



Online Learning

SVEA TRAINING MODULES

www.svea-project.eu



Author:

Tony Toole, Coleg Sir Gâr

Project Coordinator:

MFG Baden-Württemberg mbH
Public Innovation Agency for ICT and Media
Petra Newrly
Breitscheidstr. 4
70174 Stuttgart
Germany
Phone: +49 711 90715-357
Fax: +49 711 90715-350
E-Mail: newrly@mfg.de

SVEA Consortium:

Innovation Agency
for ICT and Media

**Co-financed by:**

The project SVEA has been funded with support from the European Commission. This document reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Table of Contents

Introduzione	4
Sessione 1 - Introduzione all'e-learning	6
1.1 Il computer, Internet & il Web 2.0	7
1.2 La tecnologia educativa	8
1.3 Risultati e Discussione	9
Sessione 2 – L'e-learning design	11
2.1 La progettazione dell'e-learning e la tecnologia	12
2.2 I materiali-guida per la progettazione dell'e-learning.....	13
2.3 Case Study 1: gli ambienti per la teledidattica	13
2.4 Case Study 2: gli e-Portfolios	14
Sessione 3 – Risorse per l'e-learning	15
3.1 Hardware per l'e-learning	16
3.2 Il software per l'e-learning	18
3.3 Risultati & Discussione	21
Sessione 4 – Gli ambienti di e-learning	22
4.1 Un'introduzione agli ambienti di e-learning.....	22
4.2 Ambienti di formazione Open Source: Moodle.....	23
4.3 Spazi di formazione a pagamento: Blackboard	24
4.4 Gli ambienti per la formazione del Web 2.0	24
4.4.1 Creare una scheda tecnica per un ambiente di formazione del Web 2.0.....	25
4.5 Esercizio sull' ambiente deputato all'e-learning	28
Sessione 5 - Supportare gli studenti online	29
5.1 Blended Learning	30
5.2 Suggerimenti pratici per il supporto degli studenti.....	30
5.3 Pianificare il supporto per gli studenti	31
5.4 Risultati del modulo & discussione.....	32
Session 6 - Case Studies.....	34
Session 7 - Online Learning Design Exercise.....	35
7.1 Building a Web 2.0 Learning Environment.....	35

Introduzione

Questo modulo è stato concepito per presentare ai docenti le tecniche e le abilità che consentono di sviluppare e fornire e-learning. Il suo intento è dimostrare i molti vantaggi offerti dalla tecnologia contemporanea al processo formativo, e offre accesso a risorse online che aiuteranno i docenti ad acquisire esperienza pratica nel supporto efficace degli studenti online.

Al termine di questo modulo, sarete in grado di:

- Apprezzare l'impatto che Internet sta avendo sulla trasmissione di informazioni in ambito formativo e su cosa ciò significhi per il futuro supporto agli studenti;
- Comprendere a livello pratico come i corsi online siano progettati e trasmessi mediante case studies di pratica corretta;
- Pianificare un utilizzo appropriato dell'e-learning nelle vostre aree di insegnamento, grazie al fatto che avrete completato un esercizio che applica le conoscenze teoriche e pratiche fornite dal modulo.

Il modulo è composto da 5 sessioni:

Sessione 1 – Introduzione all'e-learning

Questa sessione offre una panoramica sullo spazio formativo online e un sommario delle risorse e delle funzionalità disponibili online per supportare gli studenti. Delinea la tipica esperienza online di un discente e di un docente. Completando la sessione, voi e gli altri partecipanti contribuirete a una discussione riflessiva sulle problematiche affrontate.

Sessione 2 – L'e-learning design

Questa sessione presenta una gamma di risorse che rappresentano i punti di vista attuali sull'efficace progettazione per l'apprendimento nel contesto dell'e-learning. Vengono anche forniti esempi di quella che è considerata una cattiva pratica da evitare. In ogni caso, i partecipanti sono invitati a comunicare le loro opinioni di praticanti in ambito formativo e a completare un esercizio riflessivo.

Sessione 3 – Risorse dell'e-learning

Questa sessione prenderà in esame i tipici requisiti hardware e software necessari sia ai docenti che agli studenti per progettare e trasmettere corsi di e-learning. Specificherà l'ABC digitale richiesto sia ai docenti che agli studenti per supportare un e-learning efficace. La sessione vi inviterà a condurre un'analisi dei vostri punti di forza e delle vostre debolezze in quest'area e, dove necessario, a costruirvi un personale piano d'azione per migliorare.

Sessione 4 – Ambienti per l'e-learning

Questa sessione presenterà la funzionalità di un ambiente formativo deputato all'e-learning – il sito Web che dà accesso alle risorse dell'e-learning. Verranno descritti i sistemi di gestione dell'apprendimento le cui licenze sono a pagamento e i sistemi open source che non fanno pagare il servizio. Si analizzeranno gli strumenti del Web 2.0 e i software di social network che possono essere utilizzati nel progettare uno spazio formativo online. Acquisirete esperienza nell'utilizzare tali strumenti.

Sessione 5 – Supporto degli studenti online

Questa sessione affronterà gli aspetti basilari della progettazione del materiale d'apprendimento e i diversi approcci al supporto tutoriale degli studenti online. Si prenderanno in considerazione i metodi di accertamento, di feedback e di garanzia di qualità dell'e-learning.

Sessione 1 - Introduzione all'e-learning

Introduzione

Questa sessione offre una panoramica sullo sviluppo, negli ultimi trent'anni, dei personal computer, di Internet e del Web. Riassume l'impatto che tale sviluppo ha avuto in ambito formativo e presenta i punti di vista di alcuni praticanti su come, di conseguenza, probabilmente muteranno la didattica convenzionale e la pratica dell'insegnamento. Siete invitati a esprimere le vostre opinioni sulle problematiche affrontate e a prender parte a un forum di discussione.

L'intento di questa sessione è presentarvi l'attuale pratica dell'e-learning e di prepararvi alle sessioni successive nelle quali si affronteranno la progettazione dell'e-learning, l'ABC digitale, il supporto degli studenti online e altre tematiche.

Nel corso del modulo sarete invitati a rispondere alle problematiche sollevate comunicando le vostre opinioni e la vostra esperienza. Si spera che questo processo riflessivo vi aiuterà a pianificare l'utilizzo dell'e-learning nella vostra area di responsabilità.

Competenze acquisite

Alla fine di questa sessione, sarete in grado di:

- Apprezzare l'importanza della rapida crescita di Internet, e capire come essa abbia facilitato l'e-learning;
- Comprendere in che modo Internet venga attualmente utilizzato e come gli strumenti del Web 2.0 stiano offrendo livelli crescenti di funzionalità e risorse ai docenti e agli studenti;
- Trarre conclusioni sull'impatto che tutto questo sta avendo sulla vostra area di insegnamento e su cosa ciò comporti per lo sviluppo delle vostre competenze di insegnanti.

Cosa dovete fare

Questa sessione introduttiva getta le basi per il modulo sull'e-learning. Il vostro compito è leggere i materiali, guardare i video e farvi un'idea sulle problematiche affrontate e sui punti di vista espressi. Siete poi invitati a condividere le opinioni che vi sarete fatti nel forum di discussione della piattaforma SVEA e a rispondere ai punti di vista degli altri.

1.1 Il computer, Internet & il Web 2.0

Senza alcun dubbio, l'utilizzo quotidiano del personal computer ha trasformato il nostro modo di vivere. Anche senza considerare i computer in nostro possesso, fissi o portatili che siano, i computer controllano i dispositivi più comuni che utilizziamo: i cellulari sono potenti micro-computer per le comunicazioni, i sistemi di riscaldamento centralizzato sono controllati da computer, i televisori e i media players operano mediante funzioni computerizzate incorporate, i motori delle macchine sono controllati da computer e così via.

Oggi giorno tutti i computer possono comunicare online attraverso Internet – il network globale di comunicazioni via computer. Tale network consente un'importante collaborazione tra nazioni, enti e società sparse nel mondo, che hanno fondato un'infrastruttura di comunicazioni globali utilizzabile da chiunque sia in grado di connettersi ad essa. Secondo la procedura standard, i singoli individui collegheranno i loro computer mediante il provider scelto per il telefono di casa o grazie alla crescente disponibilità di reti wireless.

Ad aver dato a Internet un impatto così rilevante sulla società d'oggi è il World Wide Web. Il Web facilita la distribuzione, la condivisione e la presentazione dei dati in tanti modi che hanno rivoluzionato il nostro modo di comunicare e condividere informazioni. E' normale per gli enti, le società, gli istituti formativi e molti singoli individui avere siti Web sui quali promuovono i propri servizi e comunicano con clienti e colleghi.

Vi è poi un'ulteriore rivoluzione, attualmente in corso, che sta trasformando il modo in cui opera la società. Il termine Web 2.0 è utilizzato per descrivere una gamma crescente di strumenti basati sul Web che permettono alla gente di comunicare e condividere informazioni in modo totalmente nuovo. I blog, la messaggistica istantanea, Twitter, Skype e altri servizi ci permettono di comunicare in modi prima impossibili. Facebook, MySpace, Google e altri strumenti rendono più facile il social network. YouTube, Flickr e i Google Documenti permettono un'ampia condivisione di video, foto, documenti e altre risorse digitali.

Parecchie persone hanno un account su Facebook, dove condividono attività sociali. In molti, quando hanno bisogno di un'informazione, si avvalgono di Google. Tutte le principali organizzazioni, pubbliche o private che siano, permettono ai propri utenti di usare i loro servizi online a pagamento (e li incoraggiano in tal senso). E' piuttosto normale che oggi, tramite Skype, si chatti con amici e famigliari sparsi per il mondo, mediante comunicazioni vocali e video dal vivo.

Individui che potrebbero dichiarare di non aver alcuna competenza nell'ambito dei computer si servono attualmente di un PC e di Internet ogni giorno, nella loro vita sociale e lavorativa, probabilmente senza pensare a come, nel corso dell'ultimo decennio, ciò abbia radicalmente modificato il loro modo di comunicare e di fare affari. Date un'occhiata al seguente video. Esso illustra come la gente sta esplorando il potenziale degli spazi formativi online per trarne reciproco vantaggio e divertimento. Osservate come i protagonisti stanno sviluppando le proprie competenze e abilità in

modo informale. Secondo voi, cosa potrebbe significare tutto ciò per la formazione nell'era di Internet?

Un altro messaggio importante che si ricava dal video è che lo sviluppo del personal computer, l'utilizzo di Internet e la comparsa del Web 2.0 non stanno solo cambiando il nostro modo di lavorare e socializzare, ma anche l'economia delle comunicazioni e delle interazioni commerciali. Buona parte di quello che si può fare online non comporta costi aggiuntivi per l'utente. Ciò ha enormi implicazioni e offre un significativo vantaggio potenziale alla formazione e agli studenti.

Cosa ne pensate di tutto ciò? Prima di prendere in esame le idee degli altri in merito a cosa la tecnologia e Internet comportino per il futuro della formazione, postate la vostra opinione sul forum di discussione della piattaforma SVEA di questa sessione. Date un'occhiata a cosa stanno dicendo gli altri. Vi è la netta convinzione che, nel decennio a venire, la formazione verrà trasformata dal Web; siete d'accordo? E come diventerà, secondo voi?

La prossima sezione esplora più nei dettagli l'utilizzo di queste tecnologie in ambito formativo.

1.2 La tecnologia educativa

Carta e penna, lavagna e gessetti erano le tecnologie tradizionali di cui si avvaleva la didattica nel XIX secolo. Ancora oggi sono utilizzate – il metodo educativo insegnante/studente che si svolge in classe è cambiato poco nel corso degli ultimi duecento anni.

Tuttavia, sebbene il paradigma in questione non sia mutato, si sono man mano introdotte nuove tecnologie. La radio, la televisione e le registrazioni audio e video sono state utilizzate durante il XX secolo, e le fotocopie sono state molto usate per realizzare dispense per gli studenti. La comparsa sul mercato dei primi computer da scrivania, negli anni Ottanta del XX secolo, ha comportato lo sviluppo di abilità informatiche sia da parte degli studenti che dei docenti, e si è iniziato a usare i programmi di videoscrittura e di grafica per creare documenti.

Quando Internet e il Web hanno fatto la loro comparsa negli anni Novanta, l'accesso in rapida crescita a risorse accademiche condivise ha iniziato a essere utilizzato dai docenti e dagli studenti. Allo stesso tempo stavano diventando evidenti le implicazioni per l'apprendimento a distanza, ed è stato utilizzato per la prima volta il termine 'e-learning'. Gruppi innovativi sparsi per il mondo hanno iniziato a sviluppare materiale e corsi di e-learning. Sono stati prodotti i primi software a pagamento per l'e-learning. In quel periodo sono state avviate, in ambito formativo, alcune iniziative di sviluppo dell'e-learning, per promuovere l'utilizzo della tecnologia nella didattica. Per esempio, nel Regno Unito è stato fondato il JISC – il comitato responsabile dell'infrastruttura accademica nazionale del network di computer, incaricato di finanziare progetti innovativi per lo sviluppo dell'e-learning da parte delle scuole/università.

Nel primo decennio del XXI secolo, l'e-learning ha iniziato a essere integrato alla formazione tradizionale e ad essere riconosciuto, persino dai docenti che non erano ancora coinvolti, quale inevitabile componente per il futuro. In quel periodo per l'e-learning si acquistava, spesso con aiuti da parte del governo, il software a pagamento Learning Management System (o Virtual Learning Environment). Le scuole/università incoraggiavano i docenti a realizzare versioni digitali dei loro corsi e a renderle disponibili online mediante l'utilizzo di queste piattaforme.

Lo sviluppo delle applicazioni del Web 2.0 durante questo decennio, insieme all'incremento nell'utilizzo di tecnologie personali, ha modificato in modo radicale lo sviluppo dell'e-learning. Il potenziale offerto da modalità del tutto inedite di comunicare e condividere informazioni e risorse, oltre all'aver compreso quale impatto ciò avrebbe avuto sull'insegnamento, hanno rinforzato la crescente convinzione che il tradizionale insegnamento in classe potesse essere affiancato, o persino rimpiazzato, dall'effettivo supporto degli studenti mediante le risorse online. Il seguente video suggerisce come tutto ciò sia al contempo essenziale e inevitabile. Potete trovare il video [qui](#).

Cosa ne pensate di questo messaggio? Il prossimo video esplora ulteriormente in che modo la didattica cambierà grazie alla tecnologia. Esso pone enfasi sulle molteplici fonti di informazione che ora risultano immediatamente disponibili agli studenti e su come l'entusiasmo generato in merito a un determinato argomento abbia migliorato significativamente l'apprendimento. Il video mostra anche in che modo gli studenti controllino il processo grazie all'utilizzo della tecnologia, e fa capire che essi sono in grado di imparare tanto dai loro fallimenti quanto dai loro successi. Potete trovare il video [qui](#).

Come si coniuga tutto questo con le vostre idee sull'impatto della tecnologia e di Internet in ambito formativo? Il passaggio dalla "classe" del XIX secolo agli "spazi per la formazione" del XXI è davvero fondamentale e vantaggioso, come suggeriscono questi video? Ritenete l'istruzione data da un'insegnante più o meno efficace dell'apprendimento con un lavoro di gruppo basato sulle risorse di Internet?

Questa sessione è stata concepita per farvi comprendere in che modo molti praticanti vedono l'attuale pratica dell'e-learning e dove ritengono risieda il futuro. E' stata inoltre studiata per incoraggiarvi a esprimere le vostre opinioni in merito all'impatto futuro delle tecnologie online sull'insegnamento e l'apprendimento. La parte finale di questa sessione vi invita a completare con gli altri una discussione riflessiva.

1.3 Risultati e Discussione

Questa sessione ha fornito una panoramica sullo sviluppo del personal computer, di Internet e del Web nel corso degli ultimi trent'anni. Ha riassunto l'impatto che tale sviluppo ha esercitato sulla didattica e ha presentato i punti di vista espressi da alcuni

praticanti su come, di conseguenza, ci si può aspettare che cambi il paradigma didattico convenzionale.

L'intento della sessione era farvi conoscere l'attuale pratica dell'e-learning e prepararvi alle sessioni successive, dove verranno affrontati la progettazione dell'e-learning, l'ABC digitale, il supporto allo studente online e altre tematiche.

Durante la sessione siete stati invitati a rispondere alle problematiche affrontate con le vostre opinioni e la vostra esperienza. Ci si augura che questo processo riflessivo vi abbia aiutati a trarre le vostre conclusioni sull'importanza delle tecnologie offerte da Internet per il futuro della didattica.

Quali conclusioni avete tratto, dopo aver completato la sessione? Vi siete fatti qualche nuova idea su come le tecnologie online possano essere utilizzate nella vostra pratica di insegnanti? Per ora vi chiediamo di condividere con gli altri partecipanti i vostri punti di vista sul forum di discussione della [piattaforma SVEA](#). Successivamente, nel modulo troverete esercizi strutturati con i quali potrete esprimere come intendete sviluppare l'utilizzo della tecnologia.

Sessione 2 – L'e-learning design

Introduzione

Questa sessione analizza una serie di risorse che rappresentano gli attuali punti di vista su un'efficace progettazione della formazione nel contesto dell'e-learning. Offre anche una panoramica su quella che è considerata una pratica scarsa, da evitare. In ogni caso, i partecipanti sono invitati a rispondere con le loro opinioni di praticanti formativi e a prender parte a una discussione sulle problematiche affrontate.

Competenze acquisite

Entro la fine di questa sezione sarete in grado di:

- Apprezzare gli attuali punti di vista su cosa sia una progettazione buona o scarsa per l'e-learning, in base a quanto indicato da numerosi praticanti;
- Commentare i punti di vista espressi e condividere le vostre opinioni con gli altri partecipanti;
- Iniziare a farvi un'idea su come affronterete la progettazione dell'e-learning utilizzando nuove tecnologie nel vostro ramo di specializzazione e nella vostra scuola/università

Cosa dovete fare

Questa sessione è concepita in modo tale da richiedere circa un'ora per essere completata; tuttavia troverete link e risorse che, se lo vorrete, potrete successivamente esplorare. Nella sessione non compaiono esercizi formali di valutazione da completare poiché, nella sua tipologia di base, il modulo è studiato per l'autoapprendimento. Dovrete tuttavia completare delle attività d'apprendimento che vi aiuteranno a comprendere, a livello teorico e pratico, come la tecnologia può supportare la progettazione di percorsi formativi.

Al termine dell'esercizio sarete invitati a completare un esercizio sulla progettazione di percorsi di e-learning che vi permetterà di mettere a confronto le vostre opinioni e il vostro approccio allo studio con i punti di vista espressi nel corso della sessione.

2.1 La progettazione dell'e-learning e la tecnologia

Le idee su come si progettano i percorsi formativi sono state discusse nel corso della storia della formazione e generalmente si basano su teorie consolidate relative a come si svolge l'apprendimento e al modo più efficace di facilitarlo. Un'opinione comune è che i principi basilari del buon design per l'apprendimento non cambino mai, ma che gli sviluppi in ambito tecnologico possano migliorare l'efficacia dell'insegnamento.

Gli studenti necessitano di informazioni sufficienti per comprendere il proprio soggetto di studio; hanno bisogno di utilizzare sufficientemente la conoscenza acquisita in una situazione reale, così da sviluppare le abilità pratiche richieste, e di un sufficiente livello feedback, così da poter realizzare che i risultati che si erano prefissi sono stati raggiunti.

Le tecnologie elettroniche basate sul computer e, più recentemente, quelle di Internet sono state rese note e hanno portato dei benefici all'insegnamento, ma hanno tutte dei limiti. I vantaggi hanno riguardato soprattutto il modo in cui le risorse per l'apprendimento vengono messe a disposizione degli studenti secondo modalità più flessibili, più accessibili e, a parere di alcuni, più accattivanti.

Nel seguente video Gilly Salmon, Professore di e-learning presso l'università di Leicester, nel Regno Unito, racconta come riteneva si dovesse affrontare la progettazione dell'e-learning nell'epoca di Internet. La presentazione spiega quale sia la differenza fondamentale tra la tradizionale progettazione in classe o quella online. Mette a confronto l'apprendimento negli spazi fisici di una classe e di una biblioteca con lo spazio virtuale di Internet e mette in luce la necessità di ripensare la progettazione dell'e-learning per sfruttarne efficacemente il potenziale. Potete trovare il video [qui](#).

Nel secondo [video](#), David Merrill, Professore Emerito presso la Utah State University, USA, delinea i principi base dell'“instructional design” necessari per rendere l'e-learning efficace. In particolare egli pone enfasi sull'importanza del fatto che gli studenti applichino le loro nuove abilità e conoscenze come parte di un compito “nel mondo reale”. Ciò risulta particolarmente rilevante nel VET e nell'apprendimento sul lavoro.

Cosa ne pensate di questi punti di vista? Essi vengono presentati come applicabili a ogni tipo di e-learning, in quanto principi generali di una valida progettazione dei corsi. In base alla vostra esperienza, sono applicabili alla formazione professionale e nella formazione per gli adulti? A questo punto, potreste voler postare un commento in merito nel forum della [piattaforma SVEA](#).

2.2 I materiali-guida per la progettazione dell'e-learning

Esistono molti materiali-guida rivolti ai docenti che desiderino un aiuto per ri-progettare per l'insegnamento online i materiali del loro corso. Questi materiali vengono costantemente aggiornati, man mano le nuove tecnologie emergono, ed è importante che tutti i praticanti siano consapevoli del fatto che, mentre questi vengono pubblicati, continuano a emergere nuovi esempi di pratica corretta.

[Qui](#) potete trovare un documento che ne costituisce un valido esempio. Si tratta di uno stralcio del volume *Effective Practice in a Digital Age* pubblicato dalla JISC, l'organizzazione che nel Regno Unito supporta l'apprendimento migliorato dalla tecnologia. Associa una valida pratica pedagogica all'effettivo utilizzo della tecnologia e si riferisce ai case studies che verranno presentati in seguito in questo modulo. Sono tutti concordi sul fatto che sia importante che tutti i docenti coinvolti nei processi di progettazione di corsi applichino una solida pratica pedagogica. Ciò vale sia per la formazione professionale e nella formazione per gli adulti, sia per altri gruppi di studenti.

Vi sono parecchie altre fonti eccellenti che forniscono consigli e consulenza; i rapporti riportati in questi documenti identificano i siti Web ove potrete trovare gli sviluppi più significativi dell'apprendimento migliorato dalla tecnologia. I due case studies successivi ne costituiscono un esempio; vi suggeriamo di leggerli entrambi prima di completare il questionario di autovalutazione sulla progettazione di corsi di formazione che conclude questa sessione.

2.3 Case Study 1: gli ambienti per la teledidattica

I Virtual Learning Environments (VLEs) – gli spazi della teledidattica come vengono chiamati nel Regno Unito, spesso noti altrove come Learning Management Systems (LMSs) – sono sistemi multifunzionali di supporto agli studenti online che danno accesso a materiali e risorse d'apprendimento, al contatto con i docenti, a opportunità di valutazione e a tutta una gamma di altri servizi. Sono disponibili come prodotti a pagamento – per esempio Blackboard – e come applicazioni gratuite (*open source*) – per esempio Moodle.

Il presente *case study* mostra una particolare implementazione di un VLE in una situazione didattica mista, ove l'e-learning coadiuva l'insegnamento *face-to-face*. L'intento è farvi sviluppare una vostra opinione sui messaggi che contiene, per prepararvi all'esercizio riflessivo che troverete al termine della sessione. Potete trovare il documento [qui](#).

2.4 Case Study 2: gli e-Portfolios

Gli e-Portfolios vengono utilizzati dagli studenti per registrare i propri progressi e gli obiettivi che raggiungono mentre imparano. Proprio come accade con un portfolio di carta, sono usati per raccogliere dati e informazioni in un unico luogo fisico che poi lo studente potrà utilizzare per una personale riflessione e valutazione, nonché come prova pratica quando farà domanda per poter partecipare a ulteriori corsi o per ottenere un impiego.

Questo case study mostra come gli e-portfolios sono stati utilizzati nell'ambito della formazione sul lavoro. Potete trovare il documento [qui](#).

Cosa ne pensate dell'utilizzo di questi portfolio nella formazione professionale e nella formazione per gli adulti? I vostri programmi di formazione sul lavoro si avvalgono dei portfolio in cui gli studenti registrano i loro successi?

Sessione 3 – Risorse per l'e-learning

Introduzione

Questa sessione prenderà in esame i tipici elementi hardware e software necessari sia ai docenti sia agli studenti per l'e-learning. Specificherà quali siano le competenze digitali richieste sia ai docenti sia agli studenti per supportare l'effettivo e-learning. La sessione vi inviterà a compiere un'analisi dei vostri punti di forza e delle vostre debolezze in quest'area e, quando necessario, a costruirvi un personale piano d'azione per migliorare.

Competenze acquisite

Alla fine di questa sessione voi:

- Avrete familiarità con gli elementi hardware e software richiesti per prender parte all'e-learning;
- Comprenderete quali siano le competenze digitali necessarie per poter partecipare con successo all'e-learning e imparerete a migliorare le vostre abilità, ove serva;
- Specificherete le azioni necessarie per fornire le risorse per l'insegnamento online nella vostra area di competenza e le abilità che servono per usarle in modo efficace.

In termini pratici, ciò probabilmente significherà che, alla fine della sessione, avrete compreso di disporre già della maggior parte delle risorse necessarie, e vi sarete fatti qualche idea su cosa ancora vi serva e su quanto indicativamente dovrete spendere. Avrete anche analizzato il vostro attuale utilizzo del computer e di Internet e avrete preso nota delle aree in cui potreste aver bisogno di rinfrescare le vostre conoscenze o di quelle che magari vorrete esplorare per la prima volta, avendole identificate come utili e interessanti per supportare la vostra pratica di docenti o degli studenti.

Cosa dovete fare

Si tratta di una sessione relativamente semplice, che probabilmente completerete in 1 ora circa. Vi forniremo liste di controllo per le tipiche risorse hardware e software usate per supportare l'e-learning, e sarete invitati a commentarle nell'ambito della vostra area di formazione. Sarete poi chiamati a sviluppare un'analisi delle vostre risorse e abilità e a creare un piano d'azione personale che vi aiuterà ad affrontare le aree dove avrete riscontrato delle carenze, nonché a prepararvi a supportare i vostri studenti online.

In breve:

- Prenderete in esame le tipiche risorse hardware e software necessarie per l'effettivo e-learning;
- Completerete un inventario delle risorse attualmente a vostra disposizione e potrete crearvi un piano d'azione per far fronte a eventuali ulteriori necessità;
- Analizzerete la vostra abilità con il personal computer e con Internet, creando poi un piano di sviluppo personale per rispondere ai bisogni che avrete identificato;
- Parteciperete durante l'intera sessione a una discussione sulle risorse per l'e-learning.

3.1 Hardware per l'e-learning

Le risorse tangibili che servono per partecipare all'e-learning sono le stesse che vengono usate da chiunque acceda a Internet durante la propria vita sociale o lavorativa, utilizzando un normale computer da scrivania o un portatile. Un crescente numero di persone ha un computer e una connessione Internet a casa: queste persone non avranno bisogno di acquistare nient'altro per iniziare a occuparsi di e-learning.

Anche il software richiesto per l'e-learning non comporta spese aggiuntive. Un browser Internet e applicazioni di "Office" come la videoscrittura, i fogli elettronici e programmi analoghi sono generalmente tutto ciò che serve. Esistono versioni gratuite "open source" di queste applicazioni.

Si può dire che il rapido sviluppo nell'utilizzo del computer e di Internet da casa significa che ora la maggior parte di noi può dedicarsi all'e-learning con le risorse già in suo possesso. Lo stesso vale per le scuole/università che propongono anche corsi di e-learning: possono utilizzare costosi pacchetti software e hardware di e-learning, se lo desiderano, ma non è certo necessario.

Il termine 'Hardware' si riferisce al computer e alle apparecchiature connesse. I requisiti minimi per l'e-learning sono i seguenti:

Hardware	Studenti	Insegnanti
Computer	Qualsiasi computer da scrivania o portatile acquistato negli ultimi 3 anni può andar bene. I portatili rappresentano la soluzione migliore, anche perché dispongono di connessione wireless. Ciò offre agli studenti la massima	Qualsiasi computer da scrivania o portatile acquistato negli ultimi 3 anni può andare bene per elaborare il materiale didattico e supportare gli studenti online. Una scuola/università che fornisca e-learning di solito allestisce

	flessibilità per quanto concerne il luogo di studio.	un apposito sito Web. Può decidere di farlo mediante il server centrale, avvalendosi del relativo software brevettato, ma esistono alternative a costo zero grazie ai servizi del Web 2.0.
Connessione Internet	La connessione a Internet da casa avverrà, come di norma, mediante il sistema telefonico, usando una connessione Dial-up o DSL. Un router wireless DSL è una scelta frequente, con la connessione “sempre attiva” e la possibilità di avere vari computer che accedano a Internet nello stesso momento. Chi dispone di portatili potrà collegarsi a network istituzionali wireless quando sarà presso l'ateneo, oppure a punti d'accesso hotspots altrove.	I docenti si connetteranno normalmente mediante il network istituzionale usando una connessione Ethernet (sebbene la connessione wireless stia diventando più comune). Per i docenti che lavorano, il sistema sarà simile a quello degli studenti.
Stampanti (copier, scanner)	Spesso gli studenti, quando studiano online, vogliono stampare il materiale di apprendimento e di valutazione. Le stampanti a getto d'inchiostro producono stampe a colori di eccellente qualità e sono relativamente poco costose. La carta è a buon mercato e si trova nei supermercati. Le cartucce d'inchiostro non sono così a buon mercato, ma potrete risparmiarle acquistandole online.	Probabilmente i docenti avranno accesso, nella loro scuola/università, a stampanti laser. Queste possono essere costose, così come lo sono le cartucce toner, ma l'utilizzo condiviso riduce i costi marginali. Gli scanner e le fotocopiatrici sono strumenti importanti per i docenti, e le stampanti a getto d'inchiostro multifunzione, che hanno in sé tutte queste attrezzature, sono frequentemente scelte per essere utilizzate nei singoli uffici o nelle sale professori.
Cuffie, microfono, Webcam	Con ogni probabilità gli studenti online si avvarranno di comunicazioni vocali e video con i docenti e altri studenti, mentre studiano. Le cuffie con	Oltre ad avvalersi di comunicazioni vocali e video, i docenti possono creare materiali per l'e-learning basati sull'audio e sul video

	<p>attaccato il microfono permettono questo tipo di comunicazione mediante il computer usando, per esempio, il servizio telefonico online “Skype”, che è gratuito. L'aggiunta di una Webcam consente videocomunicazioni.</p>	<p>utilizzando queste attrezzature e il relativo software. Sia le cuffie che la Webcam possono essere reperite a buon mercato. La maggior parte dei portatili ha queste funzioni incorporate, ma la qualità del suono è generalmente bassa. Utilizzare una cuffia è preferibile e meno fastidioso per gli altri insegnanti che si trovino nella stessa stanza.</p>
Memory stick	<p>Un memory stick che entra in una porta USB del computer è un dispositivo portatile assai conveniente con cui gli studenti possono archiviare i propri file e trasferirli da un computer all'altro. I memory stick hanno rimpiazzato i floppy disc, ora obsoleti, e costano davvero poco. La capacità di memoria è enorme e in grado di conservare pesanti file multimediali, il che è importante per l'e-learning.</p>	<p>Il vantaggio di disporre di dispositivi piccoli, portatili e con grande capacità di memoria è un vantaggio anche per i docenti. Essi spesso lavorano in varie sale della scuola/università nonché da casa, e i memory stick permettono un rapido backup e trasferimento dei file. Alcune scuole/università creano appositi memory stick con le informazioni e i materiali didattici di base e li distribuiscono agli studenti all'inizio dei corsi.</p>

Naturalmente è importante sia per i docenti sia per gli studenti avere accesso al minimo livello di attrezzature necessarie per prender parte all'e-learning. Al termine della prossima sessione avrete modo di fare un inventario dell'attrezzatura di cui già disponete e in tal modo identificherete gli elementi che ancora possono servirvi. Prima, però, prenderemo in esame i requisiti software per l'e-learning.

3.2 Il software per l'e-learning

Le tipologie principali di applicazioni software usate dagli studenti e dai docenti online sono due. La prima è il software per gli spazi della formazione che fornisce la funzionalità online necessaria per supportare il processo d'apprendimento. Ciò generalmente include il software per le comunicazioni, gli strumenti di presentazione del materiale didattico e un'ampia gamma di strumenti per la gestione del corso. Il secondo tipo è un software d'applicazione che gli studenti e i docenti utilizzano quale parte delle attività d'apprendimento. Generalmente include un software di

videoscrittura con cui i docenti creano materiale didattico e gli studenti completano test di valutazione, un software di grafica che permetta di realizzare diagrammi e di lavorare sulle fotografie, fogli elettronici per elaborare e presentare dati numerici ecc.

Gli esempi di software che vi forniamo hanno lo scopo di farvi avere una panoramica delle tipiche applicazioni attualmente utilizzate e non intendono essere esaustivi.

1. Software per gli spazi della formazione (descritto più nei dettagli nella prossima sessione)

Software	Descrizione
Learning Management Systems (a pagamento)	Sono software che forniscono una serie completa di strumenti per la fornitura e la gestione dell'e-learning. Includono strumenti di presentazione dei contenuti formativi, strumenti di comunicazione, di valutazione e di gestione del discente. Sono studiati per fornire alle scuole/università un pacchetto software completo per l'e-learning e sono disponibili sul mercato dietro pagamento di una tariffa per una licenza annuale. Un tipico esempio (nonché uno degli attuali leader sul mercato) è Blackboard . Nel Regno Unito, i sistemi di gestione della formazione (LMS) sono chiamati Virtual Learning Environments (VLE, Spazi per la formazione virtuale).
Learning Management Systems (Open source)	Un'alternativa ai sistemi a pagamento è un pacchetto analogo, messo a disposizione come software "open source". Un software di questo tipo è gratuito, non richiede il pagamento della licenza, pertanto potrebbe rivelarsi appetibile per le scuole/università. Generalmente questo tipo di sistemi possiede lo stesso livello di funzionalità di quelli a pagamento, ma non fornisce il supporto all'utente o quello tecnico che i sistemi a pagamento invece includono. Un tipico esempio (nonché uno dei sistemi maggiormente utilizzati) è Moodle . Anche se non è previsto il supporto all'utente, esiste online una community attiva, formata da altri utenti, che può fornire consigli e assistenza.
Web 2.0-Based Learning Environments	Gli spazi deputati all'e-learning possono essere costruiti usando gli strumenti del Web 2.0 che sono gratuitamente a vostra disposizione. I singoli elementi funzionali di un sistema di gestione della formazione - le comunicazioni online, la presentazione di documenti, la

	<p>gestione delle informazioni ecc - possono essere riuniti su un singolo sito Web per fornire gli stessi servizi di e-learning. Il vantaggio di questo approccio è che può essere studiato su misura per rispondere alle necessità di specifici corsi o persino di moduli all'interno dei corsi. Qui trovate un esempio creato con Google Sites.</p>
--	---

2. Software applicativi

Software	Description
Sistemi operativi	<p>Il sistema operativo di un computer è il software che parte automaticamente su un PC quando questo è acceso e che ne gestisce la generale funzionalità. E' l'interfaccia dell'utente per il computer: fornisce liste di file immagazzinati nella memoria e programmi applicativi pronti per essere usati, gestisce i dispositivi collegati al computer e le comunicazioni con Internet; è il software con cui gli utenti fanno sapere al computer cosa vogliono che faccia. Microsoft Windows e Mac OS sono i principali sistemi operativi a pagamento. Linux è un sistema operativo open source ampiamente diffuso.</p>
Web Browsers	<p>Sono applicazioni software che danno accesso ai siti su Internet; vengono usati dagli studenti e dai docenti online per avvalersi dello spazio di formazione e di altre risorse sul Web. Esistono prodotti a pagamento come Internet Explorer della Microsoft e prodotti open source quali Mozilla Firefox.</p>
Office Software	<p>I software per l'ufficio abbracciano la gamma di programmi generalmente usati per gestire il business e vengono anche ampiamente adottati nella didattica: la videoscrittura per produrre documenti scritti, i fogli elettronici per registrare e analizzare dati numerici, i database per organizzare e presentare grandi quantità di informazioni, il software di slideshow per fare presentazioni ecc. Microsoft Office è una tipica suite a pagamento con questi programmi, mentre Open Office una versione gratuita, open source, della stessa suite.</p>
Applicazioni multimediali	<p>Dato che le potenzialità informatiche aumentano e la velocità delle comunicazioni migliora, l'e-learning sta</p>

	diventando sempre più ricco di strumenti multimediali. I software di grafica, suoni e video vengono utilizzati dai docenti per preparare materiali didattici e dagli studenti nello svolgimento dei loro incarichi. E' probabile che i software a pagamento come Adobe Creative Suite siano utilizzati dai docenti, mentre i software gratuiti (inclusi nel computer al momento dell'acquisto, oppure open source) sono plausibilmente scelti dagli studenti.
--	--

Naturalmente, per poter lavorare in modo efficace, sia gli studenti che i docenti devono possedere abilità ed esperienza nell'utilizzo del software impiegato per l'e-learning. La sessione proseguirà ora con due esercizi che vi permetteranno di valutare il vostro livello di preparazione nel supporto dell'e-learning. Il primo esercizio è un inventario delle risorse del computer in vostro possesso, mentre il secondo è un'indagine della vostra abilità con il computer.

3.3 Risultati & Discussione

Questa sessione vi ha invitati a completare un inventario delle vostre risorse e competenze personali per valutare il vostro livello di preparazione per l'e-learning. Tale valutazione era applicabile tanto agli studenti quanto ai docenti online.

Avete avuto l'opportunità di postare i risultati dell'esercizio sul forum di discussione e, in questo modo, avete potuto osservare i risultati ottenuti dagli altri, fare domande e commentare la validità dell'esercizio.

Si spera che la sessione sia stata utile per la vostra preparazione all'e-learning. [Qui](#) potete trovare un'altra risorsa che potrebbe rivelarsi utile.

Sessione 4 – Gli ambienti di e-learning

Introduzione

Questa sessione esporrà la funzionalità di un ambiente deputato all'e-learning - ovvero di uno spazio Web che offre accesso alle risorse per l'e-learning. Descrive i sistemi di gestione dell'e-learning a pagamento e quelli gratuiti. Presenta poi gli strumenti del Web 2.0 e i software di social network che possono essere utilizzati per progettare un ambiente per l'e-learning. Imparerete a utilizzare questi strumenti. La sessione userà Moodle come esempio di ambiente deputato all'e-learning e della sua tipica funzionalità. Verrà presentato anche il sistema a pagamento Blackboard e vi sarà fornito un esempio di ambienti di formazione creati partendo dagli strumenti del Web 2.0. Concludono la sessione alcuni *case studies* sull'utilizzo degli strumenti del Web 2.0 nell'e-learning.

Competenze acquisite

Alla fine di questa sezione, sarete in grado di:

- Apprezzare la gamma di applicazioni software disponibili per il supporto dell'e-learning e comprendere in che modo avvengono le scelte quando si progetta un ambiente di formazione;
- Crearvi le specifiche di base per lo spazio deputato all'e-learning da poter usare nella vostra area specifica di insegnamento.

Cosa dovete fare

Le risorse di questa sessione vi faranno conoscere i tre tipi principali di ambienti per l'e-learning attualmente in uso. Siete invitati a lavorare con ciascuna delle risorse e a partecipare alle relative discussioni.

Alla fine della sessione, sarete invitati a sviluppare una scheda tecnica per la funzionalità dello spazio formativo adatta al supporto degli studenti online nella vostra specifica area. Vi verrà anche chiesto di riflettere sulla vostra esperienza e di commentare le vostre idee in un esercizio riflessivo.

4.1 Un'introduzione agli ambienti di e-learning

Come si è già detto altrove in questo modulo, un ambiente deputato all'e-learning è un sito Web che rende disponibili agli studenti le risorse didattiche con cui possano studiare online e comunicare con i loro docenti. Generalmente, un ambiente per l'e-

learning renderà il materiale d'apprendimento disponibile in vari format. Includerà materiali da leggere e immagini, materiali multimediali interattivi, attività di valutazione online e altre risorse studiate dal personale accademico che ha concepito il corso affinché gli studenti raggiungessero i loro obiettivi d'apprendimento.

Oltre alle risorse formative, l'ambiente in questione offrirà funzionalità comunicative, così che gli studenti possano ricevere un supporto diretto dai propri docenti e possano comunicare con gli altri nel loro lavoro accademico e a livello sociale. Si avrà la possibilità di caricare e scaricare documenti, nonché strumenti sicuri per inviare materiali di valutazione online.

Uno spazio di formazione per l'e-learning fornirà tutte le funzionalità amministrative necessarie alle scuole/università per gestire in modo appropriato la trasmissione del corso, incluse l'iscrizione e il monitoraggio degli studenti, la possibilità di postare annunci e piani generali sul corso, la gestione e la presentazione di una valutazione ecc.

Un aspetto importante della progettazione di un ambiente di formazione è la sua utilizzabilità e accessibilità. Idealmente lavorare online, tanto per gli studenti quanto per i docenti, dovrebbe essere intuitivo e semplice. L'accesso alle risorse didattiche dovrebbe richiedere agli studenti il minimo di navigazione indispensabile, e le risorse dovrebbero essere concepite in modo da essere accessibili agli studenti disabili.

Questa sessione descriverà i tre tipi principali di spazi di formazione per l'e-learning: a pagamento, open source e progettati su misura, mettendone in luce i relativi vantaggi e svantaggi. Sarete man mano invitati a condividere le vostre opinioni ed esperienze nell'utilizzo di tali ambienti.

4.2 Ambienti di formazione Open Source: Moodle

Nel prossimo video, raggiungibile [qui](#), viene data panoramica su Moodle, il principale ambiente open source per l'e-learning. Si tratta di una buona introduzione alla funzionalità degli spazi deputati all'e-learning e descrive questa funzionalità in quattro aspetti basilari: l'archiviazione dei dati, le comunicazioni, la collaborazione e la valutazione. Di ogni aspetto vengono delineate la flessibilità e l'adattabilità, mostrando come l'intero ambiente formativo possa essere configurabile in base alle necessità dell'utente.

Il video mette in risalto la natura "open source" di Moodle, ovvero il fatto che sia utilizzabile gratuitamente da chiunque. Attualmente la piattaforma è molto usata a livello globale, per esempio dalla maggior parte degli istituti tecnici e da un crescente numero di università nel Regno Unito. Nella Risorsa 2 di questa sessione, Moodle verrà messo a confronto con il principale provider di ambienti per l'e-learning a pagamento: Blackboard.

Dopo aver considerato la funzionalità di Moodle, passate alla prossima sessione per metterla confronto con un'alternativa a pagamento. In seguito verrete invitati a commentare i relativi punti di forza e di debolezza.

4.3 Spazi di formazione a pagamento: Blackboard

Blackboard è uno dei leader nel mercato degli ambienti di e-learning a pagamento. Si è sviluppato nel corso di parecchi anni e offre un'ampia funzionalità personalizzabile, adattandosi così a specifiche scuole/università e a singoli utenti. Il [video](#) offre una visione dettagliata del modo in cui il software può essere configurato per adattarsi a un particolare corso, insegnante e tipo di discente. Vedrete come virtualmente si possa selezionare una qualsiasi configurazione per trasmettere e gestire il vostro corso, per le comunicazioni tra tutor e studente e per molti altri aspetti.

Potete constatare che moltissimi elementi accomunano la funzionalità di Blackboard e quella di Moodle quali spazi per l'e-learning. Potrebbe pertanto non risultare ovvio per quale motivo un prodotto a pagamento dovrebbe essere scelto al posto di un equivalente open source che non richieda una tariffa per l'utilizzo. La risposta è connessa al costo globale dell'utilizzo da parte di una scuola/università. I prodotti a pagamento vengono venduti con un supporto tecnico e di sviluppo, mentre quelli open source no. Pertanto, con Moodle esisteranno dei costi di gestione, mantenimento e sviluppo che potreste non dover affrontare qualora optaste per Blackboard. Ne consegue che, quando prenderete la vostra decisione, dovrete compiere una valutazione complessiva dei costi dell'operazione.

Una terza alternativa per la formazione online implica l'utilizzo degli strumenti del Web 2.0 e del Cloud Computing. Questa sarà la prossima tematica che affronteremo; successivamente, sarete invitati a esprimere commenti in merito alle alternative proposte.

4.4 Gli ambienti per la formazione del Web 2.0

Il sito Web che potete vedere [qui](#) è un ambiente per la formazione creato avvalendosi degli strumenti del Web 2.0. E' basato sui "Siti Google", un servizio hosting gratuito che vi aiuta a costruire un sito, e offre varie funzionalità ottenute mescolando diverse applicazioni del Web 2.0 (a volte chiamate "gadget" o "widget"). L'ambiente didattico non è così completo per quanto riguarda il mix delle sue funzioni, ma ha il vantaggio di essere costruito specificamente per l'argomento che si sta studiando.

Nella precedente sezione, avete visto l'ampia gamma di funzionalità che il prodotto a pagamento Blackboard offre ai suoi utenti. Questa varietà, unita alla possibilità di una personalizzazione che si adatti alle necessità delle singole scuole/università, risulta

appetibile per la gestione aziendale. Tuttavia, il Web 2.0 permette di costruire un ambiente per la formazione a livello di singolo corso e non di scuola/università e di scegliere soltanto le funzioni che servono. Ciò rende questo tipo di ambiente poco ingombrante, facile da ospitare e da gestire e adattabile alle necessità di cambiamento.

Questo sito web offre la stessa funzionalità di base di Moodle e un'analoga disposizione grafica degli elementi per la navigazione. La vera differenza, tuttavia, risiede nel fatto che spazi di formazione online di questo tipo possono essere costruiti da docenti i quali, per quanto debbano necessariamente avere un'esperienza nell'utilizzo di un computer, non necessitano di un supporto ICT. Ciò permette a chi tiene dei corsi individuali di creare un proprio ambiente di formazione con costi minimi e con un completo controllo diretto.

Siete ora invitati a esprimere un commento sulle informazioni che vi sono state fornite. Le prime due risorse descrivono gli spazi di formazione attualmente utilizzati nella maggior parte delle scuole/università. La terza opzione è quella che la comunità di ricerca sta prendendo in esame quale possibile scenario futuro per l'e-learning. Cosa ne pensate di quello che avete visto? Condividete le vostre idee nel forum di discussione della [piattaforma SVEA](#)

4.4.1 Creare una scheda tecnica per un ambiente di formazione del Web 2.0

Introduzione

Le considerazioni da fare quando si progetta un ambiente per la formazione con il Web 2.0 sono piuttosto diverse da quelle che valgono per le applicazioni a pagamento e per quelle open source precedentemente esaminate in questo modulo. Mentre quelle applicazioni, e soprattutto i grossi sistemi come Blackboard, replicano online con efficacia la funzionalità di un'intera scuola/università, il focus degli spazi di formazione del Web 2.0 ruota principalmente attorno al livello di un corso o persino di un modulo.

Di conseguenza, redigere la scheda tecnica per un ambiente di formazione con il Web 2.0 è un processo simile a quello della pianificazione di una normale lezione. Il processo inizia con una chiara definizione degli scopi formativi che ci si prefigge e delle attività di apprendimento che accompagneranno gli studenti a raggiungere con successo quegli scopi. Stabiliti i fini e le attività, il docente dovrà individuare le risorse online che gli saranno necessarie per insegnare e le abilità connesse, comunicare con gli studenti e supportarli, valutare e registrare i risultati, gestire e fare un resoconto sull'intero processo in conformità con i requisiti di garanzia della validità accademica.

Considerazioni pedagogiche

La flessibilità di cui si dispone quando si costruiscono spazi di formazione con il Web 2.0 comporta che l'approccio pedagogico adottato nell'insegnamento e nel supporto degli studenti possa ora determinare l'infrastruttura del supporto, e non più il contrario. Questa era l'essenza dei punti di vista espressi nelle sessioni 1 & 2 di questo modulo. E' forse più importante che mai che i docenti inizino a progettare il loro corso chiedendosi quale sia il metodo didattico più appropriato, dato che ora si sono liberati dai limiti imposti dalle lezioni che si svolgono in classe. Tra le considerazioni da fare, si possono includere:

- Apprendimento basato su domande e scoperte: l'utilizzo di Internet per cercare risposte alle domande, per raccogliere risorse formative, per sviluppare abilità d'apprendimento indipendenti;
- Apprendimento in ambito sociale: l'utilizzo di siti di social network per comunicare, condividere esperienze, informazioni e risorse formative e compiere efficaci processi d'apprendimento;
- Apprendimento socratico: il docente come co-discente che invita gli studenti a contribuire con le loro soluzioni ai problemi o a interpretare problematiche complesse.

Tutte queste considerazioni sono particolarmente importanti per la formazione professionale e nella formazione per gli adulti, in cui gli studenti sono nella posizione di portare precedenti esperienze e abilità già in loro possesso nelle discussioni e nelle attività d'apprendimento.

Il processo di specificazione dell'ambiente di formazione

Un'ambiente di e-learning è un sistema di attività umane e deve andare incontro alla tipiche caratteristiche di tali sistemi. Ciò ruota in gran parte attorno alla comprensione di chi siano i partecipanti, di quali siano i loro obiettivi e le loro necessità. Bisogna anche prendere in considerazione le capacità di controllo e di comunicazione del sistema e la sua capacità di autogestirsi. In termini pratici, bisognerebbe anche includere l'interazione con l'ambiente sociale e lavorativo del sistema e la sua cultura operativa prevalente.

Partecipante	Obiettivi del partecipante	Necessità del partecipante
Studente	Acquisire competenze e conoscenze	Accedere alle risorse formative, avere una guida e un supporto, ricevere un feedback sui propri progressi e sui successi ottenuti
Docente	Offrire un portfolio di corsi online dalla qualità	Rendere disponibile online una gamma di risorse formative, comunicare con gli studenti, valutare i

	assicurata	loro progressi e fornire un feedback
Ente di formazione	Offrire un portfolio di corsi online dalla qualità assicurata	Avere docenti preparati a progettare e a seguire i corsi online, disporre di un'infrastruttura di supporto che offra accesso online a tutte le risorse formative, rispondere adeguatamente ai requisiti qualitativi accademici
Datore di lavoro	Disporre di una forza lavoro con le abilità richieste per far fronte alle necessità dell'impresa	Avere una fornitura di servizi formativi che si integri con i sistemi di lavoro quotidiani; massimizzare il raggiungimento delle abilità pur mantenendo un impatto minimo

La lista potrebbe includere altri partecipanti (enti professionali, finanziari, enti di controllo della qualità accademica ecc) di cui si dovrebbero identificare le necessità. Le categorie di partecipanti “top level” menzionate qui sopra potrebbero a loro volta essere suddivise in sotto-categorie - per esempio, i partecipanti di una scuola/università potrebbero essere suddivisi in manager senior, bibliotecari, staff di supporto tecnico e così via.

Dopo aver identificato tutti i partecipanti e le loro necessità, potrete iniziare a progettare un ambiente formativo online.

La progettazione di un ambiente formativo online

Gli aspetti principali di un ambiente formativo online sono:

- La gestione delle risorse formative e degli strumenti di presentazione – gli strumenti per presentare documenti, video, immagini ecc. A questo proposito, tra i tipici strumenti del Web 2.0 si annoverano Google (per i documenti), YouTube (per i video), Picasa (per le immagini) e Slideshare (per le presentazioni);
- Gli strumenti di comunicazione: comunicazioni vocali e video simultanee sono attuabili mediante Skype, mentre si possono effettuare comunicazioni non simultanee tramite i forum di discussione, le chat e i servizi di instant messaging come quelli offerti da Blogger, Chatango e IM;
- Gli strumenti di collaborazione e di condivisione dei documenti: applicazioni Wiki come pbworks sono utilizzate per lo sviluppo collaborativo e per la condivisione di documenti e di altre risorse

Nello scegliere un determinato strumento del Web 2.0, dovrete considerare questi criteri: che esso risponda alla funzionalità richiesta, che possa essere incluso nella piattaforma del vostro spazio di formazione e che provenga da un fornitore stabile e fidato.

Esercizio di specificazione di un ambiente di formazione del Web 2.0

Questo esercizio vi invita a utilizzare le informazioni che vi abbiamo fornito in questo modulo per creare una scheda tecnica per uno spazio formativo con il quale sviluppare online un corso o un modulo nella vostra area di insegnamento o apprendimento. A tal fine, si suggerisce di fare quanto segue:

1. Redigere una breve descrizione del corso/modulo, con gli obiettivi e i risultati formativi, il target di riferimento e il luogo in cui supponete che avverrà l'attività formativa (a casa, al lavoro, presso una scuola/università, o un mix tra queste opzioni);
2. Fare una tabella dove identificare i partecipanti, i loro obiettivi e le loro necessità;
3. Preparare una dichiarazione schematica sull'approccio pedagogico e sul progetto formativo più appropriato per raggiungere i risultati che vi prefiggete;
4. Studiare una proposta di mix tra gli strumenti di gestione delle risorse, di comunicazione e di collaborazione che faciliterebbero il vostro piano pedagogico e risponderebbero ai bisogni degli studenti e ai risultati che si sono prefissati.

Dopo aver completato questo esercizio, siete invitati a condividere le vostre esperienze e i risultati che avete ottenuto nella sezione conclusiva della session sulla [piattaforma SVEA](#).

4.5 Esercizio sull' ambiente deputato all'e-learning

Questa sessione vi ha presentato le tre tipologie principali di spazi per l'e-learning attualmente utilizzate: quella a pagamento, quella open source e quella basata sul Web 2.0.

Siete stati incoraggiati a condividere i vostri pensieri strada facendo, e ci auguriamo che ciò vi abbia aiutati a farvi un'idea su come si possa facilitare l'e-learning in modo efficace per gli studenti e per i docenti che stiano pianificando di supportare i propri studenti online.

Per completare la sessione siete ora invitati a riflettere sulla vostra attuale conoscenza diretta degli spazi per l'e-learning e sulle informazioni sui recenti sviluppi che sono state sin qui presentate.

Sessione 5 - Supportare gli studenti online

Introduzione

Questa sessione affronterà gli aspetti basilari della progettazione e del reperimento di materiale didattico, nonché i diversi approcci al supporto tutoriale degli studenti online. Prenderemo in esame i metodi di valutazione, feedback e garanzia qualitativa dell'e-learning. Le risorse-chiave utilizzate in questa sessione sono tratte da un corso gallese di formazione per insegnanti che già si trova online e che affronta in modo assai efficace le problematiche relative al supporto degli studenti.

La sessione prende avvio con una discussione sulle diverse metodologie dell'e-learning e sui diversi pacchetti di supporto degli studenti che devono essere utilizzati per aiutarli in modo ottimale. Il termine “blended learning” si riferisce a una miscela tra i vari approcci dell'insegnamento online (a distanza e face-to-face); di ogni approccio vengono delineati i requisiti. La sessione affronta poi una vasta gamma di suggerimenti pratici per il supporto degli studenti online, ricavati dall'esperienza di praticanti che hanno realizzato con successo il “blended learning”.

La sessione termina prendendo in considerazione la progettazione formale del supporto degli studenti e l'utilizzo dell'Accordo sul Livello del Servizio per specificare i livelli di supporto che verranno forniti. L'attività conclusiva sarà un esercizio riflessivo sulla pianificazione del supporto formativo.

Competenze acquisite

Alla fine di questa sessione sarete in grado di:

- Apprezzare le diverse miscele di supporto formativo online, da quelle concepite per l'autoapprendimento indipendente a quelle ove sia presente un significativo input tutoriale;
- Comprendere le decisioni che devono essere prese in sede di progettazione quando si pianifica un particolare miscuglio di “blended learning” e un particolare tipo di supporto didattico.

Cosa dovete fare

Ci aspettiamo che voi leggete le risorse formative, completiate gli esercizi pratici e contribuiate ai forum di discussione. Al termine di quest'ultima sessione del modulo avrete preso in esame numerosi aspetti dell'e-learning e avrete tratto le prime conclusioni in merito all'applicabilità dell'e-learning alla vostra area di insegnamento.

Alla fine del modulo verranno indicate altre risorse, utili per chi vorrà approfondire ulteriormente la propria conoscenza, e si troverà un esercizio finale concepito per chi desidererà sviluppare la propria esperienza pratica nella progettazione.

5.1 Blended Learning

Questo stralcio, tratto da 'moodle4teachers', affronta il tema del 'blended learning', dove l'e-learning viene coniugato con la formazione in classe. Vengono spiegati i diversi “miscugli” comunemente adottati, che spaziano da un approccio didattico completamente “face-to-face” (a un estremo dello spettro) a uno del tutto online e a distanza (all'altro estremo). La problematica è affrontata in modo pratico, e vengono indicati i processi decisionali che portano a comporre il miscuglio ottimale per una particolare tipologia di discente. L'enfasi, ancora una volta, è su una valida progettazione del piano formativo e reitera il messaggio trasmesso dalla sessione 2 di questo modulo – ovvero, che la progettazione del piano formativo dovrebbe basarsi su una solida pratica pedagogica e sulla comprensione delle necessità degli studenti.

Il corso online “moodle4teachers” è stato concepito dal Coleg Sir Gâr in Galles, Regno Unito, e lo stralcio, anche nella prossima sezione, allude numerose volte ad enti e risorse locali. A ogni modo, i suoi principi generali avranno valore in ogni Paese e per chiunque stia progettando un piano formativo.

(per accedere, inserite come username *svea* e come password *svea*)

Potete anche aprire moodle4teachers [qui](#). Per accedere, inserite come username *svea* e come password *svea*

Come suggerisce l'account sopracitato, fare Blended Learning è un po' come scegliere gli ingredienti per una ricetta: essi sono già a vostra disposizione e voi dovrete solo valutare la potenza del miscuglio. Cosa comporta per la vostra area di responsabilità? Esiste, nella vostra specifica area, del lavoro pratico che potrebbe determinare con efficacia il mix “online/face-to-face”? Forse vorrete partecipare a una discussione su questa problematica nel [forum](#) della [piattaforma SVEA](#).

5.2 Suggerimenti pratici per il supporto degli studenti

Questo secondo estratto da 'moodle4teachers' affronta alcune delle problematiche fondamentali inerenti la progettazione, da prendere in considerazione quando si crea il contenuto didattico da trasmettere online. Esso sottolinea come il focus essenziale sia il discente e indica come supportarlo nel modo migliore applicando una buona pratica nella progettazione del contenuto. La risorsa in questione è solo una piccola parte di un corso di e-learning per docenti e mette in chiaro come il contenuto sia solo un elemento del pacchetto di supporto al discente. Dimostra come il contenuto sia

confezionato insieme ad attività formative che sviluppano la comprensione teorica e le abilità pratiche. Si riferisce anche alla valutazione formativa nel suo insieme, qualora il corso online sia supportato da un docente, all'importanza di un feedback strutturato.

Potete anche aprire moodle4teachers [qui](#). Per accedere, inserite come username *svea* e come password *svea*

Qui troverete numerosi suggerimenti pratici. Vi raccomandiamo di prestare attenzione ad alcuni dei validi link proposti e di farvi un'idea sulle opzioni disponibili nella progettazione del corso.

5.3 Pianificare il supporto per gli studenti

Quando si progetta un corso di e-learning, è importante focalizzarsi sulle necessità degli studenti e fornire un adeguato livello di supporto, così che essi possano raggiungere i propri scopi formativi.

Il supporto può essere offerto in vari modi. La risorsa riguardante il “blended learning” presente questo modulo ha illustrato i diversi miscugli di e-learning disponibili. In modo analogo, esistono diverse miscele di supporto che possono essere offerte al discente e, ancora una volta, lo spettro spazia da una formazione interamente supportata dal docente allo studio autonomo e indipendente.

In generale, le risorse dell'e-learning verranno progettate differently, a seconda di quanto ampio sarà il supporto del docente. Con il supporto del docente, il processo pedagogico è assai controllato dall'insegnante, proprio come avviene in classe. In assenza di tale supporto, il processo pedagogico deve essere inglobato all'interno dei materiali formativi. A un livello relativamente elementare, tale supporto dovrebbe fornire istruzioni, mentre a un livello più avanzato dovrebbe assumere la forma di una consulenza che permetta agli studenti di lavorare con una vasta gamma di materiali.

In ogni caso, sia che il corso sia supportato dal docente, sia che si svolga in modo indipendente, sia che si opti per un miscuglio tra le due opzioni, il processo deve fornire al discente un feedback sui suoi progressi, relativi ai fini formativi che si prefigge. Di solito, il feedback del docente sui risultati di un'attività formativa viene comunicato in classe, e lo stesso può accadere online. Il feedback per un discente che agisca in piena autonomia, però, dovrà assumere un'altra forma.

Specificare il supporto dello studente: un Accordo sul Livello del Servizio (SLA)

Una delle lamentele frequenti espresse dagli studenti online riguarda lo scarso o incostante supporto dei docenti. Se tale supporto è una componente basilare nella progettazione del corso formativo, un Accordo sul Livello del Servizio (SLA), che specifichi il tipo di supporto che il discente riceverà, è d'aiuto sia ai docenti sia agli studenti nella pianificazione del lavoro.

Il tipico SLA include:

Servizio	Livello del Servizio
Risposta a delle domande	3 giorni lavorativi
Feedback di valutazione	2 settimane. La qualità del feedback farà parte del processo di valutazione del corso
Risposte ai forum	Ogni giorno (se in un dato giorno non è possibile, bisognerebbe postare un messaggio che comunichi l'impossibilità)
Risposte alle e-mail	2 giorni lavorativi
Disponibilità telefonica	Pianificata nel corso della settimana di lavoro, da postare sul sito

Alcuni docenti hanno affermato che un tale accordo non è adeguato per gli accademici professionisti. Voi cosa ne pensate? Avete qualche esperienza di SLA?

Esercizio riflessivo: la formazione indipendente coronata da successo

Ci dedichiamo in continuazione all'apprendimento indipendente, che definiamo apprendimento informale. Questo esercizio vi fa riflettere sulla vostra esperienza nell'autoapprendimento: siete invitati a *dire la vostra su come fate a giudicare di aver raggiunto il vostro scopo formativo e a indicare da dove provenga la prova di tale successo*.

Di norma, come conseguenza di questo tipo di formazione avrete appreso qualcosa che non sapevate prima, o avrete imparato a fare qualcosa che precedentemente non sapevate fare. Pensate a una recente attività formativa che vi ha richiesto al massimo mezza giornata di impegno (magari avete ottenuto informazioni su un argomento mediante Google, oppure avete imparato a usare un nuovo pezzo della vostra apparecchiatura). Quando e come avete deciso che il processo formativo era concluso? Postate la vostra esperienza sul [forum](#) della [piattaforma SVEA](#). Volete esprimere qualche commento su come si dovrebbero progettare i materiali didattici per gli studenti autonomi nella vostra area di insegnamento?

5.4 Risultati del modulo & discussione

Riassunto

Questa sessione conclude il modulo relativo all'e-learning. L'obiettivo del modulo era fornirvi un'introduzione all'e-learning, alle tecnologie impiegate per supportare gli studenti, ai diversi approcci nella progettazione del piano formativo, e darvi una gamma di esempi su come altre persone hanno sviluppato e portato avanti i loro corsi online. Si spera che l'abbiate trovato utile, e ci farebbe piacere ricevere un feedback sulla vostra esperienza.

Riflessione

Il modulo dell'e-learning vi ha mostrato come, mentre i processi di base dell'apprendimento rimangono gli stessi a prescindere dal metodo d'insegnamento, l'efficacia del metodo prescelto possa avere un impatto significativo sui risultati. L'e-learning viene spesso visto come un modo per facilitare la formazione a distanza, ma in realtà comporta grandi vantaggi anche per gli studenti che frequentino il campus. L'e-learning offre ampia scelta e flessibilità ai singoli studenti e permette loro di scegliere come lavorare con i materiali formativi.

Tra i materiali qui presentati vi erano parecchie fonti che consentiranno indagini più approfondite; anche i *case studies* amplieranno le informazioni che vi abbiamo fornito. Un fattore che dovrete tenere a mente è che le informazioni sulle pratiche efficaci nell'ambito dell'e-learning sono destinate a cambiare, poiché la tecnologia migliora e rende disponibili nuove funzionalità. Tutti i praticanti dovranno monitorare costantemente il loro utilizzo della tecnologia, man mano essa cambia, e agire di conseguenza.

La community formativa supportata dalla tecnologia sostiene un argomento convincente: se è vero che il Web 2.0 e Internet in generale stanno avendo un impatto positivo su tutti gli aspetti della società, ciò accade anche in ambito formativo. Questo modulo è stato studiato per avvicinare i docenti a quella comunità di pratica.

Session 6 - Case Studies

I seguenti *case studies* offrono esempi di buona pratica relativi alle cinque sessioni di questo modulo. In ogni *case study*, dei link vi presenteranno altri esempi.

Questi *case studies* sono stati pubblicati dalla JISC nel documento-guida *Effective Practice in a Digital Age*. Cliccate su 'Fullscreen' (a tutto schermo) per vedere ogni pagina. Volendo, potete anche scaricare o stampare i *case studies*.

Case Study 1 – [Virtual Learning Environments](#)

Case Study 2 – [E-Portfolios](#)

Case Study 3 – [Digital Audio](#)

Case Study 4 – [I Wiki](#)

Case Study 5 – [Dispositivi Mobili](#)

Case Study 6 – [Podcasts](#)

Case Study 7 – [Web 2.0](#)

Case Study 8 – [Digital Video](#)

Case Study 9 – [I Blog](#)

Case Study 10 – [I Mondi Virtuali](#)

Session 7 - Online Learning Design Exercise

Questo esercizio vi dà l'opportunità di acquisire esperienza nello sviluppo di un corso online nella vostra area di competenza e di interesse. Se avete completato gli esercizi riflessivi presenti nelle 5 sessioni di questo modulo, vi sarete già fatti un'idea sulla pratica corretta ed efficace nella progettazione dell'e-learning; avrete inoltre valutato gli strumenti informatici e le abilità richieste per insegnare online e avrete qualche idea in merito al valido supporto degli studenti online. Questo esercizio vi invita ora a prendere in esame come le vostre particolari responsabilità formative potrebbero tradursi nell'insegnamento online.

1. Scegliete dalle vostre consuete attività di docenti un argomento che richieda al discente circa 10 ore di lavoro.
2. Concepite una sequenza di sessioni didattiche di un'ora simili a quelle qui presentate e che portino al raggiungimento degli obiettivi formativi prefissati.
3. Mettete insieme, grazie al Web, risorse formative (video, immagini, documenti) che possano essere utilizzate per attuare la sessione 1.
4. Riflettete sull'efficacia dell'esercizio ed esprimete un commento su come tali risorse potrebbero essere presentate sia online, per gli studenti a distanza, sia insegnando face-to-face.

Condividete i risultati sul [blog](#) della [piattaforma SVEA](#).

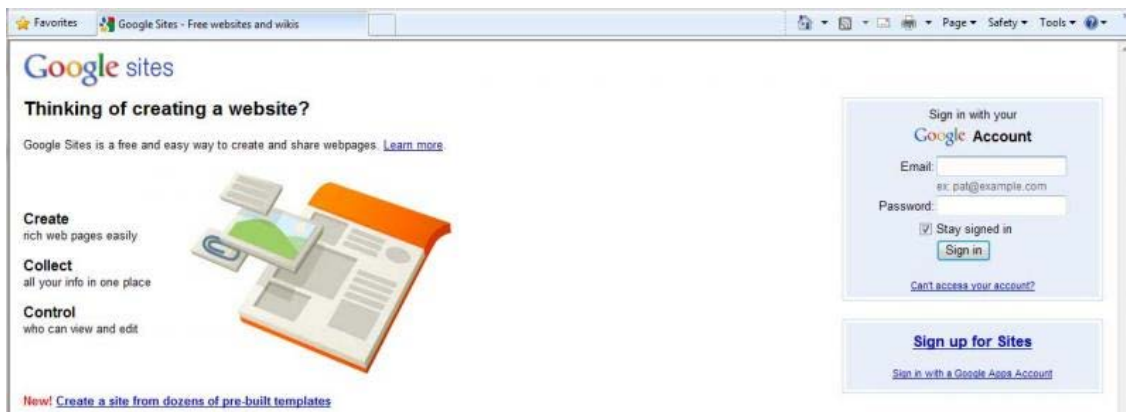
7.1 Building a Web 2.0 Learning Environment

Un ambiente deputato all'e-learning è fondamentalmente un sito Web con un particolare insieme di funzionalità. Per costruire uno spazio di e-learning con il Web 2.0, come prima cosa avrete bisogno di un servizio hosting che vi aiuti a costruire un sito. Ce ne sono svariati, e alcuni sono migliori e più adatti di altri per la formazione. Un *service* ideale gratuito, non mostra loghi o pubblicità sulle pagine Web, è ospitato da un provider affidabile e con un solido profilo operativo, permette all'utente di controllare la progettazione del sito e della pagina e fornisce una serie di strumenti non tecnici per costruire e editare il sito. Provider di questo tipo esistono già. Uno è Google Sites.

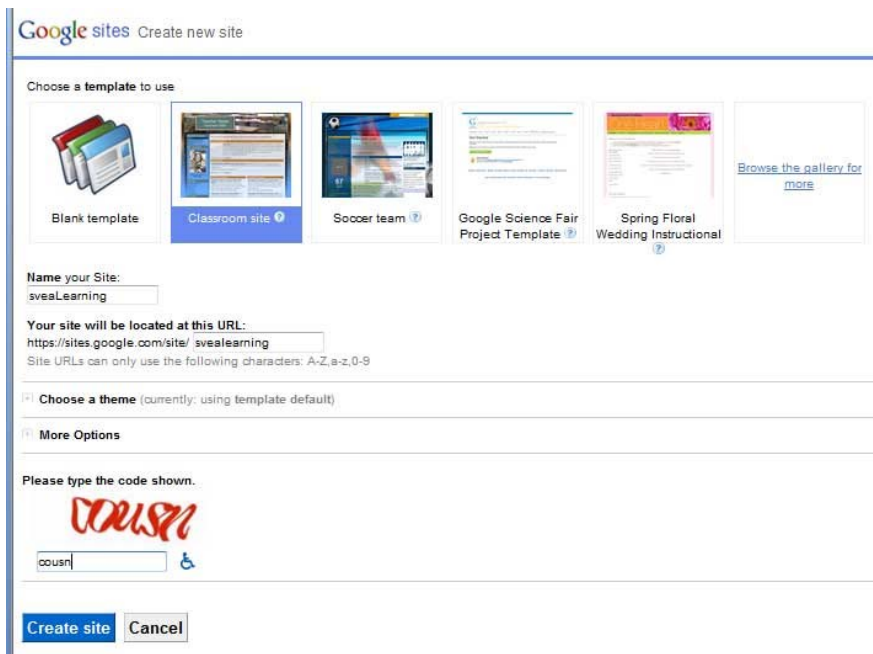
Quest'attività formativa vi farà conoscere Google Sites e vi aiuterà a compiere i primi passi nella costruzione di un ambiente per l'e-learning con il Web 2.0.

Passo n. 1: Creare il sito Web

Andate su www.sites.google.com dove questa schermata vi inviterà a creare il vostro sito Web. (Accedetevi con il vostro account Google; se non ne avete ancora uno, potete crearlo [qui](#)).



Dopo aver effettuato l'accesso, siete invitati a dare un nome al vostro nuovo sito e a scegliere un modello preimpostato per il sito e la struttura della pagina. Se (come è probabile) volete definire la struttura voi stessi, selezionate il “Blank Template” e pensate a un nome adatto per il vostro sito. In questo esempio è stato scelto il nome sveaLearning.

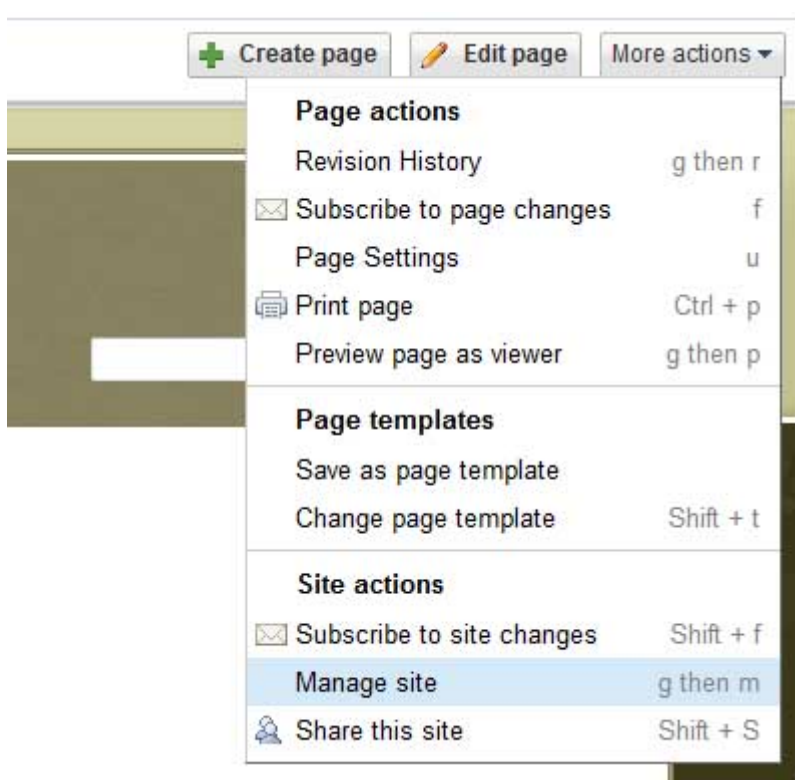


Dopo aver creato il sito Web di base, apparirà una Home Page vuota con il nome del sito nel Banner sovrastante:

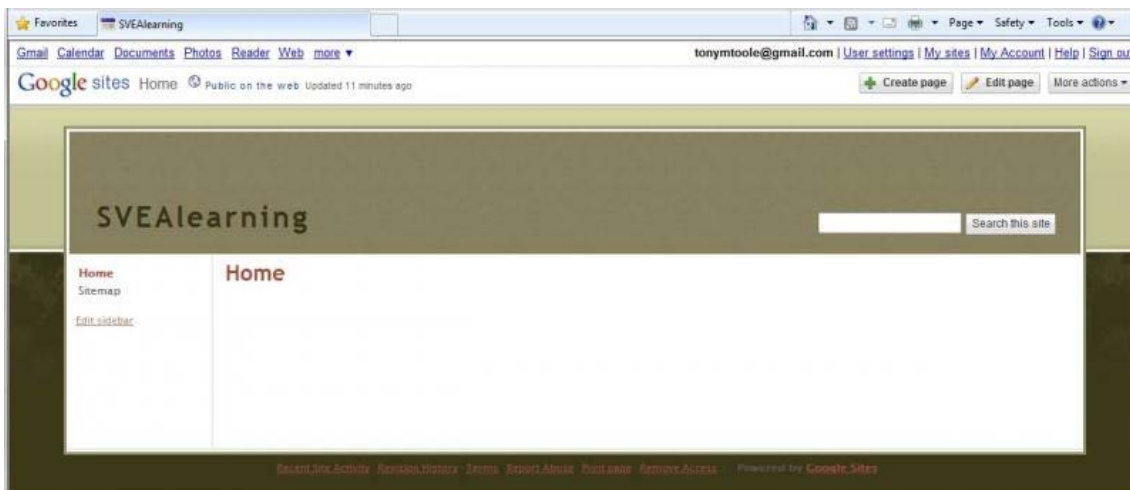


Passo n. 2: Formattare il sito

L'aspetto del sito può essere determinato selezionando uno dei “Temi” disponibili per questo proposito. Per farlo, cliccate sul bottone “More Actions” in alto a sinistra:

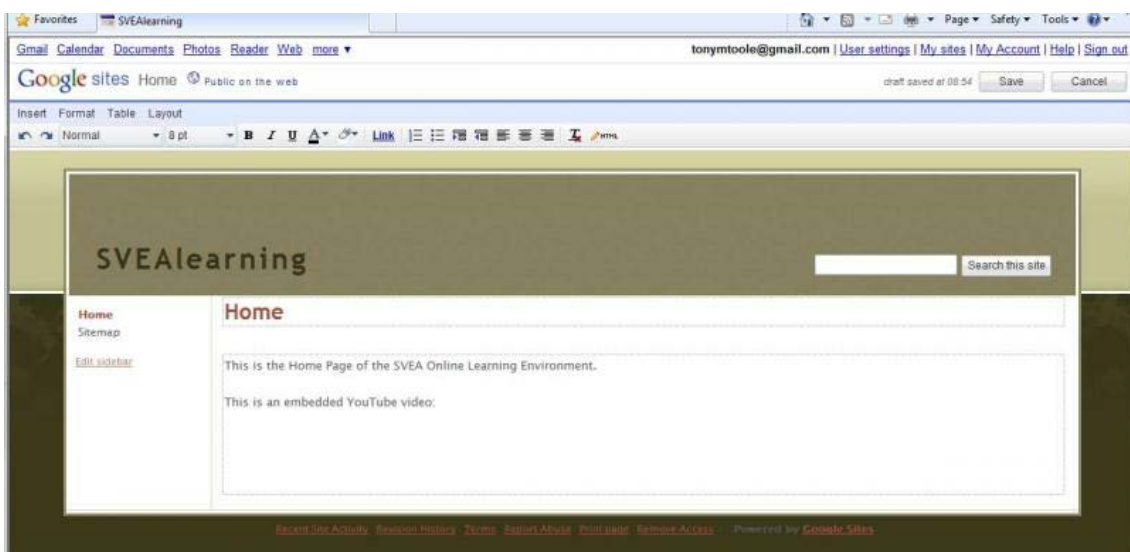


Cliccate poi su ‘Manage site’. In tal modo si aprirà una finestra con una lista di opzioni a sinistra. Selezionate ‘Themes’ in fondo alla lista e vi apparirà una pagina di opzioni relative all'aspetto del vostro sito. In questo esempio si è scelto il tema ‘Leather Panel’. Quando avrete scelto il vostro tema, salvate le modifiche (con il bottone in alto a sinistra) e ritornate al sito (con il link in alto a sinistra). Ora vedrete il vostro sito in seguito alle vostre scelte.



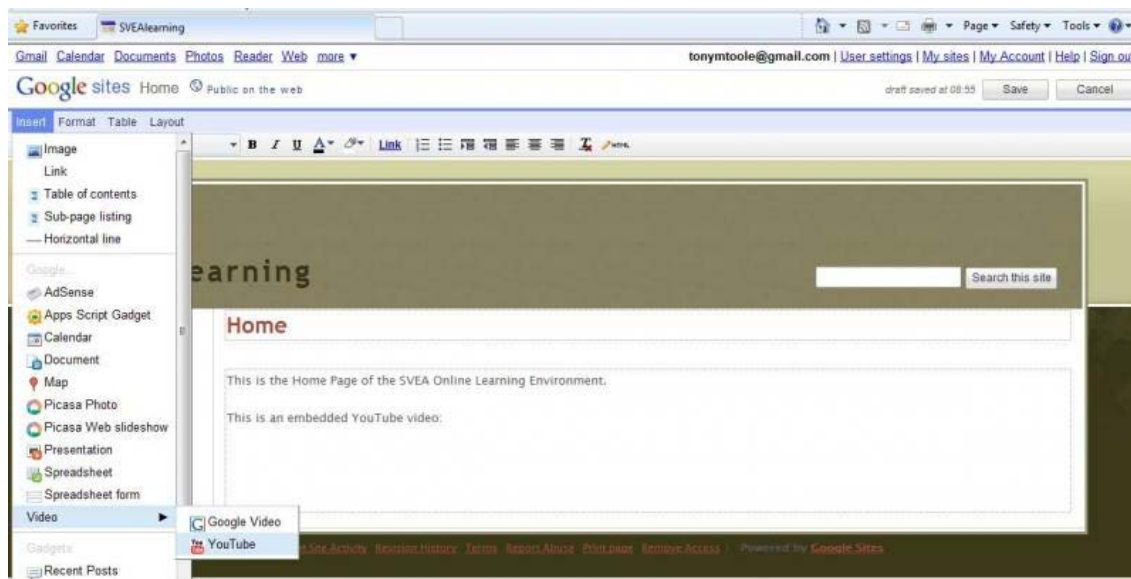
Passo n. 3: Aggiungere contenuti

Il contenuto della pagina viene aggiunto mediante la funzione “editing della pagina”. Cliccate sul bottone ‘Edit page’ in alto a sinistra dello schermo. Sopra la pagina apparirà la relativa toolbar; potrete usarla per modificare il titolo della pagina e per aggiungere contenuti al corpo principale della pagina, proprio come avviene con la videoscrittura (si clicca e si inizia a scrivere). Quando avrete finito e salvato le modifiche cliccando su “Save”, apparirà la pagina con i nuovi contenuti.



Passo n. 4: Aggiungere contenuti con il Web 2.0

Potrete aggiungere alla vostra pagina i contenuti base del Web 2.0 avvalendovi della funzione “Insert”. Per esempio, per aggiungere un video di YouTube, cliccate su 'Insert' e poi su 'Video' e, usando l'opzione YouTube, selezionate l'indirizzo del video YouTube che volete mostrare.



Dopo che avrete salvato la versione modificata della vostra pagina, il video comparirà e partirà quando verrà azionato.



Riassunto e ulteriori sviluppi

Questa introduzione vi ha mostrato come è facile creare, mediante Google Sites, un sito Web elementare con testi, grafica e contenuti multimediali. Naturalmente c'è ancora molto da imparare: creare nuove pagine, modificare la barra laterale per permettere la navigazione del sito, aggiungere altri strumenti del Web 2.0 come i wiki, i blog ecc. Ad ogni modo, vedrete come Google Sites offra a ogni docente (o discente) la possibilità di mettere insieme tutto ciò che serve per creare un ambiente formativo online dove portare avanti un corso.