

Proposta di progetto: produzione ed erogazione di contenuti elearning

L'esigenza di formazione continua, asincrona e on-demand trova risposta:

- nella realizzazione di un sistema di formazione a distanza che sia di facile amministrazione, accessibile da internet ed estremamente contenuto nei costi, sia di implementazione che di esercizio.
- nel soddisfacimento dell'esigenza di produzione, in autonomia, di contenuti e-learning che siano funzionali all'attività formativa e si integrino nella piattaforma proposta.

Seguendo la definizione riportata da ASFOR (Associazione Italiana Formazione Manageriale), sviluppare una piattaforma di e-learning significa realizzare un sistema integrato per la formazione che utilizzi le tecnologie di rete per pianificare, rendere disponibili e gestire le risorse didattiche.

Nel dettaglio, riportiamo alcune modalità finalizzate a raggiungere questa integrazione:

- apprendimento asincrono, grazie ai contenuti di formazione sulla piattaforma di erogazione disponibili a richiesta dell'utente;
- l'apprendimento sincrono, reso possibile con l'utilizzo di strumenti di videoconferencing e di virtual classroom;
- l'apprendimento collaborativo, svolto dalle comunità, sia virtuali che fisiche, che è possibile favorire anche attraverso l'utilizzo di funzionalità social integrabili nella piattaforma

L'e-learning è, a tutti gli effetti, un metodo didattico, sia di insegnamento che di apprendimento, che riguarda il processo formativo e i suoi prodotti.

Con prodotto formativo intendiamo qualsivoglia tipologia di contenuto o materiale che venga reso disponibile digitalmente con l'utilizzo di strumenti informatici o con infrastrutture di rete; il processo, invece, si riferisce alla gestione integrata di tutto l'iter formativo dagli aspetti amministrativi a quelli di erogazione, dalla fruizione alla valutazione dell'apprendimento fino al monitoraggio e alla valutazione statistica dei dati relativi a tutto il processo.

Proposta tecnica

Piattaforma di erogazione di contenuti

Si propone la realizzazione di un Learning Management System (di seguito LMS) per l'erogazione di contenuti e-learning. La piattaforma sarà realizzata in-house, nello spazio server disponibile presso Aruba, l'attuale provider web dell'Istituto.

Le caratteristiche del sistema saranno:

- responsiveness per rendere il sistema fruibile su i più diffusi device (desktop e mobile);
- portabilità tra sistemi operativi e browser differenti;
- nessun costo per l'utilizzo della licenza;
- salvaguardia degli investimenti tecnologici già effettuati dall'Istituto
- semplicità nell'utilizzo e nell'accesso alle attività e ai contenuti presenti;
- compatibilità con gli standard in ambito internazionale nella fruizione di oggetti di apprendimento interattivi (Learning Object, SCORM);
- possibilità di effettuare monitoraggio e sfruttamento per analisi dei dati relativi al tracciamento degli utenti
- capacità di impostare delle propedeuticità riguardo le lezioni di un corso in base a determinati criteri;
- affidabilità.

Amministrativamente il sistema permetterà, senza richiedere particolari competenze tecniche, a tutti i docenti di gestire la piattaforma didattica, organizzarne i contenuti e l'accesso da parte degli utenti/discenti.

L'obiettivo è quello di erogare contenuti per la popolazione scolastica del Liceo e non solo. Il sistema permetterà la gestione amministrativa degli accessi, la fruizione e il monitoraggio dei contenuti che vi saranno caricati. Si fornirà successivamente un servizio di amministrazione della piattaforma.

Produzione di contenuti di elearning

L'intervento formativo proposto è concepito in una forma laboratoriale che coinvolgerà i destinatari sin dall'inizio del corso, non soltanto attraverso l'esposizione delle caratteristiche dei tool, ma soprattutto nella loro applicazione concreta in un project work (learning by doing).

Il percorso si articola in due macro ambiti, *Instructional Design* e *sviluppo di contenuti*, aventi come obiettivo generale l'alfabetizzazione dei destinatari sul tema della produzione di contenuti e la loro organizzazione in moduli per elearning.

L'ambito *sviluppo dei contenuti* prevederà l'utilizzo dei tool della suite Articulate per la realizzazione, come project work, di un prodotto individuato dall'Istituto che costituirà l'occasione concreta per approfondire "on the job" ulteriori aspetti dello sviluppo e-learning e le relative soluzioni tecniche.

Proposta didattica

Le ore frontali saranno effettuate in collegamento video online

Tutta l'attività prevede l'utilizzo di un social network, individuato d'accordo con il liceo, che permetterà di sostenere l'intervento formativo nel continuo, con letture, materiali didattici, gruppi di discussione

Elearning Istruational Design	
Obiettivo	Individuazione dei bisogni e delle risorse necessarie a raggiungere gli obiettivi formativi; definizione di strumenti e metodi per realizzare i contenuti necessari e valutazione dei risultati raggiunti
Contenuti	Definizione di instructional design Il ciclo di sviluppo applicato all'elearning ADDIE vs Agile Paradigmi di progettazione didattica: dal microlearning al learning by doing Identificare e organizzare il contenuto di un corso: la scrittura dello storyboard Gestione dei "materiali grezzi" Dagli obiettivi didattici alle attività/interazioni Progettare la valutazione Criteri di integrazione dei media secondo i Multimedia Principles (Richard E.Mayer) Percorsi didattici basati su Scenario based learning Tecniche di storytelling Tecniche di gamification
Durata	8 ore frontali in 4 sessioni di 2 ore + utilizzo del network formativo (pre-readings, collaborative learning infra lezioni frontali)

Elearning development RISE e gli altri strumenti della suite Articulate	
Obiettivo	<p>Padronanza dello strumento di authoring per la produzione di rapid elearning e relativa integrazione con gli altri strumenti della suite Articulate</p> <p>Sviluppare addestramento e videolezioni</p>
Contenuti	<p>Il modello didattico di RISE</p> <p>Tipi di contenuto utilizzabile</p> <p>Integrazione di RISE</p> <p>Esportazione dei corsi</p> <p>Sviluppare con Peek 360</p> <p>Sviluppare con Replay 360</p>
Durata	10 ore frontali in 4 sessioni di 2½ ore + utilizzo del network formativo (pre-readings, collaborative learning infra lezioni frontali)

Elearning development Storyline 360	
Obiettivo	<p>Acquisizione delle tecniche necessarie allo sviluppo di learning object attraverso l'utilizzo efficace dell'authoring tool Storyline 3.</p> <p>I contenuti teorici saranno utilizzati in un project work definito dai discenti</p>
Contenuti	<p>Customizzazione del player: funzioni e contenuti</p> <p>Interazioni base: hotspot, marker, lightbox</p> <p>Esercizi built-in e freeform</p> <p>Gestione della timeline e sincronizzazione audio-video</p> <p>Editor audio e video built-in</p> <p>Strumento di screencasting per videotutorial</p> <p>Personalizzazione dei controlli della navigazione</p> <p>Interazioni avanzate: slider, dial e interazioni con stati custom made</p> <p>Cosa sono le variabili e come utilizzarle</p> <p>Branching scenario: come impostarlo e personalizzarlo</p> <p>Storytelling: che cos'è e come utilizzarlo in un corso E-learning</p> <p>Principi di Gestalt applicati al design del corso</p>
Durata	15 ore frontali in 6 sessioni di 2½ ore + utilizzo del network formativo (pre-readings, collaborative learning infra lezioni frontali)