**Scheda di apprendimento**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Titolo | Ottimizzare l'IFP digitale - Strumenti e risorse digitali - Piattaforme e obiettivi di apprendimento | |
| Rif. DigCompEdu | Trasversali | |
| Parole chiave (meta tag) | LMS (Learning Management System), obiettivi di apprendimento, ambiente di apprendimento digitale, web, ampia varietà, gestione, stakeholder. | |
| Lingua | Italiano | |
| Obiettivi / Finalità / Risultati di apprendimento | Al termine della formazione sarete in grado di:  Sapere che cos'è un LMS e scegliere la piattaforma che fa per voi  Sapere cosa sono gli obiettivi di apprendimento e perché sono importanti | |
| Descrizione | Un sistema di gestione dell'apprendimento (LMS - Learning Management System) è una piattaforma digitale che facilita l'erogazione e l'organizzazione di contenuti didattici. In genere è basato sul web e può includere funzioni come e-portfolio, quiz, strumenti di valutazione e strumenti di gestione dei corsi. Gli obiettivi di apprendimento sono importanti perché forniscono una chiara descrizione di ciò che il discente dovrebbe essere in grado di fare dopo aver completato un corso. L'ambiente di apprendimento digitale comprende tutti gli strumenti digitali utilizzati dagli studenti, compresi computer, smartphone, software e realtà virtuale. Quando si sceglie un LMS, è importante considerare le esigenze degli studenti, le parti interessate dalla decisione e gli obiettivi e le finalità specifiche dell'apprendimento. Gli strumenti digitali possono essere utilizzati per monitorare i progressi degli studenti e fornire feedback, contribuendo a migliorare i risultati degli studenti. | |
| Contenuti organizzati su 2 livelli | **Ottimizzare l'IFP digitale - Strumenti e risorse digitali**  **1. La piattaforma giusta**  1.1 Cos'è una piattaforma di apprendimento digitale (LMS)?  1.2 Caratteristiche di una piattaforma di apprendimento digitale 1.3 Diversi tipi di sistemi di gestione dell'apprendimento 1.4 Gli stakeholder: capire chi coinvolgere  **2. Gli obiettivi di apprendimento** 2.1 Strumenti digitali e obiettivi di apprendimento 2.2 Scegliere lo strumento giusto 2.3 Personalizzare il proprio strumento | |
| Autovalutazione (domande e risposte a scelta multipla) | **SCEGLIERE LA PIATTAFORMA**  **1. Cos'è un ambiente di apprendimento digitale?**  a) Un'aula con computer  b) Ogni strumento digitale utilizzato dagli studenti  c) Contenuti didattici del sito web  **2. Che cosa significa l’acronimo LMS?**  a) Learning Management System (Sistema di gestione dell'apprendimento)  b) Learn More Stuff (Imparare più cose)  c) Large Memory System (Grande sistema di memoria)  **3. Quali sono i tre componenti principali di un LMS?**  a) Console di amministrazione, contenuti dei corsi, utenti  b) Hardware, software, contenuti  c) Studenti, computer, Wi-Fi  **4. Come si identificano le parti interessate?**  a) Chi può influenzare e chi è influenzato dalla decisione?  b) Chi sono gli studenti e qual è il loro sistema operativo preferito?  c) Chi sono i manager e gli altri membri dell’Ente?  **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**  **1. Perché gli obiettivi di apprendimento sono importanti?**  a) La piattaforma di apprendimento ne ha bisogno come contenuto  b) Gli obiettivi di apprendimento determinano la quantità di compiti che gli studenti devono svolgere  c) Forniscono agli studenti un obiettivo chiaro e misurabile da raggiungere  **2. Quali sono le Quattro C nelle competenze del 21° secolo?**  a) Cambiamento, cultura, caos, chiarezza mentale  b) Comunicazione, Collaborazione, pensiero Critico, Creatività  c) Criterio, Cura, Controllo, Computer  d) Corsi, Compassione, Città, Competenze  **3. La scelta degli strumenti digitali deve basarsi su…**  a) Gli obiettivi di apprendimento  b) Il genere degli studenti  c) La durata della formazione  **4. Perché suddividere gli obiettivi di apprendimento?**  a) La Direzione può seguire i progressi del corso  b) Gli studenti avranno meno probabilità di sentirsi frustrati  c) Gli insegnanti sanno da dove iniziare e dove finire  **TEST DI RIEPILOGO FINALE 1**  **1. Cos'è un ambiente di apprendimento digitale?**  a) Un'aula con computer  b) Ogni strumento digitale utilizzato dagli studenti  c) Contenuti didattici del sito web  **2. Quali sono i tre componenti principali di un LMS?**  a) Console di amministrazione, contenuti dei corsi, utenti  b) Hardware, software, contenuti  c) Studenti, computer, Wi-Fi  **3. Perché gli obiettivi di apprendimento sono importanti?**  a) La piattaforma di apprendimento ne ha bisogno come contenuto  b) Gli obiettivi di apprendimento determinano la quantità di compiti che gli studenti devono svolgere  c) Forniscono agli studenti un obiettivo chiaro e misurabile da raggiungere  **4. La scelta degli strumenti digitali deve basarsi su…**  a) Gli obiettivi di apprendimento  b) Il genere degli studenti  c) La durata della formazione  **TEST DI RIEPILOGO FINALE 2**  **1. Quali sono le Quattro C nelle competenze del 21° secolo?**  a) Cambiamento, cultura, caos, chiarezza mentale  b) Comunicazione, Collaborazione, pensiero Critico, Creatività  c) Criterio, Cura, Controllo, Computer  d) Corsi, Compassione, Città, Competenze  **2. Perché suddividere gli obiettivi di apprendimento?**  a) La Direzione può seguire i progressi del corso  b) Gli studenti avranno meno probabilità di sentirsi frustrati  c) Gli insegnanti sanno da dove iniziare e dove finire | |
| Toolkit (line guida, buone pratiche, checklist, lezioni apprese…) | Nome | Ottimizzare l'IFP digitale - Strumenti e risorse digitali - Piattaforme e obiettivi di apprendimento |
| 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\_Piattaforme e obiettivi di apprendimento\_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 - Piattaforme e obiettivi di apprendimento \_ppt\_ITA | |
| Bibliografia |  | |
| Fornito da | Aalborg Handelsskole | |