.

### **Lezione 1. Fornire feedback costruttivi**

Un feedback efficace è fondamentale per guidare lo sviluppo dell'allievo. Questa lezione esplora strategie per fornire un feedback costruttivo che incoraggi la riflessione e il miglioramento, concentrandosi su vari metodi di feedback. I partecipanti impareranno a fornire un feedback chiaro e attuabile e ad applicare i principi del feedback per supportare la crescita e il miglioramento dell'allievo.

### **Lezione 2. Migliorare il coinvolgimento degli studenti**

Coinvolgere gli studenti è fondamentale per il loro successo nelle attività di micro-apprendimento. Questa lezione riguarda tecniche per progettare esperienze di apprendimento interattive e immersive che mantengano l'interesse degli studenti e favoriscano la partecipazione attiva. I partecipanti applicheranno teorie di coinvolgimento per creare attività di apprendimento motivanti e migliorare la partecipazione degli studenti.

### Lezione 3. Implementazione dell'autovalutazione dell'allievo

L'autovalutazione consente agli studenti di valutare i propri progressi e di stabilire obiettivi personali. Questa lezione introduce metodi per incorporare l'autovalutazione nel micro-apprendimento per promuovere l'autonomia e la riflessione degli studenti.

I partecipanti svilupperanno strumenti e metodi per un'autovalutazione efficace, aiutando gli studenti a riflettere sui propri progressi e a stabilire obiettivi.

## Metodologia

**Casi di studio:** Casi di studio e scenari del mondo reale forniranno contesto ed esempi pratici di come le strategie di valutazione vengono applicate in ambienti di micro-apprendimento. Esaminando casi di studio da vari settori e contesti educativi, i professionisti possono comprendere le sfumature di una progettazione di valutazione efficace e il suo impatto sui risultati degli studenti. Concentratevi su diversi esempi per illustrare diversi metodi di valutazione. Incoraggiate i partecipanti ad analizzare e discutere questi casi per identificare le best practice e le potenziali insidie. Questo approccio aiuta a colmare il divario tra teoria e pratica.

**Giochi di ruolo e simulazioni:** Descrizione: Il gioco di ruolo e le simulazioni consentono ai partecipanti di impegnarsi attivamente nella progettazione e nell'implementazione delle valutazioni. Attraverso questi esercizi interattivi, i partecipanti possono esercitarsi a creare e applicare valutazioni in scenari di micro-apprendimento simulati, acquisendo esperienza diretta nell'adattare le proprie strategie a vari contesti. Utilizzare simulazioni realistiche che rispecchino le sfide comuni nel micro-apprendimento. Incoraggiare i partecipanti ad adottare ruoli diversi (ad esempio, studente, istruttore) per ottenere prospettive multiple. Questo apprendimento esperienziale aiuta i partecipanti ad affinare le proprie competenze e ad acquisire sicurezza nelle proprie pratiche di valutazione.

**Laboratori collaborativi:** I workshop collaborativi prevedono attività di gruppo in cui i partecipanti lavorano insieme per progettare, criticare e migliorare le strategie di valutazione. Questa metodologia promuove l'apprendimento tra pari, incoraggia lo scambio di idee e aiuta i partecipanti a sviluppare una comprensione

più approfondita dei principi di valutazione. Struttura i workshop in modo da includere sessioni di brainstorming, discussioni di gruppo e revisioni tra pari. Fornisci indicazioni e feedback durante tutto il processo per garantire che i partecipanti applichino efficacemente i principi di valutazione. Questo approccio collaborativo migliora l'apprendimento e supporta lo sviluppo di competenze pratiche.

**Sessioni di riflessione e feedback:** Le sessioni di riflessione e feedback sono fondamentali per valutare e migliorare le strategie di valutazione. I partecipanti si impegneranno in una riflessione strutturata sui loro progetti di valutazione e riceveranno feedback da colleghi e facilitatori. Questo processo aiuta a identificare punti di forza, aree di miglioramento e strategie per uno sviluppo continuo. Incorporare attività riflessive, come diari o discussioni di gruppo, per incoraggiare i partecipanti ad analizzare criticamente il loro lavoro.

Fornire feedback costruttivi che si concentrano sia sui punti di forza che sulle aree di crescita. Questa metodologia supporta il miglioramento continuo e l'applicazione dei risultati di apprendimento.

## Valutazione

### Dimostrazioni pratiche

I partecipanti dimostreranno la loro capacità di progettare e implementare valutazioni formative, sommative, basate sulle prestazioni e adattive attraverso esercizi pratici. Queste dimostrazioni saranno valutate in base a chiarezza, efficacia e allineamento con i risultati di apprendimento.

### Valutazioni scritte

Le valutazioni scritte metteranno alla prova le conoscenze teoriche dei partecipanti e l'applicazione dei principi di valutazione. Ciò includerà domande a risposta breve e casi di studio per valutare la loro comprensione dei metodi di valutazione e la loro capacità di applicarli in contesti di micro-apprendimento.

### Saggi riflessivi

I partecipanti invieranno saggi riflessivi in cui discuteranno le loro esperienze con la progettazione della valutazione e l'implementazione del feedback. Questi saggi valuteranno la loro capacità di analizzare criticamente la loro pratica, integrare il feedback e articolare il loro apprendimento e sviluppo.

## Suggerimenti per insegnanti, formatori ed educatori

- Progettare valutazioni che coinvolgano attivamente gli studenti, utilizzando metodi interattivi e scenari del mondo reale per migliorare la motivazione e i risultati di apprendimento.
- Incorporare tecniche di valutazione adattiva per soddisfare le esigenze individuali degli studenti, fornendo un feedback personalizzato che supporti diversi percorsi di apprendimento.
- Assicuratevi che il feedback sia fornito tempestivamente e costruttivo, aiutando gli studenti a comprendere i propri progressi e gli ambiti di miglioramento.
- Incoraggiare gli studenti a riflettere sui propri risultati e sul feedback ricevuto per approfondire la loro comprensione e promuovere un miglioramento continuo.

## Riferimenti

Hattie, J., & Yates, GCR (2021). L'impatto della valutazione formativa e delle intenzioni di apprendimento sul rendimento degli studenti. *Educational Psychology Review*, 33(1), 61-78.

Huba, ME, & Freed, JE (2022). Valutazione basata sulle prestazioni: revisione della letteratura e delle prospettive. *Journal of Educational Assessment*, 28(2), 215-238.

Means, B., & Roschelle, J. (2021). Tecnologia di apprendimento adattivo: approcci pedagogici e implementazione pratica. *Educational Technology Research and Development*, 69(4), 1089-1110.

Howard, L. (2018). Valutazione basata sulle prestazioni: promuovere il successo per tutti gli studenti. Routledge.

Brookhart, SM (2013). Come creare e utilizzare rubriche per la valutazione formativa e la classificazione. ASCD.

Black, P., Harrison, C., Lee, C., Marshall, B., & William, D. (2003). Valutazione per l'apprendimento: metterla in pratica. Open University Press.

Edutopia. Recuperato da [www.edutopia.org](http://www.edutopia.org)



Associazione per la supervisione e lo sviluppo del curriculum. Recuperato da [www.ascd.org](http://www.ascd.org)

TeachThought. Recuperato da [www.teachthought.com](http://www.teachthought.com)

Associazione nazionale per l'istruzione. Recuperato da [www.nea.org](http://www.nea.org)

Tecnologia educativa e apprendimento mobile. Recuperato da [www.educatorstechnology.com](http://www.educatorstechnology.com)

EdSurge. Recuperato da [www.edsurge.com](http://www.edsurge.com)



## B. ATTIVITÀ PRATICHE

### Attività 1 - Progettazione e implementazione di valutazioni formative

#### Obiettivi dell'attività

L'obiettivo di questa attività è di dotare i partecipanti di competenze pratiche nella progettazione di valutazioni formative che monitorino i progressi degli studenti e forniscano feedback tempestivi in ambienti di micro-apprendimento. I partecipanti applicheranno principi e tecniche di valutazione formativa, come quiz, sondaggi e valutazioni tra pari, per creare strumenti efficaci per il coinvolgimento e il miglioramento continui.

#### Descrizione dell'attività

I partecipanti lavoreranno in piccoli gruppi per progettare e implementare valutazioni formative su misura per uno specifico scenario di micro-apprendimento.

#### Passaggi da seguire:

L'attività inizierà con una breve panoramica dei principi della valutazione formativa, sottolineandone il ruolo nel monitorare i progressi degli studenti e nel fornire un feedback immediato.

Ogni gruppo selezionerà un argomento di micro-apprendimento e creerà un set di valutazioni formative, tra cui quiz, sondaggi e valutazioni tra pari. Descriveranno lo scopo di ogni valutazione, i risultati di apprendimento previsti e i meccanismi di feedback.

I gruppi scambieranno poi le loro valutazioni con un altro gruppo per una revisione tra pari, fornendo un feedback costruttivo sulla progettazione e l'efficacia delle valutazioni.

Infine, i partecipanti perfezioneranno le loro valutazioni in base al feedback ricevuto e presenteranno le loro versioni finali alla classe. Le presentazioni includeranno una discussione sulla logica alla base delle loro scelte di progettazione e su come le valutazioni si allineano con i risultati di apprendimento.

## Risorse

- Dispense sui principi e le tecniche di valutazione formativa
- Accesso a strumenti online per la creazione di quiz e sondaggi (ad esempio, Google Forms, Kahoot, Mentimeter)
- Linee guida e modelli per la valutazione tra pari
- Lavagne e pennarelli per discussioni di gruppo
- Computer o tablet per la progettazione di valutazioni digitali

## Per saperne di più

- **Libro:** Angelo, TA, & Cross, KP (1993). Tecniche di valutazione in classe: un manuale per insegnanti universitari (2a ed.). Jossey-Bass.

Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico (OCSE). (2005). Valutazione formativa: migliorare l'apprendimento nelle classi secondarie. OECD Publishing.

- **Blog:** Edutopia. Risorse di valutazione formativa. Recuperato da <https://www.edutopia.org>

Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD). Strategie di valutazione formativa. Estratto da [Italiano: https://www.ascd.org](https://www.ascd.org)

## Attività 2 - Sviluppo e valutazione di valutazioni basate sulle prestazioni

### Obiettivi dell'attività

L'obiettivo di questa attività è consentire ai partecipanti di sviluppare valutazioni basate sulle prestazioni che misurino efficacemente le competenze pratiche e l'applicazione delle conoscenze in contesti di micro-apprendimento. I partecipanti progetteranno compiti e scenari realistici, come casi di studio e giochi di ruolo, e creeranno rubriche per valutare le valutazioni basate sulle prestazioni.

## Descrizione dell'attività

I partecipanti saranno divisi in coppie e avranno il compito di sviluppare una valutazione basata sulle prestazioni per uno specifico modulo di micro-apprendimento.

### Passaggi da seguire:

L'attività inizierà con una panoramica dei metodi di valutazione basati sulle prestazioni, concentrandosi sulla loro importanza nella valutazione delle competenze pratiche e dell'applicazione delle conoscenze.

Ogni coppia sceglierà un argomento di micro-apprendimento e creerà una valutazione basata sulle prestazioni, come uno studio di caso o uno scenario di gioco di ruolo. Svilupperanno rubriche e criteri dettagliati per valutare la valutazione, assicurando l'allineamento con i risultati di apprendimento previsti.

Dopo aver progettato la valutazione, le coppie scambieranno le proprie valutazioni con un'altra coppia per la revisione tra pari. I partecipanti forniranno un feedback sulla chiarezza, la fattibilità e l'allineamento della valutazione con i risultati di apprendimento.

Sulla base del feedback, le coppie perfezioneranno le loro valutazioni e presenteranno le loro versioni finali alla classe. Le presentazioni includeranno una spiegazione del processo di progettazione, del metodo di valutazione scelto e dei criteri di valutazione.

## Risorse

- Opuscoli sui principi e metodi di valutazione basati sulle prestazioni
- Esempi di casi di studio e scenari di gioco di ruolo
- Modelli di rubrica e linee guida per la creazione di criteri di valutazione
- Lavagne e pennarelli per brainstorming e stesura di valutazioni
- Computer o tablet per digitare e formattare i materiali di valutazione

## Per saperne di più



- **Libro:** Brookhart, SM (1999). L'arte e la scienza della valutazione in classe: la parte mancante della pedagogia. ASCD.

Howard, L. (2018). Valutazione basata sulle prestazioni: promuovere il successo per tutti gli studenti. Teachers College Press.

- **Blog:** TeachThought. Risorse di valutazione basate sulle prestazioni. Recuperato da [Italiano: https://www.teachthought.com](https://www.teachthought.com)

National Education Association (NEA). Strategie di valutazione basate sulle prestazioni. Recuperato da [Italiano: https://www.nea.org](https://www.nea.org)

## Unità di competenza 6

### Accessibilità e inclusività nella progettazione didattica

#### A. CONTENUTI DELLA FORMAZIONE

##### Obiettivi dell'Unità

L'obiettivo di questa unità di formazione è di mettere in grado i professionisti VET (Vocational Education and Training) di integrare accessibilità e inclusività nelle loro pratiche di progettazione didattica. Si concentra sullo sviluppo delle competenze e delle conoscenze necessarie per creare ambienti di apprendimento e materiali che accolgano studenti diversi, compresi quelli con disabilità. L'unità promuove strategie per la progettazione di contenuti accessibili, utilizzando metodi di insegnamento inclusivi e garantendo pari accesso alle opportunità di apprendimento in contesti di istruzione e formazione professionale.

##### Contenuti suggeriti

##### Modulo 1: Fondamenti di accessibilità e inclusività

Questo modulo fornisce una comprensione fondamentale dell'accessibilità e dell'inclusività nell'istruzione e nella formazione professionale. Inizia introducendo il concetto di accessibilità, evidenziando l'importanza di garantire che tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità, possano partecipare pienamente alle esperienze educative. Il modulo approfondisce quindi i principi dell'Universal Design for Learning (UDL), che supporta studenti diversi offrendo molteplici modi per coinvolgere, rappresentare ed esprimere la comprensione. Infine, i partecipanti esploreranno le barriere comuni all'apprendimento e acquisiranno strategie per mitigare o rimuovere questi ostacoli, promuovendo un ambiente di apprendimento più inclusivo e di supporto.

### **Lezione 1. Comprendere l'accessibilità nell'istruzione**

Questa lezione introduce il concetto di accessibilità nell'istruzione e formazione, sottolineandone il ruolo nel garantire che tutti gli studenti possano partecipare pienamente. Copre quadri giuridici e standard pertinenti.

### **Lezione 2. Principi della progettazione universale per l'apprendimento (UDL)**

Questa lezione spiega i principi chiave della UDL, i suoi molteplici mezzi di rappresentazione, azione ed espressione, il modo in cui supporta studenti diversi e le strategie pratiche per implementare i principi della UDL nell'istruzione e formazione professionale, creando ambienti di apprendimento inclusivi.

### **Lezione 3. Identificazione delle barriere all'apprendimento**

Questa lezione guida gli educatori nel riconoscere le barriere comuni all'apprendimento che studenti diversi, compresi quelli con disabilità, incontrano spesso. Analizza l'impatto che queste barriere hanno sui risultati di apprendimento, l'impegno e il conseguimento. Inoltre, offre strategie per rimuovere o mitigare questi ostacoli per creare un ambiente educativo più inclusivo e di supporto.

## **Modulo 2: Progettazione di materiali didattici accessibili**

Queste lezioni forniscono agli educatori gli strumenti e le strategie per progettare materiali didattici accessibili che supportino l'inclusività nell'istruzione digitale. I partecipanti inizieranno imparando come creare contenuti digitali accessibili utilizzando funzionalità come testo alternativo, didascalie e compatibilità con gli screen reader per garantire che tutti gli studenti possano interagire con il materiale. La seconda lezione si concentra sulla progettazione visiva e multimediale inclusiva, guidando i partecipanti su come considerare elementi come contrasto di colore, dimensione del testo e contenuti multimediali accessibili per studenti con disabilità visive o uditive. Infine, il modulo riguarda lo sviluppo di valutazioni accessibili, offrendo strategie per garantire una valutazione equa per tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità, utilizzando formati e strumenti alternativi.

### **Lezione 1. Creazione di contenuti digitali accessibili**

Questa lezione fornisce una guida pratica sull'uso di strumenti e risorse digitali per progettare materiali di e-learning accessibili, assicurando che tutti gli studenti

possano interagire efficacemente con i contenuti. Copre l'implementazione di funzionalità di accessibilità come testo alternativo, didascalie e compatibilità con gli screen reader, sottolineando l'importanza dell'inclusività nell'istruzione digitale.

### **Lezione 2. Design visivo e multimediale inclusivo**

Questa lezione si concentra sulla progettazione di materiali visivamente inclusivi tenendo conto di fattori quali contrasto di colore, dimensione del testo e layout. Guida, inoltre, i partecipanti nella creazione di contenuti multimediali accessibili agli studenti con disabilità visive o uditive. Applicando le migliori pratiche di progettazione e multimedialità, la lezione sottolinea l'importanza di promuovere l'inclusività attraverso scelte visive e uditive intenzionali e ponderate.

### **Lezione 3. Sviluppo di valutazioni accessibili**

Questa lezione riguarda strategie per progettare valutazioni inclusive che tengano conto di studenti diversi, compresi quelli con disabilità. Sottolinea l'implementazione di formati e strumenti di valutazione alternativi per garantire equità e accessibilità, consentendo una misurazione accurata dei risultati di apprendimento per tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro esigenze specifiche.

## **Modulo 3: Strategie didattiche inclusive**

Introduce i formatori alle strategie chiave per promuovere pratiche di insegnamento inclusive che soddisfino le diverse esigenze e background degli studenti. Inizia con un'esplorazione delle tecniche di istruzione differenziate, fornendo agli educatori strumenti e suggerimenti per adattare le esperienze di apprendimento alle esigenze individuali degli studenti, incluso l'uso di tecnologie adattive. La seconda lezione si concentra sulla promozione di una classe culturalmente inclusiva, guidando gli educatori su come rispettare e integrare la diversità culturale nelle loro pratiche di insegnamento. L'ultima lezione enfatizza la promozione della comunicazione inclusiva, assicurando che l'erogazione didattica sia chiara e accessibile a tutti gli studenti attraverso l'uso di un linguaggio semplice, supporti visivi e strumenti di comunicazione adattivi.

### **Lezione 1. Tecniche di insegnamento differenziate**

Questa lezione introduce l'istruzione differenziata come strategia per affrontare esigenze e preferenze di apprendimento diverse. Fornisce indicazioni sull'impiego di varie tecniche per adattare l'istruzione, di conseguenza, e include suggerimenti sull'uso di tecnologie e strumenti adattivi per supportare percorsi di

apprendimento individualizzati, assicurando che ogni studente riceva un supporto personalizzato.

### **Lezione 2. Promuovere una classe culturalmente inclusiva**

Questa lezione esplora metodi per sviluppare pratiche che rispettino e includano la diversità culturale negli ambienti di apprendimento. Guida gli educatori nell'implementazione di strategie di insegnamento che riflettano e supportino diversi retroterra culturali, sottolineando la creazione di una classe culturalmente inclusiva che valorizzi e integri le esperienze degli studenti, promuovendo un'atmosfera accogliente e di supporto.

### **Lezione 3. Promuovere una comunicazione inclusiva**

Questa lezione si concentra sull'applicazione di tecniche di comunicazione accessibili e inclusive per tutti gli studenti. Enfatizza l'importanza di utilizzare un linguaggio semplice, supporti visivi e strumenti adattivi per migliorare la comprensione e la chiarezza nell'erogazione didattica. Gli educatori impareranno come comunicare efficacemente con tutti gli studenti incorporando queste strategie inclusive e gli strumenti di supporto.

## **Modulo 4: Valutazione e miglioramento dell'accessibilità e dell'inclusività**

Questo modulo è progettato per aiutare i formatori a migliorare l'accessibilità e l'inclusività delle loro pratiche di insegnamento attraverso una valutazione e un miglioramento continui. La prima lezione offre una guida pratica sulla valutazione di questi elementi utilizzando strumenti come checklist e rubriche, nonché l'esecuzione di audit di accessibilità per individuare le aree da migliorare. La seconda lezione si concentra sulla raccolta di feedback degli studenti per guidare miglioramenti continui nella progettazione e nell'erogazione didattica, garantendo un'esperienza di apprendimento più inclusiva. Infine, gli educatori apprenderanno l'importanza di rimanere aggiornati sugli ultimi standard di accessibilità, tecnologie e opportunità di sviluppo professionale, assicurando che i loro metodi di insegnamento si evolvano per soddisfare le attuali esigenze e linee guida.

### **Lezione 1. Valutazione dell'accessibilità e dell'inclusività**

Questa lezione guida gli educatori nella valutazione dell'accessibilità e dell'inclusività dei loro materiali e pratiche didattiche. Copre l'uso di checklist e rubriche per la valutazione, nonché la conduzione di audit di accessibilità per

identificare aree di miglioramento, fornendo agli educatori strumenti e metodi pratici per migliorare i loro approcci didattici.

### **Lezione 2. Raccolta di feedback per il miglioramento continuo**

Questa lezione insegna agli educatori come raccogliere feedback dagli studenti in merito all'accessibilità e all'inclusività delle loro esperienze di apprendimento. Sottolinea l'uso di questo feedback per perfezionare e migliorare la progettazione e l'erogazione didattica, promuovendo il miglioramento continuo delle pratiche di insegnamento per supportare meglio tutti gli studenti.

### **Lezione 3. Rimanere aggiornati sugli standard e le pratiche di accessibilità**

Questa lezione sottolinea l'importanza di rimanere informati sulle ultime linee guida, strumenti e tecnologie in materia di accessibilità, nonché di partecipare a opportunità di sviluppo professionale incentrate su accessibilità e inclusività. Evidenzia la necessità di un miglioramento continuo e della conformità agli standard attuali per migliorare l'esperienza di apprendimento per tutti gli studenti.

## **Metodologia**

Adotta una metodologia di apprendimento misto che combina moduli online autogestiti con workshop interattivi dal vivo. Inizia con lezioni online di base che includono video, letture e quiz per introdurre concetti chiave di accessibilità e inclusività. Prosegui con sessioni dal vivo in cui i partecipanti si impegnano in discussioni, attività di gruppo e casi di studio per applicare questi concetti in scenari del mondo reale. Integra feedback tra pari e progetti collaborativi per incoraggiare la condivisione di esperienze e best practice. Utilizza valutazioni formative continue per fornire feedback e adattare i contenuti in modo dinamico in base alle esigenze dei partecipanti.

## **Valutazione**

Per misurare efficacemente i risultati di apprendimento, impiega tre metodi di valutazione chiave: diagnostico, formativo e sommativo. Le valutazioni diagnostiche identificano le conoscenze e le competenze iniziali, le valutazioni formative forniscono un feedback continuo durante la formazione e le valutazioni

sommative valutano la padronanza complessiva alla fine. Questi metodi assicurano una comprensione completa dei progressi dei partecipanti e dell'efficacia della formazione.

### **Valutazione diagnostica**

Utilizzare sondaggi o quiz pre-formazione per valutare le conoscenze di base dei partecipanti in materia di accessibilità e inclusività, consentendo un insegnamento personalizzato.

### **Valutazione formativa**

Implementare attività interattive, come quiz, feedback tra pari e discussioni, per fornire feedback e supporto continui durante il processo di apprendimento.

### **Valutazione sommativa**

Condurre un progetto o un test finale che richieda ai partecipanti di dimostrare la propria capacità di progettare materiali didattici accessibili e inclusivi, assicurando la comprensione degli obiettivi dell'unità.

## **Suggerimenti per insegnanti, formatori ed educatori**

- Utilizzare esempi diversificati e inclusivi.
- Incorporare i principi della progettazione universale per l'apprendimento (UDL).
- Fornire più formati per i contenuti.
- Utilizzare tecnologie e strumenti assistivi.
- Chiedere regolarmente feedback agli studenti sull'accessibilità.

## **Riferimenti**



CAST. Linee guida per la progettazione universale per l'apprendimento (UDL). Recuperate da <https://udlguidelines.cast.org/>

Edutopia. Creazione di ambienti di apprendimento accessibili. Recuperato da <https://www.edutopia.org/article/creating-accessible-learning-environments>

W3C. Linee guida per l'accessibilità dei contenuti Web (WCAG). Recuperato da <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>

Center for Teaching Excellence, Cornell University. Strategie di insegnamento inclusive. Recuperato da <https://teaching.cornell.edu/teaching-resources/building-inclusive-classrooms/inclusive-teaching-strategies>

eLearning Industry. Accessibilità nell'apprendimento online: buone pratiche. Estratto da <https://elearningindustry.com/accessibility-in-online-learning-best-practices>

## B. ATTIVITÀ PRATICHE

### Attività 1 - Incorporare accessibilità e inclusività

#### Obiettivi dell'attività

Questa attività si prefigge di consentire ai professionisti VET e DVT di incorporare accessibilità e inclusività nella loro progettazione didattica, favorendo la comprensione dei principi di Universal Design for Learning (UDL), l'implementazione di strategie pratiche per la creazione di contenuti accessibili (ad esempio, sottotitoli, testo alternativo) la promozione di un ambiente di apprendimento inclusivo. L'attività mira, inoltre, a dotare i partecipanti delle competenze per valutare e migliorare costantemente l'accessibilità dei loro materiali, assicurando che tutti gli studenti, indipendentemente dalle capacità o dal background, siano supportati.

#### Descrizione dell'attività

Questa attività è strutturata come un workshop pratico finalizzato a fornire ai professionisti dell'istruzione e formazione professionale (IFP) e dell'istruzione e formazione professionale duale (DVT) le competenze e le conoscenze necessarie per progettare materiali didattici accessibili a tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità e con diverse esigenze di apprendimento.

#### Passaggi da seguire:

1. **Introduzione** all'accessibilità e all'inclusività (20 minuti):
  - Panoramica sull'importanza dell'accessibilità nell'istruzione.
  - Discussione sulle considerazioni legali ed etiche per un'istruzione inclusiva, come la conformità all'Accessibility Act europeo o ad altri standard regionali di accessibilità.
2. **Comprendere la progettazione universale per l'apprendimento (UDL)** (30 minuti):
  - Presentazione sui principi della UDL e su come promuovere ambienti di apprendimento flessibili.
  - Esempi concreti di progettazione didattica accessibile e inclusiva nella formazione professionale.
3. **Sessione pratica:** creazione di contenuti accessibili (60 minuti):
  - Ai partecipanti vengono presentati strumenti e tecniche per progettare materiali didattici accessibili, tra cui:

- Aggiungere testo alternativo per le immagini.
  - Incorporare sottotitoli e trascrizioni per contenuti video e audio.
  - Progettazione per tecnologie assistive come gli screen reader.
4. **Progettare per l'inclusività** (40 minuti):
- Strategie per progettare materiali didattici che tengano conto di diversi stili di apprendimento, background culturali e differenze linguistiche.
  - Attività volte a garantire che i contenuti didattici siano inclusivi e rispettino le diverse prospettive.
5. **Valutazione e miglioramento continuo** (30 minuti):
- I partecipanti imparano a valutare l'accessibilità del loro materiale didattico.
  - Introduzione agli strumenti e alle checklist per la valutazione dell'accessibilità dei contenuti e alle strategie per il miglioramento continuo.
6. **Lavoro di gruppo e feedback tra pari** (30 minuti):
- I partecipanti lavorano in gruppi per riprogettare un esempio di piano di lezione o una risorsa didattica utilizzando i principi e gli strumenti appresi.
  - I gruppi condividono i materiali riprogettati e si scambiano feedback sui miglioramenti in termini di accessibilità e inclusività.

Al termine di questa attività, i partecipanti saranno in grado di:

- Progettare materiali didattici adatti a una vasta gamma di studenti.
- Implementare strumenti e tecniche che rendano i contenuti accessibili alle persone con disabilità.
- Promuovere ambienti di apprendimento inclusivi che supportino tutti gli studenti, indipendentemente dal loro background o dalle loro esigenze di apprendimento.

## Risorse

### Linee guida e standard di accessibilità:

Linee guida per l'accessibilità dei contenuti Web (WCAG): una guida dettagliata su come rendere i contenuti digitali accessibili a tutti gli utenti, compresi quelli con disabilità.

Documentazione sulla conformità all'ADA: linee guida legali per garantire che il materiale didattico sia conforme all'Americans with Disabilities Act.

### Strumenti di tecnologia assistiva:

Lettori di schermo (ad esempio NVDA, JAWS) per mostrare come gli utenti ipovedenti navigano nei contenuti.



Strumenti come Live Captioning Software per aggiungere sottotitoli ai video.

### Strumenti per la creazione di contenuti:

Canva o Adobe Spark per creare materiali didattici visivamente accessibili con testo alternativo per le immagini.

Microsoft Office Accessibility Checker: uno strumento integrato in Word, PowerPoint ed Excel per valutare l'accessibilità.

### Quadro di progettazione universale per l'apprendimento (UDL):

Risorse online o PDF sui principi UDL del CAST (Center for Applied Special Technology).

### Liste di controllo di valutazione:

Liste di controllo di accessibilità scaricabili per valutare l'inclusività dei contenuti didattici (ad esempio, da W3C o AHEAD).

Queste risorse aiuteranno i partecipanti ad acquisire spunti e strumenti pratici per applicare accessibilità e inclusività nelle loro pratiche di insegnamento.

## Per saperne di più

- **Video:** Comprensione dell'Universal Design for Learning (UDL) - Questo video introduce i principi UDL e il modo in cui promuovono ambienti di apprendimento accessibili e inclusivi. Recuperato da <https://www.youtube.com/watch?v=pGLTJw0GSxk>
- **Libro:** Design for How People Learn di Julie Dirksen - Un libro popolare sulla progettazione didattica efficace che include spunti su come rendere l'apprendimento accessibile e coinvolgente per tutti gli studenti.
- **Post del blog:** Inclusive Learning Design Handbook - Guida di CAST per creare ambienti di apprendimento inclusivi utilizzando i principi UDL. Recuperato da <https://udlguidelines.cast.org/>

Accessibilità nell'istruzione online - Un post dettagliato su come rendere i corsi online più accessibili, inclusi consigli pratici per gli educatori. Recuperato da <https://www.edtechupdate.com/accessibility/online-learning/>

## Attività 2 - Progettazione dell'apprendimento inclusivo

### Obiettivi dell'attività

L'unità intende supportare i professionisti VET e DVT nella comprensione e nell'applicazione dei principi di Universal Design for Learning (UDL) per creare ambienti di apprendimento accessibili e inclusivi. I professionisti acquisiranno competenze pratiche per progettare contenuti didattici che si adattino agli studenti con disabilità intellettive, tra cui l'uso di sottotitoli, testo alternativo e tecnologie assistive. L'unità mira, inoltre, a promuovere un ambiente inclusivo che incoraggi l'impegno e la partecipazione di tutti gli studenti, garantendo al contempo che le valutazioni siano eque e adattate alle diverse esigenze di apprendimento.

### Descrizione dell'attività

Questa attività è progettata per aiutare i professionisti VET e DVT a sviluppare le competenze e le conoscenze necessarie per incorporare accessibilità e inclusività nella loro progettazione didattica, con un focus sugli studenti con disabilità intellettive. Ecco una panoramica della struttura dell'attività:

#### Passaggi da seguire:

- 1. Introduzione alla progettazione universale per l'apprendimento (20 minuti):** Una presentazione sui principi chiave dell'Universal Design for Learning (UDL) e su come supporta studenti diversi, in particolare quelli con disabilità intellettive. Questo segmento sottolineerà l'importanza di offrire molteplici mezzi di coinvolgimento, rappresentazione ed espressione nella progettazione didattica.
- 2. Workshop pratico sulla creazione di contenuti accessibili (40 minuti):** Sessione pratica in cui i partecipanti creano contenuti accessibili utilizzando strumenti come software di sottotitoli, testo alternativo e integrazioni di tecnologie assistive. L'obiettivo è fornire esperienza pratica nella progettazione di materiali che si rivolgono a studenti con disabilità intellettive, garantendo facilità di accesso e coinvolgimento.

**3. Strategie per un ambiente di apprendimento inclusivo (30 minuti):**

Discussioni di gruppo sulle strategie per promuovere un ambiente di classe inclusivo. Gli educatori esploreranno tecniche per adattare la comunicazione, i compiti di apprendimento e le valutazioni per soddisfare le esigenze degli studenti con disabilità intellettive, concentrandosi su inclusione, flessibilità e rispetto per i ritmi di apprendimento individuali.

**4. Sviluppo di valutazioni adattabili (30 minuti):**

I partecipanti progetteranno valutazioni adattabili alle esigenze di diversi studenti. Questa sessione si concentrerà sulla creazione di valutazioni che valutino equamente la comprensione e i progressi degli studenti con disabilità intellettive, mantenendo al contempo il rigore educativo.

**5. Riflessione e feedback (20 minuti):**

La sessione si conclude con una riflessione di gruppo sulle sfide e i successi sperimentati durante l'attività. I partecipanti condivideranno i loro pensieri su come le strategie pratiche apprese possono essere applicate alle proprie pratiche di progettazione didattica.

Al termine dell'attività, i partecipanti saranno dotati degli strumenti e delle strategie necessari per creare ambienti di apprendimento inclusivi e accessibili che promuovano il successo degli studenti con disabilità intellettive.

## Risorse

- Accesso alle guide e ai kit di strumenti Universal Design for Learning (UDL), che offrono principi fondamentali per un insegnamento inclusivo.
- Tutorial video o dimostrazioni sulla creazione di contenuti accessibili, inclusi sottotitoli e testo alternativo, utilizzando strumenti come YouTube o Vimeo.
- Strumenti di tecnologia assistiva come lettori di schermo (ad esempio JAWS, NVDA) e software di sintesi vocale per dimostrare l'inclusività pratica.
- Accesso a sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS) con funzionalità di accessibilità integrate, come Moodle o Canvas.
- Strumenti di creazione multimediale come Canva, Adobe Spark o Microsoft Sway aiutano gli insegnanti a sviluppare contenuti coinvolgenti e accessibili.
- Articoli di ricerca o casi di studio incentrati sull'insegnamento inclusivo per studenti con disabilità intellettive.
- Guide sulla progettazione di valutazioni accessibili che includono strategie per adattare i test alle disabilità intellettive.
- Esempi di piani didattici o attività inclusivi per studenti con disabilità intellettive.

- Modelli per la creazione di documenti accessibili (Word, PDF) che includono indicazioni su struttura, intestazioni e leggibilità.
- Link a organizzazioni specializzate nell'istruzione inclusiva, come CAST (Center for Applied Special Technology) o UDL Center.
- Forum comunitari di supporto o reti di educatori in cui gli operatori possono condividere esperienze e ricevere consigli sull'istruzione inclusiva.
- Risorse governative o no-profit sui diritti degli studenti con disabilità, come quelle dell'ADA (Americans with Disabilities Act) o dell'European Accessibility Act.
- Una checklist per garantire l'accessibilità negli ambienti di apprendimento digitale, concentrandosi sull'usabilità della piattaforma e sulla presentazione dei contenuti.
- Accesso a strumenti open source per testare l'accessibilità come WAVE o TAW.
- E-book o guide scaricabili sul microapprendimento e sulla sua integrazione con l'accessibilità.

### Per saperne di più

- Libro: Fritzgerald, A. (2020). Antirazzismo e progettazione universale per l'apprendimento: costruire autostrade per il successo. CAST.

Meyer, A., Rose, DH, & Gordon, D. (2014). Progettazione universale per l'apprendimento: teoria e pratica. CAST.

Gronseth, S., & Dalton, E. (a cura di). (2020). Accesso universale attraverso una progettazione didattica inclusiva: prospettive internazionali sulla UDL. Routledge.

- Blog: Brookes Publishing. Blog di Brookes: 9 risorse UDL gratuite. Recuperato da <https://blog.brookespublishing.com/>

CAST. Linee guida UDL. Recuperate da <https://udlguidelines.cast.org/>

Springer. Articolo di TechTrends su accessibilità, usabilità e UDL. Recuperato da [Italiano: https://link.springer.com/](https://link.springer.com/)

- Video: Novak, K. Katie Novak's AHEAD keynote sull'implementazione UDL. YouTube. Recuperato da <https://www.youtube.com/watch?v=v1LwHrd5Z8Y>



CAST. Serie video sui principi e le pratiche UDL. YouTube. Recuperato da <https://www.youtube.com/watch?v=pGLTJw0GSxk&list=PLDD6870F2D42327F3>

CAST. Webinar sulla pianificazione delle lezioni UDL. YouTube. Recuperato da <https://www.youtube.com/watch?v=x5bfpOXJouY>

- Piattaforma: CAST. UDL Studio. Recuperato da [Italiano: https://udlstudio.cast.org/](https://udlstudio.cast.org/)

Dipartimento dell'Istruzione dell'Ohio. Strumento di pianificazione delle lezioni UDL. Recuperato da <https://education.ohio.gov/>

Chico State. Tutorial del piano di lezione universale WSU. Recuperato da <https://www.csuchico.edu/>

## Unità di competenza 7

Facilitazione e supporto nella formazione professionale

### A. CONTENUTI DELLA FORMAZIONE

#### Obiettivi dell'Unità

Questa unità mira a dotare i professionisti VET delle competenze e delle conoscenze per sviluppare meccanismi di supporto efficaci su misura per l'istruzione e la formazione professionale. L'unità si concentra sulla promozione della collaborazione, sulla creazione di una comunità di apprendimento e sulla fornitura di coaching e mentoring personalizzati agli studenti VET. Alla fine di questa unità, i professionisti saranno in grado di creare e implementare strategie di supporto che affrontino le esigenze uniche degli studenti VET, migliorando la loro esperienza educativa complessiva e il loro successo.



## Contenuti suggeriti

### **Modulo 1: Meccanismi di supporto all'apprendimento**

Questo modulo fornisce una panoramica dei meccanismi di supporto nell'istruzione e formazione professionale (VET). Copre l'importanza di comprendere le esigenze degli studenti e di garantire che ricevano un supporto appropriato. I professionisti VET impareranno come valutare queste esigenze e applicare strategie pratiche per affrontare le sfide, utilizzando esempi del mondo reale.

#### **Lezione 1. Introduzione ai meccanismi di supporto alla formazione professionale**

Questa lezione fornisce una panoramica dei vari sistemi di supporto disponibili nell'istruzione e formazione professionale (VET). Evidenzia l'importanza di essere reattivi alle esigenze degli studenti, assicurando che ricevano il supporto necessario per prosperare nel loro percorso educativo.

#### **Lezione 2. Identificazione dei bisogni degli studenti**

In questa lezione, i professionisti VET esploreranno le tecniche per valutare le esigenze degli studenti VET. Impareranno come identificare e affrontare le sfide affrontate da questi studenti, assicurandosi che le loro strategie di supporto siano efficacemente adattate per soddisfare queste esigenze.

#### **Lezione 3. Implementazione di strategie di supporto**

I professionisti saranno introdotti a strategie pratiche per fornire supporto agli studenti VET. Questa lezione include casi di studio ed esempi per illustrare l'implementazione di successo di meccanismi di supporto, aiutando gli studenti ad applicare queste strategie in scenari del mondo reale.

### **Modulo 2: Facilitare l'apprendimento collaborativo**

Questo modulo introduce i concetti chiave dell'apprendimento collaborativo nell'istruzione e formazione professionale (VET). Spiega i vantaggi dell'apprendimento collaborativo ed esplora le tecniche per promuovere il lavoro di squadra e gestire le dinamiche di gruppo. I professionisti VET progetteranno e valuteranno anche le attività di apprendimento collaborativo, assicurando che gli

studenti possano applicare queste strategie in modo efficace nella loro formazione.

### **Lezione 1. Teorie dell'apprendimento collaborativo**

Questa lezione copre le teorie e i principi chiave dell'apprendimento collaborativo. Sottolinea i vantaggi dell'apprendimento collaborativo nell'istruzione e formazione professionale e come questo può migliorare l'esperienza educativa degli studenti.

### **Lezione 2. Facilitare il lavoro di squadra**

I professionisti esploreranno tecniche per promuovere un efficace lavoro di squadra in contesti VET. Questa lezione riguarderà strategie per gestire le dinamiche di gruppo e garantire una collaborazione produttiva tra gli studenti.

### **Lezione 3. Applicazioni pratiche**

In questa lezione, i professionisti VET progetteranno attività di apprendimento collaborativo e apprenderanno metodi per valutare e fornire feedback su queste attività. Questo approccio pratico assicura che gli studenti possano implementare strategie di apprendimento collaborativo in modo efficace.

## **Modulo 3: Costruire una comunità di apprendimento**

Questo modulo si concentra sulla creazione di una comunità di apprendimento di supporto nell'istruzione e formazione professionale (VET). Introduce strategie per promuovere l'impegno e l'interazione, guidando i professionisti VET nella creazione e nel mantenimento di un ambiente di apprendimento solido.

### **Lezione 1. Strategie di costruzione della comunità**

Questa lezione si concentra su strategie efficaci per creare una comunità di apprendimento di supporto all'interno della VET. Verrà presentata l'importanza dell'impegno e dell'interazione nella costruzione di una solida comunità di apprendimento.

### **Lezione 2. Promuovere l'impegno**

Questa lezione comprende attività interattive volte a promuovere un ambiente di apprendimento più coinvolgente, con tecniche volte ad aumentare il coinvolgimento degli studenti.

### **Lezione 3. Sostenere la comunità di apprendimento**

Questa lezione fornisce strategie a lungo termine per mantenere e migliorare l'impegno all'interno della comunità di apprendimento. Darà ai professionisti VET la possibilità di monitorare e migliorare l'ambiente di apprendimento per garantire supporto e interazione continui.

## **Modulo 4: Coaching e mentoring nell'istruzione e formazione professionale**

Questo modulo si concentra sul ruolo del coaching e del mentoring nell'istruzione e formazione professionale (VET). Introduce i principi alla base del coaching e del mentoring, evidenziandone l'impatto sugli studenti.

### **Lezione 1. Principi di coaching e mentoring**

I professionisti VET saranno introdotti ai principi del coaching e del mentoring in VET. Questa lezione riguarda il ruolo di un coach o mentore e l'impatto che possono avere sul percorso educativo degli studenti.

### **Lezione 2. Fornire supporto personalizzato**

Questa lezione esplora le tecniche per fornire coaching e mentoring personalizzati agli studenti VET. La lezione condividerà i suggerimenti su come affrontare le esigenze individuali degli studenti attraverso strategie di supporto personalizzate.

### **Lezione 3. Valutazione del coaching e del mentoring**

Questa lezione presenterà metodi per valutare l'efficacia del coaching e del mentoring. Include anche strategie per fornire feedback e apportare miglioramenti continui ai meccanismi di supporto.

## **Metodologia**

La metodologia di formazione incorporerà un mix di istruzione teorica e applicazione pratica. La progettazione dei contenuti fornirà conoscenze fondamentali, mentre le attività interattive includeranno pratiche e scenari del mondo reale. L'efficacia delle discussioni di gruppo e della collaborazione tra pari saranno sottolineate dallo scambio di conoscenze e da prospettive diverse.

Inoltre, saranno utilizzati esercizi di role-playing e simulazione per mettere in pratica tecniche di facilitazione e supporto. L'uso di casi di studio illustrerà

implementazioni di successo e fornirà opportunità di analisi critica e risoluzione dei problemi.

## Valutazione

I metodi di valutazione includeranno una valutazione continua attraverso la partecipazione ad attività, progetti di gruppo e compiti individuali. Gli studenti saranno valutati in base alla loro capacità di progettare e implementare meccanismi di supporto, facilitare l'apprendimento collaborativo e fornire coaching e mentoring. Dimostrazioni pratiche e presentazioni saranno utilizzate per valutare le loro competenze in scenari del mondo reale. Inoltre, diari riflessivi e autovalutazione saranno utilizzati per incoraggiare gli studenti a valutare criticamente il proprio sviluppo e identificare aree di miglioramento. Brevi quiz saranno aggiunti anche alla parte di valutazione per verificare le conoscenze recenti degli studenti.

### Valutazione diagnostica

Domande di sensibilizzazione riguardanti la facilitazione e il supporto nell'istruzione e formazione professionale saranno condivise nei materiali didattici.

### Valutazione formativa

Verranno create domande guida per progettare una sessione di discussione in cui gli studenti possano verificare se stanno facendo buoni progressi verso i risultati di apprendimento.

### Valutazione sommativa

Al termine delle lezioni verrà condiviso con gli studenti un quiz ben strutturato per verificare la loro comprensione generale degli argomenti.

## Suggerimenti per insegnanti, formatori ed educatori

- Incoraggiare la partecipazione attiva e l'impegno di tutti gli studenti.
- Fornire feedback tempestivi e costruttivi per supportare lo sviluppo degli studenti.
- Utilizzare metodi di insegnamento diversi per soddisfare diversi stili di apprendimento.
- Promuovere un ambiente di apprendimento inclusivo e solidale.

## Riferimenti

Barkley, EF, Major, CH, & Cross, KP (2014). Tecniche di apprendimento collaborativo: un manuale per docenti universitari (2a ed.). Wiley. Recuperato da <https://www.wiley.com/en-us/Collaborative+Learning+Techniques%3A+A+Handbook+for+College+Faculty%2C+2nd+Edition-p-9781118761557>

Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico (OCSE). Direzione per l'istruzione e le competenze. Estratto da <https://www.oecd.org/en/about/directorates/directorate-for-education-and-skills.html>

UNESCO-UNEVOC. Recuperato da <https://unevoc.unesco.org/home/>

Unione Europea. Competenze VET per oggi e per il futuro. Estratto da <https://op.europa.eu/webpub/empl/VET-skills-for-today-and-future/en/>

Rivista online turca di istruzione a distanza (TOJDE). (2019). Numero 20, articolo 4. Estratto da <https://dergipark.org.tr/en/pub/tojde/issue/49972/640500>



## B. ATTIVITÀ PRATICHE

### Attività 1 - Sviluppo e implementazione di un meccanismo di supporto alla formazione professionale

#### Obiettivi dell'attività

Questa attività mira ad aiutare gli studenti a sviluppare e implementare un meccanismo di supporto efficace, su misura per le esigenze degli studenti VET, che stimoli la reattività e l'adattabilità. Partecipando a questa attività, gli studenti acquisiranno esperienza pratica nella valutazione delle esigenze degli studenti e nella progettazione di strategie di supporto appropriate.

#### Descrizione dell'attività

Gli studenti lavoreranno in gruppi per progettare un meccanismo di supporto basato su uno scenario dato. A ogni gruppo verrà fornito uno studio di caso che descrive in dettaglio le sfide specifiche affrontate da un gruppo di studenti VET.

#### Passaggi da seguire:

1. Individuare le principali esigenze e sfide degli studenti nel caso di studio.
2. Proporre un meccanismo di supporto che affronti queste esigenze e sfide.
3. Creare un piano di implementazione dettagliato che delinei i passaggi, le risorse necessarie e la tempistica per il meccanismo di supporto.
4. Presentare alla classe il meccanismo di supporto e il piano di attuazione.
5. Ricevere feedback da colleghi e istruttori per perfezionare il tuo approccio.

#### Risorse

Commissione Europea. (2020). Istruzione e formazione professionale in Europa: tendenze e sfide recenti. Estratto da <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&langId=en&pubId=8264&furtherPubs=yes>

UNESCO. (2020). Abbracciare una cultura di apprendimento permanente: contributo all'iniziativa Futures of Education. Estratto da <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374029>



CEDEFOP. (2018). Approfondimenti sulla carenza di competenze e sullo squilibrio delle competenze: apprendimento dall'indagine europea sulle competenze e i lavori del Cedefop. Recuperato da [https://www.cedefop.europa.eu/files/6118\\_en.pdf](https://www.cedefop.europa.eu/files/6118_en.pdf)

### Per saperne di più

Pubblicazioni: CEDEFOP. Fornire qualifiche VET. Estratto da <https://www.cedefop.europa.eu/en/themes/delivering-vet-qualifications>

Smith, C., & Worsfold, K. (2013). Migliorare l'occupabilità: integrare l'esperienza del mondo reale nel curriculum. Estratto da [https://www.researchgate.net/publication/235282760\\_Enhancing\\_employability\\_integrating\\_real\\_world\\_experience\\_in\\_the\\_curriculum](https://www.researchgate.net/publication/235282760_Enhancing_employability_integrating_real_world_experience_in_the_curriculum)

## Attività 2 - Facilitare una sessione di apprendimento collaborativo

### Obiettivi dell'attività

Questa attività mira a dotare gli studenti delle competenze per progettare e facilitare una sessione di apprendimento collaborativo, promuovendo il lavoro di squadra e lo scambio di conoscenze. Attraverso questa attività, gli studenti svilupperanno una comprensione delle teorie di apprendimento collaborativo e delle tecniche pratiche per facilitare le attività di gruppo.

### Descrizione dell'attività

Gli studenti progetteranno una sessione di apprendimento collaborativo su un argomento professionale di loro scelta.

#### Passaggi da seguire:

1. Descrivere gli obiettivi della sessione, inclusi i risultati di apprendimento specifici e le competenze da sviluppare.
2. Pianificare attività di apprendimento collaborativo, come discussioni di gruppo, attività di problem solving e insegnamento tra pari.



3. Sviluppare un metodo di valutazione per valutare l'efficacia della sessione, come rubriche, revisioni tra pari o diari di riflessione.
4. Condurre la sessione con i propri pari, applicando le tecniche atte ad incoraggiare la partecipazione, gestire le dinamiche di gruppo e promuovere un ambiente collaborativo.
5. Condurre una sessione di riflessione e feedback per valutare il successo della formazione e identificare le aree di miglioramento.

## Risorse

Barkley, EF, Major, CH, & Cross, KP (2014). Tecniche di apprendimento collaborativo: un manuale per docenti universitari (2a ed.). Wiley. Recuperato da <https://www.wiley.com/en-us/Collaborative+Learning+Techniques%3A+A+Handbook+for+College+Faculty%2C+2nd+Edition-p-9781118761557>

Cohen, EG, & Lotan, RA (2014). Progettare il lavoro di gruppo: strategie per la classe eterogenea. Recuperato da <https://static1.squarespace.com/static/5f9317d72cc97f5572a7fd8a/t/5f99aa335b714966e3b0a833/1603906106474/elizabeth-cohen-rachel-lotan-designing-groupwork-2014.pdf>

Tedesco, P., & Trentin, G. (2015). Apprendimento collaborativo nell'istruzione superiore. Recuperato da [https://www.researchgate.net/publication/276495075\\_Collaborative\\_Learning\\_in\\_Higher\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/276495075_Collaborative_Learning_in_Higher_Education)

Anderson, JR, & Reder, LM (2000). Approcci teorici all'apprendimento in classe. Recuperato da <https://learnlab.org/opportunities/summer/readings/Proof2.pdf>

## Per saperne di più

Pubblicazioni: Fiorella, L., & Mayer, RE (2020). Cosa funziona e cosa non funziona con le spiegazioni didattiche. *Educational Psychologist*, 55(4), 251-264. <https://doi.org/10.1080/00461520.2020.1828086>

Laal, M., & Ghodsi, SM (2012). Benefici dell'apprendimento collaborativo. Recuperato da [https://www.researchgate.net/profile/Marjan-Laal/publication/224766541\\_Benefits\\_of\\_collaborative\\_learning/links/0912f4fba453f0b43f000000/Benefits-of-collaborative-learning.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Marjan-Laal/publication/224766541_Benefits_of_collaborative_learning/links/0912f4fba453f0b43f000000/Benefits-of-collaborative-learning.pdf)



Socrates Journal. (nd). Approcci di apprendimento collaborativo nell'istruzione superiore. Estratto da <https://socratesjournal.org/index.php/pub/article/view/375>

Means, B., Bakia, M., & Murphy, R. (2014). Learning online: cosa ci dice la ricerca su se, quando e come. Routledge. Estratto da <https://www.routledge.com/Learning-Online-What-Research-Tells-Us-About-Whether-When-and-How/Means-Bakia-Murphy/p/book/9780415630290>



## Unità di competenza 8

### Considerazioni etiche nella progettazione didattica

#### A. CONTENUTI DELLA FORMAZIONE

##### Obiettivi dell'Unità

L'Unità 8, "Considerazioni etiche nella progettazione didattica", mira ad aumentare la consapevolezza degli studenti sulle considerazioni etiche relative alla privacy, alla protezione dei dati e alla proprietà intellettuale nella progettazione del micro-apprendimento. Saranno esplorate strategie per promuovere la cittadinanza digitale e l'uso responsabile degli ambienti di micro-apprendimento. Inoltre, gli studenti impareranno come gestire i dilemmi etici e prendere decisioni informate in merito a questioni etiche nella progettazione del micro-apprendimento.

##### Contenuti suggeriti

#### Modulo 1: Privacy e raccolta dati nel micro-apprendimento

Il modulo 1 esamina i principi e le normative fondamentali sulla protezione dei dati, le strategie per ridurre al minimo la quantità di dati raccolti ed elaborati e l'applicazione della crittografia e dei controlli di accesso per proteggere i dati.

#### Lezione 1. Comprensione delle normative sulla protezione dei dati

Questa lezione spiegherà l'importanza della conformità alle normative sulla protezione dei dati nel micro-learning. Gli studenti saranno introdotti ai principi chiave della protezione dei dati e alle principali normative sulla protezione dei dati, come il GDPR.

#### Lezione 2. Implementazione di strategie di minimizzazione dei dati

La minimizzazione dei dati è un principio fondamentale della protezione dei dati. Questa lezione delineerà alcune strategie chiave di minimizzazione dei dati per

garantire che vengano raccolti ed elaborati solo i dati necessari per uno scopo specifico. Saranno inoltre descritti metodi di anonimizzazione e pseudonimizzazione.

### **Lezione 3. Garantire la sicurezza dell'archiviazione e della trasmissione dei dati**

Questa lezione delinea i metodi di crittografia per i dati a riposo e in transito per garantire la sicurezza dell'archiviazione e della trasmissione dei dati. Descriverà inoltre l'importanza di implementare controlli di accesso e condurre audit di sicurezza regolari.

## **Modulo 2: Proprietà intellettuale e copyright nel micro-apprendimento**

Il Modulo 2 fornirà agli studenti nozioni sulle leggi sul copyright rilevanti per l'Instructional Design. Inoltre, gli studenti impareranno come citare e riconoscere le fonti e sviluppare strategie per creare contenuti originali rispettando i diritti di proprietà intellettuale.

### **Lezione 1. Comprensione delle leggi sul copyright**

Questa lezione descriverà le basi delle leggi sul copyright in Europa che sono rilevanti per l'Instructional Design. Descriverà il fair use e le sue implicazioni e prenderà in considerazione l'impatto del mondo digitale sul copyright.

### **Lezione 2. Riconoscere le fonti in modo appropriato**

Questa lezione illustrerà l'importanza di citare le fonti, esplorerà i diversi stili di citazione e introdurrà strumenti per la gestione delle citazioni.

### **Lezione 3. Creare contenuti originali nel rispetto dei diritti di proprietà intellettuale**

Questa lezione identificherà le strategie per la creazione di contenuti originali nel rispetto dei diritti di proprietà intellettuale. Saranno affrontate le metodologie e le tecniche atte ad evitare il plagio e ad utilizzare le licenze (anche quelle classificate creative commons), spiegando come queste licenze consentano la condivisione e l'adattamento nel rispetto del copyright.

### **Modulo 3: Implicazioni etiche dell'analisi dell'apprendimento**

Il modulo 3 fornirà approfondimenti sull'analisi dell'apprendimento (ruolo e ambito), fornendo informazioni sullo scopo dell'analisi dell'apprendimento, sui tipi di dati raccolti e sui vantaggi e le sfide inerenti. Identificherà inoltre come implementare pratiche di raccolta dati trasparenti ed eque e fornirà agli studenti casi di studio su questioni etiche.

#### **Lezione 1. Comprensione dell'analisi dell'apprendimento**

Questa lezione fornirà una definizione di learner analytics e ne descriverà lo scopo. Saranno definiti i tipi di dati raccolti in learning analytics e saranno introdotti i vantaggi e le sfide.

#### **Lezione 2. Garantire trasparenza ed equità**

Questa lezione esplorerà l'importanza della trasparenza nella raccolta dati nel micro-learning. Descriverà i modi in cui gli Instructional Designer possono garantire trasparenza ed equità nel loro lavoro, ad esempio evitando stereotipi durante la creazione di contenuti, e descriverà l'importanza di comunicare pratiche analitiche agli studenti.

#### **Lezione 3. Decisioni etiche nell'analisi dell'apprendimento**

In questa lezione, saranno prese in considerazione le implicazioni etiche dell'uso dell'analisi dell'apprendimento nel micro-apprendimento. Gli studenti analizzeranno casi di studio su comuni dilemmi etici nell'analisi dell'apprendimento e saranno introdotti a modelli decisionali etici, per aiutare a garantire trasparenza ed equità nella raccolta e nell'analisi dei dati. Sarà inoltre esplorata l'importanza di ottenere il consenso degli studenti per la raccolta e l'uso dei dati.

### **Modulo 4: Promuovere la cittadinanza digitale e l'uso responsabile della tecnologia**

Questo modulo fornirà agli studenti una migliore comprensione della cittadinanza digitale. Li aiuterà anche a sviluppare strategie per incoraggiare l'uso responsabile della tecnologia tra gli studenti e metterà anche in evidenza l'importanza di ottenere e rispettare il consenso degli studenti per la raccolta e l'uso dei dati.

## Lezione 1. Comprendere la cittadinanza digitale

Al termine di questa lezione, i VET Practitioners comprenderanno il concetto di Cittadinanza Digitale, come definito nell'edizione 2022 del Manuale di Educazione alla Cittadinanza Digitale del Consiglio d'Europa, nonché i principi chiave di un comportamento digitale responsabile, etico e sicuro. Verrà inoltre esplorato il ruolo degli educatori nella promozione della Cittadinanza Digitale.

## Lezione 2. Promuovere l'uso responsabile della tecnologia

Questa lezione introdurrà i VET Practitioners alle strategie per un uso responsabile e sicuro della tecnologia da implementare con i loro studenti, tra cui l'importanza di insegnare l'alfabetizzazione digitale, le capacità di pensiero critico, l'etichetta digitale e la sicurezza. Questa unità affronterà anche il cyberbullismo e le molestie online: prevenzione e intervento.

## Lezione 3. Rispettare le preferenze sulla privacy degli studenti

Questa lezione esplorerà l'importanza di rispettare le preferenze di privacy degli studenti: considerazioni legali ed etiche. Saranno inoltre discussi metodi per ottenere il consenso e strumenti e best practice.

## Metodologia

**Approccio misto all'insegnamento e all'apprendimento:** I VET Practitioners possono accedere ai moduli del corso online al loro ritmo, in un momento e in un luogo adatti a loro. Ciò consente un apprendimento flessibile.

Le attività pratiche saranno implementate dai VET Practitioner in modalità in presenza. Ciò offre ai VET Practitioner l'opportunità di mettere in pratica con i loro studenti ciò che hanno imparato tramite il corso online. In queste attività pratiche, la metodologia è incentrata sullo studente, comunicativa, di supporto e inclusiva.

L'approccio trasformativo all'insegnamento e all'apprendimento è stato utilizzato anche nell'Attività 1 per incoraggiare gli studenti (beneficiari finali) a valutare criticamente i propri comportamenti passati e a prendere in considerazione un cambiamento di pensiero, che porti a comportamenti trasformati, in questo caso, nel modo in cui si assicurano di essere responsabili e sicuri online.

## Valutazione



La valutazione è prevista alla fine di ogni lezione. Agli studenti verrà presentata una serie di domande a risposta multipla o V/F per verificare la loro comprensione del contenuto della lezione.

### Suggerimenti per insegnanti, formatori ed educatori

- Stabilisci un obiettivo di apprendimento o un programma per lavorare sulle lezioni del corso online, verificando quanto ti aiuta a strutturare il tuo apprendimento e a motivarti.
- Quando si implementano attività pratiche con gli studenti, bisogna assicurarsi di creare un ambiente di apprendimento di supporto, incoraggiante, inclusivo e positivo.

### Riferimenti

GDPR.EU, 2024. Guida completa alla conformità al GDPR. Recuperato da <https://gdpr.eu/>

Commissione Europea. Principi del GDPR. Estratto da [https://commission.europa.eu/law/law-topic/data-protection/reform/rules-business-and-organisations/principles-gdpr\\_en](https://commission.europa.eu/law/law-topic/data-protection/reform/rules-business-and-organisations/principles-gdpr_en)

Privacy sicura. Principio di minimizzazione dei dati nelle leggi sulla privacy dei dati nell'UE, negli Stati Uniti e nel resto del mondo. Recuperato da <https://secureprivacy.ai/blog/data-minimization-principles-in-privacy-laws-eu-us-global-perspectives>

Morgan Lewis, 2019. Anonimizzazione e pseudonimizzazione ai sensi del GDPR. Recuperato da <https://www.morganlewis.com/pubs/2019/12/the-edata-guide-to-gdpr-anonymization-and-pseudonymization-under-the-gdpr>

eLearning Industry, 2024. Tutela della privacy e della sicurezza dei dati nell'eLearning. Estratto da <https://elearningindustry.com/safeguarding-data-privacy-and-security-in-elearning>

Microsoft, 2024. Best practice per la sicurezza e la crittografia dei dati di Azure. Recuperato da

<https://learn.microsoft.com/en-us/azure/security/fundamentals/data-encryption-best-practices>

European Data Protection Board, 2024. Guida alla protezione dei dati per le piccole imprese: dati personali sicuri. Estratto da [https://www.edpb.europa.eu/sme-data-protection-guide/secure-personal-data\\_en](https://www.edpb.europa.eu/sme-data-protection-guide/secure-personal-data_en)

Comitato europeo per la protezione dei dati, 2024. Crittografia. Estratto da [https://www.edps.europa.eu/data-protection/our-work/subjects/encryption\\_en](https://www.edps.europa.eu/data-protection/our-work/subjects/encryption_en)

Europa, 2023. Copyright. Recuperato da <https://intellectual-property-helpdesk.ec.europa.eu/system/files/2020-10/European IP HD Fact Sheet Copyright final 0.pdf>

CE. 2016. Learning Analytics. Recuperato da Wikis.ec.europa.eu > download > allegati

e-Learning Industry, 2017, 7 preoccupazioni etiche con l'analisi dell'apprendimento. Recuperato da <https://elearningindustry.com/7-ethical-concerns-with-learning-analytics>

Commissione europea, 2022. Spazio europeo dell'istruzione. Linee guida etiche sull'uso dell'intelligenza artificiale e dei dati nell'insegnamento e nell'apprendimento per gli educatori. Estratto da <https://education.ec.europa.eu/news/ethical-guidelines-on-the-use-of-artificial-intelligence-and-data-in-teaching-and-learning-for-educators>

Consiglio d'Europa, 2024. Trasformazione digitale. Estratto da <https://www.coe.int/en/web/digital-citizenship-education/-/2022-edition-of-the-digital-citizenship-education-handbook>

Cyberwise, 2023. Come incoraggiare un comportamento online responsabile tra i giovani studenti. Estratto da <https://www.cyberwise.org/post/how-to-encourage-responsible-online-behavior-among-young-students>

Cambridge University, 2022. Non solo computer: comprendere e sviluppare l'alfabetizzazione digitale con la nostra nuova guida. Estratto da <https://www.cambridge.org/elt/blog/2022/04/07/understanding-developing-digital-literacy/>

Commissione Europea, 2022. Linee guida per docenti ed educatori sulla lotta alla disinformazione e la promozione dell'alfabetizzazione digitale attraverso l'istruzione e la formazione. Estratto da <https://education.ec.europa.eu/news/guidelines-for-teachers-and-educators-on->

[tackling-disinformation-and-promoting-digital-literacy-through-education-and-training](#)

Commissione Europea, 2020. Piano d'azione per l'istruzione digitale. Estratto da [https://education.ec.europa.eu/sites/default/files/document-library-docs/deap-communication-sept2020\\_en.pdf](https://education.ec.europa.eu/sites/default/files/document-library-docs/deap-communication-sept2020_en.pdf)

Commissione Europea. Come dovrebbe essere richiesto il mio consenso. Estratto da [https://commission.europa.eu/law/law-topic/data-protection/reform/rights-citizens/how-my-personal-data-protected/how-should-my-consent-be-requested\\_en](https://commission.europa.eu/law/law-topic/data-protection/reform/rights-citizens/how-my-personal-data-protected/how-should-my-consent-be-requested_en)

Commissione Europea, 2019. Sono i tuoi dati: prendi il controllo. Recuperato da [https://commission.europa.eu/system/files/2019-11/gdpr2019-citizens\\_brochure-en-v02.pdf](https://commission.europa.eu/system/files/2019-11/gdpr2019-citizens_brochure-en-v02.pdf)

## B. ATTIVITÀ PRATICHE

### Attività 1 - Sicurezza online: come essere un utente Internet responsabile

#### Obiettivi dell'attività

L'obiettivo dell'attività è fornire agli operatori della formazione professionale compiti da implementare con i propri studenti per promuovere un uso responsabile e sicuro della tecnologia.

L'attività mira a fornire agli operatori della formazione professionale un piano/quadro didattico da adattare in base alle esigenze specifiche dei loro studenti.

L'attività mira a supportare gli operatori della formazione professionale nel trasmettere ai giovani le conoscenze adeguate per proteggersi online.

#### Descrizione dell'attività

**Passaggi da seguire:**



1. Icebreaker: Inizia con un breve icebreaker. Dividi gli studenti in piccoli gruppi e incoraggiali a condividere le loro esperienze online più positive e più negative.
2. Scrivi "Cittadinanza digitale" alla lavagna e chiedi agli studenti di discutere quanto segue in piccoli gruppi: cos'è la cittadinanza digitale?
  - Legenda: 1/ Si riferisce all'uso responsabile ed etico della tecnologia, soprattutto negli spazi online.
  - Successivamente, fornisci agli studenti un opuscolo in cui abbineranno gli aspetti della Cittadinanza Digitale alle spiegazioni. Opuscolo 1.
  - Dopo che gli studenti hanno completato il compito di abbinamento, chiedi loro di discutere: Dimostri questi comportamenti? Tratti sempre gli altri con rispetto quando interagisci online? Esamina ogni aspetto e discuti se lo fai.

### Feedback dell'intera classe

3. Valutazione critica dei comportamenti
  - Chiedete agli studenti di considerare quali comportamenti non hanno e perché. Chiedete loro di considerare se potrebbero cambiare questo ora e modificare il loro comportamento. Possono consigliarsi a vicenda? Discutete in coppia.

### Feedback dell'intero gruppo

4. Lavoro di gruppo e presentazioni: come restare al sicuro online.
  - Dividete gli studenti in piccoli gruppi (7 gruppi se possibile). Assegnate a ogni gruppo un aspetto e date loro 45 minuti per fare ricerche e preparare una presentazione di 5 minuti.
  - Gli studenti presentano le loro presentazioni e rispondono a eventuali domande, dando il via a una discussione in classe sui punti chiave appresi.

## Risorse

Handout 1: I formatori dovrebbero mescolare definizioni e spiegazioni e il compito dovrebbe essere quello di abbinarle. Nel testo seguente, le definizioni sono abbinate alla spiegazione corretta.

Cittadinanza digitale

**Cittadinanza digitale:** si riferisce all'uso responsabile ed etico della tecnologia, specialmente negli spazi online. Comprende vari aspetti, tra cui:

**Comportamento online:** È importante trattare gli altri con rispetto, essere gentili nelle interazioni digitali e mostrare empatia.

**Privacy e sicurezza:** Proteggere le informazioni personali, comprendere le impostazioni della privacy ed evitare i rischi.

**Alfabetizzazione digitale:** Valutare criticamente le informazioni, essere in grado di identificare la disinformazione e utilizzare la tecnologia in modo efficace.

**Consapevolezza del cyberbullismo:** Essere in grado di riconoscere e prevenire il cyberbullismo, le molestie e i comportamenti dannosi online.

**Diritto d'autore e uso corretto:** Comprensione dei diritti d'autore intellettuali e rispetto delle leggi sul copyright

**Etichetta della rete:** Essere in grado di seguire una corretta etichetta online, ad esempio utilizzando un linguaggio appropriato.

**Impronta digitale:** Essere consapevoli che il nostro comportamento online lascia una traccia e che questo potrebbe avere ripercussioni in futuro.

## Per saperne di più

- **Pubblicazione:** Cyberwise, 2024. Come incoraggiare un comportamento responsabile online. Recuperato da <https://www.cyberwise.org/post/how-to-encourage-responsible-online-behavior-among-young-students>

Commissione Europea, 2022. Linee guida per docenti ed educatori sulla lotta alla disinformazione e la promozione dell'alfabetizzazione digitale attraverso l'istruzione e la formazione. Estratto da <https://education.ec.europa.eu/news/guidelines-for-teachers-and-educators-on-tackling-disinformation-and-promoting-digital-literacy-through-education-and-training>

- **Blog:** Cambridge University, 2022. Non solo computer: comprendere e sviluppare l'alfabetizzazione digitale con la nostra nuova guida. Estratto da <https://www.cambridge.org/elt/blog/2022/04/07/understanding-developing-digital-literacy/>

## Attività 2 - Considerazioni etiche: restare al sicuro online

### Obiettivi dell'attività

L'obiettivo di questa attività è di dare seguito all'attività 1. Ora, i professionisti della formazione professionale dovrebbero incoraggiare i loro studenti a mettere in pratica i punti chiave appresi dall'attività 1, innanzitutto discutendo di una serie di situazioni online potenzialmente rischiose e non etiche e di come risolverle e, in secondo luogo, attraverso un gioco di ruolo.

### Descrizione dell'attività

Verrà presentata una situazione online diversa e gli studenti lavoreranno insieme per trovare una soluzione sensata.

Chiedete agli studenti di selezionare una situazione, preferibilmente diversa da quelle già discusse, e scrivete un gioco di ruolo in cui ci sia un dilemma, una discussione e una soluzione. Potrebbe essere amico/amico, genitore/figlio, insegnante/studente, ecc.

Esponi il gioco di ruolo alla classe. Discuti ogni gioco di ruolo con l'intera classe e condividi idee su cosa ti è piaciuto, cosa è stato efficace e qualsiasi suggerimento che potresti aver imparato come risultato.

### Risorse

Ecco alcuni suggerimenti per le situazioni. Puoi aggiungerne altri tuoi.

#### **Situazione 1:** Condivisione di foto online

Katie vuole postare online una foto di lei e della sua amica Jenny, ma Jenny non vuole che lo faccia. Katie dovrebbe postarla comunque? Cosa ne pensi? Discutete di consenso e rispetto dei limiti. Cosa pensi dei genitori che postano online le foto dei loro figli?

#### **Situazione 2:** Incontrare comportamenti inappropriati



Uno dei tuoi amici vuole mostrarti qualcosa online che ti mette a disagio nel guardare. Cosa fai? Discuti di come questa situazione potrebbe essere gestita.

**Situazione 3:** Accettare richieste da sconosciuti

La tua amica riceve una richiesta di connessione da uno sconosciuto. Dovrebbe accettarla? Discuti di sicurezza online e interazioni con gli estranei. Cosa diresti alla tua amica se lo sconosciuto chiedesse di incontrarla?

**Situazione 4:** Cyberbullismo

Ricevi un video di qualcuno che subisce bullismo a scuola e ti chiede di trasmetterlo. Cosa dovresti fare? Discuti del cyberbullismo e considera come aiutare a prevenirlo?

**Situazione 5:** Link sospetti

Ricevi un messaggio di testo che ti informa che la tua carta di debito è stata bloccata a causa di un comportamento sospetto. Clicchi sul link? Discuti i rischi di cliccare su link sconosciuti.

**Per saperne di più**

- **Pubblicazioni:**VeryWellMind, 2023. 10 regole di base della netiquette. Recuperato da <https://www.verywellmind.com/ten-rules-of-netiquette-22285>
- **Piattaforme:**Commissione Europea, 2024. European School Education Platform: Netiquette - Regole per un comportamento online accettabile. Estratto da <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/love4math/twinspace/pages/netiquette-rules-acceptable-online-behavior>