



Teach Me to Help | Insegnami ad aiutare

Manuale per la progettazione e lo sviluppo di un corso
online nel campo dell'educazione al lavoro sociale

eManual

**Agosto
2023**



Co-funded by
the European Union

Numero progetto: 2022-1-RO01-KA220-VET-000085029

Il sostegno della Commissione europea alla realizzazione di questa pubblicazione non implica l'approvazione dei contenuti, che riflettono esclusivamente le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni qui contenute.



SOMMARIO

SOMMARIO	2
Introduzione	5
Capitolo 1 - Formulare lo scopo del corso	7
1.1 Come formulare lo scopo di un corso	7
1.2. Valutazione dei bisogni formativi per determinare lo scopo del corso.	12
Bibliografia	19
Capitolo 2. - Dichiarazione degli obiettivi realizzabili	21
2.1. Che cos'è un obiettivo?	21
2.2. Dichiarazione degli obiettivi realizzabili	25
2.3. Suggerimenti per i formatori nella formulazione degli obiettivi	32
Bibliografia	40
Capitolo 3 - Definizione delle problematiche da affrontare	41
3.1 Progettazione universale per l'apprendimento	41
3.2 Curriculum inclusivo	42
3.3 Progettazione del curriculum e ricostruzione dei contenuti	43
3.4 Progettazione di programmi di studio inclusivi	45
3.5 Selezione del contenuto del programma di formazione e determinazione della sequenza di presentazione	47
3.6. Istruzione o formazione?	48
3.6.1 Piano dei corsi di formazione	49
3.7 Tipi di contenuto	50
3.8 Esempi di corsi e risorse	52
3.8.1 Esempi di corsi	52
3.8.2 Istituzioni che forniscono sostegno all'istruzione delle persone con disabilità	53
Bibliografia	54
Capitolo 4 - Identificazione dei metodi di insegnamento	56
4.1 Approcci pedagogici	56
4.2 Tendenze nella metodologia didattica. Metodi classici e moderni	58
4.3 Classificazione dei metodi di formazione	62
4.4 L'educazione nell'ambiente virtuale	67
4.4.1 L'ambiente di apprendimento virtuale	67
4.4.2 Autonomia e automotivazione	68
4.4.3 Strategie e raccomandazioni per raggiungere l'obiettivo dell'apprendimento autonomo nell'istruzione virtuale	68
4.5 Barriere all'apprendimento online	71
4.6 Valutazione del livello di disabilità	73
4.7 Adattamento dei metodi di insegnamento	75
4.8 Attività di apprendimento adattate	76
4.8.1 Metodi di comunicazione aumentativa e alternativa (CAA)	78

4.8.2 Interazione, partecipazione e valutazione	80
Bibliografia	83
Capitolo 5 - Determinazione dei mezzi con cui raggiungere gli obiettivi	86
5.1 I mezzi di educazione tra tradizione e attualità	86
5.2 La rendicontazione dell'apprendimento digitale si traduce in nuovi modelli di riferimento per la competenza didattica digitale	89
5.3 Tipi e caratteristiche dei mezzi di apprendimento online	93
5.4. Progettare l'apprendimento digitale significa progettare corsi online	102
Bibliografia	104
Capitolo 6 - Presentazione accompagnata da mezzi tecnici. Conversazione, esercizio, dimostrazione	105
6.1. Dalla visualizzazione tradizionale alla presentazione digitale	105
6.2. Conversazione didattica: comunicazione, chat e messaggistica	110
6.3. Esercizio e applicazione nell'e-learning	113
6.4. Dimostrazione e tutoraggio attraverso il software digitale	116
Bibliografia	119
Capitolo 7 - Metodi partecipativi attivi	121
7.1 Introduzione	121
7.2 Cosa sono i metodi attivi-partecipativi?	122
7.3 Tipi di metodi attivi-partecipativi	123
7.4 Conclusione	137
7.5 Esempi: studio di caso e scenario da elaborare con i partecipanti al corso	138
7.5.1 Caso di studio: "Tecnologie assistive e accessibilità in classe".	138
7.5.2 Scenario di gioco di ruolo: gestione di una situazione con una persona con disabilità in un corso online	140
Capitolo 8 - Metodi di fissaggio e consolidamento	143
8.1 Introduzione	143
8.2 Metodi di fissaggio	143
8.3 Metodi di consolidamento	145
8.4 Monitoraggio e valutazione	146
8.5 Sostenibilità	147
8.6 Coinvolgere le parti interessate	149
8.7 Conclusione	150
Bibliografia	152
Capitolo 9 - Creazione del corso	153
9.1 Che cos'è l'attenzione?	153
9.2 Tipi di disabilità e disturbi legati all'attenzione	155
9.3 Metodi che un assistente sociale può utilizzare con le persone disabili nel processo educativo	159
Bibliografia	160
Capitolo 10 - Produzione di elementi visivi per il corso	162
10.1 La psicologia dei colori	162

10.2 La psicologia delle forme	166
10.3 Strumenti di progettazione per la creazione di una guida	168
Bibliografia	170
Conclusioni	171

Introduzione

Responsabilizzare gli assistenti sociali per una formazione online inclusiva

Il progetto Teach Me to Help (TMTH) è stato avviato in risposta all'urgente necessità di una formazione online accessibile e adatta ai disabili. Questo sforzo collaborativo coinvolge cinque organizzazioni - provenienti da Romania, Italia, Francia e Cipro - impegnate a fornire agli operatori sociali le competenze necessarie per progettare e tenere corsi online efficaci per questa fascia demografica poco servita.

Con la scarsità di corsi online progettati specificamente per le persone con disabilità, il progetto TMTH cerca di colmare questa lacuna. La recente pandemia globale ha evidenziato l'efficacia dell'istruzione online e l'obiettivo generale del progetto è quello di rimuovere le barriere che ostacolano lo sviluppo educativo e inclusivo delle persone con esigenze speciali.

Potenziare gli assistenti sociali come agenti di cambiamento

Riconoscendo agli assistenti sociali il ruolo di figure centrali nel sostegno alle persone con disabilità, il progetto TMTH mira a migliorare le loro capacità. Gli assistenti sociali, data la loro frequente interazione con popolazioni diverse, sono ben posizionati per svolgere un ruolo di trasformazione. Grazie al progetto, acquisiranno gli strumenti e le conoscenze necessarie per creare corsi online che rispondano alle esigenze specifiche del loro pubblico di riferimento.

Il fulcro del progetto TMTH è la creazione di una guida completa, sviluppata meticolosamente dai partner della collaborazione. Ogni partner apporta la propria esperienza, un pensiero innovativo e una dedizione condivisa per ottenere un impatto significativo.

Presentazione dei partner:

La Direzione dell'assistenza sociale di Arad (DAS Arad): In quanto servizio pubblico, la DAS Arad ha il compito critico di offrire servizi e programmi professionali che proteggono e sostengono i gruppi vulnerabili. Concentrandosi sulla protezione dell'infanzia, sulle dinamiche familiari, sull'assistenza agli anziani e alle persone con disabilità, il DAS Arad esemplifica un impegno costante per il benessere della società. I loro contributi al progetto comprendono una vasta gamma di argomenti critici, dalla progettazione universale per l'apprendimento alla ricostruzione del curriculum, ponendo le basi per un percorso educativo inclusivo.

Centro internazionale CELIZ: Come centro di eccellenza per le iniziative di apprendimento permanente, il CELIZ ha contribuito in modo significativo guidando il processo di definizione degli obiettivi e formulando

obiettivi chiari per i corsi. Questi contributi arricchiscono collettivamente il percorso formativo delle persone con disabilità.

Oriensys è un'organizzazione francese creata attorno al fondatore - la cui pratica di alto livello nel campo dell'educazione, della scienza e della leadership educativa mirava a trasformare l'educazione in dinamiche sociali. Questa prospettiva impronta il lavoro del suo team di esperti nel campo delle scienze dell'educazione, che riflette risultati notevoli nella modernizzazione delle pratiche educative. Il contributo principale di Oriensys a questa guida è consistito nello spiegare ed esemplificare gli attuali metodi didattici, a partire dall'ambiente digitale, le loro radici nella pedagogia classica e le loro valenze inclusive a partire dall'ambiente online.

L'Organizzazione per la Promozione delle Questioni Europee (OPEI) opera con un deciso impegno per favorire l'integrazione sociale. Il ruolo dell'OPEI nel progetto prevede la creazione e la coltivazione di tecniche di insegnamento attivo-partecipativo. Questi metodi hanno il potenziale per rivoluzionare il modo in cui i contenuti educativi vengono forniti e assorbiti.

Igor Vitale International Srl: Come entità specializzata in psicologia applicata, Igor Vitale International Srl si trova in una posizione unica per elevare il regno della pedagogia. Nel progetto TMTH, il team di IVI ha lavorato per affinare le metodologie didattiche, garantendo che fossero non solo complete ma anche universalmente accessibili. Inoltre, IVI ha svolto un ruolo fondamentale nella creazione di componenti visivamente coinvolgenti che migliorano l'esperienza di apprendimento complessiva.

Uno sforzo collettivo per l'educazione inclusiva

Unendo le loro competenze, questi partner mirano a rimodellare il panorama dell'istruzione online per le persone con disabilità. Il risultato del progetto non è una semplice guida, ma un lavoro di collaborazione con implicazioni di vasta portata. Insieme, queste organizzazioni si impegnano a potenziare gli operatori sociali, a promuovere l'istruzione inclusiva e, in ultima analisi, a favorire una società più equa.

Capitolo 1 - Formulare lo scopo del corso



1.1 Come formulare lo scopo di un corso

La formulazione dello scopo di un corso è un processo importante per qualsiasi istruttore o formatore. L'obiettivo deve essere chiaro, conciso e specifico e deve concentrarsi su ciò che il corso intende raggiungere. Quando si parla di un corso online per persone con disabilità, l'obiettivo dovrebbe riflettere specificamente gli obiettivi e le esigenze di apprendimento di queste persone. Ecco alcuni suggerimenti per formulare un obiettivo per un corso di questo tipo:

- ❖ Identificazione di obiettivi di apprendimento specifici per le persone con disabilità: Gli obiettivi di apprendimento devono essere chiari e specifici e riflettere le esigenze e gli obiettivi di apprendimento delle persone con disabilità. Questi obiettivi potrebbero includere, ad esempio, il miglioramento dell'accessibilità online, lo sviluppo di abilità di comunicazione e interazione sociale o il miglioramento delle abilità di navigazione e di utilizzo della tecnologia.
- ❖ Definire lo scopo in termini chiari e facilmente comprensibili: Lo scopo deve essere definito in un linguaggio chiaro e facilmente comprensibile per i destinatari. Questo dovrebbe riflettere le esigenze e gli obiettivi specifici di apprendimento delle persone con disabilità, in modo che possano capire esattamente cosa impareranno dal corso.
- ❖ Assicurarsi che l'obiettivo sia misurabile: L'obiettivo deve essere misurabile in modo da poter valutare se i partecipanti hanno raggiunto gli obiettivi di apprendimento e fornire loro il feedback necessario. Questo può includere, ad esempio, la valutazione delle loro abilità di navigazione online o della loro capacità di comunicare e interagire socialmente.

❖ Includere una dichiarazione sui benefici del corso: Il campo di applicazione dovrebbe includere una dichiarazione sui benefici del corso per le persone con disabilità. Questi benefici potrebbero includere il miglioramento della capacità di utilizzare la tecnologia, lo sviluppo di nuove competenze o la possibilità di partecipare ad attività online.

Ecco un esempio di come potrebbe essere formulato un obiettivo efficace per un corso online per persone con disabilità: "L'obiettivo di questo corso è quello di aiutare i partecipanti ad acquisire le competenze e le conoscenze per navigare e utilizzare la tecnologia in modo efficace e accessibile, in modo che possano migliorare le loro capacità di comunicazione e di interazione sociale, acquisire nuove competenze e integrarsi meglio nelle comunità online".

a. Definizione degli obiettivi di apprendimento

La formulazione dell'obiettivo di un corso è una parte importante del processo di pianificazione del corso e può influenzarne il successo. L'obiettivo è una dichiarazione concisa e chiara di ciò che si intende raggiungere attraverso il corso. Per formulare un obiettivo è importante identificare gli obiettivi di apprendimento del corso. Questi possono includere conoscenze, abilità e competenze che i discenti devono acquisire. Inoltre, questi obiettivi possono variare a seconda del tipo di disabilità delle persone coinvolte, ma possono includere i seguenti aspetti:

Conoscenze: Gli obiettivi di apprendimento legati alla conoscenza possono comprendere, ad esempio, l'apprendimento di concetti specifici relativi alla disabilità, la comprensione della legislazione o della politica relativa alle persone con disabilità e l'apprendimento delle opzioni di supporto disponibili.

Competenze: Gli obiettivi di apprendimento relativi alle competenze possono includere l'apprendimento di tecniche e strategie di comunicazione specifiche, come l'uso di tecnologie assistive o l'adattamento dei comportamenti e del linguaggio del corpo per comunicare in modo più efficace con le persone con disabilità.

Competenze: Gli obiettivi di apprendimento legati alle competenze possono includere lo sviluppo di specifiche capacità di leadership e di collaborazione nel lavoro con persone con disabilità, nonché l'apprendimento di capacità di adattamento e di flessibilità nel gestire situazioni complesse.

Nel definire gli obiettivi di apprendimento di un corso di questo tipo, è importante prendere in considerazione i diversi tipi di disabilità e le esigenze specifiche dei discenti. A questo proposito, sarebbe utile considerare il feedback delle persone disabili e degli esperti in materia per garantire che gli obiettivi di apprendimento siano pertinenti e appropriati. Sarebbe anche utile considerare come gli obiettivi di apprendimento possano essere efficacemente misurati e valutati per garantire che i discenti raggiungano i loro obiettivi e facciano progressi nel loro apprendimento.

a. Identificazione del pubblico di riferimento

A seconda del pubblico di riferimento, lo scopo può essere formulato in modo diverso. Ad esempio, lo scopo di un corso per studenti di livello introduttivo può essere diverso da quello per studenti di livello avanzato. L'identificazione dei destinatari è un passo importante nella formulazione dello scopo di un corso, poiché può variare in base alle esigenze, al livello di esperienza e agli interessi dei diversi gruppi di studenti. Ecco alcuni esempi che illustrano questo aspetto:

Scopo di un corso introduttivo: Un corso introduttivo è solitamente rivolto a studenti che hanno poca o nessuna esperienza nella materia. Lo scopo di questo corso potrebbe essere quello di fornire un'introduzione completa al settore, familiarizzare gli studenti con la terminologia e i concetti di base e prepararli ai corsi successivi. Per un pubblico che ha poca o nessuna esperienza di lavoro con persone con disabilità, l'obiettivo di un corso introduttivo potrebbe essere quello di aiutare i partecipanti a comprendere le loro esigenze e abilità specifiche e di fornire loro un'introduzione a come comunicare e interagire con queste persone. Lo scopo potrebbe anche essere quello di prepararli a corsi successivi, che potrebbero essere più avanzati.

Scopo di un corso avanzato: Un corso avanzato è solitamente rivolto a studenti che hanno già una solida esperienza nell'area tematica. Lo scopo di questo corso potrebbe essere quello di sviluppare e approfondire le conoscenze e le competenze acquisite nei corsi precedenti, nonché di esplorare argomenti avanzati e complessi nel campo. Per un pubblico con esperienza e solida formazione nel lavoro con le persone con disabilità, l'obiettivo di un corso avanzato potrebbe essere quello di sviluppare e approfondire le competenze e le conoscenze nel lavoro con le persone con disabilità, esplorare argomenti avanzati e apprendere nuove tecniche e strategie per migliorare le proprie prestazioni. È importante considerare il livello di esperienza e di formazione dei destinatari quando si formula lo scopo di un corso, per garantire che sia appropriato e rilevante per loro. Per aumentare il coinvolgimento e l'interesse nei confronti del corso, è necessario tenere conto anche degli interessi e delle esigenze specifiche del pubblico di riferimento.

Nel caso di un corso online per persone con disabilità, l'identificazione del pubblico di riferimento è essenziale per garantire che lo scopo del corso sia appropriato e rilevante per loro. I destinatari di un corso di questo tipo potrebbero essere persone con disabilità fisiche, cognitive o dello sviluppo, nonché persone che lavorano con loro, come professionisti della salute, terapisti o familiari. Indipendentemente dal livello di formazione ed esperienza dei destinatari, l'obiettivo di un corso online per persone con disabilità dovrebbe essere quello di aiutare i partecipanti a migliorare le proprie competenze e conoscenze nel lavoro con queste persone, di fornire loro supporto e assistenza nello sviluppo delle competenze necessarie e di fornire loro una comprensione più approfondita dei loro bisogni e delle loro capacità specifiche.

a. Formulazione dell'obiettivo

La dichiarazione di scopo deve essere una dichiarazione concisa e chiara di ciò che si intende raggiungere attraverso il corso. In generale, lo scopo di un corso dovrebbe ispirare e motivare i discenti a raggiungere gli obiettivi di apprendimento e a migliorare le proprie competenze e conoscenze. Un obiettivo chiaro e ben formulato può contribuire a migliorare l'apprendimento e ad aumentare il coinvolgimento dei discenti durante il corso.

L'importanza di formulare uno scopo chiaro e conciso: lo scopo di un corso online per persone con disabilità dovrebbe essere una dichiarazione chiara e concisa di ciò che si intende raggiungere attraverso il corso. Questo è importante per aiutare i partecipanti a capire esattamente cosa ci si aspetta da loro e per motivarli a raggiungere i loro obiettivi di apprendimento.

Definire un obiettivo specifico e misurabile: l'obiettivo di un corso online per persone con disabilità deve essere specifico e misurabile. Ciò significa che deve essere chiaramente definito e misurabile per determinare il grado di raggiungimento degli obiettivi di apprendimento da parte dei partecipanti.

Un esempio di formulazione di un obiettivo specifico e misurabile per un corso online per persone con disabilità potrebbe essere: "Lo scopo di questo corso è quello di aiutare i partecipanti a comprendere e applicare le tecniche e le strategie per comunicare e interagire con le persone con disabilità e migliorare le competenze e le prestazioni in questo settore".

Identificare gli obiettivi di apprendimento: Prima di formulare uno scopo chiaro per un corso online per persone con disabilità, è importante identificare gli obiettivi di apprendimento del corso. Questi potrebbero includere, ad esempio, l'apprendimento di specifiche abilità di comunicazione e interazione con le persone con disabilità, lo sviluppo di strategie per adattarsi alle loro esigenze specifiche e l'apprendimento di modi per lavorare con le tecnologie assistive.

Garantire la pertinenza e l'adeguatezza: Lo scopo di un corso online per persone con disabilità deve essere appropriato e rilevante per il pubblico di riferimento. Questo obiettivo può essere raggiunto coinvolgendo esperti della materia e il feedback dei partecipanti per garantire che lo scopo sia pertinente e adeguato alle loro esigenze e interessi specifici.

Formulare un obiettivo realistico e raggiungibile: l'obiettivo di un corso online per persone con disabilità deve essere realistico e raggiungibile. Ciò significa che l'obiettivo deve essere raggiungibile attraverso il corso e realistico in termini di aspettative sulle prestazioni dei partecipanti.

Identificare criteri di valutazione chiari: Per garantire che l'obiettivo sia misurabile e valutabile, è importante identificare chiari criteri di valutazione.

a. L'obiettivo deve essere raggiungibile

L'obiettivo deve essere realizzabile, cioè può essere raggiunto attraverso il corso. È importante essere realistici sulle aspettative e assicurarsi che siano disponibili le risorse per raggiungere l'obiettivo. Garantire la fattibilità è un aspetto importante della formulazione di un obiettivo per un corso online per persone con disabilità. Per garantire che l'obiettivo sia raggiungibile, è importante prendere in considerazione i seguenti aspetti:

Obiettivi di apprendimento realistici: Gli obiettivi di apprendimento del corso devono essere raggiungibili e adeguati al livello di formazione ed esperienza dei destinatari. È anche importante considerare le risorse disponibili per raggiungere questi obiettivi.

Risorse disponibili: È importante garantire la disponibilità delle risorse necessarie per raggiungere l'obiettivo. Queste possono includere, ad esempio, personale qualificato, materiali di formazione, tecnologie assistive o altre risorse necessarie per raggiungere l'obiettivo.

Tempo necessario per raggiungere l'obiettivo: è importante considerare il tempo necessario per raggiungere l'obiettivo e assicurarsi che sia realistico e adeguato alla durata del corso.

Garantire il coinvolgimento dei partecipanti: È importante garantire che i partecipanti siano impegnati e motivati a raggiungere gli obiettivi di apprendimento. Questo obiettivo può essere raggiunto attraverso metodi di formazione e interazione appropriati, come sessioni di domande e risposte, lavoro di gruppo, feedback e valutazione continua.

Identificare le risorse aggiuntive: È importante considerare che alcune persone con disabilità possono aver bisogno di risorse aggiuntive per raggiungere gli obiettivi di apprendimento. Queste risorse possono includere, ad esempio, la traduzione del linguaggio dei segni, documenti alternativi o altre tecnologie assistive.

Garantire la raggiungibilità è importante per assicurare che l'obiettivo sia realistico e appropriato in termini di aspettative di prestazione dei partecipanti e di risorse disponibili per raggiungere l'obiettivo. Ciò può contribuire a migliorare il coinvolgimento e la motivazione dei partecipanti e a garantire il successo del corso.

a. Adeguamento delle scadenze

L'obiettivo deve avere una scadenza chiara per aiutare i partecipanti a concentrarsi e a lavorare per raggiungerlo. Inoltre, la scadenza dovrebbe essere realistica e prevedere un tempo sufficiente per raggiungere l'obiettivo. La regolazione della scadenza è un aspetto importante della formulazione di un obiettivo per un corso online per persone con disabilità. La scadenza è importante perché aiuta i partecipanti a concentrarsi e a organizzare i loro sforzi per raggiungere gli obiettivi di apprendimento e li motiva a lavorare per raggiungerli. Tuttavia, è importante che la scadenza sia realistica e che preveda un tempo sufficiente per raggiungere l'obiettivo. Una scadenza irrealistica o troppo ravvicinata può causare

stress e ansia nei discenti, influenzando negativamente le loro prestazioni e la capacità di raggiungere gli obiettivi di apprendimento. Inoltre, per le persone con disabilità, una scadenza ravvicinata può essere ancora più difficile da rispettare, a causa delle loro esigenze specifiche e dei possibili ostacoli che possono incontrare nel processo di apprendimento.

Pertanto, per garantire una scadenza adeguata e realistica, è importante considerare i seguenti aspetti:

Livello di difficoltà del corso: La scadenza deve essere adattata al livello di difficoltà del corso. Se il corso è più difficile o richiede più tempo e impegno, la scadenza dovrebbe essere più lunga per lasciare il tempo necessario a raggiungere l'obiettivo.

Esigenze e capacità dei partecipanti: È importante considerare le esigenze e le capacità dei partecipanti e garantire che la scadenza sia adatta a loro. Ciò può includere, ad esempio, periodi di tempo più lunghi per completare i compiti per le persone con disabilità o che necessitano di tecnologie di assistenza.

Fattori esterni: La scadenza deve tenere conto di fattori esterni che possono influenzare il processo di apprendimento, come vacanze o eventi speciali.

Valutazione e feedback continui: È importante fornire una valutazione e un feedback continui durante il corso, per consentire agli studenti di adeguare i propri sforzi in base ai progressi compiuti e di raggiungere gli obiettivi di apprendimento in modo tempestivo.

1.2. Valutazione dei bisogni formativi per determinare lo scopo del corso.

I bisogni formativi si riferiscono a lacune o carenze nelle conoscenze, nelle abilità o nei comportamenti di una persona che devono essere migliorati per svolgere le mansioni o per ottenere risultati migliori in una particolare area. I bisogni formativi possono essere identificati valutando le prestazioni dei singoli, il feedback di colleghi e clienti, analizzando situazioni critiche, studiando le tendenze del settore o altri metodi di valutazione. L'identificazione dei bisogni formativi è importante per garantire che la formazione sia pertinente e appropriata per i destinatari e per raggiungere gli obiettivi formativi. Una volta identificati i bisogni formativi, questi possono essere trasformati in obiettivi formativi specifici. Questi obiettivi devono essere misurabili e specifici, in modo da poter essere valutati e monitorati. Inoltre, la formazione deve essere adattata alle esigenze specifiche dei destinatari.

La "valutazione dei bisogni formativi" (TNA) è il metodo per determinare se esiste un bisogno formativo e, in caso affermativo, quale formazione è necessaria per soddisfarlo. Lo scopo di un corso può ridurre, se non eliminare, il divario tra ciò che è necessario e ciò che manca in termini di formazione, dotando i partecipanti di conoscenze e competenze e incoraggiandoli a costruire e migliorare le proprie capacità. I dati sullo stato attuale sono essenziali per la valutazione del bisogno formativo, in quanto servono come dati di riferimento.

a. Tecniche di acquisizione dei bisogni formativi

L'identificazione dei bisogni formativi delle persone con disabilità può essere diversa dall'identificazione dei bisogni formativi delle persone senza disabilità, in quanto queste ultime possono avere esigenze di apprendimento specifiche legate al tipo e al grado della loro disabilità. Ecco alcune tecniche specifiche per identificare i bisogni formativi delle persone con disabilità:

- *Consultare la persona disabile*: Consultare la persona disabile è un modo importante per identificare i bisogni formativi specifici. La persona disabile è nella posizione migliore per esprimere le sue esigenze e i suoi bisogni specifici di apprendimento e la consultazione con lei può aiutare a identificare come il programma di formazione possa essere adattato alle sue esigenze e capacità.

- *Valutazione delle capacità attuali*: La valutazione delle capacità attuali della persona disabile può aiutare a identificare le lacune nelle conoscenze o nelle competenze e a individuare ciò che sarebbe necessario per raggiungere gli obiettivi di apprendimento.

- *Valutazione dell'ambiente e delle tecnologie assistive*: La valutazione dell'ambiente e delle tecnologie assistive può aiutare a identificare le esigenze di accessibilità dell'ambiente di apprendimento e delle tecnologie utilizzate nel programma di formazione.

- *Consultazione con specialisti della disabilità*: La consultazione con gli specialisti della disabilità può aiutare a identificare le tecnologie assistive e altri approcci per adattare il programma di formazione che potrebbero essere utilizzati per soddisfare le esigenze specifiche di apprendimento delle persone con disabilità.

- *Sviluppare piani di formazione personalizzati*: Lo sviluppo di piani di formazione individualizzati che si concentrino sulle esigenze e sugli obiettivi specifici delle persone con disabilità può aiutare a soddisfare le loro esigenze di apprendimento e a raggiungere i loro obiettivi di formazione.

Utilizzando queste tecniche specifiche per identificare i bisogni formativi delle persone con disabilità, si può garantire che il programma di formazione sia adattato alle esigenze e alle capacità individuali delle persone con disabilità e che queste abbiano un'esperienza di apprendimento equa e accessibile. I bisogni formativi possono essere rilevati attraverso un processo di raccolta di informazioni e soddisfatti attraverso la formazione. Il processo di TNA aiuta il formatore e anche il destinatario che richiede la formazione a specificare il bisogno formativo o la carenza di prestazioni. Le valutazioni possono essere formali (utilizzando indagini e tecniche di sondaggio e intervista) o informali (ponendo domande alle persone coinvolte) (Jean B., 2006). La formazione è un mezzo per garantire che i tirocinanti abbiano le conoscenze e le abilità giuste per svolgere il loro lavoro in modo efficace e competente. La formazione può essere necessaria quando c'è un divario tra le prestazioni desiderate e quelle effettive, e la ragione di questo divario è una mancanza di competenze o conoscenze. La formazione può essere in grado di risolvere solo alcuni dei problemi. Pertanto, il problema deve essere analizzato e identificato se la

formazione sarà in grado di risolverlo. Se la formazione è necessaria, è necessario definire anche l'obiettivo della formazione e il modo in cui aiuterà i partecipanti a diventare più efficaci. Questo processo si chiama valutazione dei bisogni formativi o analisi dei bisogni formativi.

Ecco alcuni esempi di esigenze formative che possono riguardare le seguenti situazioni.

- Risolvere un problema attuale
- Evitare un problema passato o presente
- Creare o capitalizzare un'opportunità futura
- Garantire l'apprendimento, lo sviluppo o la crescita

Lo scopo della TNA è quello di rispondere ad alcune domande familiari: perché, chi, come, cosa e quando. Di seguito vengono descritte le domande e le caratteristiche

È possibile effettuare un'analisi per rispondere a queste domande.

I processi di valutazione dei bisogni formativi possono essere suddivisi in cinque fasi: i) identificazione del problema e dei bisogni; ii) determinazione del progetto di valutazione dei bisogni; iii) raccolta dei dati; iv) analisi dei dati; v) feedback.

a. Aspetti importanti nella formulazione dello scopo di un corso

Nel formulare lo scopo di un corso, è bene tenere in considerazione alcuni aspetti quali:

Il ruolo del formatore ("facilitatore", "mentore", "specchio", ecc.). È necessario comprendere il ruolo che il formatore svolge nella formazione. Il formatore può avere il ruolo di un facilitatore, che stimola la riflessione e il pensiero critico, di uno specchio che riflette i comportamenti e i pensieri dei partecipanti per renderli manifesti, ecc.

Adattamento di una formazione. L'adattamento della formazione online per le persone con disabilità è una necessità cruciale per garantire un'esperienza di partecipazione e apprendimento equa e accessibile a tutti i partecipanti. Ecco alcuni suggerimenti per adattare la formazione online alle persone con disabilità:

- Assicuratevi che la piattaforma di erogazione sia accessibile: Innanzitutto, assicuratevi che la piattaforma di erogazione utilizzata per la formazione sia accessibile alle persone con disabilità. Ciò può includere, ad esempio, la garanzia che la piattaforma sia compatibile con le tecnologie assistive come gli screen reader o le tastiere speciali.
- Garantire l'accessibilità del materiale didattico: Assicurarsi che i materiali del corso siano adattati per essere accessibili a tutti i partecipanti. Ciò può includere, ad esempio, l'uso di testi ad alto contrasto e caratteri grandi per gli ipovedenti, o la fornitura di trascrizioni per il materiale video e audio.
- Fornire opzioni di comunicazione e interazione: Fornire opzioni di comunicazione e interazione per soddisfare le esigenze individuali dei partecipanti con disabilità. Ciò può includere, ad esempio, opzioni

di comunicazione via chat o video per consentire alle persone con problemi di udito o di vista di partecipare alle discussioni di gruppo.

- Assicuratevi che le istruzioni e i compiti siano chiari e facilmente comprensibili: Assicurarsi che le istruzioni e i compiti siano chiari e facili da capire per tutti i partecipanti. Ciò può includere, ad esempio, l'uso di un linguaggio semplice e chiaro, evitando l'uso del gergo e spiegando i termini tecnici.
- Fornire un feedback personalizzato e un supporto individuale: Fornire un feedback personalizzato e un'assistenza personalizzata a ciascun partecipante in base alle sue esigenze e ai suoi requisiti specifici. Ciò può includere, ad esempio, l'offerta di sessioni individuali di domande e risposte o di coaching personale.

In generale, l'adattamento della formazione online per le persone con disabilità richiede un approccio personalizzato e la sensibilità alle esigenze e alle esperienze di ciascun partecipante. È importante considerare la diversità del gruppo di partecipanti e adattare il corso di conseguenza per garantire un'esperienza di apprendimento equa e accessibile a tutti.

Se parliamo di un corso fisico, dobbiamo concentrarci sui seguenti aspetti:

Lo spazio in cui si svolge la formazione deve essere pratico e confortevole.

- dimensioni della stanza: né troppo grandi né troppo piccole. Non deve essere lasciato troppo spazio tra il formatore e i partecipanti;
- luminosità: si consiglia una stanza in cui si possa sfruttare la luce naturale;
- sedute: comode e mobili, possibilmente disposte in cerchio, questo influisce positivamente sulla dinamica;
- mobili non troppo ingombranti;
- l'ambiente deve essere tranquillo: un contesto rumoroso disturberebbe l'addestramento.

Se il luogo in cui si svolgerà la formazione non può avere alcuni di questi aspetti (ad esempio le sedie sono fisse e non possono essere spostate), il formatore deve avere abbastanza tempo per adattarsi. Se non ci sono proiettore o lavagna, è importante che il formatore pensi a come sostituirli. Durante il corso, i partecipanti possono chiedere, ad esempio, se è una bella giornata, di continuare le attività all'aperto. Questo comporta vantaggi e svantaggi. Possiamo considerare vantaggi se i partecipanti chiedono e il formatore accetta quanto segue:

- I partecipanti si sentiranno inclusi
- Può aiutare a superare alcune resistenze

Possiamo considerare i seguenti svantaggi:

- Lasciare la palestra può significare infrangere le regole della palestra e questo è molto rischioso.
- Di solito è molto più difficile parlare all'aperto, il formatore deve parlare a voce più alta e i partecipanti hanno molte più fonti di distrazione.

Il tempo. Spesso accade che il formatore pensi che il tempo a disposizione sia inferiore a quello effettivamente necessario. Per questo motivo è essenziale essere pronti ad accorciare la lezione, se necessario, mantenendo però le parti assolutamente necessarie, vale a dire:

- sessione introduttiva (i partecipanti possono conoscersi, spiegare le loro aspettative, creare l'atmosfera giusta per le parti successive)
- sessione finale (riflessione su ciò che è stato fatto e appreso)

Si noti che:

- ❖ Molte decisioni (tagli o aggiunte) devono essere prese sul posto.
- ❖ Il formatore sa quali pezzi sono critici e non possono essere tagliati se il tempo a disposizione è insufficiente.
- ❖ Far sapere al formatore quali giochi o attività aggiuntive possono essere utilizzate per fare buon uso del tempo, se ne rimane.
- ❖ Il formatore deve sapere chiaramente quali parti della formazione sono intercambiabili e quali no.
- ❖ Alcune attività possono essere rimandate a dopo la formazione (materiali di lettura, ecc.).

c) Numero di partecipanti

Il numero di partecipanti a un corso online per persone con disabilità può variare a seconda della natura e dello scopo del corso. In generale, un corso online potrebbe essere progettato per essere erogato a un gran numero di partecipanti se la tecnologia utilizzata e la piattaforma di erogazione lo consentono. Tuttavia, nel caso di un corso online per persone con disabilità, gli istruttori e i formatori potrebbero voler limitare il numero di partecipanti per garantire che tutti i partecipanti possano ricevere un'attenzione e un supporto individuali, adatti alle loro esigenze specifiche. Inoltre, per un corso che coinvolge abilità pratiche o di interazione sociale, un numero inferiore di partecipanti potrebbe consentire un ambiente più sicuro e confortevole per imparare e interagire.

In generale, è importante che gli istruttori e i formatori tengano conto delle esigenze e dei requisiti dei partecipanti con disabilità e adattino il corso di conseguenza. Ciò può includere la limitazione del numero di partecipanti, la possibilità di interagire e comunicare da soli, l'adattamento dei materiali del corso per renderli accessibili e l'adattamento delle esigenze specifiche di ciascun partecipante durante il processo di apprendimento.

Se il corso sarà fisico, per garantire il successo della formazione (dal punto di vista delle dinamiche di gruppo e della realizzazione delle attività) dovrebbero partecipare almeno sei persone. Il numero massimo ottimale è di circa venti partecipanti. Il numero ottimale di partecipanti dipende anche dal luogo in cui si svolge il corso. Ci sono esercizi che possono essere svolti solo con un certo numero di

partecipanti. Questa è la tipica situazione che deve essere prevista dal formatore, che deve avere come alternativa la capacità di improvvisare.

d) L'esperienza e la resistenza dei partecipanti.

Il formatore deve sempre tenere conto dell'esperienza del gruppo. L'esperienza e la resistenza dei partecipanti a un corso online per persone con disabilità possono variare a seconda del tipo e del grado di disabilità e del livello di accessibilità del corso. Alcune persone con disabilità possono avere una precedente esperienza nell'uso della tecnologia, mentre altre possono avere meno familiarità con essa. In termini di resistenza, le persone con disabilità possono avere difficoltà a utilizzare alcune tecnologie o piattaforme online, a seconda del grado e del tipo di disabilità. Ad esempio, le persone ipovedenti possono avere difficoltà a navigare in siti web inaccessibili o con un contrasto insufficiente tra testo e sfondo.

Tuttavia, ci sono anche molte risorse disponibili per aiutare le persone con disabilità a superare questi ostacoli e a partecipare ai corsi online. Ad esempio, tecnologie assistive come screen reader o tastiere speciali, o materiali didattici accessibili come file audio o testi ad alto contrasto.

È importante che gli istruttori o i formatori siano consapevoli delle esigenze e dell'esperienza dei partecipanti disabili e adattino i loro corsi per garantire che possano partecipare e imparare in modo efficace e accessibile. È inoltre importante fornire un feedback positivo e incoraggiante e garantire che i partecipanti si sentano sostenuti e incoraggiati a raggiungere i loro obiettivi di apprendimento.

e) Conoscenza dell'argomento. Giochi e attività

I vantaggi dell'apprendimento online in tempo reale includono flessibilità e convenienza. I partecipanti possono prendere parte alle sessioni di formazione ovunque si trovino, senza dover viaggiare. Questo può essere molto vantaggioso per le persone con disabilità che possono avere difficoltà a spostarsi o che vivono in zone isolate. Inoltre, la formazione online può essere efficace per aumentare l'impegno e il coinvolgimento dei partecipanti. L'apprendimento in tempo reale può incoraggiare i partecipanti a interagire e a prendere parte alle discussioni e alle attività, il che può portare a un apprendimento più interattivo e coinvolgente.

Tuttavia, è importante considerare le esigenze e le capacità individuali dei partecipanti. Alcune persone con disabilità potrebbero aver bisogno di ulteriore assistenza per partecipare alle sessioni online in tempo reale, come tecnologie assistive o una piattaforma di erogazione accessibile. In generale, l'apprendimento online in tempo reale può essere un modo efficace e flessibile per erogare corsi e sessioni di formazione, soprattutto per le persone con disabilità che potrebbero avere difficoltà a partecipare a sessioni di apprendimento in presenza. È importante considerare le esigenze e le capacità

individuali dei partecipanti e adattare di conseguenza il metodo di erogazione per garantire un'esperienza di apprendimento accessibile ed equa. La conoscenza dell'argomento può essere migliorata attraverso l'uso di giochi e attività nei programmi di formazione. Questi giochi e attività possono essere utilizzati per aiutare i partecipanti ad assorbire meglio le informazioni, a conservarle e ad applicarle più efficacemente nelle loro attività.

Ecco alcuni esempi di giochi e attività che possono essere utilizzati per migliorare la conoscenza della materia nei programmi di formazione:

Giochi di parole: I giochi di parole possono essere utilizzati per aiutare i partecipanti a ricordare termini e concetti chiave. Questi possono includere cruciverba o puzzle di parole.

Attività di gruppo: Le attività di gruppo possono essere utilizzate per promuovere la collaborazione e la condivisione delle informazioni tra i partecipanti. Queste possono includere giochi di ruolo o attività che prevedono gruppi di discussione o lavori di gruppo.

Presentazioni brevi: Le presentazioni brevi possono essere utilizzate per introdurre nuovi argomenti o per ricapitolare le informazioni chiave. Possono essere realizzate sotto forma di presentazioni in PowerPoint o di materiali visivi o interattivi.

Valutazioni periodiche: Le valutazioni periodiche possono essere utilizzate per verificare le conoscenze dei partecipanti e aiutarli a identificare le lacune nella comprensione della materia. Possono includere test o esercizi di revisione.

Simulazioni: Le simulazioni possono essere utilizzate per aiutare i partecipanti ad applicare le loro conoscenze a situazioni pratiche o a comprendere meglio le implicazioni di decisioni o azioni. Possono essere realizzate sotto forma di giochi di ruolo o simulazioni virtuali.

In generale, i giochi e le attività possono essere utilizzati per rendere l'apprendimento più interattivo e coinvolgente, contribuendo a consolidare le conoscenze e a migliorare l'esperienza di apprendimento dei partecipanti. È importante che questi giochi e attività siano adattati alle esigenze e ai requisiti dei partecipanti disabili e che vengano svolti in un ambiente accessibile ed equo per tutti.

f) Altri aspetti dei partecipanti

Il formatore deve essere consapevole della presenza di persone disabili nel corso e pianificare le attività tenendone conto. Potrebbe essere utile identificare il livello di conoscenza dei membri del gruppo in modo da poter valutare il modo migliore per impostare la parte iniziale della formazione.

Bibliografia

1. Anderson, L. W. e Krathwohl, D. R. (2001). "Una tassonomia per l'apprendimento, l'insegnamento e la valutazione: Una revisione della tassonomia degli obiettivi educativi di Bloom". Longman.
2. Ayres, K. M., Mechling, L. C., & Sansosti, F. J. (2013). "L'impatto dell'istruzione basata su video sulle abilità sociali di studenti con disturbi dello spettro autistico". *Journal of Positive Behavior Interventions*, 15(2), 95-106.
3. Barton, L. E., & Smith, J. D. (2015). "Effetti di un dispositivo di automonitoraggio sul comportamento on-task di studenti con disabilità in contesti di istruzione generale". *Journal of Behavioral Education*, 24(1), 59-80.
4. Bausch, M. E. (2013). "Alfabetizzazione per tutti gli studenti: Un quadro didattico per colmare il divario". Guilford Press.
5. Browder, D. M., Gibbs, S. L., Ahlgrim-Dezell, L., Courtade, G. R., Lee, D. L., & Flowers, C. (2009). "Istruzione alla lettura per studenti secondari con disabilità da moderate a gravi". *Exceptional Children*, 75(2), 135-150.
6. Christensen, L. e Johnson, R. B. (2014). "La ricerca educativa: Approcci quantitativi, qualitativi e misti". Sage Publications.
7. Cook, B. G. e Schirmer, B. R. (2003). "Cosa c'è di speciale nell'educazione speciale per gli studenti con disturbi emotivi o comportamentali?". *Journal of Emotional and Behavioral Disorders*, 11(4), 216-225.
8. Danforth, S. e Rhodes, L. (2017). "L'analisi del comportamento applicata in classe". Routledge.
9. Ellis, E. S., & Lenz, B. K. (2016). "Insegnare a leggere a studenti con dislessia: Un approccio multisensoriale". Pearson.
10. Gardner, H. (2011). "Frames of mind: La teoria delle intelligenze multiple". Basic Books.
11. Gargiulo, R. M. (2017). "L'educazione speciale nella società contemporanea: Un'introduzione all'eccezionalità". Sage Publications.
12. Gennari, V. J., Pappas, C. L., & Curtis, D. F. (2016). "Sostenere gli studenti con disabilità nell'ambiente di apprendimento online: Una revisione delle migliori pratiche". *Journal of Postsecondary Education and Disability*, 29(3), 231-246.
13. Giangreco, M. F., Cloninger, C. J., & Iverson, V. S. (2002). "Scelta dei risultati e delle sistemazioni per i bambini (COACH): Una guida alla pianificazione educativa per gli studenti con disabilità". Paul H. Brookes Publishing.
14. Gough, N. (2014). "Pensare strategicamente ai bisogni educativi speciali e alla disabilità nei primi anni di vita". Routledge.
15. Leko, M. M. (2012). "Progettazione universale per l'apprendimento: Una guida per insegnanti e professionisti dell'educazione". Harvard Education Press.
16. Mastropieri, M. A. e Scruggs, T. E. (2010). "La classe inclusiva: Strategie per un'istruzione differenziata efficace". Pearson.
17. Reynolds, C. R. e Fletcher-Janzen, E. (2012)
18. Heward, W. L. (2014). "Bambini eccezionali: Un'introduzione all'educazione speciale". Pearson Education.
19. Westwood, P. (2004). "Curriculum e valutazione per studenti con disabilità moderate e gravi". Jessica Kingsley Publishers.
20. Salend, S. J., & Duhaney, L. M. (2017). "Creare classi inclusive: Pratiche efficaci e riflessive". Pearson.
21. Turnbull, A. P., & Turnbull, H. R. (2015). "Vite eccezionali: L'educazione speciale nelle scuole di oggi". Pearson.
22. Villa, R. A. e Mille, J. S. (2016). "Creare una scuola inclusiva". ASCD.

Capitolo 2. - Dichiarazione degli obiettivi realizzabili

2.1. Che cos'è un obiettivo?

Un obiettivo del corso si riferisce a un traguardo specifico e misurabile che un istruttore o un partecipante intende raggiungere durante il corso. Gli obiettivi del corso sono importanti per fornire una struttura e una direzione chiara in cui i partecipanti si muoveranno nel processo di apprendimento. Possono variare a seconda del contenuto del corso, del livello di esperienza dei partecipanti e delle loro aspettative. Gli obiettivi rappresentano quindi il risultato o lo scopo specifico che ci si aspetta da un corso. Gli obiettivi specificano ciò che verrà raggiunto nel corso del corso e devono essere direttamente collegati alle esigenze dei discenti. Di conseguenza, gli obiettivi sono le fasi specifiche che portano al completamento del corso. Il raggiungimento degli obiettivi porta a risultati specifici e misurabili. La definizione di obiettivi specifici, misurabili, realizzabili, pertinenti e vincolati nel tempo (SMART) è un buon modo per pianificare le fasi del corso. La definizione di obiettivi SMART fa progredire il corso, aiuta a responsabilizzare e a rispettare i tempi e ci fa capire che stiamo realizzando ciò che ci siamo prefissati.

Che cosa significa SMART?

SMART è l'acronimo di Specific, Measurable, Achievable, Relevant and Time-bound.

- Specifico - L'obiettivo è chiaramente indicato in modo che chiunque lo legga possa capire cosa verrà fatto.
- Misurabile - L'obiettivo include le modalità di misurazione dell'azione.
- Raggiungibile - L'obiettivo è realistico
- Rilevante - Un obiettivo rilevante ha senso
- Limitato nel tempo - Ogni obiettivo ha una scadenza specifica per il suo completamento.



Esempi di obiettivi SMART

Esempio 1: collaborazione con 11 entità tribali.

L'elenco puntato che segue mostra come questo obiettivo sia e non sia un obiettivo SMART.

È specifico? È chiaro, ma potrebbe essere più specifico riguardo a chi lo farà e a che cosa

Cosa significa "collaborazione"?

È misurabile? Sì, ma deve essere specificato come verrà misurato.

È fattibile? Sì, se avete tempo e risorse

È rilevante? Sì, perché la collaborazione aumenta le possibilità di cambiamento e contribuisce alla sostenibilità.

È limitato nel tempo? No, non è specificata alcuna scadenza per il raggiungimento dell'obiettivo.

Esempio 2: il Project Manager otterrà dei memorandum d'intesa che specifichino

i termini di collaborazione delle agenzie con 11 entità tribali che si occupano di giovani fino al 31 agosto 2017.

L'obiettivo delinea ciò che verrà fatto e chi lo farà. È misurabile, specificato in qualche modo dettagli dei protocolli d'intesa ed è limitato nel tempo.

Esempio 3: il direttore del progetto otterrà dei protocolli d'intesa che specificano i termini della

collaborazione tra agenzie per 11 enti tribali che lavorano con i giovani. I protocolli d'intesa specificheranno quante volte all'anno gli enti si incontreranno, oltre ad altri dettagli su come gli enti lavoreranno insieme. Il Comitato consultivo esaminerà tutti i documenti prima della firma; il direttore presenterà i documenti al Comitato consultivo e al Consiglio tribale entro il 31 agosto.

Tipi di obiettivi

Esistono tre tipi di obiettivi, che riflettono aspetti diversi:

- ❖ Obiettivi cognitivi: "Cosa vogliamo che gli studenti sappiano?".
- ❖ Obiettivi affettivi: "Quali esperienze vogliamo che gli studenti facciano?".
- ❖ Obiettivi comportamentali: "Cosa vogliamo che gli allievi facciano?".

Gli obiettivi possono anche riflettere diversi livelli:

- Gli obiettivi di padronanza riguardano solitamente le prestazioni minime essenziali, ovvero quei compiti/abilità di apprendimento che devono essere padroneggiati prima di passare al livello successivo di istruzione.
- Gli obiettivi di sviluppo riguardano i risultati di apprendimento più complessi - quei compiti di apprendimento in cui ci si aspetta che gli studenti dimostrino vari gradi di progresso.
- Gli obiettivi didattici descrivono in dettaglio i comportamenti che gli studenti saranno in grado di eseguire alla fine del corso. Sia le finalità che gli obiettivi utilizzano il linguaggio per raggiungere i risultati, e la caratteristica che differenzia le finalità dagli obiettivi è il livello di specificità. Lo scopo esprime i risultati attesi in termini generali, mentre gli obiettivi li esprimono in termini specifici. I risultati dell'apprendimento sono dichiarazioni che descrivono l'apprendimento significativo ed essenziale che gli studenti hanno raggiunto e possono dimostrare in modo affidabile alla fine di un corso o di un programma. I risultati dell'apprendimento identificano ciò che lo studente saprà e sarà in grado di fare al termine di un corso o di un programma, come gli elementi essenziali e duraturi e le conoscenze, le abilità (competenze) e gli atteggiamenti (valori, disposizioni) che costituiscono l'apprendimento integrato. che un laureato di un corso o di un programma ha bisogno.



Quali sono le differenze tra obiettivi e risultati?

Gli obiettivi sono i risultati o le conseguenze previste di istruzione, curricula, programmi o attività. Gli esiti sono i risultati ottenuti o le conseguenze di ciò che è stato appreso, cioè la prova che l'apprendimento è avvenuto. Gli obiettivi si concentrano su specifici tipi di prestazioni che i discenti dovrebbero dimostrare al termine della formazione. Gli obiettivi sono spesso scritti più in termini di intenzioni didattiche e di solito indicano il contenuto dell'argomento che il formatore intende trattare. I

risultati dell'apprendimento, invece, sono più incentrati sul discente e descrivono ciò che il discente dovrebbe imparare. I risultati dell'apprendimento sono affermazioni che specificano ciò che i discenti sapranno o saranno in grado di fare come risultato di un'attività di apprendimento. I risultati sono più precisi, specifici e misurabili degli obiettivi. Ci possono essere più risultati legati a ciascun obiettivo e un determinato risultato dell'apprendimento può supportare più obiettivi.

Le domande che i risultati di apprendimento affrontano includono:

- Quali sono le conoscenze, le competenze, le abilità, le attitudini e le disposizioni che lo studente deve possedere al termine dei corsi?
- Come potranno dimostrare queste capacità?
- Quanto lo prepara il corso?
- Quali valutazioni possiamo utilizzare per dimostrare la crescita delle conoscenze, delle competenze, delle abilità e delle capacità degli studenti?

Gli obiettivi di apprendimento specificano sia un comportamento osservabile sia l'oggetto di tale comportamento.

"Gli studenti saranno in grado di scrivere un documento di ricerca".

Inoltre, è possibile specificare il criterio:

"Gli studenti saranno in grado di scrivere un documento di ricerca in uno stile scientifico appropriato".

Caratteristiche dei buoni risultati di apprendimento

Le dichiarazioni dei risultati di apprendimento dovrebbero:

- Specificare il livello, il criterio o lo standard per le conoscenze, le competenze, le abilità, le capacità o le disposizioni che l'allievo deve dimostrare.
- Includere le condizioni in cui devono essere in grado di dimostrare le loro conoscenze e abilità,
- Essere misurabili (alcuni più facili di altri)
- Essere dichiarato in modo tale che il risultato possa essere misurato con diversi metodi di valutazione (idealmente).
- Essere redatti in modo da non combinare in una dichiarazione di risultato elementi che non possono essere valutati.

Linee guida per la stesura delle dichiarazioni dei risultati di apprendimento degli studenti

- Le dichiarazioni dei risultati dell'apprendimento degli studenti devono essere allineate con le dichiarazioni di missione (e gli obiettivi applicabili).

- Le dichiarazioni dei risultati di apprendimento degli studenti dovrebbero indicare chiaramente il livello e il tipo di competenze richieste ai laureati di un programma.
- Le aree oggetto della valutazione.
- Conoscenze, competenze, valori e atteggiamenti che un tirocinante del programma di formazione dovrebbe possedere.
- La profondità delle conoscenze, delle competenze, dei valori e degli atteggiamenti che ci si aspetta che un tirocinante abbia dal programma di formazione.
- Le dichiarazioni dei risultati di apprendimento devono essere distinte e specifiche.

Esempio di risultato generico:

Gli studenti che completano il programma di ingegneria si esercitano a progettare.

Esempio di risultato distintivo:

- I laureati del programma di ingegneria dimostreranno di conoscere la matematica e i fondamenti dell'ingegneria. In particolare, il discente avrà la capacità di dimostrare i principi generali di progettazione; di utilizzare le tecniche, le competenze e gli strumenti fondamentali della pratica ingegneristica; di analizzare e interpretare i dati per produrre conclusioni e raccomandazioni significative.

Esame del curriculum del programma

- Ci sono lacune? Ci sono obiettivi/traguardi di apprendimento che non vengono affrontati o che vengono affrontati molto male?
- Che aspetto avrebbe il laureato ideale del programma (conoscenze, competenze, convinzioni e valori)?
- Quali esperienze (incarichi, lavori, produzioni, stage, ecc.) fanno gli studenti attraverso il programma di formazione?
- Quali standard ci aspettiamo che gli studenti raggiungano?

2.2. Dichiarazione degli obiettivi realizzabili

Per definire l'obiettivo di un corso, dobbiamo prendere in considerazione i seguenti aspetti:

Specificità: Un obiettivo del corso ben definito deve essere chiaro e dettagliare ciò che i partecipanti dovrebbero apprendere o raggiungere alla fine del corso.

Misurabile: Un obiettivo efficace deve essere misurabile per valutare i progressi e determinare se l'obiettivo è stato raggiunto.

Tangibile: L'obiettivo deve essere realistico e realizzabile, tenendo conto delle risorse disponibili, del tempo assegnato e del livello di esperienza dei partecipanti.

Pertinente: L'obiettivo deve essere coerente con lo scopo del corso e deve corrispondere alle esigenze e agli interessi dei partecipanti.

Limitato nel tempo: Un obiettivo di corso efficace deve avere una scadenza ben definita, in modo da poter essere raggiunto in un lasso di tempo ragionevole.

Quando definiamo un obiettivo per un corso, dobbiamo assicurarci che comprenda questi aspetti e che fornisca una chiara direzione per lo sviluppo e l'implementazione del corso.

Prendiamo ciascuno di essi e analizziamoli nello specifico di un corso online per persone con disabilità



1. Specificità

Specificità significa definire obiettivi chiari e concisi che mostrino esplicitamente cosa i partecipanti devono imparare o quali competenze devono acquisire alla fine del corso. Questo aiuta i partecipanti a capire cosa ci si aspetta da loro e a pianificare l'apprendimento di conseguenza.

Ecco alcuni esempi di obiettivi specifici per un corso online per persone con disabilità:

- Al termine di questo corso, i partecipanti saranno in grado di utilizzare uno screen reader per navigare e accedere efficacemente ai contenuti web.
- Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di utilizzare il software di riconoscimento vocale per redigere documenti e comunicare online.

- Al termine del corso, i partecipanti acquisiranno capacità di auto-appoggio e saranno in grado di esprimere i propri bisogni e diritti in vari contesti, come ad esempio sul lavoro o nei rapporti con le istituzioni.
- Al termine del corso, i partecipanti comprenderanno i diversi tipi di disabilità e saranno in grado di identificare le risorse e le tecnologie assistive appropriate per ciascun tipo di disabilità.
- Al termine di questo corso, i partecipanti saranno in grado di sviluppare strategie di apprendimento personalizzate che facilitino il loro accesso alle informazioni e alla comunicazione nel contesto online.
- Ognuno di questi obiettivi è specifico, chiaro e orientato alla meta, il che aiuta i partecipanti a sapere cosa aspettarsi dal corso e come indirizzare i propri sforzi nel processo di apprendimento.

2. Misurabile

Un obiettivo misurabile significa che i risultati raggiunti possono essere valutati in modo concreto, consentendo a docenti e partecipanti di comprendere i progressi compiuti e di stabilire se l'obiettivo è stato raggiunto. In questo modo è più facile adattare il corso alle esigenze e migliorare i metodi di insegnamento e apprendimento.

Ecco alcuni esempi di obiettivi misurabili per un corso online per persone con disabilità:

- Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di navigare in un sito web utilizzando uno screen reader, dimostrandolo attraverso una prova pratica in cui accederanno e identificheranno informazioni specifiche.
- Al termine del corso, i partecipanti utilizzeranno con successo il software di riconoscimento vocale per comporre un documento di almeno 500 parole con un tasso di errore di battitura inferiore al 10%.
- Alla fine del corso, i partecipanti svilupperanno un piano di auto-appoggio personalizzato, che comprenderà almeno tre strategie da applicare nel contesto della loro vita quotidiana.
- Dopo aver completato il corso, i partecipanti completeranno un test di conoscenza che valuta la loro comprensione dei diversi tipi di disabilità e delle risorse e tecnologie assistive appropriate per ciascuno di essi.
- Al termine del corso, i partecipanti presenteranno un progetto individuale che dimostri l'applicazione delle strategie di apprendimento personalizzato in un contesto reale, come un progetto di lavoro o un'attività didattica.

Questi obiettivi possono essere valutati con strumenti e metodi concreti, come prove pratiche, progetti o esami, in modo da poterli misurare e confrontare con i criteri stabiliti prima dell'inizio del corso. Questo aiuta a garantire che i risultati del corso siano tangibili e che i partecipanti acquisiscano le competenze e le conoscenze proposte dal corso.

3. Tangibile

Un obiettivo tangibile significa che l'obiettivo proposto è realistico e può essere raggiunto con le risorse disponibili, il tempo assegnato e il livello di esperienza dei partecipanti. Questo è importante per mantenere i partecipanti motivati ed evitare la frustrazione causata da obiettivi troppo ambiziosi o non realistici.

Ecco alcuni esempi di obiettivi tangibili per un corso online per persone con disabilità:

- Durante il corso, i partecipanti impareranno a utilizzare almeno due applicazioni software assistive per facilitare l'accesso alle informazioni e alla comunicazione online, in base alle loro esigenze e capacità individuali.
- Durante le sei settimane del corso, i partecipanti parteciperanno ad almeno quattro workshop pratici in cui esploreranno e testeranno diverse tecnologie assistive in un ambiente controllato e adatto al loro livello di esperienza.
- Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di identificare le proprie esigenze e di selezionare le tecnologie assistive appropriate, tenendo conto della disponibilità di risorse e dell'accessibilità.
- Durante il corso, i partecipanti avranno l'opportunità di condividere le loro esperienze e imparare gli uni dagli altri attraverso un forum online, incoraggiando la collaborazione e sviluppando una comunità di supporto.
- Al termine del corso, i partecipanti saranno in grado di applicare le conoscenze e le competenze acquisite per migliorare l'accessibilità del proprio ambiente personale e professionale, tenuto conto delle risorse e del tempo a disposizione.

Questi obiettivi tengono conto del fatto che i partecipanti hanno diversi livelli di esperienza e disabilità, nonché delle risorse e del tempo a disposizione per il corso. In questo modo, gli obiettivi sono adattati alle loro reali esigenze e possono essere raggiunti attraverso uno sforzo sostenibile e realistico.

4. Rilevante

La pertinenza di un obiettivo del corso significa che il suo scopo deve essere direttamente correlato all'argomento del corso e soddisfare i bisogni e gli interessi dei partecipanti. Gli obiettivi rilevanti garantiscono che il tempo e lo sforzo investiti nel corso siano preziosi per i partecipanti e che questi ultimi acquisiscano competenze e conoscenze che li aiuteranno nella loro vita quotidiana o nelle loro attività professionali.

Ecco alcuni esempi di obiettivi rilevanti per un corso online per persone con disabilità:

- Durante il corso, i partecipanti impareranno a conoscere le leggi e i regolamenti sui diritti dei disabili nel contesto educativo e professionale, il che consentirà loro di diventare più informati e in grado di autodifendersi in modo efficace.

- Durante il corso, i partecipanti esploreranno diverse strategie di adattamento e compensazione che consentiranno loro di affrontare le sfide che le disabilità possono presentare nelle attività quotidiane e nell'ambiente di lavoro.

- Al termine del corso, i partecipanti conosceranno una serie di risorse e tecnologie assistive specificamente progettate per supportare le persone con disabilità nell'accesso e nell'utilizzo di informazioni e servizi online.

Il corso affronterà diversi tipi di disabilità e fornirà informazioni ed esempi concreti su come le tecnologie assistive possono essere adattate e ottimizzate per ogni tipo di disabilità, per garantire che i partecipanti siano in grado di applicare le conoscenze nel loro contesto personale.

Durante il corso, i partecipanti avranno l'opportunità di collaborare con altri studenti che affrontano sfide simili, sviluppando così una rete di supporto e imparando gli uni dagli altri i modi efficaci per superare gli ostacoli.

Questi obiettivi sono rilevanti per le persone con disabilità perché affrontano direttamente problemi e situazioni specifiche della loro vita quotidiana. Pertanto, i partecipanti saranno in grado di applicare le conoscenze e le competenze acquisite nel corso per migliorare la loro qualità di vita e affrontare le sfide che incontrano in vari contesti.

5. Limitato nel tempo

Un obiettivo a tempo significa che l'obiettivo previsto deve essere raggiunto entro un periodo di tempo chiaramente definito e ragionevole. Stabilire una scadenza per gli obiettivi del corso aiuta a mantenere i partecipanti motivati e impegnati, garantendo al contempo una valutazione efficace dei progressi e dei risultati.

Ecco alcuni esempi di obiettivi temporali per un corso online per persone con disabilità:

- Alla fine della terza settimana di corso, i partecipanti saranno in grado di utilizzare uno screen reader per navigare e accedere efficacemente ai contenuti web.

- Durante le otto settimane di corso, i partecipanti impareranno e acquisiranno familiarità con almeno tre diverse tecnologie assistive per supportarli nelle loro attività quotidiane e professionali.

- Alla fine di ogni settimana di corso, i partecipanti completeranno una breve valutazione dei loro progressi per monitorare la comprensione e l'applicazione dei concetti e delle tecniche presentate nel corso.

- Nella sesta settimana del corso, i partecipanti avranno l'opportunità di condividere le loro esperienze e le soluzioni trovate per superare sfide specifiche attraverso una sessione di discussione di gruppo.

- Al termine delle dieci settimane di corso, i partecipanti presenteranno un progetto finale che dimostri l'applicazione delle conoscenze e delle competenze acquisite in un contesto reale, come un progetto di lavoro o un'attività didattica.

Fissare una scadenza per questi obiettivi incoraggia l'organizzazione e la pianificazione sia da parte degli istruttori che dei partecipanti e garantisce una valutazione efficace dei risultati in base ai progressi compiuti durante il corso. Ciò contribuisce a mantenere i partecipanti motivati e concentrati sugli obiettivi prefissati.



Per stabilire obiettivi efficaci, è bene prendere in considerazione lo schema che comprende le fasi per raggiungere un risultato ottimale. Questo schema è illustrato di seguito.

Figura 1. Schema di formulazione degli obiettivi



Identificazione dei bisogni: Valutare le esigenze dei partecipanti e identificare gli obiettivi che il corso deve perseguire.

Analisi delle risorse: Identifica le risorse disponibili per garantire il raggiungimento degli obiettivi (tempo, personale, materiali, tecnologia).

Stabilire gli obiettivi generali: Indicare gli obiettivi generali del corso, che descrivono a grandi linee lo scopo e i risultati attesi.

Definire obiettivi specifici: Formulare obiettivi specifici che descrivano in dettaglio ciò che i partecipanti impareranno o raggiungeranno alla fine del corso.

Garantire la misurabilità: Stabilisce criteri e metodi per valutare i progressi e determinare se gli obiettivi sono stati raggiunti.

Determinazione della rilevanza: Verifica se gli obiettivi sono coerenti con lo scopo del corso e se corrispondono alle esigenze e agli interessi dei partecipanti.

Stabilire una scadenza: Stabilite un lasso di tempo ragionevole entro il quale gli obiettivi devono essere raggiunti.

Verifica della tangibilità: Assicura che gli obiettivi siano realistici e fattibili, tenendo conto delle risorse disponibili, del tempo assegnato e del livello di esperienza dei partecipanti.

2.3. Suggerimenti per i formatori nella formulazione degli obiettivi

Conoscere il pubblico: I formatori devono comprendere le esigenze, le capacità e le sfide dei partecipanti con disabilità. Ciò include la conoscenza dei diversi tipi di disabilità e delle relative tecnologie assistive.

Specificità: Assicurarsi che gli obiettivi del corso siano chiari e dettagliati. Gli obiettivi devono indicare esplicitamente ciò che i partecipanti devono apprendere o raggiungere alla fine del corso.

Misurabilità: Formulare gli obiettivi in modo che possano essere valutati concretamente. Ciò può includere prove pratiche, esami o progetti che consentano sia ai formatori che ai partecipanti di misurare i progressi e determinare se gli obiettivi sono stati raggiunti.

Raggiungibilità: Gli obiettivi devono essere realistici e realizzabili, tenendo conto delle risorse disponibili, del tempo assegnato e del livello di esperienza dei partecipanti. Evitate di fissare obiettivi troppo ambiziosi o irrealistici, che possono causare frustrazione e demotivazione.

Rilevanza: Assicurarsi che gli obiettivi del corso siano coerenti con lo scopo del corso e corrispondano alle esigenze e agli interessi dei partecipanti. In questo modo si garantisce che il tempo e l'impegno investiti nel corso siano preziosi e applicabili nella loro vita quotidiana.

Limitati nel tempo: Formulare gli obiettivi del corso in modo che abbiano una scadenza ben definita, che consenta di raggiungerli in un arco di tempo ragionevole. Questo aiuta a mantenere i partecipanti motivati e impegnati.

Flessibilità: Essere pronti ad adattare gli obiettivi e la metodologia di insegnamento alle esigenze specifiche dei partecipanti con disabilità. Ciò può includere l'adeguamento del ritmo del corso, l'adattamento del materiale didattico o la fornitura di un supporto aggiuntivo.

Incoraggiare il feedback: Chiedete ai partecipanti un feedback sugli obiettivi del corso e sui metodi di insegnamento. Questo vi darà informazioni preziose su come migliorare il corso e adattare gli obiettivi per renderli ancora più efficaci.

Conoscere il proprio pubblico è essenziale per formulare obiettivi di corso appropriati ed efficaci. Nel caso di un corso online per persone con disabilità, è importante che i formatori considerino i seguenti aspetti:

- ❖ Diversi tipi di disabilità: Esiste un'ampia gamma di disabilità, come quelle fisiche, sensoriali, cognitive e mentali. I formatori devono familiarizzare con questi tipi di disabilità e capire come possono influenzare il processo di apprendimento.
 - ❖ Livelli di competenza ed esperienza: I partecipanti al corso possono avere diversi livelli di competenza ed esperienza nell'area di interesse e nell'uso delle tecnologie assistive. I formatori devono tenere conto di queste differenze e adattare il corso e gli obiettivi di conseguenza.
 - ❖ Tecnologie assistive: I formatori devono conoscere le tecnologie assistive disponibili per i diversi tipi di disabilità, come lettori di schermo, dispositivi di controllo del cursore o software di riconoscimento vocale. Ciò consentirà loro di adattare i materiali di formazione e di fornire un supporto adeguato ai partecipanti.
 - ❖ Barriere all'apprendimento: I formatori devono essere consapevoli delle potenziali barriere all'apprendimento per le persone con disabilità, come l'accessibilità dei materiali, l'adattamento dell'ambiente di apprendimento virtuale o la comunicazione efficace con i partecipanti.
 - ❖ Strategie didattiche inclusive: I formatori devono utilizzare strategie didattiche inclusive e garantire che i materiali formativi siano accessibili a tutti i partecipanti, indipendentemente dal tipo di disabilità. Ciò può includere l'uso di sottotitoli, trascrizioni, immagini alternative e testi descrittivi.
 - ❖ Legislazione e regolamenti: I formatori devono essere informati sulla legislazione e sui regolamenti nazionali e internazionali sui diritti delle persone con disabilità nel campo dell'istruzione e della formazione professionale.
 - ❖ Reti di supporto: I formatori devono conoscere le risorse e le reti di supporto disponibili per le persone con disabilità, in modo da poterle guidare e fornire loro informazioni pertinenti.
- Comprendere questi aspetti e tenerli in considerazione nella formulazione degli obiettivi del corso garantirà un'esperienza di apprendimento efficace e inclusiva per tutti i partecipanti, adattata alle esigenze e alle sfide specifiche delle persone con disabilità.

La specificità nella formulazione degli obiettivi del corso è essenziale per garantire che i partecipanti comprendano chiaramente ciò che viene loro richiesto di apprendere o raggiungere e per fornire loro un percorso chiaro e strutturato attraverso il processo di apprendimento. Ecco alcuni suggerimenti per garantire la specificità degli obiettivi del corso:

- ❖ Utilizzare un linguaggio chiaro e preciso: Nel formulare gli obiettivi, utilizzate un linguaggio chiaro e preciso, evitando ambiguità e gergo. In questo modo i partecipanti capiranno esattamente cosa ci si aspetta da loro.
- ❖ Identificare le competenze e le conoscenze da acquisire: Assicuratevi che gli obiettivi del corso riflettano le competenze e le conoscenze che i partecipanti devono acquisire dal corso. Ad esempio,

invece di dire "i partecipanti impareranno a conoscere le tecnologie assistive", si può dire "i partecipanti saranno in grado di identificare e utilizzare almeno tre diverse tecnologie assistive nel loro contesto personale o professionale".

- ❖ Descrivere in dettaglio le azioni e i risultati attesi: Specificare le azioni che i partecipanti intraprenderanno e i risultati che otterranno come risultato del corso. Ad esempio
- ❖ "I partecipanti creeranno un progetto che dimostri l'applicazione delle tecnologie assistive nel loro contesto lavorativo o educativo".
- ❖ Strutturare gli obiettivi: Strutturare gli obiettivi del corso in modo che riflettano una sequenza logica di eventi e azioni, dalle conoscenze di base a quelle più avanzate. Questo aiuterà i partecipanti a vedere come i diversi aspetti del corso sono collegati e a capire i progressi che devono fare.
- ❖ Include i criteri di valutazione: Specifica come i progressi e i risultati dei partecipanti saranno valutati rispetto agli obiettivi del corso. Questo può includere test pratici, valutazioni, progetti o presentazioni.
- ❖ Esempi e contesti: Fornisce esempi e contesti concreti in cui gli obiettivi del corso possono essere applicati alla vita reale dei partecipanti. Questo aiuterà i partecipanti a comprendere la rilevanza degli obiettivi e ad applicarli efficacemente in situazioni pratiche.

In conclusione, la specificità nella formulazione degli obiettivi del corso assicura che i partecipanti abbiano una chiara comprensione delle aspettative e di ciò che devono imparare o raggiungere. Questo facilita la comunicazione tra formatori e partecipanti e contribuisce al successo del corso.

La misurabilità degli obiettivi del corso è importante per valutare l'efficacia del corso e capire se i partecipanti sono stati in grado di raggiungere gli obiettivi prefissati. Nel caso di un corso online per persone con disabilità, la misurabilità può essere affrontata in modi diversi. Ecco alcuni elementi da considerare per garantire la misurabilità degli obiettivi del corso:

- ❖ Verifica delle conoscenze: Nel processo di valutazione, i formatori possono utilizzare diversi strumenti per verificare se i partecipanti hanno acquisito le conoscenze necessarie. Questi strumenti possono includere quiz o quiz con domande oggettive per misurare la comprensione e valutare se gli obiettivi del corso sono stati raggiunti.
- ❖ Valutazione delle competenze: I formatori possono valutare le competenze acquisite dai partecipanti attraverso attività pratiche come esercizi, progetti o presentazioni. Questo permetterà sia ai formatori che ai partecipanti di capire in che misura sono state sviluppate competenze specifiche e se gli obiettivi del corso sono stati raggiunti.
- ❖ Autovalutazione: I partecipanti possono essere incoraggiati a valutare i propri progressi e a riflettere su ciò che hanno appreso durante il corso. Questo può includere la compilazione di un diario di

apprendimento o di un questionario di autovalutazione per aiutare i partecipanti a misurare i propri progressi e a identificare le aree di miglioramento.

- ❖ Feedback continuo: I formatori dovrebbero fornire un feedback continuo ai partecipanti sia durante che dopo il corso. Questo può aiutare a monitorare i progressi e a modificare gli obiettivi, se necessario, per garantire che siano misurabili e pertinenti.
- ❖ Benchmarking: I formatori possono stabilire criteri di benchmarking, come voti o percentuali, che consentano di confrontare le prestazioni dei partecipanti con quelle di altri discenti o con gli standard stabiliti dai formatori. Questo può aiutare a identificare il livello di successo del corso nel raggiungimento degli obiettivi prefissati.
- ❖ Adattamento dei metodi di valutazione: Per garantire la misurabilità degli obiettivi del corso per i partecipanti con disabilità, i formatori devono adattare i metodi di valutazione alle loro esigenze specifiche. Ad esempio, se un partecipante ha difficoltà visive, il formatore potrebbe proporre un test orale invece di uno scritto.
- ❖ Analisi dei dati: I formatori possono analizzare i dati raccolti attraverso le valutazioni e i feedback per valutare in modo obiettivo

La raggiungibilità degli obiettivi del corso è importante per garantire che i partecipanti si sentano sicuri e motivati nel processo di apprendimento. Nel caso di un corso online per persone con disabilità, la tangibilità può essere affrontata attraverso le seguenti strategie:

- ❖ Valutare le risorse disponibili: I formatori devono considerare le risorse disponibili, come i materiali di formazione, le piattaforme online, le tecnologie assistive e il supporto di altri professionisti o istituzioni. Ciò consentirà di adattare gli obiettivi alle risorse esistenti e di stabilire obiettivi realisticamente raggiungibili.
- ❖ Distribuzione del tempo: È essenziale tenere conto del tempo assegnato al corso e del calendario dei partecipanti quando si definiscono gli obiettivi. Gli obiettivi devono essere raggiungibili nel tempo a disposizione senza sovraccaricare o sottovalutare la capacità di apprendimento dei partecipanti.
- ❖ Livello di esperienza dei partecipanti: I formatori devono tenere conto del livello di esperienza dei partecipanti, sia in termini di area di interesse che di utilizzo delle tecnologie assistive. Gli obiettivi devono essere adattati al livello di competenza di ciascun partecipante, fornendo sfide adeguate ma raggiungibili.
- ❖ Flessibilità e adattabilità: Gli obiettivi del corso devono essere sufficientemente flessibili da consentire aggiustamenti in base alle esigenze e ai progressi dei partecipanti. I formatori devono essere pronti a modificare gli obiettivi e ad adattare i metodi di formazione lungo il percorso, in base ai progressi dei partecipanti e al feedback ricevuto.

- ❖ **Supporto e orientamento:** Per garantire il raggiungimento degli obiettivi del corso, i formatori devono fornire un supporto e una guida adeguati ai partecipanti con disabilità. Ciò può includere supporto individuale, sessioni di domande e risposte o risorse aggiuntive per aiutare i partecipanti a superare gli ostacoli e a raggiungere i loro obiettivi.

- ❖ **Definizione di obiettivi intermedi:** Invece di fissare obiettivi grandi e irrealistici, i formatori dovrebbero fissare obiettivi intermedi più piccoli e raggiungibili. Questi obiettivi intermedi possono essere fissati nel corso del corso, aiutando i partecipanti a misurare i loro progressi e a rimanere motivati.

- ❖ **Promuovere il successo:** I formatori devono concentrarsi sul successo dei partecipanti e riconoscere i loro risultati durante il corso.

La rilevanza degli obiettivi del corso è fondamentale per mantenere l'interesse e il coinvolgimento dei partecipanti nel processo di apprendimento, soprattutto nel caso di un corso online per persone con disabilità. Per garantire la pertinenza degli obiettivi del corso, i formatori possono seguire le seguenti strategie:

Identificare i bisogni e gli interessi dei partecipanti: Prima di definire gli obiettivi del corso, i formatori devono comprendere le esigenze e gli interessi dei partecipanti. Questo può essere fatto attraverso l'interazione diretta con i partecipanti, discussioni con specialisti o ricerche sulla disabilità.

- ❖ **Collegamento con lo scopo del corso:** Gli obiettivi stabiliti devono essere strettamente correlati allo scopo del corso e devono essere rivolti a competenze o conoscenze rilevanti per l'area di interesse dei partecipanti.

- ❖ **Contestualizzare l'apprendimento:** I formatori devono creare un contesto in cui i partecipanti possano applicare quanto appreso nel corso alla loro vita quotidiana. Ciò può includere l'uso di esempi e scenari pratici, nonché il collegamento a problemi e situazioni che i partecipanti devono affrontare nella loro vita personale o professionale.

- ❖ **Integrare il feedback:** Durante il corso, i formatori dovrebbero essere ricettivi al feedback dei partecipanti e adattare gli obiettivi e i metodi di formazione in base alle loro esigenze e ai loro interessi. Ciò può contribuire a garantire la pertinenza degli obiettivi del corso e a migliorare l'esperienza di apprendimento.

- ❖ **Promuovere l'autonomia e l'auto-orientamento:** I formatori dovrebbero incoraggiare i partecipanti a stabilire i propri obiettivi e a orientare l'apprendimento in base ai propri interessi e bisogni individuali. Questo può contribuire ad aumentare la rilevanza degli obiettivi del corso e a promuovere l'apprendimento continuo.

- ❖ Collaborazione con altre risorse: I formatori possono collaborare con altre risorse, come specialisti della disabilità, professionisti in settori correlati o altre organizzazioni, per garantire la pertinenza degli obiettivi del corso. Queste collaborazioni possono contribuire a una comprensione più profonda dei bisogni dei partecipanti e allo sviluppo di obiettivi e metodi formativi più efficaci.
- ❖ Revisione e aggiornamento degli obiettivi: Per mantenere la pertinenza degli obiettivi del corso, è importante che i formatori li rivedano e li aggiornino regolarmente.

Limitare gli obiettivi del corso è importante per garantire che i partecipanti rimangano motivati e impegnati nel processo di apprendimento. Nel caso di un corso online per persone con disabilità, la definizione di obiettivi a tempo può essere affrontata con le seguenti strategie:

- ❖ Stabilire un calendario del corso: I formatori dovrebbero stabilire un calendario del corso che includa tappe, attività e scadenze specifiche per il raggiungimento degli obiettivi. Questo calendario aiuterà i partecipanti a pianificare il loro tempo e a monitorare i loro progressi durante il corso.
- ❖ Obiettivi a breve e lungo termine: I formatori possono fissare obiettivi a breve e a lungo termine per mantenere i partecipanti motivati e impegnati. Gli obiettivi a breve termine possono essere raggiunti in tempi più brevi, mentre quelli a lungo termine possono richiedere più tempo e impegno.
- ❖ Flessibilità di programmazione: Nel caso di un corso online, è importante tenere conto delle esigenze individuali dei partecipanti e offrire flessibilità nella programmazione. Ciò può includere l'offerta di sessioni registrate o la possibilità di seguire i contenuti al proprio ritmo, a seconda della disponibilità e delle esigenze dei partecipanti.
- ❖ Monitoraggio dei progressi: I formatori devono monitorare costantemente i progressi dei partecipanti e fornire feedback e assistenza per garantire che gli obiettivi del corso siano raggiunti in modo tempestivo. Ciò può includere sessioni di domande e risposte, discussioni individuali o valutazioni periodiche.
- ❖ Incoraggiare l'autovalutazione: I formatori possono incoraggiare i partecipanti a valutare i propri progressi e a riflettere sugli obiettivi raggiunti e su quelli ancora da raggiungere. Questa autovalutazione può aiutare i partecipanti a rimanere impegnati e motivati a raggiungere gli obiettivi nel tempo stabilito.
- ❖ Revisione e adeguamento degli obiettivi: Nel corso del corso, i formatori devono essere pronti a rivedere e modificare gli obiettivi in base ai progressi e alle esigenze dei partecipanti. Questo può includere l'estensione o l'accorciamento delle scadenze per alcuni obiettivi, a seconda dell'andamento del corso e dei partecipanti.
- ❖ Definizione di tappe: Per mantenere il coinvolgimento e la motivazione, i formatori possono fissare delle tappe durante il corso, che rappresentano dei punti di controllo per il raggiungimento di obiettivi temporali.

La flessibilità nell'impostazione e nell'adattamento degli obiettivi del corso è essenziale quando si lavora con persone con disabilità, poiché ogni partecipante può avere esigenze e capacità diverse. Ecco alcune strategie per affrontare la flessibilità in un corso online per persone con disabilità:

- ❖ **Valutazione continua delle esigenze:** Nel corso del corso, i formatori devono valutare costantemente le esigenze e le capacità dei partecipanti, adattando di conseguenza gli obiettivi didattici e la metodologia.
- ❖ **Ritmo personalizzato:** Un corso online deve offrire l'opportunità di seguire i contenuti a un ritmo adatto a ciascun partecipante. Ciò può includere sessioni registrate, materiali aggiuntivi o pause frequenti per garantire che tutti i partecipanti possano assorbire le informazioni a un ritmo confortevole.
- ❖ **Adattamento dei materiali di formazione:** I materiali di formazione devono essere accessibili e adattati per soddisfare le esigenze dei partecipanti con disabilità. Ciò può includere l'uso di formati accessibili come testi ampliati, contenuti audio o video descritti o la fornitura di materiale alternativo che copra gli stessi contenuti.
- ❖ **Supporto personalizzato:** I formatori devono fornire un supporto personalizzato ai partecipanti in base alle loro esigenze e capacità specifiche. Ciò può includere sessioni di tutoraggio, formazione aggiuntiva o adattamento dei metodi di valutazione.
- ❖ **Comunicazione aperta:** I formatori devono mantenere una comunicazione aperta e costante con i partecipanti, incoraggiandoli a esprimere le loro preoccupazioni, a fornire feedback e a cercare supporto quando necessario.
- ❖ **Collaborazione con gli specialisti:** I formatori possono collaborare con specialisti della disabilità o professionisti in settori correlati per ottenere informazioni e consigli su come adattare al meglio gli obiettivi e la metodologia di insegnamento per soddisfare le esigenze dei partecipanti con disabilità.
- ❖ **Rivedere e modificare gli obiettivi:** Nel corso del corso, i formatori devono essere disposti a rivedere e modificare gli obiettivi in base al feedback ricevuto e ai progressi dei partecipanti. Ciò può comportare la modifica degli obiettivi, l'estensione o la riduzione del tempo assegnato a determinate attività o la modifica dei metodi di valutazione.
- ❖ **In generale, la flessibilità nell'approccio agli obiettivi e ai metodi di insegnamento è fondamentale per creare un ambiente di apprendimento efficace e accessibile alle persone con disabilità.**

Incoraggiare il feedback dei partecipanti è essenziale per garantire che gli obiettivi del corso e i metodi di insegnamento siano efficaci e adatti alle loro esigenze. Nel contesto di un corso online per persone con disabilità, ecco alcune strategie per sollecitare e utilizzare il feedback:

- ❖ Canali di comunicazione aperti: Offrite ai partecipanti vari canali di comunicazione per condividere il loro feedback, come e-mail, forum di discussione, sondaggi anonimi o sessioni di domande e risposte dal vivo.
- ❖ Incoraggiare il feedback costruttivo: I formatori devono incoraggiare i partecipanti a fornire un feedback costruttivo e a esprimere preoccupazioni o suggerimenti in modo rispettoso e ben motivato.
- ❖ Valutazioni periodiche: Durante il corso, i formatori possono condurre valutazioni periodiche per raccogliere il feedback dei partecipanti sugli obiettivi del corso, sui metodi di insegnamento e sui materiali di formazione. Queste valutazioni possono essere formali o informali e possono includere autovalutazioni, valutazioni tra pari o valutazioni del formatore.
- ❖ Analisi e integrazione del feedback: I formatori devono analizzare i feedback ricevuti e integrarli nel corso, adattando gli obiettivi e i metodi di insegnamento in base alle esigenze e ai suggerimenti dei partecipanti.
- ❖ Discussioni aperte e trasparenti: I formatori devono mantenere una comunicazione aperta e trasparente con i partecipanti, discutendo i feedback ricevuti e spiegando come verranno utilizzati per migliorare il corso e adattare gli obiettivi.
- ❖ Incoraggiare la partecipazione: I formatori devono incoraggiare i partecipanti a partecipare al processo di miglioramento del corso, ad assumersi la responsabilità del proprio apprendimento e a collaborare con i formatori e i loro colleghi per creare un ambiente di apprendimento efficace e adatto alle loro esigenze.
- ❖ Tracciare e monitorare i miglioramenti: Dopo aver implementato le modifiche al feedback, i formatori devono monitorare attentamente l'impatto di questi cambiamenti sui partecipanti e sul corso nel suo complesso.

Ciò consentirà una valutazione continua dell'efficacia dell'obiettivo didattico.

e metodi e facilitare ulteriori adattamenti, se necessario. Nel complesso, incoraggiare il feedback e utilizzarlo per migliorare il corso e adattare gli obiettivi garantirà che il processo di apprendimento sia efficace e adattato alle esigenze specifiche dei partecipanti con disabilità.

In conclusione, se ci riferiamo a un corso online per persone con disabilità, è importante garantire che gli obiettivi del corso e i metodi di insegnamento siano adattati alle esigenze e alle capacità di queste persone. Se gli obiettivi del corso sono formulati in modo chiaro e specifico, come abbiamo mostrato nel materiale precedente, la considerazione dei bisogni e delle abilità delle persone con disabilità incoraggerà la partecipazione attiva e il coinvolgimento dei discenti nel processo di apprendimento. È importante garantire che i contenuti del corso siano accessibili a tutti i partecipanti, indipendentemente dal tipo di disabilità. Ciò può comportare l'utilizzo di trascrizioni testuali per i materiali audio, la fornitura di alternative visive per le persone con disabilità visive o l'inclusione di istruzioni chiare e facili da seguire

per le persone con disabilità cognitive. Possiamo incorporare nel corso tecnologie assistive, come lettori di schermo, tastiere speciali o software di riconoscimento vocale, per facilitare l'accesso ai contenuti del corso e sostenere la partecipazione delle persone con disabilità. La flessibilità nel completare compiti o progetti e nell'adattare i metodi di insegnamento alle esigenze e al ritmo di apprendimento delle persone con disabilità è importante in termini di tempo assegnato. È essenziale garantire che i partecipanti con disabilità abbiano accesso a risorse e supporti aggiuntivi per raggiungere gli obiettivi del corso. Ciò può includere una guida individuale, gruppi di supporto o altre risorse educative pertinenti. Uno degli elementi più importanti è quello di fornire un feedback costruttivo e adeguato alle esigenze dei partecipanti con disabilità per incoraggiare il loro apprendimento e sviluppo. Possiamo utilizzare diversi metodi di valutazione, come progetti pratici, discussioni di gruppo o presentazioni orali, per valutare i progressi e determinare se gli obiettivi del corso sono stati raggiunti.

Bibliografia

1. Mager, R. F. (1997). Preparare gli obiettivi didattici: A Critical Tool in the Development of Effective Instruction (3a ed.). Atlanta, GA: The Center for Effective Performance.
2. Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). Una tassonomia per l'apprendimento, l'insegnamento e la valutazione: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. New York: Longman.
3. Horton, W. (2012). E-Learning by Design (2a ed.). San Francisco, CA: Pfeiffer.
4. Moore, M. G. e Kearsley, G. (2011). Educazione a distanza: Una visione sistemica dell'apprendimento online (3a ed.). Belmont, CA: Wadsworth Cengage Learning.
5. Rose, D. H. e Meyer, A. (2002). Insegnare a ogni studente nell'era digitale: progettazione universale per l'apprendimento. Alexandria, VA: Associazione per la supervisione e lo sviluppo del curriculum.
6. Burgstahler, S. (a cura di). (2013). Progettazione universale nell'istruzione superiore: Pratiche promettenti. Seattle: DO-IT, Università di Washington. Recuperato da <https://www.washington.edu/doit/sites/default/files/atoms/files/UDHE-promising-practices.pdf>
7. Fichten, C. S., Ferraro, V., Asuncion, J. V., Chwojka, C., Barile, M., Nguyen, M. N., ... & Wolforth, J. (2009). Disabilità e problemi e soluzioni di e-Learning: Uno studio esplorativo. *Journal of Educational Technology & Society*, 12(4), 241-256.

Capitolo 3 - Definizione delle problematiche da affrontare

Il contenuto del corso online e gli argomenti da trattare devono essere determinati tenendo conto delle esigenze specifiche delle persone con disabilità. Tali esigenze possono variare a seconda del tipo di disabilità, del livello di autonomia della persona e dello scopo del corso.

In generale, e in particolare nel contesto del progetto "Teach Me to Help", i corsi online per le persone con disabilità dovrebbero trattare argomenti rilevanti per la loro vita quotidiana, come ad esempio: come usare il computer e internet, come affrontare le attività quotidiane, come impegnarsi nel mercato del lavoro, come gestire il proprio budget o come proteggersi da abusi e discriminazioni.

Inoltre, i corsi online per persone con disabilità dovrebbero offrire opportunità di apprendimento autonomo e di interazione con altri discenti e formatori.

3.1 Progettazione universale per l'apprendimento

La teoria del design universale è stata originariamente sviluppata dall'architetto Ronald Mace e dal suo team del Center for Universal Design dell'Università del North Carolina. Il concetto è stato inizialmente utilizzato nel campo dell'architettura per creare ambienti accessibili e utili a tutte le persone, indipendentemente dalle loro capacità. Questo approccio è stato successivamente esteso a vari campi, tra cui l'istruzione, la tecnologia e il design industriale.

I 7 principi del design universale sono: 1. Uso corretto, 2. Flessibilità d'uso, 3. Uso semplice e intuitivo, 4. Informazioni percepibili, 5. Tolleranza ai guasti, 6. Basso sforzo fisico, 7. Dimensioni e spazio per l'approccio e l'utilizzo. Per saperne di più: Cos'è il Design Universale <https://universaldesign.ie/what-is-universal-design/>

L'Universal Design for Learning (UDL) è un approccio educativo basato sulla ricerca nelle scienze dell'apprendimento, comprese le neuroscienze cognitive, che guida lo sviluppo di ambienti e spazi di apprendimento flessibili e adattabili alle capacità individuali di apprendimento. Questo approccio è stato originariamente definito da David H. Rose, Ed.D., della Harvard Graduate School of Education e del Center for Applied Special Technology (CAST) negli anni Novanta. I principi dell'UDL forniscono agli insegnanti un quadro di riferimento per creare un'istruzione che soddisfi le diverse esigenze degli studenti. L'UDL promuove molteplici modi di **rappresentare le** informazioni, l'**espressione** e l'**impegno** per garantire l'accesso all'apprendimento e migliorare la motivazione e l'impegno degli studenti.

L'UDL mira a creare un curriculum inclusivo eliminando le barriere fisiche, cognitive e organizzative all'apprendimento. Ciò comporta una chiara definizione degli obiettivi didattici, l'adozione di metodi di insegnamento diversificati, la fornitura di materiali adattati e valutazioni flessibili. L'obiettivo finale dell'UDL è fornire a tutti gli studenti l'opportunità di apprendere in un ambiente che consenta loro di sviluppare appieno il proprio potenziale, a prescindere da abilità o esigenze specifiche.

Il curriculum, come definito nella letteratura UDL, è composto da quattro parti: obiettivi educativi, metodi, materiali e valutazioni.

Per saperne di più sulla Progettazione Universale per l'Apprendimento: CAST, Linee guida per la progettazione universale dell'apprendimento <https://udlguidelines.cast.org/>

3.2 Curriculum inclusivo

"Niente su di noi senza di noi". Questa frase è un principio fondamentale del movimento per i diritti delle persone con disabilità. Sottolinea l'importanza e la necessità di coinvolgere le persone con disabilità nelle decisioni e nelle azioni che le riguardano direttamente.

In particolare, qualsiasi decisione, politica o iniziativa che abbia un impatto sulle persone con disabilità deve essere presa con la partecipazione e il contributo diretto delle persone con disabilità. L'idea centrale è che le persone con disabilità sono nella posizione migliore per comprendere i loro bisogni, le loro preoccupazioni e le loro esigenze specifiche e che dovrebbero essere coinvolte nel processo decisionale che riguarda le loro vite.

Il concetto di curriculum inclusivo è affrontato in numerosi documenti di ricerca, politiche educative e linee guida per l'educazione inclusiva e si riferisce a un quadro educativo che integra in modo adeguato ed equo i bisogni e le prospettive delle persone con disabilità nel processo di apprendimento.

Adottando un curriculum inclusivo per le persone con disabilità, ci proponiamo di rimuovere le barriere che possono esistere nell'istruzione e di adattare le strategie di insegnamento, i materiali e le valutazioni per soddisfare le diverse esigenze degli studenti con disabilità. Questo tipo di curriculum non si limita agli adattamenti tecnici, ma mira anche a modificare i contenuti e l'apprendimento per includere e riflettere la diversità delle esperienze e delle prospettive delle persone con disabilità.

Fig. Obiettivo 4 - Garantire un'istruzione di qualità inclusiva ed equa e promuovere opportunità di apprendimento permanente per tutti (Nazioni Unite, <https://sdgs.un.org/goals/goal4>).



"Le storie e le narrazioni che raccontiamo e utilizziamo nelle classi sono importanti. Le risorse che usiamo, le persone che compaiono nei nostri programmi e le attività che progettiamo per gli studenti rivelano e promuovono le convinzioni della società sull'identità, la diversità e il potere. Inoltre, sviluppano o limitano il potenziale e l'appartenenza a quella società. Gli insegnanti e i progettisti di programmi scolastici devono quindi rivedere i materiali didattici e integrare risorse e lezioni che includano le persone con disabilità". (Nikhil Kishore, 2022, Impostazione di un curriculum inclusivo della disabilità)

Il curriculum inclusivo della disabilità svolge un ruolo cruciale nel formare una comprensione positiva ed equa della disabilità per gli studenti con e senza disabilità. Comporta l'inclusione di contenuti sulla disabilità nei materiali didattici e nei piani di lezione, tutti creati e guidati da persone con disabilità. Questo quadro educativo promuove una prospettiva diversificata e contributiva sulla disabilità, sostituendo la tradizionale concezione basata su deficit, malattia e difficoltà. Attraverso questo approccio, si incoraggia lo sviluppo di un mondo più inclusivo ed equo in futuro, dove la disabilità è vista come una componente naturale della diversità umana e dove gli stereotipi negativi sono contrastati da modelli di ruolo positivi e da una rappresentazione autentica delle persone con disabilità nell'istruzione scolastica.

Per saperne di più:

disabilityequalityeducation.org, Cos'è il curriculum inclusivo per la disabilità e perché è essenziale?

[Inclusive.tki.org.nz](https://inclusive.tki.org.nz), Understanding pedagogy as integral to innovative learning environments,

<https://inclusive.tki.org.nz/guides/planning-innovative-learning-environments-iles/understanding-innovative-learning-environments/>

3.3 Progettazione del curriculum e ricostruzione dei contenuti

La progettazione del curriculum e la ricostruzione dei contenuti sono due fasi importanti nello sviluppo di un corso online. (Keller, 2010)

La progettazione del curriculum è il processo di creazione di un piano per il corso che descrive obiettivi, argomenti, attività e valutazioni. Il piano di studi deve basarsi sulle esigenze degli studenti e sui risultati di apprendimento che il corso intende raggiungere.

La ricostruzione dei contenuti è il processo di creazione o adattamento dei contenuti per il corso. Ciò include la creazione o il reperimento di testi, immagini, video e altri materiali che siano rilevanti per gli obiettivi del corso e che coinvolgano i discenti.

Le due fasi sono strettamente collegate, in quanto la progettazione del curriculum informerà il processo di ricostruzione dei contenuti e la ricostruzione dei contenuti aiuterà a garantire un'efficace implementazione del curriculum. Ecco alcune delle considerazioni più importanti nella progettazione di corsi online:

- *Esigenze degli studenti.* Quali sono le conoscenze e le competenze pregresse degli studenti? Quali sono i loro stili di apprendimento e le loro preferenze?
- *Risultati dell'apprendimento.* Quali sono le conoscenze, le abilità e le attitudini specifiche che gli studenti dovrebbero acquisire alla fine del corso?
- *Livello di ingresso:* Quali sono le conoscenze e le competenze pregresse degli studenti? Come si possono adattare le attività di apprendimento e di valutazione al livello di conoscenza dei partecipanti?
- *Contenuto/Curriculum.* Quali sono gli obiettivi del corso? Quali argomenti saranno trattati? Come si possono presentare i contenuti in modo coinvolgente e informativo?
- *Attività.* Quali attività aiuteranno gli studenti a raggiungere i risultati dell'apprendimento? Come verranno valutate le attività?

Keller fornisce una panoramica dettagliata del processo di progettazione di un corso online, che comprende una discussione sull'analisi dei bisogni, sui risultati dell'apprendimento, sul livello di ingresso, sul curriculum e sui contenuti del corso.

(1) L'analisi dei bisogni è una fase importante nello sviluppo di qualsiasi corso, online o fisico. In questa fase, l'erogatore di formazione (formatore) lavora con il cliente (istituzione, discenti) per identificare i bisogni formativi dei discenti. Questo può essere fatto attraverso discussioni, questionari o interviste. (2) Una volta identificati i bisogni, l'ente di formazione potrà iniziare a definire i risultati dell'apprendimento. I risultati dell'apprendimento sono gli obiettivi che i discenti devono raggiungere alla fine del corso. Dovrebbero essere misurabili, specifici, raggiungibili, pertinenti e tempestivi (3) Prima dell'inizio del corso, l'ente di formazione dovrà valutare il livello di ingresso o l'apprendimento precedente dei discenti. Questo può essere fatto attraverso un test o un sondaggio. La valutazione del livello di ingresso aiuterà l'ente di formazione a garantire che il corso sia adatto al livello di conoscenza dei partecipanti. (4) Progettazione del curriculum e riprogettazione dei contenuti. Una volta identificati i bisogni, definiti i risultati dell'apprendimento e valutato il livello di ingresso o l'apprendimento precedente, l'ente di formazione può iniziare a sviluppare il curriculum del corso. Il curriculum è il piano del corso che guiderà lo sviluppo dei contenuti. Includerà gli obiettivi del corso, gli argomenti da trattare, le attività di apprendimento e le attività di valutazione. (5) La fase finale è la progettazione del corso. Una volta sviluppato il curriculum, l'ente di formazione può iniziare a sviluppare i contenuti del corso. I contenuti del corso possono includere testi, immagini, video, audio e altri materiali. I contenuti devono essere pertinenti all'argomento del corso e devono essere presentati in modo chiaro e conciso.

La ricostruzione dei contenuti pedagogici (PRC) è un processo di trasformazione dei risultati dell'apprendimento in contenuti didattici. Si tratta di un approccio sistematico alla progettazione e allo sviluppo di materiali didattici allineati alle esigenze degli studenti e ai risultati di apprendimento che il corso intende raggiungere.

I principi generali del PRC comprendono:

- *Iniziare con i risultati dell'apprendimento.* Il primo passo nella PCR è identificare i risultati di apprendimento che il corso intende raggiungere. Questi risultati devono essere specifici, misurabili, raggiungibili, rilevanti e limitati nel tempo.
- *Considerare le esigenze degli studenti.* Il passo successivo consiste nel considerare le esigenze degli studenti. Quali sono le loro conoscenze e competenze pregresse? Quali sono i loro stili di apprendimento e le loro preferenze?

- *Selezionare i contenuti appropriati.* Una volta considerati i risultati dell'apprendimento e le esigenze dei discenti, è possibile selezionare i contenuti appropriati. Questi contenuti devono essere rilevanti per i risultati dell'apprendimento e devono essere presentati in modo attraente e informativo.
- *Progettare le attività di apprendimento.* Il passo successivo è la progettazione delle attività di apprendimento. Queste attività devono aiutare gli studenti a raggiungere i risultati dell'apprendimento ed essere allineate con i contenuti.
- *Valutare l'apprendimento.* La fase finale della PCR è la valutazione dell'apprendimento. Questa valutazione deve essere allineata con i risultati dell'apprendimento e fornire un feedback ai discenti.

Ecco alcuni suggerimenti su come trasformare i risultati dell'apprendimento in contenuti didattici:

- *Utilizzare un linguaggio chiaro e conciso.* I contenuti didattici devono essere scritti in un linguaggio chiaro e conciso, facile da comprendere per i discenti.
- *Utilizzate esempi e illustrazioni.* Esempi e illustrazioni possono contribuire a rendere i contenuti didattici più coinvolgenti e informativi.
- *Utilizzare strategie di apprendimento attivo.* Le strategie di apprendimento attivo, come le attività di problem-solving e il lavoro di gruppo, possono aiutare gli studenti a impegnarsi con i contenuti didattici e a raggiungere i risultati di apprendimento.
- *Fornire un feedback.* Il feedback può aiutare gli studenti a identificare i loro punti di forza e di debolezza e a migliorare il loro apprendimento.

Seguendo questi principi e suggerimenti, i progettisti e i "ricostruttori di contenuti" possono creare contenuti didattici efficaci e coinvolgenti.

Fonti:

Keller, J. M. (2010). Cinque requisiti fondamentali per la motivazione e la volontà negli ambienti di apprendimento distribuito assistito dalla tecnologia link <http://dx.doi.org/10.5216/ia.v35i2.12668>

Keller, J. M. (2010). Progettazione motivazionale per l'apprendimento e le prestazioni: L'approccio del modello ARCS link <http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3>

De Jong, O., (2009), Exploring and changing pedagogical content knowledge teachers': An overview, link https://www.researchgate.net/publication/274067735_Exploring_and_changing_teachers'_pedagogical_content_knowledge_An_overview

Shulman, L. S. (1986). Quelli che capiscono: la crescita della conoscenza nell'insegnamento. Educational Researcher, <http://www.jstor.org/stable/1175860>

3.4 Progettazione di programmi di studio inclusivi

Hirsch (2017) ha delineato sei caratteristiche chiave su cui i docenti possono concentrarsi per migliorare l'efficacia dei contenuti dei corsi: rivitalizzazione, espansione, specificazione, mantenimento dell'autenticità, creazione di impatto e perfezionamento. In uno studio di Yu et al. (2020), è stata sottolineata l'importanza dei contenuti inclusivi dei corsi, con particolare attenzione alla promozione

dell'interazione, del coinvolgimento emotivo e del coinvolgimento prolungato nel processo di apprendimento.

Questi sei temi rappresentano strategie e caratteristiche chiave per lo sviluppo di un curriculum inclusivo che tenga conto delle diverse esigenze di tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità:

1. **Rivitalizzazione:** Si tratta di aggiornare e rinfrescare i contenuti e i metodi di insegnamento per tenere il passo con i cambiamenti nell'istruzione e nelle esigenze degli studenti, compresi quelli con disabilità.
2. **Ampliamento:** prevede lo sviluppo di contenuti che coprano una gamma più ampia di argomenti e approcci per garantire che vengano soddisfatti i diversi bisogni e interessi degli studenti, compresi quelli con disabilità.
3. **Specificità:** significa definire chiaramente gli obiettivi e le aspettative di apprendimento per dare a tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità, una direzione chiara e obiettivi raggiungibili.
4. **Mantenere l'autenticità:** Si tratta di mantenere l'autenticità dei materiali e delle esperienze di apprendimento per renderli rilevanti e significativi per tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro esigenze.
5. **Creare impatto:** Si tratta di sviluppare attività ed esperienze di apprendimento che abbiano un impatto significativo sugli studenti, compresi quelli con disabilità, e che permettano loro di sviluppare efficacemente le proprie capacità e conoscenze.
6. **Affinamento:** Si tratta di continuare a migliorare e adattare il programma di studio in base al feedback e alle esigenze degli studenti, compresi quelli con disabilità, per garantire un ambiente di apprendimento ottimale.

Fig. 6 strategie per la progettazione di un curriculum inclusivo (Quayson & Zirkle, 2022)



Nel contesto delle esigenze delle persone con disabilità, ciò potrebbe includere l'adattamento dei materiali per renderli accessibili, la fornitura del supporto necessario per i diversi tipi di disabilità, l'uso di tecnologie assistive e la creazione di un ambiente di apprendimento che sia inclusivo e offra pari opportunità a tutti gli studenti.

Fonte: Felix Quayson, F, Zirkle, C. (2022). *Pratiche per la progettazione di un corso online*. The Interdisciplinary Journal of Advances In Research In Education. DOI: [10.55138/oh104284fcz](https://doi.org/10.55138/oh104284fcz)

3.5 Selezione del contenuto del programma di formazione e determinazione della sequenza di presentazione

Per selezionare il contenuto di un programma di formazione, è necessario stabilire delle priorità, tenendo conto dell'importanza e della rilevanza delle conoscenze, dei dati e delle informazioni da fornire. A tal fine, è necessario seguire le tre fasi seguenti:

1. *Identificare gli obiettivi del programma di formazione.* Cosa devono sapere, saper fare ed essere i partecipanti dopo aver completato il programma?
2. *Identificare i contenuti essenziali.* Quali sono i contenuti necessari per raggiungere gli obiettivi del programma di formazione?
3. *Identificare i contenuti aggiuntivi.* Quali contenuti potrebbero essere utili ma non essenziali per raggiungere gli obiettivi del programma di formazione?

Dopo aver identificato i contenuti, è necessario stabilire la sequenza di presentazione. Assicuratevi che i contenuti essenziali siano presentati per primi, seguiti da quelli aggiuntivi. Assicuratevi inoltre che i contenuti siano presentati in un ordine logico e di facile comprensione per i partecipanti.

Ecco alcuni suggerimenti aggiuntivi per la selezione dei contenuti e la determinazione della sequenza di presentazione:

- Tenete conto delle esigenze e degli interessi dei partecipanti. Cosa vogliono sapere e cosa vogliono imparare?
- Utilizzate una varietà di metodi di insegnamento. Questo aiuterà i partecipanti a rimanere coinvolti e ad apprendere in modo più efficace.
- Utilizzate esempi e applicazioni pratiche. Questo aiuterà i partecipanti a comprendere meglio i contenuti.
- Date un feedback ai partecipanti. Questo li aiuterà a valutare i loro progressi e a identificare le aree in cui hanno bisogno di maggiore aiuto.

Fonte: Progettazione di programmi di formazione: A Practical Guide di Brian J. Tracey, pubblicato da AMACOM nel 1994.

3.6. Istruzione o formazione?

Coaching e formazione sono spesso utilizzati in modo intercambiabile, ma in realtà esiste una differenza fondamentale tra i due. La formazione si riferisce alla trasmissione di conoscenze e informazioni, mentre l'istruzione si riferisce allo sviluppo di abilità e competenze.

Ad esempio, un programma di formazione sull'uso di un nuovo software potrebbe fornire istruzioni su come installare il programma, come usare l'interfaccia grafica e come eseguire compiti specifici. Un programma di formazione sull'uso dello stesso software potrebbe andare oltre e fornire agli studenti l'opportunità di esercitarsi nell'uso del programma, di risolvere i problemi e di ricevere un feedback da un istruttore.

In generale, la formazione è una parte del processo formativo, ma non è l'intero processo. La formazione comprende anche l'istruzione, ma va oltre e sviluppa abilità e competenze. Di seguito sono riportate le principali differenze tra istruzione e formazione:

Caratteristica	Istruzioni	Formazione
----------------	------------	------------

Scopo	Trasmettere conoscenze e informazioni	Sviluppo di abilità e competenze
Metodi	Insegnamento, dimostrazione, lettura	Pratica, risoluzione dei problemi, feedback
Durata	Di solito breve	Di solito più lungo
Obiettivi	Aiuta gli studenti a conoscere qualcosa	Aiuta gli studenti a imparare a fare qualcosa

Fonte:

- Maciuc, I, Strategie di istruzione link
http://cis01.ucv.ro/DPPD/STRATEGII%20DE%20INSTRUIRE_final.pdf
- Sinha, D., Qual è la differenza tra formazione e sviluppo? Una guida completa
<https://www.chrmp.com/difference-between-training-and-development/>
- La differenza tra formazione e sviluppo
<https://www.gyrus.com/the-difference-between-training-and-development>

3.6.1 Piano dei corsi di formazione

Un programma di formazione deve contenere informazioni chiare sul contenuto della formazione. Ogni sviluppatore di programmi può utilizzare descrittori di contenuto diversi, ma il contenuto chiaro dovrebbe includere le seguenti categorie generiche:

- Titolo del programma/modulo: Descrive l'argomento del programma e/o l'obiettivo generale.
- Scopo: Specifica quali competenze saranno acquisite completando il programma di formazione.
- Relazione con lo standard professionale: specifica il collegamento tra il programma e le unità di competenza dello standard professionale.
- Requisiti di ingresso: qualsiasi formazione precedente da cui deve partire il programma offerto.
- Riepilogo dei contenuti: Specifica il contenuto del programma.
- Modalità di apprendimento: Come si svolgerà il programma.
- Risorse necessarie: materiali e attrezzature necessarie per lo svolgimento del programma.
- Attività di apprendimento: Attività svolte dai partecipanti durante il programma.
- Parametri di riferimento: Elenco dei benchmark.
- Criteri di valutazione: Come e in base a quali criteri verrà valutato il partecipante.

PIANO DEL CORSO DI FORMAZIONE

NOME DEL CORSO:

ALLENATORE:

PARTECIPANTI:

PERIODO:

LUOGO DI SVOLGIMENTO:

No. crt.	Tema dell'attività	Numero di ore di corso	N. ore richieste	N. di ore di revisione e valutazione	Mezzi di formazione / materiali di formazione

Fonte: il Manuale di buone pratiche per lo sviluppo e l'attuazione di programmi di formazione professionale continua, pubblicato dal Ministero del Lavoro e della Protezione Sociale nel 2015.

3.7 Tipi di contenuto

La creazione di una guida per formatori per corsi online per persone con disabilità richiede un approccio attento ai tipi di contenuti che soddisfano le diverse esigenze e preferenze di apprendimento. Di seguito sono riportati alcuni tipi di contenuti adatti ai corsi online per persone con disabilità:

a) Contenuti testuali:

- Testo strutturato e chiaro con titoli, punti chiave e paragrafi brevi.
- Utilizzate un linguaggio semplice per facilitare la comprensione.

Fonte: Le Linee guida per l'accessibilità dei contenuti web del W3C (WCAG) forniscono indicazioni per la creazione di contenuti web accessibili (<https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>).

b) Contenuto audio:

- Fornire trascrizioni per lezioni audio e podcast.
- Fornire sottotitoli ai video per aiutare le persone con problemi di udito.

Fonte: il National Center for Accessibility and Disability Education (NCDAAE) fornisce risorse sulla sottotitolazione e la trascrizione (<https://www.ncdae.org/resources/cheatsheets/>).

c) Contenuti video:

- Assicuratevi che i video abbiano descrizioni audio per gli utenti ipovedenti.
- Utilizzare interpreti della lingua dei segni o fornire video in lingua dei segni per gli utenti udiolesi.

Fonte: la Web Accessibility Initiative (WAI) fornisce una guida completa alla creazione di video accessibili (<https://www.w3.org/WAI/media/av/>).

d) Contenuto visivo:

- Utilizzate un contrasto elevato ed evitate di affidarvi esclusivamente al colore per trasmettere informazioni.
- Fornite un testo alternativo (alt text) alle immagini per descriverne il contenuto.

Fonte: Il Diagram Center fornisce indicazioni sulla creazione di immagini e grafici accessibili (<http://diagramcenter.org/accessible-image-sample-book/the-diagrammar-a-framework-for-making-images-and-graphics-accessible.html>).

e) Contenuti interattivi:

- Assicuratevi che gli elementi interattivi siano accessibili tramite la navigazione da tastiera.

- Assicuratevi che le interazioni a tempo abbiano limiti di tempo regolabili.

Fonte: L'Inclusive Design Toolkit di Microsoft fornisce indicazioni per la creazione di esperienze interattive inclusive (<https://www.microsoft.com/design/inclusive/>).

f) Questionari e valutazioni:

- Offrire diverse modalità di compilazione dei questionari, come risposte testuali o verbali.
- Dedicare più tempo alle persone che ne hanno bisogno a causa di disabilità cognitive.

Fonte: Robert P. Dolan & all. (2013) Un quadro di riferimento basato sull'Universal Design for Learning per la progettazione di valutazioni tecnologiche accessibili. Centro David H. Rose per la tecnologia speciale applicata. Pearson. (<https://www.researchgate.net/publication/349103060>).

g) Documenti e materiale informativo:

- Utilizzare formati di documenti accessibili, come i PDF, con struttura ed etichette appropriate.
- Conversione di documenti complessi in versioni semplificate per una migliore comprensione.

Fonte: PDF Accessibility Techniques di Adobe fornisce una guida per i PDF accessibili (<https://www.adobe.com/accessibility/pdf/pdf-accessibility-overview.html>).

h) Comunicazione interpersonale:

- Incoraggiare piattaforme di discussione online e strumenti di comunicazione inclusivi.
- Fornire linee guida per una comunicazione rispettosa e inclusiva.

Fonti: la Partnership for Inclusive Disaster Strategies offre una guida sulla comunicazione inclusiva, "[A Guide to Interacting with People who have Disabilities](https://disasterstrategies.org/resources/)" (<https://disasterstrategies.org/resources/>).

Consiglio nazionale sulla disabilità. Comunicazioni efficaci per le persone con disabilità: Prima, durante e dopo le emergenze <https://ncd.gov/publications/2014/05272014/>

Ecco alcune risorse web che possono essere utili per creare corsi online per persone con disabilità:

- Centro per la progettazione universale dell'istruzione (UDL): L'UDL è un approccio all'apprendimento che tiene conto delle esigenze di tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità. Sul sito web dell'UDL è possibile trovare risorse su come creare corsi online accessibili e inclusivi.

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

- Il Center for Applied Special Technology (CAST) è un'organizzazione no-profit di ricerca e sviluppo in campo educativo che ha creato il [quadro di riferimento Universal Design for Learning \(UDL\)](#) e le [linee guida UDL](#), ora utilizzate in tutto il mondo per rendere l'apprendimento più inclusivo.

<https://www.cast.org/resources/online-tools>

- WebAIM: WebAIM è un'organizzazione che fornisce risorse su come rendere i siti web più accessibili alle persone con disabilità. Sul sito WebAIM è possibile trovare risorse su come creare corsi online accessibili a persone con problemi di vista, udito e altre disabilità.

<https://webaim.org/>

- Centro nazionale sui media accessibili (NCAM): L'NCAM è un'organizzazione che fornisce risorse su come rendere i contenuti multimediali più accessibili alle persone con disabilità. Sul sito dell'NCAM è possibile trovare risorse su come creare corsi online che includano testi alternativi, didascalie e altre funzioni accessibili.

<https://ncam.wgbh.org/>

Oltre a queste risorse web, è importante parlare con gli studenti con disabilità delle loro esigenze specifiche. In questo modo, è possibile creare corsi online accessibili e inclusivi per tutti gli studenti.

Quando incorporate questi tipi di contenuti nel vostro corso online, ricordate di consultare le persone con disabilità e le organizzazioni che si occupano di disabilità per assicurarvi che stiate rispondendo in modo appropriato a esigenze specifiche. Inoltre, rivedete e aggiornate regolarmente i materiali del corso per riflettere le attuali pratiche di accessibilità.

3.8 Esempi di corsi e risorse

3.8.1 Esempi di corsi

Ecco alcuni esempi di corsi e risorse online per professionisti e persone con disabilità:

- I corsi online HELP disponibili sul sito web del Consiglio d'Europa sono interattivi e visivi. Coprono vari argomenti relativi ai diritti umani, riflettendo le diverse aree di lavoro del Consiglio d'Europa. <https://www.coe.int/en/web/help/courses>
- Il corso "Diritti delle persone con disabilità", sviluppato nel 2018 dal Consiglio d'Europa insieme all'Advocacy Centre on Council of Europe Standards (ACCESS), comprende i seguenti moduli: Modulo introduttivo, Non discriminazione e intersezionalità, Capacità giuridica e vita indipendente, Accessibilità e vita indipendente, Diritti sociali delle persone con disabilità

link: <https://rm.coe.int/course-brief-rights-persons-disabilities/16808b4fa3>

- I corsi su Moodle, GSuite e Microsoft 365 sono accessibili gratuitamente sul sito web dell'Università di Bucarest <https://online.unibuc.ro/category/resurse/cursuri-online/>
- Disability Matters, una risorsa di e-learning gratuita per i professionisti del sociale <https://www.disabilitymatters.org.uk/Catalogue/>

Per sviluppare corsi online per persone con disabilità, suggeriamo alcuni titoli di corsi che affrontano aspetti chiave della loro vita e che possono essere sviluppati da professionisti del lavoro sociale:

"Come usare il computer e internet". Questo corso può trattare i seguenti argomenti:

- Nozioni di base sull'uso del computer, come ad esempio l'accensione e lo spegnimento, l'uso del mouse e della tastiera, la navigazione in Internet.

- Come utilizzare programmi di base come un browser web, un editor di testo, un elaboratore di testi, un programma di presentazione...
- Come utilizzare internet per accedere alle informazioni, comunicare con altre persone, fare acquisti, imparare cose nuove.

"Come affrontare le attività quotidiane". Questo corso può trattare i seguenti argomenti:

- Come acquistare
- Come cucinare
- Come lavare e vestire
- Come spostarsi
- Come prendersi cura della propria salute
- Come affrontare la società

"Come trovare lavoro nel mercato del lavoro". Questo corso può trattare i seguenti argomenti:

- Come realizzare il CV e la lettera di presentazione
- Come prepararsi a un colloquio di lavoro
- Come affrontare il lavoro
- Come tutelare i propri diritti sul lavoro

"Come gestire il budget". Questo corso può trattare i seguenti argomenti:

- Come fare un bilancio
- Come monitorare le spese
- Come risparmiare
- Come pagare le bollette in tempo
- Come affrontare situazioni finanziarie difficili

"Come proteggersi da abusi e discriminazioni". Questo corso può trattare i seguenti argomenti:

- Cosa sono l'abuso e la discriminazione
- Quali sono i diritti di una persona disabile?
- Come segnalare abusi e discriminazioni
- Come proteggersi da abusi e discriminazioni

Questi sono solo alcuni esempi di corsi online per persone con disabilità. Ci sono molti altri corsi disponibili che possono coprire una varietà di argomenti.

3.8.2 Istituzioni che forniscono sostegno all'istruzione delle persone con disabilità

Ecco alcune fonti di informazione che possono essere utili per lo sviluppo di corsi online per persone con disabilità:

1. **Il Ministero dell'Educazione nazionale** rumeno è l'autorità pubblica centrale responsabile dell'organizzazione e del funzionamento del sistema educativo in Romania. Il Ministero dell'Educazione nazionale è responsabile di garantire il diritto all'istruzione per tutti i cittadini, indipendentemente da età, sesso, razza, etnia, religione, disabilità o altre caratteristiche personali o sociali.
2. **Il Ministero del Lavoro e della Protezione Sociale** è l'autorità pubblica centrale responsabile dello sviluppo e dell'attuazione delle politiche nazionali del lavoro e della protezione sociale.
3. **L'Agenzia nazionale per l'occupazione** è un'istituzione pubblica di interesse nazionale, subordinata al Ministero del Lavoro e della Protezione sociale, che mira a promuovere l'occupazione, prevenire e combattere la disoccupazione e reintegrare le persone svantaggiate nel mercato del lavoro.
4. **Il Consiglio nazionale per la lotta alla discriminazione** è un'autorità pubblica indipendente, il cui compito è garantire il rispetto del principio di non discriminazione in tutti gli ambiti della vita sociale. Il Consiglio nazionale per la lotta alla discriminazione ha il diritto di indagare e sanzionare qualsiasi forma di discriminazione, compresa quella basata sulla disabilità.
5. **L'Organizzazione nazionale delle persone con disabilità** è un'organizzazione non governativa che rappresenta gli interessi delle persone con disabilità in Romania e si batte per il rispetto dei loro diritti e la promozione della loro inclusione sociale.
6. **Centro europeo per i diritti dei bambini con disabilità** è una fondazione che promuove i diritti dei bambini con disabilità in Romania, fornendo informazioni, consulenza e assistenza legale ai bambini con disabilità e alle loro famiglie.
7. **L'ANFPDC** - Autorità nazionale per la formazione professionale degli adulti è l'autorità pubblica centrale responsabile dell'attuazione delle politiche nazionali nel campo della formazione professionale degli adulti.
8. **ANPH** - Agenzia Nazionale per la Protezione delle Persone con Disabilità è l'autorità pubblica centrale responsabile dell'attuazione delle politiche nazionali per la protezione delle persone con disabilità.
9. **L'ANF** - Agenzia Nazionale per la Formazione Professionale è un'istituzione pubblica di interesse nazionale, dipendente dal Ministero dell'Educazione Nazionale, la cui attività consiste nel garantire il coordinamento, il monitoraggio e la valutazione del processo di formazione professionale degli adulti.

Bibliografia

1. Centro nazionale per l'accessibilità e l'educazione alla disabilità (NCDAE) (<https://www.ncdae.org/resources/cheatsheets/>).
2. De Jong, O., (2009), Exploring and changing pedagogical content knowledge teachers': An overview, link https://www.researchgate.net/publication/274067735_Exploring_and_changing_teachers'_pedagogical_content_knowledge_An_overview

3. Diagram Center
(<http://diagramcenter.org/accessible-image-sample-book/the-diagrammar-a-framework-for-making-images-and-graphics-accessible.html>).
4. disabilityequalityeducation.org, Cos'è il Curriculum Inclusivo per la Disabilità e perché è essenziale? <https://www.disabilityequalityeducation.org/what-is-disability-inclusive-curriculum>
5. Inclusive.tki.org.nz, Understanding pedagogy as integral to innovative learning environments, <https://inclusive.tki.org.nz/guides/planning-innovative-learning-environments-iles/understanding-innovative-learning-environments/>
6. Iniziativa per l'accessibilità del Web (WAI) (<https://www.w3.org/WAI/media/av/>).
7. Keller, J. M. (2010). Cinque requisiti fondamentali per la motivazione e la volontà negli ambienti di apprendimento distribuito assistito dalla tecnologia link
<http://dx.doi.org/10.5216/ia.v35i2.12668>
8. Keller, J. M. (2010). Progettazione motivazionale per l'apprendimento e le prestazioni: L'approccio del modello ARCS link <http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4419-1250-3>
9. Kishore, N., (2022), Setting up a Disability-Inclusive Curriculum, edutopia.org.
<https://www.edutopia.org/article/setting-disability-inclusive-curriculum/>
10. Maciuc, I, Strategie di istruzione link
http://cis01.ucv.ro/DPPD/STRATEGII%20DE%20INSTRUIRE_final.pdf
11. Ministero del Lavoro e della Protezione Sociale, (2015), Manuale di buone pratiche per lo sviluppo e l'attuazione di programmi di formazione professionale continua.
12. Consiglio nazionale sulla disabilità Comunicazioni efficaci per le persone con disabilità: Prima, durante e dopo le emergenze <https://ncd.gov/publications/2014/05272014/>
13. Inclusive Design Toolkit di Microsoft <https://www.microsoft.com/design/inclusive/>.
14. Partnership for Inclusive Disaster Strategies, "A Guide to Interacting with People who have Disabilities" <https://disasterstrategies.org/resources/>)
15. Quayson, F, Zirkle, C. (2022). Pratiche per la progettazione di un corso online. The Interdisciplinary Journal of Advances In Research In Education.
<http://dx.doi.org/10.55138/oh104284fcz>
16. Robert P. Dolan & all. (2013) Un quadro di riferimento basato sull'Universal Design for Learning per la progettazione di valutazioni tecnologiche accessibili. Centro David H. Rose per la tecnologia speciale applicata. Pearson. <https://www.researchgate.net/publication/349103060>
17. Shulman, L. S. (1986). Quelli che capiscono: la crescita della conoscenza nell'insegnamento. Educational Researcher, <http://www.jstor.org/stable/1175860>
18. Sinha, D., Qual è la differenza tra formazione e sviluppo? Una guida completa <https://www.chrmp.com/difference-between-training-and-development/>
19. Tecniche di accessibilità per i PDF
<https://www.adobe.com/accessibility/pdf/pdf-accessibility-overview.html>
20. Tracey, Brian J. (1994) Progettare programmi di formazione: Una guida pratica. AMACOM
21. La differenza tra formazione e sviluppo
<https://www.gyrus.com/the-difference-between-training-and-development>
22. W3C - Linee guida per l'accessibilità dei contenuti web (WCAG)
<https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>

Capitolo 4 - Identificazione dei metodi di insegnamento

Stiamo assistendo in tempo reale a un'impressionante trasformazione digitale delle nostre società. I cambiamenti stanno portando a una "economia digitale" in continua espansione e, di conseguenza, stanno avendo un impatto significativo sull'istruzione e sul lavoro nel suo complesso. Questo sviluppo porta con sé una serie di opportunità, ma anche di sfide, tra cui la responsabilità di garantire che nessuno rimanga indietro nel processo di digitalizzazione. L'obiettivo di questo capitolo è quello di fornire un quadro coerente per la comprensione dei concetti chiave relativi all'accesso delle persone disabili all'economia digitale e all'istruzione online, e dei processi ad essi associati. L'identificazione di metodi didattici appropriati per la formazione di coloro che terranno corsi online per persone con disabilità è importante per diversi motivi:

Accessibilità e inclusione: L'individuazione di metodi di insegnamento appropriati può garantire che i contenuti e l'esperienza di apprendimento siano accessibili a tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro disabilità. L'inclusione è essenziale per garantire che nessuno studente sia emarginato o escluso dall'apprendimento.

Efficacia dell'apprendimento: I metodi di insegnamento possono influenzare direttamente il modo in cui gli studenti assimilano e padroneggiano i contenuti. Per le persone con disabilità, alcuni metodi possono essere più efficaci nel facilitare la comprensione e l'assimilazione delle informazioni.

Coinvolgimento e motivazione: I metodi di insegnamento possono influenzare il grado di coinvolgimento e di motivazione degli studenti. La scelta di metodi adeguati può stimolare la partecipazione attiva e l'impegno nel processo di apprendimento.

Adattabilità: Le disabilità possono variare in modo significativo e i metodi di insegnamento possono essere adattati per soddisfare le esigenze specifiche dei diversi tipi di disabilità.

4.1 Approcci pedagogici

Un approccio pedagogico è un insieme di principi che guidano il processo di insegnamento e apprendimento. Se ben definito, può contribuire a garantire che un corso di formazione sia efficace e pertinente alle esigenze dei discenti. Esistono molti approcci pedagogici diversi, ciascuno con i propri punti di forza e di debolezza. Alcuni degli approcci pedagogici più comuni sono:

1. L'approccio costruttivista

L'approccio costruttivista è una teoria dell'apprendimento che sostiene che gli studenti imparano meglio quando costruiscono le conoscenze sulla base delle loro esperienze e delle loro conoscenze pregresse. Ciò significa che gli studenti sono coinvolti attivamente nel processo di apprendimento e l'insegnante è un facilitatore che li aiuta a imparare. Questo approccio può essere molto efficace per le persone con

disabilità, in quanto consente loro di imparare al ritmo che preferiscono e di concentrarsi sugli aspetti della materia che li interessano.

2. Approccio collaborativo

L'approccio collaborativo è un approccio all'apprendimento che si basa sulla collaborazione tra gli studenti. Ciò significa che gli studenti lavorano insieme per raggiungere gli obiettivi di apprendimento. L'approccio collaborativo può essere un ottimo modo per aiutare gli studenti a imparare gli uni dagli altri, a sviluppare le loro capacità di comunicazione e a sviluppare il pensiero critico. Può essere un approccio molto efficace per le persone con disabilità, in quanto permette loro di sentirsi meno soli e di avere accesso al sostegno di altri studenti.

3. Approccio basato sulla ricerca

Questo approccio all'apprendimento si concentra sulla risoluzione dei problemi. Ciò significa che gli studenti sono coinvolti in attività di ricerca per trovare risposte alle loro domande. L'approccio basato sull'indagine può essere un ottimo modo per aiutare gli studenti a pensare in modo critico e a sviluppare le capacità di risoluzione dei problemi. Può essere un approccio molto efficace per le persone con disabilità, perché permette loro di imparare in modo pratico e di sviluppare capacità di pensiero critico.

4. Approccio integrativo

L'approccio integrativo è un approccio all'apprendimento che si basa sull'integrazione di diverse aree di conoscenza. Ciò significa che gli studenti imparano a conoscere materie diverse in modo integrato. L'approccio integrativo può essere un ottimo modo per aiutare gli studenti a capire come le diverse materie siano collegate e a sviluppare il pensiero critico. L'approccio integrativo è efficace nell'istruzione online per le persone con disabilità perché consente loro di apprendere in modo più completo e olistico.

5. Approccio riflessivo

L'approccio riflessivo è un approccio all'apprendimento che si basa sulla riflessione sulle proprie esperienze di apprendimento. Ciò significa che gli studenti sono invitati a riflettere sui propri pensieri, sentimenti e comportamenti durante il processo di apprendimento. L'approccio riflessivo può essere un modo eccellente per aiutare gli studenti a sviluppare il pensiero critico e a comprendere il proprio stile di apprendimento. L'approccio riflessivo è efficace anche nella formazione online per le persone con disabilità, poiché consente agli studenti di riflettere sui propri pensieri, sentimenti ed esperienze.

6. Approccio tradizionale

Questo tipo di approccio si concentra sull'insegnamento centrato sull'insegnante, dove quest'ultimo è la principale fonte di conoscenza e gli studenti sono allievi passivi. L'insegnamento si basa su metodi quali lezioni frontali ed esercizi di ripetizione.

Fonti:

Bruner, J. S. (1966). Verso una teoria dell'istruzione. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Vygotsky, L. S. (1978) La mente nella società: Lo sviluppo dei processi psicologici superiori. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Piaget, J. (1954). La costruzione della realtà nel bambino. New York: Basic Books.

Doyle, W. (1992). Curricolo e pedagogia. In P. Jackson (a cura di), Handbook of research on curriculum (pp. 494-526). New York: Macmillan.

McNeil, J. D. (1986). Il curriculum: Un'introduzione completa. Boston: Little, Brown.

È importante notare che ognuno di questi approcci pedagogici presenta vantaggi e svantaggi. L'approccio più appropriato per un particolare corso o studente può variare a seconda delle esigenze individuali del discente.

Ecco alcuni esempi di corsi online che utilizzano questi approcci pedagogici:

- Un corso di storia online che utilizza un approccio costruttivista e permette agli studenti di conoscere diversi periodi storici attraverso storie, giochi e simulazioni.
- Un corso di scienze online che utilizza un approccio collaborativo che permette agli studenti di lavorare insieme per condurre esperimenti e risolvere problemi.
- Un corso di matematica online che utilizza un approccio basato sull'indagine permette agli studenti di imparare facendo ricerca e risolvendo i propri problemi.

Ecco alcune fonti che forniscono ulteriori informazioni su questi approcci pedagogici:

- John Biggs (2003) Approcci costruttivisti all'apprendimento online. RoutledgeFalmer. [link](#)
- David Jonassen (1999). Apprendimento significativo con la tecnologia. Approcci collaborativi all'apprendimento online. ETR Associates. [link](#)
- Howard Gardner (1999) Approcci basati sulla ricerca all'apprendimento online. Pearson Custom Publishing. [link](#)
- John Biggs (2003) Approcci integrativi alla formazione online. RoutledgeFalmer. [link](#)
- David Jonassen (1999). Apprendimento significativo con la tecnologia: Approcci riflessivi all'apprendimento online. ETR Associates. [Collegamento](#)

4.2 Tendenze nella metodologia didattica. Metodi classici e moderni

Le tendenze della metodologia didattica riflettono approcci e cambiamenti significativi nel processo di insegnamento e apprendimento per garantire un'esperienza educativa efficace e rilevante. A questo

proposito, si possono osservare diverse direzioni importanti nell'evoluzione della metodologia didattica (Constantin Cucos, 2006):

Innovazione dei metodi: Ci si sta muovendo verso l'implementazione di nuovi metodi e procedure di formazione che rispondono in modo appropriato ai requisiti e al contesto di apprendimento. Un esempio è l'uso del brainstorming per stimolare la creatività e il libero pensiero nel processo di risoluzione dei problemi.

Metodi attivi-partecipativi: C'è una crescente preferenza per i metodi che coinvolgono gli studenti nel processo di apprendimento. Questi metodi enfatizzano l'interazione e l'impegno dei discenti, attivando le loro capacità cognitive e operative.

Qualità del metodo: Una direzione fondamentale è quella di concentrarsi sugli aspetti qualitativi del metodo. Ciò significa concentrarsi non solo sull'applicazione tecnica del metodo, ma anche su come esso arricchisce l'esperienza educativa degli studenti.

Comunicazione e interazione: Le metodologie di insegnamento sono orientate a promuovere una comunicazione efficace tra insegnante e studenti e tra studenti. Ciò contribuisce allo sviluppo delle capacità di comunicazione e collaborazione in un ambiente di apprendimento interattivo.

Studenti attivi nel processo di apprendimento: Si sottolinea l'importanza di coinvolgere attivamente gli studenti nel loro processo di apprendimento, aumentando la loro responsabilità e autonomia nell'acquisizione delle conoscenze.

Enfasi sullo sviluppo formativo ed educativo: Le moderne metodologie di insegnamento pongono maggiore enfasi sullo sviluppo complessivo degli studenti, non solo sulla trasmissione di informazioni. L'obiettivo è quello di sviluppare competenze e abilità che contribuiscano a formare una persona istruita e aperta all'apprendimento permanente.

Metodi di autoformazione: Promuovere metodi che incoraggino gli studenti ad assumere un ruolo attivo nella propria formazione, a ricercare e identificare le conoscenze, sviluppando così capacità di apprendimento indipendenti.

Efficacia e pertinenza: Le moderne metodologie didattiche si preoccupano in particolare di sviluppare metodi e approcci efficaci per raggiungere gli obiettivi educativi, adattandosi alla realtà specifica dell'ambiente di apprendimento.

Nel complesso, queste tendenze riflettono un approccio dinamico e adattabile all'istruzione, progettato per allinearsi ai bisogni e alle aspirazioni degli studenti, compresi quelli con disabilità, per garantire un'esperienza educativa ottimale e inclusiva. (Constantin Cucos, 2006, pp. 288-289)

La natura dinamica e il rinnovamento dei metodi di formazione sono determinati da una serie di fattori, quali:

- **Sviluppi tecnologici:** I progressi tecnologici stanno aprendo nuovi orizzonti nell'apprendimento, tra cui opzioni come corsi online, simulazioni e giochi educativi.
- **Cambiamenti sociali:** La società si evolve rapidamente e le esigenze degli studenti cambiano di pari passo. I metodi di insegnamento devono adattarsi a questi cambiamenti, garantendo agli studenti un'istruzione pertinente ed efficace.
- **Innovazioni nella ricerca educativa:** I progressi della ricerca educativa hanno scoperto nuovi modi di apprendere che si sono dimostrati più efficaci degli approcci tradizionali.

Grazie all'adozione di metodi di insegnamento moderni, sta emergendo una nuova forma di personalità umana, caratterizzata da una maggiore creatività, una maggiore indipendenza e una maggiore capacità di affrontare e risolvere i problemi.

Stiamo assistendo e partecipando a un processo di ridefinizione dei principali obiettivi dell'istruzione grazie all'uso di metodi didattici moderni. Oggi l'istruzione va oltre il mero trasferimento di conoscenze e si concentra sempre più sulla coltivazione del pensiero critico, della capacità di risolvere i problemi e di una comunicazione efficace.

Di seguito, presentiamo un'analisi comparativa dei metodi di apprendimento classici e moderni (Mazilescu, 2009):

Metodi classici e moderni

<i>Metodi classici</i>	<i>Metodi moderni</i>
Dare priorità alla formazione	Supero la formazione dei discenti prima della formazione
Si concentrano sul contenuto, sull'apprendimento del materiale	Sono incentrati sul discente e si concentrano sullo sviluppo di competenze e abilità.
Dà priorità al lavoro dell'insegnante	Concentrarsi sull'attività e sulla partecipazione degli studenti
Focus sull'insegnamento	Passo l'apprendimento prima dell'insegnamento
L'allievo è visto come l'oggetto dell'istruzione	Il discente è sia l'oggetto che il soggetto dell'atto formativo e dell'educazione, della sua stessa formazione.
Trascura di apprendere metodi di studio autonomo e di lavoro indipendente.	Sto seguendo l'apprendimento delle tecniche di lavoro indipendente, autoeducazione

Sono centrati sulla parola, essendo prevalentemente comunicativi; verbali e libreschi.	Sono centrati sull'azione, sull'esplorazione (esperienza acquisita attraverso l'esplorazione, la ricerca, l'azione)
Sono reattivi, basati su attività riproduttive	Sono attivamente partecipativi, cioè propongono conoscenze acquisite con il proprio impegno.
Sono orientati al prodotto e presentano la scienza come una somma di conoscenze finite.	Rivolge l'attenzione ai processi attraverso i quali gli studenti giungono alle elaborazioni personali.
Sono astratti e formali; enfatizzano il contatto diretto con la realtà.	Sono concreti
Hanno un'applicabilità troppo limitata	Coltivare uno spirito applicato, pratico e sperimentale
Imporre una gestione rigida dell'apprendimento	Incoraggia il lavoro indipendente, l'iniziativa e la creatività.
Imporre un controllo formale	Stimola l'autocontrollo, l'autovalutazione e l'autoregolazione negli studenti.
Promuove la concorrenza	Stimola la cooperazione;
Si basa su una motivazione estrinseca con elementi di paura, coercizione	La motivazione intrinseca che deriva dall'atto dell'apprendimento, dalla gioia del successo;
Mantenere relazioni rigide e autocratiche (autoritarie) tra insegnanti e studenti.	Le relazioni alunno-insegnante si avvicinano alle condizioni della vita sociale e alle esigenze psicologiche del giovane in via di sviluppo, promuovendo rapporti democratici che valorizzano gli aspetti cooperativi;
L'insegnante è il trasmettitore della conoscenza	L'insegnante è l'organizzatore, il mentore, facilitatore; la disciplina dell'apprendimento è imposta dal La disciplina dell'apprendimento deriva dalla organizzazione razionale del lavoro

Una critica importante ai metodi educativi tradizionali è che promuovono la passività degli studenti. Utilizzando i metodi moderni, invece, si stimola il coinvolgimento attivo, l'iniziativa e la creatività degli studenti.

Estratto da:

Mazilescu, C.A. (2009) *Dalla pedagogia generale alla didattica delle scienze e delle tecnologie*. Timisoara: Ed.Pedagogica

4.3 Classificazione dei metodi di formazione

Etimologicamente, il termine metodo deriva da due parole greche odos - "via" e metha "verso", "verso", e ha il significato di "via verso", "via per", un modo di perseguire, di esplorare un fenomeno oggettivo per trovare la verità, un percorso intrapreso per raggiungere un obiettivo, per ottenere un risultato determinato".

I metodi di insegnamento possono essere definiti come "modalità di azione con cui gli alunni, autonomamente o sotto la guida dell'insegnante, acquisiscono conoscenze, formano competenze e abilità, attitudini, atteggiamenti e concezioni sul mondo e sulla vita". (M.Ionescu, V.Chiş, p.126)

Il metodo di insegnamento è il modo o la maniera di lavorare:

- "selezionati dall'insegnante e messi in atto durante le lezioni o le attività extracurricolari con l'aiuto e a beneficio degli alunni";
- che in ogni caso richiede la collaborazione tra insegnante e alunni e la loro partecipazione alla ricerca di soluzioni, alla distinzione della verità dall'errore;
- che viene utilizzato sotto forma di varianti e/o procedure selezionate, combinate e utilizzate in base al livello e alle esigenze o agli interessi degli alunni, al fine di assimilare a fondo le conoscenze, sperimentare valori, stimolare lo spirito creativo, ecc;
- che permette all'insegnante di agire come portatore competente dei contenuti dell'insegnamento e come organizzatore dei processi di insegnamento-apprendimento; nel corso di questi processi, l'insegnante può svolgere il ruolo di facilitatore, guida, valutatore, essendo l'insegnamento un aspetto dell'apprendimento".

I metodi di insegnamento, attraverso il loro intervento attivo, possono cambiare il corso dei processi di insegnamento e di apprendimento e possono impostare un percorso o un altro. La scelta del metodo di insegnamento è quindi di grande importanza, in quanto è la variabile che potenzialmente influenza gli effetti dell'apprendimento ed è in gran parte responsabile del raggiungimento dei risultati desiderati, del loro livello e dell'efficacia del processo educativo.

Le funzioni svolte dai metodi di formazione sono:

- funzione cognitiva
- funzione formativa-educativa
- funzione motivazionale
- funzione strumentale
- funzione normativa (Cerghit, 2002)

La grande varietà e diversità dei metodi di formazione ha portato alla necessità di classificarli. Esistono diversi tipi di classificazione, ognuno dei quali si basa su criteri diversi come lo scopo, l'ambiente, il compito o i partecipanti.

Ecco alcuni esempi di classificazione dei metodi di formazione:

- Per finalità: metodi di formazione per l'acquisizione di conoscenze, metodi di formazione per lo sviluppo di competenze e metodi di formazione per la formazione di atteggiamenti.
- Per mezzo: metodi di formazione faccia a faccia, metodi di formazione online e metodi di formazione mista.

- Per compito: metodi didattici per l'apprendimento individuale, metodi didattici per l'apprendimento collaborativo e metodi didattici per l'apprendimento basato su problemi.
- Per partecipanti: metodi di formazione per adulti, metodi di formazione per bambini e metodi di formazione per persone con disabilità.

La classificazione dei metodi di formazione è una questione complessa che non è stata ancora completamente risolta. Tuttavia, la classificazione può essere utile per comprendere meglio i diversi metodi di allenamento e per sceglierli in base a esigenze specifiche.

Fonte:

Cerghit, I. (2006) Metodi di insegnamento. Editura Didactică și Pedagogică, Bucarest.

In base al compito didattico svolto, i metodi si dividono in due categorie principali: metodi di assimilazione e metodi di valutazione (Cerghit, 2006).

Assimilazione

Ioan Cerghit distingue tre tipi principali di metodi di assimilazione nel contesto dell'apprendimento:

1. Metodi verbali:

Questi metodi si concentrano sulla trasmissione di informazioni agli studenti attraverso il linguaggio orale o scritto e comprendono la lezione, l'esposizione, la spiegazione, la conversazione, il dibattito e il lavoro sul testo. Questi metodi si concentrano sulla comunicazione verbale per trasmettere conoscenze e facilitare la comprensione.

2. Metodi intuitivi:

Questi metodi si basano su esperienze sensoriali per aiutare gli studenti ad assimilare le informazioni. La dimostrazione con oggetti naturali o fabbricati, l'uso di mezzi di comunicazione moderni (uditivi, visivi, audiovisivi) e la modellizzazione attraverso esperimenti o modelli di oggetti sono esempi di metodi intuitivi. Questi stimolano i sensi per facilitare l'apprendimento.

3. Metodi attivi:

Questi metodi prevedono il coinvolgimento attivo degli studenti nel processo di apprendimento. Ne sono un esempio i giochi di ruolo, le simulazioni, i progetti e i casi di studio. Gli studenti sono coinvolti in attività pratiche come esercizi, algoritmi o scoperte, che li aiutano a esplorare, sperimentare e applicare le conoscenze in contesti reali.

Ognuno di questi tipi di metodi ha uno scopo specifico nel processo di apprendimento e risponde alle diverse esigenze degli studenti. I metodi verbali si concentrano sulla comunicazione verbale, i metodi intuitivi stimolano i sensi e i metodi attivi incoraggiano il coinvolgimento attivo degli studenti in esperienze pratiche.

Cerghit sottolinea anche l'importanza dei metodi di valutazione, che consentono all'insegnante di ottenere informazioni sulle conoscenze, le abilità e le attitudini degli studenti. Possono essere utilizzati per monitorare i progressi degli studenti durante un corso o una sequenza di apprendimento, per identificare le lacune e per adattare il processo di apprendimento alle esigenze individuali.

Valutazione

Cerghit identifica tre tipi principali di metodi di valutazione nel contesto educativo:

1. Metodi di controllo (verifica):

Questi metodi sono utilizzati per valutare il livello di conoscenza degli studenti alla fine di un corso o di un'unità di apprendimento. Forniscono un quadro generale delle prestazioni degli studenti in un momento specifico. Esempi:

- Test ed esami: Verifica le conoscenze e le competenze degli studenti.
- Saggi: Permette di esprimere in modo dettagliato le conoscenze e il pensiero critico.
- Portafogli: Raccoglie vari lavori e progetti per illustrare i progressi a lungo termine.
- Osservazione diretta: monitora il comportamento e le prestazioni durante le attività.

2. Metodi di valutazione:

Questi metodi sono utilizzati per valutare i continui progressi degli studenti durante un corso o un'unità di apprendimento. Forniscono un feedback regolare e dettagliato per guidare lo sviluppo degli studenti. Esempi:

- Voti e giudizi: riflettono il livello di raggiungimento degli obiettivi di apprendimento.
- Rapporti e osservazioni: Fornisce un feedback descrittivo e un'analisi delle prestazioni.
- Test: esamina la comprensione e l'applicazione delle conoscenze in un contesto specifico.
- Esame (orale, scritto, pratico): valuta le conoscenze e le abilità a vari livelli di complessità.

3. Metodi diagnostici:

Questi metodi vengono utilizzati per identificare le lacune o le difficoltà nelle conoscenze e nelle abilità degli studenti. Sono essenziali per adattare l'apprendimento alle esigenze individuali. Esempi:

- Test diagnostici: identificano il livello di conoscenza all'inizio di un'unità di apprendimento.
- Interviste: Forniscono ulteriori informazioni sul pensiero e sulle capacità degli studenti.
- Commenti: Valutare i comportamenti e le reazioni degli studenti in una varietà di situazioni.

È importante sottolineare che questi tipi di metodi possono essere combinati in modo creativo per garantire una valutazione completa e adeguata alle esigenze e allo sviluppo di ogni singolo studente. Ad esempio, gli insegnanti possono utilizzare una serie di metodi di monitoraggio, valutazione e diagnosi per fornire un quadro completo e accurato dei progressi e dello sviluppo dell'apprendimento degli studenti.

I metodi di insegnamento possono essere classificati in base alla dinamica del rapporto insegnante-studente:

1. Tradizionale: esposizione didattica, conversazione didattica, dimostrazione, lavoro sul libro di testo, esercizio;
2. Moderno: algoritmizzazione, modellizzazione, problematizzazione, istruzione programmata, studio di casi, metodi di simulazione (giochi, apprendimento tramite simulatore), apprendimento per scoperta. (Iacob, 2018)

I metodi tradizionali, espositivi o frontali, danno l'impressione di non essere più in linea con i nuovi principi di partecipazione attiva e consapevole degli studenti. Tuttavia, possono essere di particolare utilità per un pubblico ampio e con un livello culturale tale da garantire l'accesso al messaggio informativo veicolato in relazione all'unità di tempo.

La moderna metodologia didattica è orientata al coinvolgimento attivo e consapevole degli studenti nel processo della propria formazione e alla stimolazione della loro creatività. In questo contesto, i prerequisiti dei metodi di insegnamento sono caratterizzati da una serie di orientamenti definitivi. Il rapporto dinamico-aperto consiste nelle relazioni mutevoli che si stabiliscono tra i diversi metodi. La diversità dei metodi è imposta dalla complessità del processo di apprendimento; ogni metodo deve essere scelto in base al registro a cui si riferisce.

Esistono diversi tipi di metodi di insegnamento che possono essere classificati in quattro grandi tipologie:

- Metodi incentrati sull'insegnante,
- Metodi incentrati sullo studente,
- Metodi centrati sul contenuto; e.
- Metodi interattivi/partecipativi.

Metodi incentrati sull'insegnante: Questi metodi si concentrano sul ruolo dell'insegnante nel processo di apprendimento. L'insegnante è colui che insegna il materiale, risponde alle domande e fornisce un feedback agli studenti.

Metodi incentrati sullo studente: Questi metodi si concentrano sul ruolo del discente nel processo di apprendimento. È il discente che è responsabile del proprio apprendimento e deve essere proattivo nel cercare informazioni e partecipare alle attività.

Metodi centrati sul contenuto: Questi metodi si concentrano sul contenuto dell'apprendimento. Il contenuto deve essere accessibile e adattato alle esigenze degli studenti con disabilità.

Metodi interattivi-partecipativi: Questi metodi prevedono l'interazione e la partecipazione degli studenti al processo di apprendimento. Gli studenti possono interagire tra loro, con l'insegnante e con il contenuto dell'apprendimento.

Per ottenere i massimi risultati, è importante utilizzare una combinazione di metodi diversi. Ad esempio, un insegnante può utilizzare un metodo incentrato sull'insegnante per insegnare il materiale, un metodo incentrato sul discente per fornire un feedback ai discenti e un metodo incentrato sul contenuto per

garantire l'accessibilità del contenuto. L'insegnante può anche utilizzare metodi interattivi-partecipativi per stimolare il coinvolgimento dei discenti nel processo di apprendimento.

Ecco alcuni esempi di metodi interattivi-partecipativi:

- *Discussioni online*: Gli studenti possono discutere il materiale con il formatore e con altri studenti.
- *Gruppi di lavoro*: Gli studenti possono lavorare insieme per risolvere problemi o creare progetti.
- *Giochi educativi*: gli studenti possono giocare a giochi che li aiutano ad apprendere il materiale in modo divertente.
- *Simulazioni*: gli studenti possono partecipare a simulazioni che li aiutano a sperimentare situazioni reali.

I metodi interattivi-partecipativi possono essere utilizzati per stimolare il coinvolgimento degli studenti nel processo di apprendimento e aiutarli a imparare in modo più efficace.

I metodi di insegnamento tradizionali si basano sulla trasmissione delle conoscenze da parte del docente agli studenti attraverso lezioni, spiegazioni ed esercizi. I metodi di insegnamento moderni si basano sul coinvolgimento attivo degli studenti nel processo di apprendimento attraverso giochi di ruolo, simulazioni, progetti e casi di studio.

Apprendimento attivo e incentrato sul discente

Sugata Mitra, professore di tecnologia educativa all'Università di Cambridge, è un sostenitore dell'apprendimento attivo. Nel suo libro "La rivoluzione dell'apprendimento", sostiene che l'apprendimento è più efficace quando gli studenti sono coinvolti attivamente nel processo di apprendimento. Definisce l'apprendimento attivo come "un processo in cui gli studenti sono impegnati in attività che richiedono loro di pensare, risolvere problemi e creare". Ciò significa che l'insegnante ha il ruolo di facilitatore dell'apprendimento e che lo studente è responsabile del proprio apprendimento.

Mitra individua una serie di vantaggi dell'apprendimento attivo, tra cui:

- Dà agli studenti un senso di controllo sul proprio apprendimento.
- Li motiva e li coinvolge nell'apprendimento.
- Aiuta gli studenti a sviluppare il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi.
- Aiuta gli studenti a essere creativi e innovativi.
- Aiuta gli studenti a comunicare e a collaborare con gli altri.

Fonte:

De Toni, A.F., De Marchi, S. (2023). Scuole auto-organizzate: Leadership educativa e ambienti di apprendimento innovativi. Routledge, Link
<https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/57614/1/9781000643459.pdf>

Mitra, S., (febbraio 2013), *Costruire una scuola nel cloud*, link https://www.ted.com/talks/sugata_mitra_build_a_school_in_the_cloud recuperato a luglio 2023

Molti altri autori fanno riferimento all'apprendimento attivo, come Howard Gardner, autore della teoria delle intelligenze multiple, David Kolb, autore del modello di apprendimento esperienziale, Jerome Bruner, autore della teoria dell'apprendimento per scoperta, o John Dewey, filosofo americano che ha fondato il movimento progressista nell'educazione.

4.4 L'educazione nell'ambiente virtuale

4.4.1 L'ambiente di apprendimento virtuale

Gli ambienti di apprendimento sono spazi in cui avviene una trasmissione pianificata della conoscenza. Gli ambienti virtuali possono essere molto utili durante le lezioni per pianificare e individualizzare il lavoro, mantenere un rapporto fluido con le famiglie o promuovere le relazioni interpersonali. Fonte: Pere Marquès Graells (2006) "Ambienti di apprendimento", "Progetti educativi innovativi con le TIC".

Gli studenti hanno molto da contribuire allo sviluppo degli ambienti. Sono loro che possono valutare al meglio l'utilità e l'usabilità degli ambienti virtuali, che possono promuovere l'uso o il non uso di diversi strumenti, che possono costruire attivamente il loro processo di apprendimento e partecipare realmente alla loro valutazione. Queste idee possono essere applicate ad ambienti di apprendimento specifici o a strutture pedagogiche quali:

- incentrato sul discente
- incentrato sulla conoscenza
- incentrato sulla valutazione
- incentrato sulla comunità

L'apprendimento mediato dalle TIC è incentrato sullo studente per sviluppare competenze interdisciplinari e trasversali. Gli strumenti digitali consentono di monitorare il processo di apprendimento, generando feedback scritti e orali sulle produzioni degli studenti, individualmente e in gruppo, garantendo le esigenze educative specifiche di ogni studente e stimolandone la motivazione. L'immersione in un ambiente digitale consente una maggiore democratizzazione dell'istruzione.

Democratizzare l'educazione significa che l'istruzione deve essere regolata dal consenso, così come lo sviluppo di un tipo di cittadinanza critica con la capacità di generare un proprio discorso basato sull'evidenza, partecipare alla società attraverso meccanismi democratici e influenzarla per promuovere il bene generale della società.

Fonte:

- Anderson, T., (2008). Teoria e pratica dell'apprendimento online, AU Press, Università di Athabasca.
- Roche, S., (2016). Educazione per tutti: Esplorare il principio e il processo dell'educazione inclusiva, <https://link.springer.com/article/10.1007/s11159-016-9556-7>.

4.4.2 Autonomia e automotivazione

Lo studio di Bandura del 1997 ha rilevato che l'autoefficacia gioca un ruolo significativo, in quanto gli individui con una maggiore fiducia nelle proprie capacità sono più propensi a sforzarsi di apportare cambiamenti nel loro ambiente di lavoro e a perseverare nel loro lavoro anche di fronte a prospettive negative di risultati. Al contrario, chi ha una bassa autoefficacia è più propenso a provare sentimenti di desolazione e scoraggiamento e mostra una minore capacità di recupero in situazioni simili. Più forte è la percezione di autoefficacia, maggiore è il miglioramento dell'impegno, della perseveranza, del coping e dell'adattabilità (Bandura, 2001).

Il concetto di autoefficacia, che rappresenta il livello di fiducia nella propria capacità di svolgere un compito specifico, è un fattore cruciale tra gli insegnanti e gli studenti che utilizzano le piattaforme online; l'aumento dell'autoefficacia può incoraggiare le pratiche educative online (Kundu, 2020).

"Per stare al passo con il mondo del 2050, dovrete fare di più che generare nuove idee e prodotti, ma soprattutto reinventarvi costantemente." (Yuval Noah Harari, 2018)

Harari individua una serie di connessioni tra l'automotivazione e l'apprendimento nell'ambiente virtuale:

- L'autoefficacia degli studenti è strettamente legata al loro ambiente.
- Gli studenti autodiretti acquisiscono conoscenze e competenze in modo indipendente.
- Coloro che abbracciano l'apprendimento permanente avranno più successo in un mondo in rapido cambiamento.

Allo stesso tempo, individuiamo anche un'importante barriera all'adozione di uno stile di apprendimento auto-diretto radicato nell'istruzione tradizionale. La nostra dipendenza dagli insegnanti e dai contesti formali di apprendimento è troppo grande. Gli studenti che prendono il controllo del processo educativo hanno bisogno di strumenti per attingere alle fonti di conoscenza più preziose (elearningindustry.com, 2021).

4.4.3 Strategie e raccomandazioni per raggiungere l'obiettivo dell'apprendimento autonomo nell'istruzione virtuale

Gli studenti possono assumere il controllo della propria formazione online seguendo i passi e applicando le raccomandazioni riportate di seguito (Purdue Global, <https://www.purdueglobal.edu/blog/online-learning/online-learning-self-motivation/>):

- a) Organizzate il vostro approccio:

- Sequenza Autenticazione - Comunicazione - Domanda: Seguite questa sequenza per assicurarvi di interagire efficacemente con la vostra piattaforma di apprendimento online.
- Blocco del tempo: Assegnare nel calendario blocchi di tempo specifici per lo studio, i compiti e altre attività didattiche.

b) Abitudini di studio efficaci:

- Concentratevi su un'unica attività: Evitate il multitasking, che secondo le ricerche compromette l'efficienza e le funzioni cognitive.
- Eliminare le perdite di tempo: Individuare e ridurre al minimo le distrazioni come i social media, gli sms e la navigazione web non costruttiva durante le sessioni di studio.
- Suddividere i compiti: Suddividere i progetti di grandi dimensioni in parti più piccole e gestibili, per progredire e completare in modo più efficiente.

c) Pianificazione e strategia:

- Sviluppare una strategia a lungo termine: Stabilite i vostri obiettivi formativi e i parametri di riferimento per la durata del programma.
- Stabilire obiettivi a breve termine: Scomponete il piano a lungo termine in obiettivi più piccoli e raggiungibili a breve termine.

d) Collegatevi e partecipate:

- Interagire con colleghi e formatori: Utilizzare piattaforme di apprendimento virtuale, social network, gruppi di chat e gruppi di supporto per interagire e collaborare con colleghi e formatori.

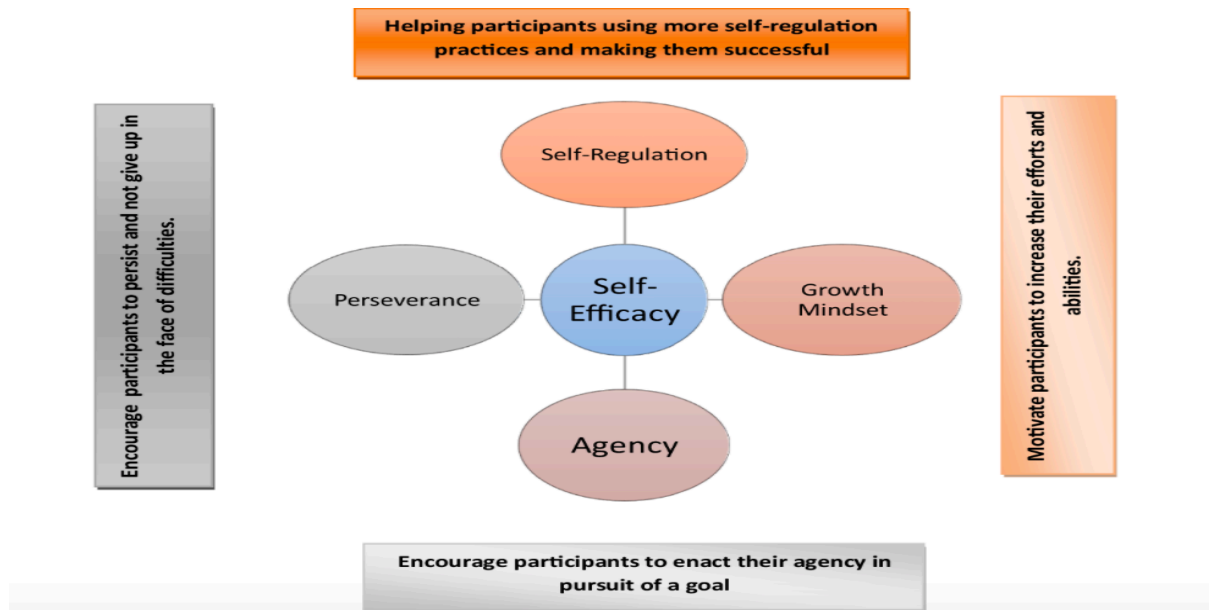
e) Riflessione e motivazione:

- Riflettere sulla motivazione: Pensate all'ultima volta che avete sentito una mancanza di motivazione nel vostro percorso formativo online.
- Identificare i fattori di influenza: Riconoscere i fattori che hanno avuto un impatto positivo sulla vostra motivazione a eccellere nell'apprendimento online.
- Affrontare i demotivatori: Identificare le principali fonti di demotivazione e sviluppare strategie per contrastarle.

f) Autoefficacia e ambiente:

- Definire l'autoefficacia: Comprendere la convinzione di essere in grado di avere successo nei propri sforzi educativi.

Fig. Benefici/risultati dell'autoefficacia (Kundu, 2020)



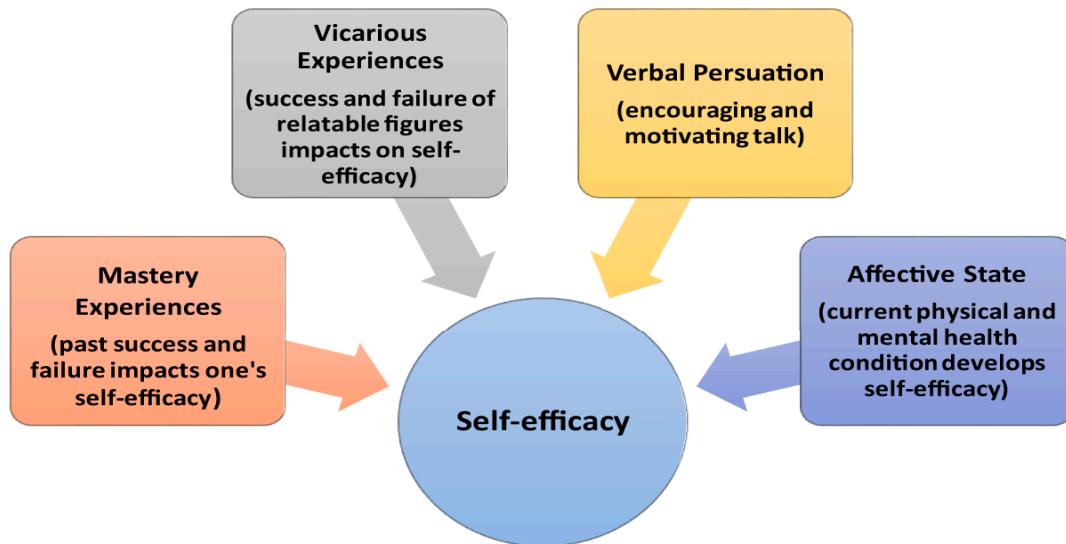
- Considerare l'ambiente: Riconoscere come l'ambiente, sia fisico che mentale, possa influenzare l'autoefficacia e il rendimento complessivo.

Fig. Impatto dell'ambiente sull'autoefficacia (Kundu, 2020)

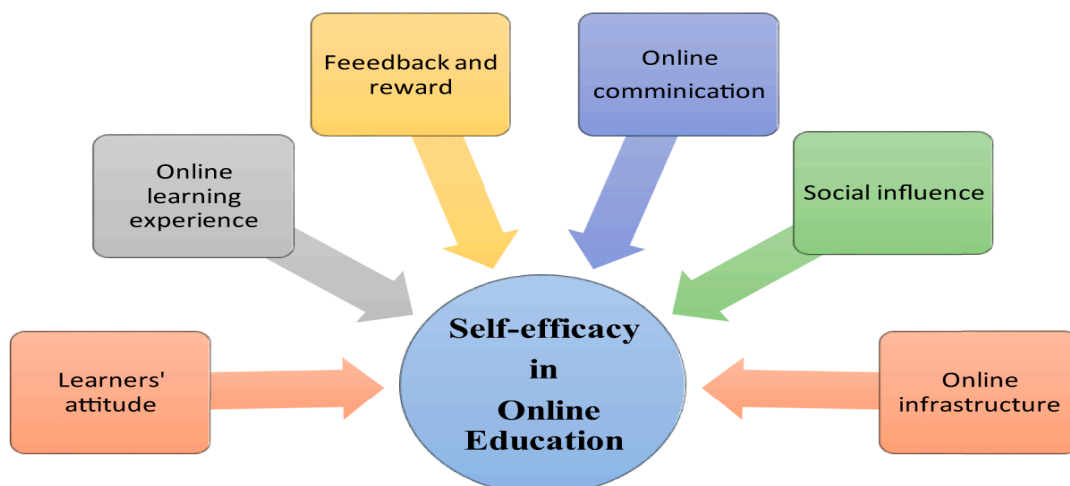
		ENVIRONMENT		S E L F - E F F I C A C Y
		Positive	Negative	
High	Successful	Effort maximization		
Low	Apathy and demotivation	Depression		

Incorporando questi passaggi e suggerimenti nel vostro approccio all'apprendimento online, potrete assumere un ruolo proattivo nella gestione della vostra esperienza di apprendimento, aumentando la motivazione e raggiungendo gli obiettivi educativi. Ricordate che l'impegno, la disciplina e l'autoconsapevolezza giocano un ruolo chiave nel supervisionare efficacemente il vostro apprendimento.

Fig. Principali fonti di autoefficacia (Kundu, 2020)



Figura, Fattori che influenzano l'autoefficacia nella formazione online (Kundu, 2020)



4.5 Barriere all'apprendimento online

Nell'e-learning, le persone con disabilità e i formatori, gli operatori sociali e le persone di supporto devono affrontare una serie di barriere, come ad esempio:

1. Mancanza di materiali accessibili:

Questa barriera si riferisce all'assenza o all'insufficienza di materiali didattici adattati alle persone con disabilità. Questi materiali possono includere documenti, presentazioni o risorse online che non sono

stati creati prestando attenzione alle esigenze specifiche di queste persone. La mancanza di accessibilità può rendere l'apprendimento difficile o addirittura impossibile per queste persone.

2. Sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS) inaccessibili:

Si tratta di piattaforme di apprendimento online (come Moodle o Blackboard) che non sono state progettate con caratteristiche e funzionalità tali da garantire l'accessibilità a tutti gli utenti. La mancanza di compatibilità con le tecnologie assistive, la mancanza di una struttura chiara o di opzioni di personalizzazione possono creare barriere alla partecipazione delle persone con disabilità.

3. Mancanza di sottotitoli e trascrizioni:

Quando il materiale video o audio non è accompagnato da sottotitoli o trascrizioni, le persone con problemi di udito o che utilizzano tecnologie di lettura vocale non possono accedere al contenuto informativo presentato. Questa barriera riguarda in particolare le persone con problemi di udito o di vista.

4. Navigazione e strutture complesse:

Le piattaforme online possono diventare inaccessibili quando hanno una navigazione complicata o una struttura poco chiara. Le persone con disabilità cognitive o con difficoltà di navigazione online possono avere difficoltà a trovare e utilizzare i contenuti.

5. Interattività limitata per alcune disabilità:

I corsi online che si basano sull'interazione, come la compilazione di moduli o la partecipazione a discussioni, possono essere difficili da usare per le persone con disabilità cognitive o dello sviluppo. Possono avere difficoltà a interagire con i materiali e a partecipare attivamente ai corsi.

6. Valutazioni ed esami complessi:

Test o esami online complessi o non progettati per soddisfare le esigenze di diversi tipi di disabilità possono creare ostacoli significativi. Le persone con disabilità possono avere difficoltà a completare o comprendere alcuni tipi di valutazione.

7. Il digital divide e l'accesso alla tecnologia:

Le persone con disabilità possono avere difficoltà ad accedere ai dispositivi o alle connessioni Internet necessarie per partecipare ai corsi online.

8. Mancanza di formazione per i formatori:

I formatori/educatori che non hanno familiarità con i metodi e le tecniche di insegnamento accessibili possono fornire materiali e istruzioni non adatti alle persone con disabilità. Ciò può causare frustrazione e difficoltà di apprendimento per questi studenti.

Affrontando queste potenziali barriere, gli assistenti sociali possono migliorare l'accessibilità e l'inclusività dei loro corsi online e delle esperienze di apprendimento per le persone con disabilità.

Fonti:

World Wide Web (W3C), (2008), Linee guida per l'accessibilità dei contenuti web (WCAG) 2.0, <https://www.w3.org/TR/WCAG20/>

World Wide Web (W3C), (2016), Diverse abilità e barriere, <https://www.w3.org/WAI/people-use-web/abilities-barriers/>.

NCDEAE - Centro nazionale sulla disabilità e l'accesso all'istruzione, <https://ncdae.org/projects/past/>

4.6 Valutazione del livello di disabilità

La valutazione della disabilità svolge un ruolo fondamentale nella progettazione di un ambiente educativo inclusivo ed efficace per gli studenti con bisogni speciali. Questa fase essenziale consente agli educatori di comprendere le esigenze individuali degli studenti e di adattare i metodi di insegnamento per massimizzare l'apprendimento. La valutazione deve essere individualizzata, sensibile e tenere conto dell'intera gamma di esigenze e capacità degli studenti.

Nei passi successivi, esamineremo come identificare e valutare i tipi e i livelli di disabilità, insieme alle fonti pertinenti per ulteriori informazioni.

1. Identificazione delle disabilità:

Identificare i tipi di disabilità che gli studenti possono avere, come disabilità visive, uditive, di apprendimento, fisiche o neurologiche.

2. Raccolta di informazioni:

Raccogliere informazioni dettagliate su ogni studente, compresi i referti medici, le valutazioni passate e il feedback della famiglia o degli specialisti.

3. Valutazioni standardizzate:

Utilizzare strumenti standardizzati o test specializzati per valutare i livelli di abilità accademica, funzionale e di adattamento degli studenti.

4. Osservazioni e interazioni:

Osservare il comportamento e le prestazioni degli studenti nell'ambiente educativo. Analizzare il modo in cui interagiscono con i compagni e rispondono alle varie attività di apprendimento.

5. Collaborazione interdisciplinare:

Collaborare con specialisti in aree come la salute, la terapia occupazionale o la logopedia per ottenere una prospettiva più ampia sulle esigenze degli studenti.

Fonti:

- Best-universities.net, Apprendimento online per studenti con disabilità. link <https://best-universities.net/resources/online-college-learning-for-students-with-disabilities/>
- Learning Disabilities Association of America - LDA, ldaamerica.org Il processo di valutazione delle disabilità di apprendimento degli adulti <https://ldaamerica.org/info/adult-learning-disability-assessment-process/>
- Salvia, J., Ysseldyke, J., Bolt, S. (2010), Assessment in Special and Inclusive Education, link https://www.researchgate.net/publication/230853249_Assessment_in_Special_and_Inclusive_Education
- Wendy W. Murawski, W.W., Hughes, C. E., (2009), Response to Intervention, Collaboration and Co-Teaching: A Logical Combination for Successful Systemic Change DOI <http://dx.doi.org/10.3200/PSFL.53.4.267-277>

Valutare il livello di disabilità nel contesto educativo è essenziale per garantire un approccio inclusivo e adattato all'apprendimento per ogni studente. In Romania e nell'Unione Europea esistono risorse e linee guida che possono supportare un'istruzione adattata per gli studenti con disabilità. Ecco alcune fonti suggerite:

Risorse e link utili

- Ministero dell'Istruzione e della Ricerca (MEC) - Servizio per l'educazione speciale e l'educazione inclusiva: Questo servizio fornisce linee guida e risorse per l'inclusione degli studenti con bisogni speciali nel sistema educativo rumeno.
[Sito ufficiale del MEC - Inclusione scolastica](#)
- Centro nazionale di valutazione ed esami (CNEE): Qui si possono trovare informazioni sui possibili adattamenti degli esami nazionali per gli studenti con disabilità.
[Sito ufficiale del CNEE](#)
- Associazione "Save the Children" Romania: questa organizzazione fornisce risorse e informazioni sull'educazione inclusiva e sul sostegno ai bambini con disabilità.
[Sito ufficiale di "Save the Children" Romania](#)

Agenzie e istituzioni dell'Unione europea:

- Agenzia europea per i bisogni speciali e l'educazione inclusiva: l'Agenzia europea per i bisogni speciali e l'educazione inclusiva fornisce relazioni, studi e risorse per migliorare l'educazione inclusiva in Europa.
[Sito web ufficiale Agenzia europea per i bisogni speciali e l'educazione inclusiva](#)

- Agenzia dell'Unione europea per i diritti fondamentali (FRA): Questo organismo fornisce relazioni e analisi sui diritti delle persone con disabilità nell'Unione europea.
[Sito web ufficiale Agenzia dell'Unione europea per i diritti fondamentali](#)
- Commissione europea - Istruzione e formazione: La Commissione europea fornisce informazioni e iniziative sull'educazione inclusiva e sui bisogni speciali nel contesto educativo europeo.
[Sito web ufficiale Commissione europea - Istruzione e formazione](#)
- Associazione europea per l'educazione degli adulti (EAEA): L'EAEA fornisce informazioni e risorse per l'educazione degli adulti, compresi gli adulti con bisogni speciali.
[Risorse per l'educazione degli adulti dell'Associazione europea per l'educazione degli adulti](#)
- Educazione Mondiale - Adulti con disabilità: World Education fornisce risorse e guide per i professionisti coinvolti nell'educazione degli adulti con disabilità a livello globale.
[Risorse per l'educazione degli adulti con disabilità da World Education](#)
- Disability Equality in Education (DEE): Questa organizzazione si concentra sulla promozione di un'istruzione paritaria per le persone con disabilità e fornisce risorse per gli adulti con esigenze speciali.
[Sito ufficiale Disability Equality in Education](#)

Queste risorse possono fornire una guida e un supporto per lo sviluppo e l'applicazione di metodi appropriati per valutare il livello di disabilità e adattare di conseguenza i metodi di insegnamento.

4.7 Adattamento dei metodi di insegnamento

Esistono diversi approcci pedagogici che possono essere utilizzati nei corsi online per le persone con disabilità. Questi includono:

- a) *Usa di tecnologie assistive.* Questa può aiutare le persone con disabilità ad accedere e a partecipare ai corsi online. Esempi di tecnologie assistive sono:
 - lettori di schermo per persone non vedenti o ipovedenti
 - interfacce di accesso per persone con disabilità fisiche
 - traduzione automatica per persone con problemi di udito o di linguaggio
 - software di riconoscimento vocale
- b) *Adattamento dei contenuti del corso.* I contenuti del corso possono essere adattati per soddisfare le esigenze delle persone con disabilità. Alcuni suggerimenti per l'adattamento:
 - utilizzare un linguaggio semplice e chiaro
 - fornire sottotitoli o trascrizioni per i video
 - presentazione di materiale in diversi formati (ad es. testo, audio, video)

- concedere tempo supplementare per completare i compiti

- c) *Usa di metodi di apprendimento attivi.* Questi prevedono la partecipazione attiva dei discenti al processo di apprendimento. Questo può essere vantaggioso per le persone con disabilità, in quanto può aiutarle a rimanere impegnate e ad apprendere in modo più efficace. Esempi di metodi di apprendimento attivo sono:
 - discussioni di gruppo
 - progetti di gruppo
 - simulazioni
 - giochi di ruolo

- d) *Fornire un supporto personalizzato/supplementare.* Le persone con disabilità possono aver bisogno di un supporto personalizzato per avere successo nei corsi online. Questo supporto può essere fornito dall'insegnante, dall'assistente didattico o da un tutor. Esempi di supporto personalizzato:
 - incontri individuali con l'insegnante
 - aiuto nel completamento dei compiti
 - fornire un feedback
 - gruppi di sostegno

Utilizzando questi approcci pedagogici, i corsi online possono essere resi più accessibili e inclusivi per le persone con disabilità. I corsi online possono essere un modo efficace per imparare e laurearsi. Ma è importante che siano adattati e forniscano un supporto aggiuntivo per garantire il successo di tutti gli studenti.

4.8 Attività di apprendimento adattate

Le attività di apprendimento sono attività che dovrebbero essere incluse in un programma di formazione, sia come una serie di esercizi pratici sia come esempi che servono a evidenziare questioni relative all'applicazione pratica di quanto appreso in teoria. Le attività di apprendimento possono assumere forme diverse, ma devono essere scelte in modo tale che il partecipante sia consapevole che sta facendo qualcosa che si riferisce direttamente alle competenze che sta formando.

Nel preparare le attività di apprendimento, coloro che definiscono i contenuti del programma devono basare il loro ragionamento sui requisiti dello standard professionale e sui parametri di riferimento identificati.

I principi delle attività di apprendimento sono:

- Le attività di apprendimento devono coinvolgere i partecipanti in una varietà di esperienze di apprendimento attivo per acquisire conoscenze e competenze.

- La sequenza delle attività di apprendimento dovrebbe essere strutturata dal semplice al complesso; dalla teoria alla pratica, ma anche dalla pratica alla teoria.
- Le attività di apprendimento dovrebbero offrire ai partecipanti la possibilità di scegliere la modalità di apprendimento più appropriata.

Fonti:

Ministero dell'Educazione Nazionale, Guida alla progettazione e all'attuazione dei programmi di formazione professionale continua, 2018.

Organizzazione Internazionale del Lavoro, Linee guida per lo sviluppo e l'attuazione dei programmi di formazione professionale, 2010.

Fondazione europea per la formazione professionale, Linee guida sulla progettazione e lo sviluppo di programmi di formazione professionale, 2012.

È importante che le attività di apprendimento online siano adattate alle esigenze delle persone con disabilità, perché questo le aiuterà a partecipare ai corsi e a raggiungere gli obiettivi di apprendimento. È anche importante ricordare che ogni persona con disabilità è diversa e può avere esigenze diverse. È quindi importante avere una grande flessibilità per implementare attività di apprendimento adattate alle esigenze individuali dei discenti.

Di seguito sono riportati alcuni suggerimenti per attività di apprendimento adattate al contesto dei corsi online per persone con disabilità:

- *Lecture audio:* Per le persone con disabilità visive, è importante fornire i contenuti del corso anche sotto forma di letture audio. Questo può essere fatto fornendo trascrizioni delle lezioni o registrando le lezioni e offrendole come file audio.
- *Sottotitoli:* Per le persone con problemi di udito, è importante fornire i contenuti del corso anche sotto forma di sottotitoli. Questo può essere fatto fornendo i sottotitoli ai video o alle registrazioni delle lezioni.
- *Interpreti:* Per le persone con problemi di udito o di linguaggio, è importante fornire servizi di interpretariato durante i corsi online. Questo può essere fatto fornendo interpreti di lingua dei segni, interpreti di parlato o interpreti di lingua dei segni.
- *Materiali accessibili:* Per le persone con disabilità fisiche, è importante fornire materiali accessibili in formato elettronico. Questo può essere fatto fornendo documenti in formato PDF, presentazioni in formato PowerPoint o video in formato MP4.
- *Tempo extra:* Per le persone con disabilità, è importante fornire tempo extra per completare i compiti del corso. Questo può essere fatto concedendo proroghe alle scadenze o fornendo maggiori opportunità di partecipare alle discussioni o alle attività.
- *Supporto aggiuntivo:* Per le persone con disabilità è importante fornire un supporto aggiuntivo. Ciò può avvenire offrendo assistenza personale, fornendo materiali aggiuntivi o offrendo la possibilità di parlare con un tutor o un consulente.

Queste sono solo alcune idee per adattare le attività di apprendimento al contesto dei corsi online per persone con disabilità. È importante considerare le esigenze specifiche degli studenti quando si

progettano e si implementano corsi online. Volete saperne di più su come adattare le attività alle esigenze degli studenti con disabilità? Vi consigliamo le seguenti risorse:

Fondo per l'educazione e la difesa dei diritti dei disabili (DREDF): DREDF è un'organizzazione nazionale senza scopo di lucro che si batte per i diritti delle persone con disabilità. Il sito web del DREDF contiene una sezione dedicata all'accessibilità educativa, che comprende informazioni su come adattare i corsi online alle persone con disabilità. Web: <https://www.dredf.org/>

Centro nazionale sulla progettazione universale per l'apprendimento (UDL): L'UDL è un modello che si concentra sulla creazione di ambienti di apprendimento accessibili per tutte le persone, indipendentemente dalle loro disabilità. Il sito web dell'UDL contiene risorse su come implementare i principi dell'UDL nei corsi online. Web <https://www.udlcenter.org/>

Centro per la tecnologia accessibile (CAT): Il CAT è un centro di risorse per persone con disabilità che fornisce informazioni e assistenza sulla tecnologia accessibile. Il sito web del CAT contiene informazioni su come adattare i contenuti dei corsi online alle persone con disabilità visive, uditive o fisiche. Web: <https://www.c4at.org/>

4.8.1 Metodi di comunicazione aumentativa e alternativa (CAA)

La comunicazione aumentativa e alternativa (CAA) è un termine ampio che si riferisce a qualsiasi metodo di comunicazione utilizzato per integrare o sostituire il parlato. La CAA può essere utilizzata da persone che hanno difficoltà di linguaggio a causa di diverse condizioni, come l'autismo, la paralisi cerebrale o l'afasia.

Nello sviluppo di una guida per gli assistenti sociali che insegnano corsi online a persone con disabilità, è essenziale considerare metodi di comunicazione alternativi per garantire la massima accessibilità dei materiali e delle informazioni. Questi metodi includono:

La lingua dei segni: Per le persone sorde o con problemi di udito, il linguaggio dei segni può essere un modo efficace di comunicare. L'integrazione di video con interpretazione della lingua dei segni nei corsi online può aiutare a trasmettere le informazioni in modo accessibile. Fornire trascrizioni o sottotitoli per i video può essere utile anche per chi ha una conoscenza parziale della lingua dei segni o desidera impararla. La lingua dei segni può essere utilizzata da persone sorde o con problemi di udito, oltre che da persone con difficoltà di linguaggio.

Per saperne di più: <https://napacenter.org/aac-autism/>



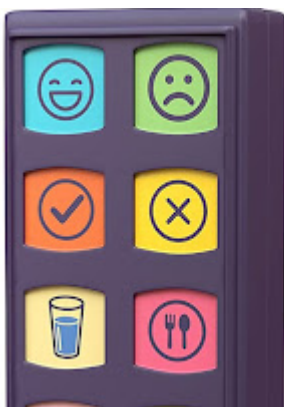
Tecnologie vocali: Per le persone con problemi di linguaggio o disturbi della comunicazione, le tecnologie vocali possono essere estremamente utili. L'uso di software di sintesi vocale o di dispositivi di

comunicazione assistita può consentire a queste persone di partecipare attivamente ai corsi online. È importante fornire formazione e supporto per il corretto utilizzo di queste tecnologie.

- **Dispositivi di generazione del parlato (SGD):** Gli SGD sono dispositivi elettronici che producono il parlato. Possono essere utilizzati per digitare del testo, che viene poi pronunciato dal dispositivo. Gli SGD possono essere strumenti molto potenti e possono essere personalizzati per soddisfare le esigenze individuali dell'utente. [Immagine di dispositivi di generazione vocale (SGDi) per AAC] Per saperne di più: <https://aacspeechclinic.com/what-is-a-speech-generating-device/>



- **Ausili per la motricità orale:** Gli ausili per la motricità orale sono dispositivi che aiutano le persone con difficoltà di linguaggio a produrre il parlato. Gli ausili per la motricità orale possono essere utilizzati per migliorare l'articolazione, la pronuncia e la fluidità. Per saperne di più: <https://www.speechpathologygraduateprograms.org/2017/11/top-10-aac-augmentative-and-alternative-communication-devices/>



Testi alternativi e materiali visivi: Per le persone con disabilità visive o cognitive, può essere essenziale fornire materiali scritti in un formato facile da leggere e comprendere. Anche l'uso di descrizioni testuali per le immagini e i grafici aiuta a trasmettere i contenuti alle persone con disabilità visive.

- **Simboli in immagini:** I simboli per immagini sono un tipo di comunicazione visiva che utilizza immagini o simboli per rappresentare parole o concetti. I simboli per immagini possono essere utilizzati in vari modi, ad esempio sulle lavagne di comunicazione, nei libri o nei computer. <https://www.opensymbols.org/>



Il metodo AAC migliore per una persona dipende dalle sue esigenze e preferenze. È importante lavorare con un logopedista per trovare il metodo più appropriato per ogni singola persona. In questo modo, le persone hanno la possibilità di comunicare con la famiglia, gli amici e i colleghi e possono vivere una vita più indipendente e soddisfacente.

Fonte:

- CAST - Centro per la tecnologia specializzata applicata, Linee guida per la progettazione universale dell'apprendimento <https://udlguidelines.cast.org/>
- ASHA - American Speech-Language-Hearing Association, Comunicazione aumentativa e alternativa (AAC) <https://www.asha.org/njc/aac/>
- [WebAIM](https://webaim.org/resources/) <https://webaim.org/resources/>

4.8.2 Interazione, partecipazione e valutazione

Interazione e partecipazione

Per promuovere l'interazione e la partecipazione delle persone con disabilità nell'ambiente online, si possono adottare strategie basate sui principi di accessibilità e inclusione. Queste si concentrano sulla facilitazione dell'impegno attivo e dell'apprendimento efficace, nonostante la diversità delle esigenze individuali:

In primo luogo, una comunicazione aperta e consapevole gioca un ruolo fondamentale. L'utilizzo dei metodi di comunicazione preferiti, come l'e-mail, la chat o la videoconferenza, facilita lo scambio fluido di informazioni e di supporto. È importante che gli studenti siano consapevoli delle risorse e dei servizi di supporto disponibili per poter affrontare con fiducia le sfide dell'apprendimento online.

Un altro aspetto cruciale è la fornitura di materiali accessibili e diversificati. Fornire i contenuti del corso in più formati, tra cui testo, audio e video con sottotitoli, aumenta l'accessibilità e diversifica le modalità di assorbimento delle informazioni. Allo stesso tempo, la conformità agli standard di accessibilità del web, come le linee guida per l'accessibilità dei contenuti web (WCAG), garantisce che i materiali siano accessibili senza difficoltà a tutti gli studenti.

L'uso di piattaforme e tecnologie accessibili completa la gamma di strategie. La scelta di piattaforme di apprendimento online che supportino le tecnologie assistive, facilitino la personalizzazione dei contenuti e consentano la flessibilità delle interazioni è una chiave importante per un'esperienza di apprendimento inclusiva. Inoltre, l'ottimizzazione delle risorse utilizzate per l'accessibilità rafforza il coinvolgimento e la partecipazione degli studenti.

Infine, incoraggiare la discussione e la collaborazione attraverso gruppi di discussione virtuali fornisce uno spazio sicuro e stimolante per l'interazione e lo scambio di idee. L'opportunità di porre domande e di inviare quesiti in forma anonima incoraggia la partecipazione di tutti gli studenti, eliminando eventuali inibizioni. Il feedback costante e il supporto attivo completano questo approccio, fornendo agli studenti una solida base per il miglioramento continuo e lo sviluppo nell'ambiente online.

Fonti:

CAST - Centro per la tecnologia specializzata applicata, Linee guida per la progettazione universale dell'apprendimento <https://udlguidelines.cast.org/>

Valutazione

Per adattare i metodi di valutazione nell'ambiente online in modo che riflettano le conoscenze e le abilità acquisite dalle persone con disabilità, si può considerare quanto segue:

- **Varie opzioni di valutazione:**
Offrite diverse opzioni di valutazione, come test scritti, progetti, presentazioni video o portfolio digitali, in modo che gli studenti possano scegliere il metodo più adatto a loro.
- **Tempi supplementari o pause:**
Concedere del tempo extra per completare le valutazioni o fare delle pause durante le valutazioni per consentire agli studenti con esigenze speciali di lavorare al proprio ritmo.
- **Inclusività negli scenari:**
Assicurarsi che i testi di valutazione siano privi di linguaggio distorto o discriminatorio e accessibili a tutti gli studenti.
- **Feedback dettagliato e supporto individuale:**
Fornire un feedback dettagliato e un supporto individuale per migliorare le prestazioni. Essere aperti a domande e discussioni sui requisiti di valutazione.

L'uso delle tecnologie digitali nel processo di valutazione: un quadro di riferimento basato sull'UDL per la progettazione di valutazioni accessibili

Le tecnologie digitali offrono l'opportunità di valutare le conoscenze e le competenze avanzate degli studenti, soprattutto nelle aree difficili da valutare con i metodi tradizionali. Queste valutazioni possono migliorare l'accessibilità per gli studenti con abilità speciali, ma anche introdurre potenziali barriere all'accessibilità. L'applicazione dei principi di progettazione universale ai compiti di valutazione potenziati

dalla tecnologia può aiutare a risolvere i problemi di accessibilità. Inoltre, è fondamentale comprendere le diverse abilità degli studenti e il modo in cui interagiscono con i compiti.

Le idee e i principi principali utilizzati nella progettazione di valutazioni accessibili, in particolare quelli allineati alla Progettazione Universale per l'Apprendimento (UDL) e alle considerazioni sull'accessibilità, includono:

Molteplici modalità di rappresentazione, impegno ed espressione:

Le valutazioni devono fornire informazioni in una varietà di formati (ad esempio, testo, immagini, audio, video) per soddisfare le diverse preferenze di apprendimento e le abilità sensoriali. In questo modo, garantiamo che gli studenti possano accedere ai contenuti e comprenderli indipendentemente dalle loro esigenze individuali.

Le valutazioni coinvolgenti motivano gli studenti offrendo varie opzioni e modi di interagire con i contenuti, ad esempio fornendo opzioni per diversi tipi di domande, scenari o progetti che si allineano con i loro interessi e punti di forza. Per dimostrare la loro comprensione e le loro abilità, gli studenti possono scegliere il formato di risposta più adatto alle loro capacità. (ad esempio, scritto, verbale, visivo).

Istruzioni e aspettative chiare:

Le valutazioni devono avere istruzioni chiare e concise, facili da capire. Questo aiuta tutti gli studenti, compresi quelli con difficoltà cognitive o linguistiche, a comprendere correttamente i requisiti del compito.

Flessibilità e personalizzazione:

Progettate valutazioni che permettano agli studenti di personalizzare elementi come la dimensione dei caratteri, il contrasto dei colori o le impostazioni di navigazione. Offrire opzioni di personalizzazione aiuta ad adattarsi alle esigenze e alle preferenze individuali.

Miglioramenti tecnologici:

L'uso della tecnologia può migliorare l'accessibilità. Ad esempio, l'uso di tecnologie assistive come gli screen reader o i software di riconoscimento vocale può offrire pari opportunità agli studenti con disabilità.

Ridurre il carico cognitivo:

Le valutazioni devono essere progettate in modo da ridurre al minimo il carico cognitivo, evitando inutili complessità o distrazioni. Questo aiuta gli studenti con disabilità cognitive o difficoltà nell'elaborazione delle informazioni.

Feedback e supporto:

Progettare valutazioni che forniscano un feedback tempestivo e costruttivo per guidare l'apprendimento e il miglioramento degli studenti. Incoraggiare un ambiente di sostegno in cui gli studenti possano chiedere chiarimenti o assistenza quando necessario.

Considerate la barriera dell'accessibilità:

I progettisti devono essere consapevoli delle potenziali barriere all'accessibilità che possono sorgere involontariamente e adottare misure proattive per affrontarle. Ciò significa garantire la compatibilità con le tecnologie di assistenza e affrontare le potenziali difficoltà sensoriali o cognitive.

Linguaggio e immagini inclusivi:

Utilizzare un linguaggio e un'immagine inclusivi e rispettosi nei confronti di tutti gli studenti. Evitate il gergo, i termini ambigui o i riferimenti culturali che potrebbero creare confusione o esclusione.

Questi principi mirano a creare valutazioni accessibili ed eque per studenti diversi, compresi quelli con disabilità. Incoraggiano la transizione da un approccio "unico" a un progetto di valutazione più inclusivo e flessibile.

Fonti:

CAST - Centro per la tecnologia specializzata applicata, Linee guida per la progettazione universale dell'apprendimento <https://udlguidelines.cast.org/>

Dolan, P.R. & all, (2013), A Universal Design for Learning-based Framework for Designing Accessible Technology-Enhanced Assessments Research Report, DOI

<http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.16823.85922>

Salvia, J., Ysseldyke, J., Bolt, S. (2010), Valutazione: Nell'educazione speciale e inclusiva Wadsworth, Cengage Learning

Bibliografia

1. Anderson, T., (2008). Teoria e pratica dell'apprendimento online, AU Press, Università di Athabasca.
2. ASHA - American Speech-Language-Hearing Association, Comunicazione aumentativa e alternativa (AAC) <https://www.asha.org/njc/aac/>
3. Bandura, A., (1997), Autoefficacia: L'esercizio del controllo, link https://www.academia.edu/28274869/Albert_Bandura_Self_Efficacy_The_Exercise_of_Control_W_H_Freeman_and_Co_1997_pdf
4. Bandura, (2001), Teoria cognitiva sociale: An Agentic Perspective DOI <http://dx.doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.1>
5. Biggs, J., (2003) Approcci costruttivisti all'apprendimento online. RoutledgeFalmer.
6. Bruner, J. S. (1966). Verso una teoria dell'istruzione. Cambridge, MA: Harvard University Press.
7. CAST - Centro per la tecnologia specializzata applicata, Linee guida per la progettazione universale dell'apprendimento <https://udlguidelines.cast.org/>
8. Cerghit, I., (2006), Metodi di insegnamento. Iași, Polirom.
9. Cucos, C., (2006), Pedagogia. Iași, Polirom
10. De Toni, A.F., De Marchi, S. (2023). Scuole auto-organizzate: Leadership educativa e ambienti di apprendimento innovativi. Routledge, Link <https://library.oapen.org/bitstream/handle/20.500.12657/57614/1/9781000643459.pdf>
11. Dolan, R.P., Burling, K., Harms, M. e tutti. (2013) A Universal Design for Learning-based Framework for Designing Accessible Technology-Enhanced Assessments Research Report. DOI: <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.16823.85922>
12. Doyle, W. (1992). Curriculum e pedagogia. In P. Jackson (a cura di), Handbook of research on

- curriculum (pp. 494-526). New York: Macmillan.
13. Fondazione europea per la formazione professionale, (2012), Linee guida per la progettazione e lo sviluppo di programmi di formazione professionale.
 14. Howard Gardner (1999) Approcci basati sulla ricerca all'apprendimento online. Pearson Custom Publishing.
 15. Iacob, I.-G., (2018) -Studio comparativo tra metodi tradizionali e moderni utilizzati nel processo di insegnamento-apprendimento. Edict.ro Link:
<https://edict.ro/studiu-comparativ-intre-metodele-traditionale-si-moderne-utilizate-in-procesul-de-predare-invatare/>
 16. Organizzazione Internazionale del Lavoro, (2010), Linee guida per lo sviluppo e l'attuazione di programmi di formazione professionale.
 17. Jonassen, D., (1999). Apprendimento significativo con la tecnologia. Approcci collaborativi all'apprendimento online. ETR Associates.
 18. Kundu, A., (2020) - Verso un quadro di riferimento per il rafforzamento dell'autoefficacia dei partecipanti all'istruzione online
<https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/AAOUJ-06-2020-0039/full/html>.
 19. McNeil, J. D. (1986). Il curriculum: Un'introduzione completa. Boston: Little, Brown.
 20. Ministero dell'Educazione Nazionale, (2018) Linee guida per la progettazione e la realizzazione di programmi di formazione professionale continua.
 21. Mitra, S., (febbraio 2013), *Costruire una scuola nel cloud*, link
https://www.ted.com/talks/sugata_mitra_build_a_school_in_the_cloud, recuperato nel luglio 2023.
 22. Murawski, W.W., Hughes, C. E., (2009), Response to Intervention, Collaboration, and Co-Teaching: A Logical Combination for Successful Systemic Change DOI
<http://dx.doi.org/10.3200/PSFL.53.4.267-277>
 23. NCDEAE - Centro nazionale sulla disabilità e l'accesso all'istruzione,
<https://ncdae.org/projects/past/>
 24. Oprea C.-L., (2008), Strategie didattiche interattive, Bucarest, E.D.P.
 25. Roche, S., (2016). Educazione per tutti: Esplorare il principio e il processo dell'educazione inclusiva, <https://link.springer.com/article/10.1007/s11159-016-9556-7>.
 26. Piaget, J., (1954). La costruzione della realtà nel bambino. New York: Basic Books.
 27. Purdueglobal, (2023)
<https://www.purdueglobal.edu/blog/online-learning/online-learning-self-motivation/>
 28. Salvia, J., Ysseldyke, J., Bolt, S. (2010), Assessment in Special and Inclusive Education, link
https://www.researchgate.net/publication/230853249_Assessment_in_Special_and_Inclusive_Education
 29. Thompson, S. J., Johnstone, C. J., & Thurlow, M. L. (2002) Universal design applied to large scale assessments (Synthesis Report 44). Minneapolis, MN: Università del Minnesota, Centro nazionale sui risultati educativi. Recuperato [data odierna], dal World Wide Web:
<http://education.umn.edu/NCEO/OnlinePubs/Synthesis44.html>.
 30. Vygotsky, L. S., (1978) La mente nella società: Lo sviluppo dei processi psicologici superiori. Cambridge, MA: Harvard University Press.
 31. WebAIM <https://webaim.org/resources/>
 32. World Wide Web (W3C), (2008), Linee guida per l'accessibilità dei contenuti web (WCAG) 2.0, <https://www.w3.org/TR/WCAG20/>
 33. World Wide Web (W3C), (2016), Diverse abilità e barriere, <https://www.w3.org/WAI/people-use-web/abilities-barriers/>.

Capitolo 5 - Determinazione dei mezzi con cui raggiungere gli obiettivi

In questo capitolo facciamo un'incursione nei significati del termine medio di educazione dalla pedagogia classica verso il suo aggiornamento nelle nuove pedagogie innovate dall'ambiente online, legate a nuovi quadri di riferimento della competenza digitale del formatore. Nella seconda parte analizziamo quali sono le caratteristiche dei mezzi digitali, quali condizioni devono soddisfare nel contesto della formazione e quali sono le tipologie più rilevanti per il contesto didattico. Abbiamo cercato di presentare nel dettaglio quali sono gli strumenti digitali adatti all'utilizzo in attività di formazione attraverso corsi online. Infine, abbiamo cercato di riassumere quali sono le raccomandazioni per il nuovo design didattico che integra i mezzi digitali nei corsi online.

Parole chiave: mezzi di istruzione, quadri di competenze digitali, e-learning, risorse educative digitali, progettazione didattica online

5.1 I mezzi di educazione tra tradizione e attualità

Il sistema educativo è sempre stato sensibile ai cambiamenti tecnologici e socio-politici, che hanno portato alla sua evoluzione dall'educazione magistrocentrica dell'insegnante sovrano che deteneva il monopolio del sapere, all'educazione centrata sullo studente nella società della conoscenza. Oggi all'educatore (insegnante nel sistema educativo o formatore in vari settori) è richiesto di facilitare l'apprendimento, piuttosto che di fornire conoscenze indiscutibili.

Così, il progresso tecnologico si è riflesso nel contesto educativo attraverso l'introduzione di computer e l'accesso alle reti Internet per l'apprendimento. Gradualmente, concetti come e-learning o m-learning sono emersi a livello formale e informale nell'istruzione. La pandemia di Covid ha portato a una totale riconsiderazione della pedagogia classica, convertendo le attività di apprendimento interamente online, con l'aiuto di dispositivi tecnologici. Tutte le acquisizioni nel campo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione per l'apprendimento sono state mobilitate e integrate in pedagogie innovative che hanno rivoluzionato definitivamente i sistemi di educazione e insegnamento. Le acquisizioni acquisite nel campo della pedagogia digitale sono incorporate in strutture di apprendimento praticabili e di facile utilizzo nei futuri programmi educativi.

Con un portafoglio incommensurabile di risorse digitali per l'apprendimento a loro disposizione, i formatori di oggi si troveranno di fronte a dilemmi riguardanti la scelta, l'uso e la gestione delle risorse digitali.

raccomandare i mezzi di apprendimento in un contesto digitale. Per rispondere a questo problema, è necessario fare appello agli elementi della pedagogia classica su cui si fonda qualsiasi approccio didattico-educativo per condurci da uno stato all'altro, meglio, indipendentemente dalle peculiarità della metodologia curricolare. I mezzi con cui possiamo raggiungere i nostri obiettivi di apprendimento sono tradizionalmente chiamati mezzi educativi (Cucos, 2006). Si tratta di strumenti o complessi di strumenti che mirano a facilitare il processo istruttivo-educativo attraverso una serie di operazioni di natura pedagogica basate sulla trasmissione di conoscenze, proseguite con la formazione di abilità o la realizzazione di applicazioni pratiche, ma anche la valutazione di alcune conoscenze e acquisizioni. Quando ci riferiamo ai mezzi di educazione, agli strumenti utilizzati per raggiungere gli obiettivi educativi, abbiamo in vista praticamente la faccia vista del processo educativo istruttivo, questi presiedono all'attività retribuita, dalla classica lavagna all'attuale tavoletta digitale. I mezzi didattici sono gli elementi educativi più visibili, che amplificano l'esperienza di ogni educando, evocata attraverso ricordi come il sedersi sui banchi, il primo strumento di scrittura, il primo libro, una mappa, un tavolo da disegno, una conta e così via. Il loro ruolo era, secondo le possibilità dei tempi e del luogo, l'ottimizzazione del processo educativo aggiungendo nuove dimensioni nel rapporto tra l'aspetto verbale e l'aspetto azionale-produttivo della pratica didattica, secondo C. Cucos (2006). I mezzi educativi hanno la capacità di elaborare a livelli sofisticati, attraverso strumenti e tecniche specializzate, oggetti, fenomeni, azioni difficili da raggiungere o rare - per poterli mettere in contatto con l'educabile. Bisogna apprezzare che i mezzi educativi hanno anche valenze formative, oltre alla loro funzione informativa, in quanto mettono l'educando nella situazione di imparare a usarli, a conoscerne le peculiarità, a comprenderli, motivando e suscitando curiosità, pensiero e creatività. Molte volte, trovandoci nella situazione di apprendimento, abbiamo anche imparato a usare e persino a diventare utenti esperti nell'uso dei mezzi educativi (strumenti, dispositivi, software). Alla fine, non possiamo ignorare la nota estetica ed ergonomica che i mezzi didattici offrono alla progettazione dell'intera situazione di apprendimento. Tutte queste funzionalità dei mezzi didattici sono conservate e potenziate nell'ambiente virtuale, come vedremo in coscienza.

Per poter discernere tra il valore dei diversi mezzi didattici da utilizzare nell'apprendimento online è necessario considerare la loro classificazione tradizionale. Secondo C. Cucos (2006), i mezzi didattici possono avere in sé un messaggio didattico o possono facilitare la trasmissione del messaggio didattico. Nell'apprendimento classico si utilizzavano oggetti naturali o sostitutivi, grafici, mappe, supporti figurativi, mezzi simbolici o tecnici, ma anche una serie di strumenti, difese o installazioni per facilitare il percorso didattico. Poiché esiste una varietà estremamente ampia di mezzi didattici, nella filosofia dell'educazione è emersa una tendenza che ne critica l'uso eccessivo, proprio perché ne indebolirebbe il potere educativo (Maritain, 2021); l'enfasi dell'azione didattica cade sulla forma e non sulla sostanza, perdendo di vista proprio la finalità dell'educazione. In altre parole, si sottolinea che, ad esempio, utilizzando dispositivi tecnologici ad alte prestazioni, non si perde l'obiettivo di utilizzarli per

l'apprendimento, a scapito di altre ragioni adiacenti (divertimento, socializzazione, gioco, ecc.). Quando ci riferiamo a quanto sia utile, tempestivo o conveniente un mezzo didattico, dobbiamo tenere presente che il suo acnesmatico deve integrare le spiegazioni verbali, fornire agli attori educativi un supporto intuitivo e rendere accessibile, familiarizzare con una realtà a cui è difficile o impossibile accedere. Allo stesso tempo, un mezzo educativo deve suscitare curiosità, interessi e motivazione all'apprendimento, per rafforzare le conoscenze e le abilità insegnate e per snellire il tempo e lo spazio didattico (Cucos, 2006). Allo stesso modo, dobbiamo considerare i rischi che possono sorgere nel caso di mezzi didattici che predispongono alla standardizzazione e all'uniformazione, a una ricezione passiva senza il coinvolgimento degli attori educativi nel processo di apprendimento. I mezzi didattici devono facilitare l'apprendimento senza creare un'immagine artificiale, attraverso esagerazioni o distorsioni della realtà da apprendere. Una panoramica del panorama dell'apprendimento tradizionale mostra l'integrazione e l'adattamento dell'educabile al contesto, ai metodi e ai mezzi educativi, in contrasto con l'apprendimento online che si adatta ed è peculiare degli attori educativi coinvolti.

In senso lato, i corsi online sono integrati nel concetto di e-learning, termine che indica quella realtà educativa realizzata attraverso le reti elettroniche e il coinvolgimento delle nuove tecnologie digitali e multimediali. A livello di Commissione Europea, l'elearning è definito come l'uso delle nuove tecnologie multimediali e di Internet per migliorare la qualità dell'apprendimento, facilitando l'accesso alle risorse e ai servizi, nonché agli scambi e alla collaborazione a distanza (Cucos, 2006). Quindi, quando si parla di corsi online, la situazione di apprendimento è definita dal supporto tecnologico, orientato alla fornitura di risorse didattiche in una forma il più possibile accessibile, alla comunicazione educativa basata su una relazione collaborativa e orientata all'apprendimento. Secondo C. Ceobanu (2016) i sistemi di e-learning richiedono una serie di requisiti essenziali per servire l'apprendimento, eventualmente da utilizzare per discriminare o valutare una situazione di apprendimento online: flessibilità per il discente, invio tempestivo dei materiali, integrazione di una varietà di ambienti di apprendimento (testo, grafica, suono, clip), accesso ai materiali da fonti diverse e integrazione della connessione e della collaborazione tra studenti e tutor n pagine e messaggistica online. La formazione personalizzata e l'adattamento alle esigenze dei beneficiari, insieme al crescente impegno nell'apprendimento, sembrano essere di gran lunga i punti di forza dei corsi online. Con

Tuttavia, la faccia vista del processo istruttivo, come nel caso dell'apprendimento tradizionale, rimangono i mezzi di istruzione, in questo contesto l'uso della multimedialità nell'apprendimento. Nell'apprendimento online, l'insegnante, il formatore diventa un instructional designer, colui che deve avere la capacità di selezionare o creare i mezzi didattici più appropriati per raggiungere gli obiettivi di apprendimento. L'instructional design è definito come un "approccio di anticipazione dello scenario didattico in modo operativo, appropriato alle peculiarità dell'educabile e agli obiettivi educativi in questione". La realizzazione dell'instructional design comporta la progettazione, l'organizzazione e lo sviluppo di attività didattico-educative il più possibile efficaci e l'elaborazione di strumenti didattici utili.

Nel caso dell'instructional design, si enfatizza la prefigurazione della componente istruttiva-informativa del processo educativo, ma non si ignora nemmeno la componente formativa-educativa, data la connessione indissolubile tra le due (Bocoş, 2016, p. 316). Per esercitare il suo ruolo di facilitatore dell'apprendimento e di instructional designer, il formatore, l'insegnante fa riferimento a modelli di competenza pedagogica aggiornata nell'ambito dell'educazione digitale, da cui estrae e orienta la sua azione verso la presunta finalità educativa.

5.2 La rendicontazione dell'apprendimento digitale si traduce in nuovi modelli di riferimento per la competenza didattica digitale

L'insegnante nell'ambiente online esercita una competenza pedagogica diversa e aumentata rispetto alla pratica tradizionale. Uno dopo l'altro i mezzi didattici sono stati aggiornati con l'aiuto di dispositivi tecnologici, e il salto finale è avvenuto con la completa digitalizzazione e la conduzione dell'apprendimento esclusivamente online. Un quadro di riferimento integrativo in vista dell'insegnamento online registra esattamente le competenze e le abilità psicopedagogiche del formatore online:

Competenze professionali degli educatori		Competenze pedagogiche degli educatori			Competenze dell'educabile
Coinvolgimento professionale	Risorse digitali	Valutazione	Insegnamento e apprendimento	Dare potere all'educabile	Facilitare competenze digitali dell'educabile
Comunicazione organizzativa; Collaborazione professionale; pratica riflessiva; Continuare lo sviluppo professionale digitale.	Controllo; Creare e alterazione; Gestione protezione e distribuzione.	Strategie valutazione; Analizzare Attività; Feedback e pianificazioni.	Insegnamento; Guida; Apprendimento Collaborativo; Apprendimento autodidatta.	Accessibilità e l'inclusione; Differenziazione e personalizzazione; Occupazione attivo del agli studenti.	Informazioni e alfabetizzazione digitale; Comunicazione; Creazione di contenuto; Utilizzo Responsabile per; Risoluzione di Problemi.

Modello DigiCompEdu, (Redecker, 2017, p.8)

Seguendo questo modello, identifichiamo le aree di competenza con implicazioni dirette sull'uso dei mezzi educativi per raggiungere gli obiettivi nell'ambiente online. Pertanto, la competenza nelle **risorse digitali** si riferisce a:

- a. **Selezione/scelta di risorse digitali:** trovare risorse digitali per l'insegnamento e l'apprendimento, valutare e scegliere le migliori; tenere conto dell'obiettivo di apprendimento specifico, del contesto, dell'approccio pedagogico e del gruppo di studenti quando si scelgono e si pianificano le risorse digitali.
- b. **Creare e adattare risorse digitali:** modificare e aggiungere risorse con licenze aperte e altre risorse, ove consentito; creare o contribuire a costruire nuove risorse digitali per l'istruzione.
- c. **Gestire le risorse digitali:** mantenere le risorse digitali al sicuro e condividerle con prudenza; organizzare i contenuti digitali e renderli disponibili a studenti, genitori e altri insegnanti; tenere al sicuro le informazioni digitali sensibili; rispettare le norme sulla privacy e sul diritto d'autore; comprendere come utilizzare e creare licenze e risorse educative aperte (Redecker, 2017, p. 20).

Inoltre, l'**insegnamento** si riferisce a come progettare, pianificare e utilizzare le tecnologie digitali nelle diverse fasi del processo di apprendimento:

- a. **Insegnamento e apprendimento:** si riferisce alla capacità dell'insegnante di pianificare e utilizzare i dispositivi e le risorse digitali nell'insegnamento in modo che gli interventi didattici siano più efficaci; di gestire e coordinare correttamente le strategie didattiche digitali; di sperimentare nuovi modi di insegnare e di proporre nuovi formati e metodi pedagogici.
- b. **Orientamento:** utilizzare gli strumenti e i servizi digitali per migliorare l'interazione con gli studenti, sia individualmente che in gruppo, durante e al di fuori delle sessioni di apprendimento; utilizzare le tecnologie digitali per fornire consigli e aiuti tempestivi e mirati e cercare di creare nuovi modi per fornire supporto e aiuto.
- c. **Apprendimento collaborativo:** utilizzare gli strumenti digitali per aiutare e migliorare il modo in cui gli studenti lavorano insieme; dare agli studenti la possibilità di utilizzare le tecnologie digitali in progetti di gruppo per migliorare la comunicazione, il lavoro di squadra e la creazione di nuove conoscenze.
- d. **Autoapprendimento:** utilizzare le tecnologie digitali per aiutare gli studenti a imparare da soli, il che significa fornire loro gli strumenti necessari per pianificare, monitorare e riflettere sul proprio apprendimento, seguire gli indicatori di progresso, condividere idee e trovare soluzioni creative (Redecker, 2017, p.20).

È importante notare che, secondo questo modello di insegnamento, l'area dell'inclusione e della facilitazione dell'apprendimento è prevista come competenza didattica di base; utilizzando l'insegnamento online si offrono pari opportunità a tutti gli studenti, compresi quelli con bisogni educativi speciali. La richiesta di tecnologia per assistere la vita quotidiana si è evoluta da segno di lusso a necessità imperativa, per l'umanità nel suo complesso; l'assistenza da parte della tecnologia della persona con operatività limitata da una condizione di disabilità è, a maggior ragione, una preoccupazione

per una componente essenziale nel pacchetto di interventi volti a facilitare l'autonomia e l'autonomia e la sua integrazione (Dănilă in Maftai A., coord. 2022, p. 283). Ozer Sanal (2022) ha osservato, nei risultati di uno studio sulle implicazioni della tecnologia nell'educazione delle persone con bisogni educativi speciali, che essa offre un'ampia varietà di forme, vendendo il potenziale per essere diversificata in base alle qualifiche e ai bisogni delle persone educabili che necessitano di un'educazione speciale. La tecnologia è un fattore importante che si diffonde in tutti gli ambiti della vita e rende i processi di apprendimento più comodi, accessibili e interattivi. Pianificare i processi di apprendimento in modo integrato con la tecnologia significa anche non sprecare tempo prezioso di formazione e recupero con modalità e mezzi inadeguati alla disabilità.

Nel contesto dell'apprendimento virtuale, i requisiti di formazione dell'insegnante includono conoscenze integrate specifiche di un concetto tridimensionale, costituito dalle tre sfere di conoscenza - contenutistica (CK), pedagogica (PK) e tecnologica (TK), che si concretizzano in un approccio interdipendente tra loro (Technological Pedagogical Content Knowledge - TPACK).

Queste dimensioni della competenza didattica convergono in nuove aree di competenza: conoscenza dei contenuti pedagogici (PCK), conoscenza dei contenuti tecnologici (TCK) e conoscenza tecnologico-pedagogica (TPK). Il concetto di TPACK garantisce la pianificazione efficace di tutte le attività didattiche in presenza di un mezzo digitale, basandosi sul denominatore comune delle tre dimensioni, PCK, TCK e TPK (Akyuz, 2018).

Un quadro di riferimento con immediate implicazioni pratiche nella scelta dei mezzi didattici per l'apprendimento dell'insegnamento online è stato sviluppato da Puertedura (2006), Modello SAMR composto da quattro livelli, e gli strumenti e le modalità di lavoro vengono modificati solo con le loro versioni digitali:

- **Sostituzione:** la tecnologia è una sostituzione strumentale diretta, senza alcun cambiamento nelle modalità di funzionamento (ad esempio, un elaboratore di testi viene utilizzato come una macchina da scrivere; in questo modo possiamo leggere/scrivere testi online).
- **Aumento:** La tecnologia agisce come un sostituto diretto dello strumento, con miglioramenti funzionali alle pratiche esistenti, come la lettura e la scrittura come abilità multimodali che rimangono le stesse ma migliorano grazie alla digitalizzazione. Vengono potenziati gli usi delle funzioni di base, come il "copia-incolla" e il controllo ortografico. I testi online possono avere collegamenti a dizionari, guide allo studio e siti web.
- **Cambiamento:** la tecnologia consente di ridisegnare in modo significativo i compiti grazie alla digitalizzazione: è dotata di connettività con e-mail, fogli di calcolo e applicazioni. In questo modo si possono condividere strumenti testuali, visivi e audio per l'acquisizione di conoscenze, si possono sviluppare compiti (invece di rispondere alle domande dei libri di testo, gli studenti possono utilizzare moduli per l'apprendimento attivo).

- **Ridefinizione:** la tecnologia permette di creare nuovi compiti, prima impensabili. È possibile incorporare software di gestione dei gruppi di lavoro e dei contenuti, strumenti che consentono di vedere i contenuti e il modo in cui sono composti. La digitalizzazione permette di realizzare nuovamente cose che prima non erano possibili, come un gran numero di studenti che lavorano insieme o la realizzazione di podcast.

Al fine di garantire l'accesso all'apprendimento per tutti gli studenti, è emersa la Universal Design for Learning (UDL), una teoria che si concentra sulla progettazione di ambienti di apprendimento flessibili, inclusivi e incentrati sullo studente. L'UDL prevede flessibilità nel modo in cui le informazioni vengono presentate, gli studenti rispondono o dimostrano conoscenze e abilità, nonché nel modo in cui sono coinvolti nelle attività di apprendimento; riduce le barriere all'istruzione, fornisce un supporto adeguato, sostegno e sfide, e mantiene alte le aspettative per tutti gli studenti, compresi quelli con disabilità (Dalton, 2017).

Il Curriculum ULL (Grosbeck e Christmas 2020, p. 60) riconosce sia l'unicità di ogni studente che la necessità di affrontare le sue differenze attraverso:

- **molteplici mezzi di rappresentazione**, dando agli studenti l'opportunità di acquisire informazioni e conoscenze in una varietà di modi (formato, grado di difficoltà, successione logica);
- **molteplici mezzi di azione ed espressione**, per fornire agli studenti alternative per dimostrare ciò che sanno;
- **diversi mezzi di coinvolgimento**, per soddisfare gli interessi dei discenti, per aumentare la motivazione, per offrire loro sfide adeguate (offrire loro diverse modalità di partecipazione, interazione, dinamismo, collegamento con la vita reale) ecc.

Pertanto, l'insegnamento è progettato per essere flessibile e vario, incorporando una serie di mezzi per raggiungere i risultati di apprendimento, compreso l'uso di tecnologie accessibili per gli studenti con disabilità, e l'apprendimento è progettato per coinvolgere lo studente, per tenere conto dei suoi punti di accesso, interessi, esigenze nel contesto del corso.

Elias (2011 apud Grosbeck e Christmas 2020, p. 62) ha estratto 8 principi UDL particolarmente utili per l'apprendimento digitale.

<i>Principi dell'UDL</i>	<i>Raccomandazioni per le attività didattiche</i>
Uso corretto	fornire contenuti digitali nel formato più semplice possibile per archiviare le informazioni nel cloud e su siti condivisi
Uso flessibile	<ul style="list-style-type: none"> ● fornire le informazioni in piccole porzioni ● variare la strategia didattica, il tipo di risorse, per cambiare l'approccio che utilizziamo più frequentemente ● preparare sempre un supporto visivo (ppt, prezi, sway, ecc.), per integrare, per quanto possibile, brevi filmati pertinenti, software didattici, sequenze di lezioni interattive

	<ul style="list-style-type: none"> ● valutare lo studente in modo diversificato
Semplice e intuitivo	mantenere l'interfaccia utente in una forma semplice per utilizzare risorse aperte e software libero
Informazioni percepibili	utilizzare sottotitoli, descrittori, trascrizioni
Tolleranza del viso di errori	praticare la valutazione formativa, lungo il percorso, dando frequenti feedback, apprezzando i vari prodotti delle attività (in formato digitale, online), cambiando il formato del test, tenendo conto delle valutazioni dei colleghi o dell'importanza del suo contributo in un gruppo di lavoro, ecc.
Sforzo fisico e bassa psiche	evitare il sovraccarico e creare benessere negli studenti
Comunità di apprendimento e supporto	<ul style="list-style-type: none"> ● incoraggiare molteplici modi di comunicare ● raggruppare il più possibile gli alunni/apprendisti in base alle loro preferenze di accesso e tecniche
Il clima dell'istruzione: motivazione	considerare sempre la possibilità di motivare gli studenti e di coinvolgerli nelle attività di apprendimento.
Uso flessibile	utilizzare memo, domande, quiz, approcci vari e applicazioni per supportare l'introduzione di contenuti digitali generati dagli studenti

Principi UDL utili nell'apprendimento digitale

(Elias 2011, Grossek e Natale 2020, p. 62)

5.3 Tipi e caratteristiche dei mezzi di apprendimento online

I mezzi didattici utili per l'apprendimento online si trovano in una varietà di forme e combinazioni tra il fattore tecnologico e quello umano, all'intersezione tra forme multimediali (audio, video, testo, grafica, ecc.) e operazioni di pensiero critico o predeterminate per la loro acquisizione passiva. Possiamo quindi determinare alcuni aspetti dell'e-learning, secondo la letteratura specializzata, a partire dalle banche dati, dal supporto e dalla collaborazione online, fino alla presentazione strutturata delle informazioni nell'apprendimento sincrono o asincrono su diversi supporti e dispositivi digitali. Gli strumenti di apprendimento online si basano su principi che aiutano lo sforzo didattico del formatore e facilitano l'apprendimento degli allievi:

- 1) Il principio della flipped-classroom per snellire il tempo della lezione, quando il tempo di discussione è massimizzato durante la lezione, studiando la teoria individualmente e praticandola successivamente, durante l'incontro online (o fisico) con il formatore;
- 2) Il principio dell'apprendimento asincrono, ovvero l'apprendimento in qualsiasi momento e in qualsiasi

luogo, gli studenti possono partecipare alla lezione anche se si trovano in altri luoghi;

3) Il concetto di *apprendimento* sociale massimizzato, si riferisce all'interazione degli studenti in ambienti rilassati, come forum di discussione, gruppi, imparando gli uni dagli altri, non solo dal formatore;

4) Il concetto di *gamification* per motivare e premiare i bambini, che vengono ricomposti per il loro lavoro e vengono presentati chiaramente i loro progressi, ricevendo anche un feedback immediatamente dopo il coinvolgimento attivo;

5) Il contenuto ricco, accessibile, immediato e adattato al dispositivo personale - i materiali di studio sono diversi, facili da ottenere e da visualizzare (Pisău, 2021). Secondo Pisău (2021), il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento è possibile svolgendo corsi online, attraverso diverse forme di organizzazione dell'apprendimento a distanza: organizzazione dell'apprendimento sul sito; creazione di classi virtuali; creazione di gruppi su social network e creazione di gruppi attraverso sistemi di messaggistica istantanea. Per l'organizzazione e la conduzione più efficiente dell'apprendimento online, viene proposto un insieme di strumenti web che sostituiscono i mezzi di istruzione, facilitando l'apprendimento a un livello agevolato esclusivamente digitale. Così, Pisău (2021) individua strumenti che sostituiscono la lavagna tradizionale; per la creazione di video in diretta; per la creazione di classi virtuali; per la creazione di conferenze online; per la creazione di video lezioni; per le presentazioni; per la verifica delle conoscenze:

Strumenti classici per le lavagne: Idroo, Openboard, Miro, Awwapp, Tutorsbox, Classflow; ▪ Strumenti per la creazione di video in diretta: YouTube tramite streaming; Facebook tramite video in diretta;

Strumenti per la creazione di classi virtuali: Google Classroom, Edmodo, LearningApps, Easyclass, Tutorroom, Edulastic, Nearpod, Classflow, Moodle;

Strumenti per conferenze online: Zoom, ReadyTalk, WebEx, ClickMeeting, Electa Live, Google Meet;


Strumenti per la creazione di lezioni video: Screencast-O-Matic, Loom, Smart Notebook (registrazione), Webcam Video Recorder, Online Screen Recorder, Screen Castify; ▪ Strumenti di presentazione:


Mentimeter, Prezi, Canva, Google Slides, StoryJumper, Wakelet, Spark Adobe, Venngage, Biteable, Powtoon, Flipsnack;

Strumenti per la verifica delle conoscenze: Kahoot, Word Wall, Google Forms, Testmoz, Kubbu, ClassMarker, Socrative, ProProfs, Quizizz, Quizlet, Quizalize. Le risorse della formazione assistita (Grosbeck & Christmas 2020, p. 21) (rispettivamente l'apprendimento mediato) della tecnologia (digitale) riguardano sia **la componente hardware**, il dispositivo stesso, sia le **applicazioni software** installate su di esso. Il formatore può utilizzare diversi mezzi e dispositivi (computer, telefoni cellulari, smartphone, PDA, mini notebook, ecc.), metodi e risorse basati sulla tecnologia digitale, come ambienti virtuali, sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS), software didattici, strumenti online, materiali didattici digitali, serious games, applicazioni di realtà aumentata e virtuale, nonché altre tecnologie emergenti.

I. L'ambiente di apprendimento virtuale è il primo mezzo didattico a cui ci riferiamo nell'apprendimento

online, essendo questo un contesto che permette l'interazione tra docenti/tutor e studenti/studentesse, compresa la comunicazione e lo scambio di informazioni e la distribuzione di contenuti, cioè pubblicazioni online, gestione e recupero di documenti e altre informazioni. Forse più noto è il sistema per la gestione dell'apprendimento (in inglese Learning Management System, LMS), che è un sistema software che consente l'organizzazione dell'istruzione online, registrando il processo di formazione, i risultati dei test, esaminando l'intero materiale didattico da trasmettere, ecc. Il lavoro attraverso un LMS è asincrono, tranne quando le riunioni online si svolgono attraverso strumenti di videoconferenza.

Logo	Sistema gestione dell'apprendimento (LMS)	Descrizione
	Suite G (edu.google.com),	Permette agli insegnanti di creare classi, distribuire compiti, fornire feedback e promuovere la collaborazione. Molte applicazioni digitali online si integrano bene in G Suite.

	<i>google</i> <i>Settembre</i>	
	Edmodo (edmodo.com)	Ha guadagnato popolarità tra gli insegnanti non solo per il suo aspetto simile a Facebook, ma anche per la biblioteca di risorse e la comunità professionale che offre.
	Schoology (schoology.com)	È simile a Edmodo. Schoology sembra avere un'ottima interfaccia con gli iPad, una caratteristica importante per alcuni utenti. Schoology offre un pacchetto base gratuito per i singoli e una piattaforma basata su abbonamenti per gli istituti scolastici.
	Weschool (weschool.com)	Funziona su tutti i dispositivi e ha la capacità di combinare qualsiasi sito web, risorsa o applicazione online (come YouTube, Google Docs, Dropbox, Khan Academy, ecc.) in un'unica esperienza di apprendimento. Le valutazioni possono includere domande di diverso tipo, comprese quelle basate su video. Può essere utilizzato anche nell'apprendimento a distanza/online o nel caso di classi invertite.
	Microsoft Teams (https://www.microsoft.com/en-us/formazione/prodotti/squadre)	Consente l'organizzazione su strutture di tipo classe, il caricamento dei materiali e le attività di collaborazione.




	Moodle (https://moodle.org/)	È una piattaforma per attività di apprendimento a distanza che richiede l'installazione su un server. È più adatta a una soluzione comune a diverse classi/standardizzate a livello scolastico.
	easyclass (https://www.easyclass.com)	È una piattaforma che permette di gestire le attività di apprendimento organizzando classi, in cui gli studenti possono ricevere materiali, test e vari compiti di lavoro. Gli studenti possono ricevere feedback e valutare e classificare i prodotti realizzati.
	Dojo di classe	Si tratta di un sistema di gestione online progettato per incoraggiare comportamenti positivi degli studenti e la cultura della classe. Gli studenti guadagnano "punti Dojo" in base al loro comportamento in classe e l'applicazione si basa su tecniche di gamification.

Tabella dei sistemi per la gestione dell'apprendimento dopo Grosseck & Christmas (2020, p. 22)

II. Gli strumenti digitali sono quei particolari mezzi, software o applicazioni utilizzati nell'ambiente virtuale per facilitare l'apprendimento.

Il software educativo si riferisce ad applicazioni costruite per scopi didattici, finalizzate al raggiungimento di obiettivi educativi basati su contenuti teorici, su attività sperimentali/pratiche e sulle competenze previste dai programmi di studio. Il software educativo pratico intreccia il prodotto informatico con la progettazione pedagogica, rappresentando un'alternativa digitale ai metodi e ai mezzi tradizionali.

Esistono vari tipi di software didattico, una possibile classificazione (Grosseck & Christmas 2020) è la seguente:

- software di apprendimento interattivo (presentazione interattiva di alcune conoscenze);
- software di simulazione (simulazione di situazioni reali che lo studente può studiare per formulare varie conclusioni);
- software di esercitazione - esercitazione e pratica (per l'allenamento di abilità e capacità specifiche);
- software investigativo (sviluppa il pensiero critico, comporta la risoluzione di situazioni problematiche);
- software tematico - tutorial (affronta vari argomenti del curriculum);
- software di test (somministra vari campioni di valutazione).

Questi tipi di software educativi sono generalmente applicazioni offline. Esempi di piattaforme educative online in lingua rumena sono Twinkl (https://www.twinkl.ro/resources/romania_risorse_didattiche), MyKoolio (<https://www.mykoolio.com/>), Intuitex School (<https://www.scoalaintuitext.ro>), Kidibot (<https://www.kidibot.ro/esti-profesor/>) ecc.

Gli insegnanti possono accedere a diverse risorse o coinvolgere gli studenti in attività interattive. **III. Le applicazioni online** (Grosseck & Christmas 2020) si riferiscono a quegli strumenti basati sul cloud,

indipendenti dai contenuti didattici, che possono essere utilizzati puntualmente in un'attività didattica progettata dall'insegnante. Sono adatte alle attività di blended learning e sono anche una grande risorsa per l'ERT. L'integrazione delle applicazioni online nelle attività didattiche dipende in larga misura dalle competenze digitali e pedagogiche degli insegnanti e dalla loro creatività nella progettazione didattica di risorse e attività di apprendimento. Per gli educatori, le tecnologie e le applicazioni online gratuite sono essenziali; attualmente hanno accesso a centinaia di applicazioni online, per la creazione di testi, per lavorare con immagini, file audio, video, risorse multimodali, storytelling, pagine web, organizzazione di risorse, programmazione, valore formativo, software per la traduzione (Microsoft Translator for Education, <https://www.microsoft.com/en-us/translator/education/>, Google Translate, <https://translate.google.com/>), applicazioni per la videoconferenza, ecc.

Questo tipo di applicazioni ha iniziato a essere intensamente integrato nelle attività di apprendimento dal momento in cui la tecnologia mobile, i sensori, il cloud computing sono diventati ampiamente accessibili, in concomitanza con il desiderio degli insegnanti di pensare alle proprie attività didattiche supportate dalla tecnologia. Una classifica delle applicazioni online più utilizzate, sia in ambito accademico che in generale, è consultabile sul sito web creato da Jane Hart (Center for Learning and Performance Technologies, Gran Bretagna), per il 2020 accessibile all'indirizzo <https://www.toptools4learning.com/top-100s>. In questa classifica, il primo posto è occupato dal canale YouTube, una piattaforma per l'hosting e la condivisione di video, seguito da Power Point, l'applicazione per la rielaborazione di presentazioni e da Google Search, il motore di ricerca di informazioni. I posti successivi sono occupati da altre applicazioni note e rilevanti per il mondo accademico: Microsoft Teams, Zoom, Google Docs e Drive, LinkedIn, Word, Canvas e Wikipe dia.

Facendo riferimento all'ERT, (Grosbeck & Christmas 2020, p. 25) presenta una serie di applicazioni online che possono essere utilizzate **per creare vari tipi di risorse in formato digitale e anche costituire la base di varie attività di apprendimento online**, utile attività didattica:

a) **creazione di presentazioni elettroniche:** PowerPoint, Google Presentazioni, Prezi (<https://prezi.com/>), Canva (<https://www.canva.com/>), Sway (<https://sway.office.com/>); b) **creazione di bacheche virtuali:** Padlet (<https://padlet.com/>), Symbaloo (<https://www.symbaloo.com/>), Webjets (<https://www.webjets.io/>);

c) **realizzare piani di lezione o percorsi di apprendimento:** Symbaloo Lesson Plans (<https://symbalooedu.es/lessonplans/>);

d) **creare storie:** (Little Bird Tales <https://littlebirdtales.com/>), Storyjumper (<https://www.storyjumper.com/>), Storybird (<https://storybird.com/>), Mystorybook (<https://www.mystorybook.com/>), Storyboard That (<https://www.storyboardthat.com/>);

e) **creazione di video, cartoni animati, fumetti:** Voki (<https://www.voki.com/>), WeVideo (<https://www.wevideo.com/>), MakeBeliefsComics (<https://www.makebeliefscomix.com/>), Toondoo

(<http://www.toondoo.com/>), Toontastic (<https://toontastic.withgoogle.com/>), Pixton (<https://www.pixton.com/>), Edpuzzle (<https://edpuzzle.com/>);

f) **creare documenti collaborativi** (Google Docs);

g) **creare mappe concettuali**: Coggle (<https://coggle.it/>), LucidChart (<https://www.lucidchart.com/>), Bubbl.us (<https://bubbl.us/>), MindMeister (<https://www.mindmeister.com/>);

h) **creare nuvole di parole**: Wordle (<http://www.wordle.net/>), WordArt (<https://wordart.com/>);

i) **creare giochi didattici ed esercizi interattivi**: ClassTools (<https://classtools.net/>), Kubbu (<http://www.kubbu.com/>);

j) **sviluppo di strumenti di valutazione**: Google forms, Socrative (<https://socrative.com/>), Kahoot (<https://kahoot.com/>), Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>), SurveyMonkey (<https://www.surveymonkey.com/>).

Le applicazioni per la videoconferenza sono una categoria essenziale per i corsi online, perché consentono un'attività simile alla situazione di apprendimento tradizionale, senza la presenza fisica in un determinato spazio. Senza comportare grandi trasformazioni, i corsi online possono essere realizzati attraverso sistemi di videoconferenza online, una soluzione tecnica semplice, facile da implementare, attraverso la quale insegnanti e studenti interagiscono da spazi diversi, utilizzando Internet per consultare simultaneamente contenuti o attività di apprendimento. Gli attori didattici comunicano in audio e video, fanno presentazioni, seminari e altre attività didattiche sincrone. Il feedback e l'interazione sono diretti e presentano basse difficoltà di implementazione e costi contenuti. Gli esempi di piattaforme di videoconferenza sono numerosi, a partire dalla rete di messaggia di Facebook, dove si possono creare stanze di discussione e invitare fino a 50 persone a partecipare a una videochiamata, per continuare con applicazioni come Zoom, Webex o Google Meet.

Grosbeck & Christmas (2020, p. 25) registrano i vantaggi delle **piattaforme di conferenza**, descrivendole come uno spazio per incontrarsi online, dove studenti e insegnanti possono parlare e/o vedere attraverso webcam e microfoni, condividere testi, pdf, file video o audio, immagini e diapositive; consentire la registrazione dell'incontro - in modo che gli studenti possano rivedere ciò che è stato presentato in diretta, e gli studenti assenti possano vedere l'attività; possono postare domande, rispondere, avere la possibilità di lavorare in un piccolo gruppo (ad esempio, nell'app Zoom, Microsoft Teams), gli studenti possono essere divisi in piccoli gruppi o in diverse sale riunioni, lavorando in questi gruppi, chattando senza interagire con l'intero gruppo classe.

Ai mezzi di educazione utili agli orsi online rappresentati da ambienti virtuali, applicazioni, software si aggiungono le tecnologie emergenti e le risorse educative digitali. Dalla categoria delle risorse emergenti citiamo i giochi e la gamification nell'educazione, la realtà estesa (aumentata, mista e virtuale), così come le risorse che tradizionalmente esistevano e sono state aggiornate in formato digitale, come nel caso del libro di testo digitale, dei dizionari, delle enciclopedie - che possono essere raggruppate nella

categoria delle risorse educative aperte (OER).

L'introduzione del concetto di gioco nell'educazione è iniziata con le consuete attività ricreative dell'età, che comportavano l'apprendimento di regole con un finale gratificante. I giochi seri, come i video di simulazione, erano finalizzati all'acquisizione di abilità o competenze professionali per ottenere l'autonomia lavorativa. Infine, i giochi educativi sono stati progettati specificamente per soddisfare obiettivi di apprendimento. Oggi il campo del gioco in un contesto formativo è stato sviluppato introducendo l'apprendimento basato sul gioco e la gamification. L'apprendimento basato sul gioco implica la realizzazione di uno scenario di apprendimento specifico per il contesto di formazione, mentre la gamification si riferisce alla fornitura di punti e badge ai partecipanti per quantificare i progressi verso l'oggetto di apprendimento.

La realtà virtuale può portare a viaggi difficili da raggiungere, come nel museo Smithsonian:

<https://naturalhistory.si.edu/visit/virtual-tour6> oppure può permettere all'insegnante, attraverso applicazioni, di far vivere concetti scientifici in campi come le STEM o la geografia spaziale

(<https://edshelf.com/tool/science-ar/>), (<http://elements4d.daqri.com/>), (<https://www.4danatomy.com/>), (<http://vitotechnology.com/star-walk.html>), (<http://zooar.com/animals/>), ecc.

Brower e Torrington (2020) hanno pubblicato sulla piattaforma Educase la tipologia di tecnologie di apprendimento gratuite basate sul web (2020) che fornisce agli educatori un elenco di 226 tecnologie organizzate in 40 tipi e 15 gruppi che possono essere utilizzate attraverso un browser per promuovere un apprendimento più produttivo e interattivo. Di seguito presentiamo l'inventario completo dei mezzi di apprendimento digitale (Brower e Torrington, 2020):

1. Strumenti basati sul testo:	<ul style="list-style-type: none"> - Discussione di testo sincrona: (http://twitter.com), (http://plurk.com), (http://chatzy.com), (http://backchannelchat.com), (https://slack.com) - Forum di discussione: (http://proboards.com), (http://readups.com); - Prendere appunti e creare documenti: (http://evernote.com), (https://keep.google.com), (https://www.office.com/launch/word), (http://docs.google.com), (http://zoho.com/docs), (https://www.canva.com);
2. Strumenti basati su Immagini:	<ul style="list-style-type: none"> - Condivisione delle immagini: (http://flickr.com), (http://instagram.com), (http://www.pics4learning.com), (https://burst.shopify.com), (https://www.pexels.com), (https://unsplash.com), (https://pixabay.com), (http://openclipart.org), - Creare e modificare immagini: (http://befunky.com), (http://pixlr.com), (http://sumopaint.com), (http://muro.deviantart.com). - Disegno e colorazione: (https://sketch.io/sketchpad), (http://slimber.com), (http://flockdraw.com) - Tabellone online: (http://awwapp.com), (http://docs.google.com/drawings), (http://board800.com), (http://cosketch.com), (http://twiddla.com), (https://www.autodraw.com).

	<p>- Grafici: (http://gliffy.com), (http://lucidchart.com), (http://draw.io), (http://creately.com), (http://cacoo.com). - Mappe mentali: (http://mindomo.com), (http://wisemapping.com), (http://mindmup.com), (http://popplet.com), (http://mind42.com), (http://mindmeister.com), (http://slatebox.com), (http://coggle.it), (http://debategraph.org)</p> <p>- Mappe e cartografia: (http://maps.google.com), (http://scribblemaps.com), (https://www.google.com/earth/education/tools/tour-builder). Versi di parole: (http://wordclouds.com), (https://tagcrowd.com), (https://wordart.com/).</p>
3. Strumenti audio:	<p>- Condivisione audio: (http://soundcloud.com), (http://audioboom.com), (http://freesound.org), (http://chirbit.com), (http://soundbible.com). - Creazione ed editing audio: (http://vocaroo.com), (http://soundation.com).</p>
4. Strumenti video:	<p>- Condivisione video: (http://youtube.com), (http://vimeo.com), (http://teachertube.com).</p> <p>- Creazione e montaggio video: (http://youtube.com/editor), (http://videotoolbox.com), (http://kizoa.com), (http://muvee.com), (https://info.flipgrid.com), (http://screencast-o-matic.com). - Trasmissione video: (http://youtube.com), (http://younow.com).</p>
5. Strumenti di produzione multimodali	<p>- Pannelli digitali: (http://pearltrees.com), (http://padlet.com), (http://stormboard.com), (http://en.linoit.com), (https://conceptboard.com), (https://miro.com).</p> <p>- Presentazioni: (http://prezi.com), (https://www.office.com/launch/powerpoint), (http://www.google.com/slides/about), (http://haikudeck.com), (http://photopeach.com), (http://photosnack.com), (http://vcasmo.com), (http://authorstream.com), (https://spark.adobe.com).</p> <p>- Creare lezioni: (https://www.lessonlams.com), (http://blendspace.com), (http://softchalk.com), (http://easygenerator.com), (http://nearpod.com), (http://udutu.com), (https://composica.com), (http://edpuzzle.com).</p>
6. Strumenti di narrazione digitale (narrazione)	<p>- Creazione di libri online: (http://www.storyjumper.com), (http://tikatok.com), (http://storybird.com), (http://mixbook.com), (https://bookcreator.com).</p> <p>- Creare fumetti: (http://storyboardthat.com), (http://makebeliefscomix.com) (http://pixton.com), (http://wittycomics.com).</p> <p>- Video animati: (http://powtoon.com), (http://moovly.com), (http://digitalfilms.com), (https://www.voki.com).</p>

7. Strumenti per la creazione di siti web	<ul style="list-style-type: none"> - Creazione di siti web individuali: (https://sites.google.com/new), (http://tripod.lycos.com), (http://wix.com) Jimdo (http://jimdo.com), (http://moonfruit.com), (http://weebly.com), (http://glogster.com). - Wiki: (http://pbworks.com), (https://www.atlassian.com/software/confluence), (https://www.nuclino.com), (https://www.zoho.com/wiki), (https://www.wikidot.com).
	<ul style="list-style-type: none"> - Blog: (https://wordpress.com), (http://edublogs.org), (http://blogger.com), (https://rebelmouse.com), (http://penzu.com).
8. Strumenti per l'organizzazione e la condivisione Conoscenza	<ul style="list-style-type: none"> - Condivisione di file: (http://dropbox.com), (http://mediafire.com), (http://4shared.com), (http://onedrive.live.com), (http://google.com/drive). - Siti di segnalibri sociali (memorizzano, organizzano, annotano e condividono link a siti online): (http://diigo.com), (http://icyte.com), (http://memonic.com), (https://edshelf.com), (https://wakelet.com), (https://explore.participate.com/educlipper). - Aggregatori (che utilizzano Really Simple Syndication (RSS) per raccogliere informazioni basate sul web in un unico luogo per organizzare, salvare e condividere contenuti su argomenti specifici): (http://flipboard.com), (http://feedly.com), (http://www.bloglines.com). - Ripubblicazione: (http://scoop.it), (http://pinterest.com), (http://livebinders.com). - Creare linee temporali: (http://timetoast.com), (https://www.preceden.com), (http://tiki-toki.com), (https://online.officetimeline.com).
9. Strumenti di analisi dei dati	<ul style="list-style-type: none"> - Conduzione di indagini: (http://www.google.com/sheets/about), (https://www.office.com/launch/excel), (http://www.zoho.com/docs), (http://www.live-documents.com/live_spreadsheets.html), (http://ethercalc.net), (http://smartsheet.com) - Fogli di calcolo online: (http://infogr.am), (https://live.amcharts.com), (https://venngage.com), (https://developers.google.com/chart), (http://www.easel.ly), (http://piktochart.com), (http://chartsbin.com), (https://figma.com). - Infografiche: (https://grabcad.com), (https://repables.com), (https://3dwarehouse.sketchup.com), (https://www.thingiverse.com).
10. Strumenti di modellazione 3D	<ul style="list-style-type: none"> - Archivi di modelli 3D: (https://grabcad.com), (https://repables.com), (https://3dwarehouse.sketchup.com), (http://www.printmeasheep.com). - Creazione di modelli 3D: (http://shapeshifter.io), (http://tinkercad.com), (https://www.3dslash.net), (https://www.sketchup.com)
11. Strumenti di codifica:	<ul style="list-style-type: none"> (https://scratch.mit.edu), (http://code.org), (https://make.gamefroot.com), (https://www.codecademy.com).

12. Strumenti di valutazione:	(http://quizstar.4teachers.org), (http://proprofs.com/quiz-school), (https://www.classmarker.com), (http://quizlet.com), (http://cram.com), (http://cobocards.com), (http://easytestmaker.com), (http://peerwise.cs.auckland.ac.nz), (http://socrative.com), (https://kahoot.com), (https://www.gosoapbox.com).
13. Sistemi di social media online:	(http://facebook.com), (https://www.classdojo.com), (http://www.classtools.net/FB/home-page), (http://twiducate.com), (http://researchgate.net), (http://academia.edu).
14. Sistemi di gestione dell'apprendimento	(http://edmodo.com), (https://web.seesaw.me), (https://classroom.google.com), (https://moodlecloud.com), (http://www.latitudelearning.com), (http://mycourse.com), (http://www.schoology.com), (https://atutor.github.io), (http://www.formalms.org).
15. Sistemi di videoconferenza:	(http://zoom.us), (https://apps.google.com/meet), (https://web.skype.com), (https://discordapp.com).

5.4. Progettare l'apprendimento digitale significa progettare corsi online

Il concetto di apprendimento online si concentra su due dimensioni principali: la progettazione del processo di apprendimento online e l'organizzazione e la conduzione del processo di apprendimento online. A. P il decondizionamento del processo di apprendimento online inizia con la selezione degli strumenti digitali, scegliendo il modello e progettando il modello, seguito dalla strutturazione del contenuto digitale. Nelle fasi finali sono stabiliti diverse forme e tipi di verifiche, offerta di materiale aggiuntivo, così come altre azioni amministrative.

B. L'organizzazione e lo sviluppo del processo di apprendimento online è incentrato sull'impegno ad apprendere attraverso il coinvolgimento del docente formatore e dell'educando. Considerati questi due aspetti, i contenuti sono organizzati attraverso diverse tecnologie pedagogiche che prevedono modalità di partecipazione degli studenti. Si terrà costantemente conto della fornitura di feedback, valutazione e autovalutazione, in modo da fornire alla fine raccomandazioni metodiche per tutti gli attori educativi. Nel caso di studenti con disabilità, Grosbeck & Christmas (2020) raccomandano l'accessibilità dei materiali didattici offerti (ad esempio, in modo che possano essere consultati anche da studenti ipovedenti che utilizzano uno screen reader). Esistono vari tipi di tecnologie dedicate all'accessibilizzazione, come strumenti per migliorare la visualizzazione delle informazioni sul display, strumenti di lettura dello schermo, strumenti di scrittura con accesso alternativo, strumenti di riconoscimento vocale, per le annotazioni, ecc. In generale, per rendere accessibili le risorse didattiche, l'insegnante deve assicurarsi che:

1. I materiali devono essere chiari, organizzati ed esplicativi per consentire l'accesso alle informazioni. I

materiali sono forniti in formato PDF. Un file PDF può contenere immagini scannerizzate di ogni pagina di testo, essenzialmente "immagini" statiche delle pagine, o una copia del testo che consente di cercare e sottolineare il testo. I collegamenti ipertestuali sono inclusi/presenti. A tale scopo, assicurarsi che il testo del collegamento ipertestuale descriva sempre uno dei contenuti del collegamento.

2. È possibile accedere alle informazioni contenute nelle immagini in modo alternativo, descrivendole ad esempio con Testo alternativo .

3. Le risorse video o audio sono sottotitolate. È possibile utilizzare: gli strumenti integrati in YouTube, gli strumenti e le strategie di sottotitolazione della suite Google, come Voice to Text in Google Docs. I sottotitoli in tempo reale nelle presentazioni di Google (attualmente solo in inglese). Didascalie in tempo reale in Google Meet.

4. I compiti richiesti agli studenti possono essere svolti anche senza la necessità di una rapida capacità di inserimento/scrittura del testo, di destrezza manuale o di acutezza visiva.

Prima di pianificare un'attività di formazione online, è bene che il formatore tenga presente che sia lui che l'allievo dispongano di una buona connessione a Internet e di un dispositivo funzionale. Per evitare un basso impegno nell'apprendimento, il formatore può utilizzare un mezzo visivo/multimediale (presentazioni collaborative (Google), presentazioni dinamiche (Prezi) o interattive (Mentimeter); arricchire le presentazioni PowerPoint con quiz, video, materiali interattivi, ecc.

valutazione per almeno il periodo di un'unità; interspersione nell'attività sincrona di attività su gruppi online o individuali offline, ecc. organizzazione dettagliata dell'attività e informazione agli studenti sull'attività di apprendimento, ma soprattutto sui risultati di apprendimento attesi (in anticipo attraverso messaggi audio, video, testuali sulla piattaforma e-learning o live all'inizio della videoconferenza). Si ritiene inoltre utile inviare informazioni in anticipo, sia sui contenuti che sull'organizzazione dell'attività e sui risultati attesi. Gli educatori possono intervenire presentando alcune delle loro attività, attraverso la valutazione intercollegiale e le attività di autovalutazione.

Uno scenario sintetico dell'attività formativa prevede:

- creare l'ambiente di comunicazione e il sistema di gestione dell'apprendimento; - motivare l'educando all'apprendimento organizzando l'attività dettagliata, catturando l'attenzione e proponendo un metodo di gamification;
- l'apprendimento diretto attraverso l'interazione con i contenuti didattici, le presentazioni di supporto e le attività di apprendimento online (con l'aiuto dei mezzi presentati al punto 3); - l'apprendimento asincrono rivendica il ruolo di altro tempo della pratica dei compiti a casa;
- valutazione dell'apprendimento attraverso la connessione inversa, esercitando le abilità e le competenze proposte nell'attività di apprendimento e la loro valutazione.

Documentarsi sui mezzi educativi sviluppati dall'ambiente digitale apre prospettive ottimistiche e stimolanti per i formatori. Molte opportunità, risorse ad alto rendimento e facilitazioni di apprendimento

evidenziano un futuro luminoso per l'apprendimento online. Tuttavia, il gestore di questo universo rimane l'uomo, l'anello più potente che può mantenere l'impalcatura digitale diretta verso l'immutabile fine assiologico dell'educazione: una vita migliore, una versione migliore di ciascuno e una società migliore per tutti.

Bibliografia

1. Akyuz, D. (2018). Misurare la conoscenza del contenuto pedagogico tecnologico (TPACK) attraverso la valutazione delle prestazioni. *Computers & Education*, 125, 212-225. due: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.06.012>
2. Andron, D., Kifor, Ș. (2021). Le tecnologie digitali nell'attività didattica. Sibiu: Casa editrice dell'Università "Lucian Blaga" di Sibiu.
3. Bocoș, M.-D. (coord.) (2016). *Dizionario prasseologico di pedagogia*, vol. I (A-D). Pitești: Paralelo 45.
4. Bower, M., & Torrington, J. (2020), *Typology of Free Web- based Learning Technologies*, *Educase Report*, <https://library.educause.edu/resources/2020/4/typology-of-free-web-based-learning-technologies>.
5. Ceobanu, C. (2016). *Apprendere nell'ambiente virtuale. Guida all'uso del computer nell'educazione*. Iași: Polirom.
6. Ceobanu, C., Cucuș, C., Istrate, O., & Pânișoară, I. O. (2022). *Educazione digitale Ed. a II-a*. Iași: Ed. Polirom.
7. Cucos, C. (2016). *Pedagogia*. Iași: Polirom.
8. Dalton, E. M. (2017). Oltre la progettazione universale per l'apprendimento: Principi guida per ridurre le barriere alla competenza digitale e mediatica. *Journal of Media Literacy Education*, 9(2), 17-29. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1160465>.
9. Dobre, I. (2010). Studio critico degli attuali sistemi di e-learning, Accademia rumena, Istituto di ricerca sull'intelligenza artificiale, Bucarest.
10. Elias, T. (2011). Principi di progettazione didattica universale per l'apprendimento mobile. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 12 (2), 143-156.
11. Grosseck, G., Christmas, D. (2020). *Guida pratica alle risorse didattiche e digitali per la formazione online*. Timișoara: Editura Universităţii de Vest.
12. Maritain, Jaques. (2021). *Una filosofia dell'educazione*. Bucarest: Spandugino.
13. Maftei, A., Dănilă, O., Gherguț, A. (2022). *Disabilità Un approccio transdisciplinare*. Iași: Editura Universităţii "Alexandru Ioan Cuza" Iași.
14. Özer Shanal, S. (2022). *Insegnanti di educazione speciale e tecnologia: A Metaphor Analysis.*, Necatibey Faculty of Education Electronic Journal of Science & Mathematics Education, 16(1), 64- 87, [10.17522/balikesirnef.887466](https://doi.org/10.17522/balikesirnef.887466)
15. Pisău, A. (2020). Strumenti digitali per un apprendimento online efficace nel contesto delle sfide sociali. *Universo Pedagogico*, 67(3), 44-49.
16. Puentedura, R. (2006). *Trasformazione, tecnologia e istruzione* [Blog post]. Recuperato da <http://hippasus.com/resources/tte/> 17.08.2022.
17. Redecker, C. (2017). *Quadro europeo per le competenze digitali degli educatori: DigCompEdu (No. JRC107466)*. Centro comune di ricerca (sede di Siviglia).

Capitolo 6 - Presentazione accompagnata da mezzi tecnici. Conversazione, esercizio, dimostrazione

La metodologia della formazione ha beneficiato di aggiornamenti fondamentali con la penetrazione della tecnologia nella vita delle persone. In un primo e più visibile caso relativo all'ambiente educativo, si osservano i mezzi tecnici di apprendimento che hanno sostituito strumenti tradizionali come l'aula come luogo di incontro o la lavagna e il gesso aggiornati in sale conferenze virtuali attraverso applicazioni che offrono la condivisione dei contenuti. A un livello più profondo e metodico, tuttavia, i mezzi tecnici assistono, migliorano e addirittura sostituiscono i metodi di apprendimento tradizionali come *l'esposizione, la conversazione, l'esercizio o la dimostrazione*. In questo capitolo, quindi, ci proponiamo di analizzare i legami e le fusioni che si sono creati tra i metodi classici e i moderni mezzi tecnici (dimostrazione *rispetto alla* presentazione; conversazione *rispetto alla* messaggistica; esercizio *rispetto all'*applicazione digitale; dimostrazione *rispetto al* software specializzato) per poterli utilizzare e implementare nelle future attività di formazione.

Parole chiave: *esposizione, conversazione, esercizio, dimostrazione, mezzi tecnici*

6.1. Dalla visualizzazione tradizionale alla presentazione digitale

Il metodo *espositivo* è uno dei più antichi metodi di insegnamento conosciuti nelle scuole. Questo metodo ha un carattere espositivo e viene svolto oralmente. Le definizioni classiche di *esposizione* indicano l'idea di trasmettere informazioni verbalmente da uno o più insegnanti a un pubblico di alunni o studenti. Secondo Moise e Seghedin (in Cucoş, coord., 2009, p. 348), le varianti classiche dell'esposizione sono la *narrazione* (presentazione narrativa dei fatti adattata al pubblico specifico); la *spiegazione* (presentazione prevalentemente caratterizzata da argomentazioni razionali) e la *lezione scolastica* (presentazione sotto forma di una successione di idee, quadri teorici e loro interpretazione separata). Utilizzando l'esposizione nell'insegnamento, si crea così una relazione classica, composta da un polo chiamato *mittente* (insegnante/formatore) e un altro chiamato *ricevente* (discente/studente). Il vantaggio di tale relazione è che riduce il tempo necessario per apprendere e assimilare conoscenze complesse, consentendo ai discenti di trovare modelli nei contenuti presentati e persino nella personalità del formatore. Tuttavia, l'uso del metodo dell'esposizione impone anche alcuni limiti e rischi all'approccio didattico. Barkley e Major (2014) definiscono l'esposizione *una forma di pedagogia passiva, che metterebbe i discenti in una situazione di inattività, in quanto hanno poca autorità e controllo sul loro apprendimento; l'esposizione è meno efficace se non si utilizzano metodi di attivazione, creando*

così problemi di attenzione, motivazione o possibilità di prendere appunti al ritmo della presentazione del formatore.

Nel tentativo di aggiornare un metodo di insegnamento dall'impressionante antichità pedagogica, basato sull'esposizione di tipo verbale e volto a ridurre i limiti, Cerghit (2006, p. 14) propone di estenderlo all'*esposizione con un avversario* (nell'esposizione dell'insegnante visto come spettacolo didattico, interviene, con domande o opinioni, un altro esperto) e all'*esposizione-dibattito* (una combinazione di esposizione - come prima parte del tempo di formazione - e dibattito - che rappresenta la seconda parte del tempo di lavoro).

Indipendentemente dal modo in cui viene eseguito nella pratica, esistono alcune condizioni ampiamente accettate per l'applicazione del metodo dell'esposizione, che sono state rilevate anche da L. E. Ciolan (in Pânișoară, I.-O., coord., 2022, p. 146):

- il contenuto della presentazione deve essere originale, autentico e convincente e il formatore deve preparare e documentare l'attività in modo rigoroso;
- il rispetto delle regole relative a tempi, obiettivi e finalità, indicate dal programma dell'approccio educativo in cui si svolge la mostra;
- la quantità di informazioni visualizzate è ragionevole;
- gli esempi illustrativi sono sufficienti a formare un quadro accurato del contenuto da presentare;
- lo stile espressivo e il linguaggio del formatore devono essere adattati al livello di competenza del pubblico, tenendo conto di un equilibrio espressivo tra la quantità di parole e il contenuto espresso, nonché dell'impatto della comunicazione non verbale e paraverbale.

L'esposizione che avviene nel contesto dell'e-learning assume nuove connotazioni, come risultato diretto dei numerosi vantaggi offerti dalle diverse piattaforme tecniche su cui può avvenire. L'esposizione delle conoscenze per vari scopi educativi può essere ottenuta attraverso l'uso di una gamma ricca e diversificata di supporti, alcuni dei quali includono, secondo Grossek, G.; Christmas, D. (2020, p. 40), vari testi e poesie; grafici e immagini, diagrammi, fotografie, disegni e poster; audio, suoni, voce, podcast e programmi radiofonici; video e film, spettacoli televisivi, film e clip di *YouTube*; e i media digitali includono animazioni, simulazioni, forum di discussione online e mondi virtuali. Le risorse didattiche presentate in formato digitale sono sviluppate secondo alcuni principi di progettazione che enfatizzano i contenuti espressivi, l'integrazione nell'azione formativa e gli aspetti tecnici e sociali:

- *previsione e coerenza*. Una volta che il formato di presentazione del materiale è stato perfezionato e portato a uno stato stabile, deve essere mantenuto allo stesso livello elevato da un'unità di corso all'altra;
- *applicare uno stile definito dalla standardizzazione e dalla coerenza*;

- *la possibilità di navigare facilmente tra i contenuti.* Il discente avrà la possibilità di accedere immediatamente o molto rapidamente all'unità di contenuto selezionata dal menu;
- *coesione e un'attenzione particolare alla semplificazione.* Un'unità di corso dovrebbe fornire sia i concetti principali da trattare sia le istruzioni su come gli studenti possono ottenere ulteriori informazioni;
- *progettazione.* Organizzare i componenti in base al loro significato. Per organizzare meglio le informazioni, si possono incorporare in varie tabelle ed elenchi;
- *per evidenziare determinate sezioni di testo, utilizzare proprietà come la sottolineatura, il grassetto o il testo in grassetto.* Alcune informazioni considerate vitali vengono evidenziate con un colore diverso (Grosbeck, G.; Christmas, D. 2020, p. 41).

La versione aggiornata più popolare e diffusa del metodo dell'esposizione è il *metodo della flipped classroom*. Attraverso questo metodo educativo, l'insegnante documenta l'argomento di apprendimento, seleziona varie risorse o sviluppa i propri materiali attraverso i quali desidera trasmettere i contenuti e poi li consegna ai discenti prima dell'incontro vero e proprio (online o fisico). Tra il 30 e l'80% dei contenuti (Snowman e McCown, 2014) viene consegnato online prima dell'attività didattica vera e propria, un metodo di insegnamento efficace mediato digitalmente che elimina alcuni degli svantaggi del metodo di esposizione tradizionale. Gli studenti possono così beneficiare di autonomia e flessibilità nell'apprendimento, supporto nella comprensione dei contenuti, collaborazione con i compagni, motivazione all'apprendimento e interazione adeguata con il docente.

Il modello della *flipped classroom* può essere utilizzato per organizzare l'insegnamento faccia a faccia o online. Per svolgere un'attività di *flipped classroom*, l'insegnante deve presentare le informazioni o l'argomento prima dell'inizio della lezione. Un buon modo per trasmettere queste informazioni può essere quello di utilizzare risorse video. Gli insegnanti possono creare risorse video registrando brevi video con applicazioni dedicate, realizzando varie esercitazioni registrando lo schermo e utilizzando video da *YouTube*, *Khan Academy* ecc.

Seguendo Grosbeck, G.; Crăciun, D. (2020, p. 70), di seguito viene fornita una breve descrizione dei principali strumenti digitali utilizzati per produrre queste risorse video:

- Generare brevi video con applicazioni specializzate come *Movie Maker*, incluso nel sistema operativo *Windows*, che è un programma freeware sviluppato da *Microsoft* per creare e modificare video e poi condividerli su siti web come *YouTube*, *Facebook* o *Flickr*; *Powtoon* è uno strumento di animazione online che consente agli utenti di creare presentazioni animate modificando oggetti precedentemente prodotti, modelli e foto importate con musica o voci fuori campo create dall'utente. Il sito web di *Powtoon* si trova all'indirizzo: <https://www.powtoon.com/>. Semplici presentazioni di *PowerPoint* possono essere convertite in formato video utilizzando il programma; *Animaker* (<https://www.animaker.com/>),

uno strumento facile da usare con cinque diversi stili di video e oltre cento tipi di animazione, permette di creare video con spiegazioni di successo. Le comunità didattiche possono essere create anche con *Animaker Class*, un'applicazione che contiene anche strumenti dedicati alla creazione di contenuti, pensati appositamente per migliorare la creatività degli studenti e promuovere il lavoro di gruppo;

- *Biteable* è uno strumento basato sul web che consente agli utenti di produrre brevi filmati con spiegazioni dell'argomento insegnato, oltre a curiosità, esempi vari e altri contenuti correlati. Un'ampia gamma di immagini ed elementi multimediali viene utilizzata per esprimere il contenuto in modo chiaro, conciso e semplice, per suscitare l'interesse dello spettatore e rendere gli interventi video più coinvolgenti;

- *Screencastify* (<https://www.screencastify.com/>) è un'estensione di *Chrome* che estende le funzionalità della webcam e consente di registrare video dello schermo del computer.

Screencast-O-Matic è disponibile online all'indirizzo <https://screencast-o-matic.com/>. È un programma facile da usare che può registrare conferenze, produrre lezioni, registrare lo schermo dell'utente, modificare i video e quindi distribuirli o gestirli. Nell'edizione gratuita, gli utenti sono limitati a registrare video non più lunghi di 15 minuti. Questo non deve essere visto necessariamente come un ostacolo, ma piuttosto come un metodo utile per aiutare gli studenti a comprendere e afferrare grandi volumi di informazioni o concetti difficili suddividendoli in parti più brevi;

- *Loom* è uno strumento gratuito (estensione di *Chrome* o applicazione desktop) semplice da usare, che con i mezzi tecnici di cui dispone per catturare lo schermo, può registrare la voce e il volto del presentatore e quindi distribuire rapidamente il video registrato. Lo strumento è disponibile sul web all'indirizzo: <https://www.loom.com/>. Non ci sono limitazioni al tipo di registrazioni che possono essere effettuate o alla quantità di filmati che possono essere salvati durante l'utilizzo dell'edizione, ed è disponibile gratuitamente sia per gli studenti che per gli insegnanti.

- *Kapwing* è un editor video che si trova all'indirizzo <https://www.kapwing.com/>. Comprende essenzialmente una suite di strumenti che consentono agli utenti di creare, modificare, sottotitolare, applicare filtri e aggiungere effetti sonori, oltre a molte altre funzioni. Questo programma è utile sia per gli studenti che per gli insegnanti e può essere utilizzato su qualsiasi dispositivo. È un programma basato sul web che non richiede installazione, è gratuito e consente la collaborazione. Funziona particolarmente bene con *Google Drive*, *Classroom* e *YouTube*. Si può accedere utilizzando un account istituzionale (come quello di Google), disponibile per i minori di 13 anni, oppure creando un account *Kapwing*, che richiede l'approvazione di un genitore o di un tutore.

L'esposizione è un metodo appropriato nell'apprendimento online, con il quale si possono presentare argomenti facili, pianificare attività o presentare teorie e concetti, organizzare dibattiti e discussioni, fornire feedback o collaborazione per completare i compiti, portando a una maggiore coesione del

gruppo, al coinvolgimento e all'impegno nell'apprendimento. In questo modo, attraverso l'esposizione online, si facilita l'interazione con i contenuti presentati e con tutte le risorse digitali correlate, nonché l'interazione con i colleghi e i formatori attraverso le applicazioni associate.

Quando una volta un formatore ha utilizzato l'esposizione come metodo di insegnamento in una lezione classica, aveva in mente i momenti di lezione della Teoria Costruttivista dell'Apprendimento di Robert Gagné, con la quasi totalità del compito di dirigere il processo di apprendimento. Diversamente, nell'ambiente online, il formatore deve e può pensare alla presentazione tenendo conto del fatto che la componente di autoregolazione dell'apprendimento è presente attraverso la possibilità di accedere, rileggere e interagire con i contenuti presentati a un ritmo individualizzato e personalizzato.

Grosseck e Christmas (2020) raccomandano di prendere in considerazione una serie di suggerimenti per garantire un elevato coinvolgimento nell'apprendimento quando si tengono presentazioni in corsi online:

- l'uso di un mezzo visivo/multimediale, come presentazioni collaborative (*Google*), presentazioni dinamiche (*Prezi*) o presentazioni interattive (*Mentimeter*);
- arricchire le presentazioni *in PowerPoint* con *quiz*, video, materiali interattivi, ecc;
- progettare diverse attività di valutazione e formative, incentrate sull'allievo e sulle competenze oggetto della lezione;
- gamification dell'attività di apprendimento-valutazione per almeno la durata di un'unità di apprendimento;
- sfidare gli studenti a scegliere tra un'ampia gamma di argomenti di discussione e a porre le proprie domande;
- l'uso di *rompighiaccio*;
- utilizzare la chat per comunicare;
- richiesta di autovalutazione dell'attività online, ecc;
- organizzazione dettagliata dell'attività e informazione del pubblico sulla struttura del processo di apprendimento, ma soprattutto sui risultati di apprendimento attesi (in anticipo attraverso post audio, video, testuali sulla piattaforma di *e-learning* o *in diretta* all'inizio della videoconferenza);
- trasmissione anticipata di informazioni (registrazioni audio, video, file di testo) relative all'argomento, incitando, entusiasmando, motivando, sfidando il pubblico a ricercare autonomamente le informazioni, a trovare soluzioni, a presentarle ai colleghi, ecc;
- progettare attività di gruppo o individuali in cui gli studenti applicano, dimostrano ciò che hanno imparato o producono varie risorse;
- progettare sequenze didattiche in cui gli studenti presentino e/o valutino prodotti creati da loro stessi o dai loro compagni;

- progettare attività per riflettere sul proprio apprendimento, invitare il pubblico a condividere queste riflessioni con i colleghi in sessioni sincrone come base per la discussione, ecc.

Il grande vantaggio dell'uso della mostra nei corsi online è proprio quello di permettere al pubblico di saltare i corsi, in quanto i contenuti presentati possono essere registrati, pubblicati e distribuiti per un accesso successivo.

6.2. Conversazione didattica: comunicazione, chat e messaggistica

La comunicazione tra le persone sotto forma di conversazione è stata adottata nell'ambito dell'istruzione fin dall'inizio della sua storia. Gli scambi intellettuali e affettivi tra insegnante e discente sono stati utilizzati per raggiungere specifici obiettivi operativi, cosicché la *conversazione* è diventata presto un metodo didattico diffuso.

Tra i tipi di conversazione didattica, si sono cristallizzate le seguenti forme: la *conversazione diretta* (un tipo di sequenza domanda-risposta che conduce i discenti, da vicino a vicino, verso l'obiettivo proposto); la *conversazione catechetica* (una forma di valutazione orale basata su domande e risposte); la *conversazione euristica* (una forma di interazione dialogica tra attori educativi, formatori e discenti, con l'obiettivo di scoprire il nuovo) e il *metodo della conversazione focalizzata* (rispondere a una serie di domande organizzate corrispondenti a livelli di elaborazione delle informazioni).

Per differenziare le funzioni che la conversazione didattica può avere, Bocos (2013, pp. 224-225) ha sviluppato una tassonomia di questi tipi di conversazione didattica:

- **introduttivo**, utilizzato, come si può intuire, nella fase introduttiva e iniziale delle lezioni in tutte le categorie, e avente i seguenti scopi: catturare e mantenere l'attenzione e l'interesse degli studenti, stimolare la loro motivazione, attivare e aggiornare alcune acquisizioni precedenti;
- **acquisizione e scoperta**, per gli insegnamenti delle categorie "trasmissione e acquisizione di nuove conoscenze", "finalizzati alla formazione di competenze e abilità intellettuali/pratiche", con l'obiettivo di dedurre, acquisire, scoprire nuove acquisizioni, formare ed esercitare competenze e abilità intellettuali e pratiche;
- **ricapitolazione e sistematizzazione**, utilizzata nelle lezioni della categoria "ricapitolazione e sistematizzazione delle conoscenze e delle abilità (competenze e capacità)", per l'attivazione selettiva e la riattualizzazione, la ripetizione, la ripetizione, la ristrutturazione, la sistematizzazione, il consolidamento (fissaggio nella memoria a lungo termine) delle acquisizioni;
- **fissazione e consolidamento**, per rendere operative le acquisizioni, operare con le acquisizioni in diversi contesti situazionali, fissare le acquisizioni (incorporarle nella memoria a lungo termine), integrare le acquisizioni nel proprio sistema cognitivo e garantirne la durata nel tempo;

- per la **verifica e la valutazione**, per l'analisi del processo di acquisizione delle conoscenze da parte degli alunni e dei loro progressi nella conoscenza, evidenziando i progressi della scuola attraverso il confronto dei risultati scolastici con gli obiettivi operativi prestabiliti;

- **finale**, per trarre e formalizzare conclusioni di natura teorica o pratico-applicativa.

Hsu e Ching (2015) classificano quattro ampi gruppi di azioni che possono essere correlate agli strumenti di comunicazione digitale e in cui può aver luogo il dialogo pedagogico:

- 1) partecipazione attraverso la presentazione individuale del lavoro assegnato (il tour della galleria può essere realizzato attraverso una lavagna virtuale *Padlet/WordCloud*, le conoscenze possono essere aggiornate attraverso lo sviluppo di mappe cognitive e attività collaborative attraverso *Coggle*, il feedback può essere presentato attraverso "nuvole di parole" utilizzando l'applicazione *WordArt*, ecc);
- 2) implementare e facilitare la comunicazione online attraverso l'interazione, compresa la comunicazione sincrona con *Skype* (<https://www.skype.com/ro/>) o *WhatsApp* (<https://www.whatsapp.com/>) e quella asincrona con *Dropbox* (<https://www.dropbox.com/>) o *Slideshare* (<http://www.slideshare.net/mobile/>);
- 3) Valutazione formativa utilizzando *Kahoot!*, valutando e fornendo feedback e risposte per l'apprendimento di gruppo e la materia dell'insegnante (i progetti degli studenti vengono creati e valutati utilizzando la suite educativa di *Google* - <https://gsuite.google.com/>);
- 4) I sistemi di gestione dell'apprendimento come *Edmodo* (<https://new.edmodo.com/>) o *Google Classroom* (<https://classroom.google.com/>), l'interazione video con *Flipgrid* (<https://flipgrid.com/>) ecc. possono facilitare e gestire la partecipazione degli studenti alle discussioni di gruppo. Infine, ma non meno importante, possiamo citare la creazione di contenuti digitali su *TikTok* (<https://www.tiktok.com/en/>) e altre piattaforme di social networking (gruppi di apprendimento su *Facebook*), contenuti didattici inviati su *Twitter* (<https://twitter.com/>), *Pinterest* (<https://www.pinterest.ca/>) o *Instagram* (<https://www.instagram.com/>) ecc.

Le comunità online più utilizzate sono: *G Suite*, *Google Meet* (<https://meet.google.com/>), *Microsoft*: (<https://www.microsoft.com/en-us/education/products/teams>). Gli studenti possono dividersi in gruppi più piccoli o passare da una sala riunioni all'altra grazie alle funzioni di chat, chiamata e collaborazione del programma principale: *Skype*: [skype.com](https://www.skype.com) per video e audio chiamate con funzioni di conversazione, chat e collaborazione; *Zoom* (più utilizzato durante la <https://www.pandemia.zoom.us/>). Con *Webex* (<https://www.webex.com/>) si possono effettuare videoconferenze, riunioni online, condivisione dello schermo e webinar (gratuiti, fino a 100 persone), mentre *Facebook Messenger* consente di creare chat room per un massimo di 50 persone.

Per un formatore, le piattaforme di videoconferenza sono i nuovi anfiteatri dell'apprendimento, con una serie di strumenti che facilitano e migliorano la conversazione didattica.

Nell'ambiente online, gli insegnanti possono dare a tutti gli studenti l'opportunità di rispondere alle richieste didattiche e di fornire a loro volta un feedback reciproco. Il dilemma dell'insegnante che deve dare la parola a caso quando si alzano più mani di quante ne consenta il tempo di insegnamento è ben noto nel campo della conversazione didattica. Online, studenti e insegnanti possono comunicare anche condividendo contenuti sotto forma di file. Inoltre, i contenuti online possono essere registrati, in modo che gli studenti possano rivedere ciò che è stato comunicato *in diretta* e gli studenti assenti possano vedere l'attività e appropriarsi delle conoscenze insegnate. Sempre nel cyberspazio, gli studenti possono inviare domande e poi rispondere, oltre a lavorare in piccoli gruppi.

Anche se la conversazione didattica si svolge nell'ambiente online, i tipi di domande utilizzate mantengono la tipologia classica, riferendosi in particolare alla conversazione euristica, la più rilevante nel processo di apprendimento. Si utilizzano quindi domande aperte e chiuse, riproduttive e di riconoscimento; cognitivamente produttive e di scoperta; convergenti, divergenti e di valutazione.

Nell'approccio educativo all'insegnamento della conversazione, vengono mantenute alcune raccomandazioni per la formulazione delle domande, in modo che servano allo sviluppo del pensiero degli studenti e all'apprendimento attivo, interattivo, logico e creativo (Bocos, 2013):

- stabilire l'obiettivo didattico perseguito dall'insegnante;
- garantire un clima favorevole alla conversazione;
- porre domande, ma soprattutto adottare un atteggiamento aperto nei confronti degli studenti e incoraggiarli ad adottare a loro volta un atteggiamento aperto e interrogativo;
- attenzione al pericolo dello pseudo-dialogo;
- avere un dialogo autentico e multi-relazionale durante il corso;
- l'uso di una serie di domande stimolanti per incoraggiare lo studente a cercare la risposta;
- per garantire che i discenti abbiano effettuato gli acquisti o i pre-acquisti minimi necessari per impegnarsi in scambi intellettuali reciprocamente vantaggiosi;
- Sostenere gli studenti affinché possano utilizzare le loro conoscenze dichiarative di base;
- comprendere che non è assolutamente necessario rispondere a tutte le domande sul posto;
- progettare domande concrete, coerenti, chiare e precise con una logica interna;
- aiutare gli studenti, attraverso il modo in cui vengono formulate le domande, a trovare e formulare le risposte, a svolgere attività indipendenti;
- dando particolare enfasi alle domande su problemi e questioni;
- attivando la classe non solo con domande regolari e dirette, ma anche con domande retoriche;
- evitare di trascurare la questione del tempo di attesa nelle sequenze di questionari;
- praticare la flessibilità come atteggiamento proattivo, abbandonando una particolare formulazione se non era ben compresa ed essendo disposti a riformularla;

– osservare attentamente i comportamenti di ascolto degli studenti: la misura in cui ascoltano attivamente o accettano le argomentazioni degli altri (Bocos, 2013, pp. 229-230).

Per quanto riguarda la conversazione didattica nei corsi online, è importante notare l'evoluzione del linguaggio da una forma di codifica informatica di informazioni apprese da una persona alla comprensione del linguaggio e delle diverse lingue da parte dei computer. Oggi esistono innumerevoli software di riconoscimento vocale, comandi vocali, software di traduzione, scrittura basata sulla dettatura o text-to-speech. Lo sviluppo della multimedialità ha portato con sé una moltitudine di vantaggi con un impatto diretto sull'istruzione. I primi successi online sono arrivati sotto forma di conversazioni a distanza, che sono state poi perfezionate in programmi di istruzione online. Il successo dell'apprendimento online si basa sull'interattività come processo e, per implementarla nell'istruzione digitale, è necessario conoscere il discente a cui ci si rivolge e il progetto didattico. La qualità dell'interazione online dipende dalle esigenze del discente e dal feedback che il sistema operativo può esprimere. Il rendimento scolastico dipende a sua volta dalla natura interattiva dell'apprendimento; da questo punto di vista, la comunicazione online beneficia di una moltitudine di strumenti di apprendimento (tecnologici) che l'interazione tradizionale nell'apprendimento non possiede.

6.3. Esercizio e applicazione nell'e-learning

L'esercizio è l'azione pratica necessaria nel processo di apprendimento per elaborare, fissare e valorizzare le conoscenze pratiche trasmesse durante l'attività didattica. Attraverso l'esercizio, il discente acquisisce, automatizza e consolida le competenze necessarie in seguito per risolvere problemi specifici. La portata degli esercizi è uno dei criteri che garantiscono la sostenibilità dell'apprendimento. A questo proposito, si distingue tra esercizi algoritmici, specifici per le materie logico-matematiche, ed esercizi euristici, di natura più ampia, generalizzabili a tutti i campi e relativi alla capacità di risolvere problemi in generale. La funzione dell'esercizio nella formazione è quella di raggiungere gli obiettivi operativi stabiliti all'inizio del corso, il che supporta l'approccio didattico nel raggiungimento del suo scopo: automatizzare le competenze e sfruttare le conoscenze. In termini di struttura dell'azione, le esercitazioni si concentrano su alcuni obiettivi, come la pianificazione, la strutturazione e la ripetizione, in una sequenza algoritmica che consente di affinare le operazioni.

Secondo Cristea (2019, pp. 86-88), l'applicazione del metodo didattico dell'esercizio richiede il rispetto di premesse psicologiche e pedagogiche. Pertanto, da un punto di vista pedagogico, un esercizio deve essere strutturato in modo tale da sfruttare le fasi necessarie alla formazione delle competenze:

- *la fase preliminare*, durante la quale viene presentata la modalità d'azione;

- *la fase analitica, scomponendo l'azione in operazioni distinte, che devono essere apprese separatamente;*
- *la fase di sintesi, un momento per unificare le operazioni apprese separatamente;*
- *la fase di impostazione dell'abilità, finalizzata alla pratica dell'abilità per l'automazione;*
- *la fase di affinamento delle competenze, quando avviene l'integrazione dell'azione a livello di attività.*

Infine, lo scopo pedagogico dell'esercizio sarà raggiunto passando dalla pratica come automatismo all'esercizio vero e proprio delle operazioni, un processo che subisce sviluppi significativi, impegnando le risorse cognitive del discente. Per promuovere con successo l'esercizio come metodo didattico nelle attività di formazione online, il formatore deve tenere conto di una serie di aspetti personalizzati e realisticamente adattati alla situazione di apprendimento in questione (Cerghit, pp. 247-251):

- una buona conoscenza della personalità dei tirocinanti e del loro potenziale psicologico e sociale;
- scelta ottimale del tipo di esercizi in relazione alla fase di apprendimento;
- aumentando gradualmente la difficoltà degli esercizi e la loro sequenza progressiva;
- verificare il grado di integrazione delle operazioni separate nell'insieme di azioni caratteristiche del metodo;
- aumentare gradualmente il grado di indipendenza del tipo di esercizio integrato nell'attività di allenamento complessiva;
- alternando esercizi virtuali a quelli organizzati sul campo;
- utilizzo di esercizi nell'attività formativa, sia come forma di valutazione/autovalutazione sia come applicazione per la risoluzione di problemi di interesse.

Riferendoci solo ai corsi online, ci rendiamo conto che la trasmissione di informazioni con l'aiuto di dispositivi tecnologici e risorse multimediali aggiunge all'intero processo didattico l'attributo dell'interattività, che è una risorsa costante per la conduzione degli esercizi didattici. Così come nella pedagogia classica si parla della qualità del rapporto di comunicazione formatore-discente, nell'apprendimento online l'attenzione si sposta sulla qualità dell'interazione discente-dispositivo-docente, essendo questo rapporto sensibile alle esigenze del discente e al feedback fornito dal computer. Gli studenti preferiscono imparare attraverso la pratica online perché non c'è una penalizzazione immediata per un esercizio fallito. Una risposta data online può essere cancellata, ritrattata, rifatta fino a ottenere la forma migliore. Inoltre, nell'apprendimento online, il discente riceve un feedback immediato e oggettivo sulla qualità della sua azione, a differenza dell'apprendimento faccia a faccia in cui l'insegnante è limitato nel tempo, nello spazio e nelle risorse personali per dare un feedback immediato a ogni singolo discente. In generale, gli studenti preferiscono esercitarsi molto, senza sentirsi in imbarazzo quando vengono corretti, ma allo stesso tempo vogliono un feedback breve, frequente e immediato, come consentono le applicazioni di esercitazione online.

La pratica nell'apprendimento online è quindi intrinsecamente legata all'interattività. Jonassen (1988, *apud* Ceobanu 2016, p. 145), ha evidenziato cinque fattori che influenzano l'interattività e mettono in evidenza il coinvolgimento del discente nell'attività di esercizio dell'apprendimento: modalità di risposta del discente; natura del compito di lavoro; livello di elaborazione delle informazioni; tipo di programma educativo; qualità e progettazione del programma educativo.

Sims (1997, *apud* Ceobanu 2016, p. 148) propone una tassonomia che classifica le relazioni uomo-computer, particolarmente utile per comprendere la didattica della pratica online:

- a. interattività basata sugli oggetti: si riferisce ad applicazioni con pulsanti e controlli attivati dal mouse o dal touch-screen, particolarmente utili nelle prime fasi di apprendimento;*
- b. Interattività lineare: si riferisce alle applicazioni che permettono di scorrere i contenuti in modo lineare, consentendo di tornare alle sezioni precedenti, il che è particolarmente utile per impostare il proprio ritmo di apprendimento, come quando si legge un libro online;*
- c. supporto all'interattività: si tratta di un'applicazione importante in quanto consente l'accesso continuo a un pulsante/robot/operatore che aiuta il discente a superare le difficoltà incontrate online;*
- d. feedback interattivo e aggiornamento: si riferisce a quei tipi di applicazioni che forniscono un feedback immediato alla risposta dell'allievo. Il comportamento/contenuto espresso dall'allievo viene valutato istantaneamente, fornendo all'allievo una "barra" personalizzata per il suo esercizio;*
- e. l'interattività costruttiva si riferisce ad applicazioni che simulano la realtà utilizzando esercizi che mettono il discente nella situazione di risolvere problemi organizzando le conoscenze dichiarative e procedurali precedentemente acquisite;*
- f. l'interattività riflessiva offre al discente l'opportunità di ricevere/offrire un feedback sotto forma di commenti testuali inseriti nell'applicazione dell'esercizio sulle operazioni svolte;*
- g. l'interattività per la simulazione mette il discente in un esercizio algoritmico in cui può avanzare solo dopo aver risolto la sezione corrente;*
- h. L'interattività "hyperlink" collega le applicazioni in cui è coinvolto l'allievo a banche dati utili per la loro risoluzione, in modo che l'allievo possa accedere a varie fonti scelte con cura per risolvere il problema corrente;*
- i. l'interattività contestuale implica la combinazione di diversi tipi di interattività nell'ambiente educativo virtuale, all'interno del quale è possibile attivare un contesto simile o vicino a quello reale per esercitare competenze vicine alla realtà fisica;*
- j. L'interattività virtuale immersiva si riferisce alla realtà 3D, in cui il discente può essere immerso utilizzando specifici mezzi di realtà virtuale (dispositivi che controllano l'attività sensoriale: ottica, uditiva, cinestetica, propriocettiva) per sperimentare realtà molto complesse.*

Per selezionare le app adatte a esercitare le diverse abilità, si può consultare l'inventario completo degli ausili didattici digitali (Brower e Torrington, 2020), incluso nel capitolo precedente, oppure ci si può rivolgere alle app costruite specificamente per raggiungere gli obiettivi del corso, che possono essere fornite nel kit di formazione.

6.4. Dimostrazione e tutoraggio attraverso il software digitale

Come tutti i metodi didattici, anche la versione digitale è costruita su principi pedagogici convalidati nel tempo, che devono essere conosciuti per essere utilizzati correttamente e per costruire una base teorica che ogni formatore deve conoscere per poterla aggiornare a seconda della situazione educativa.

La dimostrazione è un metodo didattico di indagine indiretta della realtà, presentato in un contesto formativo come un problema da risolvere coinvolgendo le risorse psicologiche superiori, ovvero il ragionamento induttivo e deduttivo. Questo approccio mira a sostenere l'allievo nel processo di comprensione del significato di base del problema da risolvere attraverso procedure didattiche basate su operazioni ben strutturate.

Nell'apprendimento tradizionale, con gesso e lavagna, matita e carta, si presentavano problemi, si applicavano metodi di risoluzione e si trovavano risposte e soluzioni. Nelle materie logico-matematiche era persino consuetudine che la soluzione di un problema (la dimostrazione di conoscenze e l'applicazione di diverse operazioni creative basate sulla formazione di attitudini generali) terminasse con l'espressione latina *quod erat demonstrandum / q.e.d.* che significa "ciò che doveva essere dimostrato". Ma quando si parla di apprendimento online, vediamo che la dimostrazione ha subito un cambiamento categorico: quasi tutte le operazioni praticate nelle dimostrazioni classiche hanno una controparte digitale, dalle operazioni di calcolo che oggi eseguiamo con le calcolatrici o i fogli di calcolo alle operazioni creative come disegnare o scrivere e tradurre. Inoltre, oggi lavoriamo con software specializzati che ci guidano, ci insegnano e risolvono problemi in diversi campi di attività.

Secondo Ceobanu (2016, p. 152), "un software educativo è o dovrebbe essere, prima di tutto, un prodotto pedagogico e, successivamente, un prodotto informatico. È il risultato di un processo di programmazione pedagogica iniziale, seguito da una traduzione in un programma informatico.

Ovviamente, con lo spettacolare sviluppo dei computer, l'offerta di software educativo è aumentata enormemente; una moltitudine di software educativo estremamente vario è stato progettato per categorie sempre più ristrette di studenti". Lo stesso autore esemplifica con una serie di software apparsi per varie categorie, seguiti da una loro strutturazione tipologica, citando qui Doering e Veletsianos (2009):

- software didattico;
- software specializzato per la pratica al computer;
- software di simulazione;
- giochi educativi;
- software per la risoluzione dei problemi.

Il software didattico si riferisce all'uso di un computer su cui è installato un software specializzato per insegnare nuovi contenuti o lezioni di laboratorio. In questi software, il programma di formazione è suddiviso in sequenze con presentazioni ed elementi di collegamento ipertestuale, secondo i principi dell'istruzione programmata. Ci sono esercitazioni lineari o ramificate, e alla fine delle esercitazioni vengono effettuate la valutazione, la verifica e il rinforzo delle risposte corrette. Per soddisfare gli standard di qualità, un software didattico è caratterizzato da diversi elementi distinti:

- il software ha un'elevata componente di interattività;
- il discente ha un elevato grado di controllo sul programma e sulle sequenze, con la possibilità di individualizzare/personalizzare il proprio apprendimento;
- Il software tutorial è costruito su solide basi pedagogiche;
- fornisce un rinforzo, una verifica e un feedback oggettivi e appropriati al lavoro;
- è evidenziato da una grafica intuitiva, estetica, mnemonica e didattica;
- dispone di un sistema di gestione dell'apprendimento in grado di registrare con precisione i progressi dell'apprendimento.

I software specializzati per la pratica al computer si riferiscono a programmi con compiti ripetitivi seguiti da una valutazione delle prestazioni dell'allievo. Possono essere semplici, ad albero o estesi, orientati alla loro funzione pratica e non didattica, come nel caso, ad esempio, dei software di esercitazione, presentati in precedenza. In una versione di qualità rilevante per il processo di formazione, il software di esercitazione dovrebbe consentire all'allievo di gestire il tempo di risposta, ad eccezione dei compiti che misurano anche la velocità di reazione; dovrebbe discriminare molto bene tra le risposte e fornire anche un feedback motivante all'allievo.

I software di simulazione ricreano, in un ambiente virtuale, un sistema fisico che si intende studiare ma che, per vari motivi, è difficile o impossibile studiare nel suo ambiente reale (ad esempio, fenomeni atmosferici o processi fisici pericolosi, processi tecnologici complicati, esperimenti complessi, ecc.) Una tipologia di software di simulazione comprende:

- simulatori di sistemi, fenomeni o processi che contribuiscono ad aumentare il livello di conoscenza su di essi, come le simulazioni fisiche (combinazione di più sostanze chimiche) o le simulazioni iterative (rallentamento o accelerazione dei processi biologici);

- simulatori di azione che permettono all'allievo di imparare, come i simulatori procedurali (simulatori di macchine) o situazionali (che mettono l'allievo nella situazione di risolvere un problema, investire denaro, ecc.)

La maggior parte dei software di simulazione è stata sviluppata in ambito scientifico e ingegneristico, ma rientra nell'ambito della maggior parte delle discipline. Tra i principali vantaggi che presentano vi sono (Ceobanu, 2016):

- la possibilità di comprimere il tempo in termini di svolgimento degli eventi (come il movimento della crosta terrestre);
- la possibilità di rallentare alcuni processi veloci per studiarli al rallentatore;
- aumentare l'impegno, il coinvolgimento e la motivazione all'apprendimento dei discenti utilizzando un software di simulazione;
- condurre dimostrazioni pericolose in modo sicuro e protetto per i discenti;
- accedere a situazioni difficili o impossibili da penetrare nella realtà;
- economia delle risorse;
- ripetere le simulazioni fino a determinare/approvare le soluzioni;
- la possibilità di osservare fenomeni complessi scomponendoli in sequenze più piccole.

I giochi educativi sono emersi recentemente come una variante del software educativo a sé stante, anche se inizialmente e per molto tempo sono stati trattati con un atteggiamento poco accademico, essendo percepiti solo come una forma di intrattenimento. In breve, i giochi educativi sfruttano le regole e la competizione che caratterizzano i giochi nel processo di realizzazione delle attività di apprendimento. Hanno un grande potenziale educativo, suscitano curiosità e motivano gli studenti ad apprendere. Per servire il processo di apprendimento, devono corrispondere a requisiti socio-emotivi e morali, pur avendo una base pedagogica che dà loro l'attributo di essere in grado di formare competenze.

Grossek, G. e Crăciun, D. (2020, p. 29) notano che "l'apprendimento basato sul gioco" "è un approccio all'apprendimento incentrato sul discente in cui i giochi portano al raggiungimento degli obiettivi di apprendimento previsti". Il gioco educativo digitale è un modo divertente per gli studenti di imparare cose nuove e svilupparsi come persone, in quanto incoraggia la partecipazione attiva, promuove una sana competizione, stimola lo sviluppo di abilità cooperative, collaborative e di negoziazione, fornendo contemporaneamente un feedback positivo immediato e un rinforzo da parte dell'insegnante. Gli autori distinguono tra gamification, l'uso di componenti di gioco per gestire attività di apprendimento offline e online, e serious games, che sono applicazioni video o di simulazione in cui il gioco forma conoscenze ed esercita varie abilità superando le difficoltà incontrate durante il gioco.

I software di problem solving si riferiscono a quei sistemi specificamente progettati per risolvere problemi in determinate aree (ad esempio, la matematica) o per sviluppare le capacità di problem solving in generale, mettendo il discente nella situazione di utilizzare strategie euristiche. Utilizzando questo tipo di software nelle attività di formazione online, portiamo immediatamente il discente nell'area dell'applicazione pratica, uscendo dall'area astratto-teorica e dandogli l'opportunità di esercitare le conoscenze acquisite per la risoluzione dei problemi.

Per illustrare la nostra esposizione con alcuni esempi di software particolarmente rilevanti nelle dimostrazioni digitali, citiamo una serie di esempi notati anche da Grosseck, G.; Crăciun, D. (2020):

- Applicazioni didattiche con contenuti predefiniti: *Elements4d* (<http://elements4d.daqri.com/>), *Anatomy4d* (<https://www.4danatomy.com/>), *Star-Walk* (<http://vitotechnology.com/star-walk.html>), *Zoo-AR* (<http://zoo-ar.com/animals/>);
- utilizzare l'AR per costruire la propria attività: *Narrator AR* (<https://www.narratorar.com.au/>), *Augment* (<http://www.augment.com/>), *Layar* (<https://www.layar.com/>) o anche *Snapchat* (<https://www.snapchat.com/>);
- Applicazione AR, particolarmente utile nelle discipline scientifiche e tecniche, come *Science-AR* (<https://edshelf.com/tool/science-ar/>);
- tour virtuale visitando varie destinazioni turistiche, cercando immagini, identificando monumenti storici attraverso applicazioni come *Google Street View* (google.com/streetview) o *Google Expeditions* (edu.google.com/products/vr-ar/expeditions), tour virtuali su *YouTube* o *360Cities* (360cities.net);
- creare spazi virtuali attraverso uno specifico strumento di realtà virtuale: *CoSpaces Edu* (cospaces.io/edu);
- *Gamar* (gamar.com) è una piattaforma che consente a qualsiasi utente di creare giochi o tour in realtà aumentata;
- *Brainly* (<https://brainly.ro/>), un'applicazione utile per stimolare la collaborazione e dare agli studenti la possibilità di esplorare domande e sviluppare risposte basate su concetti diversi;
- Piattaforme come *Coursera* (coursera.org) che utilizzano l'intelligenza artificiale per identificare le attività e i contenuti con cui gli studenti hanno difficoltà.

Bibliografia

1. Barkley, E. F., Cross, K. P. & Major, C. H. (2014) Tecniche di apprendimento collaborativo: Un manuale per i docenti universitari. John Wiley & Sons.
2. Bocos, M. (2013) Formazione interattiva: punti di riferimento assiologici e metodologici. Polirom.

3. Ceobanu, C. (2016) *Apprendere nell'ambiente virtuale. Una guida all'uso del computer nell'educazione*. Iași: Polirom.
4. Cerghit, I. (2006) *Metodi di insegnamento, 3a edizione, riveduta e integrata*. Iași: Editura Polirom.
5. Grosseck, G., Christmas, D. (2020) *Guida pratica alle risorse educative e digitali per l'istruzione online*. Timisoara: Casa editrice dell'Università occidentale.
6. Hsu, Y.-C. & Ching, Y.-H. (2015). *Una rassegna di modelli e strutture per la progettazione di sistemi mobili*.
7. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 41 (3).
8. Pânișoară, I. O., coord. (2022). *Enciclopedia dei metodi di insegnamento*. Casa editrice Polirom.
9. Seghedin E. e Moise C. "Metodi di insegnamento", pp. 343-387 in *Cucoș, C., coord. (Psicopedagogia per gli esami finali e i diplomi di insegnamento. 2a edizione, Iasi, Polirom.*
10. Snowman, J. & McCown, R. (2014) *Psicologia applicata all'insegnamento*. Cengage Learning.

Capitolo 7 - Metodi partecipativi attivi

7.1 Introduzione

L'educazione degli adulti presenta sfide e opportunità diverse rispetto all'educazione tradizionale di bambini e giovani. Gli adulti hanno un bagaglio di esperienze, aspettative ed esigenze di apprendimento molto diverse. In questo contesto, l'uso di metodi attivi e partecipativi è essenziale per un apprendimento efficace. Nel mondo dinamico e veloce in cui viviamo, la necessità di un apprendimento continuo non è mai stata così evidente. Ma per gli adulti con disabilità, questa necessità si presenta spesso con una serie di sfide e opportunità uniche. I formatori che lavorano con questa popolazione non devono essere solo buoni educatori, ma anche facilitatori empatici, innovativi e adattivi.

I metodi di partecipazione attiva sono essenziali in questo quadro, non solo per impartire conoscenze, ma anche per costruire un ambiente di apprendimento inclusivo ed efficace. Questi metodi coinvolgono i discenti in modo diretto, consentono loro di utilizzare le loro esperienze pregresse come base per l'apprendimento e incoraggiano l'impegno e l'interazione in un modo che è adattato alle loro esigenze individuali.

Gli adulti con disabilità spesso affrontano una serie di ostacoli all'apprendimento: barriere fisiche, cognitive o emotive. Allo stesso tempo, portano con sé una ricchezza di risorse, abilità e prospettive uniche che possono arricchire l'esperienza di apprendimento per tutti i partecipanti. In questo contesto, gli approcci didattici tradizionali possono essere inadeguati o addirittura controproducenti. Questo capitolo si propone di fornire una comprensione dettagliata dei diversi metodi di partecipazione attiva che possono essere applicati nell'apprendimento degli adulti, con particolare attenzione alle persone con disabilità. Esploreremo i vantaggi e le sfide di questi metodi, come implementarli in modo efficace e come adattarli per soddisfare un'ampia gamma di esigenze. Verranno inoltre affrontati argomenti quali:

- Perché i metodi di partecipazione attiva sono essenziali nella formazione degli adulti, in particolare di quelli con disabilità.
- Come selezionare e adattare i metodi attivi-partecipativi in base alle esigenze degli studenti.
- L'importanza del feedback e della valutazione nei metodi attivi-partecipativi.

In definitiva, il nostro obiettivo è quello di fornirvi gli strumenti e le conoscenze per creare un ambiente di apprendimento che non solo educi, ma dia anche forza agli adulti con disabilità. In questo modo, potrete contribuire a creare una società più inclusiva, diversificata ed equa.

7.2 Cosa sono i metodi attivi-partecipativi?

I metodi attivi-partecipativi sono tecniche pedagogiche che coinvolgono attivamente il discente nel processo di apprendimento, attraverso discussioni di gruppo, studi di casi, simulazioni, giochi di ruolo o altre forme di esperienza diretta. Rappresentano un approccio pedagogico incentrato sul discente, in cui il processo di apprendimento è visto come un'esperienza interattiva e collaborativa, piuttosto che come un semplice trasferimento unidirezionale di informazioni dal formatore al discente. Questi metodi possono assumere diverse forme e sono progettati per stimolare il pensiero critico, la creatività e le abilità sociali. I metodi interattivi sono progettati per coinvolgere i discenti nel processo di apprendimento, trasformandoli da semplici destinatari di informazioni in partecipanti attivi. Favoriscono lo sviluppo di competenze come la risoluzione di problemi, il pensiero critico, la comunicazione e la collaborazione, rendendo l'esperienza di apprendimento più profonda e sostenibile.

Caratteristiche principali dei metodi attivi e partecipativi

- **Interattività** - Questi metodi prevedono un alto grado di interazione tra formatore e discenti e spesso tra i discenti stessi. L'interazione è facilitata da domande, discussioni, esercizi pratici e altre attività che richiedono il coinvolgimento attivo di tutti i partecipanti.
- **Coinvolgimento** - I metodi attivi-partecipativi richiedono la partecipazione attiva dei discenti. Essi non sono semplici spettatori, ma partecipanti attivi al loro processo di apprendimento, prendendo parte al dialogo, alla risoluzione di problemi, alla collaborazione su progetti e alla riflessione sulla propria esperienza di apprendimento.
- **Flessibilità** - Questi metodi sono spesso adattabili, consentendo ai formatori di regolare il livello di difficoltà e complessità in base alle esigenze e alle capacità degli allievi. Questa è una caratteristica fondamentale quando si lavora con adulti disabili, che possono avere esigenze diverse e specifiche.
- **Contestualizzazione** - Attraverso metodi attivi-partecipativi, gli studenti hanno l'opportunità di comprendere e applicare le conoscenze in un contesto reale o simulato, che facilita il trasferimento di conoscenze e competenze nella vita quotidiana.
- **Reciprocità** - Nei metodi interattivi esiste un rapporto di reciprocità tra formatore e discente. Entrambe le parti contribuiscono al processo di apprendimento. Il formatore può anche imparare dai discenti, sia che si tratti di nuove intuizioni o di feedback per migliorare i materiali del corso.

- **Responsabilità condivisa** - Sia il formatore che il discente si assumono la responsabilità del successo del processo di apprendimento. Il formatore fornisce la struttura e la guida, mentre il discente è responsabile della propria partecipazione e del proprio impegno.
- **Apprendimento attivo** - I metodi interattivi prevedono un impegno cognitivo ed emotivo attivo. Ciò significa che gli studenti non si limitano ad ascoltare o leggere, ma discutono, applicano, analizzano, valutano e creano.
- **Personalizzazione** - I metodi interattivi consentono una certa personalizzazione. I formatori possono adattare il livello di complessità e la presentazione del materiale in base alle esigenze e alle capacità dei discenti.
- **Feedback continuo** - Uno degli aspetti più preziosi dei metodi interattivi è il feedback continuo. Questo può provenire sia dal formatore che dai colleghi e fornisce opportunità di miglioramento e autovalutazione.
- **Apprendimento cooperativo** - Gli studenti lavorano in piccoli gruppi per risolvere un problema o completare un progetto.
- **Apprendimento per scoperta** - Gli studenti sono guidati a usare la loro curiosità e le loro capacità di ricerca per esplorare un argomento o un problema.

7.3 Tipi di metodi attivi-partecipativi

- **Discussione aperta**

In questo contesto, gli studenti sono incoraggiati a esprimere le loro opinioni, a porre domande e a contribuire allo sviluppo di un'idea o di un concetto.

Ecco un esempio di metodo partecipativo attivo: la discussione aperta:

Sfondo

In una sessione di formazione sulle tecniche di comunicazione efficace, un formatore lavora con un gruppo di adulti, tra cui Ana, una studentessa con disabilità uditiva.

Obiettivo

Il formatore vuole coinvolgere il gruppo in una discussione aperta sull'importanza dell'ascolto attivo nella comunicazione.

Ecco i passaggi da seguire:

Fase 1: Introduzione all'argomento e definizione delle regole

Formatore: "Oggi discuteremo dell'importanza dell'ascolto attivo. Prima di iniziare, voglio stabilire alcune regole. Tutti devono sentirsi a proprio agio nel partecipare. Se volete condividere qualcosa, alzate la mano. Ho una tavoletta speciale per Ana, in modo che possa scrivere le sue domande o i suoi commenti e io li leggerò ad alta voce per il gruppo".

Fase 2: proporre una domanda aperta per la discussione

Formatore: "Perché pensate che l'ascolto attivo sia importante nella comunicazione?".

Ana (scrivendo sul tablet): "Perché quando ascoltiamo attentamente, capiamo meglio ciò che l'altra persona vuole dire e possiamo rispondere in modo più appropriato".

Formatore: "Molto bene, Ana. L'ascolto attivo ci aiuta a capire non solo le parole, ma anche i sentimenti e le intenzioni di chi parla. Ci sono altre opinioni?".

Fase 3: moderare e guidare la discussione

Formatore: "Ho sentito molte risposte positive. Ma cosa succede se incontriamo delle barriere nel processo di ascolto, come ad esempio una disabilità uditiva? Come possiamo praticare l'ascolto attivo in queste circostanze?".

Ana (scrivendo sul tablet): "La comunicazione non verbale può aiutare. La lettura delle labbra, il linguaggio del corpo e le espressioni facciali possono trasmettere molte informazioni".

Formatore: "Esattamente, Ana. Spesso la comunicazione non verbale può dire anche più delle parole. È un'osservazione eccellente e dimostra quanto possa essere complessa e adattabile la comunicazione umana".

In questo esempio, il formatore ha utilizzato il metodo della discussione aperta per stimolare il pensiero critico e facilitare lo scambio di idee. L'importanza di questo metodo è ancora maggiore quando si lavora con adulti disabili come Ana. Ana è stata inclusa nella discussione attraverso un adattamento tecnologico e ha avuto l'opportunità di condividere intuizioni preziose che hanno arricchito l'esperienza di apprendimento dell'intero gruppo.

Il metodo attivo-partecipativo ha permesso non solo il trasferimento di conoscenze, ma anche la costruzione di una comunità di apprendimento inclusiva e rispettosa.

- **Casi di studio**

Viene analizzata una situazione reale o immaginaria relativa all'argomento del corso. Ciò consente agli studenti di applicare le loro conoscenze e di esercitarsi a giudicare e a prendere decisioni.

Il metodo dello studio di caso comporta l'analisi dettagliata di una situazione, reale o immaginaria, in un contesto rilevante per gli obiettivi di apprendimento del corso. Permette agli studenti di utilizzare e applicare le loro conoscenze teoriche in uno scenario pratico, sviluppando allo stesso tempo capacità di giudizio, di decisione e di pensiero critico.

Quando si lavora con persone con disabilità, è essenziale che i casi di studio siano accessibili e inclusivi. Questo può comportare:

- Utilizzo di materiali accessibili, come trascrizioni per il materiale audio o sottotitoli per i video.
- Garantire l'accesso alle tecnologie assistive, se necessario.
- Creare varianti di casi di studio che tengano conto di diversi tipi di disabilità.

Ecco le fasi di implementazione di un caso di studio:

1. Presentazione della situazione: il formatore condivide i dettagli di una situazione che richiede un'analisi e una decisione. Ad esempio, in un corso sull'occupabilità, può essere discusso un caso in cui una persona con disabilità motoria vuole lavorare in un determinato settore e deve affrontare diversi ostacoli.

2. Analisi individuale o di gruppo: gli studenti hanno il tempo di analizzare il caso, individualmente o in piccoli gruppi. Nel caso dei gruppi, assicuratevi che ogni membro possa contribuire in egual misura.

3. Discussione e dibattito: discutere le possibili soluzioni e confrontarsi sui meriti di ciascuna.

4. Presentazione delle soluzioni: ogni gruppo o individuo presenta la propria soluzione e le argomentazioni che la sostengono.

5. Feedback e riflessione: il formatore fornisce un feedback e i partecipanti hanno l'opportunità di riflettere su ciò che hanno imparato.

Esempio

Premessa: un corso sull'accessibilità sul posto di lavoro

Caso di studio: Maria, una dipendente ipovedente, incontra difficoltà sul posto di lavoro, dove il sistema informatico non è accessibile.

Analisi: Gli studenti discutono le possibili soluzioni in piccoli gruppi, con accesso a tablet con software di lettura dello schermo e altre tecnologie assistive.

Discussione: i gruppi condividono le loro idee e discutono su opzioni quali la formazione del personale sui temi dell'accessibilità, l'adattamento della tecnologia, ecc.

Feedback e riflessione: il formatore aggiunge prospettive professionali, legali ed etiche e i partecipanti riflettono su come queste nuove informazioni possono essere applicate in situazioni reali.

Il metodo dello studio di caso è un approccio estremamente utile e adattabile che può essere implementato con successo nel contesto della formazione di persone con disabilità, fornendo preziose opportunità di apprendimento e sviluppo.

- **Gioco di ruolo**

Questo metodo permette agli studenti di simulare diverse situazioni, fornendo un ambiente sicuro per provare e fallire diverse strategie. Il gioco di ruolo è un metodo pedagogico che prevede la simulazione di situazioni reali o ipotetiche per consentire agli allievi di esplorare i loro comportamenti, atteggiamenti e reazioni emotive in un ambiente controllato. Questo metodo può essere molto efficace per sviluppare le capacità sociali, comunicative, negoziali e decisionali.

Il gioco di ruolo offre molti vantaggi, quali:

- Apprendimento esperienziale: gli studenti hanno l'opportunità di "imparare facendo".
- Feedback immediato: Gli errori possono essere identificati e corretti sul posto.
- Riduzione del rischio: le strategie e gli approcci possono essere sperimentati senza il rischio di produrre effetti negativi nella realtà.
- Sviluppo personale: migliora le abilità sociali, l'empatia e l'intelligenza emotiva.

Componenti chiave del gioco di ruolo

- Scenario: Dettagli della situazione da simulare.
- Personaggi: i ruoli che i partecipanti interpreteranno.
- Regole: i parametri entro i quali si svolgerà il gioco di ruolo.
- Obiettivi di apprendimento: cosa devono imparare gli studenti.

Come implementare il gioco di ruolo

- Preparazione: scegliere o creare uno scenario, definire ruoli e obiettivi.
- Istruzioni: Spiegare agli allievi cosa accadrà, quali ruoli svolgeranno e cosa ci si aspetta da loro.

- Gioco: lasciate che gli studenti recitino lo scenario.
- Discussione e feedback: al termine del gioco, segue una sessione di discussione e analisi.
- Riflessione e applicazione: opportunità per i discenti di riflettere sulla loro esperienza e discutere su come applicare ciò che hanno imparato.

Adattamenti per persone con disabilità

- Accessibilità fisica: Assicurarsi che la sede del gioco di ruolo sia accessibile a tutti.
- Materiali adattati: utilizzare materiali visivi, uditivi o tattili, a seconda delle esigenze degli allievi.
- Flessibilità nei ruoli: a seconda del tipo di disabilità, alcuni ruoli possono essere adattati o modificati.

Esempio

Scenario: assunzione di una persona disabile in un'azienda.

Personaggio:

- Candidato con disabilità
- Responsabile delle risorse umane
- Un compagno di squadra

Obiettivi di apprendimento:

- Comprendere le procedure di assunzione accessibili
- Sviluppare l'empatia e le capacità di comunicazione
- Identificare i possibili ostacoli e trovare soluzioni

Svolgimento

Gli studenti vengono divisi in gruppi di 3 e ognuno interpreta un ruolo. Dopo 10-15 minuti, i ruoli si alternano.

Dibattito e feedback

Discutono di ciò che ha funzionato, di ciò che non ha funzionato e di ciò che potrebbe essere fatto in modo diverso in una situazione reale.

Il metodo del gioco di ruolo, se ben pensato e attuato, può fornire un'esperienza di apprendimento profonda ed efficace, adatta a una varietà di soggetti e contesti, compresa la formazione di persone che lavorano con persone con disabilità.

- **Lavoro di gruppo**

Il lavoro di gruppo promuove la collaborazione e la comunicazione, essenziali in qualsiasi contesto professionale e sociale. Il lavoro di gruppo è una tecnica pedagogica che incoraggia l'interazione e la collaborazione tra i partecipanti. Questo tipo di approccio si inserisce perfettamente in un contesto di educazione degli adulti, dove l'esperienza e la prospettiva di ciascun discente possono aggiungere valore. Per le persone con disabilità, questo metodo può fornire preziose opportunità di socializzazione e di sviluppo delle capacità comunicative, a condizione che sia gestito in modo inclusivo.

Obiettivi del lavoro di gruppo

- ***Sviluppo delle abilità sociali***: il lavoro di squadra aiuta a migliorare le capacità di comunicazione e collaborazione.
- ***Arricchimento dei contenuti***: la condivisione di conoscenze e prospettive diverse può portare a una comprensione più profonda del materiale del corso.
- ***Autovalutazione e feedback***: lavorare in gruppo offre l'opportunità di dare e ricevere feedback, essenziali per la crescita professionale e personale.
- ***Inclusione e diversità***: creare un ambiente di apprendimento che tenga conto delle diverse esigenze degli studenti, comprese le persone con disabilità.

Adattare questo metodo per un corso online per persone con disabilità

- ***Accessibilità tecnologica***: garantire che tutte le piattaforme e gli strumenti online utilizzati siano accessibili a persone con diversi tipi di disabilità.
- ***Chiarezza e struttura***: ogni compito o argomento discusso nel gruppo deve essere chiaro e ben strutturato. Questo aspetto è fondamentale per le persone con disabilità cognitive.
- ***Tempo aggiuntivo***: alcuni studenti potrebbero aver bisogno di più tempo per elaborare le informazioni o per rispondere, quindi è consigliabile pianificare fasce orarie flessibili.
- ***Supporto e risorse aggiuntive***: ogni membro del gruppo deve avere accesso a materiali didattici in formati accessibili (ad esempio trascrizioni, sottotitoli, immagini con testo alternativo, ecc.)

Esempio di applicazione di gruppo

- **Studio di caso di gruppo** - Gli studenti vengono divisi in piccoli gruppi e a ciascun gruppo viene sottoposto un caso di studio di situazioni che potrebbero verificarsi in un ambiente di lavoro inclusivo. I gruppi devono analizzare il caso di studio e proporre delle soluzioni.
- **Dibattiti guidati** - Argomenti come "Barriere nell'educazione inclusiva" possono essere discussi in gruppi, con ruoli assegnati per garantire che ogni voce sia ascoltata.
- **Progetto di gruppo** - Gli studenti possono lavorare insieme per sviluppare un progetto che incorpori i principi del design inclusivo, come un programma di formazione o un'applicazione web accessibile.

Esempio di interazione di gruppo

Formatore: "Divideremo la classe in tre gruppi. A ogni gruppo verrà dato un caso di studio sull'assunzione di una persona con disabilità. Il gruppo dovrà analizzare la situazione e proporre delle raccomandazioni".

Studente ipovedente: "Per me è più facile accedere al materiale audio. Qualcuno del gruppo può leggermi il caso di studio?".

Un altro apprendista: "Certo, lo leggerò ad alta voce".

Dopo che i gruppi hanno presentato i loro risultati, il formatore facilita una discussione generale, affrontando le possibili barriere e le soluzioni per garantire l'inclusione di tutti gli studenti.

Implementando il metodo di lavoro di gruppo in modo consapevole e inclusivo, i formatori non solo arricchiscono l'esperienza di apprendimento per tutti i partecipanti, ma promuovono anche un ambiente di apprendimento diversificato e accessibile.

- **Metodo di apprendimento - Apprendimento basato sul progetto (PBL)**

Il Project Based Learning (PBL) è un approccio pedagogico incentrato sul discente, in cui quest'ultimo diventa l'attore principale del processo di apprendimento realizzando un progetto complesso dalla sua ideazione alla sua realizzazione. Questo metodo è particolarmente efficace per sviluppare un'ampia gamma di competenze, da quelle tecniche a quelle di lavoro di gruppo e di risoluzione dei problemi.

Obiettivi dell'apprendimento basato su progetti

- **Applicazione delle conoscenze** - Gli studenti applicano ciò che hanno appreso in un contesto reale o simulato, migliorando la comprensione e la conservazione delle informazioni.

- **Sviluppo delle competenze trasversali** - Migliora competenze come il lavoro di squadra, la comunicazione, la pianificazione e l'autovalutazione.
- **Autonomia e autodirezione** - Incoraggia l'indipendenza e la responsabilità personale prendendo in carico un progetto dall'inizio alla fine.
- **Comprensione interdisciplinare** - I progetti sono spesso complessi e coinvolgono conoscenze e competenze di diversi settori.

Caratteristiche speciali per i corsi online per persone con disabilità

- **Accessibilità** - Assicurarsi che il progetto e tutte le risorse associate siano accessibili agli studenti con disabilità, utilizzando formati multipli e tecnologie assistive, se necessario.
- **Flessibilità** - Il design del progetto deve consentire una flessibilità sufficiente per soddisfare le diverse esigenze dei discenti, comprese scadenze flessibili o incarichi che possono essere adattati in base alle capacità.
- **Supporto aggiuntivo** - Fornite guide dettagliate, esempi e feedback costanti per supportare l'apprendimento e rendere il processo il più chiaro possibile.
- **Collaborazione inclusiva** - Se il progetto è realizzato in gruppo, fate attenzione a facilitare la collaborazione tra tutti i membri, compresi quelli con disabilità, utilizzando tecnologie di comunicazione appropriate.

Esempio di applicazione del metodo

Formatore - "Per questo corso, ognuno di voi lavorerà su un progetto volto a migliorare l'accessibilità dell'istruzione online. Il progetto può essere realizzato individualmente o in gruppo. Siete liberi di scegliere il vostro argomento, ma deve incorporare gli elementi di accessibilità discussi nel corso".

Studente con disabilità motoria - "Vorrei esplorare i modi per rendere i materiali del corso più accessibili alle persone con disabilità motoria. Pensavo di creare un prototipo di interfaccia che sia facile da navigare".

Formatore - "Eccellente, questo è un progetto molto rilevante. Ricordate di incorporare il feedback dei vostri colleghi e delle persone che affrontano queste sfide nella vita reale".

L'apprendimento basato su progetti offre un modo eccellente per costruire un ambiente di apprendimento attivo, impegnato e inclusivo, rispondendo alle diverse esigenze degli studenti, compresi quelli con disabilità.

- **Metodo di apprendimento - Simulazioni ed esercitazioni pratiche**

Le simulazioni e le esercitazioni pratiche sono tecniche di formazione che offrono ai discenti l'opportunità di sperimentare, in un ambiente controllato, situazioni, tecniche o approcci diversi. Possono essere molto efficaci per sviluppare competenze specifiche, comprendere concetti astratti e sviluppare il pensiero critico. Gli allievi hanno la possibilità di provare, fallire e imparare dagli errori in un ambiente privo di rischi.

Obiettivi delle simulazioni e delle esercitazioni pratiche

- ***Comprensione applicata*** - Gli studenti applicano le conoscenze teoriche in un contesto simulato, facilitando la comprensione e la conservazione del materiale.
- ***Sviluppo delle competenze*** - Le simulazioni aiutano a sviluppare un'ampia gamma di competenze, da quelle tecniche a quelle decisionali e di risoluzione dei problemi.
- ***Feedback immediato*** - Permette di valutare in tempo reale le prestazioni, offrendo opportunità immediate di correzione e miglioramento.
- ***Fiducia e autonomia*** - L'esperienza acquisita nelle simulazioni può aumentare la fiducia dei discenti nelle proprie capacità.

Caratteristiche speciali per i corsi online per persone con disabilità

- ***Accessibilità*** - Le simulazioni e le esercitazioni devono essere progettate in modo da essere accessibili a tutti gli studenti, indipendentemente dal tipo di disabilità.
- ***Istruzioni e guide chiare*** - Fornire istruzioni chiare ed esplicite, possibilmente in più formati (audio, video, testo), può essere essenziale per gli studenti con difficoltà cognitive o di apprendimento.
- ***Opzioni di interazione multiple*** - Fornire diversi modi di interagire con la simulazione può aiutare a includere studenti con diversi tipi di disabilità.
- ***Supporto aggiuntivo*** - In alcuni casi può essere necessario fornire un supporto aggiuntivo o versioni adattate degli esercizi.

Esempio di applicazione del metodo

- ***Colloquio simulato*** - Gli studenti possono esercitarsi per un colloquio di lavoro, incorporando elementi di comunicazione non verbale, tono e linguaggio tecnico.
- ***Simulazione di gestione delle crisi*** - È possibile simulare una situazione di emergenza in cui i discenti devono prendere decisioni rapide, valutando così le loro capacità decisionali sotto stress.

Scenario di applicazione del metodo

Formatore - "Oggi faremo una simulazione in cui ognuno di voi vestirà i panni di un project manager. Vi verrà data una serie di situazioni ipotetiche in cui dovrete prendere delle decisioni. Discuteremo poi le opzioni e i risultati".

Studente con problemi di udito - "Potete fornire i sottotitoli o un interprete della lingua dei segni per questa simulazione?".

Formatore - "Naturalmente, avremo un sottotitolo attivo durante tutta la simulazione e un interprete del linguaggio dei segni sarà disponibile in una finestra video separata".

Al termine della simulazione, il formatore e i tirocinanti possono rivedere le decisioni prese, affrontando sia i punti di forza che le aree da migliorare.

- Il "metodo dell'acquario"

Il metodo "Fishbowl" è una tecnica di formazione e discussione di gruppo spesso utilizzata per facilitare il dialogo su argomenti complessi o controversi. In questo formato, un piccolo gruppo di partecipanti (nel "fishbowl") discute di un particolare argomento, mentre il resto dei discenti osserva e ascolta senza intervenire. Al termine della discussione, il grande gruppo ha l'opportunità di commentare, porre domande e riflettere sulla discussione.

Obiettivi

- **Approfondimento e analisi** - Facilita una discussione dettagliata su un particolare argomento, consentendo un'analisi e un'esplorazione approfondita dei temi.
- **Partecipazione selettiva** - Incoraggia la partecipazione attiva, ma offre anche l'opportunità di essere un osservatore attivo.
- **Autovalutazione e riflessività** - Attraverso l'osservazione, gli studenti possono valutare le proprie prospettive e diventare consapevoli della diversità dei punti di vista.

Caratteristiche speciali per gli studenti con disabilità

- **Accessibilità** - Se si utilizza un ambiente online, assicurarsi che la tecnologia sia accessibile a tutti, compresi quelli con esigenze speciali.
- **Inclusione** - Se ci sono studenti con disabilità di comunicazione, assicuratevi che ci siano modi alternativi per esprimere le loro opinioni o partecipare alla discussione.

- **Istruzioni varie** - Fornite istruzioni in più formati, come audio, video e testo, per garantire che tutti gli studenti possano accedervi.

Esempio di applicazione del metodo

Per un corso online sull'inclusione nell'istruzione per le persone con disabilità, il formatore sceglie il metodo "Acquario".

- **Formatore** - "Oggi useremo il metodo dell'acquario per discutere delle barriere che le persone con disabilità incontrano nell'accesso all'istruzione. Abbiamo quattro volontari che inizieranno la discussione. Gli altri sono osservatori e avranno la possibilità di commentare in seguito".
- **Tirocinante ipovedente in acquario** - "Nella mia esperienza, l'accesso al materiale didattico è spesso una barriera importante. Ad esempio, i libri non sono sempre disponibili in Braille o in formato elettronico".
- **Aquarium Cursant** - "Sì, anche le piattaforme online possono essere difficili da navigare se non sono progettate per l'accessibilità".

Al termine della discussione, gli altri partecipanti possono porre domande e aggiungere nuove prospettive.

- **Formatore** - "Quali osservazioni ha fatto ascoltando la discussione?".
- **Studente osservatore con disabilità uditiva (via chat)**: "Sono d'accordo con la questione dell'accessibilità dei materiali. Inoltre, i sottotitoli sono spesso imprecisi nei materiali video, il che rende difficile l'apprendimento".

Il metodo "Acquario" è uno strumento potente per stimolare la discussione e la riflessione, ed è flessibile e adattabile per soddisfare esigenze diverse, comprese quelle delle persone con disabilità.

- **Metodo del mosaico**

Il metodo del mosaico, noto in letteratura anche come "Jigsaw Classroom", è un approccio pedagogico che prevede la suddivisione di una materia complessa in più parti. Ogni membro o sottogruppo si specializza in una particolare parte della materia e poi condivide ciò che ha imparato

con gli altri membri del gruppo più ampio. Ciò consente un apprendimento collaborativo e reciproco tra i partecipanti.

Obiettivi

- **Apprendimento collaborativo** - Promuove la cooperazione e lo scambio di informazioni tra gli studenti.
- **Impegno attivo** - Tutti i tirocinanti diventano esperti in una particolare sottoarea, aumentando il loro livello di impegno e responsabilità.
- **Diversità di prospettiva** - Poiché ogni sottogruppo si concentra su un aspetto diverso, viene promossa una comprensione olistica dell'argomento.

Caratteristiche speciali per gli studenti con disabilità

- **Accessibilità** - I materiali e le risorse devono essere accessibili e adattati alle diverse esigenze degli studenti.
- **Flessibilità** - Il metodo consente di adattarsi ai diversi stili di apprendimento e alle diverse abilità, anche per gli studenti con disabilità.
- **Supporto aggiuntivo** - I formatori possono fornire ulteriori risorse o modi per sostenere chi ne ha bisogno.

Esempio di applicazione del metodo

Immaginate un corso online sulle "Tecnologie assistive per persone con disabilità". L'argomento è suddiviso in diverse parti: "Tecnologie per le disabilità visive", "Tecnologie per le disabilità uditive", "Tecnologie per le disabilità motorie" e "Accessibilità web".

- **Formatore:** "Oggi utilizzeremo il metodo del mosaico. Abbiamo diviso l'argomento 'Tecnologie Assistive' in quattro componenti. Ogni sottogruppo diventerà esperto in una di queste aree e poi condividerà le proprie conoscenze con il resto della classe".
- **Studente con disabilità motoria:** "Mi concentrerò sulle 'Tecnologie per i disabili motori'. Abbiamo bisogno di una piattaforma online che consenta un facile accesso a tutti. Possiamo usare un software collaborativo che sia accessibile?".
- **Formatore:** "Naturalmente utilizzeremo una piattaforma compatibile con gli screen reader e altre tecnologie assistive, in modo che tutti possano partecipare".

Dopo che ogni gruppo ha presentato i propri risultati, il formatore può aprire una discussione per domande, chiarimenti e applicazione delle conoscenze in contesti pratici.

Il metodo del mosaico è utile non solo per approfondire la comprensione di un argomento, ma anche per coltivare le abilità sociali e di lavoro di gruppo, rendendolo molto adatto all'educazione degli adulti e all'inclusione delle persone con disabilità.

Il metodo del brainstorming nella formazione degli adulti con disabilità

Il "brainstorming", o "generazione di idee" in una traduzione approssimativa, è una tecnica di gruppo utilizzata per risolvere problemi, generare idee e stimolare il pensiero creativo. In una tipica sessione di brainstorming, i partecipanti sono incoraggiati a pensare liberamente e a proporre il maggior numero possibile di idee relative a un particolare argomento o problema, senza autocensure o critiche.

Obiettivi

- ***Stimolare la creatività:*** questo metodo mira a stimolare il pensiero laterale e a generare una grande quantità di idee.
- ***Collaborazione e diversità di prospettive:*** incoraggiando la partecipazione di tutti, il metodo consente di raccogliere un'ampia gamma di idee e opinioni.
- ***Velocità ed efficacia:*** il brainstorming è spesso rapido e può portare a soluzioni innovative in tempi relativamente brevi.

Caratteristiche speciali per gli studenti con disabilità

- ***Accessibilità:*** le piattaforme e i materiali devono essere accessibili a tutti i partecipanti, indipendentemente dalle loro disabilità.
- ***Inclusività:*** i formatori devono creare un ambiente in cui tutti gli studenti si sentano a proprio agio nell'esprimere le proprie idee, compresi quelli con disabilità.
- ***Adattabilità:*** il metodo può essere adattato per includere diverse modalità di comunicazione, come il linguaggio dei segni, le tecnologie assistive, ecc.

Esempio di applicazione del metodo

In un corso online su "Accessibilità nell'istruzione", il formatore propone una sessione di brainstorming per identificare le varie barriere all'istruzione per le persone con disabilità.

- ***Formatore:*** Oggi faremo un brainstorming per identificare quali tipi di barriere impediscono l'accesso all'istruzione alle persone con disabilità. Vi invito a proporre qualsiasi idea vi venga

in mente. Utilizzeremo una lavagna online dove potrete scrivere o aggiungere idee in formato audio o video, se preferite".

- **Studente audioleso (attraverso la lingua dei segni e con l'aiuto di un interprete):** "Un ostacolo importante è la mancanza di interpreti di lingua dei segni in molte istituzioni educative".
- **Studente ipovedente (via audio):** "I materiali didattici inaccessibili, come i libri privi di versioni Braille o audio, sono una barriera importante".

Dopo la sessione di brainstorming, il formatore può sintetizzare le idee e guidare il gruppo verso possibili soluzioni o azioni future.

Il brainstorming è estremamente flessibile e può essere adattato alle esigenze e alle condizioni specifiche di diversi gruppi, compresi quelli con disabilità. Questa tecnica promuove il pensiero libero e creativo ed è utile in diversi contesti formativi.

- **Vantaggi dei metodi di partecipazione attiva nella formazione online di persone con disabilità**

Promuove l'apprendimento indipendente

I metodi attivi-partecipativi incoraggiano gli studenti a diventare auto-diretti e responsabili del proprio apprendimento. Questo è particolarmente importante per le persone con disabilità, che spesso incontrano barriere nell'accesso ai sistemi educativi tradizionali.

Inclusione e diversità

Questi metodi possono essere adattati per incorporare diversi stili di apprendimento e bisogni individuali, compresi quelli delle persone con disabilità. Questo facilita un ambiente di apprendimento inclusivo in cui ogni partecipante ha l'opportunità di esprimersi e partecipare.

Maggiore coinvolgimento e motivazione

Gli approcci attivi-partecipativi tendono a essere più coinvolgenti e stimolanti dei metodi di insegnamento tradizionali. L'aumento dei livelli di coinvolgimento è vantaggioso per tutti gli studenti, ma può essere particolarmente utile per le persone con disabilità che possono avere bisogno di ulteriori stimoli e motivazioni.

Sviluppo delle competenze sociali ed emotive

L'interazione e la collaborazione sono spesso componenti chiave dei metodi di partecipazione attiva. Ciò offre preziose opportunità per sviluppare competenze sociali ed emotive, essenziali sia nella vita professionale che in quella personale.

Imparare facendo

La maggior parte dei metodi attivi-partecipativi prevede un certo grado di apprendimento pratico o pratico. Questo è particolarmente utile per gli studenti con disabilità, che possono aver bisogno di un contesto applicato per comprendere i concetti teorici.

Stimola il pensiero critico e la risoluzione dei problemi

Questi metodi promuovono un approccio esplorativo all'apprendimento, che può aiutare a sviluppare il pensiero critico e la capacità di risolvere i problemi.

Feedback immediato

Metodi come i giochi di ruolo, le discussioni di gruppo o i casi di studio consentono un feedback immediato e costruttivo da parte di formatori e colleghi. Questo tipo di feedback è fondamentale per il miglioramento continuo e l'adattamento alle esigenze formative di ciascun discente.

Adattabilità a diversi ambienti di apprendimento

I metodi di partecipazione attiva possono essere facilmente adattati a diversi ambienti di apprendimento, compreso l'apprendimento online, che spesso è più accessibile per le persone con alcuni tipi di disabilità.

Effetti positivi sui formatori

Non sono solo gli studenti a trarne beneficio; i formatori stessi possono acquisire una comprensione più profonda delle esigenze dei loro allievi e sviluppare migliori capacità di comunicazione e di adattamento.

7.4 Conclusione

Nel contesto di un panorama educativo in continua evoluzione, influenzato dalla tecnologia e dalle esigenze di una popolazione sempre più eterogenea, gli approcci tradizionali all'insegnamento e all'apprendimento sono spesso insufficienti. Questo deficit diventa ancora più evidente quando si

parla di istruzione e formazione delle persone con disabilità, un segmento che richiede un'attenzione particolare per garantire l'accessibilità, il coinvolgimento e l'efficacia del processo di apprendimento. I metodi di partecipazione attiva non sono solo una soluzione a queste sfide, ma anche un'opportunità per reinventare il modo in cui pensiamo all'istruzione. Questi metodi si concentrano sul discente come individuo e sulla sua capacità di contribuire attivamente al proprio apprendimento e a quello degli altri. Offrono vantaggi significativi, tra cui la promozione dell'autonomia, l'aumento del coinvolgimento, lo sviluppo di competenze socio-emotive e molto altro ancora.

Nel caso della formazione per le persone con disabilità, i metodi di partecipazione attiva forniscono un quadro flessibile e adattabile che può essere personalizzato per soddisfare le esigenze specifiche di questo gruppo demografico. Coinvolgendo i discenti in un modo che valorizza e sfrutta la loro diversità, i formatori non solo arricchiscono l'esperienza di apprendimento per tutti, ma costruiscono anche un ambiente in cui le differenze non sono solo tollerate, ma celebrate e valorizzate.

Pertanto, l'uso di metodi di partecipazione attiva nella formazione online per le persone con disabilità non dovrebbe essere visto come un'opzione, ma come una necessità. Questo capitolo ha fornito uno sguardo dettagliato su ciò che questi metodi possono apportare al tavolo della formazione, sottolineando la loro importanza nella creazione di un ambiente di apprendimento equo, inclusivo ed efficace. Con l'impegno, la creatività e l'apertura all'innovazione, i formatori possono usare questi metodi per costruire corsi che non solo istruiscono, ma anche potenziano, ispirano e cambiano la vita.

In un mondo in cui l'accesso a un'istruzione di qualità per tutti dovrebbe essere non solo un obiettivo ma un diritto, i metodi di partecipazione attiva sono alla base di un approccio che rende questo ideale una realtà.

7.5 Esempi: studio di caso e scenario da elaborare con i partecipanti al corso

7.5.1 Caso di studio: "Tecnologie assistive e accessibilità in classe".

Sfondo

Il progetto "Insegnami ad aiutare" si concentra sulla formazione dei formatori sui metodi di insegnamento e di facilitazione dei corsi per persone con vari tipi di disabilità. Lo studio di caso è uno strumento importante in questo progetto per dare ai formatori un'esperienza pratica e aiutarli a sviluppare competenze cruciali.

Scrittura

Laura è una formatrice con cinque anni di esperienza nell'insegnamento, ma nessuna esperienza di lavoro con persone disabili. Le è stato assegnato un corso di marketing digitale per un gruppo di 10 adulti, tre dei quali disabili:

- Andrei ha una grave disabilità visiva.
- Sarah ha disabilità motorie e usa una sedia a rotelle.
- Mihai ha una disabilità uditiva e utilizza un apparecchio acustico.

Laura vuole assicurarsi che tutti partecipino e imparino in un ambiente accessibile e inclusivo. Non è sicura degli adattamenti necessari e delle tecnologie assistive da utilizzare.

Compiti per i formatori

- Identificare le sfide che Laura potrebbe affrontare in classe con questo gruppo eterogeneo.
- Proporre soluzioni pratiche per rendere il corso accessibile a tutti i partecipanti.
- Creare un semplice piano di lezioni per il primo giorno, tenendo conto delle esigenze di tutti gli studenti.

Svolgimento

- I formatori (i tirocinanti in questo contesto) sono divisi in piccoli gruppi e hanno tempo per analizzare il caso e rispondere ai compiti.
- Ogni gruppo presenta le proprie soluzioni e il proprio piano didattico.

Esempi di soluzioni e piani di lezione proposti da un gruppo**Sfide**

- Il materiale del corso potrebbe essere inaccessibile ad Andrei.
- La mobilità limitata di Sarah in classe.
- Michael ha difficoltà a sentire e a partecipare alle discussioni.

Soluzioni

- Materiale didattico in formato digitale e cartaceo, compatibile con gli screen reader per Andrei.
- Fornire a Sarah uno spazio di lavoro accessibile.

- Utilizzo di un sistema di amplificazione del suono e sottotitolazione in tempo reale per Michael.

Piano didattico del primo giorno

- Introduzione e aspettative (10 minuti)
- Discussione su cosa sia il marketing digitale (15 minuti)
- Esercizio di gruppo: Creare una semplice strategia di marketing digitale (20 minuti)
- Feedback e domande (15 minuti)

L'utilizzo di un caso di studio come questo nel progetto Teach Me to Help aiuta i formatori a familiarizzare con le complessità dell'insegnamento a un gruppo eterogeneo e a sviluppare le competenze necessarie per rendere l'istruzione accessibile ed efficace per tutti.

7.5.2 Scenario di gioco di ruolo: gestione di una situazione con una persona con disabilità in un corso online

Sfondo

Il formatore e i discenti fanno parte di un corso sui metodi di partecipazione attiva nell'istruzione. Uno degli studenti online ha una disabilità uditiva e utilizza un software di trascrizione per comprendere le discussioni.

Carattere

- Allenatore - Laura
- Studente audioleso - David
- Altro apprendista - Ana

Obiettivi di apprendimento

- Sensibilizzazione alle esigenze degli studenti con disabilità negli ambienti di apprendimento online.
- Migliorare la capacità di adattare e modificare i metodi di insegnamento per essere inclusivi.

Istruzioni

Il formatore spiega lo scopo del gioco di ruolo e i ruoli che ciascun partecipante avrà.

Gioco**Laura (Allenatore)**

Salve a tutti e benvenuti a questa sessione online sui metodi attivi-partecipativi! Prima di iniziare, voglio assicurarmi che tutti siano a proprio agio e abbiano accesso a tutte le risorse. David, so che stai usando un software di trascrizione. Sta funzionando bene finora?

David (studente con problemi di udito)

Sì, funziona abbastanza bene, ma c'è un leggero ritardo. Se poteste parlare un po' più lentamente, sarebbe di grande aiuto.

Ana (Alt Cursant)

Certo, David. Grazie per averlo detto.

Laura

Capisco, cercherò di parlare più lentamente per aiutare il software a trascrivere correttamente. Allora, oggi parleremo di...

(La conversazione continua, con Laura che presenta il materiale e pone domande per interagire).

Laura

Ora vorrei fare un esercizio di gruppo. Divideremo i partecipanti in due gruppi e ogni gruppo userà una chat separata per discutere. David, se vuoi, posso inviarti le domande e le discussioni della chat come messaggio di testo in un messaggio privato.

Davide

Sarebbe molto utile. Grazie!

Debrief e feedback**Laura (Allenatore)**

Vorrei sapere com'è andata questa esperienza e se avete suggerimenti per il futuro.

Davide (Cursant)

Andava bene, soprattutto con gli adattamenti fatti. Mi è piaciuto che tu abbia inviato le informazioni tramite messaggio privato, in modo che potessi partecipare alla discussione.

Ana (Alt Cursant)

Ho imparato molto su come essere più attento alle esigenze degli altri in un ambiente online.

Conclusione

Il formatore sottolinea che un ambiente di apprendimento inclusivo è vantaggioso per tutti gli studenti e li incoraggia a continuare a cercare modi per rendere i corsi accessibili a tutti.

Attraverso questo **gioco di ruolo**, i discenti e i formatori acquisiscono una comprensione più profonda di come gestire le situazioni con persone con disabilità in un ambiente di apprendimento online senza compromettere la qualità dell'apprendimento.

Bibliografia

1. Knowles, M. S., Holton III, E. F., & Swanson, R. A. (2015). "The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development." Routledge.
2. Kolb, D. A. (2014). "Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development." Pearson Education.
3. Vygotsky, L. S. (1978). "Mind in Society: Development of Higher Psychological Processes." Harvard University Press.
4. Bonwell, C., & Eison, J. (1991). "Active Learning: Creating Excitement in the Classroom." ASHE-ERIC Higher Education Report No.1. George Washington University.
5. Rose, D. H., & Meyer, A. (2002). "Teaching Every Student in the Digital Age: Universal Design for Learning." Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD).
6. Hockings, C. (2010). "Inclusive learning and teaching in higher education: a synthesis of research." Higher Education Academy.
7. Brown, J. S., Collins, A., & Duguid, P. (1989). "Situated Cognition and the Culture of Learning." Educational Researcher, 18(1), 32-42.
8. Moore, M. G., & Kearsley, G. (2011). "Distance education: A systems view of online learning." Cengage Learning.
9. Mayes, T., & de Freitas, S. (2004). "Review of e-learning theories, frameworks and models." JISC e-Learning Models Desk Study.
10. American Disabilities Act (ADA) Compliance Guidelines for Online Education.
11. W3C Web Accessibility Initiative (WAI). (2021). "Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1.", link <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>
12. Fisher, M., & Baird, D. E. (2005). "Online learning design that fosters student support, self-regulation, and retention." Campus-Wide Information Systems.
13. "Best Practices for Teaching Online: A Guide For Faculty." Center for Teaching and Learning, University of Texas.
14. Gilly Salmon (2000). "E-Moderating: The Key to Online Teaching and Learning." Kogan Page.
15. Fink, L. D. (2013). "Creating significant learning experiences: An integrated approach to designing college courses." Jossey-Bass.
16. Gagne, R. (1985). "The Conditions of Learning." Holt, Rinehart & Winston.
17. Smith, M. K. (1996, 2000) 'Curriculum theory and practice' The encyclopedia of pedagogy and informal education, www.infed.org/biblio/b-curric.htm.

Capitolo 8 - Metodi di fissaggio e consolidamento

8.1 Introduzione

Questo capitolo si concentra sui metodi per garantire la sostenibilità e l'impatto duraturo dei corsi e dei programmi online creati dai professionisti del sistema di assistenza sociale. L'obiettivo è consolidare i progressi compiuti e garantire che gli obiettivi di queste iniziative online siano mantenuti nel tempo. I metodi di fissaggio prevedono l'inserimento dei cambiamenti e dei miglioramenti nell'ecosistema socio-assistenziale, mentre il consolidamento sottolinea il rafforzamento e l'ottimizzazione delle strategie implementate. Questa fase è fondamentale per consolidare i risultati di questi corsi e programmi online, promuovere una cultura del miglioramento continuo e massimizzare i benefici sia per gli educatori che per gli studenti. Implementando metodi efficaci di fissazione e consolidamento, i professionisti mirano a creare un cambiamento duraturo nelle pratiche educative, portando in ultima analisi a esperienze di apprendimento migliorate e a risultati migliori.

8.2 Metodi di fissaggio

Per garantire la sostenibilità e l'efficacia a lungo termine dei corsi e dei programmi online, è fondamentale incorporare i cambiamenti e i miglioramenti generati da queste iniziative nel sistema di assistenza sociale. Questo va oltre la semplice implementazione di interventi isolati, ma comporta un'adeguata integrazione e assimilazione nelle pratiche educative esistenti. Incorporando questi cambiamenti, il sistema educativo può abbracciare e adottare pienamente le nuove conoscenze, le competenze e gli approcci sviluppati attraverso queste iniziative online, portando a un cambiamento trasformativo nelle pratiche educative.

L'importanza di incorporare i cambiamenti risiede nel potenziale di trasformazione sistemica all'interno delle organizzazioni di assistenza sociale. Questo approccio globale richiede l'incorporazione dei risultati di questi corsi e programmi online nelle politiche, nelle procedure e nelle routine didattiche quotidiane. Questo processo consente agli educatori di interiorizzare le conoscenze e le competenze acquisite e di applicarle in modo coerente nelle loro interazioni con gli studenti. Inoltre, il radicamento dei cambiamenti all'interno del sistema educativo favorisce la sostenibilità, in quanto essi diventano parte integrante della pratica quotidiana piuttosto che un'iniziativa temporanea.

Le strategie per istituzionalizzare i risultati di queste iniziative online potrebbero includere l'integrazione di nuovi protocolli, linee guida o programmi di formazione nei quadri educativi esistenti. A tal fine, è

necessario allineare gli obiettivi di queste iniziative online con le politiche e le strutture educative esistenti, per garantire una perfetta integrazione e compatibilità. Collaborare con le principali parti interessate, compresi gli educatori, gli amministratori e gli enti educativi competenti, per ottenere il loro sostegno e la loro approvazione per i risultati di questi corsi e programmi online. L'integrazione di nuovi protocolli e linee guida nei contesti educativi esistenti comporta la creazione di procedure standardizzate e di buone pratiche che riflettano le conoscenze e le intuizioni acquisite da queste iniziative. Questi protocolli possono guidare gli educatori nell'erogazione di un'istruzione online efficace e inclusiva, promuovendo una cultura di apprendimento e miglioramento continui.

Riconoscere il ruolo fondamentale del sostegno della leadership e dell'impegno organizzativo nel facilitare la fissazione. Una leadership forte e visionaria è fondamentale per guidare il cambiamento e raccogliere il sostegno delle parti interessate. I leader devono comunicare l'importanza degli obiettivi e dei risultati di queste iniziative online, dimostrando un chiaro impegno verso un'istruzione online efficace, l'inclusività e il miglioramento continuo. L'impegno organizzativo è altrettanto importante, in quanto fornisce le risorse, le infrastrutture e le politiche necessarie per sostenere gli sforzi di fissazione. Questo impegno comporta lo stanziamento di fondi per i programmi di formazione, l'incorporazione dei risultati di questi corsi e programmi online nelle metriche di valutazione delle prestazioni e la fornitura di supporto e tutoraggio continui agli educatori. Inoltre, i leader dell'organizzazione dovrebbero promuovere una cultura che valorizzi e premi l'attuazione degli obiettivi di queste iniziative online, creando un ambiente in cui gli educatori siano incoraggiati e autorizzati ad abbracciare i cambiamenti e i miglioramenti apportati da questi programmi online.

In conclusione, i metodi di fissazione nel contesto dei corsi e dei programmi online implicano l'incorporazione dei cambiamenti e dei miglioramenti nell'ecosistema dell'assistenza sociale per garantire un impatto duraturo. Integrando questi risultati nei quadri educativi esistenti e collaborando con le principali parti interessate, gli educatori possono facilitare l'adozione a lungo termine di pratiche didattiche online efficaci e inclusive. Il ruolo del sostegno della leadership e dell'impegno organizzativo non può essere sottovalutato, poiché il loro coinvolgimento è fondamentale per guidare il cambiamento, garantire le risorse e promuovere un ambiente di supporto per gli educatori. Attraverso l'implementazione di strategie di fissazione efficaci, i professionisti possono portare a una trasformazione duratura delle pratiche educative, migliorando in ultima analisi le esperienze e i risultati di apprendimento dei loro studenti.

8.3 Metodi di consolidamento

I metodi di consolidamento nel contesto dei corsi e dei programmi online si riferiscono ai processi e agli approcci volti a rafforzare e ottimizzare le strategie implementate. Una volta avviate queste iniziative online, il consolidamento diventa essenziale per consolidare i cambiamenti e massimizzarne l'efficacia. L'importanza del consolidamento risiede nella sua capacità di garantire che i miglioramenti ottenuti attraverso questi corsi e programmi online si radichino nelle pratiche di routine degli educatori e vengano continuamente perfezionati per migliorare i risultati dell'apprendimento.

Una strategia per valutare l'efficacia e l'efficienza delle strategie implementate è rappresentata da rigorosi processi di monitoraggio e valutazione. Questi processi prevedono la raccolta e l'analisi dei dati per valutare l'impatto delle strategie sugli indicatori di prestazione chiave, come i risultati degli studenti, i livelli di soddisfazione e l'adesione alle migliori pratiche. Valutando sistematicamente i risultati, i punti di forza e le aree di miglioramento, le organizzazioni di assistenza sociale possono identificare le strategie di successo e le eventuali lacune o sfide da affrontare. Questo approccio basato sui dati consente di prendere decisioni basate sull'evidenza e di allocare le risorse alle strategie più efficaci.

Il feedback e i risultati della valutazione offrono anche l'opportunità di perfezionare e migliorare le strategie di questi corsi e programmi online. Cercando attivamente un feedback da parte di educatori e studenti, si possono raccogliere preziose informazioni per apportare miglioramenti. Questo feedback può far luce sulla praticità, l'accettabilità e l'efficacia delle strategie implementate. I risultati della valutazione possono aiutare a identificare le aree in cui sono necessari aggiustamenti o modifiche per ottimizzare i risultati e affrontare le conseguenze indesiderate o le barriere che possono essere sorte durante l'implementazione. Sfruttando il feedback e i risultati della valutazione, queste iniziative online possono evolversi e adattarsi continuamente per soddisfare meglio le esigenze di educatori e studenti.

La formazione continua e lo sviluppo professionale sono fondamentali per consolidare le conoscenze e le competenze acquisite attraverso questi corsi e programmi online. Queste iniziative possono introdurre nuovi approcci, linee guida o protocolli che richiedono agli educatori di aggiornare le loro conoscenze e migliorare le loro competenze. Le opportunità di formazione continua possono garantire che gli educatori rimangano competenti e sicuri nell'attuazione delle strategie sviluppate attraverso queste iniziative online. Lo sviluppo professionale continuo può anche facilitare la diffusione delle migliori pratiche e la condivisione delle esperienze tra gli educatori. Investendo nella formazione e nello sviluppo continui, le organizzazioni educative possono sostenere lo slancio generato da queste iniziative online e promuovere una cultura di apprendimento continuo, miglioramento e innovazione.

In sintesi, i metodi di consolidamento sono fondamentali per rafforzare e ottimizzare le strategie implementate nei corsi e nei programmi online. La valutazione dell'efficacia e dell'efficienza degli interventi, l'affinamento delle strategie in base al feedback e ai risultati della valutazione e l'investimento nella formazione continua e nello sviluppo professionale sono elementi chiave del processo di consolidamento. Consolidando sistematicamente i risultati di queste iniziative online, le organizzazioni di assistenza sociale possono garantire che i cambiamenti apportati da questi programmi vengano integrati nelle pratiche di routine e migliorati continuamente per ottenere risultati ed esperienze di apprendimento migliori.

8.4 Monitoraggio e valutazione

Il monitoraggio e la valutazione svolgono un ruolo cruciale nel valutare i progressi e l'impatto degli sforzi di consolidamento dei corsi e dei programmi online. Questi processi forniscono un approccio sistematico per raccogliere dati, misurare i risultati e valutare l'efficacia delle strategie implementate. Utilizzando meccanismi di monitoraggio e valutazione rigorosi, gli educatori e le organizzazioni di assistenza sociale possono monitorare i progressi, identificare le aree di successo o di miglioramento e prendere decisioni informate per un ulteriore consolidamento.

I metodi di raccolta e analisi dei dati per misurare i risultati sostenuti dei corsi e dei programmi online sono essenziali per valutarne l'impatto a lungo termine. I dati quantitativi possono essere raccolti attraverso varie fonti, come sondaggi, questionari e registri delle prestazioni degli studenti. Queste fonti di dati possono fornire indicazioni preziose sui risultati degli studenti, sui livelli di soddisfazione, sull'adesione alle best practice e su altri indicatori misurabili. I dati qualitativi, come le interviste o i focus group, possono fornire una comprensione più approfondita delle esperienze e delle percezioni di educatori e studenti riguardo a queste iniziative online. Combinando i dati quantitativi e qualitativi, si può ottenere una valutazione completa dei risultati sostenuti.

Le tecniche di analisi dei dati, come le analisi statistiche o la codifica tematica, possono essere utilizzate per identificare modelli, tendenze e correlazioni all'interno dei dati raccolti. L'analisi dei dati consente di identificare i fattori che contribuiscono ai risultati positivi e le aree che potrebbero richiedere ulteriore attenzione o perfezionamento. Conducendo un'analisi rigorosa dei dati, i corsi e i programmi online possono prendere decisioni basate sull'evidenza e apportare modifiche alle loro strategie, garantendo la loro efficacia duratura.

I cicli di feedback e il miglioramento continuo sono componenti cruciali del processo di consolidamento. I cicli di feedback implicano la ricerca attiva di input e intuizioni da parte di educatori, studenti e altri

stakeholder durante l'implementazione di corsi e programmi online. Il feedback può essere raccolto attraverso vari mezzi, come sondaggi, focus group o incontri regolari, per raccogliere prospettive sull'efficacia delle strategie, identificare le sfide e ricevere suggerimenti per il miglioramento. Incorporando il feedback, queste iniziative online possono affrontare eventuali lacune, apportare le necessarie modifiche e migliorare le strategie sulla base delle esperienze e delle intuizioni del mondo reale.

Il miglioramento continuo è un processo iterativo che si basa sul feedback ricevuto e sui risultati della valutazione. Comporta l'analisi dei dati raccolti, l'identificazione delle aree di miglioramento e l'implementazione delle modifiche per migliorare le strategie e i risultati. Questo processo assicura che i corsi e i programmi online continuino a rispondere alle esigenze in evoluzione degli educatori e degli studenti e mantengano la loro rilevanza ed efficacia nel tempo. Il miglioramento continuo consente un apprendimento e un adattamento continui, promuovendo una cultura dell'innovazione e del miglioramento della qualità all'interno delle organizzazioni.

In conclusione, il monitoraggio e la valutazione svolgono un ruolo fondamentale nel valutare i progressi e l'impatto degli sforzi di consolidamento dei corsi e dei programmi online. Utilizzando metodi solidi di raccolta e analisi dei dati, è possibile misurare e valutare i risultati sostenuti di queste iniziative. I cicli di feedback e il miglioramento continuo facilitano l'incorporazione delle intuizioni degli stakeholder e assicurano il continuo perfezionamento e l'ottimizzazione delle strategie. Grazie a un quadro completo di monitoraggio e valutazione, i corsi e i programmi online possono dimostrare la loro efficacia, prendere decisioni basate sui dati e migliorare la qualità dell'istruzione fornita agli studenti.

8.5 Sostenibilità

La sostenibilità dei corsi e dei programmi online è un aspetto critico da considerare per garantirne l'impatto e i benefici a lungo termine. La sostenibilità si riferisce alla capacità di queste iniziative di mantenere i risultati desiderati e di continuare i loro interventi oltre la fase iniziale di implementazione. Il raggiungimento della sostenibilità richiede un'attenta pianificazione, un impegno costante e l'integrazione dei principi e delle pratiche di queste iniziative nel tessuto del sistema educativo.

Un elemento chiave per promuovere la sostenibilità è la creazione di partenariati e collaborazioni forti. Coinvolgendo le principali parti interessate, come gli educatori, gli amministratori, i responsabili politici e le organizzazioni educative, queste iniziative possono costruire una rete di sostegno e di responsabilità collettiva. Questi partenariati possono facilitare la condivisione di risorse, competenze e buone pratiche, assicurando che gli interventi delle iniziative siano integrati nelle strutture educative esistenti.

Un altro fattore cruciale per la sostenibilità è l'integrazione dei cambiamenti e dei miglioramenti generati da queste iniziative, allineando gli obiettivi delle iniziative con gli obiettivi strategici e le politiche dell'organizzazione. Incorporando i protocolli, le linee guida o i programmi di formazione sviluppati attraverso queste iniziative nelle pratiche di routine, i risultati desiderati possono essere mantenuti anche quando il personale cambia o le priorità organizzative si spostano. Questa integrazione aiuta a istituzionalizzare gli interventi delle iniziative e ne garantisce la longevità.

Anche la sostenibilità finanziaria è un aspetto fondamentale da considerare. È essenziale garantire un finanziamento adeguato per sostenere l'implementazione e il mantenimento di queste iniziative. Ciò può comportare l'esplorazione di diverse fonti di finanziamento, come sovvenzioni governative, organizzazioni filantropiche o collaborazioni con enti del settore privato. Lo sviluppo di un modello finanziario sostenibile garantisce la disponibilità di risorse per la formazione, il monitoraggio e la valutazione e gli sforzi di miglioramento continuo.

Inoltre, lo sviluppo delle capacità e il trasferimento delle conoscenze giocano un ruolo cruciale nella sostenibilità. È essenziale garantire che gli educatori abbiano le competenze e le conoscenze necessarie per continuare ad attuare le strategie sviluppate attraverso queste iniziative. Ciò può comportare l'offerta di opportunità di formazione continua, la creazione di comunità di pratica o la promozione di programmi di tutoraggio. Dando agli educatori la possibilità di appropriarsi degli interventi di queste iniziative, si può raggiungere la sostenibilità attraverso una cultura di apprendimento continuo e di sviluppo professionale.

Inoltre, la promozione di una cultura del miglioramento continuo è fondamentale per sostenere l'impatto di queste iniziative. Grazie ai cicli di feedback, al processo decisionale basato sui dati e all'impegno per una valutazione continua, queste iniziative possono adattare e perfezionare i loro interventi per rispondere alle esigenze e alle sfide emergenti. Questa mentalità di miglioramento continuo garantisce che queste iniziative rimangano pertinenti, reattive ed efficaci in un ambiente educativo dinamico.

In conclusione, la sostenibilità dei corsi e dei programmi online è essenziale per garantirne l'impatto e i benefici a lungo termine. Stabilendo partnership, incorporando il cambiamento nel sistema di assistenza sociale, garantendo la sostenibilità finanziaria, costruendo capacità e promuovendo una cultura del miglioramento continuo, queste iniziative possono sostenere i risultati desiderati e contribuire al miglioramento continuo dell'offerta formativa nel sistema di assistenza sociale. Attraverso una pianificazione strategica e un approccio collaborativo, queste iniziative possono lasciare un'eredità duratura di esperienze di apprendimento e di miglioramento della pratica professionale.

8.6 Coinvolgere le parti interessate

Il coinvolgimento delle parti interessate è una componente essenziale per garantire il successo e la sostenibilità dei corsi e dei programmi online. Favorisce la collaborazione, l'appropriazione e la responsabilità collettiva, che in ultima analisi porta al successo di queste iniziative. In questo contesto, le parti interessate si riferiscono a individui o gruppi che hanno un interesse diretto o sono direttamente interessati da queste iniziative online, tra cui educatori, amministratori, responsabili politici, studenti e organizzazioni educative e/o di assistenza sociale. Il coinvolgimento degli stakeholder implica il loro coinvolgimento attivo nei processi decisionali, la sollecitazione dei loro contributi e delle loro prospettive e la creazione di una visione condivisa e di un impegno verso gli obiettivi delle iniziative.

In primo luogo, il coinvolgimento degli educatori è fondamentale, poiché essi sono direttamente coinvolti nell'attuazione e nella realizzazione di queste iniziative. Coinvolgendo educatori con esperienze e background diversi, le loro competenze e prospettive possono contribuire allo sviluppo e al perfezionamento delle strategie. Ciò può essere ottenuto attraverso incontri regolari, gruppi di discussione o workshop in cui gli educatori possono condividere le loro esperienze, le sfide e i suggerimenti per il miglioramento. Il coinvolgimento degli educatori nelle iniziative crea un senso di appartenenza e aumenta la loro motivazione a partecipare attivamente all'attuazione e alla diffusione delle strategie.

Il coinvolgimento della pubblica amministrazione e dei responsabili politici è altrettanto importante, poiché il loro sostegno e allineamento con gli obiettivi delle iniziative può facilitarne l'integrazione nel sistema di assistenza sociale. Impegnandosi nel dialogo con l'amministrazione e i responsabili politici, le iniziative possono aumentare la consapevolezza dell'importanza dei loro obiettivi e risultati. Costruire relazioni con questi stakeholder e dimostrare il valore delle iniziative attraverso prove e storie di successo può aiutare a garantire il loro impegno e il loro sostegno in termini di allocazione delle risorse, incorporando gli interventi delle iniziative nelle politiche e nelle linee guida e promuovendo la loro sostenibilità a livello sistemico.

Gli studenti e le organizzazioni educative e di lavoro sociale sono stakeholder fondamentali nei corsi e nei programmi online, poiché sono al centro dell'erogazione dell'istruzione e risentono dell'impatto diretto degli interventi. Coinvolgere gli studenti significa sollecitare attivamente il loro contributo, le loro prospettive e il loro feedback durante lo sviluppo e l'attuazione delle iniziative. Ciò può avvenire attraverso comitati consultivi, sondaggi o focus group, in cui i discenti possono condividere le loro esperienze, preferenze ed esigenze riguardo ai corsi e ai programmi online. Inoltre, la collaborazione con le organizzazioni educative e di assistenza sociale può fornire un contributo prezioso e aiutare a garantire

che queste iniziative affrontino le preoccupazioni e le priorità specifiche sia degli studenti che delle istituzioni educative.

Per coinvolgere efficacemente i discenti e le organizzazioni educative, è essenziale stabilire chiari canali di comunicazione e creare un ambiente partecipativo che incoraggi il dialogo aperto e la collaborazione. Una comunicazione regolare attraverso newsletter, incontri o piattaforme online può tenere informati gli stakeholder sui progressi, i risultati e le attività future di queste iniziative. Creare opportunità per gli stakeholder di fornire feedback e suggerimenti aiuta a garantire che la loro voce sia ascoltata e incorporata nei processi decisionali. Inoltre, coinvolgerli nella valutazione e nei cicli di feedback delle iniziative permette di migliorare e adattare continuamente le iniziative in base alle loro opinioni ed esperienze.

In conclusione, il coinvolgimento degli studenti e delle organizzazioni educative è fondamentale per rafforzare e sistemare i corsi e i programmi online. Coinvolgendoli nel processo decisionale, sollecitando i loro punti di vista e promuovendo un ambiente partecipativo, queste iniziative possono beneficiare delle loro diverse prospettive, competenze e sostegno, portando a risultati migliori e a un impatto a lungo termine nell'istruzione.

8.7 Conclusione

In conclusione, i metodi di fissaggio e consolidamento delineati in questo capitolo sono essenziali per garantire la sostenibilità e l'impatto a lungo termine dei corsi e dei programmi online sviluppati dai professionisti del sistema di assistenza sociale. Il viaggio dall'ideazione all'implementazione è complesso ed è nelle fasi di fissaggio e consolidamento che si concretizza il vero potere trasformativo di queste iniziative.

I metodi di fissazione si concentrano sull'incorporazione dei cambiamenti e dei miglioramenti generati da queste iniziative nel sistema educativo. Integrando i risultati delle iniziative nei contesti esistenti, ad esempio attraverso lo sviluppo di nuovi protocolli, linee guida e programmi di formazione, le organizzazioni educative possono facilitare l'adozione a lungo termine di pratiche educative innovative ed efficaci. Il sostegno della leadership e l'impegno organizzativo sono fondamentali per guidare questo processo, creando un ambiente in cui gli educatori sono incoraggiati e responsabilizzati ad abbracciare i cambiamenti e i miglioramenti apportati da queste iniziative.

I metodi di consolidamento, invece, sono fondamentali per rafforzare e ottimizzare le strategie implementate. Processi di monitoraggio e valutazione rigorosi forniscono le informazioni necessarie per

valutare l'impatto di queste iniziative e prendere decisioni informate per ulteriori miglioramenti. I cicli di feedback e i meccanismi di miglioramento continuo assicurano che le iniziative continuino a rispondere alle esigenze in evoluzione di educatori e studenti, promuovendo una cultura dell'innovazione e del miglioramento della qualità all'interno delle organizzazioni educative.

La sostenibilità è il perno che tiene insieme l'intero processo. La capacità di mantenere i risultati desiderati e di continuare questi interventi oltre la fase iniziale di implementazione è una testimonianza del loro successo. La sostenibilità richiede un'attenta pianificazione, un impegno costante e l'integrazione dei principi e delle pratiche di queste iniziative nel tessuto stesso del sistema educativo. Si basa su partenariati forti, sostenibilità finanziaria, sviluppo delle capacità, trasferimento delle conoscenze e una cultura del miglioramento continuo.

Il coinvolgimento delle parti interessate è il filo conduttore dell'intero processo, che collega educatori, amministratori, responsabili politici, studenti e organizzazioni educative in uno sforzo collaborativo. Coinvolgendo attivamente le parti interessate nei processi decisionali, cercando il loro contributo e creando una visione condivisa, queste iniziative beneficiano di prospettive, competenze e sostegno diversi, garantendone il successo e la sostenibilità.

In definitiva, è attraverso metodi efficaci di fissazione e consolidamento, uniti alla sostenibilità e al coinvolgimento degli stakeholder, che questi corsi e programmi online diventano catalizzatori di cambiamenti duraturi nel sistema di assistenza sociale. Hanno il potenziale per rivoluzionare il modo in cui viene erogata l'istruzione, migliorare le competenze e le conoscenze dei professionisti e, in ultima analisi, migliorare la qualità dell'assistenza e del supporto fornito alle persone con disabilità. Quando i professionisti del sistema di assistenza sociale intraprendono il viaggio della creazione e dell'erogazione di corsi online, non solo danno forma al futuro dell'istruzione, ma contribuiscono anche a una società più inclusiva e compassionevole.

Bibliografia

1. Barton, L. E., & Smith, J. D. (2015). "Effetti di un dispositivo di automonitoraggio sul comportamento on-task di studenti con disabilità in contesti di istruzione generale". *Giornale dell'educazione comportamentale*
2. Bennett S. et al (2013) "Engaging Stakeholders in Implementation Research: Lezioni dall'esperienza del Future Health Systems Research Program".
3. Mastropieri, M. A. e Scruggs, T. E. (2010). "La classe inclusiva: Strategie per un'istruzione differenziata efficace". Pearson.
4. Nierengarten, Mary Beth (2018) Alfabetizzazione sanitaria: Una sfida in popolazioni diverse. *Pediatria contemporanea*;
5. Pagliari, C. e Grimshaw, J. (2002). Impatto della struttura e del processo di gruppo sullo sviluppo di linee guida multidisciplinari basate sull'evidenza: Uno studio osservazionale. *Giornale della valutazione nella pratica clinica*
6. Shine, K. I. (2002). La qualità dell'assistenza sanitaria e come raggiungerla. *Medicina accademica*,
7. Tucker, A. L., & Edmondson, A. C. (2003). Perché gli ospedali non imparano dai fallimenti: Dinamiche organizzative e psicologiche che inibiscono il cambiamento del sistema. *Rivista di gestione della California*

Capitolo 9 - Creazione del corso

Ogni individuo è diverso da un altro, e la stessa parola "individuo" ci rimanda all'"individualità", che è

"la qualità o il carattere di una particolare persona o cosa che la distingue da altre dello stesso tipo, specialmente quando è fortemente marcata"(Oxford Languages, 2023).

Detto questo, può essere difficile adattare una lezione o una sessione generalizzando il gruppo target. Ogni individuo ha esigenze e tempi di attenzione diversi. In questo capitolo scopriremo che cos'è l'attenzione e i tipi di disabilità che possono influenzare l'attenzione, e quali metodi può utilizzare l'assistente sociale per creare una lezione e capire quando è il momento di fare una pausa.



Immagine 1: <https://practicalpie.com/cocktail-party-effect-examples/>

9.1 Che cos'è l'attenzione?

L'attenzione è, come afferma William James nel suo libro del 1890 I principi della psicologia,

"la presa di possesso da parte della mente, in forma chiara e vivida, di uno di quelli che possono sembrare diversi oggetti o linee di pensiero simultaneamente possibili. Implica il ritiro da alcune cose per occuparsi efficacemente di altre"(James, 1890 in Cherry,

2022),

o, semplicemente,

"La capacità di elaborare informazioni ignorando altri dettagli". (Cherry, 2022).

Esiste una varietà di tipi di attenzione, come ad esempio (Cherry, 2022)

- L'attenzione sostenuta, o concentrazione, è la capacità di concentrarsi su una sola cosa per un certo periodo di tempo, durante il quale la persona mantiene la sua attenzione su un compito alla volta e continua a impegnarsi in quel compito fino al suo completamento.

- L'attenzione alternata, che comprende il multitasking o lo spostamento dell'attenzione tra due o più compiti con richieste cognitive diverse, che non significa fare due cose contemporaneamente, ma passare da un compito all'altro.
- Attenzione selettiva, che significa essere in grado di scegliere e scegliere selettivamente uno stimolo nell'ambiente e allo stesso tempo tenere fuori fuoco altre cose. Ad esempio, guardare un film ignorando lo squillo del telefono.
- Attenzione focalizzata, che comporta la capacità dell'individuo di attirare rapidamente l'attenzione su uno stimolo specifico. È un modo di rispondere improvvisamente a uno stimolo esterno, come un rumore, un lampo di luce, uno stimolo visivo, uditivo o tattile, in una situazione in cui l'ambiente richiede un'azione e un'attenzione immediate da parte dell'individuo.
- L'attenzione limitata o divisa comporta il multitasking, ma in modo diverso rispetto all'attenzione alternata, l'attenzione è divisa tra più compiti contemporaneamente e risponde a compiti e stimoli diversi allo stesso tempo.

L'effetto cocktail party è la capacità di comprendere una situazione anche in un ambiente distratto, con molti suoni e conversazioni secondarie in sottofondo. Può anche essere chiamato attenzione uditiva selettiva o udito selettivo (Pellegrino, 2022). In un documento del 1953, redatto dal MIT, si teorizzava che ci potessero essere cinque modi in cui un essere umano poteva separare la voce della persona con cui stava parlando dalle voci di altre conversazioni che avvenivano in sottofondo, come ad esempio (Pellegrino, 2022):

- La direzione da cui proviene la voce
- Linguaggio del corpo, come la lettura delle labbra e dei gesti
- Differenze nella voce parlata, come la velocità, l'intonazione, il sesso)
- Differenze di accento
- Probabilità di transizione

La cosa più importante per gli esseri umani, che ascoltano una persona particolare in un ambiente rumoroso, è la capacità dell'ascoltatore di prevedere le parole che non è riuscito a sentire, di solito seguite dal suono della voce dell'oratore con cui sta parlando.

Ci sono alcuni motivi per cui possiamo concentrarci sulla persona che parla e superare i rumori di distrazione in sottofondo (Pellegrino, 2022):

- La continuità speciale: gli esseri umani riescono a concentrarsi meglio su un messaggio se l'interlocutore si trova nello stesso luogo dell'ascoltatore.
- Loudness, chi parla a voce più alta rispetto al rumore circostante sarà più facile da ascoltare e distinguere dalla corona e dai rumori.
- Continuità, quando si parla con qualcuno, la sua frase rimane continua: frequenza, intensità e origine spaziale rimangono coerenti durante la conversazione.

- Effetti del canale visivo, il nostro cervello collega automaticamente il suono alle immagini, ai diffusori.

Molti di noi pensano che la selezione di uno stimolo o la capacità di concentrare l'attenzione su una cosa bloccando altri stimoli distraenti sia qualcosa che facciamo automaticamente, tuttavia la capacità di focalizzare selettivamente l'attenzione su uno stimolo specifico ignorando gli altri può essere piuttosto complessa. Esistono alcune strategie che possono essere utilizzate per migliorare l'attenzione e mantenere la concentrazione su un compito alla volta (Cherry, 2022):

- Evitare il multitasking
- Dormire a sufficienza
- Praticare la consapevolezza



Immagine 2:
<https://indianexpress.com/article/opinion/our-understanding-of-disability-must-expand-to-include-people-with-invisible-disabilities-5476146/>

9.2 Tipi di disabilità e disturbi legati all'attenzione

Le disabilità non si presentano sempre in forma fisica, ma anche in forma invisibile, come disabilità psicologiche o del neurosviluppo.

Per citare alcune delle disabilità che possono frapponersi tra l'attenzione e l'individuo (John Hopkins University, n. d.):

- ADD o ADHD (Disturbo da deficit di attenzione; disturbo da deficit di attenzione/iperattività), che vedremo in modo più preciso nelle prossime pagine
- Le lesioni cerebrali sono uno dei tipi di disabilità in più rapida crescita. Possono verificarsi in genere a causa di incidenti, ossigeno insufficiente, ictus, avvelenamento o infezioni. A seconda dell'area cerebrale colpita, una persona può avere difficoltà nell'organizzazione dei pensieri, nella risoluzione dei problemi, nelle interazioni sociali, nella generalizzazione e nell'integrazione delle abilità, nella memoria a breve termine, nella comunicazione e nel linguaggio. Alcune strategie didattiche possono includere l'uso

di registratori o computer per gli studenti, tempi prolungati per gli esami, pause durante gli esami, esami in un ambiente privo di distrazioni, istruzioni orali concise, ecc.

- Le difficoltà di apprendimento hanno una base neurologica e possono interferire con l'ascolto, la conversazione, la lettura, la scrittura e il ragionamento. Può essere caratterizzata da una discrepanza tra risultati accademici e potenziale cognitivo. Le difficoltà possono riguardare l'espressione orale e scritta, la comprensione e l'abilità di lettura, la risoluzione di problemi, l'ascolto selettivo durante le lezioni, l'interpretazione degli spunti sociali, il calcolo matematico, la gestione del tempo, l'organizzazione dei compiti, la capacità di seguire le indicazioni e di concentrarsi, la memoria a breve termine.

Le persone affette da autismo possono anche avere difficoltà a prestare attenzione e a concentrarsi su cose che non le interessano veramente, quindi è importante scegliere attività interessanti con punti finali chiari, dare istruzioni efficaci e modellare i loro compiti. Rumore, persone e altre distrazioni possono rendere difficile per lo studente concentrarsi e mantenere l'attenzione. È importante ridurre al minimo questi fattori prima di iniziare una lezione o un'attività (Raising Children Network, 2021).

Il disturbo da deficit di attenzione/iperattività (ADHD) è forse uno dei più noti disturbi del neurosviluppo che interferiscono con la capacità di concentrarsi e mantenere l'attenzione. In questo sottocapitolo scopriremo cos'è l'ADHD e il modo ufficiale in cui psicologi e psichiatri fanno la diagnosi, utilizzando la quinta edizione del Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali (DSM-5) (APA, 2013). La maggior parte delle persone pensa che solo i bambini possano ricevere una diagnosi di ADD/ADHD, ma questo non è vero. Molti adulti soffrono di sintomi tipicamente associati all'ADHD, il problema è che anche molti di loro tendono a pensare che sia solo a causa della mancanza di sonno o del troppo stress. Questo sottocapitolo non ha lo scopo di fornire diagnosi alle persone, ma è scritto in modo puramente informativo. Se pensate di avere l'ADHD o di avere una persona che conoscete, dovrete sempre parlare con un medico o uno psicologo prima di dare o ricevere diagnosi.

Le persone con ADHD di solito hanno problemi a prestare attenzione, hanno comportamenti controllanti o impulsivi o sono eccessivamente attive. Le persone con ADHD tendono a sognare molto a occhi aperti, a perdere o dimenticare le cose, a parlare troppo, a correre rischi inutili o a commettere errori di disattenzione, ad avere problemi ad aspettare il proprio turno o ad andare d'accordo con gli altri (Centers for Disease Control and Prevention, n.d.). Come già detto, l'ADHD è in realtà un disturbo da deficit di attenzione/iperattività, il che significa che esistono due tipi di ADHD (Centers for Disease Control and Prevention, n.d.):

I. Prevalentemente disattento, quando le persone tendono ad avere difficoltà a organizzare o portare a termine un compito assegnato, a prestare attenzione ai dettagli o a seguire istruzioni o conversazioni. La persona si distrae facilmente.

II. Prevalentemente iperattivo-impulsivo, in cui le persone si agitano o parlano molto. È difficile per loro rimanere fermi per un tempo prolungato e possono sentirsi irrequieti e impulsivi. Le persone possono interrompere gli altri mentre parlano, parlare in momenti inopportuni o ascoltare mentre aspettano il proprio turno.

e una terza

III. Combinata, che è formata da entrambi i tipi e i sintomi possono essere ugualmente presenti.

Le cause dell'ADHD sono ancora sconosciute, ma alcune ricerche dimostrano che l'ADHD può essere legata a fattori genetici. Oltre ai fattori genetici, ci possono essere altre possibili cause per questo disturbo, che possono essere (Centers for Disease Control and Prevention, n. d.):

- Lesione cerebrale
- Esposizione a rischi ambientali durante la gravidanza o in giovane età
- Uso di alcol e tabacco durante la gravidanza
- Parto prematuro
- Basso peso alla nascita

Table 1	
DSM-5 Diagnostic Criteria for ADHD	
Inattentive Type	Hyperactive/Impulsive Type
Symptoms and/or behaviors that have persisted ≥ 6 mo in ≥ 2 settings (e.g., school, home, church). Symptoms have negatively impacted academic, social, and/or occupational functioning. In patients aged <17 y, ≥ 6 symptoms are necessary; in those aged ≥ 17 y, ≥ 5 symptoms are necessary.	Symptoms and/or behaviors that have persisted ≥ 6 mo in ≥ 2 settings (e.g., school, home, church). Symptoms have negatively impacted academic, social, and/or occupational functioning. In patients aged <17 y, ≥ 6 symptoms are necessary; in those aged ≥ 17 y, ≥ 5 symptoms are necessary.
A. Displays poor listening skills	<i>Hyperactive Symptoms:</i>
B. Loses and/or misplaces items needed to complete activities or tasks	A. Squirms when seated or fidgets with feet/hands
C. Sidetracked by external or unimportant stimuli	B. Marked restlessness that is difficult to control
D. Forgets daily activities	C. Appears to be driven by "a motor" or is often "on the go"
E. Diminished attention span	D. Lacks ability to play and engage in leisure activities in a quiet manner
F. Lacks ability to complete schoolwork and other assignments or to follow instructions	E. Incapable of staying seated in class
G. Avoids or is disinclined to begin homework or activities requiring concentration	F. Overly talkative
H. Fails to focus on details and/or makes thoughtless mistakes in schoolwork or assignments	<i>Impulsive Symptoms:</i>
	A. Difficulty waiting turn
	B. Interrupts or intrudes into conversations and activities of others
	C. Impulsively blurts out answers before questions completed
Additional Requirements for Diagnosis	
Symptoms present prior to age 12 y	
Symptoms not better accounted for by a different psychiatric disorder (e.g., mood disorder, anxiety disorder) and do not occur exclusively during a psychotic disorder (e.g., schizophrenia)	
Symptoms not exclusively a manifestation of oppositional behavior	
Classification	
<i>Combined type:</i> Patient meets both inattentive and hyperactive/impulsive criteria for past 6 mo	
<i>Predominantly inattentive type:</i> Patient meets inattentive criterion, but not hyperactive/impulsive criterion, for past 6 mo	
<i>Predominantly hyperactive/impulsive type:</i> Patient meets hyperactive/impulsive criterion, but not inattentive criterion, for past 6 mo	
Symptoms may be classified as mild, moderate, or severe based on symptom severity	
ADHD: attention-deficit/hyperactivity disorder; DSM-5: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th edition. Source: Reference 1.	

Immagine 3: <https://journalce.powerpak.com/courses/116566/tbl1.gif>

L'immagine seguente mostra i criteri diagnostici del DSM-5 (APA, 2013) per l'ADHD.

Secondo una moltitudine di studi, i risultati mostrano che nelle persone con ADHD alcune aree cerebrali sono più piccole della media: strutture sottocorticali, in profondità nel centro del cervello, come l'amigdala, l'ippocampo e il nucleo accumbens, che svolgono tutte un ruolo nella cognizione, in particolare nella regolazione emotiva e nella memoria (Lockett, 2022). Secondo le immagini e gli studi di fMRI, le persone con ADHD presentano deficit in diverse funzioni cerebrali, in particolare nelle funzioni esecutive (pianificazione, tempismo, attenzione, memoria di lavoro), oltre a strutture diverse nelle aree che coinvolgono la motivazione e il controllo emotivo. Altri studi hanno rilevato deficit nelle aree decisionali legate alla ricompensa (Lockett, 2022).

Alcune agevolazioni che lo studente può ricevere possono essere: copie degli appunti del docente; tempo prolungato per gli esami; esami in un ambiente tranquillo e non distraente; pause multiple durante l'esame o compiti distribuiti per sezioni; disposizione chiara degli elementi sulla carta; calcolatrice, thesaurus, lettore o scribe durante gli esami; uso di un cartoncino o di un foglio bianco; computer portatili; testi e materiali in classe registrati; uso di dispense e sussidi visivi; tempo prolungato per la correzione dell'ortografia, della punteggiatura e della grammatica; istruzioni orali dirette; syllabus fornito prima dell'inizio del semestre (John Hopkins University, n. d.).

La disabilità di apprendimento è una condizione caratterizzata da una diminuzione delle prestazioni cognitive (Hatton, 2000 in Sterr, 2003). Gli esperimenti di neurobiologia dello sviluppo (Emerson et al., 2000 in Sterr, 2003) dimostrano che le disfunzioni dei processi di neurosviluppo pre o postnatale potrebbero essere i principali fattori che contribuiscono alle difficoltà di apprendimento. Questa ipotesi può essere supportata dal fatto che le difficoltà di apprendimento sono spesso associate ad altri disturbi neurologici, come l'epilessia e la paralisi cerebrale (McLaren & Bryson, 1987 in Sterr, 2003). Non si può negare che le prestazioni cognitive, la memoria e l'apprendimento dipendano fortemente dai meccanismi attentivi. Johnson, Altmaier e Richman (1999) suggeriscono che le difficoltà di apprendimento possono essere complicate da problemi di attenzione (Sterr, 2003), infatti uno studio di neuroimaging condotto da Hari, Renvall e Tanskanen (2001) ha dimostrato che le persone con dislessia tendono ad avere un deficit funzionale di attenzione selettiva (Sterr, 2003).



Immagine 4:
<https://socialcare.blog.gov.uk/2020/12/16/respecting-diversity-in-social-care-we-must-do-better/>

9.3 Metodi che un assistente sociale può utilizzare con le persone disabili nel processo educativo

Il Centro nazionale per le disabilità di apprendimento (2017) ha proposto alcuni modi per aiutare le persone con disabilità di apprendimento o di attenzione:

- Sensibilizzazione: per le persone che non lavorano abitualmente con persone con problemi di apprendimento e di attenzione, questi problemi possono essere considerati come pigrizia o mancanza di intelligenza. Per questo motivo è importante sensibilizzare l'opinione pubblica sull'esistenza di questi problemi, in modo che le persone possano ricevere il sostegno di cui hanno bisogno e ridurre al minimo lo stigma.
- Equipaggiare gli insegnanti: gli insegnanti e gli operatori sociali hanno bisogno di maggiori conoscenze e strategie per rispondere alle esigenze degli studenti.
- Personalizzare l'apprendimento: è importante personalizzare il processo di apprendimento in base agli interessi, ai punti di forza e ai bisogni degli studenti, per poterli aiutare a sentirsi compresi e a facilitare il processo di apprendimento, indipendentemente dai loro problemi di attenzione e dalle loro difficoltà di apprendimento.
- Incorporare l'apprendimento sociale ed emotivo
- Costruire le capacità di auto-appoggio: è importante aiutare gli studenti a riconoscere i propri sentimenti e aiutarli a chiedere aiuto e adattamenti per i loro problemi o debolezze.
- Sostenere l'aumento dei finanziamenti per fornire supporto e servizi alle persone con diverse esigenze di apprendimento.

Se non affrontati, i disturbi dell'apprendimento e i problemi di attenzione possono portare a condizioni estreme che possono spingere gli studenti dalla scuola alla prigione. Uno studio ha rilevato che un gran numero di giovani adulti con problemi di apprendimento o di attenzione sono stati, a un certo punto, coinvolti nel sistema giudiziario, oltre ad avere un tasso di completamento dell'università di circa il 41%, rispetto al 52% degli studenti senza problemi di apprendimento o di attenzione. Per quanto riguarda il completamento, solo il 46% degli adulti in età lavorativa con disabilità di apprendimento ha successo nel trovare e mantenere un lavoro. Confrontando le persone con disabilità di apprendimento con quelle senza, gli adulti con questi problemi hanno il doppio delle probabilità di essere senza lavoro (National Center for Learning Disabilities, 2017).

Nel processo di apprendimento, è importante che l'insegnante e/o l'assistente sociale riconoscano i bisogni dello studente, soprattutto nelle lezioni private, quando è più facile riconoscere le difficoltà di apprendimento e i problemi di attenzione. È noto che per poter studiare meglio e ricordare le cose bisogna sempre fare delle pause dopo un'ora o due di permanenza sui libri, ma le persone con una capacità di attenzione ridotta possono averne bisogno più spesso. Un metodo per mantenere l'attenzione dello studente, ad esempio nelle lezioni private o nelle conferenze, potrebbe essere quello di adattare la sessione di studio in modo da mantenere l'interesse dello studente, ad esempio trovando esempi pratici che soddisfino i suoi hobby o interessi, utilizzando strumenti diversi per stimolare il suo interesse e la sua attenzione. Alcune persone possono avere una capacità di attenzione più breve, altre più lunga. Quando lo studente inizia a perdere interesse o attenzione durante lo svolgimento di un compito, molto probabilmente l'insegnante se ne accorge. Quando ciò accade, si consiglia di fare una breve pausa, magari facendo una passeggiata o respirando aria fresca, in modo che lo studente possa "ricaricare le batterie". L'insegnante o l'assistente sociale dovranno avere molta pazienza e abbandonare il pensiero che la persona che hanno di fronte sia solo pigra o disinteressata, poiché, come abbiamo visto in precedenza, questi studenti vivono in modo diverso rispetto alle altre persone e, per questo motivo, possono anche avere una bassa autostima. Se lo studente pensa di non essere in grado di risolvere un problema matematico perché lo trova difficile, l'insegnante dovrebbe rassicurarlo sul fatto che non significa che non sia in grado di risolverlo, ma che ha solo bisogno di un po' più di tempo e di un po' più di aiuto per potersi concentrare adeguatamente sul problema.

I programmi educativi individualizzati (IEP) sono programmi su misura come un programma educativo individualizzato, adatto a persone con condizioni come ADHD, autismo, sfide cognitive, ritardi nello sviluppo, disturbi emotivi, problemi di udito, problemi di apprendimento, disabilità fisiche, disturbi del linguaggio o della parola e problemi di vista. Il PEI può essere offerto in un ambiente scolastico generale, ad esempio in una classe normale, che riunisce studenti con esigenze simili, o in una classe specializzata, che potrebbe essere un luogo più appropriato per le loro esigenze, consentendo interazioni più individuali (O'Shea, 2022).

Bibliografia

1. Centri per il controllo e la prevenzione delle malattie. (n. d.). *Cos'è l'ADHD?*
<https://www.cdc.gov/ncbddd/adhd/facts.html>

2. Lockett, E. (26.10.2022). *Come l'ADHD influisce sul cervello?* Healthline.
<https://www.healthline.com/health/adhd-neurology>
3. Pellegrino, N. (13.3.2022). *Effetto Cocktail Party + Esempi*. Psicologia pratica.
<https://practicalpie.com/cocktail-party-effect-examples/>
4. Cherry, K. (10.11.2022). *Come gli psicologi definiscono l'attenzione*. Verywell Mind.
<https://www.verywellmind.com/what-is-attention-2795009>
5. Università John Hopkins. (n. d.) *Tipi di disabilità*.
<https://studentaffairs.jhu.edu/disabilities/about/types-of-disabilities/>
6. Sterr, A. M. (2004). Prestazioni di attenzione in giovani adulti con difficoltà di apprendimento. *Apprendimento e differenze individuali*, 14(2), 125-133.
<https://doi.org/10.1016/j.lindif.2003.10.001>
7. Centro nazionale per le disabilità di apprendimento. (24.1.2017). *Capire i problemi di apprendimento e di attenzione*.
<https://www.nclld.org/news/state-of-learning-disabilities/understanding-learning-and-attention-issues/>
8. Rete Raising Children (Australia). (19.5.2021). *Prestare attenzione: bambini e adolescenti autistici*.
<https://raisingchildren.net.au/autism/communicating-relationships/communicating/paying-attention-asd>
9. O'Shea, C. (03.2022). *Programmi educativi individualizzati (PEI)*.
<https://kidshealth.org/en/parents/iep.html>

Immagini

Immagine 1: <https://practicalpie.com/cocktail-party-effect-examples/>

Immagine 2:

<https://indianexpress.com/article/opinion/our-understanding-of-disability-must-expand-to-include-people-with-invisible-disabilities-5476146/>

Immagine 3: <https://journalce.powerpak.com/courses/116566/tbl1.gif>

Immagine 4:

<https://socialcare.blog.gov.uk/2020/12/16/respecting-diversity-in-social-care-we-must-do-better/>

Capitolo 10 - Produzione di elementi visivi per il corso

Per realizzare un corso, e in particolare i suoi elementi visivi, è importante mantenere una certa armonia per quanto riguarda le forme e i colori, poiché se tutto è mescolato senza un senso logico, il corso e gli elementi visivi possono risultare disorganizzati, poco seri o finti. In questo capitolo acquisiremo alcune conoscenze sulla psicologia dei colori e delle forme, per poter comporre al meglio la grafica del corso.



Immagine 1: <https://uxstudioteam.com/>

10.1 La psicologia dei colori

I colori possono influenzare il processo decisionale delle persone, quindi in questo sottocapitolo conosceremo un po' meglio i segreti della psicologia dei colori. Gli studi sugli effetti psicologici dei colori sul comportamento umano dimostrano che un cliente impiega circa 90 secondi per formarsi un'opinione su un prodotto e che il 90% delle volte questa opinione è influenzata dai colori, facendoci capire che nonostante il colore sia solitamente visto come una decisione estetica da parte dei designer, è comunque un elemento fondamentale per l'impatto cognitivo ed emotivo di un design sugli utenti (Raspberry, 2019). Se siete interessati al significato di ogni colore, potete usare lo strumento interattivo di Canva sul significato e il simbolismo di ogni colore, oltre a farvi un'idea su alcune palette di colori da usare per la guida: <https://www.canva.com/colors/color-meanings/>

Una tavolozza di colori ben ponderata può migliorare un design da mediocre a ottimo, mentre una tavolozza di colori scadente può diminuire l'esperienza dell'utente della guida e persino intervenire sulla sua comprensione. La luce e i colori possono influenzare il nostro umore, il sonno, la frequenza cardiaca, il nostro benessere, ecc. Ad esempio, la luce blu e verde ci incoraggia a svegliarci al mattino (blu per il cielo, verde per la natura): ecco perché molti professionisti ci sconsigliano di usare i dispositivi mobili prima di andare a letto, poiché la luce dello schermo può causare insonnia e tenerci svegli (Raspberry, 2019).

A seconda dell'età, del sesso e dell'impulsività, gli utenti possono avere reazioni diverse a colori e sfumature differenti. Quando si realizza una guida, è importante sapere chi è il pubblico di riferimento

per poterla adattare di conseguenza: si tratta di bambini, adulti, anziani o studenti? Ci sono soprattutto donne o uomini? Il vostro gruppo target è composto da cittadini dell'UE o da cittadini extra-UE?

L'età del vostro pubblico di riferimento influenzerà la sua percezione di materiali e testi, soprattutto se si considera che i gusti e le preferenze in fatto di colori variano con l'età. Nel suo libro, Faber Birren analizza i diversi gusti in fatto di colori nelle varie fasce d'età. Ha scoperto che il blu è costantemente preferito per tutta la vita, mentre il giallo è più preferito nell'infanzia. Con l'avanzare dell'età, le persone tendono a preferire i colori di lunghezza d'onda minore (blu, verde, viola), piuttosto che quelli di lunghezza d'onda maggiore (rosso, arancione, giallo). Le persone anziane pensano che i colori vivaci siano repellenti, quindi se il vostro gruppo target sono gli anziani, dovrete assolutamente evitare di usare colori vivaci come il giallo, il rosa e l'arancione!

Le ricerche sulla percezione dei colori dimostrano che gli uomini preferiscono colori vivaci e contrastanti, mentre le donne preferiscono tonalità più tenui: sia gli uomini che le donne amano il blu e il verde, mentre il colore viola respinge gli uomini ma è adorato dalle donne.

Oltre all'età e al sesso, anche la cultura è un fattore che può influenzare le preferenze cromatiche. Nella maggior parte delle culture occidentali, il colore bianco è legato all'aspirazione, all'innocenza, alla castità e alla speranza, ma in alcune parti dell'Asia questo colore può essere associato alla sfortuna, alla morte e al lutto, il che significa che è fondamentale avere una conoscenza delle altre connotazioni culturali delle palette di colori, soprattutto se il prodotto è destinato a essere condiviso da un pubblico più ampio e globale (Raspberry, 2019).

Tuttavia, soprattutto se avete intenzione di costruire un sito web o un'applicazione per accompagnare la vostra guida, ci sono alcune domande che potete porre al vostro pubblico di riferimento in merito alle loro scelte cromatiche (Raspberry, 2019):

1. Prima di visitare questa guida/sito web/app, ci dica come si aspetta che sia?
2. Come vorrebbe descrivere questo sito/app/guida?
3. Quali sono le vostre prime impressioni? Condividete le prime parole chiave che vi vengono in mente quando vedete il sito web/app/guida
4. Su una scala da 1 (pessimo) a 5 (ottimo), come vi ha fatto sentire questo sito/app/guida?
5. Quanto è probabile o improbabile che vi fidiate di questa guida?

Ora che conosciamo alcune nozioni di base sui colori e sul modo in cui la loro percezione cambia a seconda dell'età, del sesso e della cultura, vediamo il significato psicologico che si cela dietro alcuni colori (colorpsychology.org, n. d.):

- Rosso

È uno dei colori più suggestivi dello spettro visibile. È un colore primario, il che significa che è fatto interamente da solo. Il colore rosso è associato a energia, guerra, pericolo, forza, potere, determinazione, passione, desiderio e amore. Dal punto di vista fisiologico, il colore rosso è in grado di migliorare il metabolismo umano, di aumentare la frequenza respiratoria e di innalzare la pressione sanguigna. Inoltre, attira l'attenzione più di qualsiasi altro colore!

- Verde

Il colore verde richiama il nostro rapporto primitivo con la natura. È anche un colore primario. Il verde è considerato il colore chiave che rappresenta la purezza, la salute, la freschezza, la sincerità, la crescita, l'armonia e la fertilità ed è stato associato a marchi che incoraggiano la crescita, la vitalità e la produttività. Questo colore rappresenta anche la connessione, in quanto è delicato, rinvigorente e rilassante. Connessione con noi stessi e con i momenti di tranquillità della nostra vita, poiché non è un caso che le persone fuggano dal cemento della città per nascondersi nella natura selvaggia. Il verde significa il ritorno alle radici primordiali, al regno incontaminato della pace e della tranquillità interiore. Fisiologicamente, il colore verde rallenta il metabolismo umano e crea un effetto calmante, essendo fortemente associato alla tranquillità e alla calma.

- Blu

Il blu è associato alla calma e alla serenità: se vi chiedo di visualizzare una scena tranquilla, quale sarà la possibilità che immaginate una scena con una grande quantità di blu? Probabilmente sotto forma di lago, oceano, mare o fiume? Il blu rappresenta un senso di riflessione interiore. Dal punto di vista fisiologico, la ricerca ha indicato che l'impatto del blu sul corpo è totalmente opposto a quello del rosso, con conseguente riduzione della frequenza cardiaca e rallentamento del metabolismo. Le persone che amano il colore blu sono generalmente entusiaste, simpatiche e tendono a cercare un senso e un significato nella vita. Sono persone calorose, comunicative e compassionevoli, oltre che idealiste, spirituali e sincere. Le persone a cui piace il blu si preoccupano di ciò che amano, apprezzano l'integrità e l'unità nelle relazioni e sono romantici naturali.

- Marrone

Tradizionalmente associato alla serietà, alla stabilità e alla saggezza, questo colore è indossato soprattutto da persone che impongono rispetto e apprezzamento attraverso il loro status. La maggior parte delle persone si sente al sicuro con chi indossa il marrone, perché rappresenta serietà, fiducia e sostegno, in quanto è associato ai tratti di affidabilità, serietà e resilienza. Mentre il marrone chiaro rappresenta onestà e stabilità, il marrone scuro è considerato più maturo, prevedibile e monotono. Le persone che amano questo colore sono spesso riservate e non cercano di attirare l'attenzione.

- Arancione

L'arancione combina l'energia del rosso e l'allegria del giallo: poiché il rosso denota amore e dominanza e il giallo ottimismo e allegria, l'arancione si colloca proprio tra questi estremi, poiché favorisce il ringiovanimento, la comunicazione e il positivismo. Favorisce inoltre l'estroversione, consentendo alle persone di liberarsi dalle inibizioni e di esprimersi più liberamente. È associato alla gioia, al sole e ai tropici e rappresenta entusiasmo, fascino, felicità, creatività, determinazione, attrazione, successo, incoraggiamento e stimolo.

- Giallo

È comunemente utilizzato nelle immagini che ritraggono idee fresche, progetti creativi o nuove iniziative commerciali. È scientificamente provato che questo colore migliora l'attività mentale e aumenta la consapevolezza e i livelli di energia: ora potete anche capire il significato della lampadina nelle immagini di persone che fanno brainstorming! Il giallo può essere considerato il colore del mattino, quando si è più attenti, perspicaci e analitici: questo colore è stato collegato a una maggiore attività del lato inferiore del

cervello, la centrale del pensiero razionale. Il giallo indica onore e lealtà, anche se può essere collegato alla codardia. Se utilizzato in modo eccessivo, questo colore può avere un effetto inquietante: i bambini tendono a piangere di più nelle stanze gialle. Sapete perché i taxi sono solitamente dipinti di giallo? Perché questo colore attira perfettamente l'attenzione!

- Rosa

Il rosa è uno dei colori più delicati che si possano avere, anche se varia a seconda del contesto. È un misto tra il rosso e il bianco. Questo colore rappresenta un tipo di amore gentile, in quanto è sinonimo di tenerezza, vulnerabilità e giovinezza. È legato all'innocenza, alla speranza e all'ottimismo, e rappresenta la femminilità tradizionale, la dolcezza infantile, l'innocenza.

- Bianco

Questo colore ci fa pensare ai nuovi inizi, alla perfezione, all'eleganza e alla serenità: quando si ha una tela bianca, è più facile iniziare qualcosa di nuovo, lasciare che le idee prendano la mano e si muovano in ogni direzione possibile. Il bianco si trova anche negli studi medici, in quanto si associa alla pulizia, all'ordine e all'efficienza, dando ai pazienti un senso di fiducia nei servizi offerti. Questo colore è anche associato alla purezza, alla verginità, alla fede e alla perfezione. Ma attenzione! Come già detto, questo colore è percepito in modo diverso in altre culture.

- Nero

È uno dei colori più complessi dello spettro: a seconda dell'angolazione con cui lo si affronta, può essere visto come elegante, misterioso o addirittura deprimente. Questo colore può essere associato alla paura e all'ignoto, al potere, all'eleganza e alla formalità, ma anche alla morte, al male e al mistero. Di solito ha una connotazione negativa. È anche il simbolo del lutto.

Il colore stimola il nostro cervello e fin dall'antichità si è dimostrato un'utile alternativa alla psicoterapia: Egizi e Cinesi usavano i colori per guarire, un processo chiamato cromoterapia. Se siete interessati al significato simbolico di ogni colore, provate a consultare il sito <https://www.colorpsychology.org>.



Immagine 2: Renaldo, R. via Vecteezy.com

10.2 La psicologia delle forme

Forme e figure hanno un forte impatto psicologico su di noi, in quanto forniscono la struttura per la parola fisica e influenzano il modo in cui percepiamo lo spazio che ci circonda. Nel creare gli elementi visivi della guida, è importante seguire una certa logica e una certa estetica. Per vedere un'arte fantastica che coinvolge molte forme, si può consultare il pittore Wassily Kandinsky. Ora faremo un elenco di alcune forme psicologicamente significative (Verzosa, n.d.):

- **Triangoli**

I triangoli sono spesso utilizzati per rappresentare la perseveranza e il raggiungimento degli obiettivi. La base allude alle difficoltà del viaggio, mentre la punta incarna la meta o la "vetta". Nell'arte grafica, il triangolo simboleggia equilibrio e stabilità. Molti fotografi e artisti usano la "regola del triangolo d'oro" nelle loro composizioni, che significa disporre gli elementi in un triangolo per creare un'immagine piena di armonia e simmetria: il punto del triangolo sarà in questo caso il punto focale. Il triangolo può anche essere utilizzato per attirare lo sguardo dell'osservatore verso il punto di interesse dell'immagine, poiché le persone lo vedono solitamente come un simbolo di direzione che seguono istintivamente.

- **Quadrati**

I quadrati e i rettangoli sono le forme più comuni utilizzate per creare oggetti: dalle cornici alle grandi costruzioni. I quadrati sono semplici, equilibrati, solidi e sicuri, ma i loro attributi positivi non si limitano alle entità fisiche: aggiungono anche strati emotivi ed estetici alle immagini. Le linee e gli angoli creano un'inquadratura perfetta per una scena in una foto e, se messi insieme, creano uno schema che sembra ordinato e industriale. I quadrati possono anche essere utilizzati come "scatole" in un'immagine: possono isolare diversi componenti presenti in una foto. Disporre la composizione in quadrati può farla sembrare più organizzata e ordinata. Gli angoli netti del quadrato possono simboleggiare mascolinità, forza, stabilità e affidabilità. Tuttavia, i suoi angoli duri e la sua rigidità possono essere interpretati negativamente, poiché la sua incapacità di fluire può impedirgli di entrare in contatto emotivo con le persone.

- **Cerchi**

Molti considerano il cerchio come il simbolo del ciclo della vita, poiché si trova in varie forme in natura. I cerchi sono lisci e non presentano angoli acuti (come i quadrati), il che li rende piacevoli alla vista e conferisce all'immagine una sensazione di giovinezza, felicità e spensieratezza. Se disposto in un motivo, il cerchio può rendere la foto sinergica grazie alle sue qualità calmanti e, nel caso in cui un'immagine o un motivo abbia molte o troppe linee, l'introduzione di un cerchio può contribuire a rendere il motivo più equilibrato. Proprio come il triangolo, il cerchio attira naturalmente lo sguardo verso il punto di interesse principale, in quanto può essere utilizzato per incorniciare un'immagine.

- Poligoni

I poligoni, se impilati insieme per formare un nido d'ape, creano una struttura robusta, rendendola un'impressionante impresa ingegneristica che persino le api usano per costruire i loro alveari. La complessità della forma del poligono può trasmettere un'aura futuristica, e questo è il motivo per cui ogni tanto compare nei film di fantascienza. I loro intricati motivi geometrici possono tenere gli occhi occupati, fornendo illusioni di infinito in certe angolazioni.

- Curve

Mentre una linea retta è rigida e inamovibile, una curva è morbida, il che fa sì che noi esseri umani tendiamo a rispondere più positivamente a una curva che a una linea retta, in quanto ci fa sentire calmi e rilassati. La curva può essere usata anche per rappresentare la sensualità, che spesso va oltre la figura umana: anche l'architettura o le automobili possono essere considerate sensuali se hanno un design curvilineo: gli oggetti che hanno le curve sembrano più eleganti e contemporanei. Le curve possono permettere all'osservatore di esplorare la composizione senza affaticare gli occhi. Se una composizione sembra troppo squadrata con angoli duri quasi ovunque, incorporare le curve può aiutare ad aggiungere un senso di fluidità all'immagine: linee rette, curve e cerchi si completano a vicenda, quindi non abbiate paura di metterli insieme in una creazione o in una foto!

- Spirali

Le spirali possono dare la sensazione di guardare un'illusione ottica, in quanto conducono l'occhio verso il centro della foto, facendo provare una sensazione ipnotica e vertiginosa allo stesso tempo. Avete mai sentito parlare del rapporto aureo a spirale, noto anche come rapporto di Fibonacci? Anch'esso è caratterizzato da una spirale ed è stato utilizzato da artisti e fotografi fin dal Rinascimento per creare una composizione matematicamente perfetta e armonica. Tuttavia, come nel caso delle scale a chiocciola, guardare verso il basso sembra inquietante e pericoloso, può evocare mistero, soprattutto quando non si riesce a vedere cosa si nasconde in fondo. Quando la spirale è in movimento, può provocare vertigini: i film usano le spirali come espedienti per mostrare il disequilibrio.

- Linee

Anche le linee sono strumenti visivi incredibilmente versatili: linee diverse hanno effetti diversi sull'osservatore. La linea orizzontale è allineata con la Terra e fa sentire l'osservatore a terra e l'area appare più ampia. Una linea verticale dà un senso di celestività, poiché punta verso l'alto, e una colonna di linee verticali può far sembrare un'immagine o una persona più alta. La linea diagonale può evocare precarietà con il suo angolo instabile e può creare l'illusione che un'immagine sia sbilanciata. Le linee sono comunemente usate per immergere gli elementi in un'immagine, per creare una composizione più

equilibrata: gli spettatori possono cogliere più facilmente una scena se è divisa in diverse sezioni, dando ordine a ciò che potrebbe essere considerato un layout disordinato.

Ora che abbiamo visto come le forme e le linee influenzano la percezione dell'immagine e dello spazio, potete iniziare a usarle nelle vostre creazioni per entrare nel subconscio dell'utente, ma ricordate! In un'immagine c'è sempre qualcosa di più di quello che si vede, le forme e i colori usati da soli danno la qualità visiva, ma se provate a usarli insieme potete dare alla composizione un impatto emotivo.

Poiché l'inclusività sta acquisendo sempre più importanza, sarebbe bene cercare di rendere la vostra guida il più inclusiva possibile, con l'uso di lettori audio per le persone con problemi di vista.

10.3 Strumenti di progettazione per la creazione di una guida

Vediamo alcuni strumenti di progettazione per creare elementi visivi economici e veloci per la vostra guida (Warnimont, 2023):

- Canva

Offre uno spazio per la progettazione di presentazioni e blog, nonché per i post sui social media e per l'editing fotografico di base.

- Scintilla di Adobe

È possibile scegliere tra migliaia di icone e immagini gratuite, senza alcun limite nella realizzazione di progetti per i social media e il marketing: a patto che si accetti il watermark. Adobe spark offre molti modelli per design unici e occasioni diverse, con una funzione di branding per includere il vostro logo, schema di colori e font.

- Visme

È ottimo per generare grafici e widget da condividere.

- Crello

È simile a Canva, con una barra di ricerca rapida per cercare migliaia di modelli e preimpostazioni per design specifici. È possibile aggiungere oggetti, palette di colori con il proprio kit di branding e trascinare elementi e caselle di testo ovunque si desideri. Offre anche uno strumento di editing audio per aggiungere musica alle immagini e audio ai video.

- Stencil

- Snappa

Funziona bene per creare grafica per le pagine dei social media e ha ottime opzioni per i blogger.

Dispone di milioni di foto gratuite ad alta risoluzione che vi aiuteranno a realizzare rapidamente il vostro design e potrete anche caricare i vostri font.

- Pixlr X

- Easil
- Fotor
- Piktochart
- BeFunky
- DesignBold
- Desygner
- Venngage +
- Microsoft Word e Pages

Se siete dei tipi più semplici, potete usare Microsoft Word (per Microsoft) o Pages (per OS) per realizzare la guida, perché in rete si trovano molti modelli già pronti da riempire con le vostre informazioni, il vostro testo e immagini libere da copyright. Ricordatevi solo di citarli per evitare il plagio!

Qualunque sia lo strumento che deciderete di utilizzare, se non siete anche voi degli artisti, molto probabilmente vi serviranno anche delle illustrazioni o delle immagini da utilizzare nei vostri nuovi progetti, quindi vediamo alcuni siti con foto libere da copyright (Osman, 2023):

stocksnap.io	Canva	MyStockPhotos	Flickr
Startup Foto Stock	Spazio negativo	Picjumbo	Morte alla foto di stock
Freerange	Jay Mantri	Kaboompics	Voglia di fantasia
Profilo di Morgue	Vita di Pix	Repubblica ISO	Gratisografia
LibreShot	Alce	Scoppio py Shopify	Skitterphoto

Oltre alle foto, per rendere il disegno più carino e semplice, è necessario utilizzare anche delle illustrazioni; ecco alcuni siti dove è possibile trovarle (Ivanovs, 2023):

Illu-stazione	Disegnare	Design IRA	DrawKit
---------------	-----------	------------	---------

Illustrazioni assurde	Molti pixel	Fornitura gratuita	Ahi!
Vivid.js	Umani	Interfaciatore	Scarabocchi aperti

Bibliografia

1. Colorpsychology.org (n. d.). *La psicologia dei colori e i loro significati*.
<https://www.colorpsychology.org>
2. Verzosa, C. (n. d.) *La scienza delle forme: Imparare la psicologia delle forme e delle figure di base in fotografia*.
<https://www.canva.com/learn/science-shapes-learn-psychology-behind-basic-forms-figures-photography/>
3. Raspberry, H. (20.11.2019). *Psicologia del colore - un aiuto brillante per il design UX*.
<https://uxstudioteam.com/ux-blog/color-psychology-in-ux-design/>
4. Warnimont, J. (26.3.2023). *6 migliori alternative a Canva a confronto (ci sono anche opzioni gratuite)*. <https://themeisle.com/blog/canva-alternatives/#gref>
5. Osman, M. (23.3.2023). *I migliori siti di foto stock gratuite: 21 opzioni con immagini mozzafiato*.
<https://themeisle.com/blog/best-free-stock-photo-sites/>
6. Ivanovs, A. (23.2.2023). *10+ I migliori posti dove trovare illustrazioni gratuite per il vostro prossimo progetto di design*. <https://themeisle.com/blog/free-illustrations/>

Immagini

Immagine 1: <https://uxstudioteam.com/>

Immagine 2: Renaldo, R. via Vecteezy.com

<https://www.vecteezy.com/vector-art/7036493-set-of-100-geometric-shapes-memphis-design-retro-elements-for-web-vintage-advertisement-commercial-banner-poster-leaflet-billboard-sale-collection-trendy-half-tone-vector-geometric-shapes>

Conclusioni

La Guida pratica per la progettazione e lo sviluppo di un corso online nel campo dell'educazione all'assistenza sociale, realizzata nell'ambito del progetto Erasmus -KA220-VET-000085029 - Teach Me to Help, riesce a sintetizzare i contenuti essenziali nel campo delle scienze dell'educazione in una forma di facile accesso e utilizzo ai fini dell'insegnamento nel campo dell'assistenza sociale, adattata all'educazione inclusiva facilitata dall'ambiente digitale.

Il lavoro è rivolto agli assistenti sociali, una categoria professionale che si è sviluppata soprattutto con l'orientamento del paradigma dell'assistenza sociale dall'assistenza in campo materiale, della protezione sociale all'educazione, con un'enfasi importante sull'inclusione di persone con esigenze educative speciali. In questo contesto, gli assistenti sociali di oggi sono chiamati a svolgere attività educative, insegnando a beneficiari tipici e speciali diversi contenuti utili. Un'ulteriore sfida è arrivata con la digitalizzazione causata dalla pandemia di Covid. Da un lato, quindi, agli assistenti sociali sono richieste conoscenze psicopedagogiche per l'insegnamento, conoscenze psicopedagogiche speciali per l'educazione inclusiva e, dall'altro, conoscenze didattiche digitali imposte dai nuovi modi di realizzare l'educazione online.

Questa guida cerca di trasformare le principali sfide degli operatori socio-assistenziali: la formazione psicopedagogica, l'inclusione scolastica e la digitalizzazione dell'insegnamento in uno sviluppo professionale e in un aggiornamento al contesto sociale attuale. Il percorso dell'opera fornisce un quadro generale aggiornato di conoscenze pedagogiche, facile da seguire per chi ha o non ha una formazione pedagogica iniziale, specifica per il contesto dell'educazione digitale inclusiva. La guida didattica mostra come progettare un curriculum, partendo dalla formulazione degli obiettivi didattici, dalla loro corretta enunciazione e dalla definizione dei problemi affrontati, e prosegue con l'individuazione dei metodi didattici, che diventeranno il mezzo attraverso il quale gli obiettivi saranno raggiunti. Particolare attenzione è dedicata al passaggio dai metodi tradizionali a quelli digitali: la classica lezione diventa una presentazione digitalizzata, la conversazione-messaggio didattico, le esercitazioni vengono aggiornate in applicazioni e software. Vengono presentati i metodi attivamente partecipativi e quelli per fissare e consolidare le conoscenze, in modo che il formatore possa garantire l'impegno e l'efficienza della sua attività. Nell'ultima parte della guida, le informazioni presentate lungo il percorso vengono riunite nei passi effettivi da seguire per la creazione di un corso, in che cosa consiste la progettazione di un corso e come vengono realizzati gli elementi visivi su cui si basa.

I capitoli dell'opera presentano numerosi esempi e riferimenti a risorse digitali particolarmente utili, versatili nella didattica, di facile accesso, verificate dagli esperti che hanno redatto la guida, nel rispetto

di una rigorosa bibliografia scientifica. Tutto questo salto digitale offre una straordinaria opportunità ai beneficiari dei servizi di assistenza sociale con esigenze educative speciali, che in condizioni tradizionali avrebbero avuto un accesso molto più difficile o nullo ai servizi educativi. Allo stesso tempo, facilita l'azione degli assistenti sociali in ambito educativo, un campo difficile da praticare con i metodi classici del passato.

Infine, grazie al modo in cui è stato realizzato, che racchiude un'ampia prospettiva sull'insegnamento nell'assistenza sociale resa dai cinque partner provenienti da 4 diversi Stati europei, porta una coerenza particolarmente preziosa nell'approccio teorico a questo tema. Gli autori delle entità partner sono convinti che questo lavoro troverà applicazione nel lavoro degli assistenti sociali con la promozione pilota che i partner di questo progetto stanno avviando. La pratica prasseologica degli elementi teorici registrati nella guida, attraverso i corsi di formazione dei partner nei gruppi di operatori dell'assistenza sociale in Romania, Italia, Francia e Cipro, è la prova dell'utilità della *Guida pratica per la progettazione e lo sviluppo di un corso online nel campo della formazione in assistenza sociale* da replicare ovunque.



Co-funded by
the European Union

