



e-Service-Learning per sistemi di istruzione superiore dell'UE più digitali e inclusivi

Manuale

Formare i futuri formatori all'adozione dell'e-Service-Learning



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Titolo del Documento	Manuale: Formare i futuri formatori all'adozione dell'e-Service-Learning
Titolo Progetto:	e-Service Learning for More Digital and Inclusive EU Higher Education Systems
Autori:	Nives Mikelic Preradovic, Tomislava Lauc, Vjera Lopina, Irena Polewczyk, Mariola Kozubek, Beata Ecler – Nocoń, rev. Dawid Ledwoń, Katarzyna Holewik, Irene Culcasi, Maria Cinque, Valentina Furino, Alžbeta Brozmanová Gregorová, Jana Javorčíková, Petra Strnáďová, Anna Slatinská, Barbora Vinceová Loredana Manasia, Građiela Ianoş, Gabriel Dima
Programma:	ERASMUS+ Cooperation Partnerships in Higher Education
Numero di progetto:	2021 -1 -PL01-KA220-H E D-000032194
Partner di Progetto:	UNIWERSYTET SLASKI, LIBERA UNIVERSITA MARIA SS. ASSUNTA DI ROMA, UNIVERZITA MATEJA BELA V BANSKEJ BYSTRICI, SVEUČILIŠTE U ZAGREBU, UNIVERSITATEA NATIONALA DE STIINTA SI TEHNOLOGIE POLITEHNICA BUCURESTI, VALUEDO
Durata:	36 mesi
Sito web Progetto:	https://e-sl4eu.us.edu.pl/en/home/

Contenuto:

SINTESI	6
INTRODUZIONE	7
1. Capitolo: Framework di Progettazione dell'e-S-L	8
2. Capitolo: Principi di progettazione dell'e-S-L	34
2.1. Principi di progettazione (PP)	35
3. Capitolo: Elementi di qualità dell'e-S-L	42
3.1. Elementi di qualità (WQ)	43
3.2. Casi di studio sugli elementi di qualità (EQ)	46
3.2.1. Studio di caso 1	46
3.2.2. Studio di caso 2	47
3.2.3. Studio di caso 3	47
3.2.4. Studio di caso 4	48
3.2.5. Studio di caso 5	48
3.2.6. Studio di caso 6	49
3.2.7. Studio di caso 7	49
3.2.8. Studio di caso 8	50
3.2.9. Studio di caso 9	50
3.2.10. Studio di caso 10	51
3.2.11. Studio di caso 11	51
3.2.12. Studio di caso 12	52
4. Capitolo: Principi di progettazione didattica	54
4.1. Principi didattici multimediali	56
4.2. Narrazione digitale	60
4.2.1. Il processo di narrazione digitale	60
4.2.2. Strumenti utili per il digital storytelling	61
4.2.2.1. Immagini	62
4.2.2.2. Animazione	62
4.2.2.3. Fumetti	62
4.2.2.4. Audio	62
4.2.2.5. Video	63
4.2.2.6. Attività interattive	63
4.2.2.7. Presentazioni	63
4.2.2.8. I social media	64
4.3. Microapprendimento	65
4.3.1. Il processo di microapprendimento	65

4.4.	Modelli di integrazione tecnologica	67
4.4.1.	SAMR (sostituzione, aumento, modifica e ridefinizione)	67
4.4.1.1.	SAMR: Sostituzione	68
4.4.1.2.	SAMR: Aumento	68
4.4.1.3.	SAMR: Modifica	68
4.4.1.4.	SAMR: ridefinizione	69
4.4.2.	TPaCK (Tecnologia, Pedagogia e Conoscenza dei Contenuti)	69
4.4.3.	TIM (Matrice di integrazione tecnologica)	71
4.5.	Gamification	72
5.	Capitolo: Opzioni di progettazione del corso di e-S-L	77
5.1.	Corso 1	78
5.1.1.	Progettazione didattica	78
5.1.2.	Risultati dell'apprendimento	79
5.1.3.	Strumenti di valutazione	79
5.1.4.	Esame	80
5.2.	Corso 2	81
5.2.1.	Risultati dell'apprendimento	82
5.2.2.	Apprendimento e attività didattiche	82
5.2.3.	Valutazione	84
5.2.3.1.	AVVIO foglio	85
5.2.3.2.	Scheda PLAN NING	85
5.2.3.3.	Scheda di lavoro	86
5.2.3.4.	Foglio riflettente	87
5.3.	Corso 3	88
5.3.1.	Allegato 1: Scheda di progettazione di (e-)Service-Learning	93
5.4.	Corso 4	97
5.4.1.	Progettazione didattica	98
5.4.2.	Risultati dell'apprendimento	99
5.4.3.	Strumenti di valutazione	100
5.4.4.	Voto finale	100
6.	Capitolo: Strumento di documentazione dell'e-S-L	102
6.1.	Strumento di documentazione dell'e-S-L	103
	CONCLUSIONE	105
	LETTERATURA	106

Etichette nel testo:

	Discussione
	Per chi vuole saperne di più
	Pratica

Sintesi

Il manuale "**Formare i futuri formatori all'adozione dell'e-Service-Learning**" è stato creato per supportare il corso aperto nell'ambito del progetto "*eS-L4EU: e-Service-Learning for more digital and inclusive EU Higher Education systems*" ed è destinato agli insegnanti dell'istruzione superiore che intendono integrare l'e-Service-Learning (e-S-L) e aiutare i colleghi a implementare l'e-S-L nel loro insegnamento.

Il progetto e il corso elettronico si concentrano sull'emergere dell'e-Service-Learning come approccio pedagogico innovativo basato sull'apprendimento esperienziale (Salam et al., 2019) nel contesto dell'istruzione superiore in Europa. L'e-S-L è un'esperienza educativa basata su un corso, con crediti formativi, in cui gli studenti partecipano a un'attività di servizio organizzata che risponde a bisogni identificati della comunità, e riflettono sull'attività di servizio per ottenere un'ulteriore comprensione dei contenuti del corso, un più ampio apprezzamento della disciplina accademica e un maggiore senso di responsabilità civica. Nell'e-S-L l'esperienza educativa è mediata dalle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): la componente didattica, la componente di servizio o entrambe sono svolte online, spesso in un modello ibrido. In quanto tale, l'e-Service-Learning offre molte opportunità nell'ambito dell'istruzione online, perché offre una prassi esperienziale in cui gli studenti sono coinvolti attraverso la tecnologia in un'indagine civica, in riflessioni e azioni, collaborando con la comunità.

L'insieme di linee guida e strumenti è stato sviluppato per gli insegnanti dell'istruzione superiore con i seguenti obiettivi: 1) costruire sistemi di apprendimento con un approccio pedagogico innovativo che integri i servizi della comunità nel curriculum degli studenti; 2) promuovere un cambiamento nel modello tradizionale di assistenza (servizio per la comunità) verso un modello orizzontale di solidarietà (servizio con la comunità); 3) diffondere la conoscenza delle metodologie e-S-L sviluppando materiali di formazione per gli accademici affinché adottino l'e-S-L nelle loro pratiche di insegnamento, guidando i loro studenti nell'implementazione dell'e-Service-Learning e valutando il loro apprendimento mentre rispondono ai bisogni sociali delle persone con minori opportunità, specialmente in caso di emergenze come la pandemia o altri eventi dirimpenti e 4) sviluppare le competenze digitali di docenti/formatori/studenti dell'istruzione superiore finalizzate all'implementazione delle metodologie e-S-L.

Le linee guida e le idee per i contenuti di cui sopra si trovano nelle pagine di questo manuale.

Introduzione

Il progetto *eS-L4EU* mira ad accrescere la responsabilità sociale degli istituti di istruzione superiore attraverso la promozione dell'uso dell'e-S-L come strumento per aumentare le hard e soft skills degli studenti attraverso l'esperienza pratica, generando anche un impatto positivo sulle organizzazioni comunitarie con cui lavoreranno e, di conseguenza, sulla società in generale.

Questo manuale rappresenta una guida dedicata contenente spiegazioni dettagliate su come incorporare l'e-S-L nei corsi accademici e per formare i docenti che operano nei gradi d'istruzione superiore a replicare, in futuro, il corso di e-learning di accompagnamento con altri formatori o per l'autoformazione.

Il primo capitolo descrive e spiega il **Framework di Progettazione dell'e-S-L**.

Nel capitolo successivo vengono forniti l'elenco e le definizioni dei **principi di progettazione dell'e-S-L**, con una breve spiegazione di ciascun principio e casi di studio.

Il terzo capitolo spiega gli **elementi di qualità dell'e-S-L** e offre suggerimenti agli insegnanti per adattare creativamente gli elementi di qualità dell'e-S-L in situazioni diverse.

Nel quarto capitolo, gli insegnanti possono imparare a utilizzare i **principi** e le strategie di **progettazione didattica** che meglio si adattano alle diverse attività interattive e agli obiettivi didattici.

Il quinto capitolo riporta **esempi di progettazione didattica** dei quattro corsi di e-Service-Learning **dei quattro Paesi dell'UE**: Italia, S-Lovacchia, Romania e Croazia.

Infine, l'ultimo capitolo contiene una proposta su come **documentare le idee di progetto di e-Service-Learning**, nonché i bisogni di apprendimento e le esigenze della comunità che gli insegnanti intendono soddisfare in modo strutturato.

1. Capitolo: Framework di Progettazione dell'e-S-L

Al termine di questo capitolo sarete in grado di:

- Riconoscere le diverse componenti del Framework di Progettazione dell'e-S-L e la loro interazione.
- identificare i molteplici fattori che influenzano l'apprendimento e i risultati degli studenti nelle attività di e-S-L
- applicare il Framework di Progettazione dell'e-S-L in contesti specifici
- analizzare e valutare come il Framework di Progettazione dell'e-S-L si traduca in un approccio ecosistemico all'apprendimento nell'istruzione superiore.

Il Capitolo 1 sul **Framework di Progettazione dell'e-S-L** mira a fornire uno strumento completo che possa aiutare insegnanti, dirigenti universitari, partner della comunità e altri soggetti interessati a progettare attività e-S-L efficaci e significative. Il quadro di riferimento considera i molteplici fattori che influenzano l'apprendimento e i risultati degli studenti nelle attività e-S-L. Il quadro incorpora **tre pilastri della "nuova cultura dell'apprendimento" - luoghi, persone e partnership** (Thomas & Brown, 2012) - che traducono un approccio ecosistemico all'apprendimento nell'istruzione superiore. I tre pilastri interconnettono quattro gruppi di principi di progettazione con l'intento di promuovere il coinvolgimento degli studenti.

1.1. Fondamenti fondamentali del Framework di Progettazione dell'e-Service-Learning

Hai mai immaginato un viaggio nella Società 5.0?

Forse non è ancora una realtà, ma alcune delle sue sfide stanno plasmando il nostro presente collettivo. È lecito chiedersi fino a che punto gli studenti e i datori di lavoro rimarranno interessati alle soluzioni più tradizionali dell'istruzione superiore. Come possiamo preparare gli studenti a lavori che non sono ancora stati creati, ad affrontare sfide sociali che non possiamo ancora immaginare e a utilizzare tecnologie che non sono ancora state inventate?

Qual è il tuo approccio a un design convincente e a un apprendimento significativo?

È lecito chiedersi fino a che punto gli studenti e i datori di lavoro continueranno a essere interessati alle soluzioni più tradizionali dell'istruzione superiore. Gli studenti diventano co-creatori di servizi educativi più esigenti e più aperti ai fornitori di istruzione emergenti. Come possiamo preparare gli studenti a lavori che non sono ancora stati creati, ad affrontare sfide sociali che non possiamo ancora immaginare e a utilizzare tecnologie che non sono ancora state inventate? Come possiamo prepararli a prosperare in un mondo interconnesso in cui devono comprendere e apprezzare prospettive e visioni del mondo diverse, interagire con rispetto con gli altri e agire responsabilmente per la sostenibilità e il benessere collettivo?

È qui che inizia il nostro viaggio insieme! Entriamo nella Società 5.0. Molto probabilmente il tuo robot domestico vi ha appena portato la colazione e ha riprogrammato la riunione di mezzogiorno. La prossima cosa da fare è saltare sulla tua auto autonoma e andare all'università. Il tuo laboratorio di realtà virtuale è pronto per il corso di oggi. E anche i tuoi studenti lo sono! Sono sempre pronti a co-creare, a costruire collettivamente la conoscenza e a condividerla. Ora siamo curiosi: come siete riusciti a rendere i tuoi studenti pronti per il futuro?

L'innovazione nella pedagogia è un pilastro essenziale dell'innovazione nell'istruzione superiore. Proprio come una bussola orienta un viaggiatore, il Framework di Progettazione del Service-Learning collega i pilastri, i gruppi di principi di progettazione e le ambizioni per dare forma alla progettazione di esperienze di Service-Learning nell'istruzione superiore. In questo modo, il Quadro mira a sfruttare al meglio le persone, i luoghi e le partnership come pilastri essenziali del service-learning. Il Quadro non è una ricetta per un apprendimento efficace, ma uno strumento del presente per le competenze e le mentalità del futuro. Che il viaggio abbia inizio!

1.2. Che cos'è il Framework di Progettazione dell'e-S-L ?

Per navigare in questo mondo complesso, i docenti hanno bisogno di strumenti pedagogici efficaci. Il Service-Learning è una pedagogia esperienziale che mette in contatto studenti, insegnanti e comunità, favorendo un apprendimento autentico.

In un mondo digitalizzato, le comunità hanno meno confini geografici e gli studenti possono raggiungerle facilmente attraverso la tecnologia. Nel contesto della necessità di digitalizzazione dell'istruzione superiore, è stato sviluppato *l'e-Service-Learning Framework di Progettazione*.

Proprio come una bussola orienta i viaggiatori, il Framework di Progettazione dell'e-Service-Learning è una bussola orientata alle persone che offre linee guida per la progettazione di progetti e attività di e-Service-Learning.

Orienta gli insegnanti in un mondo di sfide e rapidi cambiamenti e li aiuta a orientarsi verso esperienze di apprendimento efficaci, pertinenti e autentiche che incorporano il Service-Learning come pedagogia.

Co-creato da ricercatori, insegnanti e partner sociali di tutta Europa, il Framework di Progettazione dell'e-Service-Learning crea anche un linguaggio e una comprensione comuni dei pilastri, dei gruppi di principi di progettazione e delle ambizioni che potrebbero dare forma alla progettazione dell'e-Service-Learning.

Il Framework di Progettazione si basa su articoli sottoposti a revisione paritaria che presentano una gamma diversificata di esperienze e progetti concreti.

I membri della facoltà, gli studenti e le parti sociali hanno bisogno di un quadro di riferimento per rendere l'apprendimento significativo e contribuire al benessere delle loro comunità e del pianeta. Questo obiettivo si riflette in tre ambizioni. Si tratta di obiettivi a lungo termine che mirano a ispirare la creazione di significati attraverso l'apprendimento basato sul luogo, a valorizzare la comunità e ad ampliare la partecipazione dell'ecosistema e a mettere le persone in condizione di acquisire centralità nel processo di apprendimento.

Quando un insegnante utilizza il Quadro di riferimento, esercita un'agenzia pedagogica, ovvero può stabilire obiettivi, riflettere e agire in modo da integrare efficacemente l'e-Service-Learning nei propri corsi.

In questo processo, gli insegnanti non agiscono da soli. Essi si affidano ai tre **pilastri della nuova cultura dell'apprendimento**: luoghi, persone e partnership. Per un'implementazione di successo dell'e-Service-Learning, i tre pilastri orientano il processo di progettazione del curriculum, del corso, del servizio e, infine, dell'esperienza di apprendimento.

Il Framework di Progettazione propone quattro gruppi o famiglie per organizzare i principi di progettazione delle attività di e-Service-Learning. Questi sono: principi di base, principi di progettazione didattica, principi di coinvolgimento e inclusione e disponibilità di competenze e risorse digitali.

I Principi di progettazione sono intesi come linee guida per la progettazione di progetti di e-Service-Learning. Sono articolati in una serie di affermazioni basate sulla ricerca che si concentrano chiaramente su un approccio specifico o sui requisiti che dovrebbero guidare l'attività di progettazione. I principi di progettazione guidano le azioni e le riflessioni.

Il Framework di Progettazione mostra che gli insegnanti devono familiarizzare con i principi di base del Service-Learning come pedagogia, prima di intraprendere la strada dell'e-Service-Learning. Questi includono non solo la creazione di un legame diretto e visibile tra l'apprendimento e gli obiettivi di servizio e la progettazione dell'apprendimento per affrontare le sfide della società, ma anche la garanzia di sostenibilità e la promozione della motivazione e del coinvolgimento degli studenti.

Per dare forma alle esperienze di e-Service-Learning, gli insegnanti devono essere guidati da alcuni principi di progettazione didattica. Questi sono definiti come la capacità di dare agli studenti centralità e agency e di combinare le pedagogie in modo costruttivo e significativo.

L'integrazione dei due gruppi di principi di progettazione porta a una progettazione del curriculum coinvolgente e inclusiva. Quando gli insegnanti diventano più consapevoli delle peculiarità dell'e-Service-Learning, agiscono di conseguenza e sono in grado di includere tutte le voci, affrontare la diversità e l'inclusione, costruire partnership con i partner sociali e sviluppare comunità di pratica con l'aiuto della tecnologia. Basandosi su questi principi, gli insegnanti possono promuovere continuamente la reciprocità tra le varie parti interessate.

Senza dubbio, la progettazione di attività di e-Service-Learning implica un uso esperto della tecnologia. Pertanto, gli insegnanti devono considerare i contesti per favorire lo sviluppo delle competenze digitali, mantenendo l'attenzione sull'apprendimento e non sulla tecnologia. L'integrazione della tecnologia favorisce l'apprendimento, la regolamentazione e la creazione di modi efficaci di produrre conoscenza e comunicarla. Nell'e-Service-Learning la tecnologia è pervasiva!

Anche se ci possono essere molti modi di condurre progetti e attività di e-Service-Learning, un apprendimento significativo e autentico è una meta condivisa che tutti vogliamo raggiungere. Il Framework di Progettazione dell'e-Service-Learning orienta i docenti, i progettisti dell'apprendimento, i partner sociali e gli studenti a migliorare le attività di e-Service-Learning condotte in un mondo digitalizzato.



Come utilizzeresti il Framework di Progettazione dell'e-Service-Learning per fare la differenza nel tuo lavoro?

Scrivi la tua riflessione.

1.3 Navigazione nella struttura

Il **Framework di Progettazione dell'e-Service-Learning**, un prodotto del **progetto eS-L4HE**, è un quadro di apprendimento in evoluzione che definisce una visione per la progettazione di progetti di e-Service-Learning nell'istruzione superiore. Sostiene gli obiettivi più ampi dell'istruzione e fornisce punti di orientamento per un'efficace integrazione dell'e-S-L.

La metafora della bussola di progettazione, utilizzata nel video di presentazione, è stata adottata per sottolineare la necessità che docenti, studenti, progettisti didattici e partner sociali imparino a navigare nel processo di progettazione del curriculum in modo che sia basato su prove e ricerche.

Il quadro di riferimento offre un'ampia prospettiva della natura dell'apprendimento e dei risultati che vogliamo raggiungere nell'istruzione superiore. Sviluppa inoltre un linguaggio e una comprensione comuni che sono generalmente rilevanti e informati, fornendo al contempo spazio per adattare il quadro a particolari contesti di apprendimento.

Caratteristiche principali



Figura 1. Caratteristiche principali del Framework di Progettazione dell'apprendimento di un servizio elettronico

Ruolo di guida

Il Framework di Progettazione dell'e-Service-Learning non è né un quadro di valutazione né un quadro curricolare. Riconosce che l'apprendimento è un processo complesso che si basa sul collegamento di persone, luoghi e partnership e non avviene solo nello spazio di auditorium e laboratori.

Approccio basato sulla ricerca

Il quadro progettuale è il prodotto di un processo di ricerca condotto in collaborazione da professionisti dell'istruzione superiore ed esperti di Service-Learning di tutta Europa e non solo, che hanno un interesse genuino nel promuovere l'e-Service-Learning nelle università europee.

Valori

Il quadro sostiene i valori forti delle società europee, come la diversità, l'inclusione e le pari opportunità.

Transizione digitale

Il quadro di riferimento aiuta gli insegnanti e gli altri professionisti della progettazione dell'apprendimento a navigare nella transizione digitale, sottolineando la necessità di sviluppare competenze digitali e di utilizzare la tecnologia per promuovere la scienza e i risultati dell'apprendimento al di là del mondo accademico.



Fig2. Framework di Progettazione dell'apprendimento di un servizio elettronico

Pilastrini

Il Framework di Progettazione dell'e-S-L. si basa su tre pilastri - **luoghi, partnership e persone** - che traducono un approccio ecosistemico all'apprendimento nell'istruzione superiore. Per un'implementazione di successo dell'e-S-L, i tre pilastri potrebbero orientare il processo di progettazione del curriculum, dei corsi, dei servizi e, infine, dell'esperienza di apprendimento.

I **pilastrini** sono direzioni strutturali del processo di progettazione che hanno il potenziale per sostenere l'impegno e i risultati degli studenti nei quattro categorie. L'allargamento della partecipazione all'ecosistema si basa sulle persone e sui partenariati per fornire una piattaforma per l'impegno degli studenti. Inoltre, la diversificazione dei luoghi di apprendimento è una strategia importante per sostenere l'e-S-L e rimuovere le barriere geografiche con l'aiuto della tecnologia. Inoltre, l'apprendimento basato sul luogo collega le conoscenze con il loro contesto, con l'intento di promuovere la creazione di significati e la costruzione di identità.

Principi di progettazione

I Principi di progettazione sono linee guida per la progettazione di progetti e-S-L. Sono articolati in una serie di affermazioni basate sulla ricerca che si concentrano chiaramente su un approccio specifico o sui requisiti che dovrebbero guidare l'attività di progettazione. Si riferiscono alla pianificazione del processo e-S-L e costituiscono la base di qualsiasi esperienza e-S-L di successo.

Categorie

Nel quadro dei principi di progettazione dell'e-S-L, il concetto di categoria è centrale. Una categoria è una famiglia di principi e azioni che si articolano su più pilastri, con l'obiettivo di raggiungere la creazione di significato e la progettazione di esperienze e-S-L efficaci.

Categoria 1: Principi di base

- Principio 1.1: Collegamento diretto e visibile tra gli obiettivi di apprendimento e di servizio
- Principio 1.2: Approcci basati sulle sfide
- Principio 1.3: Sostenibilità
- Principio 1.4: Promuovere la motivazione e l'impegno

Indubbiamente, l'integrazione dell'e-S-L nel curriculum e nella progettazione dei corsi è fortemente influenzata dai vari domini di conoscenza e campi di studio.

Oltre alle conoscenze specifiche del dominio, le competenze trasversali o **l'alfabetizzazione umana** ricevono nuovi accenti. Un requisito importante quando si progetta e si struttura un programma o un corso che integri l'e-S-L è creare un collegamento diretto e visibile tra gli obiettivi di apprendimento e di servizio.

Questi potrebbero essere allineati con le esigenze del mondo del lavoro o della società, per **progettare un apprendimento d'impatto**. L'istruzione incentrata sull'impatto accentua l'apprendimento esperienziale ed è significativa per gli studenti: favorisce la loro motivazione e il loro impegno. Quando possibile, l'approccio tematico tra le discipline con **connessioni con il mondo reale** dovrebbe acquisire centralità per rendere l'apprendimento rilevante. In un contesto di contenuti tematici diversificati, la **scelta** e la **flessibilità degli studenti** potrebbero aumentare l'agency e l'autoconsapevolezza.

Categoria 2: Progettazione didattica

- Principio 2.1 Combinazioni di pedagogie
- Principio 2.2 Centralità e autonomia dello studente
- Principio 2.3 Consapevolezza dell'apprendimento / Allineamento costruttivo
- Principio 2.4: Integrazione orizzontale
- Principio 2.5: Integrazione verticale

Non è stato raggiunto un consenso sulla progettazione del corso o del servizio. Di conseguenza, l'integrazione e l'implementazione di progetti di e-Service-Learning non si basano esclusivamente su un approccio pedagogico. Un approccio pedagogico implica l'uso di diversi metodi specifici combinati in modo sistematico. La combinazione

di approcci pedagogici rafforza il potere delle pedagogie consolidate e innovative nell'e-Service-Learning.

È stato possibile individuare due livelli di combinazioni: **metodologico** e **organizzativo**.

Diversificare gli approcci e i metodi è fondamentale per ottenere il coinvolgimento degli studenti. Il Service-Learning e quindi l'e-Service-Learning sono di per sé approcci esperienziali innovativi all'apprendimento. Tuttavia, le combinazioni pedagogiche di e-S-L con l'apprendimento basato sulla ricerca, l'apprendimento basato sulla sfida, la gamification, l'apprendimento capovolto o l'insegnamento basato sulla discussione si sono dimostrate efficaci in diversi contesti in relazione alla centralità e all'autonomia degli studenti.

Da un punto di vista organizzativo, sono stati applicati con successo approcci **integrati orizzontalmente** e **verticalmente** per organizzare l'e-Service-Learning. Studenti universitari e laureati (integrazione verticale) hanno potuto collaborare a progetti di e-S-L. La **co-creazione di** e-S-L con team misti di diverse specializzazioni, sia di studenti che di partner della comunità, in un approccio multidisciplinare (cioè l'integrazione orizzontale) potrebbe portare a un maggiore impatto. Gli studenti adulti e non tradizionali di solito ritengono di poter avere un impatto maggiore sulla loro comunità locale se possono determinare il proprio sito di Service-Learning. Ciò significa che è importante promuovere l'agency collaborativa degli studenti, riconoscendo il loro ruolo nel definire gli obiettivi, nel riflettere criticamente e nell'agire responsabilmente per realizzare il cambiamento. L'integrazione della tecnologia (vedi Categoria 4) consente di combinare attività di apprendimento **sincrone** e **asincrone**. I social network come Facebook o Twitter possono coinvolgere gli studenti attraverso discussioni asincrone o sondaggi. In modo complementare, wiki, podcast o strumenti di riflessione potrebbero migliorare l'apprendimento asincrono nei progetti di e-S-L.

Categoria 3: Coinvolgimento e inclusione

- Principio 3.1: affrontare i temi dell'equità, della diversità e dell'inclusione
- Principio 3.2: includere tutte le voci
- Principio 3.3: Reciprocità e partnership con le comunità
- Principio 3.4: Costruire relazioni tra gli studenti

Il contesto influenza l'adeguatezza e l'efficacia della pedagogia, ma il contesto determina anche chi sta imparando e cosa è rilevante per gli studenti. I **contesti individuali**, **sociali** e **culturali** sono fattori contestuali chiave da affrontare. Gli studenti non tradizionali e vulnerabili hanno tratto beneficio dall'e-Service-Learning. La **flessibilità** nel raggiungimento degli obiettivi di apprendimento, la regolazione sociale

dell'apprendimento e l'interazione tra pari hanno dimostrato di aumentare il **piacere dell'apprendimento**, ridurre il carico cognitivo e aumentare la **motivazione**.

Negli ambienti di apprendimento online è particolarmente importante esplorare le nuove possibilità che la tecnologia offre per sviluppare e sostenere i legami e l'appartenenza. In questo modo, la tecnologia viene utilizzata per creare ambienti di apprendimento flessibili e facilitare la produzione e il trasferimento della conoscenza.

L'implementazione di una progettazione flessibile permette agli studenti di scegliere i modi di lavorare e di raggrupparsi in base alle loro diverse esigenze, preferenze personali e possibilità. Le differenze degli studenti in termini di cognizione, motivazione, conoscenze pregresse ed esperienza sono altrettanto importanti. È necessario un ulteriore supporto e orientamento per gli studenti bisognosi o a rischio. Si possono prevedere micro-adattamenti per fornire ulteriore supporto e orientamento agli studenti bisognosi o a rischio.

Richiedendo un'interazione regolare a vari livelli, ma soprattutto una comunicazione sincrona occasionale, gli istruttori possono contribuire alla **creazione di una comunità** tra gli studenti, che sembra essere un prerequisito per il successo dei progetti di Service-Learning virtuale. Gli studi hanno indicato come altrettanto importante per il successo dell'e-Service-Learning lo sviluppo di un **senso di appartenenza alle comunità**.

I rappresentanti delle comunità sono "catalizzatori dell'apprendimento" nell'e-Service-Learning. Per assumere questo ruolo, la partnership con le comunità deve essere allineata ai risultati dell'apprendimento. Inoltre, i partner della comunità contribuiranno alla co-creazione del percorso di apprendimento, modellando talvolta la natura delle attività di apprendimento, la loro sequenza e la progettazione del servizio.

Categoria 4: Disponibilità di competenze e risorse digitali

- Principio 4.1: Sviluppo delle competenze
- Principio 4.2: Strumenti digitali per un apprendimento flessibile
- Principio 4.3: La tecnologia aiuta, non ostacola l'apprendimento
- Principio 4.4: Tecnologia per il pensiero critico
- Principio 4.5: Canali online per la collaborazione e la comunicazione bidirezionale

Progettare l'e-Service-Learning per un apprendimento efficace richiede pedagogie complesse e approcci innovativi. Nell'e-Service-Learning, il servizio è un'opportunità per applicare conoscenze e competenze e approfondire l'apprendimento attraverso la riflessione. Pertanto, l'attenzione si concentra sull'attivazione di **strategie di apprendimento profondo** online che si basano su una progettazione pedagogica "viva".

Diversi studi incentrati sul Service-Learning nei corsi di scrittura tecnica online hanno rivelato che l'approccio ha aiutato gli studenti a creare connessioni con il mondo reale, li ha incoraggiati a connettersi con il loro pubblico e a sviluppare un senso di scopo per i compiti di scrittura e ha favorito l'uso di strategie di apprendimento profondo. La pervasività della tecnologia nell'e-S-L richiede l'impiego esperto di progetti che utilizzano la tecnologia come complemento dell'insegnamento per attivare l'apprendimento e la collaborazione.

Inoltre, gli insegnanti (e in parte anche i partner della comunità) necessitano di conoscenze specialistiche sull'uso della tecnologia e di conoscenze pedagogiche sui contenuti tecnologici per garantire la transizione dall'uso informale dei social media e di altri ambienti virtuali a un uso più formale a fini di apprendimento. In questo modo, l'uso della tecnologia viene trasferito dagli insegnanti agli studenti per potenziare le loro capacità di navigare nell'ambiente e utilizzarlo per collaborare, produrre e diffondere i risultati dell'apprendimento e del servizio.



Scegliere le affermazioni corrette.

- Il quadro di riferimento per la progettazione dell'e-Service-Learning crea un linguaggio e una comprensione comuni dei pilastri, dei gruppi di principi di progettazione e delle ambizioni che potrebbero dare forma alla progettazione dell'e-Service-Learning.
- Il quadro di riferimento per la progettazione dell'e-Service-Learning aiuta gli insegnanti a esercitare l'agenzia pedagogica, ossia a stabilire obiettivi, riflettere e agire in modo da integrare efficacemente l'e-Service-Learning nei loro corsi.
- Il Framework di Progettazione dell'e-Service-Learning orienta i docenti, i progettisti didattici, i partner sociali e gli studenti verso il miglioramento delle attività di Service-Learning condotte in un mondo digitalizzato.
- Il Framework di Progettazione dell'e-Service-Learning crea un approccio comune alla partecipazione volontaria a un progetto di servizio alla comunità.



Riempi con le parole mancanti.

Il progetto di e-Service-Learning è costruito su * _____ * pilastri della nuova cultura dell'apprendimento: luoghi, partnership e * _____ *. Questi pilastri sono direzioni strutturali del * _____ * processo che hanno il potenziale per sostenere l'adozione di * _____ * studenti e il raggiungimento dei risultati nei quattro gruppi di principi. Il coinvolgimento degli studenti si basa su persone e * _____ * per fornire una piattaforma per il coinvolgimento degli studenti. Inoltre, la diversificazione dei * _____ * luoghi in cui si svolge l'apprendimento è una strategia importante per sostenere l'e-S-L e rimuovere le barriere geografiche con l'aiuto di * _____ *.

Pensa: quali principi e azioni della destra corrispondono ai gruppi di principi di progettazione della sinistra?

Principi di base del Service-Learning	Stabilire un collegamento diretto e visibile tra gli obiettivi di apprendimento e di servizio e progettare l'apprendimento per affrontare le sfide della società.
Principi di progettazione didattica	Dare ai discenti centralità e agency e combinare le pedagogie in modo costruttivo e significativo.
Principi di coinvolgimento e inclusione	Incorporare tutte le voci, affrontare la diversità e l'inclusione, costruire partenariati con le parti sociali e sviluppare relazioni.
Disponibilità di competenze e risorse digitali	Considerate i contesti per favorire lo sviluppo delle competenze digitali, mantenendo l'attenzione sull'apprendimento e non sulla tecnologia.

1.3. Come utilizzare il Framework per progettare esperienze di apprendimento?

La ricerca sull'e-Service-Learning dovrebbe informare profondamente la politica e la pratica educativa. Al fine di integrare la comprensione dell'e-Service-Learning nella pratica dell'istruzione superiore, la partnership del Progetto eS-L4HE ha condotto un'approfondita revisione sistematica della letteratura. Le conclusioni di questa revisione sono state poi distillate nel Framework di Progettazione dell'e-Service-Learning introdotto nell'Argomento 1.

L'identificazione dei fondamenti dell'e-Service-Learning fornisce i principi di progettazione per plasmare sia le pratiche individuali che i sistemi più ampi. Pertanto, il quadro di riferimento viene proposto come strumento per le istituzioni e i professionisti dell'istruzione superiore, in quanto offre un modello di progettazione, miglioramento e innovazione.

Le attività che seguono approfondiscono i quattro gruppi di principi di progettazione e mostrano come possono essere applicati in contesti concreti e ambienti di apprendimento.

1.3.1. Il perché del Framework di Progettazione dell'e-S-L

Un motivo fondamentale per cui l'e-Service-Learning merita tanta attenzione è che influisce in modo determinante sulla direzione e sui risultati dell'apprendimento, potenziando la natura esperienziale dell'apprendimento e aiutando gli studenti a lavorare su sfide sociali reali.

Poiché l'apprendimento è la missione principale dell'istruzione, è naturale integrare uno strumento che aiuti a progettare tali esperienze di apprendimento.

Guardate il [video](#) preparato dal Ngee Ann Polytechnic di Singapore per esplorare una nuova visione del "perché" del Service-Learning.

1.3.2. Il Framework di Progettazione dell'e-S-L

Il Framework di Progettazione dell'e-Service-Learning fa riferimento ai tre pilastri di una nuova cultura dell'apprendimento come fondamentali per tutte le attività e la progettazione, ma poi aggiunge altri quattro Categorie per ottimizzare le condizioni per mettere in pratica i diciotto principi di progettazione. I tre pilastri che sostengono i quattro gruppi di principi di progettazione rendono i progetti di e-S-L fortemente efficaci.

Come proposto dal gruppo di principi di base, un progetto di e-S-L non è un'attività puntuale. La sostenibilità deve essere garantita insieme al coinvolgimento degli studenti. Inoltre, l'e-S-L è essenzialmente sociale, in quanto è legato allo sforzo di affrontare le sfide della società.

Diversificare gli approcci e i metodi è fondamentale per ottenere il coinvolgimento degli studenti. Il Service-Learning e quindi l'e-S-L sono di per sé approcci esperienziali innovativi all'apprendimento. Tuttavia, le combinazioni pedagogiche di e-S-L con l'apprendimento basato sulla ricerca, l'apprendimento basato sulla sfida, la gamification, l'apprendimento capovolto o l'insegnamento basato sulla discussione si

sono dimostrate efficaci in diversi contesti (Ezeonwu et al., 2014) in relazione alla centralità e all'autonomia degli studenti.

I progetti di e-S-L di successo promuovono fortemente la connessione orizzontale tra le aree di conoscenza e le materie, nonché con la comunità e il mondo in generale. Inoltre, devono essere concepiti progetti multidisciplinari che riuniscano studenti di diversi livelli di studio e discipline per lavorare in collaborazione con il personale su progetti di e-S-L (integrazione verticale) che affrontino le sfide della società.

Per organizzare l'e-Learning sono stati applicati con successo approcci integrati orizzontalmente e verticalmente. Come ha sottolineato Hagan (2012), studenti universitari e laureati (integrazione verticale) possono collaborare a progetti di e-S-L. La co-creazione di e-S-L con team misti di diverse specializzazioni in un approccio multidisciplinare (integrazione orizzontale) potrebbe portare a un maggiore impatto.

Buglione (2012) ha riscontrato che gli studenti adulti/non tradizionali ritenevano di poter avere un impatto maggiore sulla loro comunità locale se avessero potuto determinare il proprio sito di Service-Learning. Analogamente, Mikelic Preradovic et al. (2012) hanno concluso che alla fine di un progetto di e-S-L volto a sviluppare un angolo educativo per una comunità partner, gli studenti si sono percepiti come partner del processo di apprendimento (e non come oggetti di tale processo), in grado di fare la differenza nelle loro comunità locali (Mikelic Preradovic et al., 2012). Ciò significa che è importante promuovere l'agency collaborativa degli studenti, riconoscendo il loro ruolo nel definire gli obiettivi, nel riflettere criticamente e nell'agire responsabilmente per realizzare il cambiamento. Mettere in pratica i principi della connessione orizzontale e dell'integrazione verticale ha comportato un lungo lavoro di integrazione delle conoscenze intorno ai concetti chiave. Ci sarà stato un grande lavoro di ricerca e sviluppo sulle competenze pedagogiche, sulla conoscenza dei contenuti e sull'interdisciplinarietà. Il panorama sta cambiando rapidamente e l'e-S-L rappresenta un'eccellente opportunità per contribuire a creare il futuro dell'istruzione attraverso la tecnologia e la progettazione dell'apprendimento. La tecnologia può contribuire a tutte le diverse componenti, relazioni, partnership e principi che costituiscono il Framework di Progettazione dell'e-S-L. Essendo una presenza chiaramente cruciale nel 21° secolo, la tecnologia è ovunque e non possiamo immaginare ambienti di apprendimento che non sfruttino il potenziale della tecnologia digitale in qualche modo.

All'interno del nucleo di e-S-L, la tecnologia può ridefinire i servizi e connettere educatori, studenti e partner sociali che altrimenti non sarebbero assolutamente connessi. Le risorse per l'apprendimento possono ovviamente essere trasformate e diventare digitali; la tecnologia può ridefinire la nozione stessa di "spazio di apprendimento", anche negli ambienti di apprendimento virtuali.

L'apprendimento e il servizio guidati dagli studenti, la collaborazione, la personalizzazione e la flessibilità possono essere abilitati e potenziati dalla tecnologia. Le tecnologie della comunicazione e i social media rappresentano un potente mezzo per far fiorire i partenariati, sia attraverso le piattaforme che consentono alle parti sociali di impegnarsi in partenariati con gli istituti di istruzione superiore o agli studenti

di impegnarsi l'uno con l'altro in comunità professionali, sia attraverso l'offerta di accesso a conoscenze specialistiche sviluppate altrove. Può essere semplice permettere ai partner di trovarsi reciprocamente in modo più efficace.

1.3.3. Il quadro di riferimento per la progettazione dell'e-S-L

Le "persone" sono un pilastro essenziale di qualsiasi progetto di e-S-L di successo. Quando si progettano esperienze di e-S-L si devono considerare diverse categorie di stakeholder. Il quadro di riferimento presentato nell'unità offre una prospettiva e un modo di pensare agli studenti e agli altri attori dell'apprendimento che può essere applicato nella progettazione di tutti i tipi di progetti di e-S-L. Il principio chiave di questo approccio alla progettazione di esperienze di apprendimento è che il discente è l'eroe. L'esperienza di e-S-L deve concentrarsi sui bisogni del discente e della comunità e supportarli.

Il gruppo *Coinvolgimento e inclusione* si occupa di comprendere i pubblici, le situazioni, le parti interessate, i bisogni e i contesti.

La comprensione del discente in termini di esigenze, provenienza e ritorno viene prima di tutto. Lo stesso vale per le comunità e i partner sociali con cui si lavora. Immaginiamo che ogni progetto di e-S-L racconti una storia. Dal punto di vista della narrazione, non si può raccontare bene una storia se non si tiene conto del pubblico. Devicappare chi sono, quali sono i loro interessi e come vuoi che escano dal progetto di e-S-L che hanno intrapreso. Se non si pensa prima a tutti questi aspetti, la storia non sarà incentrata sul pubblico.

I principi di progettazione sopra menzionati vi guidano a guardare il tuo pubblico e a considerare ciò che è importante e utile. È importante avviare una discussione approfondita con i partner sociali prima di iniziare a pianificare l'esperienza di apprendimento. Teneteli informati per tutta la durata del progetto e assicuratevi che abbiano un ruolo chiaro nello sviluppo della storia.

1.3.4. Il "dove" dell'e-S-L4HE

La combinazione di diversi attori e tecnologie dà vita a una complessa stratificazione che altera il "dove" delle attività di e-S-L. Si esercita all'interno delle università a vari livelli (integrazione verticale) e nelle connessioni orizzontali tra gli ambienti di apprendimento.

In sostanza, l'integrazione della tecnologia digitale trasforma l'apprendimento attraverso il servizio in un apprendimento "ovunque", che deve essere sempre più "in qualsiasi momento".

1.3.5. Il "come" del Framework di Progettazione dell'e-S-L

Il quadro offre una tabella di marcia per una pianificazione di maggior successo dell'e-S-L e crea una visione per un apprendimento più inclusivo e orientato all'impatto, collegando gli studenti con le comunità e i partner sociali con l'aiuto della tecnologia.

La sfida di mettere in pratica i principi di progettazione deve essere assaporata da coloro che progettano i programmi di studio negli istituti di istruzione superiore. La forza e la rilevanza di questi principi di apprendimento non risiedono in ciascuno di essi preso isolatamente - non sono un menu da cui "scegliere" alcuni preferiti ignorando gli altri. Essi costituiscono un'esigenza per informare la pratica e la progettazione.

Tuttavia, non è realistico per un progettista dell'apprendimento iniziare a lavorare su tutti i principi con la stessa priorità nello stesso momento. Invece, lavorare su alcuni di essi può fornire il canale attraverso il quale guidare gli altri.

1.4. Studio di caso 1

Un docente di un corso universitario interdisciplinare sull'Agenda 2030 decide di proporre l'e-Service-Learning ai suoi 50 studenti. Gli studenti frequentano diversi corsi di laurea: Psicologia del lavoro, Comunicazione di marketing e media digitali e Scienze dell'educazione. Dopo una discussione approfondita sugli obiettivi dell'Agenda 2030, il docente propone agli studenti di scegliere uno dei 17 obiettivi presentati, per sviluppare un progetto di e-Service-Learning, rivolto alla comunità web.

Il docente si chiede se la scelta di far lavorare gli studenti su diversi progetti di e-S-L in base ai loro argomenti di interesse sia il modo migliore di fare e-S-L o se sia meglio proporre un'unica attività di e-S-L per tutti. Leggendo il Framework di Progettazione dell'e-Service-Learning, si convince che le attività di servizio dovrebbero essere progettate "intorno alle sfide sociali che formano le opportunità globali e ubiquitarie (cioè gli SDGs: sostenibilità ambientale, economica e sociale)" e che ogni studente potrebbe sentirsi più vicino a una sfida piuttosto che a un'altra. Pertanto, dal Framework di Progettazione dell'e-Service-Learning il docente comprende che lavorare in piccoli gruppi sugli obiettivi secondari dell'Agenda 2030 e promuovere la discussione tra gli studenti è un modo per "offrire agli studenti una prospettiva globale" --> [Categoria 1 - principio di progettazione "Progettare l'apprendimento per affrontare le sfide sociali"](#).

A questo punto la sfida è lanciata: gli studenti sono divisi in gruppi in base all'obiettivo SDGs scelto (ad esempio, istruzione di qualità, riduzione delle disuguaglianze, città e comunità sostenibili). In questo modo, la lezione sceglie di "combinare strategie di insegnamento e apprendimento innovative e basate su prove di efficacia, mediate dalle tecnologie, per migliorare il coinvolgimento degli studenti" nei loro gruppi di e-S-L --> [Categoria 2 - principio di progettazione "Combinazione di pedagogie"](#).

Come prima attività di gruppo, il docente chiede agli studenti di approfondire l'argomento scelto (obiettivo dell'Agenda 2030) e di presentare dopo una settimana una raccolta di buone pratiche relative al raggiungimento di tale obiettivo. Invita gli studenti a utilizzare la tecnologia per incontrarsi, creare e condividere materiali --> [Categoria 4 - principio di progettazione "Utilizzare gli strumenti digitali per creare ambienti di apprendimento flessibili"](#). Il Quadro di riferimento per l'e-Service-Learning sottolinea l'importanza di "Promuovere l'agenzia collaborativa degli studenti, riconoscendo il loro ruolo nel definire gli obiettivi, nel riflettere criticamente e nell'agire responsabilmente per realizzare il cambiamento". La lezione "mostra agli studenti come fare un brainstorming per l'analisi dei bisogni per trovare argomenti di e-S-L adatti" --> [Categoria 2 - principio di progettazione "Centralità e autonomia dello studente"](#).

In particolare, fornisce agli studenti gli strumenti per lavorare insieme, spiegando come gestire il lavoro di gruppo e invitandoli a valutare il lavoro del gruppo dopo ogni riunione:

1. definizione degli obiettivi del gruppo - PRIORITÀ
2. definizione dei ruoli nel gruppo (chi fa cosa) - RISORSE
3. pianificare il lavoro individuale e congiunto che si svolge in riunioni regolari - TEMPISTICA



Scegliere l'opzione corretta.

II Framework di Progettazione dell'e-Service-Learning:

- è uno strumento di lavoro per gli studenti da studiare
- è una guida alla valutazione degli studenti
- è il modello di uno specifico corso e-S-L
- è una guida per l'orientamento nella pianificazione e nella conduzione di un corso e-S-L



Riempi con le parole mancanti.

In un corso di e-Service-Learning, il docente ha il ruolo di _____.

L'approccio pedagogico di e-S-L consente di introdurre diversi _____ durante l'implementazione.

Per promuovere l'autonomia degli studenti nella definizione degli obiettivi del progetto, il sito _____ approfondisce l'argomento/problema scelto.



Come si può implementare l'e-Service-Learning nella pratica?

Scegliere la risposta corretta.

- L'e-S-L può essere effettuato solo con studenti dello stesso corso di laurea, ma in un solo modo
- L'e-S-L può essere realizzato con studenti di diversi corsi di laurea e in modi diversi
- C'è solo un modo per implementare l'e-S-L

1.5. Studio di caso 2

Una facoltà universitaria di psicologia decide di incorporare la metodologia del Team Based Learning nel suo corso e-Service-Learning completamente online. Ogni settimana, gli studenti devono prima leggere il materiale preparato dal docente, arrivare in classe preparati a sostenere prima un test individuale, poi un test di gruppo e infine risolvere un problema. All'inizio sembra andare bene, ma dopo tre settimane gli studenti appaiono già demotivati, alcuni disertano le lezioni, altri arrivano impreparati e l'atmosfera è tesa.

Il professore aveva scelto di incorporare la metodologia del Team Based Learning all'interno del corso di e-S-L 100% online per aiutare gli studenti a prepararsi meglio sugli argomenti (i contenuti del loro curriculum) che sarebbero poi stati al centro delle attività di servizio.

Il docente si dedica alla consultazione dell'Framework di Progettazione dell'e-Service-Learning per cercare possibili spiegazioni e soluzioni. Si concentra in particolare su due gruppi:

1. [Categoria 3 - Coinvolgimento e inclusività](#) e sul principio di progettazione "Costruire relazioni tra gli studenti".
2. [Categoria 4 - Disponibilità di competenze e risorse digitali](#) e sul principio di progettazione "Sviluppo delle competenze".

Decide quindi di agire in questo modo:

- In relazione alla **Categoria 3**, egli considera l'importanza della natura sociale dell'apprendimento e decide di riflettere con gli studenti. Da queste riflessioni con gli studenti si rende conto di non aver dedicato del tempo specifico a facilitare la creazione di legami tra gli studenti e si rende conto che questa "assenza" non ha aiutato il lavoro di gruppo. Decide di dedicare una parte della lezione a svolgere alcune attività (utilizzando Miro, Wordwall) incentrate sul "sostenere le connessioni e l'appartenenza" (principio progettuale "**Costruire relazioni tra gli studenti**").
- In relazione alla **Categoria 4**, si concentra sull'esame con gli studenti delle procedure per prevedere e risolvere i problemi legati alla tecnologia e per supportare il team. Infatti, molti studenti non avevano competenze tecnologiche particolarmente avanzate e tra i problemi indicati in relazione al lavoro di gruppo hanno segnalato difficoltà nell'uso collaborativo della tecnologia.

In ultima analisi, il docente si è reso conto che mancava un chiaro patto d'aula, che alcuni studenti avevano bisogno di un supporto tecnologico e che ritenevano difficile relazionarsi con i compagni perché l'interazione era solo virtuale.



Scegliere la risposta corretta.

Considerare la natura sociale dell'apprendimento e riflettere con gli studenti:

- Questo è un aspetto da prendere in considerazione solo se gli studenti hanno bisogno di lavorare su di esso.
- Non è un aspetto importante su cui soffermarsi
- È un aspetto fondamentale per promuovere l'impegno degli studenti nei progetti di e-S-L.



Pensa a quanto segue:

- Valorizzare l'approfondimento degli argomenti curricolari da un punto di vista pratico per preparare gli studenti alla fase di servizio
- Promuovere lo sviluppo di competenze digitali per gli studenti e sviluppare procedure per prevedere e risolvere i problemi legati alla tecnologia e per supportare il team del progetto di e-S-L.

Ora Scrivi **cosa** farai nel corso per raggiungere questo obiettivo, **come lo farai** e **perché**.



1.6 Cosa fare e cosa non fare

Quando si guardano le varie esperienze di (e)Service-Learning, può sembrare che tutto si svolga in modo spontaneo e con pochissimo sforzo. Non lasciatevi ingannare da questo e non pensate di potervela cavare senza pianificazione.

Questo è il motivo principale per cui avete bisogno del Quadro di riferimento, per guidarvi in modo coerente durante l'intero processo di progettazione dell'e-S-L. Come è stato mostrato nei due argomenti precedenti, esistono diversi modi per utilizzare il Quadro di riferimento per la progettazione di e-Service-Learning.

Il Framework di Progettazione dell'e-Service-Learning non è né un quadro di valutazione né un quadro curricolare. Riconosce che l'apprendimento è un processo complesso che si basa sul collegamento di persone, luoghi e partnership e non avviene solo nello spazio di auditorium e laboratori.

Cambiare la progettazione e la pratica dei corsi richiederà un cambiamento fondamentale nel modo in cui realizziamo la progettazione e la pianificazione dei programmi di studio. Inoltre, gli studenti e le altre parti sociali devono svolgere un ruolo chiave in questo cambiamento, poiché sono molto importanti per affrontare le sfide della società.

Ma ricordate che ne vale la pena e che vi porterà al successo nei tuoi progetti! Ecco alcune cose da fare e da non fare in fase di progettazione per non perdere la rotta quando si utilizza il framework.

1.5.1. Familiarizzare con le sfide della società e i cambiamenti dei programmi di studio

Comprendere le tendenze che stanno plasmando il nostro mondo può aiutarci a prepararci per il futuro e a identificare il tipo di competenze di cui gli studenti di oggi avranno bisogno per prosperare (si veda il background del progetto OCSE Future of Education and Skills 2030; (OCSE, 2019). Ad esempio, le tecnologie emergenti, come l'intelligenza artificiale e i Big Data, hanno cambiato il modo in cui le persone lavorano, vivono, imparano e interagiscono. Ancora più importante è prendere in considerazione gli Obiettivi di sviluppo sostenibile. Nel 2015, le Nazioni Unite hanno definito 17 Obiettivi di sviluppo sostenibile per il 2030. Essi coprono vari ambiti, tra cui l'eliminazione della povertà e della fame, la garanzia di una buona salute, il benessere, un'istruzione di qualità, la parità di genere e l'invito ad agire sul cambiamento climatico (Nazioni Unite, 2015). Ecco un esempio eccellente di come progettare l'apprendimento basato sui 17 SGD e integrare verticalmente l'apprendimento.

1.5.2. Considerare il Framework di Progettazione dell'e-S-L. fin dall'inizio e come parte integrante della progettazione del corso o del progetto.

Articolare i principi di progettazione, gli obiettivi, i contenuti e gli approcci pedagogici nella fase più precoce possibile aumenterà la probabilità di raggiungere i risultati di apprendimento e gli obiettivi del progetto di e-S-L.

Considerare i pilastri e i gruppi di principi di progettazione fin dall'inizio amplierà e approfondirà le esperienze di apprendimento. Pertanto, l'e-Service-Learning offrirà un ponte tra nuovi contenuti, abilità, competenze e soggetti interessati all'apprendimento. L'integrazione dei pilastri ti aiuterà a creare approcci che considerano l'esperienza umana come fonte centrale di apprendimento e la incorporano nell'insegnamento e nella progettazione di ambienti di apprendimento con l'aiuto della tecnologia ([Paniagua e Istance, 2018](#)).

1.5.3. Adottare un duplice approccio

Utilizza un approccio a due livelli per monitorare i progressi, sia per valutare le attività destinate a portare ai risultati di apprendimento previsti, sia per determinare l'efficacia e l'efficienza degli strumenti digitali che supportano queste attività. Questo aiuterà a garantire che la tecnologia sia appropriata all'attività e rifletta il contesto in cui viene implementata, prendendo in considerazione la disponibilità, l'usabilità, l'infrastruttura e la disponibilità di competenze.

1.5.4. Considera che le partnership sono fondamentali

I partner sociali sono di fondamentale importanza quando si realizzano progetti di e-Service-Learning. È importante costruire partnership forti fin dall'inizio, con ruoli e responsabilità ben definiti, tra cui un flusso di lavoro chiaro e una mappa delle responsabilità che tutti i partner comprendano. Gli studenti sono al centro del processo di apprendimento, ma saranno necessarie altre parti interessate per arricchire il processo e i risultati.

1.5.5. Leggere il quadro di riferimento attraverso le lenti del proprio contesto multi-locale.

Il rapporto "[Journeys to Scale](#)" del 2016 dell'Istituto Results for Development e dell'UNICEF sottolinea l'importanza del contesto e di fattori quali l'impegno attivo della comunità, la proprietà e l'empowerment, la capacità umana, la reputazione dei partner, la progettazione, la pianificazione e la sperimentazione continua. Ricorda che il Framework di Progettazione per l'e-Service-Learning è la tua bussola, ma sei sempre libero di prendere decisioni pedagogiche. Sebbene ci sia un consenso su cosa significhi locale in termini di istruzione, potresti prendere in considerazione un approccio multi-locale alla progettazione dell'apprendimento per assicurarti che tutte

le voci siano comprese. Segui il [link](#) per scoprire una prospettiva stimolante sulla multilocalità.

1.5.6. NON prendere il Framework di Progettazione dell'e-S-L come una ricetta pronta per l'uso.

Il Framework di Progettazione dell'e-Service-Learning non è una ricetta o una raccolta di attività didattiche. Aiuta a tradurre i principi di progettazione in pratiche didattiche specifiche per raggiungere nuovi obiettivi di apprendimento, senza cadere in prescrizioni preconfezionate. In base alle conoscenze pedagogiche e di contenuto, si possono proporre attività associate a combinazioni di principi di progettazione. A volte non è possibile affrontare tutti i principi di progettazione allo stesso modo. Tuttavia, l'uso del quadro di riferimento semplifica il compito dei docenti e dei progettisti dell'apprendimento di affrontare le quattro categorie e il maggior numero possibile dei principi corrispondenti, se non tutti.

Il quadro dovrebbe essere visto come una bussola che guida la pianificazione, l'implementazione e la valutazione, piuttosto che come un elenco di cose da fare. In quest'ottica, il quadro di riferimento può essere utilizzato come una cassetta degli attrezzi da cui scegliere e combinare gli elementi più rilevanti in base al livello di implementazione dell'e-S-L e al contesto specifico. Poiché i principi di progettazione sono riferimenti ai risultati, è opportuno utilizzarli a scopo di valutazione. La loro natura cumulativa e orientativa consente di sviluppare approcci e progetti personalizzati per promuovere la cultura dell'e-S-L.

1.5.7. NON ridurre l'e-Service-Learning a "un'altra pedagogia incentrata sullo studente".

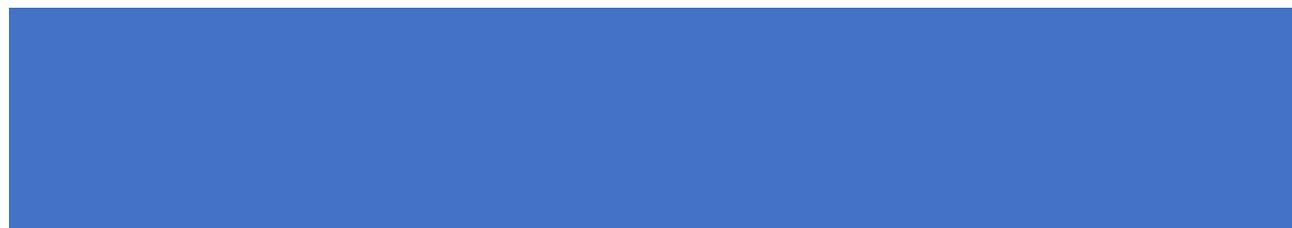
NON ridurre l'approccio pedagogico all'e-Service-Learning a semplici (e semplicistiche) etichette, come "centrato sullo studente" o "costruttivista". Questa spiacevole tendenza fa sì che l'innovazione pedagogica appaia come un ricettacolo di buone intenzioni, con poco altro specificato oltre al fatto che la pedagogia deve essere attiva e incentrata sullo studente. Il Framework di Progettazione dell'e-Service-Learning aiuta a collegare le vostre competenze e le teorie dell'apprendimento, basandosi sui principi di progettazione derivati dalla ricerca sull'e-S-L.



Saggio

Scrivi un saggio di 500 parole per rispondere alla seguente domanda:
In che modo i principi di progettazione nei quattro Categoria dell Framework di Progettazione dell'e-S-L. influenzano i risultati di apprendimento e i risultati degli studenti?

L'argomentazione riguarderà i seguenti aspetti:



- come il rispetto dei principi porta al raggiungimento delle ambizioni;
- qual è la natura dell'impatto che il rispetto dei principi può avere sui risultati dell'apprendimento;
- cosa puoi fare nello specifico per seguire i principi nella progettazione dei tuoi corsi accademici.



Linee guida per i contenuti che puoi utilizzare per ampliare le vostre competenze:

Ulteriori informazioni sono contenute nell'**Unità1: e-Service-Learning Framework di Progettazione** del corso di e-learning disponibile al seguente link:
<https://mod.srce.hr/course/view.php?id=482>.

2. Capitolo: Principi di progettazione dell'e-S-L

Al termine di questo capitolo sarete in grado di:

- comprendere i principi essenziali della progettazione dell'e-S-L
- spiegare l'importanza dei principi di progettazione dell'e-S-L
- valutare l'importanza di particolari gruppi di principi nella progettazione di un corso di e-Service-Learning.
- incorporare in modo creativo i principi di progettazione dell'e-S-L nel proprio corso e-S-L

Il Capitolo 2 sui **principi di progettazione dell'e-S-L** presenta una serie di affermazioni che mettono a fuoco una mentalità specifica o i requisiti che dovrebbero guidare l'attività di progettazione di insegnanti, dirigenti universitari, partner della comunità e altri stakeholder. L'Unità 2 fornisce l'elenco e le definizioni dei principi di progettazione dell'e-S-L con una breve spiegazione. Negli esercizi utilizzeremo le brevi descrizioni di tre casi di studio e dovrete riconoscere quali principi di progettazione dell'e-S-L sono stati omessi nel progetto. Alla fine, descriverete come puoi implementare i principi di progettazione nel tuo corso di e-S-L. L'atto di esaminare nuove informazioni ed esperienze con parole proprie vi aiuterà a capire meglio, a sviluppare e a rafforzare la tua conoscenza dei Principi di progettazione.

Nel Capitolo 1 avete scoperto che nel quadro dei Principi di progettazione dell'e-S-L il concetto di Categoria è centrale. Ricordiamo che Una categoria è una famiglia di principi e di azioni che si articolano su più pilastri, con l'obiettivo di creare un significato e progettare esperienze di e-S-L efficaci.

Ricordate il framework e i principi di progettazione guardando il seguente video: <https://youtu.be/74oZx7LAhO4>

2.1. Principi di progettazione (PP)

I principi di progettazione dell'e-Service-Learning sono linee guida che informano la progettazione. Si articolano in un insieme di affermazioni che mettono a fuoco una mentalità specifica o i requisiti che devono guidare l'attività di progettazione. Sono anche utili per fissare e rendere più semplici le decisioni nelle varie fasi del progetto. Poiché l'e-Service-Learning è una forma di Service-Learning, alcuni principi di progettazione sono gli stessi del Service-Learning tradizionale, mentre altri sono specificamente legati alla dimensione online.

Nel Capitolo 1 abbiamo appreso che il Framework di Progettazione propone quattro gruppi o famiglie per organizzare i principi di progettazione delle attività di e-Service-Learning. Questi sono: principi di base, principi di progettazione didattica, principi di coinvolgimento e inclusione e disponibilità di competenze e risorse digitali.

Categoria 1: Principi di base

- Principio 1.1: Collegamento diretto e visibile tra gli obiettivi di apprendimento e di servizio
- Principio 1.2: Approcci basati sulle sfide
- Principio 1.3: Sostenibilità
- Principio 1.4: Promuovere la motivazione e l'impegno

<i>Principi di base</i>
Collegamento diretto e visibile tra gli obiettivi di apprendimento e di servizio: Collegare l'apprendimento al servizio e il servizio all'apprendimento (in entrambi i sensi).
Favorire la motivazione e l'impegno: Sostenere la motivazione e l'impegno degli studenti durante tutto il progetto di e-S-L. La tecnologia potrebbe essere particolarmente utile.
Sostenibilità: Promuovere progetti di e-S-L a lungo termine e su larga scala e opportunità di follow-up per sostenere le esigenze della comunità e portare cambiamenti sociali e apprendimento permanente.
Approccio basato sulle sfide: Progettare le attività di servizio intorno alle sfide della società a partire dalle opportunità globali e onnipresenti (ad esempio, gli SDG: sostenibilità ambientale, economica e sociale).

Categoria 2: Progettazione didattica

- Principio 2.1 Combinazioni di pedagogie
- Principio 2.2 Centralità e autonomia dello studente
- Principio 2.3 Consapevolezza dell'apprendimento / Allineamento costruttivo
- Principio 2.4: Integrazione orizzontale
- Principio 2.5: Integrazione verticale

<i>Progettazione didattica</i>
Combinazioni di pedagogie: Combinare strategie di insegnamento e apprendimento innovative e basate sull'evidenza, mediate dalle tecnologie, per migliorare il coinvolgimento degli studenti nell'e-Service-Learning.
Consapevolezza dell'apprendimento / Allineamento costruttivo: Rendere gli studenti consapevoli del percorso e del processo di apprendimento come opportunità per integrare la "conoscenza distribuita" e fare una differenza significativa in una società locale e più ampia.
Centralità e autonomia dello studente: Promuovere l'agenzia collaborativa degli studenti riconoscendo il loro ruolo nella definizione degli obiettivi, nella riflessione

critica e nell'azione responsabile per ottenere un cambiamento. Mostrare agli studenti come fare l'analisi dei bisogni, fare brainstorming per trovare argomenti di e-S-L adatti.

Integrazione orizzontale: Collegare gli studenti alla comunità e tra di loro in un approccio multi e interdisciplinare. Identificare nuove voci, esperti, partner e "compagni di classe" da tutto il mondo. Questi collegamenti generano una prospettiva multiculturale e incorporano il trasferimento orizzontale e la produzione di conoscenze e competenze nel progetto di apprendimento.

Integrazione verticale. Coinvolgere gli studenti di diversi cicli di studio nei progetti di e-S-L. Questo collegamento incoraggia gli studenti laureati e diplomati a impegnarsi in gruppi di lavoro di e-S-L. Promuovere l'ubiquità dell'apprendimento permanente.

Categoria 3: Coinvolgimento e inclusione

- Principio 3.1: affrontare l'equità, la diversità e l'inclusione
- Principio 3.2: includere tutte le voci
- Principio 3.3: Reciprocità e partnership con le comunità
- Principio 3.4: Costruire relazioni tra gli studenti

Coinvolgimento e inclusione

Affrontare i temi dell'equità, della diversità e dell'inclusione: Implementare una progettazione flessibile per consentire agli studenti di scegliere modalità di lavoro e di raggruppamento basate sulle loro diverse esigenze, preferenze personali, possibilità (ad esempio, il divario digitale) e stili. Le differenze degli studenti in termini di cognizione, motivazione, conoscenze pregresse ed esperienza sono altrettanto importanti.

Comprendere tutte le voci: Fornire ulteriore supporto e orientamento agli studenti bisognosi o a rischio per includere tutte le voci in generale e nel contesto specifico dell'e-S-L.

Reciprocità e partnership con le comunità: Promuovere la reciprocità tra studenti, partner della comunità, personale accademico e amministrativo e co-creare gli obiettivi di apprendimento e di servizio identificando le risorse fornite da tutti gli attori.

Costruire relazioni tra gli studenti: Considerare la natura sociale dell'apprendimento e rifletterla con gli studenti. È particolarmente importante negli

ambienti di apprendimento online esplorare le nuove possibilità che la tecnologia offre per sviluppare e sostenere i legami e l'appartenenza.

Categoria 4: Disponibilità di competenze e risorse digitali

- Principio 4.1: Sviluppo delle competenze
- Principio 4.2: Strumenti digitali per un apprendimento flessibile
- Principio 4.3: La tecnologia aiuta, non ostacola l'apprendimento
- Principio 4.4: Tecnologia per il pensiero critico
- Principio 4.5: Canali online per la collaborazione e la comunicazione bidirezionale

Disponibilità di competenze e risorse digitali

Sviluppo delle competenze: Sviluppare le competenze digitali del personale docente, degli studenti e dei partner della comunità. Fornire un'integrazione significativa della tecnologia e dell'apprendimento permanente autonomo. Sviluppare procedure per prevedere e risolvere i problemi legati alla tecnologia e per supportare il team del progetto di e-S-L.

Strumenti digitali per un apprendimento flessibile: Utilizzare gli strumenti digitali per creare ambienti di apprendimento flessibili e facilitare la produzione e il trasferimento di conoscenze alla comunità di apprendimento e alla società.

La tecnologia aiuta, non ostacola l'apprendimento: Utilizzare soluzioni tecnologiche di apprendimento adattate alle esigenze educative e agli obiettivi specifici. La tecnologia consente varie combinazioni di approcci all'insegnamento e all'apprendimento (ad esempio, flipped learning, storytelling, gamification).

Tecnologia per il pensiero critico: Sviluppare processi di riflessione e autoregolazione con il supporto della tecnologia, utilizzando più linguaggi e "spazi" (prima, durante e dopo l'e-S-L).

Canali online per la collaborazione e la comunicazione bidirezionale:

Utilizzare la tecnologia per collaborare, produrre e diffondere i risultati dell'apprendimento e del servizio a diversi destinatari.

2.1.1. Studi di casi di e-S-L

Caso di studio - esempio 1:

Un docente universitario di Pedagogia prepara un progetto di e-Service-Learning in cui gli studenti si propongono di aiutare le famiglie disfunzionali in cui i bambini hanno un ritardo nello sviluppo del linguaggio.

Oltre a leggere la letteratura incentrata su questo tema, tutti gli studenti dovrebbero impegnarsi nell'apprendimento elettronico durante l'anno accademico per contribuire alla comunità locale.

L'insegnante stesso è il coordinatore e il co-creatore delle attività di e-service - gli studenti sviluppano un corso elettronico per i genitori che include esercizi che stimolano le funzioni primarie, nonché esercizi di respirazione, di vocabolario e di ascolto per stimolare lo sviluppo del linguaggio dei loro figli.

Quale Categoria manca in questa pianificazione?

La Categoria mancante è: **Coinvolgimento e inclusione.**

Le comunità o i loro rappresentanti **NON** partecipano ai processi di insegnamento e apprendimento come parte essenziale del processo di sviluppo del progetto. Affinché questo corso di e-S-L diventi utilizzabile, l'insegnante dovrebbe considerare la **reciprocità e la collaborazione con le comunità**: promuovere la reciprocità tra gli studenti, i partner della comunità, il personale accademico e amministrativo e co-creare gli obiettivi di apprendimento e di servizio identificando le risorse fornite da tutti gli attori.

L'insegnante dovrebbe contattare e collaborare con il Centro di consulenza psicologica e pedagogica (PPCC) locale. Il personale del Centro dovrebbe supervisionare gli studenti e collaborare con le famiglie in cui i bambini presentano un ritardo nello sviluppo del linguaggio.

Caso di studio - esempio 2:

Un docente universitario di Pedagogia prepara un progetto di e-Service-Learning in cui gli studenti si propongono di aiutare le famiglie disfunzionali in cui i bambini hanno un ritardo nello sviluppo del linguaggio.

Oltre a leggere la letteratura incentrata su questo tema, tutti gli studenti dovrebbero impegnarsi nell'apprendimento elettronico durante l'anno accademico per contribuire alla comunità locale.

Gli studenti trovano diversi partner comunitari che li aiutano a partecipare a vari progetti di e-Service-Learning, dalla creazione di corsi elettronici sulla lingua polacca per gli studenti rifugiati a corsi elettronici che stimolano lo sviluppo del linguaggio dei bambini.

Quale Categoria manca in questa pianificazione?

La Categoria mancante è: **Principi di base**.

Un servizio come la creazione di corsi elettronici di lingua polacca per gli studenti rifugiati non è collegato agli obiettivi specifici del settore accademico (Pedagogia). Affinché questo progetto di e-S-L abbia successo, il docente universitario deve fornire un **collegamento diretto e visibile tra gli obiettivi di apprendimento e di servizio**: collegare l'apprendimento al servizio e il servizio all'apprendimento (in entrambi i sensi).

Caso di studio - esempio 3:

Un docente universitario di Pedagogia prepara un progetto di e-Service-Learning in cui gli studenti mirano ad aiutare le famiglie disfunzionali in cui i bambini hanno un ritardo nello sviluppo del linguaggio. L'attuazione del progetto prevede la collaborazione con il Centro di consulenza psicologica e pedagogica (PPCC). Gli studenti di Pedagogia visitano il PPCC e identificano i bisogni che definiscono il tipo di collaborazione. Alla fine, il personale del PPCC identifica un'area di cooperazione, che consiste nell'aiutare le famiglie disfunzionali in cui i bambini hanno ritardi nello sviluppo del linguaggio.

Gli studenti organizzano incontri nelle case famiglia dei bambini, conducono lezioni con loro per stimolare lo sviluppo del linguaggio secondo il loro programma personalizzato in base alle esigenze individuali di un dato bambino. Gli studenti realizzano il loro progetto coinvolgendo i genitori dei bambini.

Quale Categoria manca in questa pianificazione?

La Categoria mancante è: **Disponibilità di competenze e risorse digitali**.

Sebbene il servizio svolto dagli studenti sia prezioso, questo non è un esempio di progetto di e-Service-Learning, poiché sia l'apprendimento che il servizio avvengono di persona, non nell'ambiente online. L'apprendimento del servizio in questo progetto non impegna gli studenti attraverso la tecnologia nell'indagine civica, nel servizio, nella riflessione e nell'azione. Affinché questo progetto di e-S-L abbia successo, il docente universitario deve fornire **strumenti digitali per creare ambienti di apprendimento flessibili** e facilitare la produzione e il trasferimento di conoscenza alla comunità di apprendimento e alla società. Gli insegnanti devono utilizzare soluzioni tecnologiche di apprendimento adattate alle esigenze didattiche e agli obiettivi specifici, sviluppare processi di riflessione e autoregolazione con il supporto della tecnologia, utilizzare linguaggi e "spazi" multipli (prima, durante e dopo l'e-S-L) e utilizzare la tecnologia per la collaborazione e la comunicazione bidirezionale.



Linee guida per i contenuti che puoi utilizzare per ampliare le vostre competenze:

Maggiori informazioni nell'**Unità2: -Principi di progettazione del Service-Learning** del corso di e-learning disponibile al seguente link:

[https://mod.srce.hr/course/view.php?id=482.](https://mod.srce.hr/course/view.php?id=482)

3. Capitolo: Elementi di qualità dell'e-S-L

Al termine di questo capitolo sarete in grado di:

- spiegare gli elementi di qualità dell'e-S-L
- adattare in modo creativo gli elementi di qualità dell'e-S-L in diverse situazioni
- implementare gli elementi di qualità dell'e-S-L nella pianificazione del proprio corso

Il Capitolo 3 fornisce la definizione degli **elementi di qualità dell'e-S-L** e l'elenco degli elementi di qualità dell'e-S-L con una breve spiegazione. Potrete esercitarvi utilizzando esempi positivi e negativi e dovrete scegliere l'elemento di qualità dell'e-S-L che faceva o non faceva parte dell'esempio. Nell'ultima sezione del capitolo dovrete scegliere 5 elementi e descrivere come li implementerete nel tuo corso di e-S-L.

3.1. Elementi di qualità (WQ)

Gli elementi di qualità dell'e-Service-Learning (EQ) sono una serie di standard e indicatori (affermazioni misurabili che consentono di valutare se i criteri associati sono soddisfatti o meno) da utilizzare per valutare i risultati dell'apprendimento e del servizio. Si tratta di "metriche progressive" che ci permettono di misurare i progressi e l'impatto delle attività di e-S-L. La loro "natura progressiva" sposta l'attenzione sulle dimensioni rilevanti per questo approccio pedagogico. Al centro dell'utilizzo delle QE c'è il desiderio di vedere come l'e-S-L si traduce nella società e come può essere utile a livello locale, nazionale e persino internazionale. Poiché l'e-S-L è una forma di S-L, alcune QE sono uguali alle QE del Service-Learning tradizionale (faccia a faccia), altre sono specificamente legate alla dimensione online.

CATEGORIA QE
<i>Categoria 1. Apprendimento pertinente</i>
<i>Categoria 2. Servizio pertinente</i>
<i>Categoria 3. Impegno degli studenti</i>
<i>Categoria 4. Riflessione sistematica</i>
<i>Categoria 5. Tecnologia integrata</i>
<i>Categoria 6. Valutazione, diffusione e outreach</i>

Elementi di qualità dell'e-Service-Learning

1. Apprendimento pertinente

Apprendimento significativo: Il progetto di e-S-L offre l'opportunità di imparare in un ambiente comunitario e di approfondire la comprensione della complessità per tutti i partecipanti (studenti, docenti, partner della comunità, stakeholder e responsabili politici).

Articolazione curricolare: Il progetto di e-S-L ha articolato chiaramente gli obiettivi di apprendimento, di abilità o di valore che derivano da obiettivi e risultati più ampi del programma di studio, in modo che possano essere facilmente riconosciuti da tutti i partecipanti.

Educazione integrale: Il progetto di e-S-L promuove la pratica di un'intera gamma di competenze del 21st secolo e/o di soft skills (ad esempio, problem solving digitale, pensiero critico, creatività, comunicazione interculturale).

Strategie per l'obiettivo: le strategie basate sull'evidenza, tramandate e comprovate per la progettazione didattica basata sull'azione sono utilizzate in tutte le fasi del progetto di e-S-L, a seconda della natura e degli obiettivi dei progetti.

2. Servizio pertinente

Necessità identificata: Il progetto di e-S-L ha obiettivi di apprendimento e di servizio raggiungibili e misurabili che rispondono a un bisogno reale di una comunità locale, nazionale o internazionale. Il bisogno può essere identificato dagli studenti e confermato dai membri della comunità; oppure identificato congiuntamente dagli studenti e dai partner della comunità; o talvolta identificato dai partner della comunità e confermato dagli studenti.

Interazione significativa: Nonostante la scarsa o nulla interazione con i beneficiari finali dovuta alla distanza (ad esempio nel tipo di progetto Extreme di e-S-L), è comunque possibile un'interazione significativa con la comunità sociale, fisica o web. Questa interazione potrebbe essere basata sulla cooperazione e sul feedback reciproco.

Reciprocità: Il progetto di e-S-L si basa su forti partenariati reciproci tra istituti di istruzione superiore e comunità. L'approccio è ugualmente vantaggioso sia per i rappresentanti dell'istruzione superiore (studenti, docenti e personale accademico) sia per i rappresentanti della comunità (partner della comunità, parti interessate, persone).

3. Impegno degli studenti

Voce degli studenti: Il progetto di e-S-L valorizza la voce e la partecipazione attiva degli studenti che si sentono parte di una comunità che affronta i bisogni sociali nel mondo reale e sviluppa strategie per migliorare lo stato attuale.

Responsabilità degli studenti: Il progetto di e-S-L coinvolge gli studenti in compiti impegnativi, promuove la loro assunzione di responsabilità e offre spazio per il loro impegno in ogni fase del progetto.

Durata e intensità adeguate: Il progetto di e-S-L offre tempi adeguati - in termini di durata e intensità - per consentire agli studenti di fare esperienze e imparare in contesti comunitari/con partner comunitari in modo efficace e sostenibile.

4. Riflessione sistematica

Tempo per riflettere: Il progetto di e-S-L incoraggia la riflessione sistematica (prima, durante e dopo il progetto) sui processi e sui risultati dell'apprendimento per tutti gli studenti, in modo da rendere esplicita la conoscenza tacita. Attraverso la riflessione gli studenti possono collegare le loro esperienze al background teorico e metodologico della materia.

Dimensioni della riflessione: Il progetto di e-S-L comporta una riflessione sulle dimensioni personali, sociali e professionali.

5. Tecnologia integrata

Uso della tecnologia: Il progetto di e-S-L si basa su un uso creativo, etico e solidale della tecnologia. Il design dell'apprendimento (selezione della piattaforma online, comunicazione) è adattivo, intuitivo e motivante per gli studenti.

Coerenza tecnologica: Il progetto di e-S-L è implementato online o integra componenti online e faccia a faccia in un processo articolato e coerente. La comunità è accompagnata nel progetto di e-S-L da interazioni di persona e online attraverso forum, social media e link/bloggging che favoriscono la comunicazione con le comunità online e offline.

Tecnologia per l'obiettivo: Il progetto di e-S-L integra tecnologie adeguate rispetto alla natura e agli obiettivi delle attività previste (progetti diversi richiedono esigenze diverse, *l'e-S-L non è una taglia unica*).

Guida tecnologica: Il progetto di e-S-L fornisce agli studenti una guida e un supporto continui, sia tecnici che concettuali/teorici, per aiutarli a familiarizzare e a muoversi agilmente nell'ambiente online.

6. Valutazione, diffusione e outreach

Valutazione del progetto: Il progetto di e-S-L viene valutato dai partner della comunità, dagli studenti e dall'istituto di istruzione superiore. L'impatto del progetto può essere misurato considerando diversi indicatori multiprospettici.

Celebrazione e diffusione: Il progetto di e-S-L raccoglie dati e documentazione per consentire la presentazione finale dei risultati da parte degli studenti in una celebrazione condivisa con i partner della comunità.

Valutazione dell'educazione integrale: Il progetto di e-S-L prevede la valutazione della crescita integrale degli studenti (personale e professionale).

Componenti tecniche: Il progetto di e-S-L viene valutato nelle sue componenti tecniche e digitali (tecnologie).

3.2. Casi di studio sugli elementi di qualità (EQ)

3.2.1. Studio di caso 1

Gli studenti di Studi cinesi intraprendono un corso di Service-Learning di 12 crediti di Service-Learning in un contesto cinese: incontri di collegamento durante il loro anno all'estero in Cina. Contribuiscono a un'organizzazione sociale cinese locale e riflettono sulle loro esperienze a livello accademico, personale e sociale.

I contenuti accademici si concentrano sull'interazione interculturale, sui modelli culturali cinesi e occidentali e sulla deontologia degli studi di area. Inoltre, gli studenti devono familiarizzare con le teorie relative ai temi sociali della loro organizzazione in Cina.



A quale Categoria appartiene questo caso di studio?
Scegli l'elemento di qualità più rilevante della Categoria!

3.2.2. Studio di caso 2

Nel progetto di service-learning, gli studenti svolgono una funzione sociale di accompagnamento e sostegno emotivo agli anziani, facilitando uno scambio generazionale nell'ambito del corso di Psicogerontologia. Gli studenti diventano consapevoli dei bisogni di questo gruppo, il che promuove l'impegno verso l'etica e la responsabilità sociale come cittadini e come professionisti.

Inoltre, permette agli studenti di osservare come lavora l'équipe multidisciplinare in una residenza geriatrica, in particolare lo psicologo del centro. Gli studenti, attraverso il servizio, acquisiscono conoscenze relative alla materia Psicogerontologia, una visione più ampia dell'attività dello psicologo, che copre diversi aspetti in ambito geriatrico e altre competenze pratiche e professionali. In particolare, vengono approfonditi gli aspetti legati alla psicomotricità, alla valutazione cognitiva e socio-affettiva e all'intervento psicologico.



A quale Categoria appartiene questo caso di studio?
Scegli l'elemento di qualità più rilevante della Categoria!

3.2.3. Studio di caso 3

La ricerca sulla valutazione è un corso obbligatorio per gli studenti del secondo anno del Dipartimento di Scienze dell'Educazione (Facoltà di Scienze umane e sociali). Ogni anno accademico viene firmato un accordo con una o più organizzazioni comunitarie (ad esempio, ONG, scuole, asili, musei), i cui progetti vengono valutati nei tre mesi successivi (un semestre) della durata del corso. Il corso combina una preparazione teorica con un ampio lavoro sul campo. Ogni fase del corso è pianificata e realizzata in stretta collaborazione con i partner della comunità e quindi adattata alle loro esigenze specifiche. Gli studenti sono organizzati in piccoli gruppi di ricerca, focalizzati su vari aspetti della ricerca di valutazione partecipativa pianificata. Sia i partner (in qualità di tutor) che gli studenti lavorano insieme per definire l'agenda di ricerca, le domande di ricerca, i metodi di ricerca adeguati, gli strumenti, la raccolta dei dati, l'analisi e la presentazione pubblica dei risultati della ricerca.



A quale Categoria appartiene questo caso di studio?
Scegli l'elemento di qualità più rilevante della Categoria!

3.2.4. Studio di caso 4

L'idea dello studente per il progetto di e-S-L è stata quella di organizzare una raccolta pubblica di giocattoli, vestiti e attrezzature usate per i bambini della casa famiglia.

Dopo aver organizzato l'intera raccolta e aver voluto consegnarla ai bambini, gli studenti si sono resi conto che l'organizzazione rifiutava il materiale raccolto.

Quando hanno visitato i bambini in affidamento, si sono resi conto che i bambini hanno esigenze diverse.



A quale Categoria appartiene questo caso di studio?
Scegli l'elemento di qualità più rilevante della Categoria!

3.2.5. Studio di caso 5

Dalla valutazione del progetto possiamo concludere che il progetto Senskype allarga gli orizzonti di tutti i partecipanti. Porta agli studenti un arricchimento personale, professionale e umano espresso nelle parole di Zuzka e Ivan: "Oltre al fatto che SenSkype ci ha dato l'opportunità di ascoltare molte storie forti e stimolanti, ci ha anche mostrato il potere di sentimenti difficili da descrivere a parole. Quella sensazione di crescente fiducia reciproca, quella sensazione di soddisfazione, quella scintilla negli occhi delle persone quando ci vedono, sono i momenti che ci fanno capire che il segreto della felicità personale è nascosto nell'aiuto sincero agli altri". Oltre a comprendere le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione e il loro uso efficace al tempo delle "restrizioni corona" e a stabilire rapporti di consulenza con i consulenti, il progetto ha aiutato i clienti a contattare i loro parenti più stretti, ma anche per loro da paesi inimmaginabili al di là dell'oceano, dagli Stati Uniti. Le sessioni di consulenza online riempiono gli anziani di gioia quotidiana, comprensione e piacevole attesa degli incontri con i consulenti che sono lì per loro, che ascoltano le loro gioie e

preoccupazioni e portano luce alla situazione psicologicamente impegnativa della struttura.

A quale Categoria appartiene questo caso di studio?

Scegli l'elemento di qualità più rilevante della Categoria!

3.2.6. Studio di caso 6

L'insegnante ha avuto l'idea di creare un'impresa sociale all'interno dell'università, che gli studenti universitari avrebbero dovuto guidare. La creazione e la gestione di un'impresa sociale sono state integrate nell'insegnamento di diverse materie con diversi insegnanti. All'inizio, agli studenti è stata presentata solo l'idea di base



dell'attività: l'azienda avrebbe dovuto produrre regali di presentazione per l'università e i suoi posti di lavoro, e si sarebbe dovuta stabilire una cooperazione con uno dei gruppi svantaggiati, i cui membri avrebbero dovuto essere coinvolti nella produzione stessa. L'insegnante aveva l'idea che il primo prodotto potesse essere un sapone naturale, ma ha lasciato agli studenti libertà di pianificazione e di iniziativa. Alla fine, hanno avuto un'idea completamente diversa, ovvero la produzione di

borse di tela ecologiche a partire da tessuti usati.

Gli anziani che li cuciranno e i giovani disabili che li dipingeranno saranno coinvolti nella loro produzione. Li hanno chiamati "Story Pockets". Sono appassionati dell'attività e si sente che è il loro progetto in ogni passo che fanno; se fossero rimasti all'idea originale, la loro partecipazione sarebbe stata sicuramente inferiore.

A quale Categoria appartiene questo caso di studio?

Scegli l'elemento di qualità più rilevante della Categoria!



3.2.7. Studio di caso 7

In un progetto di Service-Learning all'università, un gruppo di studenti ha lavorato insieme e, dopo molto tempo, ha scoperto che i membri del gruppo non erano ugualmente coinvolti nelle attività e che ognuno aveva idee diverse su come dovevano essere svolte le attività. Il conflitto tra gli studenti è diventato così intenso che uno di loro ha smesso completamente di comunicare con il gruppo. Poiché uno degli obiettivi educativi era imparare a lavorare in gruppo, la riflessione e la comunicazione congiunta

con l'insegnante erano finalizzate all'analisi di questi conflitti e dei prerequisiti per la cooperazione. Alla fine il progetto è stato portato a termine, anche se la collaborazione non è stata ideale fino alla fine.

Tuttavia, nella riflessione finale, gli studenti maschi e femmine hanno avuto una percezione positiva di quanto hanno imparato sul lavoro di squadra, sulla leadership di squadra e sulla divisione dei compiti.

A quale Categoria appartiene questo caso di studio?

Scegli l'elemento di qualità più rilevante della Categoria!

3.2.8. Studio di caso 8

Durante la pandemia COVID-19, gli studenti guidati da un insegnante hanno iniziato a organizzare consulenze regolari per le persone ricoverate nelle strutture dei servizi sociali. Per poterli collegare, la struttura ha acquistato dei tablet, sui quali gli studenti e gli assistenti sociali hanno dapprima insegnato agli anziani a lavorare, e solo in seguito hanno iniziato a fornire consulenze regolari online. L'uso dei tablet ha permesso ai clienti di parlare al telefono e di vedersi tra loro e con gli studenti, creando uno spazio migliore per l'interazione reciproca.



A quale Categoria appartiene questo caso di studio?

Scegli l'elemento di qualità più rilevante della Categoria!

3.2.9. Studio di caso 9

"Io sono come te" nasce da un gruppo di 3 studenti di psicologia che hanno deciso di affrontare il problema del cyberbullismo. Il loro obiettivo era quello di creare dei laboratori da portare nelle scuole per sensibilizzare i ragazzi.

Durante la pandemia, hanno ripensato il loro progetto.

Hanno deciso di aprire una pagina Instagram, "Io come te", per sensibilizzare l'opinione pubblica su questo tema, che sembrava ancora più urgente perché, durante la pandemia, i social media erano l'unico modo per avere rapporti con gli altri.

Gli studenti hanno coinvolto i bambini attraverso storie, disegni ed esperienze dirette condivise sulla pagina Instagram. Hanno creato diversi concorsi e sviluppato una piccola comunità attiva intorno a questa pagina Instagram.



**A quale Categoria appartiene questo caso di studio?
Scegli l'elemento di qualità più rilevante della Categoria!**

3.2.10. Studio di caso 10

L'obiettivo della valutazione del programma di Service-Learning era quello di scoprire se il programma soddisfaceva gli obiettivi dell'istruzione e gli obiettivi del servizio, come gli studenti valutano la loro esperienza nel programma e quali sfide hanno incontrato.

Lo scopo di questa valutazione è anche quello di identificare il potenziale e i limiti di questo tipo di pratica professionale nella formazione degli assistenti sociali in futuro.

Per valutare il programma, abbiamo utilizzato gli input provenienti da diversi strumenti: registrazioni continue delle chiamate effettuate associate alla riflessione, auto-riflessione finale degli studenti, valutazione finale del programma da parte degli studenti e valutazione finale del programma da parte dei clienti - una registrazione del colloquio.



**A quale Categoria appartiene questo caso di studio?
Scegli l'elemento di qualità più rilevante della Categoria!**

3.2.11. Studio di caso 11

La presentazione finale del progetto ha avuto luogo durante una conferenza sulle malattie rare sviluppata all'università, dove due studenti e il responsabile del progetto lo hanno illustrato al pubblico composto da famiglie, studenti e professionisti della salute e dell'istruzione.



**A quale Categoria appartiene questo caso di studio?
Scegli l'elemento di qualità più rilevante della Categoria!**

3.2.12. Studio di caso 12

Nel programma EarS-L to the soul, il compito principale degli studenti era quello di mettersi in contatto telefonico con una persona sola, al massimo 3 volte alla settimana, mentre il contatto era sempre iniziato dallo studente. Ogni settimana gli studenti compilavano un registro delle chiamate effettuate. Questi includevano anche una breve riflessione e valutazione dei contatti con i clienti. A ogni studente è stato assegnato un tutor, un docente del Dipartimento di Servizio Sociale. Il tutor era in contatto regolare con gli studenti e forniva consulenze se necessario. Gli incontri con il tutor servivano anche a riflettere sul processo di sviluppo o approfondimento delle competenze comunicative e sullo sviluppo personale e professionale. Il programma prevedeva anche una supervisione di gruppo obbligatoria, finalizzata a riflettere sull'esperienza della relazione con il cliente e sulle situazioni problematiche. Il programma prevedeva un periodo di lavoro di 3 mesi a partire dalla formazione. Nella fase finale del programma, gli studenti hanno partecipato all'ultimo incontro di gruppo di supervisione online. Il loro compito era anche quello di terminare la collaborazione con i clienti, compilare l'auto-riflessione finale scritta e il questionario di valutazione.



A quale Categoria appartiene questo caso di studio?

Scegli l'elemento di qualità più rilevante della Categoria!



Scegli 5 elementi e descrivi come li implementerai nel tuo corso e-S-L.

Scrivi la tua riflessione qui sotto.



Linee guida per i contenuti che puoi utilizzare per ampliare le vostre competenze:

Maggiori informazioni nell'**Unità3: Elementi di qualità nell'e-Service-Learning** del corso di e-learning disponibile al seguente link: <https://mod.srce.hr/course/view.php?id=482>.

4. Capitolo: Principi di progettazione didattica

Al termine di questo capitolo sarete in grado di:

- identificare i principi della teoria cognitiva dell'apprendimento multimediale
- identificare i principi, la struttura e gli elementi del digital storytelling per integrare le conoscenze accademiche in una situazione reale
- implementare il microapprendimento per aumentare il coinvolgimento, la motivazione e la conservazione delle conoscenze dei discenti
- identificare le strutture per l'integrazione delle tecnologie e utilizzarle per trasformare le esperienze di apprendimento in classe
- implementare elementi di gamification per sfruttare il gioco umano per affrontare i problemi della comunità

Il Capitolo 4 fornisce informazioni su come utilizzare i principi e le strategie di instructional design che meglio si adattano alle diverse attività interattive e agli obiettivi didattici.

4.1. Principi didattici multimediali

La multimedialità (cioè la combinazione di testo, immagini, audio, video e animazioni) svolge un ruolo fondamentale nel rendere più efficienti ed efficaci i risultati dell'apprendimento nella formazione online. Tuttavia, è necessario un approccio didattico dettagliato per far risaltare ogni elemento multimediale e contribuire al processo di apprendimento.

Applicando i principi dell'istruzione multimediale, un insegnante può produrre materiali didattici utilizzando un design incentrato sullo studente, che mira ad adattare il multimediale per supportare la cognizione umana.

Questi 15 principi sono stati sviluppati da R. Mayer (2021) che ha integrato 3 teorie chiave della psicologia dell'educazione:

- **La teoria della doppia codifica di Paivio** (esistono due canali distinti per l'elaborazione delle informazioni - uditivo e visivo),
- **Teoria del carico cognitivo di Sweller** (ogni canale ha una capacità limitata e finita),
- **Il modello di Baddeley della memoria di lavoro** (l'apprendimento è un processo attivo di filtraggio, selezione, organizzazione e integrazione delle informazioni sulla base delle conoscenze pregresse).

Uno dei principali obiettivi della **Teoria cognitiva dell'apprendimento multimediale** è quello di guidare lo sviluppo di un'istruzione efficace basandosi sulla considerazione del funzionamento del cervello umano e dei modi in cui gli individui elaborano cognitivamente le informazioni. In altre parole, l'obiettivo è quello di progettare materiali didattici basati sulle modalità ottimali di apprendimento delle persone. I quindici principi della progettazione didattica multimediale sono organizzati in tre sezioni: ridurre l'elaborazione estranea, gestire l'elaborazione essenziale e favorire l'elaborazione generativa.

L'elaborazione estranea è un'elaborazione cognitiva durante l'apprendimento che non serve all'obiettivo didattico, come ad esempio prestare attenzione a informazioni irrilevanti o cercare di compensare la confusione della lezione. Come possiamo ridurre l'elaborazione estranea? Mayer propone cinque principi per ridurre l'elaborazione estranea.

Il principio di coerenza sostiene che le persone imparano meglio quando il materiale estraneo viene escluso piuttosto che incluso. L'apprendimento migliora quando da una presentazione multimediale vengono esclusi parole e immagini, suoni e musica interessanti ma non pertinenti, nonché parole e simboli non necessari. Il materiale

estraneo compete per le risorse cognitive nella memoria di lavoro e può distogliere l'attenzione dal materiale importante, interrompere il processo di organizzazione del materiale e indurre l'allievo a integrare il materiale con un tema inappropriato.

In alcune situazioni, potrebbe non essere possibile eliminare il materiale estraneo da una lezione. La soluzione è inserire spunti che indirizzino l'attenzione del discente verso il materiale essenziale, una tecnica chiamata **segnalazione**. La segnalazione del materiale verbale implica l'aggiunta di spunti come uno schema all'inizio della lezione, titoli legati allo schema, enfasi vocale sulle parole chiave e parole di richiamo come "primo ... secondo ... terzo". Oltre a segnalare il materiale verbale, possiamo segnalare anche il materiale pittorico. La segnalazione visiva comporta l'aggiunta di indicazioni visive come frecce, colori distintivi, lampeggianti, gesti di puntamento o l'ingrignimento di aree non essenziali. I segnali non aggiungono nuove informazioni, ma evidenziano (o ripetono) il materiale essenziale della lezione.

Le persone imparano meglio da grafica e narrazione che da grafica, narrazione e testo stampato. La ridondanza crea un'elaborazione estranea, perché il canale visivo può essere sovraccaricato dal dover scorrere visivamente tra le immagini e il testo sullo schermo, e perché gli allievi compiono uno sforzo mentale nel tentativo di confrontare i flussi in entrata di testo stampato e parlato.

Gli studenti imparano meglio quando le parole e le immagini corrispondenti sono presentate vicine piuttosto che lontane l'una dall'altra sulla pagina o sullo schermo. Quando le parole e le immagini corrispondenti sono vicine sulla pagina o sullo schermo, gli studenti non devono utilizzare le risorse cognitive per cercare visivamente la pagina o lo schermo e hanno maggiori probabilità di riuscire a tenerle entrambe nella memoria di lavoro allo stesso tempo. Quando le parole e le immagini corrispondenti sono lontane l'una dall'altra sulla pagina o sullo schermo, gli studenti devono utilizzare risorse cognitive per cercare visivamente la pagina o lo schermo e hanno meno probabilità di riuscire a tenerle entrambe nella memoria di lavoro allo stesso tempo.

Gli studenti imparano meglio quando le parole e le immagini corrispondenti sono presentate simultaneamente piuttosto che in successione. Quando le porzioni corrispondenti di narrazione e animazione sono presentate contemporaneamente, è più probabile che l'allievo sia in grado di mantenere le rappresentazioni mentali di entrambe nella memoria di lavoro nello stesso momento, e quindi di costruire connessioni mentali tra le rappresentazioni verbali e visive. Quando le porzioni corrispondenti di narrazione e animazione sono separate nel tempo, è meno probabile che l'allievo sia in grado di mantenere le rappresentazioni mentali di entrambe nella memoria di lavoro allo stesso tempo, e quindi è meno probabile che sia in grado di costruire connessioni mentali tra le rappresentazioni verbali e visive.

Dopo la riduzione dell'elaborazione estranea si verifica il sovraccarico di elaborazione essenziale: una situazione in cui l'elaborazione cognitiva del materiale di base della lezione è così impegnativa che la capacità cognitiva rimanente per impegnarsi in

un'elaborazione più profonda del materiale è scarsa o nulla. Il **sovraccarico di elaborazione essenziale** può verificarsi quando il materiale essenziale è complesso, l'allievo è inesperto e la presentazione è veloce.

Che cos'è il **materiale essenziale**? Il materiale essenziale è l'informazione centrale della lezione che è necessaria per raggiungere l'obiettivo didattico. Come possiamo gestire l'elaborazione essenziale?

Durante la visione di un'animazione narrata che spiega le fasi di un processo, alcuni studenti potrebbero non comprendere appieno una fase del processo prima che venga presentata quella successiva, e quindi potrebbero non avere il tempo di vedere la relazione causale tra una fase e l'altra. Cosa si può fare per aiutare gli studenti in situazioni in cui l'elaborazione essenziale richiesta supera la capacità cognitiva disponibile dell'allievo? La segmentazione consiste nel suddividere un messaggio multimediale complesso in parti più piccole che vengono presentate in sequenza con un ritmo sotto il controllo dell'allievo. Quindi, le due caratteristiche chiave della segmentazione sono la suddivisione di una lezione in parti che vengono presentate in sequenza e la possibilità di controllare il ritmo di spostamento da una parte all'altra.

Che cos'è il **pre-training**? Quando il materiale di una lezione multimediale è complesso per un discente ed è presentato a un ritmo veloce, il discente potrebbe non avere sufficienti capacità cognitive per impegnarsi nel processo di rappresentazione mentale del materiale. Un modo per gestire l'elaborazione essenziale è quello di dotare il discente di conoscenze che facilitino l'elaborazione della lezione.

Come funziona il preallenamento? Quando gli studenti guardano un'animazione narrata, devono impegnarsi in due tipi di elaborazione essenziale: capire come funziona il sistema causale e capire come funziona ogni componente. Quando l'allievo conosce già il nome e le caratteristiche di ogni componente, può impegnarsi in processi cognitivi per costruire un modello causale del sistema, che porta a una migliore comprensione. In questo modo, il preallenamento serve a scaricare parte dell'elaborazione essenziale sull'episodio di preallenamento. In questo modo, il preallenamento fornisce una conoscenza preliminare che riduce la quantità di elaborazione necessaria per comprendere l'animazione narrata.

Le persone imparano più profondamente da immagini e parole parlate che da immagini e parole stampate. Quando si realizza una lezione composta da animazione e parole, presentare le parole come narrazione piuttosto che come testo sullo schermo.

Nella versione con animazione su schermo e testo, sia le immagini che le parole entrano nel sistema cognitivo attraverso gli occhi, causando un sovraccarico nel sistema visivo. Nella versione con animazione e narrazione, le parole vengono scaricate sul canale verbale, consentendo così all'allievo di elaborare meglio le immagini nel canale visivo.

Una situazione in cui gli studenti hanno a disposizione capacità cognitive ma non sono sufficientemente motivati a usarle per dare un senso al materiale è chiamata

sottoutilizzazione dell'elaborazione generativa. Quando il tutor sullo schermo non è molto amichevole o mostra del materiale noioso, gli studenti potrebbero non essere propensi a lavorare sodo per capire ciò che sta dicendo. Gli studenti possono non impegnarsi nell'elaborazione generativa perché non sono motivati a dare un senso al materiale.

Che cos'è l'**elaborazione generativa**? L'elaborazione generativa è un'elaborazione cognitiva volta a dare un senso al materiale e comprende l'organizzazione del materiale in entrata in strutture coerenti e l'integrazione di queste strutture tra loro e con le conoscenze pregresse.

Infine, Mayer propone questi **sette principi per favorire l'elaborazione generativa**.

Principio 1: quando vengono presentate sia parole che immagini, gli studenti hanno l'opportunità di costruire modelli mentali verbali e visivi e di creare connessioni tra di essi. Quando vengono presentate solo le parole, gli studenti hanno l'opportunità di costruire un modello mentale verbale, ma hanno meno probabilità di costruire un modello mentale visivo e di creare collegamenti tra i modelli mentali verbali e visivi.

Principio 2: in un'animazione narrata la personalizzazione comporta l'uso di pronomi personali nel testo della narrazione. Quando gli studenti sentono che l'autore sta parlando con loro, è più probabile che vedano l'autore come un interlocutore e quindi si sforzeranno di dare un senso a ciò che l'autore sta dicendo.

Principio 3: quando possibile, utilizzare una voce umana per la narrazione.

Principio 4: l'immagine statica dell'istruttore sullo schermo può essere fonte di distrazione, persino inquietante, perché non mostra movimenti, sguardi e gesti simili a quelli umani. Questo può violare il principio di coerenza e quindi creare un'elaborazione estranea.

Principio 5: la semplice possibilità di vedere l'immagine di un istruttore non è necessariamente sufficiente per coltivare un senso di presenza sociale tra gli studenti. Piuttosto, la presenza sociale è suscitata in scenari in cui gli studenti possono osservare i loro istruttori impegnarsi in comportamenti ad alto tasso di embodiment, simili a quelli utilizzati durante le interazioni di persona nel mondo reale. L'alto coinvolgimento comprende l'uso di gesti con le mani mentre si parla, il mantenere il contatto visivo mentre si parla, il disegnare grafici con le mani mentre si parla o il manipolare oggetti da una prospettiva in prima persona. Quando gli istruttori nelle lezioni multimediali adottano comportamenti ad alto coinvolgimento, forniscono un indizio sociale positivo che innesca un senso di partnership sociale nel discente, inducendolo a impegnarsi di più per comprendere il messaggio didattico e quindi ad apprendere più profondamente.

Principio 6: Mayer ha suggerito che, sebbene le lezioni multimediali che incorporano tecnologie di realtà virtuale possano stimolare il senso di presenza dei discenti nel breve termine, le caratteristiche di attenzione e di interesse degli ambienti di realtà virtuale potrebbero anche distogliere la capacità di elaborazione cognitiva limitata dei discenti dai contenuti didattici importanti, in quanto essi si impegnano con distrazioni

sensoriali e motorie virtuali. Sebbene il realismo percettivo della realtà virtuale immersiva possa aumentare la risposta emotiva e la sensazione di presenza del discente, la quantità di dettagli presentati attraverso gli ambienti di realtà virtuale potrebbe in ultima analisi creare un'elaborazione estranea che distrae il discente dal materiale centrale della lezione, violando il principio di coerenza. L'evidenza empirica attualmente disponibile non sembra suggerire che le lezioni multimediali che impiegano tecnologie 3D siano più efficaci delle lezioni 2D a minore immersione quando si tratta di facilitare l'elaborazione generativa e l'apprendimento.

Infine, le attività generative si riferiscono a compiti specifici che gli studenti svolgono durante le lezioni multimediali con l'intento di promuovere un apprendimento più profondo e significativo. Riassumere i contenuti didattici, ad esempio, è un'attività generativa in quanto richiede agli studenti di selezionare le informazioni da inserire in un riassunto, di organizzarle in un insieme coerente di frasi e di integrarle con le conoscenze pregresse mettendole in parole proprie. Quando gli insegnanti offrono agli studenti l'opportunità di riassumere, mappare, disegnare, immaginare, autoverificare, autospiegare, insegnare o mettere in atto i contenuti didattici, stimolano direttamente la selezione delle informazioni importanti, l'organizzazione delle informazioni in rappresentazioni mentali coerenti e l'integrazione delle rappresentazioni mentali con le conoscenze pregresse già immagazzinate nella memoria a lungo termine.

4.2. Narrazione digitale

Il digital storytelling è una forma di produzione mediale digitale che consente la condivisione di storie **in formato digitale** con un supporto tecnologico. Le storie digitali sono spesso incarnate dall'arte della narrazione combinata con una varietà di strumenti multimediali, come audio, visivi e video (Dönmez & Yegen, 2021).

La narrazione digitale può concentrarsi su un particolare argomento ed esprimere un punto di vista. Attraverso l'uso del digital storytelling, gli studenti diventano produttori attivi di conoscenza. Per una guida online all'uso del digital storytelling in classe, visita digitalstorytelling.coe.uh.edu, mentre per esempi di digital storytelling per promuovere il cambiamento sociale leggi **STORYTELLING AND SOCIAL CHANGE: A STRATEGY GUIDE** (<https://narrativearts.org/story-guide/>).

4.2.1. Il processo di narrazione digitale

Il processo di storytelling può essere suddiviso in 7 fasi (adattato da [8 Steps to Great Digital Storytelling di Samantha Morra](#), usato sotto [Creative Commons BY 3.0](#))

1. Determinare cosa si vuole raccontare.

All'inizio, devi scoprire e chiarire di cosa parla la tua storia, lo **scopo generale della storia**. Cerca un'idea, il punto principale della storia e il tuo punto di vista come autore.

2. Proponete una domanda o un problema drammatico.

Le storie hanno bisogno di una domanda che tenga desta l'attenzione dello spettatore e che trovi una risposta alla fine della storia o qualcosa da risolvere.

3. Aggiungete le vostre emozioni.

Le storie hanno bisogno di temi seri che siano importanti e che prendano vita in modo personale e potente. Questo collega il pubblico alla storia. Una volta identificate le emozioni della tua storia (che siano divertenti, commoventi, appassionate o tristi) puoi decidere come trasmetterle al pubblico.

4. Individuare il momento di cambiamento e utilizzare l'arco drammatico.

Quando chiarirai l'intuizione, le emozioni e il significato della tua storia, devi raccontarla identificando un singolo momento per illustrare la tua intuizione. Utilizza la tecnica di narrazione dell'**arco drammatico** per raccontare una storia avvincente. L'arco drammatico si divide in 5 parti: esposizione, azione crescente, climax, azione calante e risoluzione. Introduci la tua storia nell'**esposizione** con una **domanda drammatica** che sarà un teaser per guidare il pubblico nel corso della storia. Poi costruisci l'emozione per il pubblico attraverso l'azione crescente fino al climax, che è il grande evento cruciale della storia. L'azione discendente della storia condurrà il pubblico a una risoluzione.

5. Assembla la tua storia.

Quando conosci la storia, le emozioni che vuoi mostrare e il momento di cambiamento nella tua storia, devi lavorare sulle **componenti visive e audio** della storia per darle vita al tuo pubblico e aiutarlo a connettersi emotivamente con il contenuto. Assembla la tua storia distribuendo gli appunti e le immagini e componendo la **sceneggiatura** e lo **storyboard**.

6. Presta attenzione all'economia dei dettagli.

È facile sovraccaricare il pubblico con troppi contenuti, quindi inserisci quanto basta per raccontare la storia.

7. Mostra la tua storia.

Condividi la tua storia con il pubblico, raccogli i feedback e rifletti su come migliorare la tua storia.

4.2.2. Strumenti utili per il digital storytelling

Una delle abilità più importanti nel digital storytelling è la selezione degli strumenti per ogni elemento multimediale della storia. A seconda del pubblico e dell'argomento della storia, è possibile selezionare gli strumenti da un'ampia gamma di strumenti digitali. Di seguito sono descritti alcuni strumenti utili per il digital storytelling.

4.2.2.1. Immagini

Le immagini devono valorizzare la tua storia e attirare il tuo pubblico.

C'è un'intera gamma di immagini a risorse aperte che puoi utilizzare nella tua storia.

- [Flickr - Creative Commons](#)
- [Pics4Learning](#)
- [Getty Open Content](#) - Il Getty mette a disposizione gratuitamente tutte le immagini digitali di cui detiene i diritti o che sono di dominio pubblico per qualsiasi scopo. Non è richiesta alcuna autorizzazione.
- [Google Images](#) - Dopo aver effettuato una ricerca su Google Image, fare clic su Strumenti di ricerca e selezionare Licenze Creative Commons per verificare i dettagli della licenza.
- [Pixabay](#)
- [Clippix ETC](#)
- [Aprire la libreria di clip art](#)

4.2.2.2. Animazione

Esistono programmi gratuiti per creare animazioni, come [Plotagon](#), [Pencil2D](#) e [Animaker](#).

È possibile creare animazioni in stop motion con applicazioni come [Stop Motion studio](#) o [Cloud Stop Motion](#).

4.2.2.3. Fumetti

Creare fumetti è un ottimo modo per dare vita a una storia con personaggi e dialoghi.

Dai un'occhiata a queste applicazioni e siti web per la creazione di fumetti:

[Striscia a fumetti - Comic Maker](#)

<https://www.makebeliefscomix.com/Comix/>

<https://www.pixton.com/>

4.2.2.4. Audio

Per migliorare la tua storia digitale, puoi utilizzare diversi tipi di audio, come la narrazione, la musica di sottofondo o gli effetti sonori.

L'audio gratuito è disponibile qui:

- [Libreria audio di YouTube](#)
- Audio-Micro - [Effetti gratuiti](#)

Se stai registrando una narrazione, ecco i suggerimenti per creare registrazioni di successo (fonte: <https://tlp-lpa.ca/digital-skills/digital-storytelling>)

Suggerimenti per la registrazione

- Scegliere un luogo tranquillo per la registrazione

- Se il computer ha una ventola rumorosa, allontanarsi il più possibile da essa.
- Assicurati di ottenere buoni livelli nel tuo software di registrazione (in media tra -6 e -3 dB).
- Parlare con voce forte e chiara
- Per le cuffie, spostare il microfono leggermente al di sopra o al di sotto della bocca per evitare rumori di respirazione eccessivi e suoni forti come "p" e "b" (noti anche come plosive).
- Effettuare sempre una registrazione di prova e riascoltarla prima di iniziare.

4.2.2.5.Video

Esistono molte applicazioni e programmi per la creazione e il montaggio di video.

[Shotcut](#): un editor video open source multiplatforma

[Animoto](#) trasforma le vostre immagini e il tuo testo in video accattivanti

[Powtoon](#). utilizza personaggi e animazioni

4.2.2.6.Attività interattive

Le attività interattive sono molto utili per coinvolgere il pubblico a rispondere alle domande e interagire con la storia.

Ecco alcuni strumenti per attività interattive:

[H5P](#) semplifica la creazione di contenuti interattivi fornendo una gamma di tipi di contenuti per le diverse esigenze, tra cui quiz, giochi di memoria, hot spot, drag and drop e storie ramificate.

[Twine](#) è uno strumento open-source per la narrazione di storie interattive e non lineari che permette di creare una narrazione ramificata con elementi di gioco.

[ThingLink](#) consente di migliorare il coinvolgimento e i risultati di apprendimento del pubblico con media interattivi: immagini, video, tour virtuali, modelli 3D e simulazioni.

[Scratch](#) consente di creare giochi e storie utilizzando la codifica a blocchi.

4.2.2.7.Presentazioni

Per lo storytelling digitale si può utilizzare un software di presentazione come Microsoft Powerpoint.

Ma ci sono anche altri strumenti, come:

Prezi: <https://prezi.com/>

Google S-Lides: <https://www.google.com/S-Lides/about/>

Mazzo Haiku: <https://www.haikudeck.com/>

4.2.2.8.I social media

Infine, il modo migliore per condividere la tua storia digitale e raccogliere feedback è attraverso le piattaforme dei social media (**YouTube, Twitter, Facebook, Instagram, Snapchat o TikTok**).



Esempi di storytelling digitale dalla Fondazione Sharing Stories (Comunità, Paese e Cultura)

La Sharing Stories Foundation offre una ricca collezione di risorse digitali: filmati, fotografie, audio e materiale di supporto per gli insegnanti in tre moduli (Comunità, Paese e Cultura) per assistere gli studenti e gli insegnanti nel loro impegno con l'area prioritaria del curriculum trasversale Storie e culture degli aborigeni e delle isole dello Stretto di Torres. Ogni modulo comprende una breve introduzione in cui anziani e membri della comunità, coinvolti nella produzione dell'opera, condividono una storia in relazione a questi temi o idee.

Da molti anni SharingStories organizza laboratori con giovani indigeni in comunità remote. In questi laboratori, sostengono i partecipanti nella creazione e nella produzione di storie digitali sulla loro vita e sulle loro esperienze. Insieme a queste comunità, hanno scelto i materiali come base per le lezioni progettate per favorire l'inclusione delle prospettive culturali e storiche degli aborigeni e delle isole dello Stretto di Torres nei programmi scolastici.



Le storie digitali di StoryCenter

StoryCenter è uno spazio per guardare e condividere storie e qui si possono trovare storie digitali con argomenti diversi, come la comunità, la salute, l'ambiente, l'istruzione, la giustizia sociale, ecc.

<https://www.storycenter.org/>



Andrew Stanton: Gli indizi di una grande storia

Questo discorso TED con il regista Andrew Stanton - autore di Toy Story e scrittore/regista di WALL-E - illustra la sua conoscenza della narrazione e come la sua vita e le sue esperienze abbiano influenzato la sua scrittura.

https://www.ted.com/talks/andrew_stanton_the_clues_to_a_great_story?language=en

4.3. Microapprendimento

Il microapprendimento (dal greco "micro", che significa piccolo) consiste nel **ricevere l'eLearning in piccole dosi, come piccoli frammenti di materiale formativo** che possono essere compresi in breve tempo.

- Il microapprendimento si svolge in **brevi intervalli di tempo**.
- **Richiede uno sforzo minimo** da parte delle singole sessioni.
- Si tratta di **argomenti semplici e/o ristretti ed è orientato a un unico obiettivo di apprendimento**.

Il microapprendimento non deve essere necessariamente limitato ai dispositivi mobili, anche se si adatta naturalmente all'apprendimento mobile.

Gli esempi di microapprendimento includono:

- guardare brevi **video didattici su YouTube**;
- **apprendimento con flashcard**: all'allievo vengono presentate delle flashcard con un contenuto limitato, come ad esempio nuove parole in lingua straniera, parti dell'anatomia umana, paesi, elementi chimici, ecc;
- risolvere mini **quiz formative**;
- ricevere piccole informazioni tramite e-mail, SMS, messaggistica istantanea, ecc.

I recenti studi dimostrano che la Generazione Z e la Generazione Alpha utilizzano attivamente gli smartphone e preferiscono il microlearning ai metodi di apprendimento tradizionali. Possono utilizzare i loro dispositivi mobili preferiti e familiari per partecipare al microlearning. Possono imparare ovunque, ogni volta che hanno qualche minuto di tempo libero.

Possono completare brevi unità di microapprendimento tra una riunione e l'altra, durante gli spostamenti o nelle pause.

Secondo questi studi, la nostra capacità di attenzione si è ridotta drasticamente negli ultimi anni a causa della quantità di informazioni con cui siamo bombardati quotidianamente. Oggi si rischia di dimenticare dal 50 all'80% delle informazioni dopo un evento formativo, se l'apprendimento non viene rafforzato. Inoltre, possiamo conservare solo fino a sette nuove informazioni nella nostra memoria a breve termine. È quindi importante utilizzare il microapprendimento, che migliora la concentrazione e favorisce la conservazione delle informazioni a lungo termine.

4.3.1. Il processo di microapprendimento

Utilizziamo la memoria di lavoro quando affrontiamo nuove informazioni, ad esempio durante la risoluzione di problemi.

Il carico cognitivo è la quantità di informazioni che un essere umano cerca di elaborare nella memoria di lavoro in qualsiasi momento.

Il limite cognitivo è il numero massimo di pezzi che una persona può elaborare nella memoria di lavoro in qualsiasi momento. La nostra memoria di lavoro limitata è il

motivo per cui il nostro cervello ama immagazzinare le informazioni in pacchetti di codici, noti anche come schemi.

Gli schemi ci aiutano a mantenere basso il carico cognitivo della nostra memoria di lavoro. Questo ci aiuta a immagazzinare le informazioni nella memoria a lungo termine. Immagazzinare le informazioni nella memoria a lungo termine ci aiuta a costruire una conoscenza specifica del dominio, che può aiutarci a risolvere i problemi in modo efficace. Questa è una delle differenze principali tra il modo in cui gli esperti risolvono un problema e quello in cui i principianti potrebbero affrontarlo.

Gli esperti iniziano a risolvere un problema scegliendo una strategia che conoscono bene, cioè attingendo alle conoscenze specifiche acquisite nel dominio.

I principianti affrontano un problema cercando possibili indizi o passaggi che possano aiutarli a risolverlo. Questo processo è noto anche come analisi dei mezzi e dei fini. Questo processo può richiedere tempo e frustrazione e, a sua volta, sovraccarica la nostra memoria di lavoro.

Quando sovraccarichiamo la nostra memoria di lavoro, non è possibile stabilire nuovi schemi e quindi non è possibile acquisire conoscenze specifiche del dominio, compromettendo così la nostra capacità di risolvere i problemi in modo efficace. Per aiutare i nostri studenti a risolvere efficacemente i problemi, dobbiamo condividere sia la conoscenza dichiarativa specifica del soggetto sia la conoscenza procedurale.

Puoi vedere un esempio di micro-lezione di *Nidhi Sachdeva: How Learning Happens*, breve, altamente coinvolgente e creata per semplificare strategie di apprendimento complesse nel modo più semplice possibile, al seguente link: <https://youtu.be/E5zdvRYQlvc>.



Esplorare l'apprendimento micro e nano

EdCompass ha pubblicato il manuale [Exploring Micro and Nano Learning](#), dove è possibile trovare ulteriori informazioni sui benefici e sui limiti del microapprendimento, sui tipi più comuni di risorse utilizzate per un microapprendimento efficace, sulla ricerca alla base del microapprendimento e sui modi per incorporare le strategie di microapprendimento in classe.



Ebook sul microapprendimento: Strategia, applicazioni e altro

ELM Learning ha pubblicato un manuale [Microlearning Ebook: Strategy, Applications, & More](#), dove si possono trovare ulteriori informazioni su come la comprensione del neurolearning aiuti a costruire lezioni di microlearning efficaci.

4.4. Modelli di integrazione tecnologica

La presenza di strumenti digitali in classe offre agli insegnanti l'opportunità di:

- integrare efficacemente la tecnologia nel programma di studio;
- incoraggiare le capacità di pensiero creativo e critico di ordine superiore;
- collaborare con il mondo esterno;
- trasformare il loro insegnamento un passo alla volta.

I tre quadri di integrazione tecnologica descritti in questo capitolo hanno lo scopo di supportare gli insegnanti nella progettazione, nello sviluppo e nell'integrazione di esperienze di apprendimento digitale che utilizzano la tecnologia per trasformare le esperienze di apprendimento. **Lungo il percorso, il coinvolgimento degli studenti diventa sempre più importante** e gli studenti sono in grado di promuovere il proprio apprendimento in modo trasformativo (Schrock, 2013).

Questi quadri rappresentano una risposta alle esigenze della comunità educativa in un momento in cui la tecnologia è ampiamente adottata senza un'adeguata preparazione.

4.4.1. SAMR (sostituzione, aumento, modifica e ridefinizione)

Il quadro SAMR guida gli insegnanti su **come integrare efficacemente la tecnologia nelle loro pratiche**. Esso considera **i livelli di integrazione della tecnologia da una prospettiva gerarchica**, che va dalla semplice Sostituzione in basso agli usi più trasformativi della tecnologia in alto, chiamati Ridefinizione.

Sviluppato dal Dr. Ruben Puentedura (2013), il **SAMR (Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition)** esamina l'integrazione della tecnologia da una prospettiva gerarchica, che va dalla semplice sostituzione in basso agli usi più trasformativi della tecnologia in alto.

SAMR divide questi approcci in applicazioni "**sopra la linea**" (trasformazione) e "**sotto la linea**" (miglioramento), con il presupposto che gli insegnanti dovrebbero aspirare a muoversi "sopra la linea" (cioè a modificare e ridefinire) nel loro uso della tecnologia in classe.

4.4.1.1.SAMR: Sostituzione

La tecnologia agisce come sostituto diretto dello strumento, senza alcuna modifica funzionale.

Per "sostituzione" si intende l'**utilizzo di sostituti digitali per attività e materiali tradizionali.**

Non c'è alcun cambiamento funzionale nel contenuto, ma solo nel modo in cui viene trasmesso. Qui, gli insegnanti devono semplicemente svolgere gli stessi compiti, senza alcun cambiamento funzionale.

Esempio: gli insegnanti scannerizzano le lezioni e i fogli di lavoro, li convertono in PDF e li pubblicano online utilizzando Microsoft OneDrive, Google Drive o un servizio simile di condivisione dei file.

4.4.1.2.SAMR: Aumento

La tecnologia agisce come sostituto diretto dello strumento, con un miglioramento funzionale.

Gli insegnanti **incorporano** nelle loro lezioni **miglioramenti digitali interattivi** come collegamenti ipertestuali o multimediali. Il contenuto rimane invariato, ma gli studenti possono ora sfruttare le funzionalità digitali per migliorare la lezione.

Esempi:

- gli studenti creano portfolio digitali per dimostrare la loro comprensione di un argomento
- gli insegnanti possono giocare con i loro quiz con strumenti come **Socrative** e **Kahoot**
- gli insegnanti creano bacheche virtuali, utilizzando applicazioni come Padlet, dove gli studenti possono pubblicare domande, link e immagini.

4.4.1.3.SAMR: Modifica

La tecnologia consente una significativa riprogettazione dei compiti.

Gli studenti e gli educatori si stanno muovendo verso la padronanza della tecnologia piuttosto che verso il suo semplice utilizzo.

Gli insegnanti possono utilizzare un **sistema di gestione dell'apprendimento come Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle o Canvas** per gestire gli aspetti logistici come il monitoraggio dei voti, la messaggistica agli studenti, la creazione di un calendario e la pubblicazione dei compiti.

L'uso dei canali di backchat offre a TUTTI gli studenti l'opportunità di esprimersi in classe.

Gli studenti sono ispirati a progettare, creare, innovare, pensare in modo critico e collaborare con i loro compagni.

4.4.1.4.SAMR: ridefinizione

La tecnologia permette di creare nuovi compiti, prima impensabili.

A questo livello, gli insegnanti sono in grado di creare possibilità e opportunità di apprendimento completamente nuove per gli studenti.

Esempi:

- **gli amici di penna virtuali** mettono in contatto gli studenti con altri studenti o esperti del settore
- **le gite virtuali** permettono agli studenti di visitare luoghi come la foresta amazzonica, il Louvre o le piramidi egiziane
- gli studenti possono scrivere i propri **wiki** o **blog**
- gli studenti possono registrare **podcast** o **vlog**.
- gli studenti possono impegnarsi in **ricerche basate sul web** per comprendere il punto di vista e i pregiudizi

4.4.2. TPaCK (Tecnologia, Pedagogia e Conoscenza dei Contenuti)

Invece di utilizzare la tecnologia secondo una gerarchia, il TPACK **considera le conoscenze tecnologiche come uno dei 3 domini di conoscenza** che gli insegnanti devono padroneggiare per essere efficaci. Questi tre domini lavorano tutti insieme e gli insegnanti dovrebbero aspirare al centro del cerchio (Mishra & Koehler, 2006).

Il modello TPACK fornisce un quadro di riferimento per identificare le conoscenze degli insegnanti necessarie per integrare efficacemente la tecnologia all'interno delle complessità del contesto più ampio dell'insegnamento.

Nel TPACK, la **Conoscenza Tecnologica - TK**, è più efficace quando è combinata con una profonda **Conoscenza dei Contenuti - CK** (materia del curriculum) e con la **Conoscenza Pedagogica - PK** (strategie di insegnamento e conoscenza dell'allievo).

Se è vero che l'intersezione tra **conoscenza dei contenuti** e **conoscenza pedagogica** è ampiamente riconosciuta come il cuore di un insegnamento efficace, l'aggiunta della **conoscenza tecnologica** al mix fornisce un filtro efficace per gli insegnanti per esaminare realmente il modo in cui pensano all'integrazione della tecnologia.

Filtrare la pianificazione didattica attraverso il modello TPACK dovrebbe **servire a eliminare l'uso frivolo o irrilevante della tecnologia** e a ispirare gli insegnanti a stabilire connessioni più profonde con tutti gli aspetti di un'istruzione efficace.

Questo quadro di riferimento ti farà riflettere su **ciò che vuoi ottenere nel tuo insegnamento implementando la tecnologia** per migliorare l'impegno, il coinvolgimento e l'apprendimento degli studenti.

- Cosa vuoi vedere dai tuoi studenti?
- Che cosa sta insegnando?
- Come si fa a insegnarlo?
- Che ruolo ha la tecnologia in questo contesto?

TPaCK affronta **l'interazione tra conoscenze tecnologiche, pedagogiche e di contenuto e il loro rapporto con l'insegnamento in un ambiente di apprendimento potenziato dalla tecnologia.**

La Conoscenza Pedagogica Tecnologica (TPK) descrive la comprensione da parte degli insegnanti di come utilizzare gli strumenti digitali come veicolo per i risultati e le esperienze di apprendimento. Un altro aspetto della TPK riguarda la comprensione del modo in cui tali strumenti possono essere utilizzati insieme alla pedagogia in modi appropriati alla disciplina e allo sviluppo della lezione in questione.

La conoscenza tecnologica (TK) descrive la conoscenza da parte degli insegnanti degli strumenti digitali disponibili, di quelli che conoscono abbastanza bene da poterli utilizzare e di quelli più adatti alla lezione in corso. Riguarda la capacità degli insegnanti di utilizzare i vari strumenti, ma anche di comprenderli, di considerare le loro possibilità per una specifica area tematica, di imparare a riconoscere quando aiutano o ostacolano l'apprendimento e di imparare e adattarsi continuamente alle nuove offerte tecnologiche.

La conoscenza dei contenuti tecnologici (Technological Content Knowledge, TCK) descrive la comprensione da parte degli insegnanti di come gli strumenti digitali possano migliorare o trasformare i contenuti, di come questi vengano trasmessi agli studenti e di come gli studenti possano interagire con essi.

La conoscenza pedagogica (PK) descrive la conoscenza da parte degli insegnanti di come gli studenti apprendono meglio e di quali strategie didattiche sono necessarie per soddisfare le loro esigenze e i requisiti del piano di lezione. La PK comprende gli scopi, i valori e gli obiettivi dell'istruzione e può applicarsi ad aree più specifiche, tra cui la comprensione degli stili di apprendimento degli studenti, le abilità di gestione della classe, la pianificazione delle lezioni e le valutazioni.

La conoscenza dei contenuti pedagogici (PCK) descrive la comprensione da parte degli insegnanti delle migliori pratiche per l'insegnamento di contenuti specifici a studenti specifici, ossia le conoscenze degli insegnanti relative alle aree fondamentali dell'insegnamento e dell'apprendimento, tra cui lo sviluppo dei curricula, la valutazione degli studenti e la comunicazione dei risultati. La PCK si concentra sulla promozione dell'apprendimento e sulla ricerca dei legami tra la pedagogia e le pratiche di supporto

(curriculum, valutazione, ecc.). La PCK cerca di migliorare le pratiche di insegnamento creando connessioni più forti tra i contenuti e la pedagogia utilizzata per comunicarli.

La conoscenza dei contenuti (CK) descrive ciò che gli insegnanti insegnano e la loro conoscenza della materia. La CK può includere la conoscenza dei concetti, delle teorie, delle evidenze e dei quadri organizzativi di una particolare materia, delle migliori pratiche del settore e degli approcci consolidati per comunicare queste informazioni agli studenti. Le conoscenze chiave variano a seconda della disciplina e del livello di studio.

Il TPACK è il risultato finale di queste varie combinazioni e interessi, che attingono da esse - e dalle tre grandi aree sottostanti di contenuto, pedagogia e tecnologia - per creare una base efficace per l'insegnamento con le tecnologie educative.

4.4.3. TIM (Matrice di integrazione tecnologica)

Il TIM esamina l'integrazione della tecnologia attraverso una **matrice che fornisce uno sguardo sfumato su come l'insegnante utilizza la tecnologia per supportare un ambiente di apprendimento efficace**. Oltre ai 5 livelli di integrazione tecnologica, il TIM incorpora 5 caratteristiche di ambienti di apprendimento significativi (Harmes, Welsh, & Winkelman, 2016).

Il TIM associa **5 livelli di integrazione tecnologica (Ingresso, Adozione, Adattamento, Infusione e Trasformazione)** a **5 caratteristiche di ambienti di apprendimento significativi (Attivo, Collaborativo, Costruttivo, Autentico e Diretto dagli obiettivi)**.

Questi livelli di integrazione tecnologica, insieme alle caratteristiche degli ambienti di apprendimento significativi, creano **una matrice di 25 punti di evidenza**, ognuno dei quali mostra la profondità e l'integrazione dell'apprendimento e della tecnologia utilizzata in particolari lezioni.

I 5 livelli di integrazione tecnologica del TIM sono molto simili al modello SAMR.

L'integrazione tecnologica viene misurata nel contesto di ciascuna delle **5 caratteristiche** all'interno di una matrice a 25 celle. Quindi, un insegnante può trovarsi al livello di adattamento nell'uso della tecnologia per supportare l'apprendimento costruttivo, ma al livello di infusione nel promuovere la collaborazione tra gli studenti.

Gli utenti del TPACK che desiderano lavorare ulteriormente sulla sezione del TPACK relativa alle conoscenze pedagogiche tecnologiche (TPK) troveranno il TIM utile per **l'attuazione pratica in classe**.

Inoltre, gli utenti di TIM possono trarre beneficio dal TPACK quando considerano il ruolo della **conoscenza dell'area tematica** nel contesto dello sviluppo professionale in ambito tecnologico.

4.5. Gamification

Il compito principale del Multimedia Instructional Design è quello di **ottimizzare l'apprendimento umano** tenendo conto dell'**ambiente multimediale** e degli **obiettivi didattici** dichiarati.

Le linee guida per la **costruzione di un ambiente di apprendimento efficace** sono fornite dal **modello ADDIE** e dal **Learning experience design (LX design)**.

Il modello ADDIE - cinque fasi - **Analisi, Progettazione, Sviluppo, Implementazione e Valutazione** - rappresenta il processo generico tradizionalmente utilizzato dagli instructional designer e dagli sviluppatori di formazione.

Nella prima fase del **modello ADDIE**, dobbiamo conoscere gli utenti/apprendenti per capire i loro bisogni, desideri e obiettivi. Empatizzare significa osservare e impegnarsi con i discenti per comprenderli a livello emotivo. Consideriamo il livello di performance desiderato per l'apprendimento dei concetti/abilità che vogliamo insegnare, l'impiego, le risorse e la tempistica.

Nella seconda fase del modello **ADDIE**, si sintetizzano le osservazioni sui nostri utenti/apprendenti emerse dalla fase di analisi o empatia.

Considerando il modello ADDIE, progettiamo una struttura di materiale formativo.

Utilizzando il processo di design thinking, definiamo chiaramente il problema del discente. Questo guiderà il processo di ideazione nella terza fase. Le domande "**Come potremmo**" conducono alla fase successiva del Design Thinking.

Nella terza fase del **modello ADDIE**, in qualità di pensatori progettuali, scaturiscono idee sotto forma di domande e soluzioni attraverso il brainstorming. Iniziamo a cercare soluzioni per la creazione di contenuti. In questa fase utilizziamo moodboard e visualizziamo idee, scripting o storyboarding per sviluppare i contenuti.

La fase successiva del **modello ADDIE** è la prototipazione, una parte fondamentale del processo di progettazione. Realizziamo prototipi per testare il progetto prima di investire nel prodotto finale. La creazione di un prototipo è il passaggio tra la formalizzazione e la valutazione di un'idea.

Secondo il modello ADDIE, la valutazione, come ultima fase, segue l'implementazione.

Il design dell'esperienza di apprendimento (LX design) consente al discente di raggiungere i risultati di apprendimento desiderati attraverso l'esperienza di apprendimento creata utilizzando il processo di design thinking. Utilizza il processo di **design thinking - empatizzare-definire il problema-ideare-prototipare-testare** per

creare esperienze di apprendimento che consentano al discente di raggiungere i risultati di apprendimento desiderati.

I progettisti didattici sono chiamati a creare **esperienze di apprendimento** che:

- **aumentare la motivazione, l'impegno e il divertimento dei discenti**
- fornire opportunità di pratica per acquisire fiducia nell'uso di nuove abilità e conoscenze attraverso un ambiente di apprendimento flessibile, dinamico e interattivo
- valutare i progressi dell'apprendimento attraverso la pratica
- dare un feedback significativo agli studenti per migliorare le prestazioni.

La gamification affronta queste sfide. La gamification è l'applicazione di **elementi di gioco** in un contesto non di gioco.

Le regole del gioco sono lo schema per la creazione di un gioco secondo la struttura **meccanica-dinamica-estetica** del design del gioco.

Le meccaniche di gioco sono elementi che aiutano a gamificare qualsiasi ambiente non di gioco. Incoraggiano il comportamento degli studenti attraverso le ricompense.

Esempi di meccaniche di gioco sono:

- punti, livelli, distintivi, classifiche, missioni
- controlli dell'interfaccia uomo-computer ("salto", "giro", "blocco")
- raccolte di schemi euristici ("risultati", "programma di ricompensa a rapporto fisso", "beni virtuali")
- narrazioni interessanti
- meccanismi di feedback dinamico
- l'illusione di poter scegliere o controllare ("agenzia")

Per mantenere la motivazione dello studente, le dinamiche regolano le meccaniche. Le dinamiche definiscono l'evoluzione del gioco. Alcuni studenti preferiscono la competizione, altri la cooperazione sociale. Una dinamica ben progettata porta gli studenti al livello successivo in modo tempestivo per mantenerne l'interesse.

Gli elementi multimediali (arte, fascino visivo, animazione, suono, narrazione) sono inclusi nell'estetica del gioco per enfatizzare gli aspetti motivazionali ed emotivi dell'ambiente di gioco.

Gli elementi di gioco aiutano a gamificare un ambiente non di gioco e devono essere utilizzati in linea con gli obiettivi di apprendimento. Il primo passo è decidere l'obiettivo e identificare come gli elementi di gioco contribuiscono a raggiungerlo. Gli **elementi più comuni** nei giochi elettronici sono:

- **Realizzazione**
- **Ricompensa**
- **La storia**
- **Tempo**
- **Personalizzazione**

Come i giocatori traggono soddisfazione dal raggiungimento dei livelli e dallo sviluppo delle abilità, anche gli studenti godono dello stesso tipo di riconoscimento. Il senso di progressione motiva l'impegno costante. Le **classifiche, i punti e i badge** forniscono un elemento di status sociale. Il **certificato di** completamento del corso segnala il raggiungimento degli obiettivi.

I risultati e le ricompense sono elementi chiave dell'esperienza di apprendimento gamificata. La ricompensa rappresenta la motivazione esterna e il riconoscimento dello sforzo e dei risultati ottenuti. Un programma di ricompense viene utilizzato per premiare l'allievo/giocatore per le azioni compiute.

Un ambiente di avventura, come uno scenario di prevenzione di un disastro o una storia di vittoria sui concorrenti, suscita l'interesse e la motivazione del discente/giocatore. La creazione di esperienze attraverso un ambiente narrativo avvincente include personaggi, conflitti e risoluzioni per immergere il discente nella storia.

L'utilizzo di un calendario di eventi, ad esempio: prima di fare B e C devo completare A, aiuta a focalizzare l'attenzione del discente sul compito da svolgere. Inoltre, un elemento comune nei giochi da tavolo è un timer (che conta il tempo totale) e un conto alla rovescia che creano un senso di urgenza e contribuiscono alla dinamica del gioco.

La personalizzazione aumenta il coinvolgimento e la motivazione dei discenti. La selezione e la personalizzazione di un avatar o la scelta delle opzioni di look-and-feel (ad esempio, un tema onirico o un tema a colori vivaci) soddisfano le preferenze individuali. Se il discente inserisce un nickname in un campo di testo, l'utilizzo di tale nickname all'interno dell'ambiente o della narrazione è importante, ad esempio per richiamare una risposta precedente nel corso del gioco.

Suoni, animazioni sottili e schermate di transizione interessanti consentono di reagire all'ambiente in cui si svolgono le azioni del discente. Per un'esperienza eccellente, sono importanti i dettagli visivi e le microinterazioni, come un'animazione dello stato di hover, un effetto sonoro o una narrazione su schermo.

La gamification è stata applicata all'istruzione per aumentare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti. Diversi termini correlati, come apprendimento basato sul gioco, gamification, gioco educativo e serious gaming, vengono utilizzati per riferirsi all'applicazione dei concetti di game design. Gli insegnanti e i progettisti didattici devono assumere il ruolo di progettisti di giochi per creare un'esperienza di apprendimento.

L'esempio della gamification: Giochi FitWit Mini

Lo studio dell'Organizzazione Mondiale della Sanità presenta le prime stime globali di attività fisica insufficiente tra gli adolescenti di età compresa tra gli 11 e i 17 anni. La mancanza di attività fisica ha conseguenze sulla salute, compresa la salute mentale e il rendimento scolastico. L'alimentazione è importante a qualsiasi età. Le conoscenze nutrizionali dei bambini possono contribuire a creare le basi per abitudini alimentari sane.

Definizione del problema: i bambini e gli adolescenti non fanno abbastanza attività fisica. Hanno bisogno di conoscenze sull'alimentazione e sull'esercizio fisico, perché questo può avere un impatto sulla loro salute mentale e sul rendimento scolastico.

Definizione degli obiettivi:

- risvegliare l'interesse, tra i bambini e gli adolescenti, per l'alimentazione e l'esercizio fisico
- applicare i principi della gamification per migliorare la motivazione, l'interesse e il coinvolgimento di bambini e adolescenti nelle conoscenze nutrizionali e nell'esercizio fisico
- creare una serie di attività ludiche che favoriscano l'acquisizione di conoscenze
 - comportamenti desiderati - promuovere la concentrazione, l'umore e la motivazione



Il gioco si propone di educare i giocatori all'alimentazione e all'esercizio fisico visualizzando le informazioni presentate in modo divertente.

La decisione di quali compiti/domande corrispondono alla valutazione della quantità di conoscenze per le due unità di apprendimento:

1. alimentazione
2. esercizio fisico

Attività da svolgere: gioco individuale; il gioco è composto da diversi minigiochi (drag-drop, pairing, clicker) basati su interfacce a puzzle.

I giochi FitWit Mini sono disponibili per il download nel corso di e-learning: <https://mod.srce.hr/mod/resource/view.php?id=15265>.

Linee guida per i contenuti che puoi utilizzare per ampliare le vostre competenze:

Ulteriori informazioni sono contenute nell'**Unità 4: Principi di progettazione istituzionale** del corso di e-learning, disponibile al seguente link:

<https://mod.srce.hr/course/view.php?id=482>.

5. Capitolo: Opzioni di progettazione del corso di e-S-L

Al termine di questo capitolo sarete in grado di:

- analizzare le caratteristiche dei corsi di e-S-L esistenti
- incorporare gli elementi di progettazione dei corsi di e-S-L esistenti nelle proprie attività di apprendimento

Questo capitolo presenta la progettazione didattica dei quattro corsi di e-Service-Learning dei quattro Paesi dell'UE: Polonia, Italia, Slovacchia, Romania e Croazia.

Per ogni corso è possibile analizzare il livello del programma di studio, il valore ECTS, il quadro generale, i metodi di insegnamento, i risultati di apprendimento e la descrizione dettagliata del progetto didattico.

5.1. Corso 1

Programma di studio: Master (aperto a tutti i programmi)

Valore ECTS: 6

Stato del corso: Corso elettivo per studenti di scienze umane e sociali.

Durata: 1 semestre

Prerequisiti: nessuno

Numero totale di ore: 15 ore di lezioni + 45 ore di servizio diretto

5.1.1. Progettazione didattica

Questo è l'esempio di un **corso di e-S-L estremo**, in cui la componente didattica e di servizio sono implementate completamente online. La **parte teorica** del corso è fortemente sostenuta da un corpus di ricerche analizzate nel progetto eS-L4EU. **L'insegnamento viene fornito agli studenti sotto forma di lezioni online sincrone tramite BigBlueButton (una soluzione open source di web conferencing per l'apprendimento online) che fa parte di Moodle.** Durante le 15 settimane, gli studenti si incontrano con un insegnante online una volta alla settimana in BBB per una lezione e una discussione di gruppo.

Il **servizio diretto** (45 ore in un semestre) implica la partecipazione degli studenti all'attività/progetto e-S-L, la presentazione delle idee di progetto e la presentazione dei progetti finali via Zoom agli insegnanti, alla classe e ai partner della comunità. Gli studenti, in base ai propri interessi, lavorano al progetto di e-S-L obbligatorio (attività di e-S-L) che aiuta il partner comunitario a trovare soluzioni e a soddisfare i bisogni della comunità locale. Lo scopo di questi progetti di e-S-L è quello di risolvere problemi specifici discussi nel corso.

Il **servizio nella comunità** inizia con l'incontro introduttivo tra studenti, insegnanti e partner della comunità via Zoom, durante il quale vengono condivisi gli obiettivi di apprendimento, le esigenze e le risorse della comunità. Continua con incontri settimanali tra studenti e partner della comunità. **Il servizio diretto ai beneficiari finali è realizzato tramite Zoom, Padlet, EdPuzzle e Wordwall.**

Attività di lavoro di gruppo: gli studenti lavorano in modo collaborativo online utilizzando BigBlueButton, EdPuzzle, Wordwall e Padlet per tutto il semestre, scrivendo la domanda per il progetto di e-S-L, la relazione finale del progetto, l'e-portfolio del progetto critico su Moodle, l'e-portfolio pubblico come vetrina sul sito Google e la presentazione finale Prezi del loro progetto di e-S-L.

Argomenti delle lezioni (15 ore): 1. Introduzione al S-L e all'e-S-L; 2. Servire le comunità online: caratteristiche, sfide, bisogni e risorse; 3. Diagramma di Venn della relazione tra gli obiettivi di apprendimento del corso, le competenze degli studenti e i bisogni delle comunità locali; 4. E-Service-Learning nel campo STEM; 5. Scrittura critica e e-S-L; 6. Progettazione didattica e gestione del progetto/attività di e-S-L; 7. Analisi dei bisogni degli studenti, del loro piano del progetto di e-S-L e dei team di progetto; 8. Vlog/video diari nei progetti di S-L; 9. 13. Due facce dell'e-portfolio: L'e-portfolio come processo di apprendimento e pensiero critico e l'e-portfolio come prodotto del processo di apprendimento. 10. Standard di qualità di e-S-L; 11. Livelli dei progetti di e-S-L; 12. Valutazione dell'apprendimento, dei risultati del progetto e valutazione delle esperienze di e-S-L; 13. Stesura di relazioni sui progetti di e-S-L; 14. Hackathon di e-Service-Learning; 15. Presentazioni e valutazione dei progetti di e-S-L. Presentazioni e valutazione dei progetti di e-S-L.

5.1.2. Risultati dell'apprendimento

Dopo aver completato con successo il corso, gli studenti dovrebbero essere in grado di:

- scrivere un'applicazione del progetto di e-Service-Learning
- analizzare le esigenze della comunità locale
- gestire il piccolo progetto di e-S-L
- produrre la relazione sulla documentazione del progetto di e-S-L
- valutare i progetti di e-S-L formulando argomentazioni e controargomentazioni

5.1.3. Strumenti di valutazione

1. lo strumento di valutazione individuale - diario / blog /vlog dello studente

Ogni rivista deve riportare l'esperienza personale di ogni studente, le conoscenze e le abilità utilizzate e quelle acquisite di recente, un elenco delle risorse bibliografiche rilevanti utilizzate, i contributi specifici che lo studente ha apportato alla comunità, le connessioni tra l'esperienza di e-S-L e lo studio.

2. strumenti di valutazione collaborativa

- a. richiesta di progetto di e-S-L (la valutazione include la valutazione del titolo del progetto, del calendario, degli obiettivi del progetto (criteri SMART), della selezione del partner, delle competenze dei membri del team, della spiegazione dei bisogni della comunità, della struttura del progetto e del piano di backup)
- b. relazione finale del progetto (la valutazione include la valutazione dei pacchetti di lavoro, delle attività del progetto, dei risultati: milestone e deliverable, diagramma di Gantt, ecc.)
- c. presentazione orale in classe della domanda di progetto (la valutazione include la valutazione delle capacità di presentazione di ogni studente, i tempi della presentazione, il contatto con il pubblico, ecc.)
- d. presentazione orale finale in classe del progetto di e-S-L (la valutazione include la valutazione delle capacità di presentazione di ogni studente, dei tempi, del contatto con il pubblico, ecc.)
- e. e-portfolio del progetto critico su Moodle (valutazione formativa dell'apprendimento, il portfolio deve rappresentare la riflessione critica del team di progetto e degli altri team del corso, gli studenti devono usare i multimedia (video, immagini, interazioni) nella creazione del portfolio e postare commenti sui progetti degli altri).
- f. e-portfolio pubblico come vetrina sul sito Google (valutazione sommativa dell'apprendimento: il sito deve essere informativo, pertinente, leggibile e ben progettato)
- g. Presentazione Prezi del progetto di e-S-L (la valutazione include la valutazione della struttura della presentazione, dell'uso di parole chiave e del contenuto della presentazione basata su cloud).

5.1.4. Esame

- Il 60% del voto finale si basa sul diario/blog/vlog elettronico del singolo studente;
- Il 40% del voto finale si basa sulla valutazione collaborativa (5% = domanda di progetto e-S-L, 5% = presentazione orale di gruppo della domanda di progetto e-S-L, 10% = relazione finale di progetto e-S-L, 5% = presentazione orale finale del progetto e-S-L, 5% = e-portfolio critico su Moodle, 5% = e-portfolio di presentazione su Google pages, 5% = presentazione Prezi).



Riassumi gli aspetti di questo tipo di progettazione didattica che ti sono utili.

Scrivi la tua riflessione qui sotto.

5.2. Corso 2

Programma di studio: Programma di Master of Science in Engineering Education and Teaching
Status del corso: Obbligatorio

Nome del corso: Pratica di insegnamento (II, III, IV)

Durata: 3 semestri (il corso inizia nel secondo semestre del primo anno di studi)

Prerequisiti: Laurea triennale in ingegneria

Numero totale di ore / ECTS: 10 ECTS per semestre

Carico di lavoro & ECTS			
	2° semestre	3° semestre	4° semestre
Numero di ore	65h SL+ 47h lezioni e applicazioni	40h SL+ 72h lezioni e applicazioni	40h SL+ 72h lezioni e applicazioni
ECTS	10	10	10

5.2.1. Risultati dell'apprendimento

In un'epoca di rapido sviluppo tecnologico, c'è un forte bisogno di insegnanti qualificati e innovativi in grado di suscitare l'interesse degli studenti per le discipline tecniche e per l'istruzione e la formazione professionale. Questo programma di master, unico nel suo genere, è pensato per gli ingegneri che desiderano conseguire un diploma di insegnamento in cui la materia tecnologica è orientata verso **l'ingegneria meccanica** o **l'ingegneria e la gestione**.

I corsi di pratica di insegnamento sono progettati per consentire agli insegnanti in servizio di praticare e perfezionare le loro capacità di insegnamento in un'esperienza di classe regolare e per integrare altre attività che coinvolgono la progettazione del curriculum, il tutoraggio degli studenti, la progettazione di programmi di educazione non formale e l'istruzione di recupero. Gli studenti insegnanti lavorano a stretto contatto con i supervisori della facoltà, gli insegnanti esperti e le parti sociali per imparare a promuovere l'impegno e l'apprendimento degli studenti. Dopo aver completato i corsi, gli studenti dovrebbero essere in grado di dimostrare le seguenti serie di conoscenze, abilità e competenze:



5.2.2. Apprendimento e attività didattiche

Per sviluppare le competenze pedagogiche, vengono proposti agli studenti due tipi di attività:

- Le attività A1 sono legate alla progettazione di esperienze di apprendimento (scoperta di piccoli gruppi, storyboarding di lezioni guidate e progettazione di piani di lezione, osservazione, co-insegnamento, insegnamento in solitaria);
- A2 sono attività di service-learning, in cui gli studenti collaborano con partner sociali per impegnarsi in progetti e attività comunitarie.

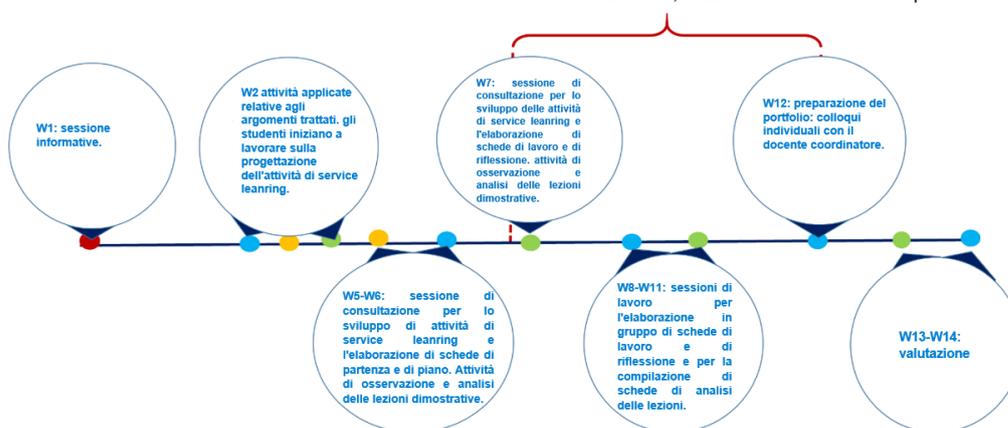
Le attività A1 sono fornite sia in modalità online che faccia a faccia, a seconda della natura dell'attività. La pratica dell'insegnamento nelle scuole di applicazione sarà

accompagnata da accordi individuali in modalità faccia a faccia che prevedono osservazione, discussione, co-docenza e insegnamento.

Allo stesso modo, le attività del corso A2 sono svolte in modalità online e faccia a faccia. In primo luogo, gli studenti vengono introdotti agli obiettivi e agli argomenti del corso (cos'è l'apprendimento di servizio; approcci di apprendimento di servizio; modi di applicare le quattro forme di apprendimento di servizio; questioni chiave nei progetti di apprendimento di servizio). Vengono inoltre presentati i criteri di valutazione e analizzati gli strumenti di lavoro. Durante il corso vengono organizzate sessioni di monitoraggio e/o consultazione in cui gli insegnanti verificano lo stato dei progetti, dalla pianificazione alla realizzazione, e forniscono un feedback. Vengono organizzate anche sessioni di lavoro di gruppo.

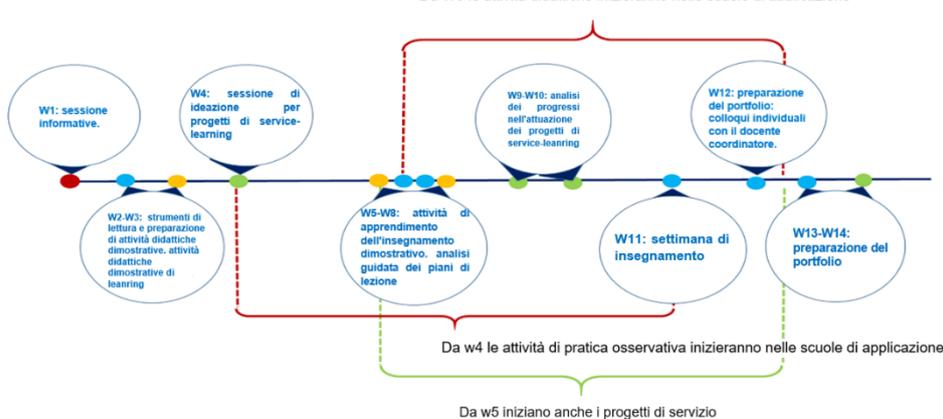
Percorso di apprendimento del 2° semestre

Da W7, inizieranno le attività di pratica osservativa

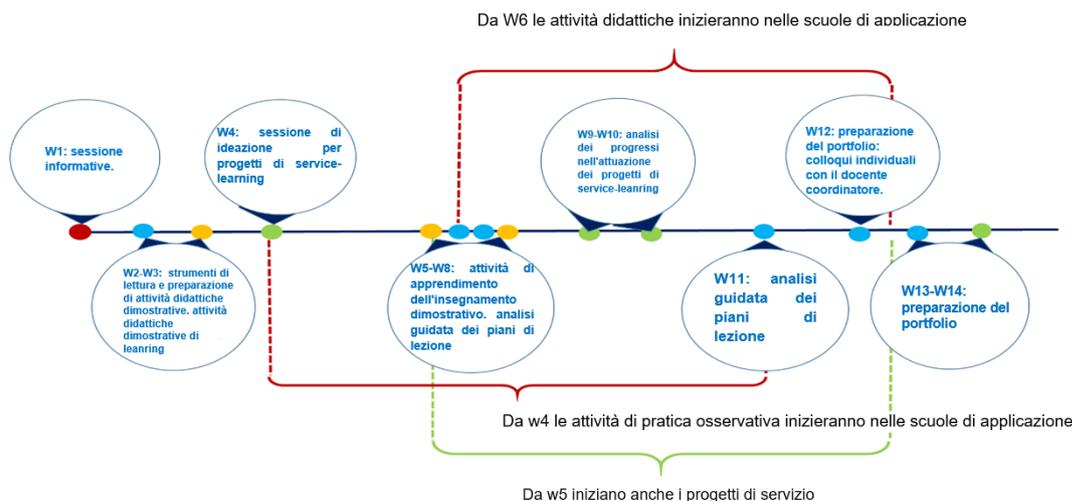


Percorso di apprendimento del 3° semestre

Da W6 le attività didattiche inizieranno nelle scuole di applicazione



Percorso di apprendimento del 3° semestre



Questo è l'esempio di un **corso ibrido e-S-L di tipo I/II**, in cui le componenti didattiche o di servizio sono implementate parzialmente online.

I documenti presentati negli allegati guidano le attività di Service-Learning: l'identificazione e l'analisi dei bisogni della comunità (START Sheet e PLAN Sheet), l'organizzazione dell'attività e la sua realizzazione (WORK Sheet) e l'analisi riflessiva (REFLECT Sheet).

5.2.3. Valutazione

Per **ogni semestre**, la valutazione si concentra, da un lato, sulla partecipazione degli studenti alle attività e, dall'altro, sullo sviluppo e la difesa di un portfolio.

Il portfolio comprende le schede START, PLAN, WORK e REFLECT compilate in base ai progetti di Service-Learning ideati e realizzati. Inoltre, il portfolio comprende documenti di supporto alle attività A1: schede di osservazione delle lezioni, piani di lezione e un'analisi critica dell'attività didattica dello studente.

Sintesi della valutazione

- Compito di valutazione: Osservazione della lezione / Tipo di valutazione: Sommativa e formativa / Ponderazione: 10%
- Compito di valutazione: Pianificazione della lezione / Tipo di valutazione: Valutazione sommativa e formativa / Ponderazione: 20%.
- Compito di valutazione: Insegnamento / Tipo di valutazione: Valutazione sommativa e formativa / Ponderazione: 20%.
- Compito di valutazione: Riflessione critica / Tipo di valutazione: Sommativa / Ponderazione: 10%
- Compito di valutazione: Progetti di Service-Learning / Tipo di valutazione: Valutazione sommativa e formativa / Ponderazione: 20%.

- Compito di valutazione: Difesa del portfolio / Tipo di valutazione:
Ponderazione: 20%

5.2.3.1.AVVIO foglio

Squadra				
Comunità				
L'approccio proposto	<input type="checkbox"/> Apprendimento diretto del servizio	<input type="checkbox"/> Apprendimento indiretto del servizio	<input type="checkbox"/> Avvocatura	<input type="checkbox"/> Ricerca Servizio di apprendimento
Il foglio START sarà utilizzato per supportare la fase di indagine dell'attività di apprendimento del servizio.				
Richiesta di informazioni			Menzioni sul lavoro di indagine svolto dal team	
<p><i>In questa fase, gli studenti del master e i partner della comunità indagano su questioni che possono essere affrontate. Ciò può comportare ricerche a tavolino, interviste, discussioni, questionari, visite. Tutte queste azioni sono finalizzate a rispondere alle domande che seguono:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • cosa sta succedendo in questa comunità? • quali sono i problemi? Quali sono le cause di questi problemi? • c'è un bisogno reale? • quali conoscenze e competenze può apportare il team? • Ci sono questioni etiche da tenere in considerazione? 				

5.2.3.2.Scheda PLAN NING

Squadra				
Comunità				
L'approccio proposto	<input type="checkbox"/> Apprendimento diretto del servizio	<input type="checkbox"/> Apprendimento indiretto del servizio	<input type="checkbox"/> Avvocatura	<input type="checkbox"/> Ricerca Servizio di apprendimento
Pianificazione	Menzioni sul lavoro di pianificazione svolto dal team			

<p><i>In questa fase, gli studenti master e i partner della comunità decidono su un problema identificato e lo esplorano ulteriormente per rendere operative le azioni che il team può realizzare per la comunità. Ciò può comportare incontri, sessioni di brainstorming, ricerche a tavolino. Tutte queste azioni sono progettate per rispondere alle domande che seguono:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>come può contribuire il team?</i> ● <i>quali contributi concreti potremmo dare?</i> ● <i>quali potrebbero essere le conseguenze delle nostre azioni?</i> ● <i>di quali risorse abbiamo bisogno?</i> 	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

5.2.3.3. Scheda di lavoro

Squadra				
Comunità				
L'approccio proposto	<input type="checkbox"/> Apprendimento diretto del servizio	<input type="checkbox"/> Apprendimento indiretto del servizio	<input type="checkbox"/> Avvocatura	<input type="checkbox"/> Ricerca Servizio di apprendimento
Il foglio di lavoro sarà utilizzato per supportare la fase di azione dell'attività di apprendimento del servizio.				
Azione			Menzioni sull'implementazione delle azioni/progetti proposti dal team	
<p><i>In questa fase, gli studenti del Master iniziano ad attuare le azioni proposte o il progetto, se applicabile. Possono essere necessarie visite alla comunità, incontri online, interazioni con i membri della comunità.</i></p> <p><i>Domande di riflessione:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>l'attività/progetto proposto è autentico?</i> ● <i>le azioni sono fondate?</i> ● <i>quali potrebbero essere le sfide nella realizzazione del progetto?</i> ● <i>quanto lavoriamo bene in squadra?</i> ● <i>Come possiamo migliorare il nostro lavoro?</i> <p><i>Se possibile, il lavoro del team può essere documentato con fotografie delle attività/progetti svolti.</i></p>				

5.2.3.4. Foglio riflettente

Squadra				
Comunità				
L'approccio proposto	<input type="checkbox"/> Apprendimento diretto del servizio	<input type="checkbox"/> Apprendimento indiretto del servizio	<input type="checkbox"/> Avvocatura	<input type="checkbox"/> Ricerca Servizio di apprendimento
Il foglio REFLECT sarà utilizzato per supportare la fase di autovalutazione e riflessione dell'attività di apprendimento del servizio.				
Riflettere			Effettuare un'autovalutazione del proprio lavoro	
<p><i>In questa fase, gli studenti master effettuano un'autovalutazione del lavoro svolto. Domande di riflessione:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Cosa abbiamo imparato dalle persone con cui ha lavorato? • Con chi possiamo condividere questa esperienza? • Cosa possono imparare gli altri da ciò che abbiamo fatto? • quali potrebbero essere i prossimi passi? • come si potrebbe applicare la mia esperienza in altri contesti? <p><i>È possibile includere foto a supporto della propria analisi.</i></p>				

Riassumi gli aspetti di questo tipo di progettazione didattica che ti sono utili.

Scrivi la tua riflessione qui sotto.

5.3. Corso 3

Questo è l'esempio di un corso di (e-)Service-Learning, in cui la componente didattica è in presenza e la componente di Service-Learning potrebbe essere implementata in

presenza o online.

Durante le 10 settimane, gli studenti del Dipartimento di Scienze Umane incontrano i docenti in presenza una volta alla settimana per una lezione e un'attività di gruppo e discussione.

I progetti di (e-)Service-Learning (minimo 20 ore in un semestre) implicano la partecipazione degli studenti ad attività di solidarietà per la comunità con un partner comunitario. Gli studenti, in base ai propri interessi, lavorano alla pianificazione e all'implementazione di un progetto di e-S-L che affronti i bisogni della comunità identificata (potrebbe essere anche una comunità online). L'obiettivo di questi progetti e-S-L è quello di risolvere questioni specifiche legate agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs) discussi nel corso.

1. Dipartimento	Scienze umane
2. Stato del corso	Corso elettivo per studenti di: <ul style="list-style-type: none"> - Comunicazione, marketing e media digitali - Psicologia - Scienza dell'educazione - Scienza dell'educazione primaria
3. Insegnamento	Apprendimento elettronico dei servizi e obiettivi di sviluppo sostenibile
4. Periodo di insegnamento	2 nd semestre: febbraio - giugno

5. Numero totale di ore	40 ore: - 20 ore di lezione - 20 ore di monitoraggio delle esperienze S-L
6. Settore scientifico disciplinare (SSD)	M-PED/03
7. Totale n. Crediti formativi universitari (CFU)/ECTS	3 ECTS
8. Obiettivi di apprendimento del corso	<p>Gli obiettivi principali del corso sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diffusione delle conoscenze relative al Service-Learning; ● Conoscenza e comprensione del tema della solidarietà sociale; ● Conoscenza e comprensione del tema della responsabilità sociale; ● Conoscenza e comprensione degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile e dei relativi obiettivi dell'Agenda 2030 come sfondo integratore per l'applicazione del Service-Learning; ● Sviluppo di pratiche per limitare gli svantaggi socio-culturali; ● Sviluppo delle capacità di pianificazione nel contesto del Service-Learning; ● Conoscenza e comprensione relative alla conduzione, alla documentazione e alla valutazione di un progetto di Service-Learning; ● Sviluppo delle competenze trasversali relative alla pianificazione, all'attuazione e alla valutazione di un progetto di Service-Learning.
9. Programma del corso	<p>L'obiettivo principale del corso è quello di progettare e realizzare un vero progetto di Service-Learning, non una simulazione. Il Service-Learning è un approccio pedagogico che affonda le sue radici nell'approccio civico del pedagogista e filosofo americano John Dewey e nell'aspirazione del filosofo dell'educazione Paulo Freire a trasformare la realtà attraverso l'azione e la riflessione. È una proposta pedagogica basata sull'apprendimento esperienziale attraverso la quale gli studenti sono impegnati in attività che rispondono a esigenze sociali applicando conoscenze e competenze relative al loro corso di studi.</p> <p>Il corso si propone di presentare la pedagogia del Service-Learning, la sua possibile applicazione nell'istruzione e nella formazione e il suo impatto sullo sviluppo della responsabilità sociale. Lo sfondo fondamentale per l'applicazione del Service-Learning è l'Agenda 2030 e i 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs) delle Nazioni Unite. Come afferma l'UNESCO (2021), gli stessi SDGs offrono un quadro interpretativo attorno al quale strutturare un apprendimento interdisciplinare basato su problemi e progetti che aiuti gli studenti a sviluppare le competenze necessarie per portare avanti l'intera gamma di obiettivi.</p> <p>Durante il corso, si avrà cura di accompagnare gli studenti nella creazione di progetti di service-learning, monitorando sia la fase di progettazione che quella di realizzazione.</p>

10. Testi di riferimento	<p>Partecipanti:</p> <p>Il corso è caratterizzato dal fatto che lo studente elabora e realizza un progetto di Service-Learning in cui mette in campo le conoscenze e le competenze relative al suo corso di studi per rispondere a problemi/bisogni sociali insieme alla sua comunità. Per sostenere l'esame è necessario sviluppare ed eseguire un progetto di service-learning. Chi non è in grado di farlo durante il corso, può farlo durante l'estate in modalità intensiva.</p> <p>Testo di riferimento: Fiorin, I. (a cura di) (2016). <i>Oltre l'aula. La proposta del Service-Learning [Oltre l'aula. La proposta pedagogica del Service-Learning]</i>. Milano: Mondadori Università.</p> <p>Altri materiali di riferimento: Corso e-Learning della LUMSA (sezioni trasversali del corso): "<u>L'Agenda 2030 e gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile</u>".</p> <p>Non partecipanti:</p> <p>Per sostenere l'esame è necessario sviluppare e realizzare un progetto di service-learning. Coloro che non possono farlo durante il corso possono sostenerlo durante il periodo estivo in modalità intensiva.</p> <p>Testo di riferimento: Come sopra.</p>
11. Prerequisiti	<p>Non sono richiesti prerequisiti, ma l'impegno nella propria comunità (comprese precedenti esperienze di volontariato) è una caratteristica che aiuterà nella stesura e nell'esecuzione del progetto di service-learning.</p>
12. Metodi di insegnamento	<p>La proposta formativa viene attuata alternando momenti di apprendimento attivo a brevi momenti di spiegazione. Vengono promosse le abilità di problem posing e problem solving, in un'ottica cooperativa, attraverso il lavoro in coppia e in gruppo.</p>
13. Descrizione dei metodi e dei criteri di verifica dell'apprendimento	<p>L'esame è volto ad accertare la comprensione teorica e pratica degli argomenti trattati. Verrà inoltre valutata la capacità di condurre e valutare un progetto di service-learning, nonché la capacità di formulare giudizi critici e di utilizzare un linguaggio tecnico in materia di S-L e SDGs.</p> <p><u>Esame:</u> il 60% del voto finale si basa sulla relazione dello studente sull'e-S-L; il 10% del voto finale si basa sulla presentazione orale di gruppo dell'applicazione del progetto e-S-L; il 30% del voto finale si basa sull'autovalutazione delle competenze trasversali e degli Obiettivi di sviluppo sostenibile.</p>
14. Criteri per l'assegnazione dell'esame finale	<p>Aver frequentato il corso e aver realizzato un piccolo progetto di Service-Learning. Non è possibile sostenere l'esame se lo studente non ha progettato e realizzato un'attività di Service-Learning (lo studio di uno o più testi non è una condizione sufficiente per sostenere l'esame). Aver scritto una relazione su un progetto e-S-L fornendo documentazione, formulando argomentazioni, anche in termini di valutazione.</p>
15. Progettazione didattica	<p>Argomenti delle lezioni (20 ore: 10 lezioni di 2 ore ciascuna)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Parte teorica:</u> Introduzione a S-L e e-S-L; <u>Parte pratica:</u> attività per rompere il ghiaccio con gli studenti.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. <u>Parte teorica:</u> L'Agenda 2030 come quadro di riferimento per l'applicazione di S-L o e-S-L + testimonianze degli studenti del corso di S-L dell'anno precedente; <u>Parte pratica:</u> selezione di ogni studente di un SDG e formazione di gruppi di lavoro (WG). 3. <u>Parte teorica:</u> Servire le comunità (online): caratteristiche, sfide, bisogni e risorse; <u>Parte pratica:</u> attività di world café sugli SDGs nel WG. 4. <u>Parte teorica:</u> Presentazione dei partner della comunità: Sant'Egidio, Scholas Occurrentes, Croce Rossa, Scuola EIS, ONG ELIS; <u>Parte pratica:</u> Domande e discussione. 5. <u>Parte teorica:</u> Tecnologia in S-L/e-S-L e competenze degli studenti; <u>Parte pratica:</u> Discussione di gruppo su come collegare gli SDG scelti alla comunità partner (se di interesse) + attività di progettazione della diagnosi. 6. <u>Parte teorica:</u> Progettazione e gestione di un progetto e-S-L; <u>Parte pratica:</u> Attività di co-progettazione WG S-L/e-S-L (vedi Allegato 1). 7. <u>Parte teorica:</u> Standard di qualità della S-L/e-S-L + Analisi dei bisogni degli studenti in relazione al piano di progetto e ai team; <u>Parte pratica:</u> Proseguimento dell'attività di co-progettazione del WG S-L/e-S-L (vedi allegato 1). 8. <u>Parte pratica:</u> Presentazione della proposta di progetto finale da parte degli studenti. <p>Minimo 20 ore di applicazione del progetto</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. <u>Parte pratica:</u> Stato dell'arte dei progetti (e-)S-L degli studenti WG + discussione sulle sfide e sugli obiettivi di apprendimento. 10. <u>Parte pratica:</u> Celebrazione e autovalutazione delle soft skills e degli SDGs.
<p>16. Risultati di apprendimento attesi (secondo i descrittori di Dublino) <u>Conoscenza e comprensione</u></p>	<p>La conoscenza e la comprensione degli argomenti trattati alla fine del corso sono attese come segue:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Conoscere e comprendere le caratteristiche dell'approccio Service-Learning; b. Conoscere e comprendere le dinamiche sociali legate all'area della povertà culturale e sociale in linea con l'Agenda 2030; c. Conoscere e comprendere la realtà del Service-Learning in diversi contesti mondiali (europeo, latinoamericano, nordamericano e asiatico);

	<ul style="list-style-type: none"> d. Conoscere e capire cosa distingue il Service-Learning da altre forme di lavoro sul campo, volontariato e/o stage; e. Riconoscere l'approccio del Service-Learning all'interno dei principali approcci pedagogici.
<p>17. Risultati di apprendimento attesi (secondo i descrittori di Dublino) <i>Conoscenza e comprensione applicate</i></p>	<p>Le conoscenze e le capacità di comprensione applicata degli argomenti trattati che ci si aspetta al termine del corso sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Saper applicare i principi di progettazione di base relativi al Service-Learning; b. Saper leggere i bisogni della società e strutturare un percorso per cambiare la realtà del disagio incontrato; c. Saper realizzare un progetto di Service-Learning gestendo e risolvendo problemi applicativi legati al proprio campo di studi; d. Essere in grado di gestire le dinamiche interne allo sviluppo del progetto, dimostrando un approccio professionale al lavoro; e. Assumere un ruolo di leadership nell'accompagnare gli attori locali nel progetto di Service-Learning; f. Saper registrare, sistematizzare e valutare i risultati del progetto; g. Essere in grado di documentare la formazione intrapresa dimostrando come le conoscenze sono state applicate alla realtà e quali abilità sono state messe in campo dallo studente.
<p>18. Risultati di apprendimento attesi (secondo i descrittori di Dublino) <i>Autonomia di giudizio</i></p>	<p>L'autonomia di giudizio viene continuamente esercitata nelle attività svolte dagli studenti, attraverso il protagonismo che caratterizza questo approccio pedagogico. Questa autonomia di giudizio sarà particolarmente sviluppata in fase di progettazione, soprattutto nella scelta dell'azione di servizio da svolgere con e per la comunità, nell'identificazione dei bisogni del contesto socio-culturale e nell'organizzazione delle attività pratiche di service-learning.</p> <p>Alla fine del corso, gli studenti dovranno sviluppare le competenze necessarie:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. La capacità di raccogliere e interpretare criticamente i dati relativi al problema/bisogno identificato nella comunità; b. La capacità di riflettere sulla questione sociale scelta, al di là del contesto locale, integrando le conoscenze e gestendo la complessità; c. La capacità di sviluppare scelte personali e prendere decisioni, compresa la riflessione sulla dimensione etica della responsabilità sociale, con un impatto sulla sfera personale e sui valori.
<p>19. Risultati di apprendimento attesi (secondo i descrittori di Dublino) <i>Capacità di comunicazione</i></p>	<p>Attraverso il corso, gli studenti dovranno accrescere le proprie capacità comunicative attraverso l'uso costante del lavoro di gruppo, ma anche attraverso il public speaking e il processo di incontro e interazione con i rappresentanti della comunità per interfacciarsi con i vari stakeholder.</p> <p>Alla fine del corso, gli studenti dovranno sviluppare le competenze necessarie:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. La capacità di comunicare con i colleghi; b. La capacità di comunicare in modo chiaro e inequivocabile le esigenze individuate in relazione al proprio progetto, i problemi considerati nella progettazione e le azioni proposte; c. La capacità di comunicare il significato della proposta pedagogica a specialisti e non specialisti.
<p>20. Risultati di apprendimento attesi (secondo i</p>	<p>Le capacità di imparare ad imparare saranno sviluppate attraverso un percorso formativo attivo e dinamico che metterà lo studente al centro del proprio processo di apprendimento. Attraverso la logica del learning <i>by doing</i>, gli studenti impareranno facendo azioni concrete di</p>

descrittori di Dublino) <u>Capacità di apprendimento</u>	servizio alla comunità locale e attraverso testi e materiali di riflessione critica sul tema scelto. Si prevede che alla fine del corso gli studenti svilupperanno: <ol style="list-style-type: none"> a. Capacità di apprendimento autonomo o autodiretto (imparare a imparare) che gli consenta di approfondire gli argomenti trattati nei progetti di Service-Learning; b. Capacità di promuovere, in contesti accademici e professionali, un avanzamento culturale basato sulla conoscenza del service-learning.
--------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

5.3.1. Allegato 1: Scheda di progettazione di (e-)Service-Learning

Domande	Progetto Voce
1. Qual è il bisogno/problema identificato per il progetto di (e-)Service-Learning?	Focus del progetto (diagnosi)
2. Cosa vuoi fare per la comunità? Quali sono gli obiettivi?	Obiettivi del progetto
3. Perché vuoi realizzare questo progetto? E perché proprio questi obiettivi?	Motivazione del progetto
4. Qual è il gruppo target beneficiario del progetto? C'è un gruppo specifico con cui interagiranno o il nostro progetto è rivolto alla comunità nel suo complesso? Cerca di identificare il gruppo target del progetto nel modo più specifico possibile.	Progetto Gruppo target
5. Quali azioni o attività dobbiamo svolgere per raggiungere gli obiettivi desiderati? Definite concretamente cosa farete passo dopo passo per raggiungere gli obiettivi del progetto.	Piano delle attività di servizio del progetto
6. Chi realizzerà le attività elencate? Indicare chi fa cosa, definire i ruoli e le responsabilità di ciascun membro del team.	Ruoli del progetto
7. Con chi realizziamo il progetto? Chi coinvolgiamo? Lavoreremo con qualche organizzazione o associazione della zona?	Collaborazioni a progetto
8. Quali conoscenze curriculari possiamo mettere in pratica nel progetto? DeScrivi l'intersezione tra discipline e corsi di laurea: sarà un progetto interdisciplinare?	Conoscenza del progetto curriculare
9. Quali soft skills dobbiamo sviluppare per portare avanti il progetto? A. competenze sociali (capacità di lavorare in gruppo, di comunicare, di negoziare, di gestire i conflitti)	Progetto Soft Skills

<p>B. competenze personali (capacità di guida, autovalutazione, flessibilità e adattamento)</p> <p>C. competenze metodologiche (capacità di risolvere problemi, di analizzare informazioni e dati, di apprendere, di essere creativi e di innovare)</p> <p>D. competenze digitali (capacità di comunicare in modo digitale, di creare contenuti digitali, di risolvere problemi digitali, di elaborare informazioni e dati digitali)</p>	
<p>10. A quale obiettivo di sviluppo sostenibile pensate che il tuo progetto possa contribuire? Perché?</p> <p>GOAL 1: No Poverty – GOAL 2: Zero Hunger – GOAL 3: Good Health and Well-being – GOAL 4: Quality Education – GOAL 5: Gender Equality – GOAL 6: Clean Water and Sanitation – GOAL 7: Affordable and Clean Energy – GOAL 8: Decent Work and Economic Growth – GOAL 9: OBIETTIVO 10: Riduzione delle disuguaglianze - OBIETTIVO 11: Città e comunità sostenibili - OBIETTIVO 12: Consumo e produzione responsabili - OBIETTIVO 13: Azione per il clima - OBIETTIVO 14: Vita sott'acqua - OBIETTIVO 15: Vita sulla terraferma - OBIETTIVO 16: Pace e giustizia Istituzioni forti</p>	Progetto SDGs
<p>11. Quali risorse sono necessarie per realizzare il progetto? (materiali, tempo, persone, ecc.)</p>	Risorse del progetto
<p>12. Qual è il calendario in cui intendete realizzare le attività del progetto? Stabilire un calendario per raggiungere gli obiettivi desiderati.</p>	Tempi del progetto
<p>13. Possiamo avere successo? Quali ostacoli potremmo incontrare lungo il cammino? Come ci aspettiamo che vengano risolti? Cerca di delineare un piano B</p>	Fattibilità del progetto
<p>14. Come facciamo a sapere se abbiamo raggiunto i risultati che ci siamo prefissati? Ci sono indicatori da osservare per capire l'impatto del progetto? Definite alcuni elementi concreti che possano aiutarvi a identificare i risultati raggiunti.</p>	Risultati e indicatori del progetto



Riassumi gli aspetti di questo tipo di progettazione didattica che ti sono utili.

5.4. Corso 4

Nome del corso: Incontri globali in contesti locali (GELS)

Programma di studio: aperto agli studenti di tutti i corsi di laurea, master e dottorato dell'università di provenienza e agli studenti delle università estere.

Valore ECTS: 5 (1 credito - 30 ore di lavoro dello studente)

Stato del corso: Corso elettivo per tutti gli studenti universitari

Durata: 1 semestre

Prerequisiti: nessuno

Numero totale di ore (carico di lavoro per gli studenti): 150 ore durante 14 settimane:

Parte teorica: 15 ore

- 5 ore - lezioni
- 10 ore - apprendimento in classe capovolta (studio autonomo e discussione del quadro delle linee guida S-L)¹

Progetto S-L: 135 ore

Team building e preparazione di idee progettuali: 40 ore

- 10 ore - creazione di un gruppo di lavoro
- 10 ore - analisi dei bisogni della comunità secondo il quadro S-L Guidelines
- 20 ore - processo decisionale di gruppo e pianificazione del progetto di servizio

Progettazione e realizzazione del progetto: 60 ore

- 50 ore - implementazione del servizio secondo il quadro delle linee guida S-L
- 10 ore - riflessioni di gruppo e ulteriori decisioni

Riflessione, valutazione e celebrazione: 35 ore

- 15 ore - auto-riflessione (scrittura del diario)

¹ Brozmanová Gregorová, A. et al. Service Learning: Una strategia innovativa di apprendimento. Banská Bystrica: Belianum, 2014.

- 15 ore - preparazione di relazioni di gruppo e presentazioni di progetti
- 5 ore - presentazioni dei progetti, valutazione e celebrazioni

5.4.1. Progettazione didattica

Questo è l'esempio di un **corso di e-S-L estremo**, in cui la componente didattica e di servizio è implementata completamente online.

La **parte teorica** del corso è fortemente sostenuta da un corpus di ricerche investigate nel progetto eS-L4EU. L'**insegnamento è fornito dal docente agli studenti sotto forma di lezioni online tramite Microsoft Teams o Zoom**. Le lezioni frontali sono integrate da una **strategia di flipped classroom**: gli studenti acquisiscono ulteriori informazioni su S-L studiando il **quadro delle linee guida S-L disponibile in inglese su Moodle** durante il loro spazio di apprendimento individuale. Il tempo di gruppo online è quindi incentrato sulla guida degli studenti a discussioni e riflessioni più approfondite sui materiali S-L studiati, compresa la spiegazione dei concetti e dei principi principali di S-L.

Il processo di **apprendimento del servizio** (135 ore in un semestre) implica la partecipazione degli studenti ai progetti di e-S-L - tra cui l'analisi dei bisogni della comunità, l'ideazione del progetto, la pianificazione del servizio, l'implementazione del servizio e, infine, la presentazione dei progetti finali via Zoom agli insegnanti, alla classe e ai partner della comunità. Gli studenti, in base ai loro interessi, lavorano al progetto di e-S-L obbligatorio (attività di e-S-L) che aiuta i partner comunitari scelti a trovare soluzioni e a soddisfare i loro bisogni. Lo scopo di questi progetti di e-S-L è quello di risolvere problemi specifici discussi nel corso.

Il progetto di apprendimento di servizio inizia con un incontro introduttivo tra studenti, insegnanti e partner della comunità via Zoom, durante il quale vengono condivisi gli obiettivi di apprendimento, le esigenze e le risorse della comunità. Prosegue con incontri settimanali tra studenti e partner della comunità. **Il servizio diretto ai beneficiari finali è realizzato via Zoom.**

Attività di lavoro di gruppo: gli studenti lavorano in modo collaborativo online utilizzando varie piattaforme (ad esempio Zoom) o social media (ad esempio Instagram, Messenger) in base alle loro preferenze di gruppo per tutto il semestre. Dopo le attività iniziali di team building, le squadre, in collaborazione con la comunità selezionata, sviluppano e realizzano un progetto di servizio, che dovrebbe soddisfare uno dei bisogni della comunità. Poi i team lavorano insieme alla stesura di una domanda di progetto di e-S-L, di una relazione finale di gruppo, di presentazioni elettroniche in Microsoft Powerpoint o Prezi - caricate in Moodle e per il pubblico sul sito web dell'università. Infine, preparano una presentazione giustificata (critica) della preparazione e dei progressi del progetto, che presentano all'intero gruppo di studenti della materia, agli insegnanti e, idealmente, anche ai valutatori esterni durante la mini-

conferenza finale del progetto. Valutano tutti gli altri progetti sulla base dei criteri di e-S-L.

Argomenti delle lezioni e della flipped classroom (15 ore):

1. Introduzione al S-L e all'e-S-L (principi della strategia di S-L, volontariato e S-L, fasi di base del processo di S-L, modelli di S-L), 2. Preparazione del progetto di e-S-L (preparazione all'implementazione della strategia di e-S-L: analisi dei bisogni della scuola, analisi dei bisogni degli studenti, analisi dei bisogni della comunità, definizione degli obiettivi del progetto di e-S-L, selezione di un modello di e-S-L; preparazione degli studenti all'implementazione delle attività di e-S-L concordate: formazione del team, identificazione dei bisogni della comunità, selezione del problema, pianificazione dettagliata di un'attività di e-S-L), 3. Progettazione e gestione del progetto e-S-L; 4. Stesura di un diario individuale sull'apprendimento nel progetto di e-S-L; Standard di qualità dell'e-S-L; 5. Riflessione individuale e di gruppo sull'e-S-L; 6. Introduzione al progetto di e-S-L; 7. Introduzione al progetto di e-S-L. Progettazione e gestione del progetto/attività di e-S-L; 4. Scrittura di diari individuali sull'apprendimento nel progetto di e-S-L; standard di qualità dell'e-S-L; 5. Riflessione individuale e di gruppo in e-S-L; 6. Valutazione dell'apprendimento, dei risultati del progetto e valutazione delle esperienze di e-S-L; 7. Scrittura di relazioni di gruppo del progetto di e-S-L; 8. Presentazioni e valutazione dei progetti di e-S-L; celebrazione.

5.4.2. Risultati dell'apprendimento

Dopo aver completato con successo il corso, gli studenti dovrebbero essere in grado di:

- analizzare le esigenze della comunità locale
- preparare un piano e scrivere un'applicazione del progetto di e-S-L,
- gestire un progetto di e-S-L
- produrre il rapporto di documentazione del progetto di gruppo di e-S-L
- scrivere un diario personale di auto-riflessione
- giustificare e valutare i progetti di e-S-L sulla base degli standard dell'e-S-L.

Gli studenti svilupperanno inoltre le seguenti competenze e abilità trasversali:

- competenza nella comunicazione interpersonale, compresa la competenza plurilingue;
- competenza interculturale - aumentare il livello di conoscenza e l'atteggiamento di tolleranza verso le altre culture;
- pensiero critico e creativo e capacità di risolvere i problemi;
- atteggiamento di disponibilità ad assumere rischi e a cercare sfide;
- capacità di lavorare in gruppo, capacità di leadership;
- gestione del tempo;

- capacità di presentazione scritta e orale;
- atteggiamento di cittadinanza attiva.

5.4.3. Strumenti di valutazione

1. Lo strumento di valutazione individuale - Diario dello studente

Gli studenti devono tenere un diario personale riflessivo del proprio apprendimento durante l'intero semestre. Ogni voce del diario personale deve concentrarsi sul processo di apprendimento personale del singolo studente, sulle sue esperienze di apprendimento personale, sulle conoscenze e abilità utilizzate e su quelle acquisite di recente, su un elenco di fonti letterarie rilevanti utilizzate, sui contributi concreti dello studente al gruppo e alla comunità per i quali il progetto di e-S-L è stato concepito, evidenziando così i collegamenti tra le sue esperienze con l'e-S-L e lo studio.

2. Strumenti di valutazione collaborativa

2.1 Una proposta di progetto di gruppo di e-S-L secondo le Linee Guida di S-L - in caso di necessità di supporto finanziario, anche una richiesta di sovvenzione per il progetto di e-S-L. La valutazione comprende il titolo del progetto, il calendario, gli obiettivi del progetto (criteri SMART), la selezione del partner, le competenze dei membri del team, la spiegazione dei bisogni della comunità, la struttura del progetto e il piano di backup.

2.2 Presentazione orale della domanda di progetto ai docenti (la valutazione include la valutazione delle capacità di presentazione di ogni studente, i tempi della presentazione, il contatto con il pubblico, ecc.)

2.3 Relazione finale del progetto di gruppo. La valutazione comprende la valutazione dei pacchetti di lavoro, delle attività del progetto, delle tappe, dei risultati, dei limiti e dei punti deboli del progetto.

2.4 Presentazione orale finale in classe del progetto di e-S-L (la valutazione include la valutazione delle capacità di presentazione di ogni studente, dei tempi, del contatto con il pubblico, ecc.)

2.5 Presentazione Prezi o Powerpoint del progetto di e-S-L (la valutazione include la valutazione della struttura della presentazione basata sul quadro delle linee guida del S-L, l'uso di parole chiave e il contenuto della presentazione basata su Moodle/cloud). Tutti i documenti valutati sono disponibili nella cartella dello studente (Portfolio) in Moodle.

5.4.4. Voto finale

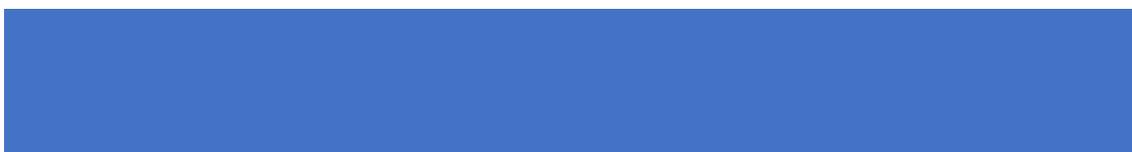
- Il 60% del voto finale si basa sul diario di auto-riflessione individuale dello studente - prova dell'impegno individuale nel progetto di S-L, nell'attività e nella riflessione critica;

- Il 40% del voto finale si basa sulla valutazione del lavoro collaborativo dei gruppi in base alle linee guida dell'S-L (10% = analisi dei bisogni e progettazione di un progetto di e-S-L adeguato ai bisogni della comunità scelta, 10% = livello di implementazione del servizio, 10% = relazioni di gruppo dettagliate e riflessione di gruppo sul processo di apprendimento, 10% = presentazione del progetto Prezi o PPT di fronte ad altri gruppi e valutazione dei progetti di altri gruppi).



Riassumi gli aspetti di questo tipo di progettazione didattica che vi sono utili.

Scrivi la tua riflessione qui sotto.



6. Capitolo: Strumento di documentazione dell'e-S-L

Al termine di questo capitolo sarete in grado di:

- progettare e pianificare il tuo progetto/corso di e-S-L sulla base di quanto appreso nei moduli precedenti
- documentare il processo e le idee per lo sviluppo del progetto/corso di e-S-L

6.1. Strumento di documentazione dell'e-S-L

Questa unità vi permette di **documentare le vostre idee di progetto di e-Service-Learning**, così come i bisogni di apprendimento e le esigenze della comunità che intendete soddisfare in modo strutturato.

Per documentare correttamente la tua idea di progetto, dovrete includere le seguenti fasi:

- Esigenze della comunità e obiettivi di apprendimento
- Design del progetto
- Attività di riflessione, divulgazione, valutazione e celebrazione
- Valutazione degli obiettivi

È importante prendere appunti durante la pianificazione del progetto. Ne farete buon uso quando realizzerete il progetto.

1. Iniziate inviando il **titolo del tuo progetto**
2. Identificare **la/e disciplina/e accademica/e** degli studenti
3. DeScrivi l'**area o le aree di interesse** del tuo progetto e-S-L. Il progetto di e-S-L potrebbe essere concepito per affrontare uno o più **Obiettivi di sviluppo sostenibile (SDG)**.
4. Identificare le **esigenze della comunità per il progetto di e-S-L**.

Il bisogno della comunità è definito come una differenza tra lo stato desiderato e lo stato attuale della comunità locale.

Identificare i bisogni della comunità che possono essere soddisfatti attraverso il servizio di apprendimento.

Pensate in grande! Questo sarà un elenco completo di bisogni a cui potrete fare riferimento ogni volta che vorrete realizzare un progetto di e-Service-Learning. **A quale/i bisogno/i della comunità locale potrebbe rispondere un'attività di e-S-L?**

5. Aggiungete gli **obiettivi di servizio** per il tuo progetto di lavoro premendo il pulsante sottostante. Devidescrivere ogni obiettivo con parole vostre.
6. Aggiungete gli **obiettivi di apprendimento** per il tuo progetto di lavoro premendo il pulsante qui sotto. Devidescrivere ogni obiettivo con parole vostre.
7. Prendetevi un po' di tempo per pianificare un progetto di e-Service-Learning su cui gli studenti potrebbero lavorare. Pensate a quanto segue:
 - un bisogno della comunità identificato nella fase precedente
 - il campo dell'educazione degli studenti
 - partner della comunità e dell'università
 - gruppo di studenti
 - progettazione didattica delle attività di e-S-L

- obiettivi del servizio
- obiettivi di apprendimento

Ora Scrivi **cosa** farete nel progetto, **come** lo farete e **perché**.

8. **Le attività di riflessione** sono molteplici e servono a valutare le prestazioni dei singoli studenti e i progetti di e-S-L in generale. Queste includono (ma non si limitano a):

- diari di riflessione
- vlog
- discussioni online
- scritti diretti
- portafogli
- gioco di ruolo

L'attività di Service-Learning può essere **divulgata** attraverso il web e altri canali mediatici, nonché attraverso riviste o conferenze.

Gli studenti possono **festeggiare** con un rinfresco alla fine del progetto. Possono condividere i risultati del progetto in una presentazione pubblica con fotografie e video, alla quale sono invitati i media, i destinatari del servizio e i partner della comunità.



Ora, elenca le attività di riflessione, divulgazione e celebrazione previste per il tuo progetto e-S-L.

Riassumi le fasi 1-8 nella casella di testo sottostante.

Conclusione

Questo **manuale** è stato creato per supportare il corso di e-learning aperto nell'ambito del progetto "eS-L4EU: e-Service-Learning for more digital and inclusive EU Higher Education systems".

Il corso di e-learning è composto da lezioni interattive e animate in cui gli obiettivi di apprendimento vengono rafforzati con attività H5P, storytelling per integrare le conoscenze accademiche in una situazione reale attraverso i canali online e scenari: situazioni sfidanti in cui è possibile apprendere i principi strategici applicandoli a una situazione concreta e osservando le conseguenze della propria decisione.

Il corso di e-learning contiene anche lezioni di toolkit, dimostrazioni pratiche, giochi di ruolo, microapprendimento, giochi con lo scopo di sfruttare il gioco umano per affrontare i problemi della comunità e video sulle buone pratiche dei progetti e-S-L.

Il corso in lingua inglese (***e-Service-Learning for more digital and inclusive EU Higher Education systems***) è disponibile al seguente link: <https://mod.srce.hr/course/view.php?id=482>

Il corso in lingua croata (***E-društveno korisno učenje***) è disponibile al seguente link: <https://mod.srce.hr/course/view.php?id=487>

Il corso in lingua italiana (***e-Service-Learning per sistemi di istruzione superiore dell'UE più digitali e inclusivi***) è disponibile al seguente link: <https://mod.srce.hr/course/view.php?id=542>

Il corso in lingua S-Lovacca è disponibile al seguente link: <https://lms-ext.umb.sk/course/view.php?id=158>

Il corso in lingua polacca (***e-S-L dla budowania integracyjnych systemów szkolnictwa wyższego***) è disponibile al seguente link: <https://mod.srce.hr/course/view.php?id=538>

Il corso in lingua rumena (***e-Service-Learning***) è disponibile al seguente link: <https://traininghub.dcae.pub.ro/>

Letteratura

1. Andrade, H. L. (2019). Una revisione critica della ricerca sull'autovalutazione degli studenti. *Frontiere dell'educazione*, 4, 87. <https://doi.org/10.3389/feduc.2019.00087>
2. Andriotis, N. (2015). Tutto quello che volevate sapere sul microlearning (ma che avevate paura di chiedere). eFront blog. Recuperato da <https://www.efrontlearning.com/blog/2015/09/everything-you-wanted-to-know-about-micro-learning-but-were-afraid-to-ask.html>. Accesso: 21.3.2023.
3. Buglione, S. M. (2012). Approcci non tradizionali con studenti non tradizionali: Esperienze di apprendimento, servizio e sviluppo dell'identità. Dissertazioni di dottorato.
4. Culatta, R. (2018, 2 aprile). Il modello ADDIE. Recuperato da <http://www.instructionaldesign.org/models/addie/>. Accesso: 21.3.2023.
5. Culcasi, I. (2020) La proposta pedagogica del Service-Learning: Service Scenarios In Learning Societies, Atti INTED2020, pp. 8881-8885.
6. Culcasi, I., Russo, C. e Cinque, M. (2022). E-Service-Learning nell'istruzione superiore: Modellizzazione delle interazioni tecnologiche e misurazione dello sviluppo delle soft skills. *Journal of Higher Education Outreach and Engagement*, 26 (3), 39-51.
7. Deterding, S., Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K. e Dixon, D. (2011). Gamification: Usare elementi di design del gioco in contesti non di gioco. Atti della conferenza annuale 2011 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems. 66. 2425-2428. 10.1145/1979742.1979575.
8. Dönmez, S. C., & Yegen, C. (2021). Undici VR. *Advances in Media, Entertainment, and the Arts*, 292-305.
9. Ezeonwu M., & Berkowitz B. (2014). Una fiera della salute collaborativa a livello comunitario: il processo e gli impatti sulla comunità. *J Community Health Nurs*, 31(2), 118-29. doi: 10.1080/07370016.2014.901092.
10. Haas, L. & Tussey, J. (Eds.). (2020). Collegamenti disciplinari di alfabetizzazione alla cultura popolare in contesti K-12. Stati Uniti: IGI Global.
11. Hagan, L. M. (2012) Favorire l'apprendimento esperienziale e il servizio attraverso i progetti dei clienti nei corsi di laurea in economia offerti online. *American Journal of Business Education*, 5 (5), 623-632.
12. Harmes, J. C., Welsh, J. L., & Winkelman, R. J. (2016). Un quadro di riferimento per definire e valutare l'integrazione delle tecnologie nell'insegnamento delle competenze del mondo reale. In Y. Rosen, S. Ferrara, & M. Mosharraf (Eds.), *Handbook of research on technology tools for real-world skill development* (pp. 137-162). <https://doi.org/10.4018/978-1-4666-9441-5.ch006>
13. Kamp, A. (2019). L'educazione scientifica e tecnologica per l'Europa del XXI secolo. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.3582544>
14. Koehler, M. J. e Mishra, P. (2005). Cosa succede quando gli insegnanti progettano la tecnologia educativa? Lo sviluppo della conoscenza dei contenuti pedagogici tecnologici. *Journal of Educational Computing Research*, 32(2), 131-152. <https://doi.org/10.2190/0EW7-01WB-BKHL-QDYV>.

15. Lucas, S. E. e Thomas, N. (2021). L'ascolto di giovani con esperienza di cura e la creazione di audiocronache per l'educazione al lavoro sociale. *Educazione al lavoro sociale*, 40(7), 915-927. <https://doi.org/10.1080/02615479.2020.1762857>
16. Mayer, R. E. (2021). *Apprendimento multimediale* (3a ed.). New York, NY: Cambridge University Press.
17. McGorry, S. Y. (2012). Nessuna differenza significativa nell'apprendimento del servizio online. *Apprendimento online*, 16(4). <https://doi.org/10.24059/olj.v16i4.218>
18. Mikelić Preradović, N., Lauc, T. & Boras, D. (2012) Service e-Learning nella scuola elementare: Opportunità di apprendimento, insegnamento e comunicazione nello spazio sociale. *International journal of education and information technologies*, 6, 327-335.
19. Mishra, P. e Koehler, M.J. (2006). Conoscenza dei contenuti pedagogici tecnologici: Un quadro di riferimento per le conoscenze degli insegnanti. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
20. Panadero, E., Jonsson, A., & Strijbos, J.-W. (2016). Sostegno all'apprendimento autoregolato attraverso l'autovalutazione e la valutazione tra pari: Linee guida per l'implementazione in classe. In D. Laveault e L. Allal (a cura di), *Valutazione dell'apprendimento: Meeting the Challenge of Implementation* (Vol. 4, pp. 311-326). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-39211-0_18
21. Paniagua, A., & Istance, D. (2018). Gli insegnanti come progettisti di ambienti di apprendimento: L'importanza delle pedagogie innovative. OECD. <https://doi.org/10.1787/9789264085374-en>
22. Puentedura, R. R. (2013). SAMR: passare dal miglioramento alla trasformazione [Web log post]. Recuperato da <http://www.hippasus.com/rpweblog/archives/000095.html>. Accesso: 21.3.2023.
23. Schmidt, M., Huang, R. (2021). Definire il design dell'esperienza di apprendimento: Voci dal campo della tecnologia e del design dell'apprendimento. *TechTrends* <https://doi.org/10.1007/s11528-021-00656-y>
24. Schrock, K. (2013). Riflessioni sul modello SAMR. Recuperato da <https://blog.kathyschrock.net/2013/11/>. Accesso: 21.3.2023.
25. Thomas, D. e Brown, J. S. (2012). *Una nuova cultura dell'apprendimento: Coltivare l'immaginazione per un mondo in costante cambiamento*. Soulellis Studio.
26. Wenger, E. (1998). *Comunità di pratica: Learning, Meaning, and Identity* (1a ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511803932>
27. Winthrop, R., Barton, A., & McGivney, E. (2018). *Superare la disuguaglianza: Remaking education to help young people thrive*. Brookings Institution Press.