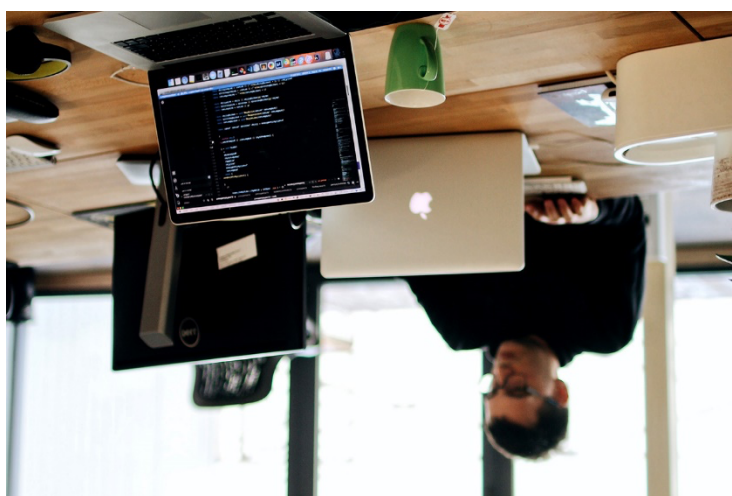




Co-funded by
the European Union

Progettazione didattica capovolta

DigiComPass



Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i pareri espressi sono tuttavia solo quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono essere ritenuti responsabili per essi.

Autori Peter Mazohl (a cura di), Emilio Sanz, Alexandros Yeratziotis, Christos Mettouris, Pasquale Venditti, Errol St. Claire Smith

Progetto: Quadro di riferimento per il riconoscimento delle competenze digitali per l'educazione degli adultiProgetto ERASMUS+ 2022-1-CY01-KA220-ADU-000085965

Pubblicato: Giugno 1, 2023

Astratto

Questo documento descrive l'Instructional Design per i corsi di formazione implementati utilizzando il "Flipped Learning 3.0 Framework".

Parole chiave

Flipped Learning 3.0, progettazione didattica, apprendimento attivo, studenti adulti

Contenuto

PROGETTAZIONE DIDATTICA	4
1 INTRODUZIONE	5
1.1 PEDAGOGIA ANDRAGOGIA (P-1 AP)	11
1.2 PROGETTAZIONE DIDATTICA (U-3 ID)	14
1.3 RUOLI CHIARI PER TUTTI (P-2 CL)	15
1.4 DESIGN ALL'INDIETRO (P-4 Bd)	16
1.5 PIANIFICARE UTILIZZANDO LA TASSONOMIA DI BLOOM (P-5 Pb)	17
1.6 FLUSSO DI LAVORO SEMPLICE (P-6 Pd)	18
1.7 LINK PRE ALLO SPAZIO DI GRUPPO (P-7 Lp)	18
1.8 PIANO DI DIFFERENZIAZIONE (P-8 Pd)	19
1.9 PIANIFICARE L'INCLUSIONE PER TUTTI GLI STUDENTI (P-8 Pd MIGLIORATO)	19
1.10 FLUSSO LOGICO (P-9 FW)	22
1.11 ETICHETTA TUTTO (P-10 Le)	23
2 ANALISI	24
3 OBIETTIVI FORMATIVI	25
4 CURRICULUM E STRUTTURA DEL CORSO	27
4.1 CURRICULUM	27
4.2 STRUTTURA DEL CORSO	27
4.3 FRAMEWORK DEI CONTENUTI DI FORMAZIONE	27
4.4 FRAMEWORK DEI CONTENUTI DI FORMAZIONE COME TABELLA	29
5 METODI DI FORMAZIONE	31
5.1 FORMAZIONE ATTIVA NELLO SPAZIO DI APPRENDIMENTO INDIVIDUALE	32
5.2 FORMAZIONE ATTIVA NELLO SPAZIO DI APPRENDIMENTO DI GRUPPO	33
6 MATERIALE DIDATTICO	35
6.1 SPAZIO DI APPRENDIMENTO INDIVIDUALE	35
6.2 SPAZIO DI APPRENDIMENTO DI GRUPPO	46
7 MODALITÀ DI VERIFICA E VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO	56
8 IMPLEMENTAZIONE	63
9 VALUTAZIONE	66
9.1 MIGLIORAMENTO DELLA QUALITÀ	67
9.2 IMPLEMENTAZIONE DEI "CIRCOLI DI QUALITÀ"	68
10 SUPPORTO AGLI STUDENTI	70
10.1 SUPPORTO INCLUSIVO	70
10.2 SUPPORTO TECNICO	71
10.3 AUSILI PER LO STUDIO E RISORSE SUPPLEMENTARI	72
10.4 SUPPORTO TRA PARI	73
11 GLOSSARIO E APPENDICE	74
11.1 VIDEO INTERATTIVO	74
11.2 PROGETTAZIONE UNIVERSALE PER L'APPRENDIMENTO	74
11.3 PROGETTAZIONE ALL'INDIETRO	75
11.4 STANDARD NELL'APPRENDIMENTO CAPOVOLTO	75
11.5 LISTE DI CONTROLLO PER GLI STANDARD	80

Progettazione didattica

La progettazione didattica si riferisce al processo sistematico di sviluppo, pianificazione, implementazione e valutazione di materiali ed esperienze di insegnamento e apprendimento. È una disciplina che mira a rendere i processi di apprendimento più efficaci, efficienti e coinvolgenti attingendo a teorie pedagogiche, risultati della ricerca e migliori pratiche.

I progettisti didattici analizzano le esigenze e gli obiettivi degli studenti e delle organizzazioni per sviluppare curricula su misura, materiali didattici, attività e metodi di valutazione. Questo può valere per gli ambienti di classe tradizionali e per i formati di apprendimento online o ibridi. L'obiettivo è ottimizzare i risultati dell'apprendimento fornendo agli studenti le conoscenze e le competenze necessarie per avere successo.

Flipped Instructional Design si basa sul framework Flipped Learning 3.0. Il modello di progettazione sviluppato definisce il quadro di sviluppo di esperienze di apprendimento basate su Flipped Learning 3.0 in modo generale e versatile per ogni corso da sviluppare. Vengono utilizzati gli elementi pertinenti del framework (selezionati dai "187 elementi globali dell'apprendimento capovolto efficiente").

1. Introduzione

Il Flipped Learning 3.0 Framework è un approccio didattico che mira a trasformare l'apprendimento tradizionale in classe capovolgendo il modello di apprendimento tradizionale. In un'aula tradizionale, gli studenti ricevono istruzioni durante l'orario di lezione e completano i compiti o i compiti al di fuori della classe. Tuttavia, nel modello Flipped Learning 3.0, questo approccio è invertito.

In questo quadro, gli studenti interagiscono con contenuti didattici al di fuori della classe, in genere attraverso materiale didattico attivo, letture o altre risorse online. Ciò consente loro di apprendere al proprio ritmo e di rivedere il materiale secondo necessità in quello che viene chiamato "Spazio di apprendimento individuale". Il tempo in classe viene quindi utilizzato per attività di apprendimento attivo e collaborativo, come discussioni, lavori di gruppo, risoluzione di problemi e progetti pratici. Questo è chiamato "Spazio di apprendimento di gruppo".

L'idea chiave alla base del Flipped Learning 3.0 Framework è quella di spostare l'attenzione del tempo in classe dal consumo passivo di informazioni all'applicazione attiva e all'interazione. Fornendo agli studenti materiali pre-lezione, possono arrivare in classe preparati e pronti a impegnarsi in discussioni più approfondite e attività collaborative che promuovono il pensiero critico e le capacità di risoluzione dei problemi.

Il framework Flipped Learning 3.0 enfatizza anche l'apprendimento personalizzato e l'autonomia dello studente. Gli studenti hanno la flessibilità di apprendere al proprio ritmo e di rivedere i concetti se necessario. Il ruolo del formatore passa da istruttore tradizionale a facilitatore o coach che supporta gli studenti nel loro percorso di apprendimento e fornisce una guida personalizzata.

I vantaggi del Flipped Learning 3.0 Framework includono un maggiore coinvolgimento degli studenti, una migliore comprensione e memorizzazione dei contenuti, lo sviluppo di capacità di pensiero di ordine superiore e l'opportunità per gli istruttori di fornire un supporto mirato agli studenti in base alle loro esigenze individuali.

Definizione di Flipped Learning 3.0

Flipped Learning è un framework che consente agli educatori di raggiungere ogni studente. L'approccio Flipped inverte il tradizionale modello di aula introducendo i concetti del corso prima della lezione, consentendo agli educatori di utilizzare il tempo della lezione per guidare ogni studente attraverso applicazioni attive, pratiche e innovative dei principi del corso.

Standard di apprendimento capovolti

Al fine di promuovere un'ampia comprensione, esistono generalmente descrizioni di facile comprensione per l'apprendimento capovolto, ma parallelamente a queste sono stati definiti anche i cosiddetti standard su cui si basano queste descrizioni. Per semplificare la leggibilità e fornire una panoramica complessiva, questi standard sono riassunti in una lista di controllo nell'appendice.

Implementazione di un progetto didattico per l'apprendimento capovolto

Il Flipped Learning, un approccio pedagogico innovativo, mira a ottimizzare l'uso del tempo in classe spostando il contenuto tradizionale delle lezioni da consumare al di fuori dell'aula, mentre il tempo in classe è dedicato all'apprendimento attivo e alla risoluzione dei problemi. Quello che viene qui presentato è uno schema dell'approccio per lo sviluppo di una progettazione didattica basata sul modello Flipped Learning 3.0. Gli elementi menzionati vengono discussi passo dopo passo seguendo l'approccio classico alla progettazione didattica.

Questo documento fa riferimento al "Global Elements of Effective Flipped Learning" (GEEFL), che è un quadro di riferimento per guidare gli educatori nella progettazione e nell'implementazione di esperienze di apprendimento capovolto. Il GEEFL si basa sul lavoro di Jon Bergmann, Aaron Sams e altri educatori e ricercatori che hanno contribuito allo sviluppo dell'apprendimento capovolto. Il quadro comprende diversi componenti chiave che possono essere adattati a vari contesti educativi. Alcuni degli aspetti principali di un efficace apprendimento capovolto costituiscono i pilastri per costruire il design didattico capovolto.

I dodici settori dell'Effective Flipped Learning

I 12 settori dell'apprendimento capovolto efficace sono stati sviluppati dall'Academy of Active Learning Arts and Sciences (AALAS) ¹ per fornire un quadro di riferimento per la comprensione e l'implementazione dell'apprendimento capovolto. I settori hanno lo scopo di garantire che tutti gli aspetti dell'apprendimento capovolto siano considerati, dalle basi filosofiche dell'approccio agli aspetti pratici dell'implementazione.

Questi 12 settori sono (usiamo il testo originale per l'istruzione scolastica usando "studente" invece di "studenti"):

¹ AALAS è un'organizzazione senza scopo di lucro fondata per identificare e supportare gli standard globali per l'apprendimento capovolto e l'istruzione di apprendimento attivo correlata. Il Flipped Learning Global Standards Project è la prima iniziativa mondiale a definire un quadro comune per la formazione e la pratica del Flipped Learning. Gli standard hanno lo scopo di stabilire alcune convenzioni internazionali generalmente accettate e le migliori pratiche globali per l'adozione volontaria da parte di scuole, università, dipartimenti di formazione, formatori e organizzazioni di formazione Flipped Learning.

- **Comprensione dell'apprendimento capovolto:** questo settore garantisce che tutti coloro che sono coinvolti nel processo di apprendimento capovolto comprendano la filosofia e i principi dell'apprendimento capovolto.
- **Comunicazione e cultura:** questo settore si concentra sulla creazione di una comprensione condivisa dell'apprendimento capovolto e sulla costruzione di una cultura di collaborazione e supporto.
- **Pianificazione dell'apprendimento capovolto:** questo settore prevede lo sviluppo di un piano per l'implementazione dell'apprendimento capovolto in classe, inclusa l'identificazione delle risorse, la creazione di materiali didattici e la programmazione delle attività.
- **Padronanza dello spazio individuale:** questo settore garantisce che gli studenti abbiano l'opportunità di apprendere al proprio ritmo e a modo loro, con accesso alle risorse di cui hanno bisogno.
- **Padronanza dello spazio di gruppo:** questo settore si concentra sulla creazione di opportunità per gli studenti di collaborare e imparare gli uni dagli altri.
- **Valutazione:** questo settore garantisce che gli studenti siano valutati in modo coerente con l'approccio dell'apprendimento capovolto e che il feedback sia fornito in modo tempestivo e costruttivo.
- **K-12 Focus:** questo settore garantisce che l'apprendimento capovolto sia implementato in modo appropriato per le esigenze degli studenti K-12.
- **Spazi di apprendimento:** questo settore si concentra sulla creazione di spazi di apprendimento che favoriscano l'apprendimento capovolto, come aule con posti a sedere flessibili e accesso alla tecnologia.
- **Infrastruttura IT:** questo settore garantisce la presenza di un'infrastruttura IT adeguata per supportare l'apprendimento capovolto, come l'accesso a Internet ad alta velocità e lo streaming video.
- **Feedback degli studenti:** questo settore garantisce che gli studenti abbiano l'opportunità di fornire un feedback sul processo di apprendimento capovolto, in modo che possa essere continuamente migliorato.
- **Prove e ricerca:** questo settore prevede la raccolta di prove dell'efficacia dell'apprendimento capovolto, in modo che possano essere utilizzate per informare la pratica futura.

- **Sviluppo professionale:** questo settore garantisce che gli insegnanti abbiano l'opportunità di conoscere l'apprendimento capovolto e come implementarlo in modo efficace.

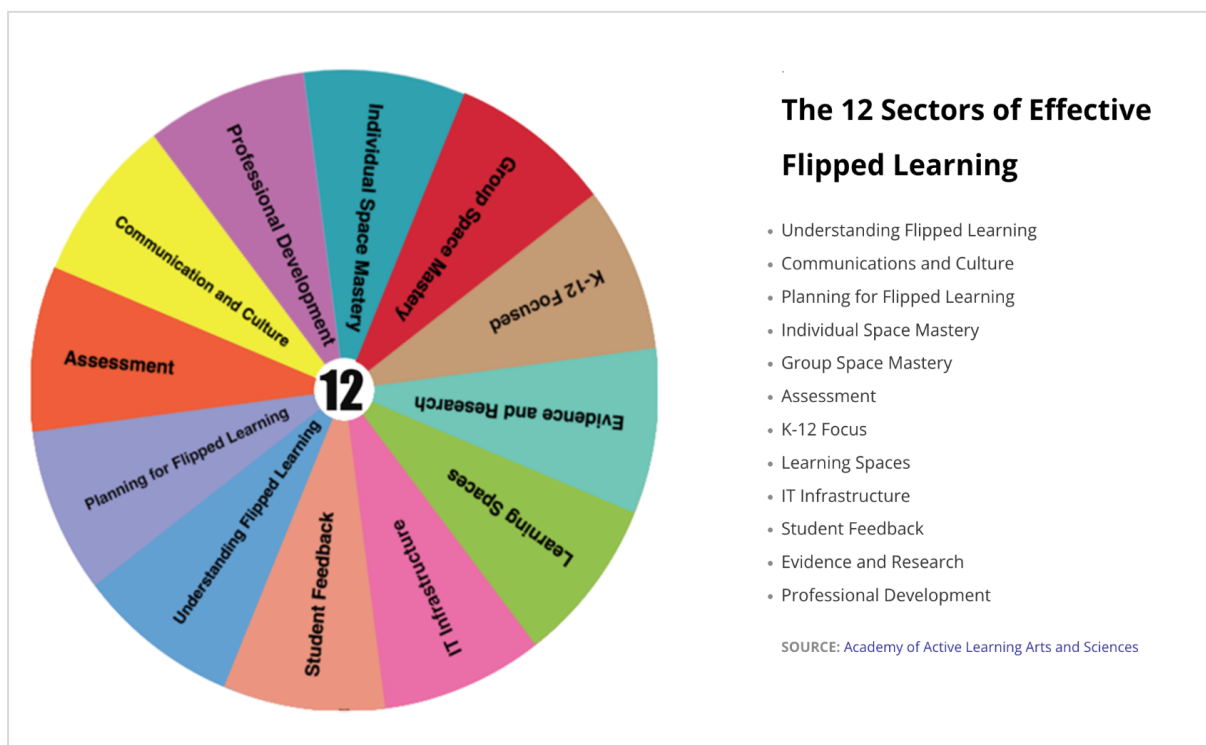


Figura 1: La ruota dei settori

I 12 settori possono essere utilizzati da insegnanti, amministratori e altre parti interessate per pianificare, implementare e valutare programmi di apprendimento capovolto. Possono anche essere utilizzati per ricercare l'efficacia dell'apprendimento capovolto e per sviluppare programmi di sviluppo professionale per gli insegnanti.

I 12 settori dell'apprendimento capovolto efficace sono una risorsa preziosa per chiunque sia interessato a implementare l'apprendimento capovolto nella propria classe o scuola. I settori forniscono un quadro completo per la comprensione e l'implementazione dell'apprendimento capovolto e possono essere utilizzati per garantire che tutti gli aspetti dell'approccio siano considerati.

La "Tabella degli Elementi"

Gli elementi GEEFL sono un insieme di 12 blocchi costitutivi essenziali come descritto nella ruota dei 12 settori visualizzata come una "tavola periodica". Gli elementi sono organizzati in quattro famiglie: Fondazione, Pianificazione, Apprendimento attivo e Contesto.

Gruppo di elementi	Simbolo	Famiglia	Descrizione
--------------------	---------	----------	-------------



Comprendere l'apprendimento capovolto	U	Fondazione	Garantisce che tutti coloro che sono coinvolti nel processo di apprendimento capovolto comprendano la filosofia e i principi dell'apprendimento capovolto.
Comunicazione e Cultura	C	Fondazione	Si concentra sulla creazione di una comprensione condivisa dell'apprendimento capovolto e sulla costruzione di una cultura della collaborazione e del supporto.
Pianificazione dell'apprendimento capovolto	P	Pianificazione	Implica lo sviluppo di un piano su come l'apprendimento capovolto verrà implementato in classe, inclusa l'identificazione delle risorse, la creazione di materiali didattici e la programmazione delle attività.
Padronanza dello spazio individuale	È	Apprendimento attivo	Garantisce che abbiano l'opportunità di imparare al proprio ritmo e a modo loro, con accesso alle risorse di cui hanno bisogno.
Maestria spaziale di gruppo	GD	Apprendimento attivo	Si concentra sulla creazione di opportunità per gli studenti di collaborare e imparare gli uni dagli altri.
Valutazione	Un	Valutazione	Garantisce che gli studenti siano valutati in modo coerente con l'approccio di apprendimento capovolto e che il feedback sia fornito in modo tempestivo e costruttivo.
K-12 Messa a fuoco	KF	Contesto	Garantisce che l'apprendimento capovolto sia implementato in modo appropriato per le esigenze degli studenti K-12.

Spazi di apprendimento	LS	Contesto	Si concentra sulla creazione di spazi di apprendimento che favoriscano l'apprendimento capovolto, come aule con posti a sedere flessibili e accesso alla tecnologia.
Infrastruttura IT	ESSO	Contesto	Garantisce che sia presente un'infrastruttura IT adeguata per supportare l'apprendimento capovolto, come l'accesso a Internet ad alta velocità e lo streaming video.
Feedback degli studenti	SAN	Valutazione	Garantisce che gli studenti abbiano l'opportunità di fornire un feedback sul processo di apprendimento capovolto, in modo che possa essere continuamente migliorato.
Evidenze e ricerca	R	Valutazione	Implica la raccolta di prove dell'efficacia dell'apprendimento capovolto, in modo che possa essere utilizzato per informare la pratica futura.
Sviluppo professionale	DD	Sviluppo professionale	Garantisce che gli insegnanti abbiano l'opportunità di conoscere l'apprendimento capovolto e come implementarlo in modo efficace.

Tavolo 1: Contesto tra Gruppo di Elementi, Famiglia e breve descrizione del Gruppo di Elementi.

Gli **elementi di base** assicurano che tutti coloro che sono coinvolti nel processo di apprendimento capovolto comprendano la filosofia e i principi dell'apprendimento capovolto.

Gli **elementi di pianificazione** prevedono lo sviluppo di un piano su come l'apprendimento capovolto verrà implementato in classe.

Gli **elementi di apprendimento attivo** si concentrano sulla creazione di opportunità per gli studenti di apprendere in modo attivo e collaborativo.

Gli **elementi del contesto** assicurano che l'apprendimento capovolto sia implementato in modo appropriato per le esigenze degli studenti e il contesto in cui viene implementato.

Positive Relationships										* Higher Education Specific Standard ^ K12 Specific Standard										Definition
R C-1										D U-1										
Tell Students Why										Parent Support										Active Learning
W C-2										Ps [^] KF-1										Al U-2
Big Ideas										Read Research										
Bg C-3										Rr R-1										
Instruct on How										Flexible Spaces										
Lc PD-3										Fx LS-1										
Cognitive Needs										Privacy & Safety										
Cn C-5										Sp IT-1										
Failure Equals Learning										Pre-Class Feedback										
Fl C-6										Fp St-1										
Educational Priorities										Parent Engagement										
Ep C-7										Pe [^] KF-2										
										Collect Data										
										Cd R-2										
										Designed for Active Learning										
										Da LS-2										
										Choose Tools Appropriately										
										Ct IT-2										
										Group Space Feedback										
										Fg St-2										
										Instructional Design										
										Id U-3										
										Explain well to Parents										
										Ew [^] KF-3										
										Action Research										
										Ar R-3										
										Student Ownership										
										So LS-3										
										Formative Tools										
										Tf IT-3										
										Explain How										
										Eh St-3										
										Lecturer to Facilitator										
										Bf U-4										
										Provide Devices										
										Dp [^] KF-4										
										Connect Researchers										
										Rt [*] R-4										
										Creative Use of Space										
										Cs LS-4										
										Simple IT Workflow										
										Wi IT-4										
										Adapt as Necessary										
										An St-5										
										Regular Feedback										
										Rg St-6										
										Barriers										
										Ba U-6										
										Choice of Utilization										
										Cu LS-5										
										Digital Portfolios										
										Po IT-5										
										Regular Feedback										
										Rg St-6										
										Barriers										
										Ba U-6										

Communication & Culture (C)

Professional Development (PD)

Individual Space Mastery (IS)

Group Space Mastery (GS)

K12 Focused (KF)

Evidence & Research (R)

Learning Spaces (LS)

IT Infrastructure (IT)

Student Feedback (St)

Understands Flipped Learning (U)

Planning for Flipped Learning (P)

Assessment (A)

Figura 2: Gli Elementi GEEFL, strutturati come un Sistema Periodico. Questa tabella include tutti gli elementi utilizzati nella descrizione di questo documento.

Planning for Flipped Learning (P) offre 12 elementi. Il gruppo "K12 Focused" è rilevante per la scuola, ma non per l'educazione degli adulti. Segue una breve descrizione dell'articolo sotto ogni voce, mentre viene fornita anche un'ulteriore descrizione.

1.1. Pedagogia Andragogia (P-1 AP)

Comprendere i principi dell'andragogia e della pedagogia nella progettazione di corsi e lezioni.

	Pedagogia	Andragogia
--	-----------	------------

Origine	Il termine "pedagogia" deriva dalle antiche parole greche "pais", che significa "bambino", e "agogos", che significa "leader". È stato l'approccio dominante all'istruzione per secoli.	Il termine "andragogia" deriva dalle parole greche "aner", che significa "uomo", e "agogos", che significa "leader". Il concetto è stato reso popolare dall'educatore americano Malcolm Knowles nel 20° secolo.
Fuoco	La pedagogia è il metodo e la pratica dell'insegnamento ai bambini. Sottolinea il ruolo dell'insegnante come figura autoritaria e il trasferimento delle conoscenze dall'insegnante agli studenti.	L'andragogia è il metodo e la pratica dell'insegnamento agli adulti. Enfatizza l'apprendimento autodiretto, l'applicazione pratica delle conoscenze e l'esperienza e la motivazione precedenti dello studente.
Ipotesi	Gli approcci pedagogici partono dal presupposto che i bambini abbiano poche o nessuna conoscenza preliminare, abbiano bisogno di struttura e guida e imparino meglio quando gli insegnanti sono direttivi.	Gli approcci andragogici presuppongono che gli studenti adulti siano auto-motivati, abbiano accumulato esperienze di vita, siano orientati agli obiettivi e vogliano applicare immediatamente quanto appreso. Spesso preferiscono essere coinvolti e assumersi la responsabilità del loro apprendimento.
Metodi didattici	I metodi pedagogici spesso includono lezioni, dimostrazioni, memorizzazione e ripetizione. Gli insegnanti svolgono un ruolo centrale nel processo decisionale, nella	I metodi andragogici spesso includono l'apprendimento basato su problemi, discussioni di gruppo, casi di studio e progetti collaborativi. Gli insegnanti fungono da facilitatori, incoraggiando gli

	progettazione e nella valutazione del curriculum.	studenti a riflettere sulle loro esperienze, condividere idee ed esplorare nuovi concetti.
--	---	--

Tavolo 2: Pedagogia e Andragogia - simili, ma non uguali

In sintesi, la pedagogia si concentra sull'insegnamento ai bambini in un ambiente strutturato e centrato sull'insegnante, mentre l'andragogia si concentra sulla facilitazione dell'apprendimento degli adulti in un ambiente più flessibile e centrato sullo studente. Entrambi gli approcci hanno i loro meriti e possono essere efficaci a seconda del contesto, delle caratteristiche dello studente e degli obiettivi educativi.

L'andragogia nel framework Flipped Learning 3.0 utilizza un approccio di apprendimento attivo enfatizzando il coinvolgimento degli studenti adulti nel processo di apprendimento, promuovendo la loro motivazione intrinseca e incoraggiandoli ad applicare le loro conoscenze ed esperienze per risolvere problemi o completare compiti. L'apprendimento attivo in andragogia mira a rendere l'esperienza di apprendimento più coinvolgente, significativa e rilevante per gli studenti adulti, promuovendo una comprensione più profonda e la conservazione a lungo termine del materiale.

L'approccio dell'apprendimento attivo si concentra su 6 elementi principali:

1. Il processo di apprendimento è centrato sullo studente.

In un ambiente di apprendimento attivo, gli studenti adulti si assumono la responsabilità del loro apprendimento. Stabiliscono i propri obiettivi, identificano le proprie esigenze di apprendimento e partecipano attivamente al processo di apprendimento.

2. Gli studenti hanno esperienza precedente.

L'apprendimento attivo in andragogia riconosce e si basa sulle ricche esperienze che gli studenti adulti apportano. Queste esperienze possono essere utilizzate come risorse per l'apprendimento, fornendo esempi riconoscibili e promuovendo discussioni.

3. L'apprendimento basato sui problemi aumenta la motivazione e la rilevanza dell'esperienza di apprendimento.

Gli studenti adulti sono spesso più motivati quando riescono a vedere l'importanza del loro apprendimento. L'apprendimento basato sui problemi incoraggia gli studenti ad applicare le loro conoscenze e abilità a problemi o

situazioni del mondo reale, rendendo l'esperienza di apprendimento più significativa e pratica.

4. Il processo di apprendimento (principalmente nello spazio di apprendimento di gruppo) include la collaborazione e l'interazione sociale.

Gli approcci di apprendimento attivo in andragogia incoraggiano gli studenti adulti a collaborare e interagire con i loro coetanei. Ciò può comportare discussioni di gruppo, progetti di gruppo o coaching tra pari, consentendo agli studenti di condividere le proprie esperienze, prospettive e competenze.

5. L'autoriflessione e l'autovalutazione sono un mezzo del processo di apprendimento.

L'apprendimento attivo nell'andragogia promuove l'autoriflessione e l'autovalutazione, incoraggiando gli studenti a valutare i propri progressi, riconoscere i propri punti di forza e di debolezza e identificare le aree di miglioramento.

6. Il processo di apprendimento consente flessibilità e adattabilità.

Gli approcci di apprendimento attivo nell'andragogia consentono flessibilità e adattabilità, soddisfacendo le diverse esigenze, interessi e stili di apprendimento degli studenti adulti. Ciò può comportare l'offerta di una varietà di materiali didattici, attività e metodi di valutazione per supportare diversi studenti.

Questo approccio supporta gli studenti adulti nello sviluppo del pensiero critico, della risoluzione dei problemi e delle capacità di apprendimento autodiretto, promuovendo un'esperienza di apprendimento più coinvolgente e significativa.

1.2. Progettazione didattica (U-3 id)

Comprendi l'importanza della progettazione didattica quando pianifichi il Flipped Learning.

La progettazione didattica è essenziale in quanto stabilisce un quadro sistematico e coerente per la creazione di esperienze educative efficaci e coinvolgenti. Allineando i contenuti, le strategie didattiche e i metodi di valutazione con le esigenze degli studenti e i risultati di apprendimento desiderati, la progettazione didattica garantisce che le esperienze di apprendimento siano efficienti, d'impatto e personalizzate per il pubblico di destinazione.

La progettazione didattica garantisce esperienze di apprendimento efficaci ed efficienti analizzando sistematicamente le esigenze degli studenti, progettando obiettivi di apprendimento appropriati e sviluppando materiali didattici e strategie in linea con tali obiettivi. Aiuta a colmare il divario tra i contenuti didattici e la

comprensione degli studenti, facilitando l'apprendimento significativo e massimizzando il trasferimento di conoscenze e competenze.

1.3. Ruoli chiari per tutti (P-2 cl)

Quando possibile, definisci ruoli chiari per tutti coloro che sono coinvolti nella creazione di corsi Flipped Learning (specialista in materia, progettista didattico, tecnologo, formatore).

In un corso Flipped Learning, il processo di sviluppo prevede in genere la collaborazione tra vari professionisti, ognuno dei quali contribuisce con la propria esperienza unica a creare un'esperienza di apprendimento efficace e coinvolgente. I ruoli chiave includono specialisti in materia, progettisti didattici, tecnologi e formatori:

1. **Specialista in materia:** lo specialista in materia, noto anche come esperto di contenuti o esperto in materia (SME), è responsabile di fornire conoscenze e competenze in un dominio o argomento specifico. Il loro ruolo comprende:
 - Garantire l'accuratezza e la pertinenza del contenuto.
 - Collaborare con i progettisti didattici per sviluppare obiettivi di apprendimento e allineare i contenuti con questi obiettivi.
 - Fornire input su valutazioni e metodi di valutazione appropriati.
 - Revisione e approvazione dei materiali e delle risorse del corso.
2. **Instructional Designer:** L'instructional designer è responsabile della progettazione dell'esperienza di apprendimento e dell'organizzazione del contenuto del corso in modo da facilitare un efficace Flipped Learning. Il loro ruolo comprende:
 - Collaborare con specialisti della materia per definire obiettivi e risultati di apprendimento.
 - Progettazione della struttura e della sequenza delle attività di apprendimento, comprese le attività pre-lezione, in classe e post-lezione.
 - Sviluppo di materiali didattici, come video, letture e risorse interattive, che promuovano l'apprendimento attivo e il coinvolgimento.
 - Garantire che il corso sia accessibile, coinvolgente e allineato con le migliori pratiche di progettazione didattica.
3. **Tecnologo:** il tecnologo, noto anche come tecnologo dell'educazione o tecnologo dell'apprendimento, è responsabile degli aspetti tecnici del corso di apprendimento capovolto. Il loro ruolo comprende:
 - Selezionare e implementare gli strumenti e le piattaforme tecnologiche appropriate per fornire i contenuti del corso e facilitare la collaborazione e la comunicazione.

- Assistenza nella creazione, modifica e hosting di contenuti multimediali, come video, animazioni e risorse interattive.
 - Fornire supporto tecnico e risoluzione dei problemi per studenti e istruttori.
 - Garantire che il corso aderisca agli standard di accessibilità e funzioni senza problemi su diversi dispositivi e piattaforme.
4. **Formatore:** il formatore, noto anche come istruttore o facilitatore, è responsabile dell'erogazione del corso Flipped Learning e del supporto agli studenti durante il processo di apprendimento. Il loro ruolo comprende:
- Preparazione e facilitazione delle sessioni in classe, che si concentrano sull'apprendimento attivo, la collaborazione e l'applicazione dei contenuti pre-lezione.
 - Fornire orientamento, feedback e supporto agli studenti, sia durante le attività in classe che attraverso le interazioni online.
 - Valutare le prestazioni degli studenti e fornire feedback per aiutarli a raggiungere gli obiettivi di apprendimento.
 - Collaborare con gli altri membri del team per valutare l'efficacia del corso e apportare le modifiche o i miglioramenti necessari.

In sintesi, lo sviluppo di un corso di Flipped Learning comporta uno sforzo collaborativo tra specialisti della materia, progettisti didattici, tecnologi e formatori. Ogni professionista svolge un ruolo cruciale nel garantire che il corso sia accurato, coinvolgente ed efficace, supportando in ultima analisi gli studenti nel raggiungimento dei risultati di apprendimento desiderati.

1.4. Design all'indietro (P-4 Bd)

Usa la progettazione all'indietro per pianificare lezioni e unità capovolte efficaci.

La progettazione a ritroso è un approccio di progettazione didattica che inizia con il fine in mente, concentrandosi prima sui risultati di apprendimento desiderati e lavorando a ritroso per sviluppare le esperienze di apprendimento e le valutazioni. Questo approccio prevede tre fasi principali: identificare i risultati desiderati, determinare prove accettabili di apprendimento e progettare attività ed esperienze di apprendimento.

Definendo chiaramente gli obiettivi e gli obiettivi di apprendimento, gli educatori possono garantire che il contenuto del corso e le valutazioni siano allineati con questi obiettivi. Questo metodo aiuta gli istruttori a creare un'esperienza di apprendimento più mirata, coesa ed efficace per i loro studenti.

La progettazione a ritroso sottolinea l'importanza della valutazione e della valutazione, in quanto lega strettamente gli obiettivi di apprendimento ai metodi di valutazione. Questo approccio promuove in definitiva una comprensione più profonda, una conservazione a lungo termine ed esperienze di apprendimento significative.

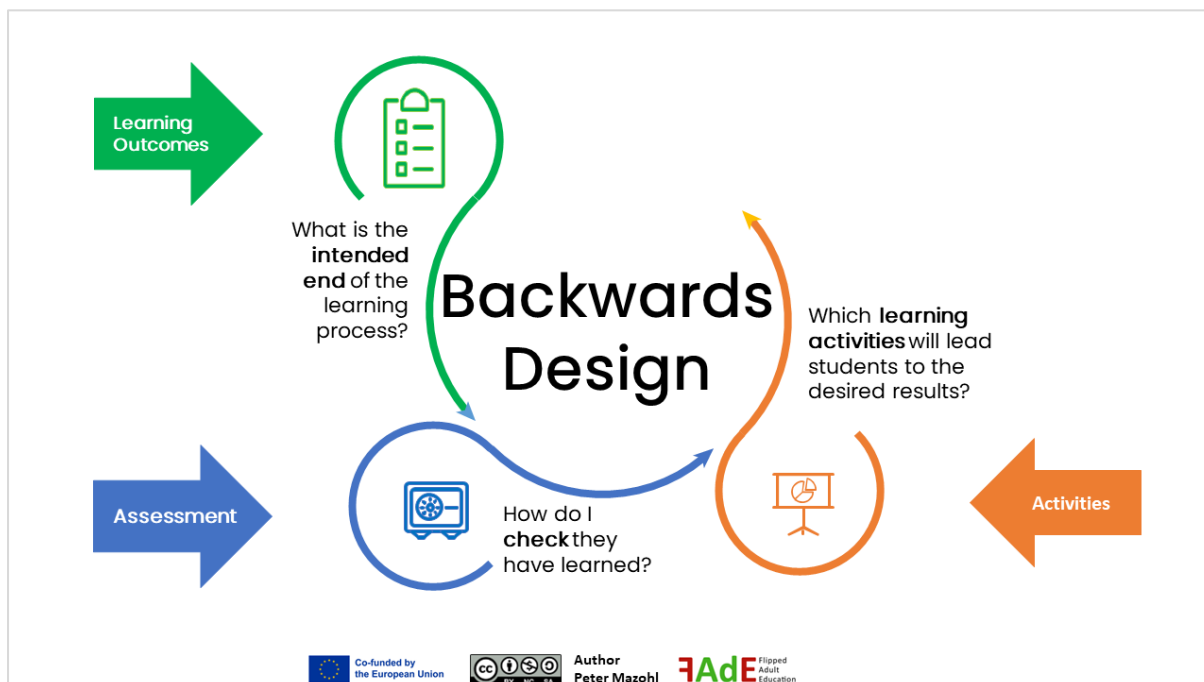


Figura 3: Il percorso in tre fasi del Backwards Design.

1.5. Pianificare utilizzando la tassonomia di Bloom (P-5 Pb)

Usa la tassonomia di Bloom per pianificare: i livelli più bassi di Bloom vanno allo spazio individuale e i livelli più alti allo spazio di gruppo.

Nel contesto dell'apprendimento capovolto, "Lower Bloom's" si riferisce ai livelli inferiori della tassonomia degli obiettivi educativi di Bloom, che si concentrano sulla conoscenza e la comprensione fondamentali. Ciò include i primi due livelli della tassonomia di Bloom: ricordare e comprendere.

Le attività di Lower Bloom nell'apprendimento capovolto in genere coinvolgono gli studenti che acquisiscono conoscenze di base e comprensione del materiale attraverso attività individuali al di fuori dell'orario di lezione (Individual Learning Space), come video attivi, letture nel contesto di attività specifiche, contenuti multimediali interattivi o altro. Queste attività mirano a fornire agli studenti una base di conoscenza e comprensione che può essere costruita durante le attività collaborative nello spazio di gruppo.

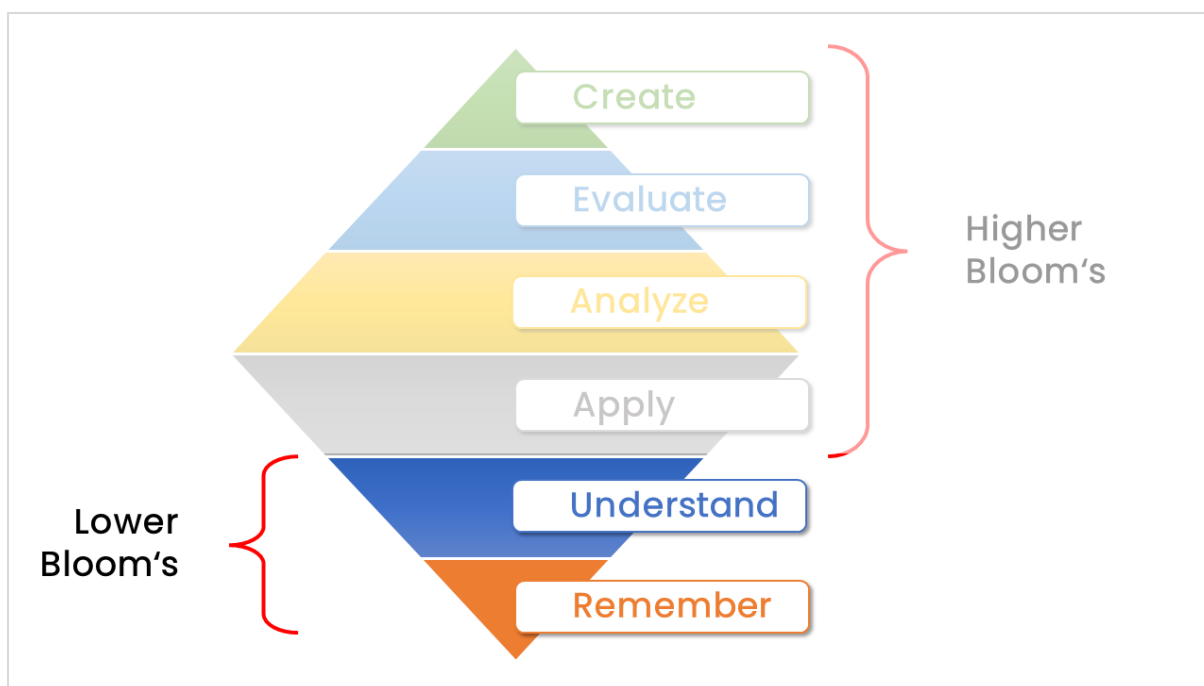


Figura 4: Lower Bloom's come punto di partenza nello spazio di apprendimento individuale.

1.6. Flusso di lavoro semplice (P-6 Pd)

Utilizza un semplice modello di flusso di lavoro.

Ciò significa creare un piano strutturato che delinei i passaggi e le attività coinvolte nel processo di apprendimento capovolto. Questo modello di flusso di lavoro aiuta i formatori a organizzare i materiali e le attività in modo chiaro e logico, garantendo che gli studenti abbiano un'esperienza di apprendimento coerente ed efficace.

L'utilizzo di un semplice modello di flusso di lavoro per l'apprendimento capovolto può aiutare i formatori a rimanere organizzati e concentrati sugli obiettivi di apprendimento, fornendo al contempo agli studenti un'esperienza di apprendimento coerente ed efficace. Seguendo un piano strutturato, i formatori possono garantire che gli studenti abbiano un percorso di apprendimento chiaro che si basa su se stesso in modo logico ed efficace.

1.7. Link Pre allo spazio di gruppo (P-7 Lp)

Assicurati che i media pre-lezione si colleghino direttamente ai risultati dell'apprendimento e alle attività spaziali di gruppo.

Nel Flipped Learning, le attività di pre-apprendimento sono implementate nello Spazio Individuale. Sono progettati per introdurre gli studenti ai concetti e ai contenuti fondamentali. Questa pre-conoscenza viene approfondita nelle esperienze di apprendimento collaborativo nello spazio di apprendimento di gruppo.

Un approccio cruciale consiste nel progettare attività in classe che richiedano agli studenti di applicare, analizzare o sintetizzare i contenuti appresi durante il pre-

apprendimento. Questo rafforza la loro comprensione e dimostra la pertinenza dei materiali pre-apprendimento.

Un altro modo ben collaudato è quello di iniziare la sessione di apprendimento di gruppo con una breve attività o discussione per valutare la comprensione degli studenti del contenuto pre-apprendimento. Ciò può includere quiz, sondaggi, domande aperte o micro-conversazioni che consentono agli istruttori di valutare la loro comprensione e affrontare eventuali idee sbagliate.

L'uso di esempi del mondo reale e casi di studio collega la conoscenza e la comprensione dei contenuti pre-apprendimento della pre-classe alle attività implementate nello spazio di apprendimento di gruppo. Ciò consente agli studenti di apprezzare l'applicazione pratica del materiale e li coinvolge nel pensiero di ordine superiore, nel pensiero critico e nella risoluzione dei problemi.

Gli studenti dovrebbero riflettere sulle loro esperienze pre-apprendimento e identificare eventuali aree in cui hanno bisogno di chiarimenti o ulteriore supporto. Questo può essere fatto attraverso discussioni di gruppo, journaling o feedback tra pari.

1.8. Piano di differenziazione (P-8 Pd)

Pianifica di differenziare sia il gruppo che gli spazi individuali.

Differenziarsi in un corso comporta l'adattamento dell'approccio didattico, del contenuto o dell'ambiente di apprendimento per soddisfare le diverse esigenze, abilità e interessi dei singoli studenti. Implementando la differenziazione, gli educatori creano un'esperienza di apprendimento più inclusiva ed efficace che supporta tutti gli studenti nel raggiungimento dei loro obiettivi di apprendimento. Ciò può essere ottenuto attraverso varie strategie, come fornire più risorse e attività che si rivolgono a diversi stili di apprendimento, offrire un ritmo flessibile per adattarsi a diversi livelli di preparazione e consentire agli studenti di scegliere tra una gamma di opzioni di valutazione che dimostrano al meglio la loro comprensione.

Raggruppare gli studenti in base alle loro capacità o interessi in determinate attività può anche promuovere un apprendimento più personalizzato e incoraggiare il supporto tra pari. La differenziazione in un corso riconosce che gli studenti non sono omogenei e che, il più delle volte, un approccio unico per tutti non è il modo più efficace per facilitare l'apprendimento e la crescita.

1.9. Pianificare l'inclusione per tutti gli studenti (P-8 Pd migliorato)

Per pianificare l'inclusione di tutti gli studenti in un corso di formazione, è essenziale considerare le loro diverse esigenze, abilità e background.

Il primo passo è progettare i contenuti e i materiali del corso in modo che siano accessibili e coinvolgenti per un'ampia gamma di studenti, incorporando vari stili di apprendimento e prospettive culturali. Ciò include la consegna alternativa di contenuti didattici, ad esempio fornendo trascrizioni per video o file audio per testi più lunghi. Inoltre, è necessario garantire che l'ambiente di apprendimento, sia fisico che virtuale, sia accogliente e supporti la partecipazione paritaria di tutti i partecipanti.

I formatori dovrebbero utilizzare una varietà di metodi di insegnamento (la cosiddetta diversità di metodi nell'insegnamento²) e attività per coinvolgere diversi studenti e fornire molteplici opportunità di interazione e collaborazione. Inoltre, dovrebbero offrire opzioni di valutazione flessibili che consentano agli studenti di dimostrare la loro comprensione in vari modi. Infine, sarebbe utile chiedere un feedback ai partecipanti al fine di perfezionare e migliorare continuamente l'inclusività del corso di formazione, assicurando che tutti gli studenti si sentano apprezzati e supportati durante tutto il processo di apprendimento.

Mezzi materiali inclusivi

Il piano di inclusione è strettamente legato a una didattica inclusiva e a una serie di principi; Per essere inclusiva, la didattica deve essere ben ponderata e supportata da determinate strategie didattiche.

I principali obiettivi della didattica inclusiva sono:

- Migliora i diversi stili di apprendimento sfruttando i punti di forza degli studenti.
- Incoraggiare la partecipazione di tutta la classe, al contrario delle più tradizionali lezioni in presenza.
- Sviluppare l'autostima e la fiducia degli studenti nelle proprie capacità
- Facilita l'apprendimento, rendendolo interattivo e coinvolgente.
- Mantieni alta la motivazione di ogni studente.
- Creare occasioni di dialogo e collaborazione.

Strategie didattiche inclusive che favoriscano il rispetto della diversità e della comunicazione

- **Apprendimento cooperativo**

Tra le strategie e le metodologie di insegnamento inclusivo, l'apprendimento cooperativo è la più facile da implementare.

² Meyer, H. (2017). Che cos'è un buon insegnamento? 15a edizione. Berlino: Cornelsen Verlag GmbH

Imparando insieme in piccoli gruppi, gli studenti ricordano meglio i concetti attraverso l'interazione e sviluppano qualità come la responsabilità, l'interdipendenza positiva e le abilità sociali;

- **Chiedere**

ad alcuni studenti di diventare tutor per altri è una delle metodologie di supporto che possono favorire nuovi contatti sociali e l'apprendimento interattivo.

Inoltre, è utile anche per il discente che svolge il ruolo di tutor, sia per memorizzare concetti che per la sua maggiore responsabilizzazione ed educazione alla diversità.

- **Trovare**

soluzioni ai problemi attraverso le conoscenze già acquisite suscita l'interesse degli studenti e aumenta la loro autostima e fiducia nelle proprie capacità.

- **Un caso di studio**

Consiste in una descrizione dettagliata di un problema reale che gli studenti devono identificare e posizionare, trovando modi efficaci per affrontarlo.

- **Didattica laboratoriale** Questo metodo si basa sulla riproduzione pratica di un concetto teorico precedentemente appreso, che consente agli studenti di produrre qualcosa attraverso strategie che già conoscono o hanno appreso sul posto.

- **Dibattito** Metodologia estremamente efficace per sviluppare competenze linguistiche, logiche e comportamentali utili alla cittadinanza attiva.

- **Processo a personaggi storici** Una strategia simile a quella del dibattito, ma dove viene messo in atto un processo a un personaggio storico. Il metodo incoraggia la comprensione logica degli eventi e l'espressione chiara e concisa del proprio punto di vista supportato dai fatti.

- **Gioco di ruolo**

Una forma di esercizio in cui gli studenti interpretano il ruolo di attori per un tempo limitato di fronte a un gruppo di spettatori. Questo metodo aiuta a comprendere meglio le dinamiche sociali e i punti di vista diversi dai propri.

- **Compiti di realtà**

Questa strategia didattica inclusiva mira a risolvere una situazione-problema simile alla vita reale, che offre l'opportunità di esaminare i problemi da diverse prospettive teoriche e pratiche, preparando gli studenti alle interazioni sociali al di fuori della scuola, e offre anche l'opportunità di collaborare riflettendo sui propri comportamenti.

- **Uso della tecnologia** L'uso della tecnologia, come la robotica educativa o il software, facilita l'apprendimento, aiuta i discenti ad avvicinarsi alle

competenze scientifiche e tecniche in modo interattivo e colma il divario digitale.

Tenendo presente quanto sopra, e che questi sono rivolti a studenti adulti, riteniamo che per essere materiali inclusivi, dovrebbero essere presi in considerazione quanto segue:

- Contenuti chiari e strutturati: assicurati che i materiali didattici forniscano contenuti chiari e strutturati che siano facili da seguire per gli studenti adulti.
- Caratteristiche di accessibilità: Considera le caratteristiche di accessibilità nella progettazione dei materiali didattici, per gli studenti con disabilità uditive o visive.
- Personalizzazione e scelta: gli studenti adulti hanno background, interessi e preferenze di apprendimento diversi. Pertanto, i materiali didattici devono essere selezionati da diverse risorse per soddisfare le esigenze di apprendimento specifiche degli studenti.
- Rilevanza nel mondo reale: gli studenti adulti sono motivati dalla comprensione della rilevanza pratica e dell'applicabilità di ciò che stanno imparando.
- Risorse multimediali: Diversi formati multimediali soddisfano le varie preferenze di apprendimento e aiutano a coinvolgere gli studenti adulti nel materiale.
- Opportunità di riflessione e applicazione: includi attività ed esercizi che incoraggino gli studenti adulti a riflettere sul contenuto e ad applicarlo alle proprie esperienze.
- Risorse di supporto: fornisci risorse e riferimenti aggiuntivi che consentano agli studenti adulti di approfondire la loro comprensione degli argomenti.
- Feedback e supporto continui: offri meccanismi che consentano agli studenti di ricevere feedback e supporto continui.

1.10. Flusso logico (P-9 FW)

Presenta il contenuto del corso in modo logico e coerente.

Un flusso logico nell'apprendimento capovolto prevede la creazione di una sequenza di materiali didattici e attività che si basano l'uno sull'altro per supportare la comprensione dell'argomento da parte degli studenti. Si tratta del materiale creato per la pre-classe (Individual Learning Space) o di altri materiali didattici che introducono concetti e idee chiave - basati su "Lower Bloom's" - seguiti da attività in classe che consentono agli studenti di applicare e approfondire la loro comprensione del materiale in un ambiente collaborativo.

1.11. Etichetta tutto (P-10 Le)

Etichetta tutti gli artefatti come pre-classe, in-class e post-classe.

Nel percorso formativo, soprattutto se erogato da una Learning Platform (ad esempio, Moodle), deve essere chiaro quali contenuti vengono utilizzati in quale contesto.

In un corso di Flipped Learning, si consiglia al formatore di classificare tutti i materiali e le risorse didattiche come pre-lezione, in classe o post-lezione. Questo sistema di etichettatura aiuta a organizzare e identificare i contenuti specifici con cui gli studenti dovrebbero interagire prima, durante e dopo la sessione di lezione. Distinguendo chiaramente questi artefatti, gli studenti possono prepararsi efficacemente, partecipare attivamente e rafforzare il loro apprendimento al di fuori dell'ambiente scolastico.

2. Analisi

Identificare i bisogni di apprendimento, gli obiettivi e il pubblico di destinazione per definire l'ambito e i requisiti del programma di apprendimento.

In questa fase, gli instructional designer identificano i bisogni e gli obiettivi degli studenti e dell'organizzazione. Esaminano il gruppo target, il contesto, gli obiettivi di apprendimento e le conoscenze o le competenze esistenti degli studenti. Questo aiuta a definire l'ambito e i requisiti del programma di apprendimento.

Vari metodi possono essere utilizzati per identificare efficacemente le esigenze degli studenti, ad esempio:

- sondaggi o questionari,
- interviste
- gruppi di riflessione,
- valutazioni preliminari o test diagnostici,
- e l'osservazione diretta degli studenti nei loro ambienti di apprendimento o di lavoro.

Attraverso questi metodi, vengono raccolte informazioni preziose sulle preferenze degli studenti, sulle lacune di conoscenza, sui livelli di abilità e su altri fattori rilevanti, consentendo la creazione di esperienze di apprendimento personalizzate e di impatto.

In alcuni casi, un'analisi viene effettuata da altri e le esigenze di apprendimento sono definite da un'autorità, dalla direzione aziendale, dalla supervisione scolastica o sono state definite a causa di condizioni quadro legate al lavoro. In questi casi, una revisione dell'analisi ha senso ed è consigliata.

Esempio: nel progetto DigiComPass, l'analisi è stata effettuata dalla Commissione europea (nell'ambito di un contratto di ricerca) ed è disponibile come descrizione sotto forma di DigComp Framework.

3. Obiettivi formativi

Definire i risultati o le competenze desiderate che gli studenti dovrebbero raggiungere alla fine del processo di apprendimento. Si tratta di affermazioni chiare, specifiche, definite in termini di competenze. Descrivono ciò che ci si aspetta che gli studenti sappiano (conoscenza) e siano in grado di fare (abilità) entro la fine di un corso o di un programma e come dovrebbero applicare le competenze appena acquisite (atteggiamenti). Servono come guida per lo sviluppo del curriculum, la pianificazione didattica e la valutazione.

Competenze

Gli obiettivi di apprendimento, se definiti da un approccio basato sulle competenze, si concentrano sullo sviluppo di competenze specifiche che gli studenti dovrebbero raggiungere entro la fine di un'esperienza di apprendimento. Questo approccio enfatizza l'integrazione di conoscenze, abilità e attitudini per consentire agli studenti di svolgere compiti in modo efficace in vari contesti, con l'obiettivo finale di migliorare la loro competenza complessiva in un determinato dominio.

In questo contesto, la "competenza" si riferisce alla capacità di un individuo di applicare conoscenze, abilità e atteggiamenti in modo coerente e appropriato per ottenere risultati di successo in diverse situazioni. La competenza è un concetto olistico che comprende non solo una comprensione teorica, ma anche l'applicazione pratica delle conoscenze e la capacità di adattarsi alle nuove sfide.

Competenza	Descrizione
Conoscenza	La comprensione teorica e la consapevolezza di un argomento, inclusi fatti, concetti e teorie. La conoscenza viene trasmessa principalmente nello spazio individuale.
Abilità	La capacità di applicare le conoscenze in modi pratici ed efficaci, comprese le abilità fisiche, cognitive e sociali. Le competenze basate sulle conoscenze acquisite vengono applicate nello spazio del Gruppo.
Atteggiamento	La disposizione o la prospettiva dell'individuo nei confronti di un argomento, compresi i valori, le convinzioni e le risposte emotive.

"**Conoscenza**" si riferisce alla comprensione teorica e alle informazioni fattuali che uno studente possiede in un particolare dominio. Comprende i concetti, i principi e le teorie che sono alla base di un'area tematica e funge da base su cui vengono costruite le abilità pratiche e gli atteggiamenti.

Nell'apprendimento capovolto 3.0, la conoscenza è associata agli elementi di "Lower Bloom" (presi dalla tassonomia di Bloom rivista).

"**Abilità**" rappresentano le abilità pratiche e le tecniche che gli studenti sviluppano e perfezionano attraverso la pratica e l'esperienza. Questi possono includere abilità cognitive, come la risoluzione dei problemi e il pensiero critico, e abilità manuali o fisiche, come l'uso di strumenti o attrezzature. Le competenze consentono agli studenti di applicare le proprie conoscenze in modo efficace per eseguire le attività e ottenere i risultati desiderati.

Nel Flipped Learning 3.0, le competenze sono associate agli elementi di "Higher Bloom" (anch'essi presi dalla Tassonomia di Bloom rivista).

Gli "**atteggiamenti**" si riferiscono alle disposizioni, ai valori e alle convinzioni che influenzano il modo in cui gli studenti affrontano i compiti, interagiscono con gli altri e percepiscono le loro esperienze di apprendimento. Gli atteggiamenti sono essenziali perché influenzano il modo in cui gli studenti applicano le loro conoscenze e abilità e possono avere un impatto significativo sulla loro competenza complessiva. Promuovendo atteggiamenti positivi, come l'apertura al feedback, l'adattabilità e la collaborazione, gli educatori possono aiutare gli studenti a sviluppare la mentalità necessaria per il successo nella loro vita personale e professionale.

4. Curriculum e struttura del corso

Pianificare l'organizzazione e la sequenza dei contenuti, delle attività e delle valutazioni per raggiungere gli obiettivi di apprendimento.

4.1. Curriculum

Un curriculum è un piano completo che delinea gli obiettivi, gli obiettivi di apprendimento, i contenuti, i metodi didattici e le tecniche di valutazione per un particolare programma o corso educativo. Comprende l'ambito e la sequenza di conoscenze, abilità e atteggiamenti che gli studenti devono acquisire durante il loro percorso educativo. Il curriculum è una tabella di marcia per educatori e studenti, che guida le loro esperienze di insegnamento e apprendimento. Si sviluppa tipicamente a vari livelli, ad esempio nell'età degli studenti adulti o nell'apprendimento intergenerazionale.

Per questa attività, si consiglia di eseguire la progettazione all'indietro. La progettazione a ritroso si basa sui risultati di apprendimento definiti per il corso.

4.2. Struttura del corso

La struttura del corso si riferisce all'organizzazione e alla sequenza di argomenti, temi e attività di apprendimento all'interno di un corso o di una materia specifica. È una componente del curriculum più ampio e si occupa dell'organizzazione dei contenuti e delle esperienze di apprendimento in modo da facilitare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento. La struttura del corso comprende il ritmo e la tempistica delle attività di apprendimento e formazione, la suddivisione dei contenuti in unità o moduli, suddivisi in "Spazio di apprendimento individuale" e "Spazio di apprendimento di gruppo".

La struttura del gruppo fornisce una "copia blu" dell'esborso del corso di formazione.

Per la creazione dei contenuti, viene utilizzato un "Training Content Framework".

4.3. Framework dei contenuti di formazione

Un Training Content Framework è un sistema strutturato e organizzato che delinea i componenti essenziali di un programma di formazione efficace, garantendo che i contenuti, le strategie didattiche e i metodi di valutazione siano in linea con gli obiettivi di apprendimento e soddisfino le esigenze degli studenti. Questo framework funge da modello per la progettazione, lo sviluppo e la fornitura di materiali di formazione completi e coerenti.

All'interno di un Training Content Framework, sono inclusi diversi elementi chiave. In primo luogo, gli obiettivi di apprendimento sono chiaramente definiti in termini di competenze. Questo approccio specifica le conoscenze, le abilità e le attitudini che gli studenti dovrebbero acquisire entro la fine della formazione. Queste competenze

guidano lo sviluppo dei contenuti e contribuiscono a garantire che la formazione rimanga mirata e mirata. In questa fase viene effettuata l'assegnazione dei diversi contenuti ai due spazi di apprendimento (Individual e Group Learning Space).

In base all'esperienza, il team del progetto raccomanda di concentrarsi su una sola competenza e di creare il quadro dei contenuti formativi competenza per competenza, basato su un disegno a ritroso.

Nel quadro sono inclusi anche metodi di valutazione, basati sui risultati del Backwards Design. I metodi di valutazione sono fondamentali per valutare i progressi degli studenti e l'efficacia della formazione e devono includere le valutazioni formative in un quadro di formazione basata sulle competenze. Le valutazioni sommative possono essere aggiunte come elementi aggiuntivi, se ciò è previsto (seguendo il quadro di riferimento per il riconoscimento³). Le valutazioni possono assumere varie forme, come quiz, test o dimostrazioni pratiche, e dovrebbero essere progettate per misurare il grado in cui gli studenti hanno raggiunto gli obiettivi di apprendimento.

Successivamente, il contenuto stesso viene progettato e descritto con cura, coprendo gli argomenti e i concetti pertinenti in modo logico e coerente. Ciò include la selezione e la presentazione di materiali didattici che si adattino bene allo spazio di apprendimento pertinente. Si tratta di risorse multimediali, materiale di preparazione, attività pratiche o attività di gruppo che si allineano con gli obiettivi di apprendimento e supportano il coinvolgimento e la comprensione degli studenti.

Le strategie e le metodologie didattiche sono altri componenti essenziali di un framework di contenuti formativi. Queste strategie comprendono gli approcci pedagogici e le tecniche impiegate dagli istruttori o dai facilitatori per fornire i contenuti in modo efficace e incoraggiare l'apprendimento attivo. Ciò può comportare l'uso di discussioni di gruppo, casi di studio, simulazioni o altri metodi interattivi che promuovono il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e la collaborazione.

Infine, il quadro prende in considerazione elementi quali il supporto agli studenti, i meccanismi di feedback e l'accessibilità, garantendo che tutti gli studenti possano partecipare attivamente e beneficiare dell'esperienza di formazione. Fornendo risorse

³ Un quadro di riconoscimento per i corsi di formazione è un sistema che convalida e riconosce le conoscenze, le abilità e le competenze acquisite dagli studenti al completamento di uno specifico programma di formazione. Fornisce una struttura standardizzata per la valutazione, il riconoscimento e l'accreditamento dei risultati dell'apprendimento, che può facilitare lo sviluppo professionale degli studenti e migliorare la loro occupabilità o le opportunità di avanzamento di carriera.

e supporto adeguati, il Training Content Framework promuove un ambiente di apprendimento inclusivo e coinvolgente. Questi elementi possono essere definiti come linee guida generali per l'intero percorso formativo.

4.4. Framework dei contenuti di formazione come tabella

La tabella è composta dagli elementi del Training Content Framework ed è pubblicata in formato PDF. Gli elementi specifici sono:

1. **Competenza** Una descrizione chiara e completa delle competenze che delinea le conoscenze, le abilità e gli atteggiamenti specifici richiesti per il lavoro o l'attività per cui si viene formati. Questa descrizione delle competenze riflette gli obiettivi di apprendimento.
2. **Criteri di valutazione** Una serie di criteri sarà utilizzata per valutare la comprensione e la padronanza delle competenze da parte degli studenti. Questi criteri sono allineati con la particolare competenza (obiettivi di apprendimento). Sono divisi in due livelli per coprire lo Spazio Individuale e lo Spazio di Gruppo.

Le valutazioni sono pianificate principalmente come valutazioni formative (in entrambi gli spazi di apprendimento), ma devono essere previste anche valutazioni finali (al termine di ogni unità formativa basata sulle competenze).

3. **Contenuti della formazione** Viene specificata la descrizione di una serie di materiali didattici che coprono le conoscenze, le abilità e gli atteggiamenti (distribuiti agli spazi di apprendimento individuali e di gruppo). Questi materiali dovrebbero essere progettati per soddisfare le esigenze degli studenti (e prepararli per le valutazioni). Inoltre, il materiale deve essere basato sull'apprendimento attivo e verrà aggiunta anche la descrizione dell'attività prevista (in base alla selezione disponibile). I contenuti formativi sviluppati devono essere sviluppati in linea con le linee guida sui contenuti.
4. **Metodi di consegna** Il contenuto viene assegnato allo spazio individuale o di gruppo. La consegna dei contenuti disponibili elettronicamente avviene sempre utilizzando la piattaforma di apprendimento.



Nome modulo			
Versione di riconoscimento			
Descrizione delle competenze			
	Conoscenza	Abilità	Atteggiamento
	Spazio Individuale	Spazio di gruppo	
Valutazione formativa e Modalità di verifica e valutazione dell'apprendimento			
Valutazione sommativa e Modalità di verifica e valutazione dell'apprendimento			
Spazio di apprendimento individuale	Descrizione del contenuto	Implementazione e consegna	

Spazio di apprendimento di gruppo	Descrizione del contenuto	Implementazione e attività

Tavolo 3: Un modello di un framework di contenuti formativi come base per sviluppare un'unica unità di apprendimento basata sulle competenze.

5. Metodi di formazione

Selezione e applicazione di teorie pedagogiche, principi di apprendimento e migliori pratiche per supportare il processo di apprendimento.

Considerazioni di base

I metodi di formazione si riferiscono ai vari approcci, tecniche e attività impiegate da educatori o formatori per facilitare l'apprendimento e lo sviluppo delle competenze. Con un focus sull'apprendimento attivo⁴, questi metodi enfatizzano il coinvolgimento, la collaborazione e la partecipazione degli studenti al processo di apprendimento. Incorporando strategie di apprendimento attivo, i metodi di formazione incoraggiano gli studenti a costruire attivamente conoscenze e significati attraverso attività come la risoluzione di problemi, discussioni o esperienze pratiche. Queste tecniche contrastano con i metodi di apprendimento passivo, in cui gli studenti ricevono principalmente informazioni da lezioni o letture senza coinvolgimento attivo. I metodi di formazione centrati sull'apprendimento attivo favoriscono una comprensione più approfondita, una migliore memorizzazione e lo sviluppo di capacità di pensiero critico, migliorando l'esperienza di apprendimento complessiva.

Il Flipped Instructional Design utilizza e si basa sul framework Flipped Learning 3.0. Ciò include ulteriori sviluppi, come un approccio inclusivo o verde (in linea con l'agenda verde della Commissione europea).

L'approccio pedagogico (o andragogico⁵) si basa sull'apprendimento attivo.

⁴ **L'apprendimento attivo** è un approccio educativo che incoraggia i partecipanti a impegnarsi attivamente nel processo di apprendimento attraverso la partecipazione, la collaborazione e il pensiero critico, promuovendo una comprensione più profonda dell'argomento e una migliore conservazione delle informazioni.

⁵ **L'andragogia** si riferisce alla teoria e alla pratica dell'educazione degli adulti, con l'**approccio andragogico** incentrato su strategie e principi di insegnamento specificamente adattati per soddisfare le esigenze e le caratteristiche uniche degli studenti adulti.

L'apprendimento attivo è un approccio didattico che pone gli studenti al centro del processo di apprendimento, enfatizzando il loro impegno attivo e la loro partecipazione alle attività educative. Piuttosto che ricevere passivamente informazioni attraverso lezioni o letture, i partecipanti agli ambienti di apprendimento attivo sono incoraggiati a pensare in modo critico, porre domande e applicare le loro conoscenze a situazioni del mondo reale. Questo approccio favorisce una comprensione più profonda dell'argomento, una migliore conservazione delle informazioni e lo sviluppo di capacità essenziali di risoluzione dei problemi e di pensiero critico, portando in ultima analisi a risultati di apprendimento più efficaci e duraturi.

5.1. Formazione attiva nello spazio di apprendimento individuale

- Visualizzazione Video di contenuti ospitati su YouTube o qualsiasi piattaforma simile, da cui l'adulto imparerà i contenuti necessari per metterli in pratica in classe. I video devono essere resi interattivi o devono essere collegati a un'attività aggiuntiva, ad esempio l'annotazione delle parole chiave indicate nel video.
- Podcast di ascolto, dove i contenuti da comprendere e ricordare possono essere narrati in modo semplice. L'ascolto deve essere combinato con un compito significativo per diventare interattivo.
- Lettura di presentazioni con contenuti didattici. Agli studenti può essere assegnato il compito di leggere testi pertinenti, come articoli, relazioni o capitoli di libri, per acquisire una comprensione più approfondita di un argomento. La lettura deve essere combinata con un compito significativo per diventare interattiva.
- Comunicazione Forum di comunicazione, da cui è possibile risolvere i dubbi, sia con i compagni di classe che con il tutor, e da cui è possibile condividere i dubbi degli altri compagni di classe. I forum di discussione online possono essere utilizzati per incoraggiare gli studenti a riflettere sul loro apprendimento e ad impegnarsi in un dialogo asincrono con i pari.
- Piattaforma eLearning, dove tutto quanto sopra può essere ospitato. La piattaforma avrà un design reattivo in modo che gli studenti possano accedere ai contenuti con dispositivi che possiedono e/o che trovano meno difficili da usare, ad esempio tablet, laptop, PC o smartphone. Saranno inoltre integrate funzioni di accessibilità in modo che gli studenti abbiano la possibilità di rendere i contenuti più accessibili in base alle loro preferenze. Ad esempio, per la lettura, l'appel visivo e altro ancora.

- Quiz o test online Gli studenti possono rispondere a quiz o test per rafforzare la loro comprensione del materiale e identificare le aree in cui necessitano di ulteriori revisioni.
- Autovalutazioni Gli studenti possono ricevere autovalutazioni per valutare la propria comprensione del materiale e identificare le aree in cui necessitano di ulteriori revisioni o chiarimenti. Ad esempio, le risposte degli studenti possono essere valutate automaticamente e le risposte errate vengono evidenziate e visualizzate le risposte corrette.
- Gli studenti possono creare mappe concettuali per organizzare e collegare idee e concetti diversi nel loro apprendimento.
- Gli studenti possono collaborare su un documento condiviso o su una piattaforma per prendere appunti per acquisire idee e concetti chiave dalle lezioni o dalle letture preregistrate.
- Immagini o mappe interattive con più hotspot di informazioni incorporati, che guidano gli studenti a navigare nell'immagine e a trovare le informazioni collegate all'apprendimento.
- Chatbot interattivo a supporto dell'apprendimento
Gli studenti possono interagire con il chatbot che fornisce loro i contenuti formativi, ovvero li guida e fornisce i contenuti di cui hanno bisogno durante il processo di apprendimento vero e proprio.

5.2. Formazione attiva nello spazio di apprendimento di gruppo

Ecco alcuni esempi comprovati di approcci e attività di formazione attiva per lo Spazio di Apprendimento di Gruppo. Si prega di tenere presente che sono disponibili metodi di apprendimento più attivi. Inoltre, tieni presente che i metodi di apprendimento attivo devono sempre adattarsi al contenuto della formazione.

- **Giocare** La gamification nell'apprendimento degli adulti, progetta giochi di gruppo in cui devono analizzare, applicare ciò che hanno imparato individualmente e creare come risultato della pratica.
- **Pratica di gruppo** Caso di studio, in cui agli adulti viene presentato un problema reale e devono analizzarlo, applicare le conoscenze acquisite e fornire una soluzione al problema, come attività di gruppo.
- **Discuti** Vai al forum di discussione e scrivi una breve descrizione di ciò che il gruppo ha fatto per la sua attività di formazione. Inoltre, leggi le descrizioni

dei tuoi colleghi e aggiungi un breve commento a ciascuna. Quindi leggi i commenti sulla tua attività di gruppo e vedi se puoi migliorare la qualità e l'efficacia della tua attività di gruppo.

- **Peer review** Incoraggiare gli studenti a rivedere e fornire feedback sul lavoro o sui progetti degli altri. Una variante della peer review è il "feedback collegiale": il feedback collegiale è un feedback fornito da pari o colleghi in modo rispettoso e costruttivo. Nel contesto delle presentazioni di materiale di fronte a un gruppo di pari, il feedback collegiale consiste nell'offrire intuizioni e suggerimenti specifici per aiutare il presentatore a rafforzare le proprie competenze e raggiungere i propri obiettivi. È un processo collaborativo che può migliorare l'esperienza di apprendimento e promuovere lo sviluppo professionale.
- **Dibattito** Assegnare gli studenti ai team e farli discutere su diversi lati di un problema o di un argomento, con l'obiettivo di promuovere il pensiero critico e le capacità di comunicazione.
- **Brainstorming** Incoraggiare gli studenti a generare idee creative o soluzioni a un problema o a una domanda specifica.
- **Progetti di gruppo** Assegnazione agli studenti di lavorare insieme su un progetto o un compito più ampio, come la creazione di una presentazione, la conduzione di ricerche o la progettazione di un prodotto.
- **Gioco di ruolo** Assegnare agli studenti la recitazione di diversi scenari o ruoli con l'obiettivo di promuovere l'empatia, l'assunzione di prospettive e le capacità di comunicazione.
- **Simulazioni** Utilizzo di software o altri strumenti per creare ambienti o situazioni simulate in cui gli studenti possano esercitarsi e applicare nuove conoscenze e abilità.

Nota: Tutti gli esempi forniti sono una selezione di attività di apprendimento più disponibili.

6. Materiale didattico

Per questo processo, viene utilizzato il "Training Content Framework" sviluppato.

Devono essere considerati i seguenti due elementi:

- **Sviluppa**

attività di apprendimento coinvolgenti che supportino le strategie didattiche scelte e aiutino gli studenti a raggiungere gli obiettivi dichiarati. Queste attività dovrebbero incoraggiare gli studenti a partecipare attivamente al processo di apprendimento, ad applicare le loro conoscenze e a ricevere un feedback sulle loro prestazioni.

- **Crea materiali didattici**

Sviluppa le risorse di formazione effettive, come presentazioni, dispense, video o moduli interattivi, in base allo schema dei contenuti e alle strategie didattiche scelte. Assicurati che i materiali siano chiari, concisi e visivamente accattivanti e che soddisfino le diverse preferenze di apprendimento.

Queste considerazioni devono considerare i due spazi di apprendimento, lo spazio di apprendimento individuale e lo spazio di apprendimento di gruppo.

6.1. Spazio di apprendimento individuale

Per il singolo spazio, varie tecniche possono essere implementate – se possibile – in modo multimediale e/o interattivo. Ecco un elenco (non esaustivo) di possibili metodi:

- **Video attivi** (o video basati su attività)

Brevi video che presentano concetti e idee chiave. I video, in quanto media passivi, devono essere implementati in modo da coinvolgere gli studenti in alcune attività.

- **Moduli e-learning interattivi**

Moduli basati sul Web che forniscono esercizi e simulazioni interattive.

- **Libri di testo**

online Libri di testo digitali che presentano informazioni in formato multimediale, inclusi testo, immagini e video.

- **Podcast**

Registrazioni audio che forniscono un modo alternativo di presentare le informazioni. Questo tipo di contenuto deve essere implementato in un contesto attivo.

- **Infografiche**
: rappresentazioni visive di informazioni complesse che possono essere facilmente comprese.
- **Quiz online Quiz**
che valutano la conoscenza e la comprensione del materiale da parte degli studenti.
- **Forum di discussione Forum**
online che consentono agli studenti di porre domande e discutere concetti chiave con istruttori e colleghi.
- **Scenari**
del mondo reale che illustrano i concetti chiave e offrono agli studenti l'opportunità di applicare le proprie conoscenze.
- **Biblioteche e banche dati online**
Accesso a biblioteche e banche dati digitali che forniscono una grande quantità di informazioni e risorse.
- **Programmi di follow-up personalizzati**
Offrono la possibilità di avere tutoraggio individualizzato o sessioni di follow-up con insegnanti o tutor per rispondere a domande, chiarire dubbi e ricevere una guida personalizzata sul processo di apprendimento.
- **Glossario**
Consente agli studenti di creare e gestire un elenco di definizioni, come un dizionario, per ogni modulo.
- **"Controlli della temperatura"**
Per raccogliere dati dagli studenti per aiutare gli insegnanti a conoscere meglio la loro classe e a riflettere sul proprio insegnamento. Ad esempio, uno potrebbe essere fatto all'inizio del modulo (cioè 1/3 del contenuto del modulo) e uno alla fine. Alcune domande possono essere associate al contenuto effettivo, consentendo agli studenti di riflettere autonomamente sul fatto di aver compreso il contenuto e su come l'istruttore potrebbe eventualmente migliorare l'istruzione per esso.
- **Gli**
istruttori possono valutare e commentare i file caricati e i compiti degli studenti, che vengono creati sia online che offline.

Fioriture inferiori (IS-1 Ib)

Usa livelli più bassi della Tassonomia di Bloom (ricordare, capire).

"Lower Blooms" si riferisce ai livelli inferiori della tassonomia di Bloom, che comprendono i processi cognitivi del ricordo e della comprensione. I compiti e i compiti a questo livello si concentrano sul richiamo delle informazioni, sulla comprensione dei concetti e sulla dimostrazione delle conoscenze e della comprensione di base. Ecco un elenco (non esaustivo) di alcuni verbi specifici che possono essere utilizzati nel contesto di Lower Blooms:

- Ricordare: Ricchiamaire, Elencare, Identificare, Definire, Riconoscere, Denominare, Recuperare, Memorizzare, Ripetere o Etichettare
- Comprensione: Spiegare, Riassumere, Descrivere, Confrontare, Contrastare, Interpretare, Parafrasare, Chiarire, Classificare, Dimostrare la comprensione

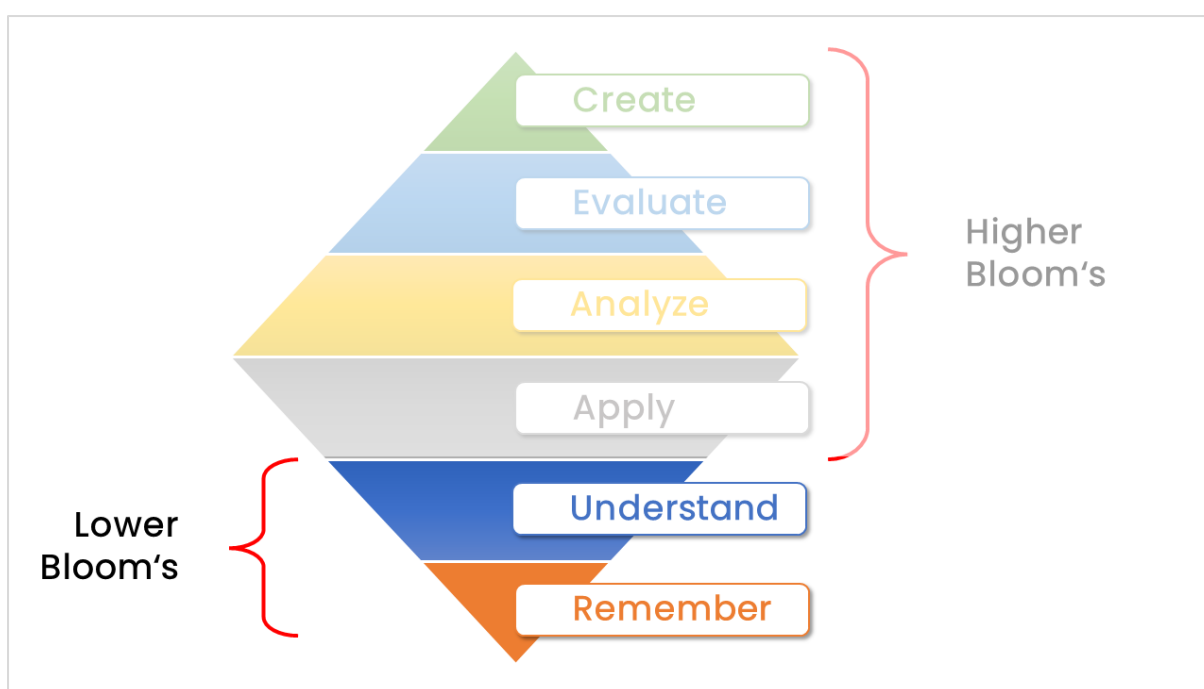


Figura 5: Elementi di Lower Bloom.

Focus sullo spazio di gruppo (IS-3 Gs)

Concentrati su ciò che vuoi ottenere nello spazio di gruppo quando crei il pre-lavoro dello spazio individuale.

Utilizzando l'Backwards Design, deve essere chiaro quali sfide gli studenti dovranno affrontare nello spazio di apprendimento di gruppo.

Seguendo l'approccio di progettazione a ritroso, è possibile assicurarsi che lo spazio individuale e lo spazio di gruppo siano strettamente allineati:

- Inizia definendo chiaramente i risultati di apprendimento che vuoi ottenere nello spazio di gruppo.

- Una volta chiariti i risultati dell'apprendimento, progetta le attività di gruppo che consentiranno agli studenti di raggiungere tali obiettivi.
- Affinché gli studenti siano in grado di partecipare efficacemente alle attività di gruppo, è importante identificare le conoscenze e le competenze pregresse necessarie. Ciò può includere concetti teorici, abilità tecniche o competenze specifiche da acquisire nel singolo spazio.
- Sulla base delle conoscenze e delle competenze pregresse identificate, progettare attività individuali che consentano agli studenti di acquisire queste conoscenze necessarie.
- Assicurati di fornire agli studenti le risorse e i materiali necessari per svolgere le attività individuali e di gruppo.
- Determina scadenze chiare per le attività individuali e di gruppo e assicurati di stabilire una sequenza logica nel flusso di apprendimento.

Link allo Spazio Gruppo (IS-4 Lk)

Assicurati che ci sia un forte legame tra i media pre-lezione e ciò che accade in classe.

Tutte le attività nello spazio di apprendimento individuale devono essere viste in un contesto con lo spazio di apprendimento di gruppo.

Prima della sessione di gruppo, fornisci agli studenti adulti attività individuali direttamente correlate agli obiettivi di apprendimento della classe. Queste attività dovrebbero prepararli a partecipare in modo significativo alle attività di gruppo.

Progetta attività di preparazione individuali che siano pertinenti e direttamente correlate ai compiti di gruppo o alle discussioni che si svolgeranno.

Ad esempio, potresti chiedere loro di guardare un video, un video interattivo, leggere materiali o svolgere un'attività pratica che fornirà loro le conoscenze necessarie per le successive discussioni di gruppo o progetti.

All'inizio della sessione di gruppo, assicurati di stabilire un chiaro collegamento tra le attività individuali e le attività di gruppo. Spiegare in che modo i concetti o le competenze che gli studenti adulti hanno acquisito nel loro tempo individuale saranno applicati durante l'attività di gruppo.

Supporti appropriati (IS-5 AM)

Scegli strategicamente un mezzo appropriato per i media pre-lezione (testo, video con annotazione sulla lavagna, screencast, video semplice)

Il focus dei media (nella pre-classe o nello spazio di apprendimento individuale) dovrebbe essere sui contenuti multimediali interattivi. Ecco alcuni esempi:

- L'uso di contenuti multimediali interattivi, come video interattivi, infografiche interattive o presentazioni interattive, consente agli studenti di esplorare e manipolare attivamente le informazioni. Possono fare clic su elementi interattivi all'interno del contenuto per accedere a maggiori dettagli, esplorare ramificazioni o eseguire azioni specifiche.
- Le immagini visive, come fotografie, diagrammi, grafici o infografiche, aiutano a illustrare i concetti e a migliorare la comprensione. Possono trasmettere informazioni in modo rapido ed efficace, soprattutto per gli studenti che sono pensatori visivi.
- Le registrazioni audio, tra cui lezioni, interviste o podcast, offrono un'esperienza di apprendimento uditivo. Possono essere utilizzati per fornire spiegazioni, narrazioni o discussioni, rivolgendosi agli studenti che preferiscono l'input uditivo o hanno disabilità visive.
- Le simulazioni creano ambienti virtuali che replicano situazioni di vita reale, consentendo agli studenti di esercitarsi e applicare le proprie conoscenze. Possono essere utilizzati per simulare esperimenti, scenari aziendali o attività di risoluzione dei problemi, fornendo agli studenti esperienze pratiche.

In ogni caso, questi elementi devono essere creati come contenuti di apprendimento attivo utilizzando compiti individuali nel contesto di questi media. Inoltre, per ogni elemento di contenuto è necessario considerare come il contenuto possa essere trasmesso nel miglior modo possibile.

Compiti significativi (IS-9 Mn)

Assicurati che le attività pre-lezione siano significative e attirino l'interesse degli studenti.

I compiti significativi si riferiscono ad attività o compiti in un contesto di apprendimento che hanno rilevanza e scopo nel mondo reale. Queste attività sono progettate per coinvolgere gli studenti collegando il materiale didattico ad applicazioni pratiche, situazioni autentiche o interessi personali.

Quando le attività significative vengono incorporate in un'esperienza di apprendimento, possono attirare l'interesse degli studenti in diversi modi:

- **Cura della pertinenza** I compiti significativi riguardano la vita, le esperienze o le aspirazioni degli studenti. Sono progettati per affrontare le sfide o gli scenari del mondo reale che gli studenti possono incontrare al di fuori

dell'ambiente di apprendimento. Dimostrando la pertinenza e l'applicabilità del contenuto, è più probabile che gli studenti siano motivati e coinvolti.

- **Dai alle attività un certo livello di autenticità** Le attività significative rispecchiano situazioni o problemi autentici della vita reale. Forniscono agli studenti l'opportunità di applicare le loro conoscenze e abilità in contesti che assomigliano alle sfide che possono affrontare nella loro vita **personale o professionale**. Questa autenticità aumenta l'interesse degli studenti in quanto consente loro di vedere la connessione diretta tra ciò che stanno imparando e le loro esperienze nel mondo reale.
- **Personalizzazione**
Le attività significative consentono agli studenti di collegare il materiale didattico ai propri interessi, obiettivi o esperienze. Incorporando elementi che risuonano individualmente con gli studenti, come i loro hobby, passioni o aspirazioni di carriera, i compiti diventano personalmente significativi. Questa personalizzazione aumenta l'investimento degli studenti nel processo di apprendimento e mantiene il loro interesse.
- **Implementare approcci di risoluzione dei problemi** Le attività significative spesso implicano la risoluzione dei problemi e il pensiero critico. Presentano agli studenti problemi o scenari autentici che richiedono loro di analizzare, valutare e applicare le loro conoscenze e abilità per trovare soluzioni. Coinvolgere gli studenti in attività di risoluzione dei problemi suscita curiosità, poiché vengono coinvolti attivamente nella ricerca di risposte e nel superamento delle sfide.
- **Prenditi cura della creatività e dell'autonomia** I compiti significativi incoraggiano gli studenti a pensare in modo creativo e indipendente. Offrono agli studenti l'opportunità di esplorare diversi approcci, generare idee e prendere decisioni. Questa autonomia favorisce un senso di appartenenza e di responsabilizzazione, motivando gli studenti a partecipare attivamente e a investire nel compito.

Mix di elementi (IS-10 Mx)

Assicurati che i video includano un mix appropriato di testo, immagini, discussioni tra persone, brevi filmati integrati, scrittura dell'istruttore, narrazione.

Il "mix di elementi" è un elemento essenziale, ma l'apprendimento attivo richiede l'estensione (e la modifica) della descrizione dell'elemento. Come spiegato in "Media appropriati", è necessario utilizzare diversi media che meglio si adattano ai compiti o

ai requisiti. Questo si traduce automaticamente in un mix corrispondente. Tuttavia, è necessario fare ulteriori considerazioni su come una "miscela colorata" sia vantaggiosa per il processo di apprendimento e offra agli studenti gioia nell'apprendimento.

Collegare le conoscenze pregresse (IS-13 Pk)

Introduci i media pre-lezione con una domanda di conoscenza preliminare per attivare il pensiero degli studenti.

"Collegare le conoscenze pregresse" si riferisce al processo di collegamento di nuove informazioni o concetti con conoscenze ed esperienze esistenti che gli studenti già possiedono. Si tratta di creare collegamenti tra ciò che gli studenti già sanno e le nuove informazioni presentate, facilitando una comprensione più profonda e migliorando il processo di apprendimento. Collegando le conoscenze pregresse, gli studenti possono costruire sui loro quadri mentali esistenti, mettere in relazione nuove informazioni con concetti familiari e creare connessioni significative che aiutano nella comprensione, nella memorizzazione e nell'applicazione delle conoscenze in vari contesti.

"Collegare le conoscenze pregresse" può essere impegnativo nella formazione generale degli adulti perché gli studenti adulti provengono da contesti diversi con diversi livelli di conoscenze ed esperienze pregresse. Potrebbe essere difficile accertare le loro conoscenze esistenti senza valutazioni individuali o sondaggi approfonditi, che possono richiedere molto tempo e risorse.

Per identificare più facilmente le conoscenze pregresse, i formatori possono utilizzare strategie come sondaggi pre-corso o questionari per valutare la familiarità dei partecipanti con l'argomento. Questi sondaggi possono includere domande a risposta aperta o quiz di autovalutazione per valutare le conoscenze e le competenze esistenti. Inoltre, i formatori possono incoraggiare i partecipanti a condividere le loro esperienze, intuizioni e opinioni durante le discussioni in classe o le attività di gruppo, consentendo loro di attingere alle loro conoscenze pregresse in modo più organico e naturale.

Inoltre, l'integrazione di attività interattive per rompere il ghiaccio o di esercizi di gruppo all'inizio della formazione può aiutare a scoprire le conoscenze pregresse dei partecipanti. Queste attività possono incoraggiare le persone a condividere le loro prospettive, aneddoti personali o esempi rilevanti relativi all'argomento della formazione. Promuovendo un ambiente di apprendimento collaborativo, i partecipanti si sentiranno più a loro agio nell'esprimere le loro conoscenze pregresse, costruire connessioni e impegnarsi con l'argomento.

Nel complesso, la combinazione di valutazioni pre-corso, discussioni interattive e attività collaborative può aiutare i formatori a identificare più facilmente le conoscenze pregresse dei partecipanti, facilitando esperienze di apprendimento efficaci su misura per le esigenze specifiche e le competenze esistenti degli studenti adulti.

In ogni caso, la descrizione del corso deve contenere il dettaglio delle conoscenze attese per il percorso formativo.

Insegnare a interagire (IS-17 Ti)

Insegna agli studenti come interagire con i media prima della lezione, ad esempio prendendo appunti e preparando domande per la lezione.

"Insegnare a interagire" si riferisce all'approccio didattico che si concentra sull'insegnare agli studenti come interagire attivamente con il materiale didattico, partecipare a discussioni, collaborare con i pari e porre domande per migliorare la loro comprensione e l'esperienza di apprendimento.

Per insegnare agli studenti come interagire con i media pre-classe:

- Spiega chiaramente lo scopo e i vantaggi dell'interazione con i media pre-lezione, sottolineando l'importanza dell'apprendimento attivo e della preparazione. Questo si riferisce al fatto che l'atto di apprendimento è un processo personale e attivo che gli individui devono intraprendere da soli.
- Fornisci indicazioni esplicite su strategie efficaci per prendere appunti, come riassumere i punti chiave, evidenziare dettagli importanti o utilizzare organizzatori visivi. Questo potrebbe essere fatto a mano. La scrittura a mano favorisce l'apprendimento coinvolgendo molteplici processi sensoriali e cognitivi, come le capacità motorie, la memoria spaziale e l'attenzione, che migliorano la comprensione, la memorizzazione e l'integrazione delle conoscenze.
- Modella il processo di preparazione delle domande dimostrando come analizzare il contenuto, identificare le aree di confusione o interesse e formulare domande ponderate e basate sull'indagine.
- Incoraggia la collaborazione e la discussione tra pari attraverso piattaforme online, forum di discussione o attività in piccoli gruppi, in cui gli studenti possono condividere i loro appunti, discutere concetti e generare domande insieme.
- Offri feedback e rinforzi regolari sulle capacità degli studenti di prendere appunti e sulla preparazione delle domande, fornendo una guida costruttiva per aiutarli a migliorare il loro coinvolgimento e la preparazione per le discussioni in classe.

Insegnando agli studenti come interagire con i media pre-lezione, prendendo appunti e preparando domande, gli educatori possono migliorare il coinvolgimento degli studenti, il pensiero critico e la partecipazione attiva in classe, portando a un ambiente di apprendimento più arricchito e collaborativo.



Co-funded by
the European Union



Utilizzo di materiale digitale e analogico

In generale, lo Spazio Individuale dovrebbe utilizzare materiale di formazione digitale e analogico. I metodi analogici possono migliorare i semplici media digitali. Alcuni approcci possibili sono:

- **Uso dei libri** I libri stampati offrono una risorsa di apprendimento tangibile e portatile, consentendo agli studenti di accedere e consultare comodamente i contenuti senza fare affidamento sugli schermi. Promuovono l'attenzione e la concentrazione riducendo al minimo le distrazioni digitali e forniscono un mezzo per la personalizzazione attraverso l'annotazione e l'evidenziazione. I libri stampati offrono anche un contesto storico e culturale, favorendo l'attrattiva estetica e il coinvolgimento emotivo nell'esperienza di apprendimento.
- **Prendere appunti** Gli studenti possono utilizzare metodi analogici come scrivere appunti, disegnare mappe mentali o schizzare diagrammi insieme a materiale didattico digitale. La presa di appunti analogica migliora la comprensione, la sintesi e la personalizzazione del contenuto. Un metodo consigliato è quello di prendere appunti con sede a Cornell, estraendo parole chiave dal materiale multimediale.
- **L'estrazione di parole chiave** da testi, immagini o video
- **Lo sviluppo di domande specifiche**, rivolte al contenuto di presentazioni, video o testi

6.2. Spazio di apprendimento di gruppo

Fioritura superiore (GS-01 Hb)

Utilizzare livelli più elevati della Tassonomia di Bloom (applicazione, analisi, valutazione, creazione)

La tassonomia di Bloom è una classificazione degli obiettivi di apprendimento all'interno dell'istruzione, con le capacità di pensiero di ordine superiore che richiedono processi cognitivi più complessi.

- L'applicazione consiste nella progettazione di attività che consentano agli studenti adulti di utilizzare le loro conoscenze e competenze in situazioni pratiche e autentiche. Verbi tipici: Implementare, Usare, Eseguire, Dimostrare, Risolvere, Applicare, Costruire, Illustrare, Mostrare, Operare.
- L'analisi implica la progettazione di attività che richiedono agli studenti adulti di esaminare le informazioni, scomporle nelle loro parti costitutive e identificare modelli o relazioni.

Verbi tipici: Analizzare, Scomporre, Distinguere, Decostruire, Sezionare, Dedurre, Confrontare, Contrastare, Organizzare, Delineare.

- La valutazione implica la progettazione di attività che costringono gli studenti adulti a formulare giudizi, valutare la qualità o l'efficacia di qualcosa e fornire opinioni o commenti ragionati. Verbi tipici: Valutare, Giudicare, Criticare, Giustificare, Argomentare, Decidere, Scegliere, Valutare, Dare Priorità, Determinare.
- La creazione implica la progettazione di attività che richiedono agli studenti adulti di generare nuove idee, prodotti o soluzioni combinando le loro competenze, conoscenze e creatività. Verbi tipici: Creare, Progettare, Inventare, Sviluppare, Formulare, Costruire, Immaginare, Pianificare, Produrre, Proporre.

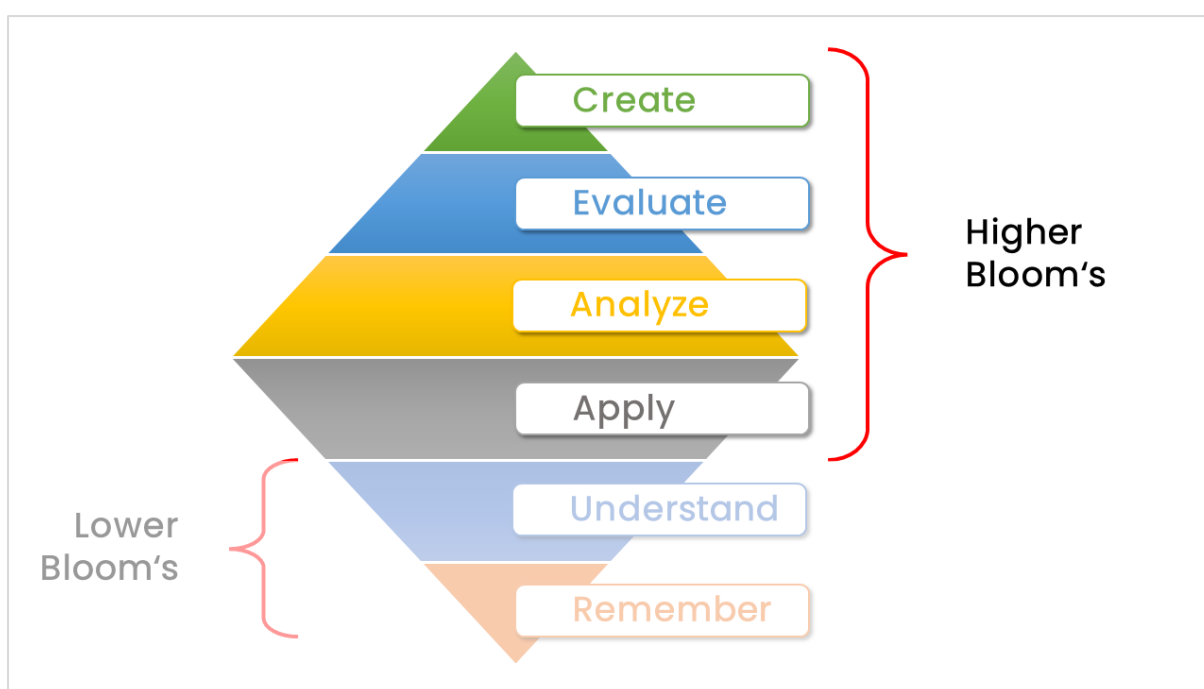


Figura 6: Gli articoli di Higher Bloom, in quanto sono essenziali per lo spazio di apprendimento di gruppo.

Aspettative chiare (GS-02 CE)

Stabilisci aspettative chiare per le responsabilità degli studenti durante le ore di lezione.

È essenziale che queste aspettative siano comunicate in modo chiaro e accessibile. Fornire esempi concreti, fornire opportunità di chiarimento e garantire che gli studenti adulti comprendano appieno ciò che ci si aspetta da loro nello spazio di gruppo.

- **Spiega lo scopo dello spazio di gruppo**
Inizia spiegando lo scopo e l'importanza dello spazio di gruppo nel contesto dell'apprendimento capovolto. Sottolineare come la collaborazione, la

discussione e lo scambio di idee nel gruppo siano fondamentali per approfondire le conoscenze e costruire un apprendimento significativo.

- **Elencare le responsabilità specifiche**

Descrivi in dettaglio le responsabilità che gli studenti adulti dovrebbero assumersi nello spazio di gruppo. Ciò può includere aspetti come la partecipazione attiva alle discussioni, la collaborazione con i colleghi, il completamento dei compiti assegnati, il feedback costruttivo, ecc.

- **Specifica l'impegno per l'apprendimento autonomo**

Sottolinea l'importanza dell'apprendimento autonomo nel modello di apprendimento capovolto 3.0. Chiarisce che gli studenti adulti sono responsabili dell'acquisizione di conoscenze pregresse esaminando i materiali forniti prima delle sessioni di gruppo. Sottolinea che lo spazio del gruppo sarà principalmente per approfondire, applicare e scambiare idee su queste conoscenze.

- **Stabilisce i criteri di valutazione**

Descrive come saranno valutate la partecipazione e le prestazioni degli studenti nello spazio di gruppo. Assicurati di comunicare in che modo queste valutazioni influenzeranno il voto finale del corso.

Mai lezione (GS-04 NI)

Non tenere mai lezioni o spiegare i video in classe per coloro che non hanno fatto i media prima della lezione.

Il "non fare mai lezione" deve essere visto dal punto di vista che si riferisce a un approccio passivo alla condivisione delle informazioni. Di seguito è riportata una definizione di entrambi gli approcci formativi e un confronto.

Una lezione è un metodo di insegnamento in cui un istruttore presenta informazioni a un gruppo di studenti attraverso una presentazione orale.

Definizione di Active Lecturing: L'Active Lecturing è un metodo di insegnamento che combina le tecniche tradizionali di lezione con strategie interattive progettate per coinvolgere i partecipanti nel processo di apprendimento.

In una tabella di confronto:

	Conferenza	Lezioni attive
Metodo	Il formatore presenta le informazioni attraverso una lezione	Il formatore presenta le informazioni attraverso una lezione e utilizza anche strategie interattive.
Fuoco	Centrato sull'istruttore	Centrato sullo studente
Fidanzamento	Passivo	Attivo
Apprendimento	Ci si aspetta che gli studenti assorbano le informazioni	Gli studenti sono attivamente coinvolti e sono incoraggiati a elaborare le informazioni e a pensare in modo critico.
Efficacia	Potrebbe essere efficace per la semplice trasmissione delle informazioni. Suggerimento: questo dovrebbe essere fatto nello spazio individuale!	Potrebbe essere più efficace per promuovere la comprensione, la fidelizzazione e il coinvolgimento.

Tavolo 4: Confronto tra lezioni frontali e approccio di "Active Lecturing".

Centrato sullo studente (GS-05 SS) e promuovere la collaborazione (GS-06 CB)

Imposta attività Centrate sullo studente che incoraggino gli studenti a riassumere il contenuto dei contenuti multimediali pre-lezione e promuovano il lavoro collaborativo e di gruppo.

Un approccio formativo centrato sullo studente è quello in cui lo studente è posto al centro dell'esperienza formativa. Ciò significa che la formazione è progettata per soddisfare le esigenze e le preferenze specifiche degli studenti e che gli studenti sono incoraggiati ad assumere un ruolo attivo nel processo di apprendimento. Questo approccio significa anche "apprendimento attivo".

Promuovere la collaborazione è un aspetto essenziale di un approccio formativo incentrato sullo studente. La collaborazione consente ai partecipanti di condividere le proprie conoscenze e prospettive, imparare gli uni dagli altri e costruire connessioni sociali a sostegno del loro apprendimento continuo. La collaborazione può assumere molte forme, come discussioni di gruppo, progetti di gruppo, feedback tra pari e attività collaborative di risoluzione dei problemi.

Per promuovere la collaborazione in un approccio formativo centrato sullo studente, i formatori possono incorporare attività e compiti che richiedono agli studenti di lavorare insieme in gruppo. I formatori possono anche facilitare le discussioni di gruppo e incoraggiare gli studenti a condividere le loro idee e prospettive tra loro. Inoltre, i formatori possono offrire opportunità di feedback tra pari e incoraggiare gli studenti a fornire un feedback costruttivo ai loro pari.

Promuovendo la collaborazione in un approccio formativo centrato sullo studente, i formatori possono aiutare gli studenti a sviluppare le necessarie competenze interpersonali e comunicative, nonché il pensiero critico e le capacità di risoluzione dei problemi. La collaborazione può anche aiutare a creare un ambiente di apprendimento più coinvolgente e interattivo che può aumentare la motivazione e l'interesse degli studenti per la formazione.

Fornire differenziazione (GS-08 Df)

Differenziazione all'interno dello spazio di gruppo (compiti, risultati, supporto e risorse)

Quando si implementa il Flipped Learning 3.0 con studenti adulti, è importante fornire differenziazione all'interno dello spazio di gruppo per soddisfare le esigenze individuali e promuovere un apprendimento ottimale.

- **Offri**
una gamma di opzioni di attività con diversi livelli di complessità, consentendo agli studenti adulti di scegliere attività in linea con i loro interessi e abilità. Ciò promuove l'impegno e la motivazione fornendo un senso di autonomia e proprietà sul proprio apprendimento.
- **Risultati di apprendimento flessibili**
Fornisci percorsi multipli per raggiungere i risultati di apprendimento. Consenti agli studenti adulti di dimostrare la loro comprensione e le loro abilità attraverso diversi formati come presentazioni, compiti scritti, progetti o applicazioni pratiche. Questo si rivolge a diverse preferenze di apprendimento e consente alle persone di mostrare i propri punti di forza.
- **Riconosci**
che gli studenti adulti hanno esigenze e conoscenze pregresse diverse. Fornisci supporto personalizzato attraverso feedback personalizzati, discussioni individuali o risorse aggiuntive su misura per le esigenze di ogni studente. Questo sostegno mirato favorisce un ambiente di apprendimento solidale e inclusivo.
- **Varietà**
di risorse Offri una varietà di risorse per soddisfare diversi stili di

apprendimento e preferenze. Fornire materiali scritti, risorse audiovisive, moduli interattivi online o riferimenti esterni. Ciò consente agli studenti adulti di accedere alle informazioni in formati che risuonano con le loro preferenze di apprendimento, migliorando la loro comprensione e il loro coinvolgimento.

Multilivello (GS-09 Lv)

Includi attività pratiche a diversi livelli per garantire che tutti gli studenti abbiano materiali su cui lavorare che siano appena al di sopra delle loro attuali capacità.

I multilivelli nello spazio di gruppo per gli studenti adulti si riferiscono all'implementazione di strategie e risorse che comprendono diversi livelli di abilità e conoscenza all'interno dello stesso gruppo. Ciò significa che le diverse abilità ed esigenze degli studenti adulti sono riconosciute e affrontate in termini di livello di padronanza di un argomento o di un'abilità specifica.

Tali pratiche possono includere contenuti differenziati adattati alle capacità del discente, lavori di gruppo eterogenei in termini di capacità dei discenti adulti per promuovere la collaborazione tra di loro, la promozione dell'apprendimento tra pari attraverso il tutoraggio tra discenti adulti dello stesso gruppo, un feedback individualizzato basato sulle esigenze individuali di ciascun discente adulto e metodi di valutazione su misura per i discenti adulti, in cui sono in grado di dimostrare la loro comprensione e capacità.

Implementando queste strategie e pratiche multilivello, cerchiamo di garantire che tutti gli studenti adulti, indipendentemente dal loro livello di abilità, possano avere un apprendimento efficace e significativo nello spazio di gruppo.

Digitale e analogico (GS-11 Dg)

Utilizza strumenti digitali e analogici per favorire il lavoro in classe degli studenti.

Si tratta di attività come la presentazione dei risultati al gruppo (pubblico) e l'uso di materiale analogico ben preparato presentato agli studenti.

È consigliabile offrire una combinazione di entrambe le opzioni per massimizzare i benefici di ciascuna e per adattarsi alle esigenze e alle preferenze degli studenti adulti.

L'uso di strumenti digitali e analogici nello spazio di gruppo per gli studenti adulti è giustificato dalla loro flessibilità, accessibilità, interazione, varietà di risorse, preferenze individuali e attenzione alla riduzione delle distrazioni, alla capacità di trasmettere

informazioni in modo efficace, all'interazione con il materiale in modo più pratico e all'adattamento a diversi stili di apprendimento.

Strumenti digitali per presentazioni visive: gli strumenti digitali (ad esempio, software di presentazione come PowerPoint o Google Slides, Canva, Visme, Apple Keynote, Swipe, ZohoShow, SlideDog...), consentono agli studenti adulti di creare diapositive visive potenti e coinvolgenti per presentare i loro risultati al gruppo, utilizzando grafici, immagini, video e animazioni per evidenziare i punti chiave e rendere la presentazione più dinamica e interessante.

Materiale analogico per dimostrazioni pratiche: a volte le presentazioni possono richiedere dimostrazioni pratiche o la manipolazione di oggetti fisici. In questi casi, l'uso di materiale analogico, come libri, guide stampate, grafici, diagrammi, modelli fisici, lavagne, modelli, prototipi o campioni, può essere più efficace per mostrare risultati concreti e tangibili. Ciò consente loro di interagire con il materiale in modo più concreto e di impegnarsi in attività pratiche che rafforzano la loro comprensione.

Creazione dello studente (GS-12 Cr)

Includi attività che incoraggino gli studenti a creare i propri contenuti.

Gli studenti devono creare i propri contenuti.

Incorporando attività che incoraggiano gli studenti adulti a creare i propri contenuti, un framework di apprendimento capovolto 3.0 incoraggia la partecipazione attiva, una comprensione più profonda e lo sviluppo del pensiero critico e delle capacità comunicative. Queste attività approfondiscono e rafforzano un senso di appartenenza e autonomia nel processo di apprendimento, consentendo agli studenti adulti di diventare partecipanti attivi e contributori nello spazio di gruppo. Attività quali:

- **Assegna**
progetti di ricerca a gruppi di studenti adulti, dove possono ricercare e creare contenuti basati sulla loro esperienza e conoscenza precedente. Ciò consente loro di approfondire argomenti di interesse personale e condividere le loro scoperte con il gruppo.
- **Gruppi di discussione online**
Organizza gruppi di discussione online in cui gli studenti adulti possono condividere e discutere idee su un argomento specifico. Questi gruppi possono generare contenuti dai loro scambi di idee e riflessioni. È necessario fornire alcuni output (presentazione, scheda informativa, riassunto) per mostrare risultati concreti.

- **Chiedi**

a gruppi di studenti adulti di sviluppare risorse educative, come guide allo studio, presentazioni interattive o attività di apprendimento, da condividere con il resto della classe. Questo rafforza la loro capacità di creare contenuti educativi pertinenti su misura per le esigenze del gruppo.

- **Progetti di apprendimento esperienziale**

Progetta progetti che consentano agli studenti adulti di applicare ciò che hanno appreso in situazioni del mondo reale. Ad esempio, possono collaborare per creare proposte per risolvere problemi nei loro luoghi di lavoro o comunità.

- **Incoraggia**

gli studenti adulti a creare portfolio digitali in cui possono raccogliere e mostrare il proprio lavoro, i risultati e l'apprendimento. Questo dà loro l'opportunità di riflettere sui loro progressi e condividere la loro esperienza con gli altri.

- **Collaborazione nella creazione di risorse didattiche**

Incoraggia la collaborazione tra gli studenti adulti per creare risorse didattiche, come presentazioni, tutorial o materiali di lettura, a beneficio dell'intera classe. Ciò promuove la partecipazione attiva e la condivisione delle conoscenze tra gli studenti.

- **Progetti imprenditoriali**

Incoraggia gli studenti adulti a sviluppare progetti imprenditoriali relativi ai contenuti dei corsi. Ciò offre loro l'opportunità di applicare le loro conoscenze e competenze in un contesto pratico, oltre a promuovere la creatività e l'imprenditorialità.

Riflessione (GS-13 Rf)

Richiedi una riflessione alla fine di ogni lezione.

"Richiedere una riflessione alla fine di ogni lezione" significa che agli studenti viene chiesto di rivedere e pensare in modo critico a ciò che hanno imparato alla fine di ogni lezione. Ciò può comportare il riassunto dei concetti chiave, la riflessione su come la lezione si collega alle proprie esperienze o interessi o l'identificazione di aree in cui si hanno ancora domande o incertezze.

La riflessione alla fine di una lezione è importante per diversi motivi. In primo luogo, aiuta gli studenti a consolidare il loro apprendimento e a creare collegamenti tra nuovi concetti e le loro conoscenze pregresse. Riflettendo su ciò che hanno imparato,

gli studenti possono approfondire la loro comprensione del materiale e identificare le aree in cui potrebbero aver bisogno di ulteriore supporto o chiarimento.

In secondo luogo, la riflessione aiuta gli studenti a sviluppare abilità metacognitive, come l'autoconsapevolezza e l'autoregolazione. Riflettendo sul loro processo di apprendimento, gli studenti possono ottenere informazioni sui propri punti di forza e di debolezza, nonché sulle proprie preferenze e strategie di apprendimento. Questo può aiutarli a diventare studenti più efficaci e indipendenti nel tempo.

Infine, la riflessione può aiutare a promuovere un senso di appartenenza e di coinvolgimento nel processo di apprendimento. Quando gli studenti hanno l'opportunità di riflettere sul loro apprendimento e condividere i loro pensieri e le loro domande con gli altri, possono sentirsi più connessi al materiale e più coinvolti nel proprio percorso di apprendimento.

Piano per Incompleto (GS-15 Pi)

Prepara un piano per gli studenti che vengono in classe dopo aver completato il lavoro preliminare ma non hanno ancora compreso appieno i concetti.

Se gli studenti non hanno adempiuto al loro dovere saltando la pre-lezione e non sono ben preparati nello spazio di gruppo, il formatore può intraprendere le seguenti azioni (come una sorta di standard):

- **Affrontare il problema con gli studenti** Il formatore dovrebbe parlare agli studenti individualmente o in gruppo e spiegare l'importanza di essere preparati per la formazione. Dovrebbero anche chiarire che la loro mancanza di preparazione sta influenzando negativamente la capacità del gruppo di apprendere e progredire.
- **Fornire ulteriore supporto** Il formatore può offrire ulteriore supporto per aiutare gli studenti a recuperare il materiale che hanno perso durante la pre-lezione. Ciò può comportare la fornitura di risorse extra, coaching individuale o ulteriori esercizi pratici. Il formatore non deve trascorrere del tempo nello spazio di gruppo per aggiornare gli studenti; tali attività devono svolgersi nello spazio di apprendimento individuale.
- **Modificare il piano di allenamento** Se il gruppo fatica a tenere il passo a causa della mancanza di preparazione, l'allenatore potrebbe dover adattare il piano di allenamento per consentire più tempo di revisione e recupero.
- **Incoraggiare la partecipazione** Il formatore può incoraggiare gli studenti a partecipare alla formazione anche se si sentono impreparati. Ponendo

domande, partecipando a discussioni di gruppo e interagendo con il materiale, gli studenti possono essere in grado di apprendere in modo più efficace e sentirsi più motivati a mettersi al passo con il resto del gruppo.

- Stabilisci aspettative chiare Il formatore dovrebbe stabilire aspettative chiare per le lezioni future e chiarire che ci si aspetta che gli studenti arrivino in classe preparati e pronti a partecipare. Ciò può comportare la definizione di scadenze per il lavoro pre-lezione o la fornitura di linee guida chiare su ciò che gli studenti dovrebbero fare per prepararsi.

Nel complesso, il formatore dovrebbe adottare un approccio solidale e proattivo per affrontare il problema degli studenti che non sono ben preparati. Lavorando con gli studenti per trovare soluzioni e adattare il piano di formazione secondo necessità, il formatore può aiutare a garantire che tutti i membri del gruppo possano imparare e avere successo insieme.

7. Modalità di verifica e valutazione dell'apprendimento

La valutazione è essenziale in tutti i tipi di apprendimento e formazione in quanto fornisce una misura della comprensione e dell'acquisizione di abilità, aiutando a identificare le aree di forza e quelle che richiedono miglioramenti. Inoltre, funge da meccanismo di feedback sia per gli studenti che per gli istruttori, guidando il perfezionamento dei metodi di insegnamento e delle strategie di apprendimento per ottimizzare i progressi e garantire che gli obiettivi educativi siano raggiunti in modo efficace.

Obiettivo generale

Sviluppo di strumenti e procedure per misurare le prestazioni degli studenti e il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento, come test, presentazioni, progetti o autovalutazioni.

I metodi di valutazione devono essere in linea con l'approccio definito nell'Backwards Design, il modello di riconoscimento sviluppato e l'approccio generale all'apprendimento attivo. L'uso della multimedialità e dell'interattività nelle valutazioni dovrebbe essere considerato fin dall'inizio.

La valutazione formativa è un processo continuo che aiuta gli istruttori a raccogliere informazioni sui progressi di apprendimento e sulla comprensione dei partecipanti durante il periodo didattico. Ha lo scopo di fornire feedback agli studenti e agli istruttori per migliorare il processo di apprendimento. Gli istruttori possono utilizzare questa valutazione per adattare le loro strategie di insegnamento in modo da soddisfare le esigenze degli studenti e aiutarli a raggiungere i loro obiettivi di apprendimento.

D'altra parte, la valutazione sommativa è una valutazione completa dell'apprendimento dello studente alla fine di un'unità o di un corso. Il suo scopo è misurare la comprensione e la conoscenza degli studenti dopo aver completato un'unità o un corso. Le valutazioni sommative vengono utilizzate per decidere voti, promozioni o certificazioni.

Ecco una tabella di confronto delle valutazioni formative e sommative:

Valutazione formativa	Valutazione sommativa
Processo in corso	Valutazione di fine unità/corso

Aiuta gli istruttori ad adattare le strategie di insegnamento

Determina voti, promozioni o certificazioni

Fornisce feedback agli studenti e agli istruttori

Misura la conoscenza e la comprensione degli studenti

Finalizzato al miglioramento del processo di apprendimento

Determina ciò che i partecipanti hanno appreso e/o raggiunto

Tavolo 5: Confronto tra i principali approcci di valutazione.

In sintesi, la valutazione formativa è un processo continuo di feedback e adattamento durante tutto il processo di apprendimento, mentre la valutazione sommativa è una valutazione completa dell'apprendimento dello studente alla fine di un'unità o di un corso.

Accertamenti formativi (A-2 FA)

Usa valutazioni frequenti e formative.

L'autovalutazione può essere utilizzata come strumento di valutazione formativa quando agli studenti viene fornita l'opportunità di riflettere sul proprio apprendimento e valutare la loro comprensione di un particolare argomento o abilità. L'autovalutazione li incoraggia ad assumersi la responsabilità del proprio apprendimento, li aiuta a identificare le aree in cui hanno bisogno di ulteriore supporto o chiarimento e fornisce un feedback all'istruttore sull'efficacia delle loro istruzioni. Esistono diversi metodi per l'autovalutazione.

Questo tipo di valutazione formativa dei risultati dell'apprendimento viene effettuata principalmente nello Spazio Individuale di Gruppo.

Le valutazioni formative possono anche essere effettuate in un contesto di gruppo che si rivolge allo spazio di apprendimento di gruppo, sia per valutare i progressi di un singolo studente che del gruppo nel suo insieme. Per valutare un singolo studente in un contesto di gruppo, il formatore potrebbe utilizzare osservazioni, conversazioni informali o valutazioni scritte per raccogliere dati sui progressi dello studente. Possono quindi utilizzare questi dati per fornire feedback e supporto mirati allo studente.

Per valutare il gruppo nel suo insieme, l'istruttore potrebbe utilizzare tecniche come i biglietti di valutazione, le discussioni in classe o i progetti di gruppo per raccogliere dati sulla comprensione e sui progressi degli studenti. Questi dati possono essere utilizzati per adattare l'istruzione o fornire ulteriore supporto ai partecipanti in difficoltà. Inoltre, le valutazioni tra pari possono essere utilizzate in contesti di gruppo, in cui agli

studenti viene chiesto di fornire feedback l'uno all'altro sul loro lavoro o sulle loro presentazioni. Ciò consente loro di esercitarsi a valutare e fornire feedback, fornendo al contempo preziose informazioni ai loro colleghi e formatori. Nel complesso, le valutazioni formative in un contesto di gruppo consentono una comprensione più completa dell'apprendimento e possono informare le decisioni didattiche per supportare il progresso.

Domande Livellate (A-1 Lq)

Manca la definizione!

La tassonomia di Bloom è un framework utilizzato dagli educatori per classificare diversi tipi di obiettivi e domande di apprendimento. Consiste in sei livelli di complessità cognitiva, a partire dalle abilità di pensiero di ordine inferiore, come ricordare e comprendere e passare alle abilità di pensiero di ordine superiore, come l'analisi, la valutazione e la creazione.

Quando si selezionano le domande in base alla tassonomia di Bloom, è importante considerare il livello di complessità cognitiva richiesto per il compito da svolgere. Ad esempio, se l'obiettivo è testare la capacità di uno studente di ricordare i fatti, una domanda al livello inferiore della tassonomia di Bloom, come "Qual è la capitale della Francia?" sarebbe appropriata. Tuttavia, se l'obiettivo è quello di valutare la capacità di uno studente di analizzare e interpretare le informazioni, una domanda a un livello più alto della Tassonomia di Bloom, come "Qual è il significato della Rivoluzione francese per lo sviluppo della democrazia?" sarebbe più appropriata.

Selezionando domande che corrispondono al livello di complessità cognitiva desiderato, gli educatori possono aiutare gli studenti a sviluppare le capacità di pensiero critico necessarie per il successo in contesti accademici e professionali.

Vita reale (A-4 RL)

Fornisci valutazioni che implicano la creazione di un prodotto reale o l'uso di competenze reali.

Fornire valutazioni che implicano la creazione di un prodotto reale o l'utilizzo di competenze della vita reale è un modo per rendere le valutazioni più autentiche e pertinenti per la vita degli studenti. Questo approccio consente loro di applicare quanto appreso in modo pratico e significativo, poiché è necessario dimostrare la propria comprensione creando qualcosa di tangibile o eseguendo un compito rilevante per il mondo reale.

Questo tipo di valutazione incoraggia le capacità di pensiero di ordine superiore, come l'analisi, la sintesi e la valutazione, poiché gli studenti devono utilizzare le loro conoscenze per risolvere problemi del mondo reale o completare compiti autentici. Esempi di valutazioni che coinvolgono la creazione di un prodotto reale o l'utilizzo di competenze reali potrebbero includere la progettazione e la costruzione di un modello, la scrittura di una lettera persuasiva a un politico locale o la creazione di un piano di budget per un'ipotetica famiglia.

Incorporando applicazioni reali nelle valutazioni, gli insegnanti possono aiutare gli studenti a vedere la rilevanza del loro apprendimento e promuovere un coinvolgimento e una comprensione più profondi del materiale.

Scelta nelle valutazioni (A-5 CA)

Progetta valutazioni in cui gli studenti hanno la possibilità di scegliere come presentare la loro padronanza dei concetti.

In alcuni casi, gli studenti possono trarre vantaggio dalla scelta del metodo di valutazione che meglio si adatta al loro stile di apprendimento e alle loro preferenze.

Per implementare la questione della progettazione di valutazioni in cui gli studenti possono scegliere come presentare la loro padronanza dei concetti, gli educatori possono prendere in considerazione le seguenti proposte. In primo luogo, possono fornire chiari obiettivi di apprendimento e criteri per il successo, ma consentire comunque agli studenti di scegliere il formato per dimostrare la loro comprensione. In secondo luogo, offrire una varietà di opzioni di valutazione che si allineano con diversi stili di apprendimento e interessi può aiutare a garantire che tutti gli studenti possano dimostrare la loro comprensione nel modo che funziona meglio per loro. Inoltre, strutturare il processo di valutazione fornendo risorse e supporto, come rubriche o esempi, può aiutare a guidare gli studenti nella pianificazione e nell'esecuzione del formato scelto. Incoraggiare la collaborazione e il feedback tra pari può promuovere un senso di comunità e aiutare gli studenti a sviluppare il pensiero critico e le capacità di comunicazione. Infine, l'utilizzo dei dati raccolti dalle valutazioni degli studenti per informare l'istruzione futura e personalizzare il supporto per singoli studenti o gruppi può aiutare a promuovere un apprendimento più profondo e garantire che tutti gli studenti abbiano l'opportunità di avere successo.

Nota: Questo elemento facilita gli studenti svantaggiati o disabili ed è un importante mezzo di inclusione.

Micro conversazioni (A-7 mc)

Sfrutta gran parte del tempo della lezione dell'istruttore per impegnarti in micro-conversazioni strutturate con gli studenti.

Le micro conversazioni come strumento di valutazione sono brevi interazioni tra l'istruttore e lo studente progettate per fornire un feedback e un supporto continui per l'apprendimento. Queste conversazioni possono essere informali, spontanee e incentrate su obiettivi o obiettivi di apprendimento specifici. Ad esempio, durante una micro conversazione, il formatore potrebbe chiedere allo studente di spiegare un concetto appreso in classe o di discutere di come ha affrontato un particolare problema. Il formatore può quindi utilizzare le risposte dello studente per fornire un feedback immediato, chiarire le incomprensioni e guidare lo studente verso una comprensione più approfondita.

Le micro conversazioni possono anche essere utilizzate per valutare i progressi di uno studente nel tempo. Avendo regolarmente brevi conversazioni con gli studenti, il formatore può monitorare il loro apprendimento e identificare le aree in cui potrebbero aver bisogno di ulteriore supporto o sfida. Ad esempio, un formatore potrebbe utilizzare micro conversazioni per valutare la crescita di uno studente nella comprensione della lettura, facendogli leggere un breve passaggio e poi chiedendogli di riassumere l'idea principale o di fornire una connessione personale al testo.

Un altro esempio di utilizzo delle micro conversazioni come strumento di valutazione è nell'area dell'apprendimento socio-emotivo. I formatori possono utilizzare le micro conversazioni per verificare con gli studenti il loro benessere emotivo e per fornire supporto per eventuali sfide che potrebbero dover affrontare. Ad esempio, un formatore potrebbe avere una micro conversazione con uno studente che sta lottando con ansia o stress e fornire strategie per gestire le proprie emozioni e rimanere concentrato sull'apprendimento.

Nel complesso, le micro conversazioni sono un potente strumento di valutazione perché consentono un feedback e un supporto continui, promuovono il coinvolgimento degli studenti e la proprietà dell'apprendimento e aiutano i formatori a identificare e rispondere alle diverse esigenze dei loro studenti.

8. Implementazione

L'implementazione significa utilizzare i materiali didattici e le attività sviluppate nell'ambiente di apprendimento e lavorare con istruttori o formatori per raggiungere gli obiettivi di apprendimento.

Ciò significa implementare i contenuti (seguire la struttura del corso) nella piattaforma di apprendimento e definire le attività nello spazio di apprendimento di gruppo.

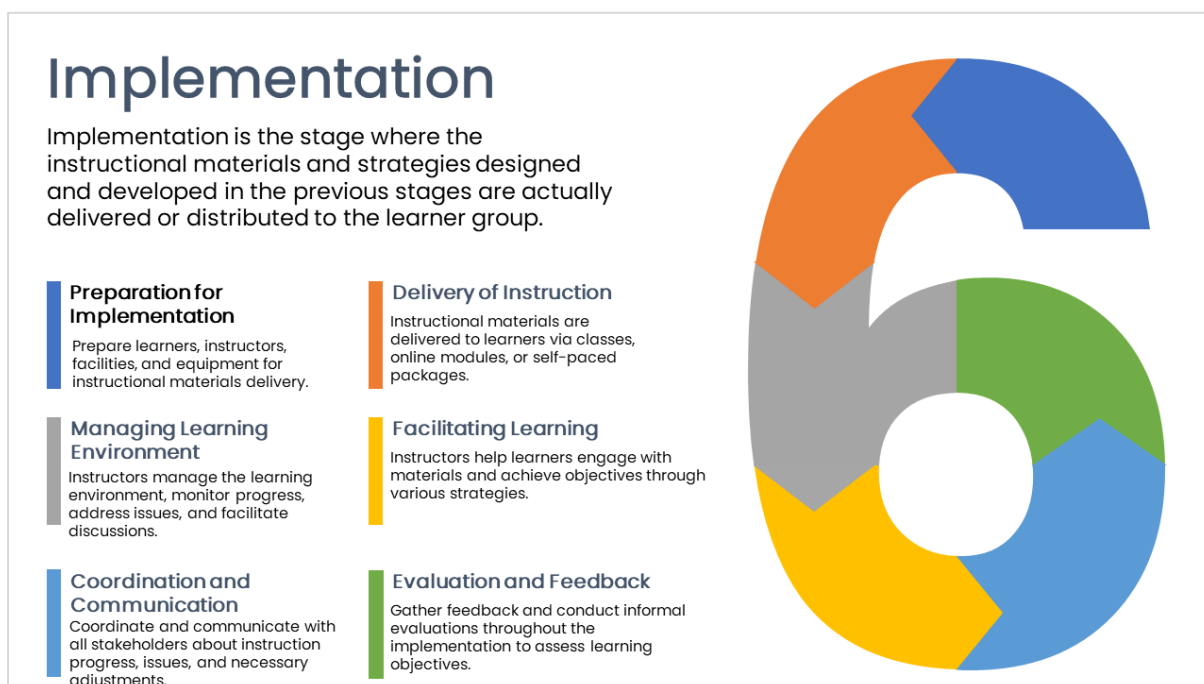


Figura 7: Sei passaggi per prendersi cura di un'implementazione appropriata.

L'implementazione è la fase in cui i materiali didattici e le strategie progettate e sviluppate nelle fasi precedenti vengono effettivamente consegnate o distribuite al gruppo di studenti. Ecco come avviene in genere:

1. Preparazione per l'implementazione

Il primo passo è quello di prepararsi per la consegna del materiale didattico. Ciò comporta la preparazione degli studenti, degli istruttori, delle strutture e delle attrezzature necessarie per l'istruzione.

2. Consegna delle istruzioni

Questo è il momento in cui i materiali didattici vengono effettivamente consegnati agli studenti. Ciò potrebbe comportare l'insegnamento di una classe, l'accesso di un modulo di apprendimento online agli studenti o la distribuzione di un pacchetto di apprendimento autogestito.

3. Gestione dell'ambiente di apprendimento

Durante questa fase, l'istruttore o il facilitatore gestisce l'ambiente di apprendimento, il che include il monitoraggio dei progressi degli studenti e la

risoluzione di eventuali problemi o preoccupazioni che potrebbero sorgere. In un ambiente di apprendimento online o misto, ciò potrebbe anche comportare la facilitazione di discussioni e lavori di gruppo, il supporto all'uso della tecnologia da parte degli studenti e la gestione di eventuali problemi tecnici che potrebbero sorgere.

4. **Facilitare l'apprendimento**

L'istruttore o il facilitatore aiuta gli studenti a interagire con i materiali didattici e a raggiungere gli obiettivi di apprendimento. Ciò potrebbe comportare l'utilizzo di una varietà di strategie didattiche, come l'istruzione diretta, la pratica guidata, la pratica indipendente, la riflessione e il feedback.

5. **Coordinamento e comunicazione** Durante tutta la fase di implementazione, è essenziale coordinare e comunicare con tutte le parti interessate, inclusi studenti, istruttori, amministratori e altri soggetti coinvolti nel processo di apprendimento. Ciò potrebbe comportare la comunicazione sullo stato di avanzamento dell'istruzione, eventuali problemi o preoccupazioni e eventuali modifiche o aggiustamenti che potrebbero essere necessari.

6. **Sebbene**

la valutazione formale sia in genere considerata una fase separata (la "E" di ADDIE), è importante raccogliere feedback ed effettuare una valutazione informale durante tutta la fase di implementazione. Ciò potrebbe comportare l'ottenimento di feedback da parte di studenti e istruttori sui materiali didattici e sulle strategie, l'osservazione dell'istruzione e del coinvolgimento e dei progressi degli studenti e la valutazione del raggiungimento degli obiettivi di apprendimento da parte degli studenti.

La fase di implementazione è fondamentale per garantire che la progettazione didattica porti effettivamente a un apprendimento efficace. Implica non solo l'erogazione dell'istruzione, ma anche la gestione dell'ambiente di apprendimento, la facilitazione dell'apprendimento, il coordinamento e la comunicazione con le parti interessate e la valutazione dell'efficacia dell'istruzione.

È importante ricordare che la Learning Platform (Learning Management System LMS) è solo una parte del percorso formativo.

Poiché la formazione viene erogata in modalità Blended Learning, è necessario definire la struttura della formazione. Una semplice struttura a colonne consente la descrizione in una rappresentazione basata sulla sequenza temporale.

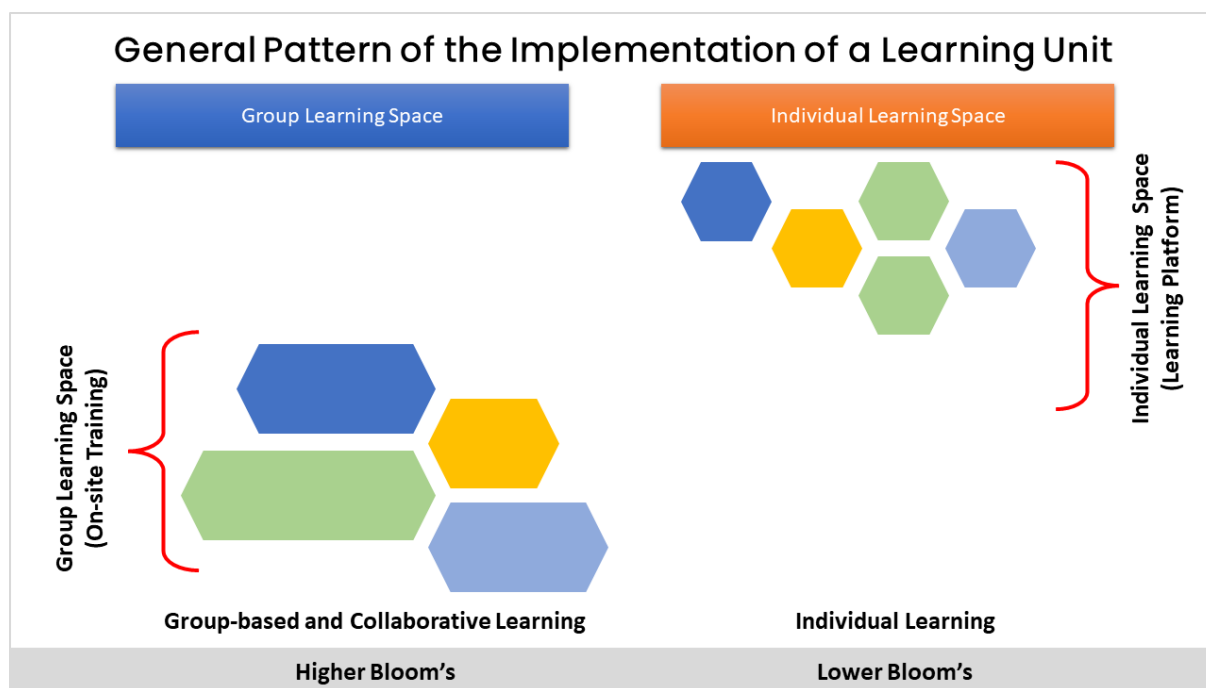


Figura 8: Struttura del corso Flipped Learning. Lo spazio di apprendimento individuale utilizza intensamente la piattaforma di apprendimento.

9. Valutazione

La valutazione consiste nella raccolta e nell'analisi dei dati per valutare l'efficacia del programma di apprendimento e per migliorare i futuri progetti di progettazione didattica.

Per valutare un corso o un concetto di corso, che può aiutare a determinare l'efficacia della progettazione, del contenuto e dell'erogazione didattica, è possibile utilizzare:

- **Valutazione formativa**

Questo tipo di valutazione avviene durante lo sviluppo e l'attuazione del corso. Implica la raccolta di feedback da studenti, istruttori o esperti in materia per identificare le aree di miglioramento e apportare le modifiche necessarie. Le tecniche per la valutazione formativa possono includere test pilota, osservazioni o focus group.

- **Valutazione sommativa**

Condotta alla fine di un corso, la valutazione sommativa mira a misurare l'efficacia complessiva e i risultati del corso. Di solito comporta la valutazione delle prestazioni degli studenti attraverso esami, progetti, presentazioni o altri compiti. I sondaggi sulla soddisfazione degli studenti possono essere utilizzati anche per raccogliere feedback sui contenuti del corso, sui metodi didattici e sull'ambiente di apprendimento.

- **Autovalutazione**

: incoraggiare gli studenti a riflettere sulle loro esperienze di apprendimento e sui progressi può fornire preziose informazioni sull'efficacia del corso. Per facilitare questo processo, è possibile utilizzare strumenti di autovalutazione, come diari riflessivi, scale di autovalutazione o registri di apprendimento.

- **Il**

coinvolgimento dei pari nel processo di valutazione consente di avere ulteriori prospettive sui punti di forza e di debolezza del corso. Questo metodo può includere la revisione tra pari dei compiti, la valutazione di progetti di gruppo o il feedback tra pari sulle strategie di insegnamento e sui contenuti del corso.

- **Confrontare le**

conoscenze e le competenze degli studenti prima e dopo il corso può aiutare a misurare l'impatto del corso sul loro apprendimento. Questo metodo prevede la somministrazione di valutazioni all'inizio e alla fine del corso e quindi l'analisi delle differenze nelle prestazioni per determinare l'entità dei guadagni di apprendimento.

- **Analisi dei corsi**

L'analisi dei dati raccolti dai sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS) o da altre piattaforme digitali può fornire informazioni sul coinvolgimento, i progressi e le prestazioni degli studenti. Metriche come il tempo dedicato ai materiali del corso, i tassi di completamento e i punteggi dei quiz possono essere utilizzati per valutare l'efficacia del design e del contenuto del corso.

- **Valutazione degli istruttori**

La raccolta di feedback da parte degli insegnanti che hanno tenuto il corso o rivisto il concetto del corso può fornire preziose informazioni sui punti di forza, di debolezza e sulle aree di miglioramento del corso. Le valutazioni degli insegnanti possono includere sondaggi, interviste o discussioni informali.

Utilizzando una combinazione di questi metodi, è possibile ottenere una comprensione completa dell'efficacia del corso, identificare le aree di miglioramento e garantire che il corso soddisfi gli obiettivi e i risultati di apprendimento desiderati.

9.1. Miglioramento della qualità

Il termine "Controllo di qualità" o "Controllo di qualità" è stato tradizionalmente utilizzato nel contesto dell'ispezione di prodotti o servizi per garantire che soddisfino gli standard specificati. Si concentra sull'identificazione dei difetti dopo che un processo è stato completato, con l'obiettivo di mantenere un certo livello di qualità. Tuttavia, nel contesto della formazione e dell'istruzione moderne, questo approccio può essere limitante. Non incoraggia intrinsecamente il miglioramento o l'innovazione, ma piuttosto si concentra sul mantenimento di uno standard minimo.

Il "miglioramento della qualità", d'altra parte, adotta un approccio proattivo. Enfatizza il miglioramento continuo, con l'obiettivo non solo di mantenere gli standard, ma anche di migliorare costantemente la qualità del programma di formazione o dell'esperienza educativa. Si tratta di un concetto lungimirante che consente pratiche innovative e si concentra sull'eccellenza piuttosto che sulla mera conformità.

L'implementazione del miglioramento della qualità implica la creazione di una cultura del miglioramento continuo, in cui il feedback è benvenuto e le modifiche vengono apportate con l'obiettivo di migliorare l'esperienza di apprendimento. È un processo continuo, in cui ogni aspetto del corso o del programma viene continuamente rivisto, valutato e migliorato.

Un metodo per implementare il miglioramento della qualità è l'uso di circoli di qualità PDCA (Plan-Do-Check-Act). Il team inizia con la pianificazione, in cui identifica le potenziali aree di miglioramento e definisce gli obiettivi. Poi lo fanno, implementando i cambiamenti pianificati su piccola scala. La fase di verifica consiste nel misurare l'impatto di questi cambiamenti e confrontarlo con gli obiettivi definiti per accertare

se i miglioramenti hanno avuto successo. Il passo finale, l'Act, prevede l'attuazione di modifiche di successo su scala più ampia o la revisione del piano se le modifiche non hanno avuto successo.

Questo ciclo si ripete continuamente, favorendo il miglioramento continuo e il potenziamento del percorso formativo. Passando da una mentalità di controllo della qualità al miglioramento della qualità, le organizzazioni possono promuovere un ambiente di apprendimento più coinvolgente, efficace e innovativo.

9.2. Implementazione dei "Circoli di Qualità"

Un circolo di qualità è un gruppo di dipendenti o partecipanti che si incontrano regolarmente per identificare, analizzare e risolvere problemi legati al lavoro, utilizzando varie tecniche di gestione della qualità e di risoluzione dei problemi. Questo modello può essere applicato anche per migliorare la qualità di un corso di formazione, seguendo il metodo del Ciclo di Deming o PDCA (Plan-Do-Check-Act):

1. In

questa fase, gli istruttori e i progettisti del corso identificano le aree di potenziale miglioramento del corso di formazione. Questo può essere basato sul feedback degli studenti, sulle valutazioni dei corsi o sulle metriche delle prestazioni. Dovrebbero essere definiti obiettivi chiari e misurabili per il miglioramento. Ad esempio, il team potrebbe mirare ad aumentare il coinvolgimento degli studenti, migliorare i punteggi di valutazione o ridurre i tassi di abbandono. Il team sviluppa quindi un piano d'azione per raggiungere questi obiettivi, che potrebbe comportare la revisione del curriculum, l'incorporazione di nuove strategie didattiche o il miglioramento dell'ambiente di apprendimento.

2. Il

passo successivo prevede l'implementazione delle modifiche pianificate su piccola scala, ad esempio in un singolo modulo o con un particolare gruppo di studenti. Le modifiche potrebbero comportare la distribuzione dei contenuti in modi diversi, l'utilizzo di nuove tecnologie di apprendimento, la modifica dei metodi di valutazione o la fornitura di ulteriore supporto agli studenti.

3. Verifica

Dopo che le modifiche sono state implementate, il team misura l'impatto di tali modifiche. Ciò potrebbe comportare la raccolta di feedback dagli studenti, l'analisi dei risultati della valutazione o l'esame di altre metriche di performance. I dati raccolti devono essere analizzati rispetto agli obiettivi definiti per determinare se le modifiche hanno portato ai miglioramenti desiderati.

4. Se

le modifiche sono riuscite a ottenere i miglioramenti desiderati, il team può decidere di implementare le modifiche su scala più ampia, ad esempio in tutti i moduli o con tutti i gruppi di studenti. Se le modifiche non hanno avuto successo, il team dovrà rivalutare la situazione, considerare i potenziali motivi per cui le modifiche non hanno portato ai miglioramenti desiderati e rivedere il proprio piano. Ciò potrebbe comportare l'introduzione di ulteriori modifiche al corso di formazione, la prova di diverse strategie didattiche o la risoluzione di altri potenziali problemi che potrebbero influire sulla qualità del corso.

Il ciclo PDCA è un processo continuo e il team dovrebbe monitorare continuamente la qualità del corso di formazione e cercare modi per migliorarlo. Attraverso questo processo iterativo, il team può garantire che il corso di formazione migliori continuamente in termini di qualità e soddisfi meglio le esigenze degli studenti.

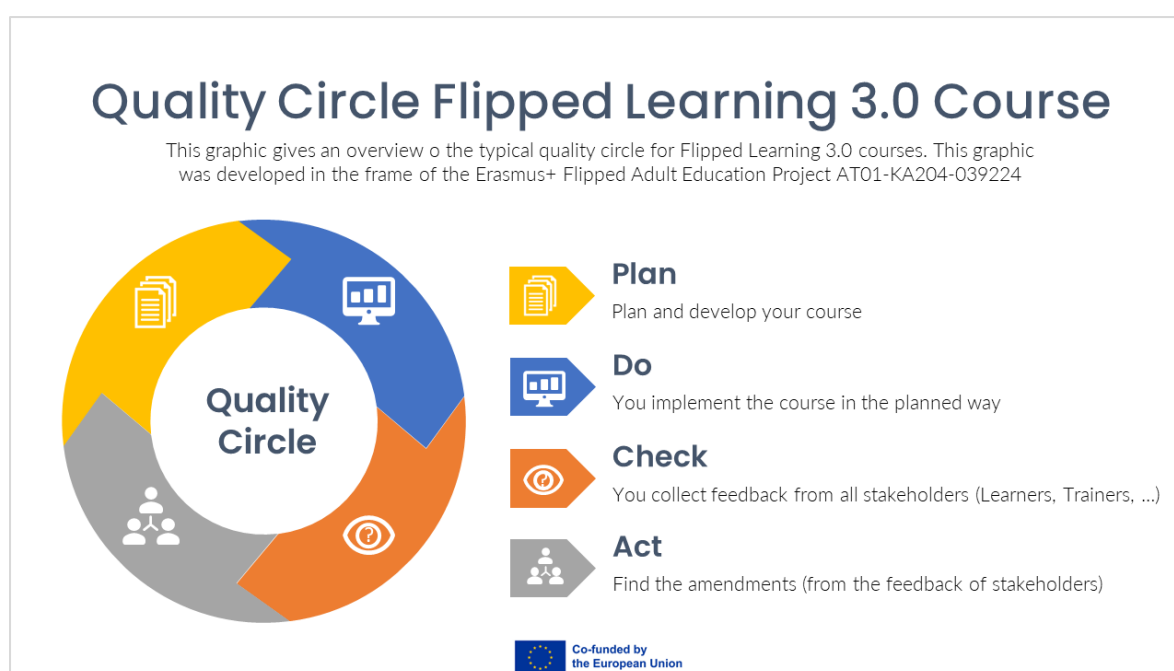


Figura 9: Principio dei circoli di qualità

10. Supporto agli studenti

Il sostegno degli studenti deve essere fornito in

- Materiale pre-lezione (supporto tecnico, feedback)
- Facilitazione in classe (comprensione mancante)
- Ausili per lo studio e risorse supplementari
- Supporto tra pari

10.1. Supporto inclusivo

Ecco un elenco di proposte per il sostegno inclusivo.

- **Universal Design for Learning (UDL)**
Implementa i principi della PUA per fornire molteplici mezzi di rappresentazione, espressione e coinvolgimento. Questo approccio garantisce che i materiali e le attività didattiche soddisfino le diverse preferenze e abilità di apprendimento, rendendo i contenuti accessibili a tutti gli studenti.
- **Adatta le**
strategie di insegnamento, i materiali e i metodi di valutazione per soddisfare le diverse esigenze, abilità e interessi degli studenti. Ciò può includere la fornitura di supporto aggiuntivo, compiti alternativi o un ritmo flessibile per adattarsi agli stili e alle capacità di apprendimento individuali. Esempio: trascrizioni di video, file audio con testo parlato
- **Reattività culturale**
Riconoscere e valorizzare i diversi background culturali degli studenti incorporando contenuti, esempi e prospettive culturalmente rilevanti nei materiali e nelle attività didattiche. Incoraggiare discussioni aperte e la comprensione delle diverse esperienze culturali per promuovere l'inclusività.
- **Offri**
assistenza linguistica agli studenti che parlano una lingua principale diversa o hanno una competenza linguistica limitata. Ciò può includere traduzioni, sottotitoli, glossari o istruzioni linguistiche aggiuntive.
- **Tecnologie assistive**
: forniscono l'accesso a dispositivi e strumenti di tecnologia assistiva che supportano gli studenti con disabilità o bisogni speciali. Ciò può includere lettori di schermo, software di sintesi vocale o apparecchiature adattive che consentono agli studenti di interagire pienamente con i materiali e le attività di apprendimento.
- **Promuovere**
un ambiente di apprendimento positivo e inclusivo in cui gli studenti si sentano al sicuro, supportati e apprezzati. Stabilire aspettative chiare per il

comportamento e la comunicazione e incoraggiare il sostegno e la collaborazione tra pari. Esempio: Cura in generale di uno "spazio di apprendimento sicuro".

- **Adattamenti e modifiche**

Apportare sistemazioni e modifiche appropriate per gli studenti con disabilità o bisogni speciali, come ad esempio un tempo prolungato per le valutazioni, l'assistenza per prendere appunti o formati alternativi per i materiali didattici.

- **Garantire**

che gli spazi di apprendimento fisici e digitali siano accessibili a tutti gli studenti, compresi quelli con difficoltà motorie o sensoriali. Ciò può comportare la creazione di ambienti privi di barriere, la fornitura di disposizioni alternative dei posti a sedere o la garanzia della compatibilità con i dispositivi di tecnologia assistiva.

- **Feedback e comunicazione continui**

Mantieni linee di comunicazione aperte con gli studenti e incoraggiali a condividere le loro esigenze, preoccupazioni o suggerimenti per il miglioramento. Fornisci un feedback tempestivo e costruttivo per supportare i loro progressi nell'apprendimento e affrontare eventuali sfide che potrebbero incontrare.

10.2. Supporto tecnico

Poiché Flipped Learning 3.0 si basa molto sulla tecnologia, esiste la necessità di fornire agli studenti gli strumenti, le risorse e il supporto necessari per navigare nelle piattaforme e nei contenuti digitali. Prendi in considerazione l'idea di offrire tutorial, guide alla risoluzione dei problemi o servizi di helpdesk per affrontare eventuali sfide legate alla tecnologia.

1. **Accesso a dispositivi e software**

Garantire che gli studenti dispongano dell'hardware (ad esempio, computer, tablet, smartphone) e del software necessari (ad esempio, sistemi di gestione dell'apprendimento, strumenti di videoconferenza, piattaforme collaborative) per partecipare al corso.

2. **Connettività**

Aiutare gli studenti a mantenere una connessione Internet stabile e affidabile per accedere ai materiali del corso, partecipare a discussioni online e partecipare a riunioni virtuali.

3. **Fornire**

assistenza per risolvere eventuali problemi che gli studenti possono

incontrare con software, hardware o connettività, tramite un help desk dedicato, domande frequenti o una guida per l'utente.

4. **Alfabetizzazione digitale**

Offrire formazione (pre)formativa o risorse per aiutare gli studenti a sviluppare competenze digitali essenziali, come la navigazione su piattaforme online, l'utilizzo di strumenti di comunicazione e la gestione di file digitali. A seconda del gruppo target identificato, si raccomandano le seguenti misure che, se necessario, possono essere adottate.

- **Introduzione alla piattaforma di apprendimento**

Sessioni di formazione: Organizzare sessioni di formazione online o faccia a faccia, in cui gli studenti possono imparare in modo interattivo come utilizzare le diverse funzioni e strumenti della piattaforma.

- **Fornitura di brevi video tutorial**

che dimostrano visivamente come utilizzare le caratteristiche e le funzionalità chiave della piattaforma.

5. **Identificare gli strumenti di comunicazione necessari.**

Determinare quali strumenti di comunicazione online sono necessari per il corso o il programma di formazione. Ciò può includere, tra gli altri, strumenti di posta elettronica, videoconferenze, messaggistica istantanea (WhatsApp) e forum di discussione.

6. **Accessibilità**

Garantire che i materiali e le piattaforme dei corsi siano accessibili a tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità, implementando funzionalità come sottotitoli, screen reader e navigazione da tastiera.

Affrontando questi aspetti del supporto tecnico, gli studenti di un corso di apprendimento misto possono interagire efficacemente con le componenti digitali della loro istruzione e massimizzare la loro esperienza di apprendimento.

10.3. Ausili per lo studio e risorse supplementari

Offri agli studenti fonti e risorse alternative per il loro processo di apprendimento. Questo potrebbe essere

- Risorse (serie) su Internet (fornisce collegamenti a pagine web). Un esempio è Curated Internet Resources: fornisce un elenco accuratamente curato di siti Web, database e biblioteche digitali affidabili e accademici in cui gli studenti possono trovare ulteriori informazioni e risorse relative al contenuto del corso.
- Documenti alternativi per la lettura (consigli sui libri, file PDF).

- Offri una varietà di materiali di lettura come consigli su libri, articoli accademici, white paper e file PDF scaricabili che offrono prospettive diverse o approfondiscono gli argomenti del corso.
- Open Educational Resources (OER), si tratta di siti web come OER Commons, Merlot o OpenStax che forniscono materiale didattico gratuito, tra cui libri di testo, corsi e contenuti multimediali.
- Link a video utili su piattaforme (affidabili), come Vimeo o YouTube.

È necessario etichettare questi elenchi di materiale aggiuntivo: Spiegare il valore aggiunto, l'uso appropriato delle risorse e l'impatto previsto sul processo di apprendimento.

10.4. Supporto tra pari

I mezzi suggeriti per offrire supporto tra pari sono:

- **Gruppi di studio**
Incoraggia gli studenti a formare gruppi di studio. Questi possono essere di persona, se possibile, o virtuali attraverso piattaforme come Zoom o Google Meet. I gruppi di studio possono incontrarsi regolarmente per rivedere i contenuti del corso, risolvere problemi e prepararsi per le valutazioni.
- **Se**
il corso si svolge online, crea un forum di discussione o una chat room in cui gli studenti possono porre domande, condividere risorse e discutere argomenti relativi al corso. Questo promuove l'apprendimento continuo e consente ai partecipanti di imparare gli uni dagli altri.
- **Implementa**
un programma di tutoraggio tra pari in cui gli studenti possono aiutarsi a vicenda a comprendere concetti difficili. Questo può essere vantaggioso sia per il tutor, che riesce a rafforzare la propria comprensione, sia per la persona tutorata, che riceve un aiuto personalizzato.
- **Implementa**
un processo di revisione tra pari in cui gli studenti possono criticare il lavoro degli altri. Questo può essere un potente strumento per l'apprendimento, in quanto fornisce agli studenti prospettive diverse e feedback costruttivi.

11. Glossario e Appendice

Questo glossario e l'appendice contribuiscono a rendere il documento più accessibile e informativo. Forniscono informazioni aggiuntive necessarie per comprendere il documento e contribuiscono a renderlo più completo.

11.1. Video interattivo

Un video interattivo si riferisce a una presentazione multimediale che consente agli spettatori di interagire attivamente con il contenuto, facendo scelte o intraprendendo azioni che influenzano la progressione del video. A differenza dei video tradizionali che sono passivi e lineari, i video interattivi offrono un'esperienza immersiva e partecipativa.

In un video interattivo, gli spettatori possono interagire con gli elementi video attraverso vari mezzi, ad esempio hotspot selezionabili, pulsanti, menu o sovrapposizioni. Queste interazioni possono innescare risultati diversi, come trame ramificate, scene alternative, informazioni aggiuntive, quiz o elementi interattivi all'interno del video stesso.

11.2. Progettazione universale per l'apprendimento

La Progettazione Universale per l'Apprendimento (UDL) è un approccio educativo che mira a creare ambienti di apprendimento accessibili e inclusivi per tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro diverse esigenze, background o abilità. La PUA riconosce che gli studenti hanno punti di forza, preferenze e modi di apprendere unici.

Nella PUA, gli educatori si sforzano di fornire agli studenti diversi modi per accedere e interagire con le informazioni. Ciò significa offrire diversi formati e modalità di presentazione dei contenuti, come testo, immagini, audio o elementi interattivi. Fornendo rappresentazioni diversificate, gli studenti possono scegliere la modalità che meglio si adatta al loro stile di apprendimento e alle loro preferenze.

Inoltre, la PUA enfatizza il fatto di permettere agli studenti di esprimere la loro comprensione e conoscenza in vari modi. Piuttosto che concentrarsi su un'unica modalità di valutazione, gli educatori offrono agli studenti la possibilità di dimostrare il loro apprendimento attraverso la scrittura, la conversazione, la creazione di progetti multimediali o l'utilizzo di tecnologie assistive. Questa flessibilità consente agli studenti di mostrare i propri punti di forza e le proprie capacità.

Inoltre, la PUA promuove l'impegno e la motivazione fornendo agli studenti scelte e opportunità di partecipazione attiva. Gli educatori possono incorporare applicazioni del mondo reale, promuovere la collaborazione e favorire un ambiente di apprendimento positivo e inclusivo. Offrendo molteplici percorsi di coinvolgimento, gli

studenti possono trovare significato e rilevanza nelle loro esperienze di apprendimento.

L'idea fondamentale alla base della PUA è quella di progettare materiali didattici e didattici in modo da rimuovere le barriere e affrontare la variabilità degli studenti. Riconosce che gli studenti hanno background, abilità e preferenze diverse e che la responsabilità della creazione di ambienti di apprendimento accessibili e inclusivi spetta alla progettazione e all'erogazione dell'istruzione.

11.3. Progettazione all'indietro

L'approccio "Backwards Design" nello sviluppo della struttura di un percorso formativo con risultati di apprendimento definiti e basati sulle competenze implica iniziare con il fine in mente. Si inizia identificando chiaramente i risultati di apprendimento o le competenze desiderate che i partecipanti dovrebbero raggiungere entro la fine del corso.

Una volta definiti i risultati dell'apprendimento, il passo successivo consiste nel determinare le prove o i metodi di valutazione che dimostreranno il raggiungimento di tali risultati. Ciò può includere test, progetti, presentazioni o qualsiasi altro mezzo per valutare le conoscenze e le abilità degli studenti.

Con i risultati dell'apprendimento e i metodi di valutazione in atto, i progettisti didattici possono quindi concentrarsi sulla progettazione delle esperienze di apprendimento e delle attività che aiuteranno gli studenti ad acquisire le conoscenze e le competenze necessarie per raggiungere i risultati desiderati. Ciò comporta lo sviluppo di materiali didattici, la selezione di strategie didattiche appropriate e la strutturazione del contenuto del corso in modo logico e coerente.

L'approccio Backwards Design sottolinea l'importanza di allineare l'intero processo didattico con i risultati desiderati. Iniziando con il fine in mente e lavorando a ritroso, garantisce che il corso di formazione sia mirato, mirato e prepari efficacemente gli studenti a dimostrare le competenze desiderate.

11.4. Standard nell'apprendimento capovolto

Il termine "standard" si riferisce a un insieme di linee guida, criteri o benchmark che definiscono aspettative, requisiti o best practice in un particolare contesto. Gli standard sono stabiliti per garantire coerenza, qualità e interoperabilità in vari settori, settori o discipline.

Gli standard Flipped Learning 3.0 definiscono specifiche, procedure, linee guida, benchmark di performance, direttive e modelli comportamentali per studenti, formatori e istituzioni. **Questi standard** sono sviluppati e mantenuti da esperti del settore. Nel caso del Flipped Learning, gli standard sono stati sviluppati nell'ambito del

"Global Standards Project" da professionisti provenienti da oltre 49 paesi, sotto l'egida di sei illustri co-presidenti internazionali, vicepresidenti e dell'AALAS Global Council of Peers. Lo scopo degli standard è fornire un quadro comune che consenta uniformità, interoperabilità e compatibilità. Stabiliscono una linea di base per la qualità, la sicurezza, l'efficienza e l'efficacia, garantendo che prodotti, servizi, processi o sistemi soddisfino determinati criteri stabiliti.

Gli standard fungono da punto di riferimento, linguaggio comune e quadro di riferimento per raggiungere i risultati, la qualità e la compatibilità desiderati. Forniscono una base per la coerenza, l'interoperabilità e il miglioramento in vari settori, a vantaggio delle industrie, dei consumatori, dei professionisti e della società nel suo complesso.

Differenza tra linee guida e standard

Le linee guida sono raccomandazioni o suggerimenti che offrono flessibilità e procedure consigliate, ma in genere non sono applicabili. Offrono una guida generale senza requisiti specifici o specifiche dettagliate. Gli standard, d'altra parte, sono applicabili e spesso legalmente vincolanti. Forniscono requisiti, specifiche e criteri espliciti che devono essere soddisfatti per garantire conformità, coerenza e qualità.

Standard e liste di controllo

È possibile sviluppare liste di controllo per garantire il rispetto dei requisiti o dei criteri specifici delineati negli standard. Suddividendo gli standard in elementi o attività attuabili, una lista di controllo aiuta gli utenti a rivedere e verificare sistematicamente la conformità a ciascun requisito. Le liste di controllo forniscono un approccio strutturato per il monitoraggio e la documentazione dell'aderenza agli standard, aiutando gli sforzi di garanzia della qualità e di conformità normativa.

Standard generali AALAS per l'apprendimento capovolto 3.0

Gli standard generali AALAS affrontano diversi campi del Flipped Learning 3.0 Framework.

Comprendere l'apprendimento capovolto

- Conoscere ed essere in grado di spiegare la definizione di Flipped Learning
- Comprendi che il Flipped Learning è un framework che supporta tutte le altre strategie di apprendimento attivo.
- Comprendere l'importanza della progettazione didattica quando si pianifica il Flipped Learning
- Comprendi la distinzione tra Flipped Learning e Blended Learning
- Comprendere come il ruolo di un educatore si sposta da docente a facilitatore.

- Comprendi le priorità e gli ostacoli al progresso.

Pianificazione dell'apprendimento capovolto

- Comprendere i principi dell'andragogia e della pedagogia nella progettazione di corsi e lezioni.
- Quando possibile, definisci ruoli chiari per tutti coloro che sono coinvolti nella creazione di corsi Flipped Learning (specialista in materia, progettista didattico, tecnologo)
- Assicurati che i corsi siano progettati con il contributo di esperti in materia e progettisti didattici.
- Usa la progettazione all'indietro per pianificare lezioni e unità capovolte efficaci.
- Usa la tassonomia di Bloom per pianificare: i livelli più bassi di Bloom vanno allo spazio individuale e i livelli più alti allo spazio di gruppo
- Pianifica di differenziare sia gli spazi di gruppo che quelli individuali.
- Assicurati che i media pre-lezione si colleghino direttamente ai risultati dell'apprendimento e alle attività spaziali di gruppo.
- Utilizza un semplice modello di flusso di lavoro.
- Presentare il contenuto del corso in modo logico e coerente
- Etichetta tutti gli artefatti come pre-classe, in-class e post-classe.
- Adatta le tecniche didattiche capovolte per renderle efficaci con gruppi numerosi.

Valutazione

- Usa valutazioni frequenti e formative.
- Sfrutta gran parte del tempo della classe degli insegnanti per impegnarti in micro-conversazioni strutturate con gli studenti.
- Seleziona diversi tipi di domande in base alla tassonomia di Bloom
- Progetta valutazioni in cui gli studenti hanno la possibilità di scegliere come presentare la loro padronanza dei concetti.
- Prepara un piano per gli studenti che vengono in classe dopo aver completato il lavoro preliminare ma non hanno ancora compreso appieno i concetti.
- Allinea tutte le valutazioni ai risultati dell'apprendimento.
- Fornisci valutazioni con rubriche chiare.
- Fornisci valutazioni che implicano la creazione di un prodotto reale o l'uso di competenze reali.

Spazi di apprendimento

- Progetta il tuo spazio fisico per un'aula attiva.

- Crea spazi di apprendimento attivo in cui gli studenti possiedano e guidino il proprio apprendimento.
- Usa in modo creativo lo spazio fisico che hai a disposizione per massimizzare l'apprendimento attivo.
- Per quanto possibile, rendere flessibile lo spazio fisico per ospitare una varietà di strategie di apprendimento più approfondite.
- Consentire agli studenti flessibilità e autonomia nel modo in cui utilizzano lo spazio fisico.

Padronanza individuale dello spazio

- Assicurati che i media pre-lezione siano brevi.
- Assicurati che i media pre-lezione siano intuitivi.
- Assicurati che i media pre-lezione contengano la grande idea.
- Responsabilizza gli studenti per il lavoro pre-lezione.
- Utilizzare livelli inferiori della Tassonomia di Bloom (ricordare, comprendere)
- Scegli strategicamente un mezzo appropriato per i media pre-lezione (testo, video con annotazione sulla lavagna, screencast, video semplice)
- Concentrati su ciò che vuoi ottenere nello spazio di gruppo quando crei il pre-lavoro dello spazio individuale.
- Assicurati che ci sia un forte legame tra i media pre-lezione e ciò che accade in classe.
- Scopri come creare video capovolti e altri media capovolti utilizzando gli strumenti a tua disposizione.
- Assicurati che i video includano un mix appropriato di testo, immagini, discussioni tra persone, brevi filmati integrati, scrittura dell'istruttore, narrazione.
- Assicurati che i supporti pre-lezione più lunghi siano suddivisi in pezzi più piccoli.
- Insegna agli studenti come interagire con i media pre-lezione, prendendo appunti e preparando domande per la lezione.
- Introduci i media pre-lezione con una domanda di conoscenza preliminare per attivare il pensiero dello studente.
- Includi attività pratiche e concrete in cui gli studenti possono impegnarsi durante o dopo i media e i compiti pre-lezione.
- Assicurati che le attività pre-lezione siano significative e attirino l'interesse degli studenti.
- Assicurati che ci siano domande per testare la comprensione dei concetti nei media pre-lezione.
- Usa le informazioni ottenute dal completamento delle attività pre-lezione da parte degli studenti per informare l'istruzione!

- Considerare gli aspetti legali in relazione al diritto alla privacy e ai dati personali dello studente in conformità con le leggi di ciascun paese.

Padronanza dello spazio di gruppo

- Utilizzare livelli più elevati della Tassonomia di Bloom (applicazione, analisi, valutazione, creazione)
- Stabilisci aspettative chiare per le responsabilità degli studenti durante le ore di lezione.
- Includi attività pratiche a diversi livelli per garantire che tutti gli studenti abbiano materiali su cui lavorare che siano appena al di sopra delle loro attuali capacità.
- Utilizza una varietà di strategie di apprendimento attivo nello spazio di gruppo come l'apprendimento basato su progetti, l'indagine, la padronanza, l'ora del genio e l'istruzione tra pari
- Modella le attività dello spazio di gruppo per gli studenti prima di iniziare l'attività.
- Non tenere mai lezioni o spiegare i video in classe per coloro che non hanno fatto i media prima della lezione.
- Imposta attività incentrate sullo studente che incoraggino gli studenti a riassumere il contenuto dei contenuti multimediali pre-lezione.
- Includi attività che incoraggino gli studenti a creare i propri contenuti.
- Richiedi una riflessione alla fine di ogni lezione.
- Sii disposto a fallire in nuove attività spaziali di gruppo e riprova.
- Fornire differenziazione all'interno dello spazio di gruppo (compiti, risultati, supporto e risorse)
- Promuovere il lavoro collaborativo e di gruppo.
- Utilizza strumenti digitali e analogici per favorire il lavoro in classe degli studenti.

Coinvolgimento degli studenti

- Monitorare costantemente gli atteggiamenti e i risultati degli studenti e adattarli se necessario.
- Pianifica orari regolari durante un semestre/anno per ottenere feedback dagli studenti.
- Ricevi feedback dagli studenti sui contenuti multimediali pre-lezione.
- Ricevi feedback dagli studenti sulle attività nello spazio di gruppo.
- Spiega agli studenti come possono diventare efficaci Flipped Learners

Comunicazione e Cultura

- Costruisci relazioni positive con gli studenti.

- Aiuta gli studenti a capire perché stanno imparando i concetti.
- Aiuta gli studenti a vedere le grandi idee.
- Istruisci gli studenti su come operare in una classe capovolta.
- Comprendi le esigenze cognitive di ogni studente.
- Incoraggia gli studenti a vedere che il fallimento è un'opportunità di apprendimento.
- Assicurati che la visione del Flipped Learning supporti le priorità educative stabilite.

Sviluppo professionale

- Essere consapevoli delle attuali innovazioni nell'apprendimento capovolto
- Basa la pratica sulla ricerca globale più attuale
- Essere attivi in una comunità locale di educatori Flipped Learning.
- Sii attivo in una comunità globale di educatori Flipped Learning.
- Continua a sviluppare le tue capacità e conoscenze di Flipped Learning.

Evidenze e ricerca

- Raccogli dati sull'efficacia della tua classe Flipped.
- Conduci una ricerca-azione sulla tua classe e condividila con la comunità globale.
- Rimani aggiornato sulle ultime ricerche sul Flipped Learning
- Costruire ponti tra ricercatori e professionisti.

Infrastruttura IT

- Pianifica flussi di lavoro semplici per la creazione di video che funzionino all'interno dell'infrastruttura IT esistente.
- Scegli strumenti tecnologici che funzionino sia nella tua scuola che sui dispositivi degli studenti.
- Seleziona attentamente gli strumenti che proteggono la privacy e la sicurezza degli studenti.
- Scegli strumenti che abbiano la capacità di valutare in modo formativo e diagnostico.
- Utilizza un portfolio digitale sia per gli insegnanti che per gli studenti.

11.5. Liste di controllo per gli standard

Questa lista di controllo è stata derivata direttamente dagli standard ed è concepita come una serie di domande rivolte al formatore. Quando un team di sviluppo o un'organizzazione utilizza gli standard per valutare un'unità di apprendimento o un corso, il pronome "io" può essere sostituito con "noi" per riflettere l'impegno collettivo.

Scopo della lista di controllo

Lo scopo di questa checklist è quello di fungere da strumento per gli sviluppatori di corsi per garantire l'allineamento con gli obiettivi e il framework del Flipped Learning 3.0 Framework. È importante notare che esiste una correlazione diretta tra gli standard e le linee guida da essi derivate, nota come Global Elements for Effective Flipped Learning. Sebbene la lista di controllo fornisca una struttura statica per la revisione degli standard, gli elementi a cui si fa riferimento e descritti nel testo di accompagnamento offrono una guida e un supporto per l'implementazione di un corso di apprendimento capovolto.

Nota: La lista di controllo è costruita sulla base degli standard AALAS definiti per l'istruzione scolastica e l'istruzione superiore. Abbiamo sostituito il termine "Studenti" con "Allievi". Abbiamo anche personalizzato le domande in modo che un formatore che ha creato il corso o lo terrà venga affrontato dal suo punto di vista.

Comprendere l'apprendimento capovolto

- ☐ Posso spiegare la definizione di Flipped Learning.
- ☐ Ho riconosciuto che il Flipped Learning è un framework che supporta altre strategie di apprendimento attivo.
- ☐ Riconosco l'importanza della progettazione didattica nella pianificazione del Flipped Learning.
- ☐ Posso distinguere tra Flipped Learning e Blended Learning.
- ☐ Capisco la transizione del ruolo dell'educatore da docente a facilitatore.
- ☐ Sono in grado di identificare le priorità e gli ostacoli al progresso nell'implementazione del Flipped Learning.

Pianificazione dell'apprendimento capovolto

- ☐ Comprendo i principi dell'andragogia e della pedagogia nella progettazione del corso e della lezione.
- ☐ Sono in grado di definire ruoli chiari per tutti i collaboratori (specialisti della materia, instructional designer, tecnologi) coinvolti nella creazione di corsi Flipped Learning.
- ☐ Coinvolgo esperti in materia e progettisti didattici nel processo di progettazione del corso.
- ☐ Nella pianificazione di lezioni e unità capovolte efficaci viene utilizzato il Backwards Design.
- ☐ Applico la tassonomia di Bloom per pianificare attività appropriate per spazi individuali e di gruppo.
- ☐ Incorporo strategie di differenziazione sia per gli spazi di gruppo che per quelli individuali.

- ☐ Posso assicurarmi che i media pre-lezione si allineino direttamente con i risultati dell'apprendimento e le attività spaziali di gruppo.
- ☐ Utilizzo un semplice modello di flusso di lavoro per l'organizzazione dei corsi.
- ☐ Presento il contenuto del corso in modo logico e coerente.
- ☐ Etichetto gli artefatti come pre-lezione, in-classe e post-lezione per una facile consultazione sempre.
- ☐ Adatto le tecniche didattiche capovolte per un'implementazione efficace con gruppi numerosi. Osservazione: Questo non è rilevante nell'educazione degli adulti

Valutazione

- ☐ Incorporo valutazioni frequenti e formative.
- ☐ Dedico una parte significativa del tempo in classe dell'insegnante a micro-conversazioni strutturate con gli studenti.
- ☐ Utilizzo diversi tipi di domande in linea con la tassonomia di Bloom sia per lo spazio individuale che per quello di gruppo.
- ☐ Progetto valutazioni che offrono allo studente la possibilità di presentare la padronanza dei concetti.
- ☐ Sviluppo un piano per supportare gli studenti che hanno completato il pre-lavoro ma necessitano ancora di ulteriore assistenza.
- ☐ Garantisco l'allineamento di tutte le valutazioni con i risultati dell'apprendimento.
- ☐ Fornisco rubriche chiare per le valutazioni.
- ☐ Includo valutazioni che coinvolgono la creazione di prodotti reali o l'applicazione di competenze reali.

Spazi di apprendimento

- ☐ Progetto lo spazio fisico per facilitare un ambiente attivo in classe.
- ☐ Creo spazi di apprendimento attivo che consentono agli studenti di assumere la responsabilità del proprio apprendimento.
- ☐ Massimizzo l'apprendimento attivo utilizzando in modo creativo lo spazio fisico disponibile.
- ☐ Rendo lo spazio fisico flessibile per ospitare una varietà di strategie di apprendimento più approfondite, quando possibile.
- ☐ Fornisco agli studenti flessibilità e autonomia nel modo in cui utilizzano lo spazio fisico.

Padronanza individuale dello spazio

- ☐ Mantengo i media pre-lezione brevi e concisi.
- ☐ Mi assicuro che i media pre-lezione siano intuitivi e facili da capire.

- ☐ Includo il concetto chiave o la grande idea nei media pre-lezione.
- ☐ Ritengo gli studenti responsabili del completamento del lavoro pre-lezione.
- ☐ Mi concentro sui livelli più bassi della Tassonomia di Bloom (ricordare, capire) nei media pre-classe.
- ☐ Scelgo un mezzo appropriato per i media pre-lezione (testo, video con annotazione sulla lavagna, screencast, video semplice).
- ☐ Allineo il contenuto dei media pre-classe con i risultati di apprendimento desiderati nello spazio di gruppo.
- ☐ Stabilisco un forte legame tra i media pre-lezione e le attività in classe.
- ☐ Familiarizzo con gli strumenti e le tecniche per la creazione di video capovolti e altri media (solo per i creatori di materiali di formazione).
- ☐ Mi assicuro che i video includano un mix di testo, immagini, discussioni, input dell'istruttore e narrazione.
- ☐ Suddivido i media più lunghi prima della classe in segmenti più piccoli e digeribili.
- ☐ Insegno agli studenti come interagire con i media prima della lezione, incluso prendere appunti e preparare domande.
- ☐ Inizio i media prima della lezione con una domanda di conoscenza preliminare per attivare il pensiero dello studente.
- ☐ Includo attività pratiche per gli studenti da svolgere durante o dopo i media pre-lezione.
- ☐ Rendo le attività pre-lezione significative e intriganti per catturare l'interesse degli studenti.
- ☐ Incorporo domande nei media pre-lezione per valutare la comprensione dei concetti.
- ☐ Utilizzo il feedback del completamento delle attività pre-lezione da parte degli studenti per informare l'istruzione.
- ☐ Considero gli aspetti legali e aderisco alle leggi sulla privacy e sulla protezione dei dati degli studenti.

Padronanza dello spazio di gruppo

- ☐ Incorporo livelli più elevati della Tassonomia di Bloom (applicazione, analisi, valutazione, creazione) nelle attività spaziali di gruppo.
- ☐ Comunico chiaramente le aspettative per le responsabilità degli studenti durante le ore di lezione.
- ☐ Includo attività pratiche a vari livelli di difficoltà per soddisfare le capacità individuali degli studenti.
- ☐ Utilizzo una serie di strategie di apprendimento attivo (ad esempio, Project Based Learning, Inquiry, Mastery, Genius Hour, Peer Instruction) nello spazio di gruppo.

- ☐ Modello: le attività spaziali di gruppo per gli studenti prima che si impegnino nei compiti.
- ☐ Evito di fare lezioni o di rispiegare i media pre-lezione per gli studenti che non hanno completato il pre-lavoro.
- ☐ Progetto attività incentrate sullo studente che spingono gli studenti a riassumere il contenuto dei media pre-lezione.
- ☐ Includo attività che incoraggiano gli studenti a generare i propri contenuti o idee.
- ☐ Incorporo esercizi di riflessione alla fine di ogni lezione per promuovere la metacognizione e una comprensione più profonda.
- ☐ Abbraccio la volontà di sperimentare, imparare dai fallimenti e iterare con nuove attività spaziali di gruppo.
- ☐ Fornisco differenziazione all'interno dello spazio di gruppo, considerando variazioni nei compiti, nei risultati, nel supporto e nelle risorse.
- ☐ Promuovo il lavoro collaborativo e di gruppo tra gli studenti.
- ☐ Utilizzo una combinazione di strumenti digitali e analogici per supportare il lavoro in classe degli studenti.

Coinvolgimento degli studenti

- ☐ Monitoro costantemente gli atteggiamenti e i risultati degli studenti, adattando gli approcci didattici secondo necessità.
- ☐ Pianifico orari regolari durante la formazione per sollecitare il feedback degli studenti.
- ☐ Cerco feedback dagli studenti in particolare sulla loro esperienza con i media pre-lezione.
- ☐ Raccolgo feedback dagli studenti riguardo al loro coinvolgimento e alla loro esperienza con le attività di gruppo.
- ☐ Fornisco spiegazioni chiare agli studenti su come possono diventare efficaci Flipped Learners.

Comunicazione e cultura

- ☐ Promotore relazioni positive con gli studenti per creare un ambiente di apprendimento favorevole.
- ☐ Aiuto gli studenti a comprendere la rilevanza e lo scopo dei concetti che stanno imparando.
- ☐ Facilito la comprensione da parte degli studenti delle grandi idee e dei concetti generali.
- ☐ Fornisco istruzioni esplicite su come navigare e avere successo in una classe Flipped.

- ☐ Riconosco e accolgo le esigenze cognitive e gli stili di apprendimento unici di ogni studente.
- ☐ Incoraggio gli studenti ad abbracciare il fallimento come un'opportunità di crescita e apprendimento.
- ☐ Mi assicuro che la visione del Flipped Learning sia in linea con le priorità educative stabilite.

Sviluppo professionale

- ☐ Mi tengo informato sulle attuali innovazioni nel Flipped Learning.
- ☐ Costruisco la mia pratica sulle ultime ricerche globali nel campo del Flipped Learning.
- ☐ Mi impegno attivamente in una comunità locale di educatori Flipped Learning per la collaborazione e la condivisione delle migliori pratiche.
- ☐ Partecipo attivamente a una comunità globale di educatori di Flipped Learning per ampliare le prospettive e acquisire intuizioni.
- ☐ Mi prendo continuamente cura dell'ulteriore sviluppo delle mie capacità e conoscenze di Flipped Learning attraverso opportunità di sviluppo professionale.

Evidenze e ricerca

- ☐ Raccolgo dati sull'efficacia della mia classe Flipped per valutarne l'impatto sull'apprendimento e sul coinvolgimento degli studenti.
- ☐ Conduco ricerca-azione nella mia classe, indagando e documentando sistematicamente i risultati e le pratiche, e condivido i risultati con la comunità globale di Flipped Learning.
- ☐ Cerco di essere aggiornato sulle ultime ricerche sul Flipped Learning per rimanere informato su nuove intuizioni e pratiche basate sull'evidenza.
Osservazione: Questi si rivolgono meno alla comunità degli educatori degli adulti.
- ☐ Promuovere la collaborazione e lo scambio di conoscenze tra ricercatori e professionisti nel campo del Flipped Learning per colmare il divario tra la ricerca e l'implementazione in classe.

Infrastruttura IT

- ☐ Io (e la mia organizzazione) pianifichiamo flussi di lavoro semplici per la creazione di video che siano compatibili con l'infrastruttura IT esistente.
- ☐ Seleziono strumenti tecnologici compatibili sia con le risorse tecnologiche della nostra organizzazione di formazione che con i dispositivi degli studenti.
- ☐ Do la priorità alla selezione di strumenti che diano priorità alla privacy e alla sicurezza degli studenti.
- ☐ Seleziono strumenti che hanno la capacità di valutazione formativa e diagnostica per supportare l'apprendimento continuo degli studenti e il monitoraggio dei progressi.
- ☐ Utilizzo un portfolio digitale sia per i formatori che per gli studenti per documentare e mostrare i risultati e i progressi dell'apprendimento.