



# Quale Fruizione a distanza per adulti? Modalità operative, piattaforme e soluzioni a confronto

Prof. Salvatore Belsito - Animatore Digitale CPIA Cosenza

Seminario formazione

"Inclusione digitale ed istruzione degli adulti"

BV President Hotel - Quattromiglia di Rende (CS) - 21 febbraio 2020

# La FAD nelle linee guida per i CPIA

Estratto da: LINEE GUIDA

PER IL PASSAGGIO AL NUOVO ORDINAMENTO

(Art.II, comma IO, D.P.R 263/2012)



## 5.3 Fruizione a distanza (e non formazione...)

Ai fini del Regolamento per fruizione a distanza si intende l'erogazione e la fruizione di unità di apprendimento (o parti di esse) in cui si articolano i percorsi di istruzione di cui all'art. 4, comma 1 del Regolamento mediante l'utilizzo delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

# La FAD nelle linee guida per i CPIA

- La fruizione a distanza favorisce la **personalizzazione** del percorso di istruzione
- La fruizione a distanza va a incontro a particolari necessità dell'utenza, impossibilitata a raggiungere la sede di svolgimento delle attività didattiche per motivazioni geografiche o temporali.
- **La fruizione a distanza contribuisce allo sviluppo della "competenza digitale", riconosciuta fra le otto competenze chiave per l'apprendimento permanente indicate nella Raccomandazione del Parlamento e del Consiglio europeo del 18 dicembre 2006.**



# Il nuovo quadro DIGICOMP

Oggi il punto di riferimento è divenuto DigComp, un framework elaborato nel 2013 e aggiornato nel 2017

- Le aree di competenza - dimensione 1 - individuate sono 5:
- 1. Informazione e data literacy.
- 2. Comunicazione e collaborazione.
- 3. Creazione di contenuti digitali.
- 4. Sicurezza.
- 5. Problem solving.

Suddivise nelle varie aree sono individuate e descritte 21 competenze.

DigComp indica la competenza digitale richiesta ai "cittadini"

# Il nuovo quadro DIGICOMPEDU

Un'ulteriore proposta è quella di DigCompEdu (Digital Competence Framework for Educators) che si propone di definire le competenze digitali necessarie per l'insegnamento

Aspetti decisamente innovativi (ad esempio l'attenzione alle tecniche di ricerca educative e al benessere digitale) rispetto ai modelli più orientati sulle abilità tecnologiche

Organizzato in sei aree, ognuna articolata in diverse competenze, per un totale di 23.

Previsti sei livelli di acquisizione delle competenze, identificati con le combinazioni di lettere e numeri (da A1 a C2).

- L'area 1 riguarda l'ambiente professionale (1. Professional Engagement)
- L'area 2 è focalizzata sulle risorse e i contenuti digitali (2. Digital Resources)
- La terza area riguarda gli aspetti pedagogici e didattici connessi all'uso delle tecnologie e viceversa (3. Digital Pedagogy).
- L'area 4 è relativa alla valutazione attraverso le tecnologie digitali (4. Digital Assessment)
- L'area 5 è dedicata alla personalizzazione e individualizzazione, nell'ottica del potenziamento dell'autoefficacia (5. Digital empowerment)
- L'area 6 si occupa dello sviluppo della competenza digitale degli studenti (6. Facilitating learners' digital competence)

# La FAD nelle linee guida per i CPIA

In ogni caso, la fruizione a distanza, pur nella diversificazione **flessibile** delle forme di attuazione, si svolge secondo **specifiche tecniche e tecnologiche definite dai Centri** per l'istruzione degli adulti ad esito delle attività di cui all'art.6 del DPR275/99, tenuto conto anche delle indicazioni di cui al D.M. 17 aprile 2003, e relativo allegato tecnico, opportunamente adattate, ma tali comunque da:

- a. privilegiare gli aspetti relativi alla **multimedialità**, all'**interattività**, all'**adattività** delle risorse;
- b. avvalersi di un impianto teso a favorire lo sviluppo di un modello sostenibile da un punto di vista sociale, ambientale, economico, istituzionale;
- c. consentire la personalizzazione del percorso di istruzione all'interno di comunità di apprendimento anche virtuali;
- d. garantire la tutela dei dati personali, tramite l'adozione di tutte le misure di sicurezza previste dalla normativa vigente.

# La FAD nelle linee guida per i CPIA

## MULTIMEDIALE



**Multimediale:** Di forma di comunicazione (didattica, pubblicitaria ecc.), di strumento che utilizza, integrandoli, più media contemporaneamente...

## INTERATTIVO



**Interattivo:** Si dice di modalità che consente uno scambio di informazioni tra un sistema di elaborazione e l'operatore...

## ADATTIVO



**Adattivo:** Capace di conformarsi al contesto tecnologico e culturale dell'ambiente di apprendimento...

## PERSONALIZZABILE



**Personalizzabile:** In grado di adattarsi alle capacità di apprendimento, alle competenze attese e ai bisogni formativi della persona...

## SICURO



**Sicuro:** La sicurezza informatica è l'insieme dei mezzi e delle tecnologie tesi alla protezione dei sistemi informatici...

# Punti di Forza nell'uso della FAD

- Personalizzazione del percorso
- Economizzazione degli spostamenti
- Flessibilità oraria
- Acquisizione di competenze specifiche (già solo per entrare in piattaforma!)
- Riduzione del cartaceo (per l'energia elettrica ci stiamo attrezzando...)
- Ampliamento dei canali comunicativi
- Maggior coinvolgimento dell'utenza
- Facilità di utilizzo (non sempre...)





# Criticità ricorrenti nell'uso della FAD

- Mancanza di spazi propri e dedicati
- Parziale disponibilità di risorse hardware
- Scarso utilizzo di soluzioni in cloud
- Mancanza di collegamenti Wi-Fi adeguati
- Necessità di formazione specifica per i docenti
- Poca conoscenza delle soluzioni tecniche per la FAD
- Linee guida da definire



## Criticità emerse durante la FierIDA (Siena - settembre 2019)

- ✓ Mancanza di Linee guida specifiche
- ✓ Esperienze partite con diverse modalità
- ✓ Problemi di copyright
- ✓ Problemi di privacy
- ✓ Problemi di tracciabilità
- ✓ Problemi di validazione di contenuti
- ✓ Assenza di UdA legate alle competenze richieste
- ✓ Mancanza di preparazione specifica dei docenti
- ✓ Necessità integrazione con registro elettronico
- ✓ In modo marginale il costo e la disponibilità di risorse Hardware e Software

# Il ruolo dei CPIA nella FAD

- a. **ricognizione delle risorse** interne ed esterne alla Rete Territoriale di Servizio (tecnologiche, didattiche, professionali, ecc..) anche ai fini della condivisione di infrastrutture tecnologiche e materiali utili alla fruizione a distanza;
- b. **scelta del modello di fruizione a distanza più adeguato** alle risorse individuate, al contesto e al tipo di utenza, ivi comprese le modalità di autovalutazione da parte dell'adulto del proprio processo di apprendimento;
- c. **progettazione per unità di apprendimento** dei percorsi medesimi sulla base dei criteri precedentemente indicati (cfr. 1.13) individuando quelle da erogare e fruire a distanza, in tutto o in parte;
- d. **predisposizione di strumenti e modalità di verifica dell'autenticità dell'utente e attestazione di effettiva fruizione a distanza da parte dell'adulto secondo quanto previsto dal Patto formativo individuale.**

# Aule Agorà

Qualora - a fronte di documentate necessità - la fruizione a distanza preveda lo svolgimento di attività sincrone (conferenza online video) fra docente presente nelle sedi (associate e/o operative) dei CPIA e gruppi di livello presenti nelle aule a distanza, denominate AGORA' (Ambiente interattivo per la Gestione dell'Offerta formativa Rivolta agli Adulti) individuate all'uopo nell'ambito di specifici accordi con Università e/o enti locali e/o altri soggetti pubblici e privati, la quota oraria di cui all'art. 4, comma 9, lett. c) del Regolamento può essere incrementata, **fermo restando che l'identificazione e la presenza dell'adulto nell'AGORA' siano debitamente registrate secondo le modalità previste dai suddetti accordi.**

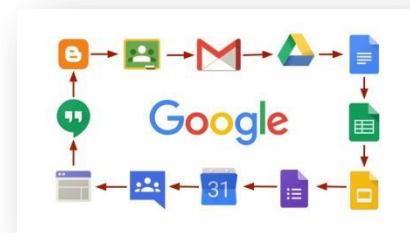


*Affrontiamo ora il discorso  
da un punto di vista più tecnico*



# Virtual Learning Environment (VLE) e Learning Management System (LMS)

- VLE è un sistema di formazione e-learning pensato per fornire un modello virtuale della classica formazione "in presenza". Con esso, viene fornito un accesso virtuale alle classi, ai contenuti di classe, ai test, alle votazioni, ecc. E anche uno spazio sociale dove studenti e insegnanti possono interagire attraverso discussioni o chat che utilizzano strumenti Web 2.0 e comprende un sistema di gestione dei contenuti.
- LMS è la piattaforma applicativa che permette l'erogazione dei corsi in modalità e-learning presidiando la distribuzione dei corsi on-line, l'iscrizione degli studenti e il tracciamento delle attività on-line. Gli LMS spesso operano in associazione con gli LCMS (Learning Content Management System) che gestiscono direttamente i contenuti, mentre all'LMS resta la gestione degli utenti e l'analisi delle statistiche.



zoom

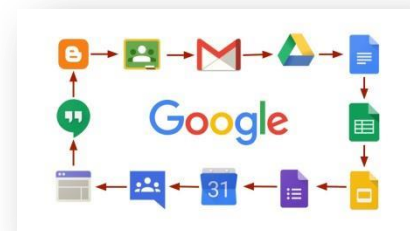


GoToWebinar

# Caratteristiche e funzioni disponibili in un ambiente di apprendimento online

In un ambiente di apprendimento online si possono individuare una grande varietà di strumenti atti ad agevolare l'attività formativa. Tra questi vanno enumerati i seguenti:

- Calendario - Tiene traccia delle pianificazioni e dei contenuti dei corsi, delle date critiche (ad esempio quelle degli esami) e delle assegnazioni ricevute.
- Bacheca - Elenca le informazioni chiave per gli studenti e le classi
- Chat - Consente conversazioni testuali tra discenti e docenti
- Registrazione dell'attività svolta da ciascun allievo
- Registrazioni delle valutazioni - Memorizzano i risultati delle valutazioni e degli esami.



zoom

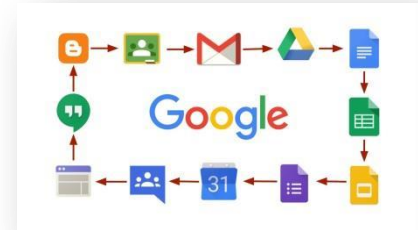


GoToWebinar



# Approcci per la didattica a distanza

**Low:** Ambienti tipo **Google** per condivisione materiali, comunicazione, somministrazione semplici quiz



**Medium:** utilizzo di piattaforme didattiche e social tipo **Edmodo** e **Fidenia** con possibilità di gestione classi e questionari (**QuestBase**)



**High:** Uso di LMS tipo **Moodle** o **Moodle Cloud** che permettono di tracciare le attività in piattaforma



Strumenti per video conferenza tipo **Skype**, **Google Hangouts** (gratis), **Zoom** e **GoToWebinar** (a pagamento).



zoom



GoToWebinar

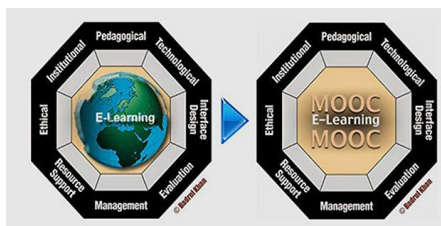


# Tipologie e-learning

Rientrano nella definizione di e-learning tre tipologie di corsi:

- 1) Il **corso chiuso online**, distribuito da un'organizzazione di formazione o un istituto scolastico, per un gruppo di studenti regolarmente iscritti, distribuiti su una piattaforma (Learning Management System o LMS), che può essere anche parte di un corso di formazione tradizionale. Questo corso è di solito guidato da un insegnante o un tutor.
- 2) I **corsi online aperti**, forniti da un organismo di formazione o un istituto scolastico, per tutti coloro che vogliono allinearsi su un argomento di interesse comune. Il discente è autonomo deve seguire la sua strada da solo. In genere, la formazione è autenticata tramite alcuni esercizi o quiz di auto-correzione.
- 3) Le **risorse formative** organizzate in una library o una directory messe a disposizione di dipendenti o collaboratori. Ogni utente con accesso alla biblioteca sceglie le sue risorse, le unisce e le utilizza per migliorare le sue conoscenze. Rientrano in questa categoria, i video tutorial, i webinar, le videoconferenze, i pdf formativi.

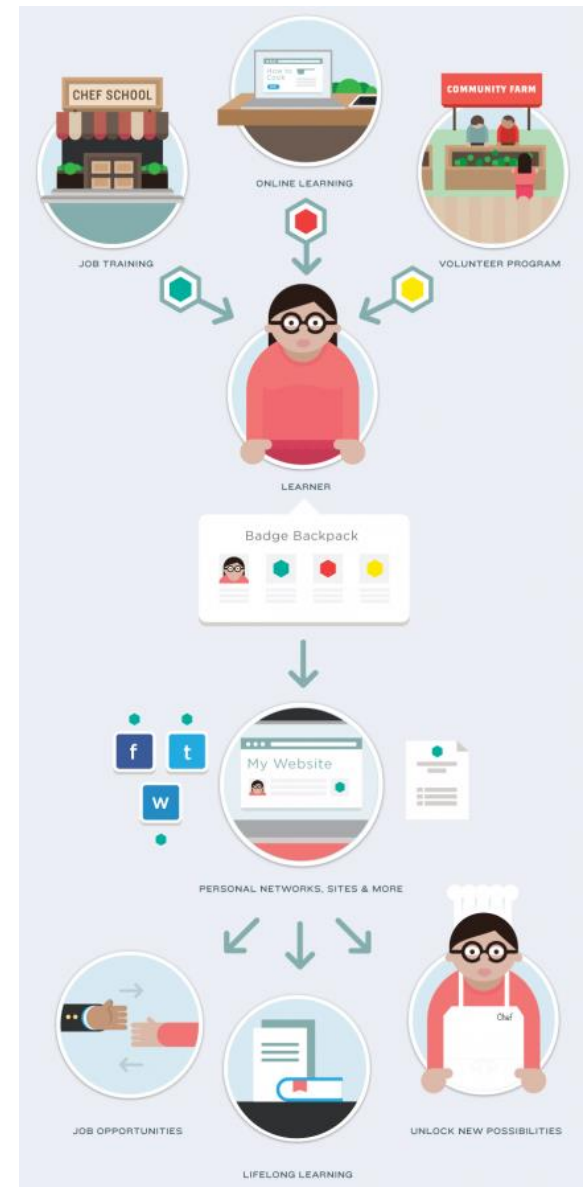
# MOOC



- MOOC (Massive Open Online Course) è una nuova modalità di e-learning, un **e-learning molto esteso, di massa**, concepito per finalità di aggiornamento culturale di migliaia di utenti.
- Li caratterizza la finalità; sono **corsi aperti**, chiunque voglia seguirli può registrarsi, la partecipazione a un MOOC è gratuita.
- L'idea che sta alla base dei MOOC è semplice: offrire corsi online su tutte le tematiche disponibili nei programmi delle università convenzionate, tratti da moduli dei programmi formativi in atto, e distribuirli gratis a tutto il mondo, con l'intento di fornire insegnamenti di ottimo livello anche a chi vive lontano dai grandi poli accademici.
- Tra gli esempi di MOOC più rilevanti in Italia è quello realizzato da Mediatouch che ha per titolo "MOOC Insegnare con Moodle". Si tratta di un corso che ha già centinaia di iscritti.
- EduOpen**, costituita da 17 Atenei Statali Italiani e dalla Rete Universitaria per l'Istruzione e l'Apprendimento Permanente - che ne raccoglie altri 31 -, è la prima **rete di Università Statali italiane** a erogare corsi MOOCs in formato aperto e gratuito. Al momento conta oltre 50.000 iscritti e pubblica un catalogo con 176 corsi, 21 percorsi, 3 Master Universitari.

# Open Badges

- Sono dei bollini digitali delle competenze ovvero nuovo strumento digitale per mappare, acquisire e valorizzare le competenze
- In pratica è un'immagine digitale (jpg) arricchita da metadati
- Mozilla Foundation è la società che ha ideato gli OpenBadges creando uno standard Open Source che permette di riconoscere i Badges a livello internazionale
- Mozilla Foundation ha costruito un'infrastruttura tecnologica per archivarli: il Backpack.
- Il Mozilla Backpack è un portfolio online personale in cui si possono creare collezioni di Badges e, volendo, da condividerli sui principali social network (Facebook, Twitter, Google+, LinkedIn) e su blog o siti internet.



# SCORM



SCORM è l'acronimo di "Shareable Content Object Reference Model" ed è un modello di riferimento largamente diffuso per contenuti e-learning.

Lo SCORM è un insieme di standard e di protocolli che fanno in modo che un dato contenuto formativo sia catalogabile, tracciabile e riutilizzabile in diversi ambienti o piattaforme LMS per la formazione.

Un oggetto formativo di tipo SCORM include delle META informazioni che descrivono il suo contenuto e le sue funzionalità in maniera tale che la piattaforma o l'ambiente che lo ospita possa essere in grado di indicizzarlo e catalogarlo all'interno di una libreria formativa o di un sistema di ricerca.

Gli SCORM implementano un protocollo di comunicazioni (in Javascript) per dialogare con la piattaforma ospitante in modo da inviare ad essa informazioni di tracciamento (come ad esempio se il contenuto è stato visualizzato, per quanto tempo etc...) ed ottenere da essa dati come il nome dell'utente che sta fruendo il corso o il suo identificativo nel sistema.

# Modalità di valutazione



# Materiali didattici da utilizzare

**Già presenti online:**

Repository (es. You Tube - problemi di copyright, siti didattici, wikipedia, ecc.)

**Sviluppati autonomamente con:**

Screencast-o-matic o strumenti di online collaboration

**Le learningapps:**

[un esempio di risorsa online](#)

# Hard & Soft

## **FAD:**

Piattaforma responsive

PC lato docente e studente

Tablet/Smartphone lato studente  
(BYOD)



## **Aule Agorà:**



Soluzione mobile: Proiettore

Soluzione fissa: Cornice digitale

Conference cam



## Che succede in giro ...

- Uso di soluzioni basate su ambienti collaborativi tipo **Google** (Ragusa, Cagliari)
- Uso di soluzioni basate su Piattaforme LMS tipo  **moodle** (Bologna, Milano, Lecce, Lecco)
- L'esperienza di «Leonardo visionario» nella RIDAP di Siena  
E la sua prosecuzione (Programma formativo) 
- Uso di soluzioni basate su sistemi di social learning tipo **WeSchool** (Cosenza)  **WESCHOOL**
- Esperienza nazionale: «Adulti in formazione»,  
piattaforma Indire per i CPIA (Moodle) 
- Corso di formazione di Open-AE - Centro studi Città di Foligno
- Prossima pubblicazione di un quaderno sulla FAD da parte del Centro di Ricerca, Sperimentazione e Sviluppo della Lombardia



# Soluzione preferita

	WeSchool	EdModo	Classroom	Moodle
Integration w/any web platform	✓	✗	✗	✗
Support for any kind of file	✓	✗	✗	✗
Group deadlines and assignments	✓	✓	✓	✓
Individual deadlines and assignments	✓	✓	✗	✓
Real-time groupwork environment	✓	✗	✓	✗
Students can create learning objects	✓	✗	✓	✗
Works on any device	✓	✓	✓	✓
No setup costs	✓	✓	✓	✗
Automatically updated	✓	✓	✓	✗
Real-time simultaneous testing	✓	✗	✗	✗
Self-grading exercises and test	✓	✓	✓	✓
Multiple question formats	10	5	4	10

# Grazie per l'attenzione!



Dirigente scolastico  
*Clementina Iannuzzi*

Animatore Digitale  
*Salvatore Belsito*  
*salvatorebelsito@tiscali.it*

Sede  
CPIA «Valeria Solesin»  
Via Brenta 39 -87100 Cosenza  
Tel. 0984 24699  
Mail: [csmm304005@istruzione.it](mailto:csmm304005@istruzione.it)