**Scheda di apprendimento**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titolo | Ottimizzare l'IFP digitale - Strumenti e risorse digitali - Stili di apprendimento e ruoli | |
| Rif. DigCompEdu | Trasversali | |
| Parole chiave (meta tag) | Stili di apprendimento, facilitazione, ruoli | |
| Lingua | Italiano | |
| Obiettivi / Finalità / Risultati dell'apprendimento | Al termine della formazione sarete in grado di:  Conoscere i quattro principali stili di apprendimento  Comprendere il significato e i ruoli della facilitazione | |
| Descrizione | Gli stili di apprendimento si riferiscono ai diversi modi in cui gli individui assorbono ed elaborano le informazioni; i quattro stili di apprendimento principali sono visivo, uditivo, lettura/scrittura e cinestetico. Facilitazione e ruoli si riferiscono alle responsabilità dell'istruttore o del facilitatore nel tenere il corso e nel gestire il processo di apprendimento. | |
| Contenuti organizzati su 3 livelli | **Ottimizzare l'IFP digitale - Strumenti e risorse digitali**  **1. Stili di apprendimento**  1.1 Stili di apprendimento e strumenti digitali  1.2 I quattro stili di apprendimento principali  **2. La facilitazione e i suoi ruoli**  2.1 Il facilitatore nell'apprendimento digitale  2.2 I ruoli di un facilitatore nell'apprendimento digitale | |
| Autovalutazione (domande e risposte a scelta multipla) | **STILI DI APPRENDIMENTO**  **1. Cosa sono gli stili di apprendimento?**  a) I modi in cui le persone preferiscono apprendere nuove informazioni e concetti  b) I modi in cui gli insegnanti preferiscono insegnare nuove informazioni e concetti  c) I modi in cui gli strumenti digitali possono sostituire i metodi di apprendimento tradizionali  d) I modi in cui gli studenti possono evitare di apprendere nuove informazioni e concetti  **2. Quali sono i quattro stili di apprendimento principali?**  a) Verbale, logico, fisico, sociale  b) Visivo, uditivo, lettura/scrittura, cinestesico  c) Memoria, cognitivo, affettivo, comportamentale  **3. Quale tipo di studente preferisce imparare vedendo le informazioni?**  a) Visivo  b) Uditivo  c) Lettore/scrittore  d) Cinestesico  **4. Quale delle seguenti affermazioni riguardo agli stili di apprendimento e agli strumenti digitali è vera?**  a) Non c'è correlazione tra gli stili di apprendimento e l'uso degli strumenti digitali  b) Gli studenti che hanno un unico stile di apprendimento non dovrebbero usare gli strumenti digitali  c) Gli strumenti digitali possono essere utilizzati per facilitare l'apprendimento multimodale  d) Gli strumenti digitali sono utili solo per gli studenti visivi  **LA FACILITAZIONE E I SUOI RUOLI**  **1. Che cos'è un facilitatore nell'apprendimento digitale?**  a) Un webmaster per una piattaforma digitale  b) Un agente che facilita l'apprendimento con strumenti digitali  c) Un insegnante che pianifica l'introduzione di una nuova piattaforma di apprendimento  **2. Che cosa comporta il ruolo pedagogico?**  a) La pianificazione delle lezioni e la creazione di materiali didattici  b) La partecipazione dello studente ad esperienze educative  c) La manutenzione di un database nel server  d) La partecipazione ad attività di sviluppo professionale  **3. Cosa comporta il ruolo manageriale?**  a) Organizzare le attività di insegnamento e apprendimento digitale  b) Mantenere e aggiornare l'infrastruttura digitale  c) Leggere e scrivere le e-mail  d) Pubblicare video su una piattaforma digitale  **4. Cosa comporta il ruolo tecnico?**  a) Mantenere e aggiornare l'infrastruttura digitale  b) Sostenere l'uso degli strumenti digitali tra gli studenti  c) Partecipare ad attività di sviluppo professionale  d) Partecipare alle attività di sviluppo professionale  **TEST FINALE RIASSUNTIVO 1 E 2**  **1. Che cos'è un facilitatore nell'apprendimento digitale?**  a) Un webmaster per una piattaforma digitale  b) Un agente che facilita l'apprendimento con strumenti digitali  c) Un insegnante che pianifica l'introduzione di una nuova piattaforma di apprendimento  **2. Che cosa comporta il ruolo pedagogico?**  a) La pianificazione delle lezioni e la creazione di materiali didattici  b) La partecipazione dello studente ad esperienze educative  c) La manutenzione di un database nel server  d) La partecipazione ad attività di sviluppo professionale | |
| Toolkit (line guida, buone pratiche, checklist, lezioni apprese…) | Nome | Siete pronti per Moodle? |
| Descrizione | Una guida facile da usare per iniziare a usare Moodle. Moodle è un sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) gratuito e open-source, ampiamente utilizzato per creare e gestire contenuti didattici online. Permette agli insegnanti di creare, gestire e distribuire agli studenti contenuti didattici e attività, come quiz, compiti e forum di discussione. Moodle è stato progettato per essere flessibile e personalizzabile, in modo da poter essere utilizzato in diversi contesti, tra cui scuole, università e aziende. È accessibile tramite un browser web e supporta un'ampia gamma di funzionalità, tra cui strumenti di gestione dei corsi, strumenti di valutazione e portafogli elettronici. Moodle è noto anche per la sua capacità di integrarsi con altri strumenti tecnologici didattici e per la sua attiva comunità di utenti, che fornisce supporto e risorse agli utenti. |
| Nome File | RESET\_PR3\_AH\_TOOL\_Strumenti e risorse digitali\_ITA |
| Risorse (video, link di riferimento) | (Harasim, 2017; Hiim & Hippe, 2012),(Garreta-Domingo et al., 2018), (*Moodle.Org*, n.d.), (Deci & Ryan, 2000), (Marsh & Rajaram, 2019), (Henriksen & Richardson, 2017)  Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The ‘What’ and ‘Why’ of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. *Psychological Inquiry*, *11*(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104\_01  Garreta-Domingo, M., Hernández-Leo, D., & Sloep, P. B. (2018). Education, Technology and Design: A Much Needed Interdisciplinary Collaboration. In E. Kapros & M. Koutsombogera (Eds.), *Designing for the User Experience in Learning Systems* (pp. 17–39). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-94794-5\_2  Harasim, L. M. (2017). *Learning theory and online technologies* (Second edition). Routledge, Taylor & Francis Group.  Henriksen, D., & Richardson, C. (2017). Teachers are designers: Addressing problems of practice in education. *Phi Delta Kappan*, *99*(2), 60–64. https://doi.org/10.1177/0031721717734192  Hiim, H., & Hippe, E. (2012). *Undervisningsplanlægning for faglærere* (2. udgave, 7. oplag). Gyldendal.  Marsh, E. J., & Rajaram, S. (2019). The digital expansion of the mind: Implications of internet usage for memory and cognition. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, *8*(1), 1–14. https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2018.11.001  *Moodle.org*. (n.d.). Retrieved 20 December 2022, from https://moodle.org/ | |
| Materiale correlato |  | |
| PPT correlato | RESET\_PR3\_AH\_ Ottimizzare l'IFP digitale - Strumenti e risorse digitali - Stili di apprendimento e ruoli \_ppt\_ITA | |
| Bibliografia |  | |
| Fornito da | Aalborg Handelsskole | |