

"Rete europea per l'insegnamento flessibile (ENID-Teach)".

NUMERO DI PROGETTO - 2021-1-ES01-KA220-HED-000027551

KA220-HED - Partenariati di cooperazione nell'istruzione superiore

Coordinato da UNED



Risultato 1. Programma di formazione

Versione 4.0

Il progetto "European network in D-flexible teaching (ENID-Teach)" è stato cofinanziato dal programma Erasmus + dell'Unione Europea. L'autore è il solo responsabile di questa comunicazione e la Commissione o il Servizio spagnolo per l'internazionalizzazione dell'istruzione (SEPIE) non possono essere ritenuti responsabili per l'uso che può essere fatto delle informazioni in essa contenute.



Co-funded by
the European Union

Indice dei contenuti

1. Introduzione	7
1.1. ENID-Insegnare le caratteristiche di NOOC.....	9
1.2. Progettazione collaborativa in modalità agile per ogni NOOC	11
1.3. Proposta di struttura complessiva	13
NOOC 1: Metodologia connessa e critica	13
NOOC 2: Metodologia collaborativa e di ricerca	13
NOOC 3: Metodologia attiva e gamificata	14
NOOC 4: Metodologia invertita e capovolta	15
NOOC 5: Progettare programmi di apprendimento flessibili.....	15
Conclusione	16
1.4. Sintesi: la struttura del NOOC	16
1.4.1. Scheda informativa di base.....	16
1.4.2. Guida breve	17
1.4.3. Guida completa	17
2. Programma: Formazione digitale in metodologie digitali e flessibili	19
2.1. Metodologie connesse e critiche. Conoscere*Venire	19
Giustificazione/ Introduzione	19
Obiettivi di apprendimento	19
Obiettivo del NOOC.....	20
Personale docente.....	21
Durata del NOOC	21
Accessibilità	21
Programma/Contenuti: argomenti e sezioni	21

Struttura	22
Metodologia e processo di tutoraggio:.....	23
Materiale complementare.....	27
Sistema di valutazione: Criteri di valutazione e qualificazione	27
Bibliografia e risorse	28
2.2. NOOC 2. Metodologia di collaborazione e ricerca. Università degli Studi di Catania	29
Giustificazione	29
Area di conoscenza: Educación /Educazione	29
Obiettivi	29
Programma	30
METADATI.....	31
Requisiti consigliati	31
Destinatari del corso.....	31
A chi è rivolto il corso? Profilo dello studente consigliato	31
Letture/materiali aggiuntivi	31
Sfondo.....	32
Esperienza di insegnamento.....	32
Osservazioni	32
Personale docente.....	33
2.3. NOOC 3. Apprendimento attivo e gamificato. Universidade Aberta de Portugal	35
Giustificazione	35
Area di conoscenza: Educación /Educazione	35
Date di realizzazione:	35

Obiettivi	35
Programma	36
METADATI.....	36
Requisiti consigliati	36
Destinatari del corso.....	37
Lecture/materiali aggiuntivi	37
Sfondo.....	37
Esperienza di insegnamento.....	37
Osservazioni	38
Team di insegnanti	38
2.3. NOOC 4. Metodologie invertite. Università Libera di Burgas	40
Giustificazione	40
Area di conoscenza: Educazione.....	40
Date di realizzazione:	40
Obiettivi	40
Programma	41
METADATI.....	42
Requisiti consigliati	42
Destinatari del corso.....	43
Lecture/materiali aggiuntivi	43
Sfondo.....	43
Esperienza di insegnamento.....	44
Osservazioni	44
Team di insegnanti	44

2.5. NOOC 5. Progettazione di programmi digitali di apprendimento flessibile. Universidad Nacional de Educación a Distancia	46
Giustificazione	46
Area di conoscenza: Educación /Educazione	46
Obiettivi	46
Programma	47
METADATI.....	48
Requisiti consigliati	48
Destinatari del corso.....	48
Letture/materiali aggiuntivi	48
Sfondo.....	49
Esperienza di insegnamento.....	49
Osservazioni	49
Team di insegnanti	50

1. Introduzione

Si tratta di una proposta di progettazione pedagogica basata su:

1/ Pubblico: Principalmente insegnanti e professori universitari e anche formatori, professori, scuole di formazione per insegnanti.

2/ Obiettivi di apprendimento: padroneggiare le apprendimento flessibile metodologie di , applicare le tecniche di microapprendimento e le competenze digitali degli educatori, dotare gli insegnanti di strumenti digitali e di competenze nella pedagogia digitale.

I NOOC saranno più specificamente allineati con il Quadro europeo per le competenze digitali degli educatori (DiCompEdu p 16) e con il Quadro delle competenze ICT dell'UNESCO per gli insegnanti (ICT-CFT) attraverso le risorse educative aperte (OER), in linea con il principio degli SDG di "non lasciare nessuno indietro". I NOOC si concentrano sulla proposta di progetto "ENID-TEACH".

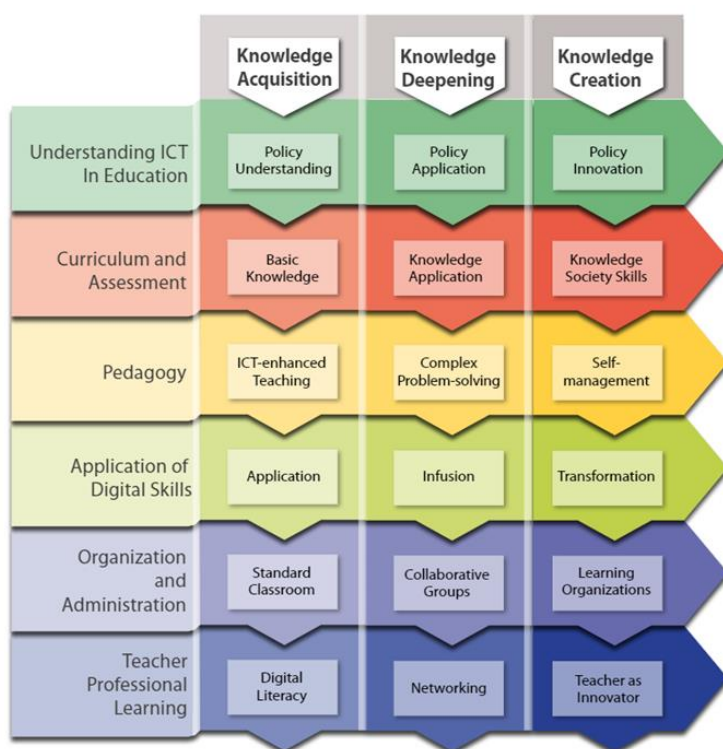
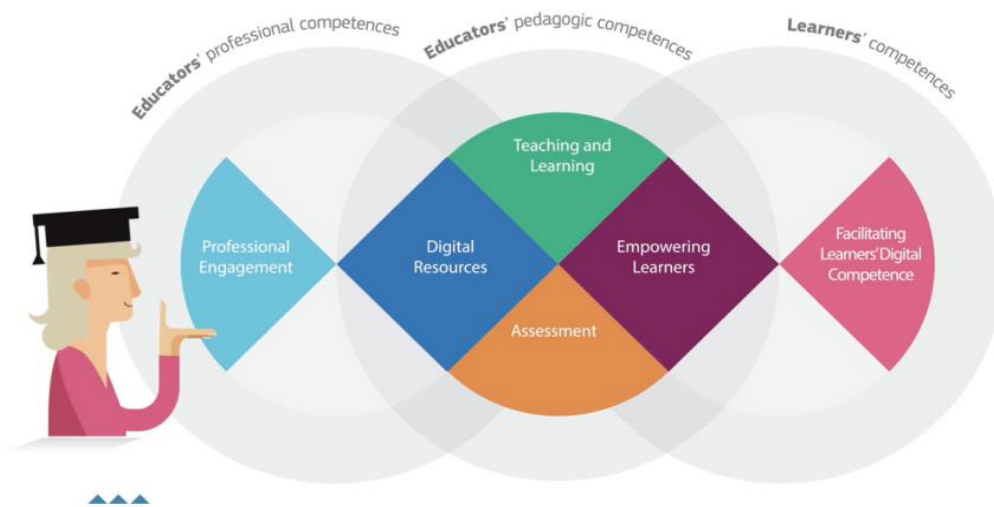
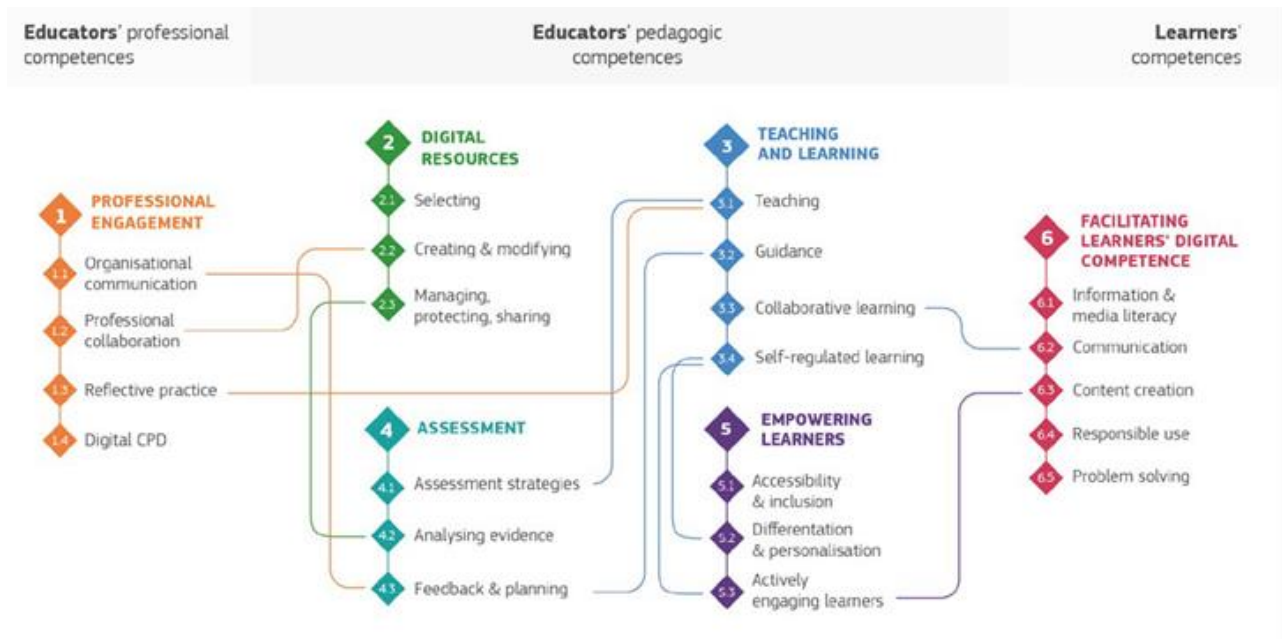


Figura 1. Dall'UNESCO. Quadro delle competenze TIC per gli insegnanti, <https://en.unesco.org/themes/ict-education/competency-framework-teachers>.



(https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en)

R2.1. NOOC 1. Metodologie connesse e critiche (spagnolo, francese, inglese, italiano e portoghese)
R2.2. NOOC 2. Metodologie di collaborazione e ricerca (spagnolo, francese, inglese, italiano e portoghese)
R2.3. NOOC 3. Metodologie attive e gamificate (spagnolo, francese, inglese, italiano e portoghese)
R2.4. NOOC 4. Metodologie invertite (spagnolo, francese, inglese, italiano e portoghese)
R2.5. NOOC 5. Progettazione di programmi D di apprendimento flessibile (spagnolo, francese, inglese, italiano e portoghese)

1.1. ENID-Insegnare le caratteristiche di NOOC

La progettazione dei NOOC nell'ambito del progetto ENID-Teach è stata realizzata con un approccio strutturato basato su flessibilità, accessibilità e apprendimento interattivo. Le caratteristiche principali dei NOOC sono illustrate di seguito:

Durata e struttura.

Durata: 1 mese.

Carico di lavoro: 25 ore in totale, distribuite tra contenuti, attività interattive e lavoro autonomo.

Ambiente tecnologico (piattaforma di apprendimento)

L'accesso e la partecipazione ai NOOC sono stati organizzati attraverso una piattaforma virtuale che ha permesso l'assegnazione di diversi ruoli e l'utilizzo di strumenti di interazione:

Ruoli dei partecipanti:

- Coordinamento NOOC.
- Facoltà.
- Facilitatori.

Strumenti di comunicazione: Sono stati attivati canali di interazione sincroni e asincroni, come forum, social network e altri spazi collaborativi.

Elementi di gamification: Le dinamiche di gioco sono state incorporate per motivare la partecipazione.

Strumenti di monitoraggio: Sono stati implementati sistemi di monitoraggio per valutare la partecipazione e i progressi degli studenti.

Risorse educative

Ogni NOOC ha incluso risorse educative aperte (OER) per garantire un apprendimento flessibile e di qualità. Ogni corso ha integrato:

- 10 OER prodotte da MAG, così distribuite:
- 5 risorse descrittive: poster, presentazioni (PowerPoint), video, ecc.
- 5 risorse interattive: Giochi seri, visualizzazioni, realtà aumentata, simulazioni, realtà virtuale, tra gli altri.
- Risorse aggiuntive: Sono stati condivisi materiali educativi globali e locali già esistenti.

Principali caratteristiche pedagogiche

- Multilingua: ogni NOOC è stato sviluppato in cinque lingue: Inglese, francese, italiano, portoghese e spagnolo.
- Microlearning: Sono state applicate tecniche di microapprendimento, organizzando i contenuti in microunità o "pepette di apprendimento" in diversi formati, facilitando l'apprendimento progressivo e frammentato.
- Accessibilità audiovisiva:
 - I contenuti sono stati offerti in vari formati (audio, testo, PDF) per garantire l'accesso a tutte le persone.
 - I video sono stati sottotitolati nelle lingue del progetto.
 - I documenti PDF sono stati progettati per essere accessibili.
 - Tutte le risorse sono state adattate per soddisfare i criteri di accessibilità visiva e uditiva.
- Organizzazione del NOOC in base alle ore di apprendimento
 - Ogni NOOC aveva un carico totale di 25 ore, distribuite come segue:
 - Lavorare con i contenuti (10 ore):
 - Letture: 5 ore.
 - Video esplicativi (5 video di massimo 4 minuti): 2 ore in totale, comprensive di visualizzazione, riflessione e studio.
 - Video interattivi (5 video di massimo 10 minuti): 3 ore in totale, incentrate su pratica, visualizzazione, analisi e riflessione.
- Interazione e comunicazione (5 ore):
 - Forum di discussione: 2 ore.
 - Partecipazione a reti collaborative: 2 ore.
 - Elementi di gamification all'interno della piattaforma: 1 ora.
 - Attività finale obbligatoria (valutazione peer-to-peer): 10 ore.

Questo modello strutturato ha permesso un apprendimento autonomo, accessibile e interattivo, ottimizzando la partecipazione e l'assimilazione delle conoscenze in un ambiente collaborativo e multilingue.

1.2. Progettazione collaborativa in modalità agile per ogni NOOC

Come si è svolto il processo di collaborazione all'interno del consorzio?

Lo sviluppo dei NOOC all'interno del consorzio si è basato su un approccio di lavoro collaborativo strutturato in diverse fasi, coinvolgendo team internazionali e attuando strategie per garantire la coerenza pedagogica e la qualità dei contenuti. Gli aspetti principali di questo processo sono illustrati di seguito.

1. Fasi del lavoro collaborativo

Fase 1: Sviluppo di bozze e struttura iniziale

Il processo è iniziato con la consegna di una prima bozza che stabiliva le basi del NOOC, tra cui:

- Le caratteristiche generali del corso.
- La progettazione del lavoro collaborativo.
- Una proposta per la struttura generale.

Questo primo documento è stato condiviso con il consorzio nel maggio 2022, consentendo alle istituzioni partner di rivederlo e fornire suggerimenti.

Successivamente, in occasione dell'incontro transnazionale di Parigi (luglio 2022), è stata presentata una seconda bozza del modello pedagogico del corso. Questo ha permesso una revisione congiunta e l'incorporazione dei miglioramenti suggeriti dai partner del consorzio.

Fase 2: Elaborazione della prima guida NOOC

Ogni gruppo di lavoro ha sviluppato una prima versione della guida NOOC, che comprendeva:

- Motivazione e introduzione.
- Obiettivi NOOC (uno generale e tre o quattro specifici).
- Programma con un elenco di argomenti e una breve descrizione di ciascuno.
- Metadati chiave del corso.
- Materiali e riferimenti aggiuntivi.
- Profilo del team docente.
- Specifiche del corso (durata di un mese ed equivalenza di 1 credito ECTS).

Questo documento ha permesso di standardizzare la struttura dei NOOC e di garantire l'allineamento pedagogico tra le diverse versioni linguistiche.

2. Organizzazione di team internazionali

Per gestire la diversità linguistica e culturale dei NOOC, sono stati creati gruppi di lavoro internazionali con rappresentanti di Francia, Italia, Spagna e Bulgaria.

Ogni NOOC aveva un coordinatore responsabile dell'organizzazione del team e del raggiungimento degli obiettivi. Nel documento PartnetList.xlsx è stato inserito un referente UNED per ogni NOOC, con l'aspettativa che ogni partner faccia lo stesso.

Durante l'incontro transnazionale di Parigi (luglio 2022), questi team hanno lavorato allo sviluppo delle guide NOOC, affrontando l'introduzione, gli obiettivi e la struttura tematica.

3. Iterazioni e miglioramento continuo del NOOC

Il lavoro di collaborazione all'interno del consorzio non si è limitato alla fase di progettazione, ma ha incluso anche un processo di ottimizzazione iterativa basato sul feedback dei partecipanti.

- Iterazione 1: valutazione iniziale con un focus group nazionale, guidato dal responsabile di ciascun NOOC.
- Iterazioni 2 e 3: incorporazione dei miglioramenti basati sul feedback ricevuto attraverso i questionari di soddisfazione e altri meccanismi di valutazione.

Conclusione

Il processo di lavoro collaborativo all'interno del consorzio ha permesso la co-creazione dei NOOC attraverso un approccio strutturato, basato sulla consegna di bozze, sull'organizzazione di team internazionali e su un modello di miglioramento continuo. Questo approccio ha garantito la coerenza pedagogica e l'adattamento del corso a diversi contesti educativi e linguistici.

Questo processo di lavoro collaborativo non solo è stato fondamentale per il successo dello sviluppo dei NOOC all'interno del consorzio, ma può anche servire da modello per qualsiasi istituzione che voglia intraprendere un progetto simile. La combinazione di una pianificazione strutturata, di team internazionali ben organizzati e di un approccio iterativo al miglioramento continuo garantisce la qualità e la pertinenza dei contenuti in contesti educativi diversi.

Inoltre, la redazione progressiva, la definizione di una chiara struttura pedagogica e l'attuazione di strategie di valutazione e ottimizzazione possono essere applicate a qualsiasi iniziativa di e-learning. L'esperienza maturata in questo progetto dimostra che la collaborazione tra istituzioni di Paesi diversi arricchisce la progettazione del corso e ne amplia la portata.

Pertanto, qualsiasi istituzione interessata a sviluppare un NOOC o un'iniziativa di e-learning può beneficiare di queste strategie, adattandole al proprio contesto specifico e alle proprie esigenze per un apprendimento online più efficace e inclusivo.

1.3. Proposta di struttura complessiva

Lo sviluppo dei NOOC nel progetto ENID-Teach è stato strutturato intorno a diverse metodologie pedagogiche, ognuna delle quali si è concentrata su un approccio specifico alla didattica digitale. Di seguito sono riportate le caratteristiche principali di ciascun NOOC, le competenze digitali associate e i principali argomenti trattati.

NOOC 1: Metodologia connessa e critica

Questo NOOC si è concentrato sullo sviluppo di approcci critici e collaborativi nell'insegnamento digitale.

Struttura del corso:

- Introduzione
- Obiettivi di apprendimento
- Contenuti
- Processo di tutoraggio
- Risorse complementari
- Attività
- Sistema di valutazione

Competenze digitali sviluppate:

Il NOOC ha promosso il networking e la riflessione critica, sia a livello individuale che collettivo, con l'obiettivo di migliorare l'insegnamento e lo sviluppo professionale. (*DigCompEdu - Pratica riflessiva, collaborazione professionale*).

Argomenti chiave:

- Collaborare all'interno di reti educative.
- Contrasto tra approcci pedagogici offline e online.
- Integrare approcci e criteri flessibili nella progettazione dei corsi.
- Applicazione delle raccomandazioni di eco-design nell'insegnamento.

NOOC 2: Metodologia collaborativa e di ricerca

Questo NOOC si è concentrato sull'applicazione di metodologie di apprendimento collaborativo e di strategie di ricerca nella formazione digitale.

Struttura del corso:

- Introduzione
- Obiettivi di apprendimento
- Contenuti
- Processo di tutoraggio
- Risorse complementari
- Attività
- Sistema di valutazione

Competenze digitali sviluppate:

Il NOOC ha trattato le strategie per il lavoro di gruppo e le metodologie di ricerca applicate all'apprendimento digitale. (*DigCompEdu - Creare, modificare, proteggere e condividere, analizzare le prove*).

Argomenti chiave:

- Creare spazi di apprendimento aperti e in rete (sistemi di gestione dell'apprendimento, ambienti didattici digitali).
- Scelta di formati e strumenti per le presentazioni dei corsi (testo, video, giochi, podcast, ecc.).
- Utilizzare e adattare risorse esterne rispettando le licenze e i diritti d'autore.
- Selezione delle licenze di pubblicazione, priorità alle opzioni ad accesso aperto.
- Rispetto del Regolamento generale sulla protezione dei dati (privacy, protezione dei minori nella ricerca).
- Progettare e gestire attività collaborative e collettive.

NOOC 3: Metodologia attiva e gamificata

Questo NOOC si è concentrato sullo sviluppo di strategie di apprendimento attivo e sulla gamification come strumenti per migliorare le esperienze di insegnamento online.

Struttura del corso:

- Introduzione
- Obiettivi di apprendimento
- Contenuti
- Processo di tutoraggio
- Risorse complementari
- Attività
- Sistema di valutazione

Competenze digitali sviluppate:

Il NOOC ha promosso l'apprendimento attivo e l'uso di strategie di gamification nella progettazione pedagogica. (*DigCompEdu - Coinvolgere attivamente gli studenti, apprendimento collaborativo*).

Argomenti chiave:

- Selezionare e sviluppare attività interattive, dando priorità agli strumenti nelle lingue nazionali.
- Facilitazione e tutoraggio in ambienti digitali (eventi online, attività per rompere il ghiaccio, sfide, comunicazione peer-to-peer, ecc.)
- Implementazione di sistemi di ricompensa e rilascio di badge digitali.

NOOC 4: Metodologia invertita e capovolta

Questo NOOC ha esplorato la progettazione di modelli di insegnamento ibridi, integrando l'apprendimento faccia a faccia e quello digitale in modo interattivo.

Struttura del corso:

- Introduzione
- Obiettivi di apprendimento
- Contenuti
- Processo di tutoraggio
- Risorse complementari
- Attività
- Sistema di valutazione

Competenze digitali sviluppate:

Il NOOC ha promosso l'apprendimento attivo e la progettazione di pedagogie online invertite.

Obiettivo generale:

Implementare progetti di insegnamento e apprendimento basati su modelli misti, in cui gli ambienti faccia a faccia e digitali coesistono e interagiscono efficacemente.

NOOC 5: Progettare programmi di apprendimento flessibili

Questo NOOC si è concentrato sulla creazione di progetti pedagogici adattivi per la formazione online.

Struttura del corso:

- Introduzione
- Obiettivi di apprendimento
- Contenuti
- Processo di tutoraggio
- Risorse complementari
- Attività
- Sistema di valutazione

Competenze digitali sviluppate:

Il NOOC ha esplorato le strategie di insegnamento online, l'apprendimento autoregolato, la valutazione, l'accessibilità e l'inclusione. (*DigCompEdu - Insegnamento, apprendimento autoregolato, strategie di valutazione, accessibilità e inclusione*).

Argomenti chiave:

- Adattare la progettazione pedagogica online ai livelli e alle esigenze specifiche degli studenti.
- Tenere il passo con le nuove tendenze pedagogiche.
- Conduzione di valutazioni continue durante il corso.
- Valutazione del design pedagogico.
- Migliorare la progettazione pedagogica sulla base del feedback e dell'esperienza.

Conclusione

Lo sviluppo di questi NOOC nell'ambito del progetto ENID-Teach ha facilitato l'esplorazione di diverse metodologie pedagogiche, promuovendo l'innovazione didattica attraverso l'apprendimento collaborativo, la gamification e l'insegnamento capovolto. Le competenze digitali affrontate hanno garantito che gli educatori fossero ben equipaggiati per gli ambienti virtuali, promuovendo modelli educativi flessibili e accessibili per vari contesti didattici.

1.4. Sintesi: la struttura del NOOC

La struttura del NOOC segue un approccio progressivo, passando da una **scheda informativa di base** a una **guida breve** e, infine, a una **guida completa** che include materiali didattici e attività dettagliate. Di seguito è riportato uno schema di ogni componente.

1.4.1. Scheda informativa di base

Questa sezione fornisce una panoramica del NOOC, compresi gli obiettivi, la struttura e i dettagli essenziali:

1. **Giustificazione** - Motivazione del corso.
2. **Obiettivi** - Obiettivi di apprendimento generali e specifici.
3. **Programma** - Struttura del corso e argomenti principali.
4. **Metadati** - Parole chiave che definiscono il corso.
5. **Requisiti consigliati** - Conoscenze o competenze preliminari suggerite ai partecipanti.
6. **Lecture/materiali supplementari** - Risorse supplementari per migliorare l'apprendimento.
7. **Background** - Contesto o quadro teorico del NOOC.
8. **Esperienza di insegnamento** - Qualifiche e competenze del team di insegnanti.
9. **Osservazioni** - Note aggiuntive sul NOOC, tra cui la durata e i crediti.

1.4.2. Guida breve

Una versione condensata della struttura del NOOC, pensata per fornire i dettagli essenziali sulla metodologia e l'organizzazione del corso:

1. **Giustificazione/Introduzione** - Scopo e rilevanza del corso.
2. **Obiettivi di apprendimento** - Risultati attesi dai partecipanti.
3. **Collegio dei docenti** - Nomi e ruoli del team didattico.
4. **Programma/Contenuti** - Panoramica degli argomenti e delle sezioni.
5. **Metodologia e processo di tutoraggio** - Strategie di insegnamento e supporto al tutor.
6. **Attività** - Descrizione dei compiti di apprendimento.
7. **Sistema di valutazione** - Metodi di valutazione e criteri di valutazione.
8. **Bibliografia e risorse** - Riferimenti e materiali aggiuntivi.

1.4.3. Guida completa

Una versione estesa della guida breve, che incorpora ulteriori dettagli e risorse per strutturare completamente il NOOC. Ogni NOOC è composto da **quattro argomenti principali più una sezione finale**, con i seguenti elementi per ogni argomento:

1. **Presentazione dell'argomento** - Introduzione e obiettivi di apprendimento.
2. **Contenuto e materiale didattico (obbligatorio):**
 - **5 Risorse descrittive:** Poster, presentazioni PowerPoint, video, ecc.
 - **5 Risorse interattive:** Giochi seri, visualizzazioni, realtà aumentata, simulazioni, realtà virtuale, ecc.
3. **Risorse aggiuntive** - Materiali complementari che vanno oltre i contenuti del corso principale.
4. **Attività** - Progettate per rafforzare l'apprendimento:
 - **Attività obbligatorie:** Compiti pratici sottoposti a revisione tra pari.
 - **Attività volontarie:** Esercizi suggeriti che non vengono valutati.
5. **Bibliografia e risorse** - Letture e riferimenti complementari.

Questo approccio strutturato assicura un NOOC ben organizzato, fornendo un equilibrio tra conoscenze fondamentali, apprendimento interattivo e applicazione pratica.

2. Programma: Formazione digitale in digitali e flessibilimetodologie

Le guide didattiche per ogni corso sono presentate di seguito.

2.1. Metodologie connesse e critiche. Savoir*Devenir

Giustificazione/ Introduzione

Il NOOC (Nano Open Online Course) "Connected and Critical Methodologies" fa parte della proposta formativa del progetto Erasmus +, "European network in D-flexible teaching (ENID-Teach)", PROJECT NUMBER - 2021-1-ES01-KA220-HED-000027551, KA220-HED - Cooperation partnerships in higher education, coordinato da UNED. L'obiettivo principale dell'intero progetto è fornire un corso di formazione digitale online per i docenti universitari sulle metodologie didattiche innovative e sugli strumenti digitali coerenti per migliorare il coinvolgimento nell'apprendimento. Inoltre, il progetto mira a costruire una rete di cooperazione distribuita e coesa per lo scambio di buone pratiche e la trasformazione digitale tra i docenti europei.

Obiettivi di apprendimento

L'obiettivo principale del NOOC1 è quello di formare professori e insegnanti nella progettazione di connessi e critici corsi o moduli attraverso un uso riflessivo e reattivo delle risorse digitali, con una prospettiva incentrata sullo studente.

Per aiutare gli insegnanti a prendere il controllo di questo modo innovativo di insegnare e a utilizzarlo a vantaggio della motivazione degli studenti e del miglioramento dei corsi professionali, cinque obiettivi specifici guidano questo corso NANO:

- Formare gli insegnanti all'uso interpersonale e critico degli strumenti digitali e dei social network negli scenari educativi.
- padroneggiare l'apprendimento connesso, il connettivismo, con particolare attenzione all'iperconnessione, alla rete e alla collaborazione
- Appropriarsi di metodologie per implementare l'apprendimento connesso e critico online e/o in classe, sulla base di criteri di accessibilità universale e di progettazione per l'apprendimento.
- Esplorare gli usi e le possibilità della tecnologia nell'istruzione in collaborazione con colleghi, studenti, ingegneri didattici e altre parti interessate.
- Sviluppare capacità critiche e riflessive attraverso l'esplorazione delle pratiche

esistenti e la costruzione di progetti individuali e collaborativi.

Obiettivo del NOOC

L'obiettivo principale di NOOC1 è quello di introdurre i partecipanti alle strategie , al repertorio di posture e alle reti di attori legate all'apprendimento connesso, utilizzando criticamente le interazioni dei social media per costruire circuiti affidabili di validazione e raccomandazione della conoscenza. pedagogicheL'obiettivo finale è far sì che gli insegnanti vogliano costruire le proprie soluzioni, da soli o con altri, in comunità di pratica, che possono essere interne o esterne alle loro istituzioni.

NOOC 1 si basa sui principi fondamentali del connettivismo che implicano, tra l'altro, di contribuire ai processi di apprendimento attraverso:

- Favorire gli scambi con la diversità di opinioni e di risorse
- Usare sapientemente le logiche degli attori disponibili sulle reti
- Ricorrere ad agenti e processi non umani per accedere a informazioni di qualità e verificare le fonti di informazione.
- Padroneggiare i processi decisionali con strategie di pensiero critico, sulla base di informazioni in contesto.

L'importanza dell'informazione per la costruzione della conoscenza giustifica la combinazione di metodologie connesse con strategie di pensiero critico, per garantire la fiducia nell'apprendimento e incoraggiare gli studenti a praticare e sviluppare ragionamenti di ordine superiore (contro i pregiudizi cognitivi) e competenze complesse di risoluzione dei problemi

Pertanto, il NOOC1 attinge anche ai principi della Digital Media and Information Literacy per garantire che le strategie pedagogiche siano incentrate sullo studente e mirino all'autonomia e alla creatività:

- Approccio modulare (i moduli di formazione sono concepiti per essere utili sia come moduli a sé stanti che per un utilizzo multilineare)
- Documenti ed esempi autentici (l'apprendimento basato sull'esperienza aumenta la motivazione)
- Complessità multi-stakeholder nella logica degli attori (pari, colleghi, esperti, comunità di pratica sono fondamentali)
- Basato sulle competenze (le competenze di connettivismo e di pensiero critico aiutano la co-progettazione e forniscono trasparenza nel processo di valutazione).

- Spirito di indagine (tutti i moduli iniziano con delle domande)
- Apprendimento critico, creativo e riflessivo (è incoraggiata la co-progettazione e le attività di facilitazione mirano alla riflessività e al trasferimento).

Personale docente

Prof. Divina Frau-Meigs (U Sorbonne Nouvelle)

Dott.ssa Adeline Bossu (U Bordeaux Montaigne)

Pascale Garreau (Savoir*Devenir)

Durata del NOOC

Il NOOC1 è gestito come un NOOC sociale tre volte, a gennaio, giugno e novembre 2023. Le ultime due sessioni sono tenute in tutte e sei le lingue del partenariato. In seguito diventerà una risorsa educativa aperta (OER). Sono previste 25 ore (1 ECT) di lavoro, con vari tipi di attività (lettura, navigazione online, comunicazione su forum e social network, costruzione di risorse proprie).

Accessibilità

NOOC1 è disponibile in 6 lingue (inglese, francese, spagnolo, portoghese, rumeno e italiano) ed è progettato e realizzato secondo l'Universal Design for Learning (UDL).

Per garantire l'accessibilità delle risorse alle persone con disabilità, i materiali forniti sono presentati in diversi formati (video, testi, attività interattive, forum, ecc.). Inoltre, nella sezione Materiale supplementare della piattaforma sono disponibili trascrizioni in formato pdf di tutti i materiali audio

Programma/Contenuti: argomenti e sezioni

NOOC1 è composto da 5 unità principali (due delle quali si basano l'una sull'altra per favorire la "co-progettazione in azione"). L'ultima unità è dedicata alla valutazione (valutazione peer-to-peer e questionario di soddisfazione). La prima unità introduce i partecipanti alla piattaforma di apprendimento digitale Eco, una risorsa collegata a sé stante. Le unità due e quattro sono al contenuto orientate, ciascuna con tre moduli di micro-lezioni. Le unità tre e cinque sono organizzate come moduli di formazione per la co-progettazione in attività connesse e critiche. Tutte sommano un totale di 25 ore di

lavoro. I partecipanti sono liberi di passare da un'unità all'altra secondo i propri ritmi, a casa o in remoto, se necessario con un cellulare.

Le unità e i moduli sono organizzati come segue, sulla piattaforma di apprendimento digitale Eco:

- La parte superiore dello schermo presenta una micro-lezione (della durata di 5-10 minuti, con trascrizione in pdf nella sezione "Materiale supplementare").
- Nella parte inferiore dello schermo si trovano i "commenti dell'istruttore", che forniscono un focus sulla micro-lezione, seguiti da attività e suggerimenti (soprattutto per l'utilizzo di strumenti digitali e risorse online).
- La sezione "materiale supplementare" invita a esplorare ulteriori letture, attività aggiuntive e risorse.

Struttura

01	Presentazione e interazioni online con la piattaforma ECO	M1 Presentazione generale di NOOC1: punti di partenza, struttura, linee guida del corso. M2 Presentazione generale del progetto ENID e dei tutorial della piattaforma
02	Apprendimento connesso: definizioni e punti di riferimento	Connettivismo Logiche e reti di attori Strategie di apprendimento connesso e integrazione nei sistemi di apprendimento digitale
03	Co-progettazione in azione (1)	Progettare insieme: il monitoraggio collaborativo Costruzione di una cassetta degli attrezzi digitale Quiz di autovalutazione
04	Il pensiero critico in un contesto digitale	Definizioni e obiettivi educativi Posture pedagogiche connesse e critiche Risorse critiche e connesse

05	Co-progettazione in azione (2)	Progettare insieme: il monitoraggio collaborativo Costruzione di una cassetta degli attrezzi digitale Quiz di autovalutazione
06	Valutazione	Riflessività e trasferimento Valutazione peer to peer Sondaggio e questionario di soddisfazione

Metodologia e processo di tutoraggio:

Descrizione generale

NOOC1 è stato progettato per formare gli insegnanti a sviluppare processi di apprendimento online e risorse critiche in modo connesso. Nell'approccio connettivista, le due posizioni si completano a vicenda: la critica è co-costruita con gli altri; è una forma di attenzione congiunta, in forma speculare, in cui chi fa una proposta e chi la critica formano un legame e si aiutano a vicenda. La forma speculare consiste nel mostrare il processo e gli strumenti utilizzati, non solo il risultato finale. Questo porta a una certa "maturità epistemica", cioè alla consapevolezza dei circuiti di validazione e raccomandazione delle informazioni.

L'attenzione si concentra sulle competenze che consentono questo tipo di co-progettazione, in un quadro in cui le competenze sono una combinazione di conoscenze, attitudini, capacità e abilità.

Le competenze del connettivismo sottolineate sono:

- **essere aperti agli altri:** riconoscere le differenze di pensiero, di ragionamento e di esperienza
- **assumere la tolleranza dell'errore:** vedere gli errori non come uno stigma ma come un modo per migliorare se stessi o il proprio percorso, il proprio progetto
- **adottare una postura di decentramento:** prendere le distanze dai propri sentimenti e affetti e ascoltare le proposte e i progetti altrui
- **mostrare empatia:** mettersi nella situazione di un'altra persona per comprenderne i desideri, le motivazioni e le paure
- **padroneggiare l'agilità:** adattarsi rapidamente ai cambiamenti e tenere conto dei feedback per modificare il dispositivo, la risorsa o il progetto, se necessario.

Le competenze di pensiero critico sottolineate sono:

- informarsi
- **valutare le** informazioni
- **distinguere** tra i fatti e le loro interpretazioni
- interpretazioni **a confronto**
- **valutare le** interpretazioni.

Questo tipo di approccio enfatizza il processo di costruzione della conoscenza in un modo collaborativo interconnesso che si discosta dai modi più tradizionali di trasmissione della conoscenza. Per favorire questo approccio, il NOOC1 offre molte attività che incoraggiano la co-progettazione di materiali e risorse, nonché il tutoraggio e il mentoring tra pari, favorendo al contempo le interazioni online (forum, wall, post...). Questo approccio mira a costruire fiducia e sostegno, in presenza e a distanza, poiché la recente pandemia ha dimostrato la necessità di essere agili e flessibili e di controllare piuttosto che essere sottomessi ai dispositivi tecnologici.

Sistema di comunicazione:

- Piattaforma di apprendimento digitale Eco Forum
- Gruppo comunitario EPALE.eu
- Reti sociali
- E-mail: enidteach@savoirdevenir.net

Attività

Attività non valutate

Ogni unità presenta

- una micro-lezionizzazione di , in formato video o power-point, che invita a una navigazione interattiva e online (i collegamenti ipertestuali si aprono a nuove pagine).
- La sezione dei commenti dell'istruttore suggerisce un'ampia varietà di attività che solleciteranno le competenze connettiviste e di pensiero critico dei partecipanti. Alcune di queste attività sono riflessive, da svolgere da soli, altre sono condivise con i compagni e collegate online.

Conoscenze: l'argomento dell'unità viene sviluppato ulteriormente, guidato da alcune domande. Le letture suggerite sono disponibili nella sezione dei materiali

complementari (in formato pdf o con collegamenti ipertestuali). I quiz alla fine delle unità 2 e 4 sono uno strumento di autovalutazione per verificare i punti principali da ricordare.

Atteggiamento: alcune attività sono concepite per mettere i partecipanti in modalità critica e connessa, per trovare e condividere materiali, per scambiare informazioni su come procedere nell'apprendimento. Esse invitano a interagire con gli altri partecipanti sul forum della piattaforma, a discutere le idee e a essere criticamente consapevoli. Alcune attività sono collaborative e invitano a esplorare le risorse, su una parete collaborativa (con Padlet).

Attitudine; alcune attività sono concepite per aiutare i partecipanti a svolgere un compito e a sviluppare le abilità. Un'attività del filo rosso, nelle due unità di co-progettazione (3 e 5), invita a un compito di monitoraggio intorno al connettivismo e al pensiero critico, con l'attenzione alle pratiche sensibili pertinenti.

Competenze: tutte le attività sono accompagnate da suggerimenti che forniscono ai partecipanti esempi di possibili utilizzi di alcune risorse digitali proposte e di strumenti, applicazioni e servizi per crearle. Essi integrano la micro-lezione critica dell'unità 4 sulle risorse connesse, che suggerisce anche criteri di selezione. Questo incoraggia i partecipanti a costruire la propria cassetta degli attrezzi.

Questo tipo di attività è volontario e non viene valutato ai fini della valutazione finale e della certificazione. Tuttavia, sono altamente raccomandate per migliorare le competenze, modificare le posizioni pedagogiche e sviluppare nuove strategie.

Attività valutate

L'unità 6 propone un'attività peer-to-peer che sarà valutata da un altro partecipante, attraverso la piattaforma di apprendimento digitale Eco, senza l'intrusione dello staff del corso. Fa parte della metodologia di tutoraggio, nell'approccio connettivista e critico, che invita a esercitare un'attenzione congiunta al lavoro degli altri, in forma speculare. I criteri di valutazione sono chiaramente indicati e sono indicativi di come produrre un feedback critico e costruttivo.

L'Unità 6 vi invita anche a compilare un questionario di soddisfazione, che sarà anonimo. Fa parte dell'approccio connettivista e critico, in forma speculare, in quanto siete invitati ad analizzare la vostra esperienza del corso e a segnalare alcuni suggerimenti e raccomandazioni. Questo feedback sarà utilizzato dallo staff del corso per migliorare la prossima iterazione, secondo la metodologia agile.

Queste due attività sono volontarie e non vengono valutate per la valutazione finale e la certificazione. Tuttavia, sono altamente raccomandate per migliorare le competenze, modificare le posture pedagogiche e sviluppare nuove strategie.

OER

Nooc1 presenta una serie di risorse descrittive e interattive prodotte dallo staff di Savoir*Devenir, progettate per introdurre i partecipanti a diversi modi di presentare e accedere all'apprendimento connesso e critico, oltre a fornire loro esempi pratici su come utilizzare alcuni strumenti digitali e produrre le proprie risorse.

Alcune di queste attività e micro-lezioni diventeranno OER (Open Electronic Resource) alla fine del progetto.

Risorse interattive

UNITÀ 2 Modulo 1 - Immagine interattiva di modelli pedagogici con Genial.ly

UNITÀ 2 Modulo 2 - Video interattivo con domande inserite implementate con H5P

UNITÀ 2 Modulo 3 - Infografiche interattive sulle strategie di apprendimento connesso con Genial.ly

UNITÀ 4 Modulo 1 - Immagine interattiva delle competenze di pensiero critico con Thinglink

UNITÀ 4 Modulo 2 - Presentazione interattiva su posture connesse e critiche con Genial.ly

UNITÀ 4 Modulo 3 - Presentazione interattiva di risorse critiche e connesse con Genial.ly

Risorse descrittive

UNITÀ 1 Modulo 1 - Video + pdf

UNITÀ 1 Modulo 2 - Video + pdf

UNITÀ 2 Modulo 1 - Presentazione con avatar (ppt+video) +pdf

UNITÀ 2 Modulo 2 - Disegnare con il blocco per schizzi

UNITÀ 4 Modulo 1 - Presentazione con cameo (ppt+video) +pdf

Le risorse interattive e descrittive aggiuntive sono utilizzate per le attività e la facilitazione da parte dei tutor.

UNITÀ 1 Modulo 1 - Parete collaborativa (Padlet) per la mappatura; forum

UNITÀ 2 Modulo 1 - Nuvola di parole (AnswerGarden); Sondaggio (Google.docs)

UNITÀ 3 Modulo 2 - Parete collaborativa (Padlet) per il monitoraggio; quiz (piattaforma Eco)

UNITÀ 4 Modulo 1 - Nuvola di parole (AnswerGarden) ; forum

UNITÀ 4 Modulo 2 - Parete collaborativa (Padlet); forum

UNITÀ 5 Modulo 3 - Parete collaborativa (Padlet) per il monitoraggio; quiz (piattaforma Eco)

UNITÀ 6 Modulo 1 - Sondaggio (Google.docs)

Le micro-lezioni sono introdotte da una risorsa descrittiva o da una risorsa interattiva. Ogni modulo è introdotto da una breve micro-lezione (5-10 minuti), con sottotitoli (nel caso dei video) e trascrizioni in formato pdf nelle 6 lingue utilizzate nel progetto.

Materiale complementare

NOOC1 ha una sezione separata per i "Materiali complementari". In questa sezione sono presenti documenti supplementari (letture, visioni...) per approfondire gli argomenti proposti. Ci sono anche documenti in formato pdf che sono le trascrizioni delle micro-lezioni.

Sistema di valutazione: Criteri di valutazione e qualificazione

Forme di valutazione all'interno della piattaforma di :apprendimento Eco Digital

Autovalutazione: comprende quiz, analisi di pratiche sensibili pertinenti, brevi test e sondaggi.

Valutazione peer to peer (unità 6): consiste nel presentare sulla piattaforma la vostra idea per uno scenario pedagogico o per la vostra pratica didattica con un approccio

connesso e critico. Sarete valutati da un altro peer e vi sarà chiesto di valutare anche un altro peer.

Bibliografia e risorse

Il formato delle citazioni e dei riferimenti bibliografici deve seguire la settima edizione del Publication Manual of the American Psychological Association (APA).

L'intero NOOC e le sue risorse sono sotto licenza Creative Commons CC BY SA.

2.2. NOOC 2. Metodologia di collaborazione e ricerca. Università degli Studi di Catania

Giustificazione

Questo NOOC fa parte della proposta formativa del progetto Erasmus +, "European network in D-flexible teaching (ENID-Teach)", PROJECT NUMBER - 2021-1-ES01-KA220-HED-000027551, KA220-HED - Cooperation partnerships in higher education, coordinato da UNED. È il NOOC2 della proposta di formazione.

Il programma di formazione cerca di rispondere alle difficoltà di svolgere le funzioni di insegnante in situazioni di incertezza, come la crisi causata dal COVID19, che ci ha insegnato che le istituzioni educative devono essere preparate a rispondere a situazioni inaspettate. È necessario adottare un modello progressivamente più digitalizzato e flessibile, senza che questo comporti un abbassamento degli standard educativi o la fine dell'insegnamento frontale.

Area di conoscenza: Educación /Educazione

Iterazioni NOOC in diverse lingue (inglese, italiano, spagnolo, portoghese e francese):

- Iterazione 2. 19/06/2023 al 19/07/2023
- Iterazione 3. 19/11/2023 al 19/12/2023

Obiettivi

L'obiettivo principale dell'intero progetto è fornire un corso di formazione digitale online per docenti universitari e altri insegnanti sulle metodologie di insegnamento collaborativo e di ricerca con l'uso di strumenti digitali coerenti per migliorare il coinvolgimento nell'apprendimento. Inoltre, il progetto mira a costruire una rete di cooperazione distribuita e coesa per lo scambio di buone pratiche e la trasformazione digitale tra gli insegnanti europei.

Gli obiettivi specifici sono

1. Riflettere sui ruoli e sulle regole della metodologia didattica collaborativa e di ricerca da applicare nei contesti accademici.
2. Scoprire la metodologia collaborativa e di ricerca supportata dal computer, con i suoi ruoli, le sue regole e la sua netiquette.

3. Esplorare gli ambienti e gli strumenti digitali più utili per favorire una forma collaborativa di insegnamento e apprendimento secondo i criteri dell'accessibilità universale e dell'Universal Design for Learning.
4. Progredire nello sviluppo di corsi di insegnamento collaborativo e di metodologie didattiche basate sull'indagine, conformi ai principi della "cognizione distribuita" e dell'"apprendimento collaborativo supportato dal computer".
5. Approfondire il processo di progettazione collaborativa di programmi e proposte di apprendimento digitale introducendo diverse forme di valutazione (peer to peer, sommativa, ecc.).

Programma

Argomento I. Presentazione del corso

- 1.1. Che cos'è questo NOOC e chi siamo?
- 1.2. Struttura e linee guida

Argomento II. Apprendimento collaborativo

- 2.1. Teoria dell'apprendimento collaborativo
- 2.2. Iniziare con il CL
- 2.3 CL e apprendimento basato sull'indagine

Argomento III. I pilastri dell'apprendimento collaborativo

- 3.2. Cognizione distribuita
- 3.3. Teoria della collaborazione e apprendimento collaborativo supportato dal computer

Argomento IV. Ambiente digitale

- 4.1. Strumenti digitali per la CSCL.
- 4.2. Progettare per l'online

Argomento V. Valutazione e ricerca collaborativa

5.1. Valutazione

5.2. Ricerca collaborativa per il futuro

Argomento VI Questionario di soddisfazione

6.1 Questionario di soddisfazione (volontario)

METADATI

Insegnamento universitario, apprendimento collaborativo, cognizione distribuita, strumenti digitali, Inquiry based learning, apprendimento collaborativo supportato dal computer (CSCL), ricerca collaborativa.

Requisiti consigliati

Non ci sono prerequisiti. Sono necessarie solo le risorse tecnologiche di base: computer e connessione a Internet.

Questo NOOC verrà fornito in cinque lingue: Francese, Italiano, Inglese, Portoghese, Spagnolo.

Destinatari del corso

A chi è rivolto il corso? Profilo dello studente consigliato

Professori universitari e altri professori di diversi settori dell'istruzione.

Lecture/materiali aggiuntivi

Hmelo-Silver C., Chinn C., Chan C., O'Donnell A. (eds.) (2013), The International Handbook of Collaborative Learning. Routledge.

Howard C., Schenk K., Discenza R. (eds.) (2004), Distance Learning and University Effectiveness: Cambiare i paradigmi educativi per l'apprendimento online. Information Science Publishing.

Santoveña-Casal, S. (Coord.) (2020). Investigación e innovación en metodologías digitales basadas en el aprendizaje conectado, activo y colaborativo. Editoriale UNED.

Stahl, G., Koschmann, T. e Suthers, D. (2006). L'apprendimento collaborativo supportato dal computer: Una prospettiva storica. In R. K. Sawyer (a cura di), 31

[Cambridge handbook of the learning sciences](#) (pp. 409-426). Cambridge, Regno Unito: Cambridge University Press.

Sfondo

Indicare se il corso è stato tenuto in precedenza su un'altra piattaforma UNED (aLF, OCW, iTunesU...).

Questo corso sarà tenuto sulla piattaforma ECO Digital Learning.

I docenti responsabili di questo NOOC hanno tenuto diversi corsi di formazione per insegnanti e altri professionisti dell'istruzione.

Esperienza di insegnamento

Traiettoria o profilo del docente o del team di docenti in relazione al corso o al tema del docente.

Il personale docente dell'UNICT ha esperienza nell'insegnamento universitario (sia per le lauree triennali e magistrali, sia per i dottorati di ricerca); nel coordinamento didattico per le lauree in Educazione sociale, Pedagogia, Lingue e letterature straniere; nella traduzione audiovisiva nelle lauree magistrali; negli strumenti digitali per l'educazione nelle scuole e nelle università.

Inoltre, hanno esperienza nella gestione e nell'insegnamento di MOOC attraverso la piattaforma ECO LEARNING.

I docenti delle altre università hanno una grande esperienza nell'apprendimento aperto e nell'istruzione universitaria formale.

Osservazioni

Aggiungete le osservazioni che ritenete opportune: esigenze specifiche del corso, giustificazione della durata diversa da 3-4 settimane e 1 credito ECTS -se applicabile-, ecc.

NOOC2 prevede 25 ore di lavoro suddivise in brevi unità denominate Nuggets per offrire un elevato livello di flessibilità agli utenti.

NOOC2 fornirà iterazioni in diverse lingue (inglese, italiano e spagnolo, portoghese, francese):

- Iterazione 2. 19/06/2023 al 19/07/2023
- Iterazione 3. 19/11/2023 al 19/12/2023

Personale docente

Università degli Studi di Catania Equipe didattica (NOOC in italiano)

Coordinatore dei NOOC:

Prof. Renata Gambino, renatagambino@gmail.com (Coord.)

Docenti del corso:

Prof. Federica Abramo, federica.ab@gmail.com

Prof. Salvatore Ciancitto, salvatoreciancitto@gmail.com

Prof. Francesca Vigo, vigof@unict.it

Gruppo di insegnamento della Universidad Nacional de Educación a Distancia (NOOC in spagnolo)

Prof. Dr. Raúl González Fernández (COORD.) () raulgonzalez@edu.uned.es

Prof. Dr. Alejandro Rodríguez Nosti () arodrigueznosti@gmail.com

Prof. Dr. Yeldy Rodriguez (yeldyrodriquez@gmail.com)

Prof. Dr. Ana Yelena Guarte (yeleragua@gmail.com)

Prof. Dr. Ana Yelena Guarate, yeleragua2009@hotmail.com

Team di insegnanti dell'Università Libera di Burgas (NOOC in inglese)

Assoc. Prof. Mariya Monova-Zheleva, PhD: mariaj@bfu.bg

Assoc. Prof. Yanislav Zhelev, PhD: jelev@bfu.bg

Equipe didattica Savoir* Devenir (NOOC in francese)

Divina Frau-Meigs, divina.frau-meigs@sorbonne-nouvelle.fr

Pascale Garreau, pascale@savoirdevenir.net

Adeline Bossu, adelinebossu@gmail.com

Universidade Aberta de Portugal Gruppo di insegnamento (NOOC in portoghese)

Lina Morgado, lina.morgado@uab.pt

Maria Luísa Lebres Aires, luisa.aires@uab.pt

António Manuel Quintas Mendes, antonio.mendes@uab.pt

Ana Paula Varela Pereira Afonso, ana.afonso@uab.pt

2.3. NOOC 3. Apprendimento attivo e gamificato.

Universidade Aberta de Portugal

Giustificazione

Il NOOC 3 (nano open online course) è un corso di formazione proposto dal progetto Erasmus +, "European network in D-flexible teaching (ENID-Teach)", PROJECT NUMBER - 2021-1-ES01-KA220-HED-000027551, KA220-HED - Cooperation partnerships in higher education, coordinato da UNED. Questo NOOC si basa sul microlearning e vi introduce a una panoramica generale delle metodologie e degli strumenti di apprendimento attivo e gamificato nell'istruzione superiore. Vi presenteremo le teorie e le metodologie di apprendimento che promuovono la partecipazione attiva e l'impegno degli studenti nelle attività di apprendimento e le applicazioni in diversi contesti di apprendimento e pratiche di insegnamento.

Area di conoscenza: Educación /Educazione

Date di realizzazione:

Iterazioni NOOC in diverse lingue (inglese, spagnolo, portoghese, italiano e francese):

- Interazione 1. 15/06/2023 al 15/07/2023 (Inglese, Portoghese)
- Interazione 2. 15/11/2023 al 15/12/2023 (Inglese, Spagnolo, Portoghese, Italiano e Francese)
- Interazione 3. Dal 06/05/2024 al 06/06/2024 (inglese, spagnolo, portoghese, italiano e francese).

Obiettivi

L'obiettivo principale del NOOC è la formazione attraverso un approccio di microapprendimento nella progettazione dell'insegnamento e dell'apprendimento secondo metodologie attive e gamificate:

Gli obiettivi specifici sono:

- 1) introdurre il concetto di Apprendimento Attivo - essere attivo, interattivo e costruttivo.
- 2) capire cosa si intende per interattività e interazione nell'apprendimento

- 3) sperimentare alcune metodologie e strategie per l'apprendimento attivo
- 4) comprendere cosa sia la gamification e le sue applicazioni nell'apprendimento;
- 5) conoscere gli strumenti digitali per l'apprendimento gamificato;
- 6) progettare attività di apprendimento gamificate

Programma

Elenco degli argomenti, numero, titoli e breve descrizione di ciascuno degli argomenti che compongono il corso.

Argomento I. Apprendimento attivo

- 1.1. Che cos'è l'apprendimento attivo? Essere attivi, interattivi, costruttivi.
- 1.2. Tecnologie digitali e apprendimento attivo: comprendere l'interattività e l'interazione.
- 1.3. Tre tipi di interazione: Insegnante-Studente; Studente-Studente; Studente-Contenuto.
- 1.4. Distanza transazionale e controllo transazionale.

Argomento II. Gamification.

- 2.1. Concetto di gamification, vantaggi e applicazioni.
- 2.2. Impatti ed esperienze di utilizzo della gamification.
- 2.3. Strumenti per l'apprendimento gamificato.
- 2.4. Progettare un'attività di apprendimento gamificata

METADATI

Digitare almeno 10 metadati che definiscono il corso, in valori separati da virgole.

Insegnamento universitario, microapprendimento, design flessibile, apprendimento attivo, interazione, contenuti digitali, gamification, partecipazione, esperienza, programmi educativi.

Requisiti consigliati

Conoscenze precedenti, linguaggi, tecnologie, ecc.

Non ci sono prerequisiti. Per la sua realizzazione sono necessarie le risorse tecnologiche di base: computer e connessione a Internet. Questo NOOC sarà disponibile in cinque lingue: Francese, Italiano, Inglese, Portoghese, Spagnolo.

Destinatari del corso

A chi è rivolto il corso? Profilo dello studente consigliato

Professori universitari e altri professori di diversi settori dell'istruzione.

Lecture/materiali aggiuntivi

Chi, M.T.H. (2009). Attivo-costruttivo-interattivo: Un quadro concettuale per differenziare le attività di apprendimento. *Topics in Cognitive Science*, 1, 73-105. Doi: 10.1111/j.1756-8765.2008.01005.x

Gomes, C., Pereira, A. (2021). Feedback e Gamificação em Educação Online. *EaD em Foco*, 11,(1), 1-15. <https://doi.org/10.18264/eadf.v11i1.1227>.

Quintas-Mendes, A., Wyszomirska, R. M., Cabral, P. B. (2019). Desenho de aprendizagem e ferramentas conceituais para o desenho de cursos online, In Torres, P., Amante, L.(eds). *Educação e tecnologias web: contributos de pesquisa luso-brasileiros*, Curitiba: Ed. Appris.

Saraiva, F. B., Morgado, L., Rocio, V. (2019). Gamificação de um plataforma social académica numa Universidade de Ensino a Distância, *Revista de Educação a Distância e Elearning*, 2, (1), 120-153,

Sfondo

Indicare se il corso è stato tenuto in precedenza su un'altra piattaforma UNED (aLF, OCW, iTunesU...).

Questo corso sarà tenuto sulla piattaforma ECO Digital Learning. I docenti responsabili di questo NOOC hanno tenuto diversi corsi per la formazione di insegnanti e altri professionisti dell'istruzione.

Esperienza di insegnamento

Traiettoria o profilo del docente o del team di docenti in relazione al corso o al tema del docente.

Il dellcorpo docente ha esperienza in laurea 'UAb corsi di (Scienze dell'Educazione e Pedagogia) in materie attinenti al corso, in corsi ufficiali post-laurea (Pedagogia eLearning e programma di dottorato di formazione a distanza e eLearning) e in vari corsi di formazione permanente. Il tutto nel campo della conoscenza.

Inoltre, hanno esperienza nella gestione e nell'insegnamento di MOOC attraverso varie piattaforme e la piattaforma ECO LEARNING.

Osservazioni

Aggiungete le osservazioni che ritenete opportune: esigenze specifiche del corso, giustificazione della durata diversa da 3-4 settimane e 1 credito ECTS -se applicabile-, ecc.

Questo NOOC fa parte della proposta di formazione del progetto Erasmus +, "European network in D-flexible teaching (ENID-Teach)", PROJECT NUMBER - 2021-1-ES01-KA220-HED-000027551, KA220-HED - Cooperation partnerships in higher education, coordinato da UNED. L'obiettivo principale di questo progetto è fornire una formazione digitale ai docenti universitari sull'insegnamento online e coinvolgerli nella costruzione di una rete di cooperazione distribuita ma coesa per lo scambio di buone pratiche e la trasformazione digitale.

Team di insegnanti

Prof. Dr. Lina Morgado, lina.morgado@uab.pt

Prof. Dr. Luísa Aires, lares@uab.pt

Prof. Dr. António Quintas-Mendes, antonio.mendes@uab.pt

Prof. Dr. Ana Paula Afonso, ana.afonso@uab.pt

Contatto generale: enidteach@uab.pt

Irene Méndez Muñoz (Coord. versione spagnola), imendez@invi.uned.es

Eva M^a Muñoz Jiménez, evamunojim@gmail.com

M^a Jesús Roldán Roldán, mjroldan@madridsur.uned.es

César Martín Agurto Castillo, cesagurcas3@gmail.com

Versione francese Savoir* Devenir Team di insegnanti

Divina Frau-Meigs (Coord. versione spagnola), divina.frau-meigs@sorbonne-nouvelle.fr

Pascale Garreau, pascale@savoirdevenir.net

Adeline Bossu adelinebossu@gmail.com

Versione italiana Università degli Studi di Catania Team docente Renata Gambino, renatagambino@gmail.com (Coord. versione italiana)

Francesca Vigo, vigof@unict.it Federica Abramo, federica.ab@gmail.com

Salvatore Ciancitto, salvatoreciancitto@gmail.com

2.3. NOOC 4. Metodologie invertite. Burgas Free University

Giustificazione

Questo NOOC fa parte della proposta di formazione del progetto Erasmus + "European network in D-flexible teaching (ENID-Teach)", NUMERO PROGETTO - 2021-1-ES01-KA220-HED-000027551, KA220-HED - Partenariati di cooperazione nell'istruzione superiore, coordinato da UNED. Si tratta della NOOC 4 della proposta formativa.

Il programma di formazione cerca di rispondere alle difficoltà di svolgere le funzioni di insegnante in situazioni di incertezza, come la crisi causata dal COVID19 , che ci ha insegnato che le istituzioni educative devono essere preparate a rispondere a situazioni inaspettate. È necessario adottare un modello progressivamente più digitalizzato e flessibile, senza che questo comporti un abbassamento degli standard educativi o la fine dell'insegnamento frontale.

Area di conoscenza: Educazione

Date di realizzazione:

- Interazione 1. 15/06/2023 al 14/07/2023 (In inglese e spagnolo)
- Interazione 2. 01/11/2023 al 30/11/2023 (In inglese, spagnolo, portoghese, italiano e francese)
- Interazione 3. 01/05/2024 al 30/05/2024 (In inglese, spagnolo, portoghese, italiano e francese)

Obiettivi

L'obiettivo principale del NOOC è la formazione sulle metodologie e sul modello di flipped classroom e sulla strategia didattica progettata in linea con l'approccio Learning for All didattiche invertite .

Gli obiettivi specifici sono:

1. Sviluppo della capacità critica e riflessiva di utilizzare metodologie invertite (flipped) per garantire la personalizzazione dell'apprendimento e la trasformazione dell'aula in uno spazio inclusivo, più dinamico e interattivo.

2. progredire nella progettazione e nell'utilizzo di combinazioni efficienti di modelli e strategie di flipped classroom per supportare un apprendimento attivo più coinvolgente e incentrato sullo studente.

3. Esplorare il potenziale e l'uso della tecnologia e degli strumenti digitali per creare contenuti digitali che facilitino l'apprendimento autonomo, contribuiscano a una comprensione più profonda degli argomenti e aumentino la motivazione degli studenti.

4. Miglioramento delle competenze nell'uso di approcci didattici non convenzionali e della tecnologia online per garantire esperienze educative coinvolgenti.

5. Progredire nell'utilizzo delle potenzialità delle comunità online e delle piattaforme di collaborazione per la condivisione di contenuti e competenze e per il lavoro cooperativo nella progettazione di programmi di insegnamento basati su metodologie inverse.

Programma

Elenco degli argomenti, numero, titoli e breve descrizione di ciascuno degli argomenti che compongono il corso.

Argomento I. Metodologie invertite - Quadro teorico

- 1.1. Differenza tra apprendimento classico e capovolto - concetti e principi fondamentali
- 1.2. Vantaggi e svantaggi delle lezioni capovolte

Argomento II. Implementazione della classe capovolta - Modelli e strategie.

- 2.1. Tipi di di flipped classroom strutture
- 2.2. Approcci per l'implementazione della metodologia inversa

Argomento III. Preparazione dei contenuti dell'apprendimento capovolto

- 3.1. Tipi di contenuti per le lezioni in classe capovolta
- 3.2. Preparazione delle videolezioni - questioni tecniche
- 3.3. Strumenti per la preparazione delle videolezioni
- 3.4. Design video migliorato

3.5. Piattaforme per archiviare e utilizzare le videolezioni

Argomento IV. Risorse educative aperte (OER) e piattaforme di collaborazione

4.1. Risorse educative aperte

4.2. Licenze Creative Commons

4.3. Piattaforme e comunità per il lavoro cooperativo

4.2.1. Laboratorio intercreativo (opzione A)

4.2.2. Laboratorio intercreativo (opzione B)

Argomento V. Progettare la vostra classe capovolta

5.1. pro-comuneProposta : Condividiamo

5.2. Compito finale

Argomento di chiusura del corso. Progettazione di scenari di flipped classroom

METADATI

Digitare almeno 10 metadati che definiscono il corso, in valori separati da virgole.

Insegnamento universitario, microapprendimento, insegnamento inverso, modello flipped classroom, attività del centro studenti, insegnamento just-in-time.

Requisiti consigliati

Conoscenze precedenti, linguaggi, tecnologie, ecc.

Non ci sono prerequisiti. Per la sua realizzazione sono necessarie le risorse tecnologiche di base: computer e connessione a Internet. Questo NOOC sarà disponibile in cinque lingue: Francese, Italiano, Inglese, Portoghese, Spagnolo.

Destinatari del corso

A chi è rivolto il corso? Profilo dello studente consigliato

Professori universitari e altri professori di diversi settori dell'istruzione.

Lecture/materiali aggiuntivi

1. Altemueller, L.; Lindquist, C. (2017). Istruzione in classe capovolta per l'apprendimento inclusivo. *British Journal of Special Education*. 44 (3): 341–358. doi:10.1111/1467-8578.12177
2. Bergmann, J. e Sams, A. (2014). *Apprendimento capovolto: Una porta verso il coinvolgimento degli studenti*. Eugene, OR: International Society for Technology in Education.
3. Bishnoi, M. (2020). Flipped classroom e digitalizzazione: uno studio induttivo sul quadro di apprendimento per l'acquisizione delle competenze del XXI secolo. *JETT*, 11(1), 30-45. <https://files>.
4. Colomo-Magaña, E., Soto-Varela, R. & Ruiz-Palmero, J. (2020). Percezione degli studenti universitari sull'utilità della metodologia Flipped Classroom. *Scienze dell'educazione*, 10(10), 275. <https://doi.org/10.3390/educsci10100275>
5. Rete di apprendimento capovolto. (2014). I quattro pilastri del F-L-I-P. South Bend, IN: Rete per l'apprendimento capovolto. Recuperato da <http://www.flippedlearning.org/definition>.
6. Galindo-Dominguez, H. (2021). La Flipped Classroom nei sistemi educativi: Tendenza o modello pedagogico efficace rispetto ad altre metodologie? *Educational Technology & Society*, 24(3), 44-60.
7. Gil-Quintana, J. (2021). Vuoi essere un influencer dell'apprendimento? Accetta la sfida dell'educazione per la società postdigitale! Editoriale Icaria.
8. Jeong, J.S.; Cañada, F.; González, D. Lo studio della Flipped-Classroom per gli insegnanti di scienze pre-servizio. *Educ. Sci.* 2018, 8, 163. <https://www.mdpi.com/2227-7102/8/4/163>
9. O'Flaherty, J.; Phillips, C. L'uso della flipped classroom nell'istruzione superiore: Un'analisi approfondita. *Internet High. Educ.* 2015, 25, 85-95.
10. Santoveña-Casal, S. (Coord.) (2020). *Investigación e innovación en metodologías digitales basadas en el aprendizaje conectado, activo y colaborativo*. Editoriale UNED.
11. Tolks D. et.al. (2016) L'uso del modello di classe rovesciata online per l'insegnamento digitale con gamification negli studi di medicina. <https://www>.

Sfondo

Indicare se il corso è stato tenuto in precedenza su un'altra piattaforma UNED (aLF, OCW, iTunesU...).

Questo corso sarà tenuto sulla piattaforma ECO Digital Learning.

I docenti responsabili di questo NOOC hanno tenuto diversi corsi di formazione per insegnanti e altri professionisti dell'istruzione.

Esperienza di insegnamento

Traiettoria o profilo del docente o del team di docenti in relazione al corso o al tema del docente.

Il corpo docente della BFU ha esperienza in telematica multimediale, sicurezza informatica, marketing, comunicazione audiovisiva e in vari corsi di formazione permanente.

Inoltre, hanno esperienza nella gestione e nell'insegnamento di corsi di apprendimento online erogati attraverso la piattaforma elettronica BFU e nell'ambito di diversi progetti nazionali e internazionali relativi all'utilizzo di nuovi metodi e strumenti per l'istruzione.

Osservazioni

Aggiungete le osservazioni che ritenete opportune: esigenze specifiche del corso, giustificazione della durata diversa da 3-4 settimane e 1 credito ECTS -se applicabile-, ecc.

Questo NOOC fa parte della proposta di formazione del progetto Erasmus +, "European network in D-flexible teaching (ENID-Teach)", PROJECT NUMBER - 2021-1-ES01-KA220-HED-000027551, KA220-HED - Cooperation partnerships in higher education, coordinato da UNED. L'obiettivo principale di questo progetto è fornire una formazione digitale ai docenti universitari sull'insegnamento online e coinvolgerli nella costruzione di una rete di cooperazione distribuita ma coesa per lo scambio di buone pratiche e la trasformazione digitale.

Team di insegnanti

Assoc. Prof. Mariya Monova-Zheleva, PhD: mariaj@bfu.bg

Assoc. Prof. Yanislav Zhelev, PhD: jelev@bfu.bg

Personale di supporto allo sviluppo del NOOC:

Assoc.Prof. Plamen Angelov, PhD: angelov@bfu.bg

Studente

Responsabile della comunità

ecc.

SQUADRA SPAGNOLA

Rubén Gómez Méndez, rgomez.m@invi.uned.es (Coord.).

Eduardo López Bertomeo, elopezbertomeo@madridsur.uned.es

María del Mar Román García, mariamar.roman@edu.uned.es

2.5. NOOC 5. Progettazione di programmi digitali di apprendimento flessibile. Universidad Nacional de Educación a Distancia

Giustificazione

Questo NOOC fa parte della proposta formativa del progetto Erasmus +, "European network in D-flexible teaching (ENID-Teach)", PROJECT NUMBER - 2021-1-ES01-KA220-HED-000027551, KA220-HED - Cooperation partnerships in higher education, coordinato da UNED. Si tratta della NOOC 5 della proposta formativa.

Il programma di formazione cerca di rispondere alle difficoltà di svolgere le funzioni di insegnante in situazioni di incertezza, come la crisi causata dal COVID19 , che ci ha insegnato che le istituzioni educative devono essere preparate a rispondere a situazioni inaspettate. È necessario adottare un modello progressivamente più digitalizzato e flessibile, senza che questo comporti un abbassamento degli standard educativi o la fine dell'insegnamento frontale.

Area di conoscenza: Educación /Educazione

Iterazioni NOOC in diverse lingue (inglese, spagnolo, portoghese, italiano e francese):

- Iterazione 1. 15/11/2023 al 15/12/2023
- Iterazione 2. 15/05/2024 al 15/06/2024
- Iterazione 3. 15/09/2024 al 15/10/2024

Obiettivi

L'principale obiettivo del NOOC è la formazione nella progettazione di programmi di apprendimento digitale flessibili basati su un approccio comune per tutte le persone.

Gli obiettivi specifici sono:

1. Conoscere le pedagogie e le metodologie di apprendimento flessibile: contesto generale e variabili.
2. Sviluppare la capacità di progettare programmi di formazione flessibili basati sulla ricchezza metodologica (connessi, attivi, collaborativi, gamificati e ibridi).

3. Identificare le variabili e il grado di flessibilità nella nostra pratica accademica: flessibilità organizzativa e flessibilità didattica.

3. Imparare a progettare e pubblicare oggetti didattici accessibili basati sull'Universal Design for Learning.

4. Progettare un nuovo programma basato su una metodologia e una pedagogia digitale (o ibrida) flessibile per migliorare l'equità educativa.

Programma

Argomento I. Metodologie e pedagogie di apprendimento flessibile: contesto generale e variabili.

1.1. Definizione e contesto generale.

1.2. Variabili di intervento: organizzative e pedagogiche.

Argomento II. Progettazione di programmi di formazione flessibili basati sulla ricchezza metodologica (connessi, attivi, collaborativi, gamificati e ibridi).

2.1. Progettazione di programmi flessibili secondo diverse metodologie.

2.2. Esperienze e modelli sviluppati secondo le diverse metodologie.

Argomento III. Oggetti di apprendimento flessibili.

3.1. Approccio concettuale ai modelli di apprendimento flessibile Cosa ci aiutano?

3.2. Ambienti di apprendimento adatti allo sviluppo dell'apprendimento flessibile.

3.3. L'apprendimento flessibile come risposta ai DSA: accessibilità e contenuti

3.4. Spazi digitali per l'apprendimento flessibile: Genially e Canva.

Argomento IV. Educazione inclusiva e flessibile: progettazione dell'apprendimento universale.

4.1. Progettazione universale per l'apprendimento (UDL).

4.2. L'ULD e la tecnologia.

4.3. Come analizzare la propria pratica didattica in termini di inclusione e flessibilità.

Argomento V. Progettazione finale della proposta.

5.1. Progettazione della nostra proposta di metodologia digitale o ibrida flessibile 5.2.

5.2. Condividere i progetti!

5.3. Valutazione.

METADATI

Insegnamento universitario, pedagogie flessibili, progettazione flessibile, apprendimento attivo, contenuti digitali, SAD, oggetti di apprendimento accessibili, interazione, progettazione di programmi.

Requisiti consigliati

Non ci sono prerequisiti. Per la sua realizzazione sono necessarie le risorse tecnologiche di base: computer e connessione a Internet.

Questo NOOC sarà disponibile in cinque lingue: Francese, Italiano, Inglese, Portoghese, Spagnolo.

Destinatari del corso

A chi è rivolto il corso? Profilo dello studente consigliato

Professori universitari e altri professori di diversi settori dell'istruzione.

Lecture/materiali aggiuntivi

Santoveña-Casal (2021). Cartografía de la sociedad y educación digital (Investigación y análisis de perspectivas). Tirant lo Blanch.

Santoveña-Casal, S. (2023). Investigación en pedagogías digitales: conectadas, colaborativas, gamificadas y flexibles. Octaedro.

Santoveña-Casal, S. (Coord.) (2020). Investigación e innovación en metodologías digitales basadas en el aprendizaje conectado, activo y colaborativo. Editoriale UNED.

Sfondo

Indicare se il corso è stato tenuto in precedenza su un'altra piattaforma UNED (aLF, OCW, iTunesU...).

Questo corso sarà tenuto sulla piattaforma ECO Digital Learning.

I docenti responsabili di questo NOOC hanno tenuto diversi corsi di formazione per insegnanti e altri professionisti dell'istruzione.

Esperienza di insegnamento

Traiettoria o profilo del docente o del team di docenti in relazione al corso o al tema del docente.

Il corpo docente dell'UNED ha esperienza in corsi di laurea (Educazione sociale e Pedagogia) in materie affini alla materia, in corsi ufficiali post-laurea (Comunicazione ed educazione in rete; Comunicazione audiovisiva; Master secondario) e in vari corsi di formazione permanente. Il tutto nel campo della conoscenza.

Inoltre, hanno esperienza nella gestione e nell'insegnamento di MOOC attraverso la piattaforma ECO LEARNING.

I docenti delle altre università hanno una grande esperienza nell'apprendimento aperto e nell'istruzione universitaria formale.

Osservazioni

Aggiungete le osservazioni che ritenete opportune: esigenze specifiche del corso, giustificazione della durata diversa da 3-4 settimane e 1 credito ECTS -se applicabile-, ecc.

È un NOOC di 25 ore, 1 ECTS, con una durata di 4 semestri.

Si impartisce in 5 idiomi diversi: inglés, español, francés, portugués e italiano.

Iterazioni NOOC in diverse lingue (inglese, spagnolo, portoghese, italiano e francese):

- Iterazione 1. 15/11/2023 al 15/12/2023
- Iterazione 2. 15/05/2024 al 15/06/2024
- Iterazione 3. 15/09/2024 al 15/10/2024

Team di insegnanti

Universidad Nacional de Educación a Distancia Teaching team (versione spagnola) -
Coordinatore NOOC (NOOC in spagnolo)

Prof. Dr. Sonia Santoveña Casal, (Coord.) . ssantovena@edu.uned.es

Prof. M^a Jesús Roldán Roldán (Coord.), mjroldan@madridsur.uned.es

Profesorado del curso:

Rubén Gómez Méndez, rgomez.m@invi.uned.es

Irene Méndez Sánchez, imendez@invi.uned.es

Kilian Lavernia Biescas, klavernia@fsof.uned.es

David Jiménez Hernández, djimenez@edu.uned.es

Eduardo López Bertomeo, elopezbertomeo@madridsur.uned.es

Susana Regina López, susantarlopez@invi.uned.es

Gloria Soto Martínez, gsoto@edu.uned.es

Rebeca Soler Costa, rsoler@unizar.es

Catarina González Púeles, cgonzalez2092@alumno.uned.es

Lorenzo García Oliva, lgarcia3131@alumno.uned.es

Miguel Ángel Gallegos Cárdenas, miangaca9@gmail.com

César Martín Agurto Castillo, cesagurcas3@gmail.com

Ana Yelena, yeleraqua@gmail.com

Jhon Pulido, jhonpulido020@yahoo.com

Team di insegnanti dell'Università Libera di Burgas (NOOC in inglese)

Assoc. Prof. Mariya Monova-Zheleva, PhD: mariaj@bfu.bg

Assoc. Prof. Yanislav Zhelev, PhD: jelev@bfu.bg

Equipe didattica Savoir* Devenir (NOOC in francese)

Divina Frau-Meigs, divina.frau-meigs@sorbonne-nouvelle.fr

Pascale Garreau, pascale@savoirdevenir.net

Adeline Bossu, adelinebossu@gmail.com

Universidade Aberta de Portugal Gruppo di insegnamento (NOOC in portoghese)

Lina Morgado, lina.morgado@uab.pt

Maria Luísa Lebres Aires, luisa.aires@uab.pt

António Manuel Quintas Mendes, antonio.mendes@uab.pt

Ana Paula Varela Pereira Afonso, ana.afonso@uab.pt

Università degli Studi di Catania Equipe didattica (NOOC in italiano)

Renata Gambino, renatagambino@gmail.com (Coord.)

Francesca Vigo, vigof@unict.it

Federica Abramo, federica.ab@gmail.com

Salvatore Ciancitto, salvatoreciancitto@gmail.com

