

Progress to work

Contesti, processi educativi e mediazioni tecnologiche

EXTENDED ABSTRACTS DELLA MULTICONFERENZA EMEM ITALIA 2017

Bolzano, 30-31 agosto, 1 settembre 2017

a cura di
MARINA RUI



Collana diretta da:

Prof.ssa *Laura Messina*

Comitato Scientifico:

Prof.ssa *Marina Rui*

*(Univ. di Genova, Presidente del comitato organizzativo locale,
membro del comitato promotore MoodleMoot)*

Prof.ssa *Laura Messina*

(Univ. di Padova, Presidente SIREM: Società Italiana di Ricerca sull'educazione Mediale)

Prof. *Tommaso Minerva*

(Univ. di Modena e Reggio Emilia, Presidente Sle-L: Società)

Progress to work

Contesti, processi educativi e mediazioni tecnologiche

EXTENDED ABSTRACTS DELLA MULTICONFERENZA EMEM ITALIA 2017

Bolzano, 30-31 agosto, 1 settembre 2017

a cura di
MARINA RUI



è il marchio editoriale dell'Università degli Studi di Genova



Impaginazione: Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

Realizzazione Editoriale

GENOVA UNIVERSITY PRESS

Piazza della Nunziata, 6 - 16124 Genova

Tel. 010 20951558

Fax 010 20951552

e-mail: ce-press@liste.unige.it

e-mail: labgup@arch.unige.it

<http://gup.unige.it/>

Gli autori rimangono a disposizione per gli eventuali diritti sulle immagini pubblicate.
I diritti d'autore verranno tutelati a norma di legge.

Riproduzione vietata, tutti i diritti riservati dalla legge sul diritto d'autore



(versione eBook)

ISBN: 978-88-94943-06-1 (versione eBook)

Finito di stampare aprile 2018

Comunicazioni di Ricerca

- Agostini, Daniele* 2
Sperimentazione di una app di realtà aumentata per comunicare il patrimonio culturale: l'Hestercombe Gardens Augmented Visit
- Agreda Montoro, Miriam; Colmenero Ruiz, María Jesús; Ortiz Colón, Ana María* 10
ICT training of teaching staff in a university context
- Agreda Montoro, Miriam; Rodríguez Moreno, Javier* 20
Innovative models with ICT in university classrooms
- Barana, Alice; Marchisio, Marina* 30
Developing problem solving competences with CLIL methodology through innovative technologies
- Barana, Alice; Bogino, Alessandro; Fioravera, Michele; Floris, Francesco; Marchisio, Marina; Rabellino, Sergio* 38
Orient@mente E TARM per riflettere sulle competenze matematiche degli studenti
- Berizzi, Giovanna; Di Barbora, Eugenia; Maddalena, Vulcani; Cinzia, Scheriani; Daniela, Samassa; Franca, Placenti* 47
Training metacognitivo in Moodle per il successo formativo di studenti universitari. Potenziamento delle competenze di apprendimento intenzionale ed autoregolato
- Brancaccio, Anna; Marchisio, Marina; Esposito, Massimo; Meneghini, Carlo; Pardini, Claudio* 56
Designing MOOCs for teacher training according to their needs and disciplinary topics
- Catelani, Marcantonio; Formiconi, Andreas; Ranieri, Maria; Pezzati, Francesca; Raffaghelli, Juliana Elisa; Renzini, Gabriele; Gallo, Francesco* 65
Didattica in e-Learning (DIDeL). Primi risultati dei laboratori per lo sviluppo delle competenze tecnologiche per l'eLearning universitario

<i>Contu, Elisa</i>	74
Profili giuridici delle nuove tecnologie didattiche: E-Learning e Diritto D'Autore	
<i>De Nardis, Evelina</i>	84
Innovation as participation: Digital game based learning approach	
<i>De Rossi, Marina; Ferranti, Cinzia</i>	90
Integrare le ICT nella didattica universitaria: il punto di vista degli Studenti	
<i>Giovannini, Maria Lucia</i>	99
Un sistema ePortfolio per le transizioni lavorative e l'apprendimento permanente	
<i>Giunti, Chiara; Ranieri, Maria; Pettenati, Maria Chiara; Mughini, Elisabetta</i>	107
Progettazione di un'architettura formativa per il Dirigente scolastico italiano: applicazione del processo Delphi-multicriteria	
<i>Laici, Chiara; Panzavolta, Silvia</i>	119
Benessere e abbandono scolastico. Una ricerca negli istituti tecnici e professionali della Toscana	
<i>Pieri, Michelle; Cigognini, Elisabetta; Chipa, Stefania; Cannella, Giuseppina</i>	131
L'idea Apprendimento Differenziato	
<i>Ruini, Beatrice</i>	140
Misurazione e valutazione del processo educativo in un corso scientifico universitario	
<i>Ruini, Beatrice</i>	149
Tra Innovazione e Tradizione: una metodologia didattica	
<i>Siri, Anna; Rui, Marina</i>	158
Co-operare in alternanza. Il caso di studio di UNIGE	

Comunicazioni Brevi

- Anelli, Beatrice* 169
Realizzazione di un laboratorio di lettura permanente all'interno della Scuola Primaria e Secondaria di primo grado come supporto alle insegnanti nelle attività di educazione alla lettura
- Calegari, Silvia; Dominoni, Matteo; Meluso, Floriana* 177
Il progetto Pollicina: un navigatore per condividere l'esperienza dei beni culturali Il progetto Pollicina: un navigatore per condividere l'esperienza dei beni culturali
- Cinque, Maria; Casiraghi, Daniela; Sancassani, Susanna; Uggeri, Matteo* 186
Soft skills and MOOCs: how to monitor students' progress and assess efficacy?
- Di Mele, Luciano; Paciello, Marinella; Cerniglia, Luca* 194
Digital Media e apprendimento
- Falcinelli, Floriana; Cimichella, Massimo; De Santis, Mina* 203
La Formazione Docente alle ICT: Problema Aperto e Linee di Intervento con il Progetto ITELab
- Iannella, Alessandro; Fiorentino, Giuseppe* 212
Strumenti digitali per la didattica del latino: una valutazione qualitativa
- Laici, Chiara; Pieri, Michelle* 225
Flipped Classroom ed EAS. Il caso della scuola Primaria G. Carducci di Fucecchio
- Marzano, Antonio; Miranda, Sergio* 234
Personalizzazione della piattaforma Moodle per un progetto di Life-Long Learning rivolto agli "over 50"
- Paoletti, Gisella; Fattorini, Riccardo* 247
Il ruolo dei gesti significativi del docente nei video multimediali per l'educazione
- Weyland, Beate* 257
Abitare i media. Indicatori per valutare lo spazio mediaeducativo

Esperienze

- Amendola, Daniela; Nalli, Giacomo; De Vivo, Maria Concetta* 270
Il Blended Learning per migliorare l'efficacia della didattica universitaria: il corso di Computer Ethics
- Bellini, Claudia; Dipace, Anna; Scarinci, Alessia* 279
Master blended UniFg: tra innovazione dei contenuti e riprogettazione didattica
- Bonora, Ugo* 286
Sistemica Per Migliorare L'efficacia Del E-Learning
- Bucciarelli, Ilaria* 295
Rendere visibile l'innovazione - Sviluppo di un ambiente online video-based per la documentazione di pratiche didattiche innovative
- Calabrese, Mario* 302
Valutazione fra pari: quando riflessione e collaborazione fanno rima con valutazione
- Calegari, Silvia; Meluso, Floriana; Secci, Stefano; Avogadro, Paolo; Dominoni, Matteo* 308
Sviluppo di una dashboard per l'analisi del comportamento sociale degli utenti di un Learning Management System
- Calzini, Manuela Kelly; Lawson, Elizabeth* 318
Innovative approaches in teacher training
- Caposeno, Katia; Dipace, Anna; Bellini, Claudia; Perrella, Sara; Limone, Pierpaolo* 327
Alternanza Scuola-Lavoro: l'esperienza di apprendimento attraverso la progettazione di contenuti e-learning
- Carniato, Alessandro; Fontana, Luciana; Maira, Tatiana; Moletta, Cristina; Pellegrini, Marco; Recla, Mauro* 339
Magnetic Resonance Imaging: l'esperienza innovativa di blended learning di una unità operativa di senologia clinica
- Carniato, Alessandro; Chierichetti, Franca; Fontana, Luciana; Mair Moletta, Cristina; Recla, Mauro* 347
Dematerializzare e costruire una rete: l'esperienza-pilota delle iscrizioni un dipartimento di diagnostica per immagini

<i>Cecconi, Luciano</i>	354
pMOOCs: partecipatory approach to designing, developing, delivering and evaluating moocs in adult learning environments	
<i>Ceretti, Filippo Carlo ; Ravanelli, Francesca</i>	366
Gruppi Facebook dei docenti come occasione di auto-formazione professionale informale onlife: una netnografia esplorativa	
<i>Chignoli, Viviana; Carbone, Francesco; De Lorenzi, Alberto; Carotenuto, Alfonso</i>	375
EMPOWERING COMMUNICATION - un Laboratorio di sviluppo delle soft skills per Manager in formazione	
<i>Coccorullo, Ivano</i>	383
Moodle come Strumento di Gestione dell'Alternanza Scuola Lavoro	
<i>Comincini, Carlo</i>	392
Esperienza di applicazione dell'impianto costruttivista all'esigenza aziendale di tracciare il processo di creazione del know-how	
<i>D'Alessio, Angelo Canio; Pennelli, Michele</i>	408
Il gioco di ruolo e l'apprendimento, un'esperienza didattica in un contesto digitale	
<i>D'Alessio, Angelo Canio</i>	417
Un'esperienza di Realtà Aumentata per una didattica innovativa e una scuola 'smart'	
<i>Ferrarello, Daniela; Gallo, Giovanni; Viagrande, Luigi; Lombardo, Marcella; Mammana, Maria Flavia; Pennisi, Mario; Stanco, Filippo</i>	425
FunGo: un serious game per la matematica	
<i>Fontana, Luciana; Carniato, Alessandro; Comai, Marika; Buffa, Lucia; Moletta, Cristina; Maira, Tatiana; Vanzo, Sabrina</i>	433
L'Utilizzo della piattaforma Moodle in APSS: corsi online e nuove opportunità di interfaccia con gli stakeholders	
<i>Frison, Anna</i>	442
Progettare, documentare e osservare all'asilo nido: un'esperienza con il software eNido	
<i>Gennari, Rosella; Melonio, Alessandra; Rizvi, Mehdi</i>	451
Progettazione partecipata di oggetti interattivi per conversare bene a scuola	

<i>Giannoli, Flavia</i>	460
La scuola italiana verso gli obiettivi strategici dell'unione europea per il 2020	
<i>Guelfi, Maria Renza; Masoni, Marco; Shtylla, Jonida; Formiconi, Andreas R.</i>	469
Sperimentazione del Peer Review in un insegnamento del corso di laurea in medicina e chirurgia ad elevata numerosità di studenti	
<i>Loiodice, Isabella; Ladogana, Manuela; Colangelo, Carmen; Dato, Daniela</i>	477
Alternanza Scuola-Lavoro All'Università Come Esperienza Di Terza Mission: Costruire Reti Per Il Public Engagement	
<i>Manganello, Flavio</i>	491
Formazione degli insegnanti e competenze digitali. un'esperienza volta allo sviluppo professionale in una prospettiva di auto-regolazione	
<i>Masiero, Pia; De Waal, Paula</i>	502
La formazione dei docenti in un'ottica di innovazione didattica e E-learning: un progetto pilota all'Università di Venezia, Ca' Foscari	
<i>Maurizio, Carmelina</i>	511
La flipped classroom e l'educazione degli adulti	
<i>Michelon, Simona</i>	520
Solving by playing	
<i>Muciaccia, Mariada; Amendola, Daniela</i>	528
Blended learning environments and active learning: an exploratory study in high school	
<i>Muoio, Pierluigi</i>	536
Le opportunità del software libero per l'inclusione, la didattica e l'innovazione	
<i>Perrella, Sara; Dipace, Anna; Bellini, Claudia; Limone, Pierpaolo</i>	545
Innovazione didattica e formazione dei docenti universitari: azioni strategiche del progetto UniTutor	
<i>Petrucco, Corrado</i>	556
Guerrilla storytelling: digital storytelling come service learning empowerment	

<i>Romano, Luigi</i>	564
Un'esperienza di didattica della matematica basata sul pensiero computazionale	
<i>Sancassani, Susanna; Baudo, Valeria; Trentinaglia, Nicoletta</i>	573
Embracing diversity as soft skill: an international mooc experience	
<i>Siri, Anna; Chirico, Marco; Torre, Giancarlo</i>	581
Nuovo Centro di Ateneo per la Simulazione: nuove opportunità di formazione e di ricerca interdisciplinare e interprofessionale	
<i>Tasselli, Gianni; Platani, Tania</i>	596
Successo nelle metodologie formative e-learning. E-Tutor, una figura indispensabile	
<i>Varotto, Mirca; Da Re, Dario; Aidi, Mariam</i>	602
Proposte universitarie per l'Alternanza Scuola Lavoro	

Tecnologie

<i>Di Caro, Luigi; Fioravera, Michele; Marchisio, Marina; Sergio, Rabellino</i>	613
A Model for structuring shared learning materials within a virtual community	
<i>Di Fuccio, Raffaele; Ferrara, Fabrizio; Ponticorvo, Michela</i>	622
Tangible User Interfaces e multisensorialità nella didattica: uno studio di accettabilità in contesti scolastici formali	
<i>Malavolti, Marco; Mantovani, Maria Laura; Reale, Mario; Tomassini, Sabrina; Vaghetti, Davide</i>	630
IdP in the Cloud: identità digitale per la scuola	
<i>Marchisio, Marina; Rabellino, Sergio; Spinello, Enrico; Torbidone, Gianluca</i>	641
Impiego di strumenti near-real-time per condurre una esercitazione pratica in ambito militare	
<i>Toffanin, Marco</i>	650
La comunicazione video delle Università: un'analisi dei canali Youtube e dei loro contenuti	

Master blended UniFg: tra innovazione dei contenuti e riprogettazione didattica

Claudia BELLINI, Anna DIPACE, Alessia SCARINCI

Università di Foggia, Foggia (FG)

Abstract

I Master universitari nascono con l'obiettivo formativo di sviluppare e specializzare competenze professionali che siano saldamente agganciate alla domanda reale delle entità esterne e, particolarmente nel caso del settore dell'educazione, dal mondo della scuola. Gli attori principali di tali percorsi di alta formaziobe sono tre: i giovani con necessità di professionalizzazione, gli adulti lavoratori coinvolti nell'educazione permanente e i docenti, impegnati nello sforzo di riprogettazione della propria didattica per le necessità legate allo sviluppo degli strumenti distance learning.

Nel presente contributo verranno attraversate le fasi di progettazione di contenuti open nell'esperienza dell'Università di Foggia, dapprima legate allo sviluppo della piattaforma MOOC EduOpen e nel contributo apportato attraverso la collaborazione nella stesura delle Linee Guida e, oggi, nell'erogazione del primo Master blended in "CLIL e Innovazione Didattica". Si propone una riflessione sul cambiamento di approccio e di progettazione dai corsi per l'orientamento, prima esperienza MOOC dell'Ateneo foggiano, fino a quella che è la nuova sfida di un Master blended, proposto come risposta alle difficoltà di studenti, laureati e giovani professionisti che lavorano.

Keywords

e-learning, MOOC, blended, teaching design, HE

Introduzione

L'analisi del ruolo dei Mooc nell'istruzione superiore oscilla tra le opinioni di chi crede che le istituzioni di alta formazione chiuderanno le loro porte a questa innovazione e chi sostiene che il fenomeno Mooc scomparirà come una "bolla" nello scenario formativo (Billington & Fronmueller, 2013; Kim, 2016).

Attualmente, frequentando questi corsi, un allievo può guadagnare certificati verificati o crediti accademici a costi molto ridotti (Shah, 2016). Molte università e agenzie nazionali e internazionali stanno sperimentando questa opportunità (Sandeem, 2013). D'altra parte il settore della formazione non può restare indietro, nemmeno quando si parla di *disruption technology*, termine utilizzato nel settore del business per spiegare l'effetto "devastante" del mercato del digitale capace di spazzare via (letteralmente) interi settori di business. L'entrata in campo dei Mooc, infatti, mirati ad accrescere la flessibilità di fruizione di corsi di Alta Formazione abbattendone contemporaneamente i costi, stanno già diminuendo le resistenze nel campo della formazione, noto per le sue difficoltà nella conciliazione dei processi di industrializzazione con il mantenimento del livello qualitativo dei prodotti (Bertelè, 2017).

Come affermato da Limone e colleghi (2015), al centro di una nuova progettazione didattica, di una preponderante attenzione educativa, sono state poste nuove prerogative quali l'introduzione di nuovi materiali online durante i corsi face-to-face, la valorizzazione di tutte le forme di mediazione didattica (p.2).

Contestualizzato nello scenario dei MOOC, tali fattori emergono come fondamentali nella progettazione dell'offerta formativa delle università che vogliono attrarre la popolazione studentesca e, allo stesso tempo, non perdere in termini di qualità della didattica.

Stato dell'arte

Il primo passo nella comprensione di qualsiasi innovazione consiste nel comprendere il contesto in cui si svolge. Esso comprende anche tre classi di fattori che determinano ciò che un'organizzazione può e non può fare: le risorse possedute da un'organizzazione; i processi, che diventano modelli decisionali utilizzati dalle organizzazioni per risolvere le problematiche; i criteri di priorità nell'affrontare le difficoltà (Giancoloa & Kahlenberg, 2016). Questi fattori definiscono di che tipi di innovazione un'organizzazione è capace e suggerisce una tabella di marcia per sostenere al meglio la stessa.

La letteratura di riferimento afferma come l'approccio "open" intenda superare le barriere istituzionali, economiche, giuridiche e tecnologiche che pongono inevitabilmente dei limiti alla formazione per tutti; l'Open Distance Edu-

cation fa proprio questo: permette di ridurre la distanza tra quelle università che organizzano il distance learning e quelle istituzioni che organizzano esclusivamente corsi in presenza. Come affermato in numerosi studi (Keegan, 1990; Holmberg, 1995; Brown, 1997; Peters, 1998; Calder, McCollum, 1998; Harry, 1999), tale fenomeno, si è sviluppato negli anni sessanta e settanta come risposta alle necessità educative da parte degli adulti volti a recuperare anni di formazione perduti o con necessità di ricollocamento nello scenario lavorativo, definendosi i seguito come forma di apprendimento alternativa rispetto ai percorsi formativi tradizionali.

In parte a causa dei rischi - ma anche dell'attrazione - dell'innovazione distruttiva, molte istituzioni si impegnano nella *hybrid innovatio*. Le innovazioni ibride consentono alle istituzioni di incorporare tecnologie perturbative nei loro modelli di business senza abbandonare il prestigio come priorità. L'innovazione ibrida può essere un potente segnale per studenti e docenti, volto a dimostrare che l'istituzione sta prestando attenzione all'innovazione e all'investimento futuro, oltre che nella ricerca.

Esperienze Unifg a confronto

L'Università di Foggia ha lavorato, sviluppato e progettato i propri corsi MOOC a partire dallo stato dell'arte dell'innovazione didattica e di contenuti (Limone et al., 2016), perseguendo un modello che ha rappresentato la base di orientamento per le linee guida condivise dall'intero gruppo di lavoro di EduOpen (Limone et al., 2015, 2016), ma con caratteristiche proprie per ogni corso offerto: il learning design dei MOOCs, infatti, persegue approcci legati in particolare all'audience "massiva" a cui si rivolge, cioè necessita di una progettazione didattica che tenga conto di non poter tener conto di un target definito di studenti (CRUI, 2017). Tale progettazione si compone attraverso i video e i materiali condivisi dai docenti e alla progettazione diversificata delle attività didattiche, il tutto al fine di garantire l'originalità dell'offerta didattica e formativa, nonché il coinvolgimento degli utenti. Per raggiungere gli obiettivi di apprendimento dichiarati, alcuni provider internazionali definiscono rigidamente le indicazioni per la progettazione dei corsi, mentre altri definiscono degli standard, ma lasciano un ampio spettro di scelta sulle metodologie progettuali da utilizzare (Ivi, p. 6).

A tale riferimento, si propone di seguito una sintesi delle attività gestite nelle fasi di produzione dei corsi che va a comprovare i risultati in termini di esperienza di produzione dei MOOC da parte del gruppo di ricerca dell'Università di Foggia, in uno scenario di innovazione e ripensamento della didattica tradizionale (Tabella 1):

Tabella 1 – Elementi di produzione del corso

Fasi	Attività
Comunicazio- ne	Nella prima fase di comunicazione, a posteriori delle fasi di stesura dei documenti di progettazione, l'ID provvede a comunicare ai docenti i tempi di registrazione e condividere con loro il calendario di produzione in base all'elenco di pubblicazione dei corsi.
Condivisione	Dopo le prime comunicazioni, il team di lavoro del singolo corso procede con la condivisione e l'organizzazione dei contenuti da produrre, dividendosi i singoli temi da affrontare nelle section.
Produzione	La produzione del corso vede la partecipazione di tutti gli attori. Si procede con la registrazione dei contenuti video e, nel contempo, con la consegna dei materiali infografici, di approfondimento e di autovalutazione da parte dei docenti.
Revisione	Il docente riesamina le registrazioni per un controllo sui contenuti e sulle infografiche inserite. Si procede in seguito con le eventuali correzioni dei contenuti o con un eventuale nuova registrazione.
Pubblicazione	L'ID struttura il corso in piattaforma Moodle, procedendo col caricamento dei link video, dei materiali e con la produzione degli eventuali test/forum di peer-asesment/componenti. I corsi vengono strutturati in piattaforma Demo e, dopo l'ultima revisione del docente, il corso viene migrato in piattaforma condivisa, dove viene pubblicato dopo circa due settimane di comunicazione di nuova apertura corsi.

L'ateneo foggiano, in linea con le politiche nazionali e internazionali, sta proponendo un cambiamento non semplice di approccio e progettazione didattica in direzione open: l'obiettivo è migliorare le performance e la qualità della didattica senza rinunciare al prestigio e alla tradizione.

Guàrdia, Maina e Sangrà (2013) hanno prodotto una selezione della letteratura di riferimento alla progettazione di MOOC, terminata nella proposta di alcune categorie di principi di design che sono risultati utili durante la progettazione delle tipologie di corsi da parte del gruppo di lavoro dell'Università di Foggia. Nella Tabella 2 vengono confrontati 5 principi che denotano la differenza tra i Mooc per l'orientamento, esperienza iniziata nel marzo 2014 con l'adesione al gruppo EduOpen, e i corsi del primo Master blended ospitato dalla stessa piattaforma in "Innovazione didattica e Clil".

A tal proposito, è importante ricordare cosa affermano le Linee Guida della CRUI (2017) rispetto alla tipologia di percorso blended: "un MOOC non può essere un percorso cosiddetto *blended*, sebbene un percorso blended può anche avvalersi di un MOOC". Il lavoro portato avanti dai Tavoli del progetto

“MOOC Italia”, promosso e coordinato dalla CRUI, dimostra l’attenzione preponderante posta sul tema a livello nazionale.

Tabella 2 – Esperienze di produzione

Principi	Corsi per l’orientamento	Corsi per “Master Clil e innovazione didattica”
Approccio di progettazione per competenze.	Ottenuto attraverso attività di simulazione e attività finalizzate all’apprendimento basati sui problemi, sui casi e sui progetti.	Attività didattiche sviluppate attraverso metodologie didattiche attive e student-centered.
Piano di apprendimento e un chiaro orientamento per gli utenti.	Ottenuto attraverso l’organizzazione delle attività con calendari e scadenze precise (es. l’apertura delle section secondo non solo il completamento delle attività, ma anche seguendo un preciso calendario programmato all’apertura del corso).	Piano di apprendimento individualizzato che tiene conto delle credentials degli utenti. Maggiore flessibilità sui tempi per accogliere le esigenze degli studenti (prevalentemente docenti in servizio).
Apprendimento collaborativo e social networking.	Progettato attraverso attività in rete che diano spazio al confronto tra gli utenti (da qui la scelta di aprire forum non solo di comunicazione, ma anche di commento agli esercizi da produrre).	Trattandosi di un piano formativo blended, gli utenti possono realizzare sia esperienze di didattica collaborativa in rete che in presenza. Tale specificità rappresenta una risorsa per promuovere l’interazione online che talvolta è difficile da attivare (Hill, 2013; Yousef, 2015).
Valutazione attraverso il confronto col docente e tra pari.	Promosso attraverso l’utilizzo di confronti in tempo reale attraverso l’utilizzo dell’applicazione Hangout di Google.	La valutazione prevede delle prove specifiche (es il project work finale) e delle valutazioni in itinere previste dal piano formativo del Master.

Nella Tabella 2 viene proposta una riflessione sulle differenze descritte nelle macroaree, al fine di comprendere la versatilità che il prodotto Mooc offre nei processi educativi, nonostante le differenze legate particolarmente al target di riferimento che nel primo caso è illimitato, nel secondo è specifico.

L'esperienze a confronto descritte evidenziano i processi di ideazione e produzione dei Mooc all'Università di Foggia nel percorso verso l'istituzionalizzazione degli stessi nello scenario dell'alta formazione. L'ipotesi che muove le due iniziative è che la diversificazione dell'offerta formativa attraverso l'offerta di corsi MOOC mirati a pubblici molteplici possa attrarre un numero maggiore di studenti e, al contempo, agire sulla qualità della didattica.

Conclusioni

Negli ultimi anni è cresciuta l'attenzione verso i nuovi paradigmi pedagogici in combinazione con le nuove tecnologie a causa del potente cambiamento che queste apportano non solo agli ambienti di apprendimento, ma anche ai metodi e alla valutazione dello stesso. I MOOCs forniscono notevoli e ampi scenari di studio per i ricercatori che si occupano di innovazione didattica, di progettazione e di valutazione, legati particolarmente alla corposità di dati e di numerosità dei discenti che caratterizzano i nuovi strumenti massivi di formazione online. Tuttavia, sono ancora molti i limiti che emergono dai nuovi paradigmi di progettazione dei corsi.

Nel presente lavoro l'obiettivo primario è stato quello di presentare e indagare sull'efficacia del design promosso dall'università di Foggia nelle sue diverse esperienze di produzione di corsi MOOC, pregresse e in itinere.

Ciascuna delle esperienze descritte apre scenari di ricerca su cui riflettere, soprattutto nei settori del design, dei Learning Analytics e della valutazione degli apprendimenti.

Riferimenti bibliografici

- CRUI, (2017). PROGETTO MOOCs ITALIA. LINEE GUIDA NAZIONALI PER LA PREDISPOSIZIONE DI MOOCs EROGATI DALLE UNIVERSITÀ ITALIANE.
- HILL, P. (2013). SOME VALIDATION OF MOOC STUDENT PATTERNS GRAPHIC. RETRIEVED FROM [HTTP://MFELDSTEIN.COM/VALIDATION-MOOC-STUDENT-PATTERNS-GRAPHIC/](http://mfeldstein.com/validation-mooc-student-patterns-graphic/)
- GUÀRDIA, L., MAINA, M., & SANGRÀ, A. (2013). MOOC DESIGN PRINCIPLES: A PEDAGOGICAL APPROACH FROM THE LEARNER'S PERSPECTIVE. *ELEARNING PAPERS*, (33).
- GIANCOLOA, J & KAHLBERG, D.R. (2016). TRUE MERIT: ENSURING OUR BRIGHTEST STUDENTS HAVE ACCESS TO OUR BEST COLLEGES AND UNIVERSITIES. JACK KENT COOKE FOUNDATION. RETRIEVED FROM [HTTP://WWW.JKCF.ORG/ASSETS/1/7/JKCF_TRUE_MERIT_REPORT.PDF](http://www.jkcf.org/assets/1/7/JKCF_TRUE_MERIT_REPORT.PDF).
- LIMONE, P. & DIPACE, A. (2016). EDUOPEN MOOC PLATFORM. IN D. REMENYI (ED.). *E-LEARNING EXCELLENCE AWARDS 2016. AN ANTHOLOGY OF CASE HISTORIES*. RG4:UK.
- LIMONE, P., BELLINI, C. & PACE, R. (2016). PERCORSI DI FORMAZIONE E AMBIENTI E-LEARNING: L'EVOLUZIONE DELL'OFFERTA UNIFG. IN M. RUI, L. MESSINA, T. MINERVA (EDS.). *DESIGN THE FUTURE! PROCEEDINGS DELLA MULTICONFERENZA EMEMITALIA2016*. GENOVA UNIVERSITY PRESS, PP. 755-763.
- LIMONE, P., PACE, R. & DE SANTIS A. (2015). LINEE GUIDA PER LA PROGETTAZIONE DI CORSI MOOC: L'ESPERIENZA DELL'ATENEO FOGGIANO. IN M. RUI, L. MESSINA, T. MINERVA (EDS.). *TEACH DIFFERENT! PROCEEDINGS DELLA MULTICONFERENZA EMEMITALIA2015*. GENOVA UNIVERSITY PRESS, PP. 495-498.
- YOUSEF, A.M.F. (2015). EFFECTIVE DESIGN OF BLENDED MOOC ENVIRONMENTS IN HIGHER EDUCATION. RETRIEVED FROM [HTTPS://PUBLICATIONS.RWTH-AACHEN.DE/RECORD/479221/FILES/479221.PDF](https://publications.rwth-aachen.de/record/479221/files/479221.pdf)

Note

- ¹ Include sia la vecchia che la nuova tecnologia, mentre una pura disgregazione non offre la vecchia tecnologia nella sua forma completa.

Sistemica per migliorare l'efficacia del E-learning

Ugo BONORA

e-imparo, Milano (MI)

Abstract

Un gruppo industriale italiano, di dimensione multinazionale, ha costituito una propria Academy, dedicata alla formazione trasversale dei propri Manager e Professional: i percorsi formativi (Project Management, People Management, Client Management, Finance Management) sono di tipo blended, con forte ricorso al supporto e-learning.

I supporti online sono stati costruiti utilizzando linee guida sistemiche, evitando di ricorrere ai cosiddetti specialisti (copywriter, grafici, tecnici audio video, presentation designer, speaker professionisti...) e a case di produzione "blasonate", così ottenendo significativi abbattimenti degli investimenti necessari a produrre adeguati supporti e-learning, dell'ordine del 70-80%,

I protocolli di accesso ai percorsi formativi sono stati predisposti utilizzando linee guida sistemiche, configurando uno specifico e formalizzato Contratto Formativo tra Learner, suo diretto Supervisore e Academy Manager: i primi risultati confermano che, applicando regole sistemiche, è possibile ottenere pregevoli risultati di apprendimento (rating da B a A+) per una percentuale di Learner dell'ordine del 80%

Keywords

sistemica, e-learning, contratto formativo, academy