



APPRENDIMENTO E RESILIENZA

Forum Permanente 2020

Le attività della Comunità di
pratica dei formatori SELF

Stefania Panini – formatrice e-learning e
community manager SELF





Coaching



Mentoring



Training



Community



- SPECIALISTICA
- BASE
- SHORT

TRAINING:
FORMAZIONE FORMATORI
Blended e full distance collaborativo

- PEER LEARNING
- PEER COACHING
- RICERCA COOPERATIVA

COMMUNITY:
SOLUZIONI PARTECIPATE A PROBLEMI COMUNI

- REALITY
- GOAL
- OPTIONS
- WILL

COACHING:
ACCOMPAGNAMENTO ALLA SCOPERTA DEL POTENZIALE DI E-LEARNING E A UN PIANO DI SVILUPPO

- MODELLI DI CORSO
- VALUTAZIONE
- IMPLEMENTAZIONE

MENTORING:
AFFIANCAMENTO INDIVIDUALE O A PICCOLI GRUPPI SU RICHIESTE SPECIFICHE

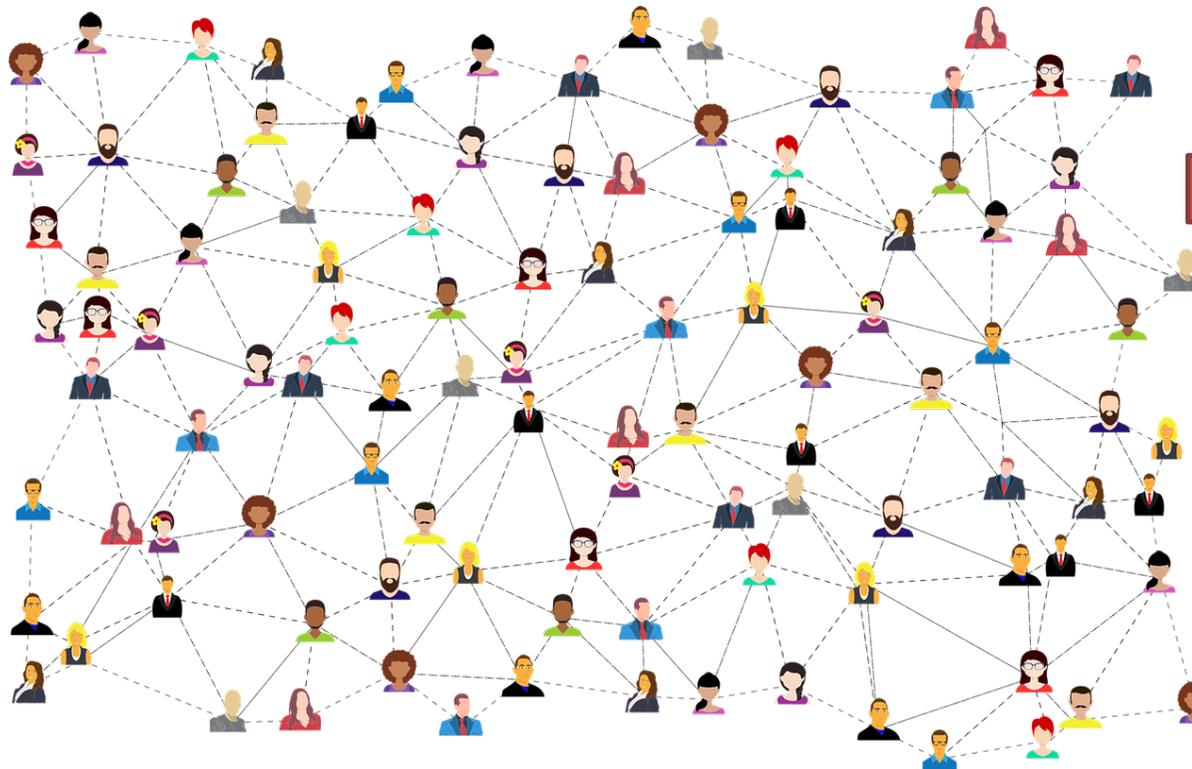
Conosci la CDP



[Video «Cos'è la community»](#)

La community

Collaborazione



Condivisione

Relazioni
Calde

Facili e facilitanti

Relazioni
Valorizzanti

Pensiero connettivo

Risultati della CDP

Uso didattico di Moodle

[L'attività lezione in Moodle \(2016\)](#)

[Gestire le attività in Moodle: forum, chat, wiki, compito \(2012\)](#)

[Uso della lezione di Moodle per una simulazione in ambito sanitario \(2018\)](#)

Dimensione sociale dell'apprendimento

[Social media e formazione: webinar con Stefano Besana e Mario Rotta \(2018\)](#)

Social media e formazione: tracce per una ricerca (2017)

[Cos'è e come si evolve una comunità di pratica \(CDP\): videointervista a Etienne Wenger e](#)

Beverly Trainer (ottobre 2016)

Webinar 2020

Metodologie didattiche per l'e-learning

[L'efficacia della valutazione e la valutazione di efficacia della formazione](#)

[Webinar e Big Blue Button \(2016\)](#)

[Progettare e gestire e-tivities \(2012\)](#)

[Esperienze di formazione in e-learning. Poster presentati al convegno "E-learning, Esperienze di oggi Prospettive di domani", Bologna, 21 novembre 2013](#)

[Scrivere per l'e-learning \(2012\)](#)

Aree di lavoro della CDP

Risorse per l'e-learning

[Tools di rete per i formatori \(2016\)](#)

[Fare Audio-Video \(2016\)](#)

[«Sperimenta con noi i plug in di Moodle» Selezione di plug-in di Moodle \(2018\)](#)

Rilevazioni

- [Le competenze dei formatori e-learning presso gli enti pubblici della RER \(2014\)](#)
- [Rilevazione su abitudini di uso dei social network presso le UFL di SELF \(2017\)](#)
- [«Lontano da dove». Rilevazione sulle figure del SELF \(2018\)](#)

Realizzazione di eventi

- [Evento Nazionale «E-Learning. Esperienze di oggi, prospettive di domani» \(2013\)](#)
- [Primo incontro annuale del Forum Permanente del SELF \(2014\)](#)
- [Secondo incontro annuale del Forum Permanente del SELF. «La community. Cos'è cosa la fa evolvere. Il web per la didattica: rischi e opportunità» \(2016\)](#)
- [Terzo incontro annuale del Forum Permanente del SELF. «Il SELF s'è fatto grande!» \(2017\)](#)
- [Quarto incontro annuale del Forum Permanente del SELF. «Modelli di e-learning a confronto. Esperienze di progettazione in SELF» \(2018\)](#)
- [Giornata Nazionale della formazione e-learning](#)
- [Forum permanente 2019](#)

Quest'anno 3 direzioni di lavoro: formazione-azione + animawebinar

Formazione-azione e animazione di community

1. H5P

- Costruzione di schede per i 42 tools
- 4 gruppi di sperimentazione

2. Social

- Selezione e micro-sperimentazione di 4 strumenti social
- Selezione e comparazione di 4 strumenti webinar

3. Peer webinar

- H5P presentazioni e video
- Powtoon, Animaker, Canva
- Kahoot, Screenreader, Top Tools
- Da definire

Formazione -Azione

Animazione
in tempo di COVID



H5P per l'interattività

Silvia Ghiani – Funzionario esperto in sviluppo servizi digitali - Regione Emilia-Romagna

Stefania Panini – formatrice e-learning e community manager SELF

Il gruppo H5P

Gruppo Let's speak only in English

Pasquale Ferrò

Silvia Ghiani

Monica Malaguti

Luca Maugeri

Marta Sexton

Barbara Sorace

Gruppo Game

Rita Bonsi

Francesca Quatrosi

Lauriana Sapienza

Gruppo Presentazioni interattive

Martina Boldrini

Maria Dima

Dina Donati

Sabrina Franceschini

Andrea Menegatti

Mirco Orsatti

Patrizia Serranti

Gruppo Svecchia la guida

Chiara Bertazzoni

Anna Di Monaco

Fatima El Mouttaqui

Rita Frigieri

Davide Giorgio

Perché H5P?

- Gli eventi anche esterni richiedono sempre più capacità di adattamento a **nuove esigenze**
- Gli **scopi** della formazione possono cambiare anche in modo **imprevedibile**
- Necessario:
 - Velocità di **progettazione** e **produzione** di nuovi contenuti
 - **Strumenti** sempre più **flessibili** a supporto della formazione fruibile ovunque

Perché H5P?

Per una formazione efficace è fondamentale:

- L'interattività e la **condivisione**
- la capacità dello strumento di **adattarsi al soggetto fruitore**
- tenere conto degli **strumenti fisici (omnicanalità)**, delle **abitudini (multimedialità)** e dei **comportamenti dei fruitori (luoghi e tempi)**

Perché H5P?

- Plugin integrabile con tanti strumenti (Moodle, Drupal, Wordpress e altri)
- Molte componenti **multimediali**
- Possibilità di coniugare assieme **contenuti e attività**
- Alta possibilità di **interattività**
- **Contenuti** facilmente **riusabili** in più piattaforme

Le 3 fasi di lavoro del gruppo

Da Ottobre 2019 ad oggi

Definizione delle schede

1. Scopo della guida
2. Definizione dei campi di nostro interesse:
 - descrittivi
 - di catalogazione
3. Grado di difficoltà per docente e studente

Costruzione schede

1. Suddivisione dei 42 strumenti in 4 gruppi
2. Analisi e compilazione individuale e all'interno del gruppo
3. Discussione dei risultati in plenaria

Sperimentazioni (ancora in atto)

1. Sperimentazione degli strumenti in 4 tipologie di esempi:
 - Svecchia la guida
 - Presentazioni interattive
 - Game
 - Let's Speak only in English

Definizione della scheda

- Gli strumenti sono tanti, da molto semplici a molto complessi... creare una *guida smart*
- Necessario catalogare *caratteristiche, pro e contro* e i *possibili utilizzi*
- Analisi del *grado di difficoltà* d'uso dal punto di vista del docente
- Informazioni descrittive:
 - Cosa consente di fare (testo libero)
 - Uso da parte del docente (attività da svolgere)
 - Informazioni sulla fruizione dello studente (flusso di utilizzo)
- Classificazioni:
 - Classificazione uso didattico
 - Grado di difficoltà (per il docente)

Classificazione uso didattico

Classificazione uso didattico			
<input type="checkbox"/>	Testi interattivi	<input type="checkbox"/>	Grafici e tabelle
<input type="checkbox"/>	Verifica con immagini	<input type="checkbox"/>	Traduzioni multilingue - dialogo
<input type="checkbox"/>	Presentazioni interattive	<input type="checkbox"/>	Guide e manuali
<input type="checkbox"/>	Video interattivo	<input type="checkbox"/>	Audio interattivo
<input type="checkbox"/>	Conoscenza di termini	X	Games interattivi
X	Lezioni ramificate	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Grafica della pagina	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Immagini interattive	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Test/verifiche con grafica	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Verifiche con immagini	<input type="checkbox"/>	

Fase 2

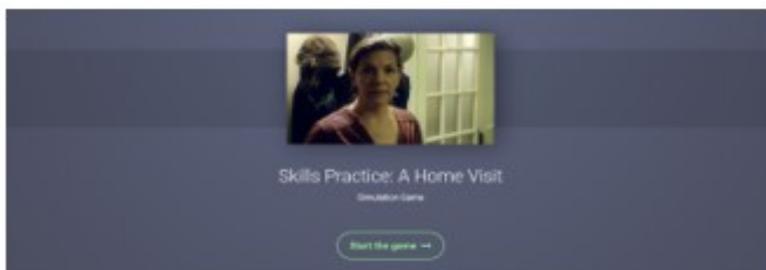
Costruzione schede

- Suddivisione in 4 gruppi: 21 persone totali
- Lavoro di test approfondito (**sperimentazione**) e di analisi individuale e di gruppo, sugli esempi disponibili e su propri esempi
- **Compilazione** delle schede
- **Condivisione** delle esperienze in plenaria, con arricchimento delle informazioni già rilevate
- Abbiamo scoperto.... che **si possono fare molte più cose di quanto sembra!**

Fase 2

Costruzione schede

BRANCHING SCENARIO



Cosa consente di fare

Consente di fare una lezione ramificata con contenuti multimediali, un po' come ciò che consente di fare l'attività "lezione" in moodle. Consente di utilizzare i principali contenuti interattivi di H5P e, quindi, di inserire video e immagini interattive. Utile per fare games

Classificazione uso didattico

<input type="checkbox"/>	Testi interattivi	<input type="checkbox"/>	Grafici e tabelle
<input type="checkbox"/>	Verifica con immagini	<input type="checkbox"/>	Traduzioni multilingue - dialogo
<input type="checkbox"/>	Presentazioni interattive	<input type="checkbox"/>	Guide e manuali
<input type="checkbox"/>	Video interattivo	<input type="checkbox"/>	Audio interattivo
<input type="checkbox"/>	Conoscenza di termini	<input checked="" type="checkbox"/>	Games interattivi
<input checked="" type="checkbox"/>	Lezioni ramificate	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Grafica della pagina	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Immagini interattive	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Test/verifiche con grafica	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Verifiche con immagini	<input type="checkbox"/>	

Cosa fa il docente

Il docente o esperto dei contenuti deve progettare accuratamente tutta la ramificazione di contenuti e domande e riprodurla sull'interfaccia progettuale del tool. La costruzione della lezione, infatti, parte dal flusso dei contenuti. Importante anche la definizione dei punteggi ottenibili dall'allievo in relazione alle scelte compiute.

Cosa fa l'allievo

Sceglie le opzioni di navigazione in un percorso ad alternative (sceglie ad esempio cosa approfondire tra diversi argomenti) oppure segue il flusso del game con ramificazioni diverse in base alle sue scelte (quelle giuste lo fanno proseguire, quelle sbagliate lo mandano a percorsi alternativi). In base alle scelte riceve un punteggio.

Grado di difficoltà

Basso	<input type="checkbox"/>
Medio	<input type="checkbox"/>
Alto	<input checked="" type="checkbox"/>

- Sperimentazione degli strumenti in 4 tipologie di esempi
- Esempi tutti 'strumenti' già della Community:
 - **Svecchia la guida**: trasformazione di una guida cartacea esistente in versione interattiva
 - **Presentazioni interattive**: trasformazione di una presentazione classica esistente in una interattiva
 - **Game**: realizzazione di un game per i neo-assunti, già progettato
 - **Let's Speak only in English**: trasposizione di un corso di Inglese già in Moodle, altamente multimediale, in versione maggiormente interattiva

Fase 3

Sperimentazioni: Game



Una giornata particolare

un game per il tuo primo giorno di lavoro. Gioca e buona fortuna!

Inizia il corso →

Una giornata particolare

Procedi >



Che cosa fai?

Decidi di sopportare il freddo e di continuare a lavorare →

Vai al termostato e tenti di trovare una soluzione da solo →

Vai su Orma, cerchi nelle tue Applicazioni "Segnalazione guasti" e compili il form online →

Ore 8.00 Inizia la tua giornata. Stai

o il
e il

Fase 3

Sperimentazioni: Game

GAME DEFINITIVO - una giornata particolare - NO...

PREVIEW

Proceed to Save

Quick Info Show

Info Content ⓘ

- Course Presentation
- Text
- Image
- Image Hotspots
- Interactive Video
- Video

Branching Content ⓘ

- Branching Question

Reuse Content ⓘ

```
graph TD; A[presentazione inizi...] --> B[cosa devi fare]; B --> C[ore 8 domanda 1]; C --> D[Che cosa fai?]; D --> E1((A1)); D --> E2((A2)); D --> E3((A3)); E2 --> F[ore 9]; E3 --> F; F --> G[Come puoi fare per ...]; G --> H1((A1)); G --> H2((A2)); G --> H3((A3)); H2 --> I[Ore 10]; H3 --> I; I --> J[Come agisci per ris...];
```

67 % Zoom to fit

Abbiamo imparato che...

- è necessario fare diversi tentativi per trovare la 'formula' giusta
- in qualche caso è necessario riprogettare parzialmente il materiale
- è fondamentale avere una 'mappa' a supporto ... **la nostra guida!**
- serve creatività

E ci siamo divertiti!!!