



MODELLO DI DIDATTICA LINK CAMPUS UNIVERSITY ONLINE E PIANO DI SVILUPPO

Sommario

INTRODUZIONE	3
2. MODELLO TEORICO	4
3. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO	8
Servizi di accompagnamento	8
Interazioni	9
Risorse educative	9
4. PIANO DI SVILUPPO	10
FASE I - ALLESTIMENTO INFRASTRUTTURA TECNOLOGICA	12
I.1 Progettazione tecnica	12
I.2 Allestimento	12
FASE II - PROGETTAZIONE DIDATTICA	12
II.1 Progettazione	12
II.2 Allestimento	12
II.3 Assistenza tecnica	13
FASE III - EROGAZIONE (pilot corso beta)	13
III.1 Attività didattica	13
III.2 Monitoraggio	13
III.3 Assistenza tecnica	13
FASE IV - RICERCA E SVILUPPO	13
IV. 1 Formazione docenti e tutor	13
IV. 2 Valutazione	13
IV.3 Data Analytics	13
IV.4 Start - up	13
Stato dell'arte	14



ELEMENTI DI ATTENZIONE	14
Budget Preventivo I anno	16
IPOSTESI DI STRUTTURA ORGANIZZATIVA	21
Indicatori di monitoraggio	24

INTRODUZIONE

Il presente documento ha l'obiettivo di delineare il modello di didattica a supporto sia degli studenti full time e di quelli part-time dell'Ateneo, al fine di soddisfare, da un lato le esigenze di una tipologia di studenti (essenzialmente giovani) che "vivono" di nuove tecnologie e quindi anche la fase di apprendimento ne dovrà tenere conto, e di quella di studenti part time (essenzialmente lavoratori ed adulti) che presenta caratteristiche precise dettate dai modelli andragogici.

Per accompagnare queste tipologie di studenti ad affrontare in maniera efficace il percorso di apprendimento intrapreso, si ritiene di valorizzare le tecnologie digitali definendo in modo chiaro e dettagliato il modello didattico che si vuole adottare, tracciando anche le possibili linee di sviluppo di questo segmento di attività in relazione a organizzazione e ciclo di produzione dei percorsi formativi e dei relativi materiali didattici.

Diventa necessario che l'Ateneo, pensi ad una didattica basata sulle nuove tecnologie, come ad un processo partecipato dalle diverse figure coinvolgibili (docenti, tutor, cultori, tecnici) e non dovrà essere lasciata alle iniziative dei singoli.

A tale scopo si deve pensare necessariamente ad uno staff tecnico dedicato, costituito da un operatore audio-video, un regista e da diversi coordinatori di progetto che potrebbero essere individuati in alcuni docenti suddivisi per macro aree tematiche. Il lavoro fondamentale dei coordinatori sarà quello di accompagnare e coinvolgere tutti i singoli docenti su come trasformare la lezione classica in sistemi di apprendimento "social" e multimediale. Il gruppo di lavoro ed i coordinatori dovranno aiutare i docenti a superare la naturale resistenza all'uso della tecnologia, dettata anche dal fatto che l'uso consapevole delle tecnologie obbliga a ripensare in toto il modo di fare lezione e di trasferire i contenuti.

Il nostro compito è quello di fare in modo che la tecnologia non venga vissuta come un ostacolo per la didattica.

L'essenza deve essere quella di far capire come per fare didattica multimediale non è possibile in alcun modo simulare a distanza quella che è la classica attività didattica in presenza. I due modelli sono assolutamente diversi se non opposti e di conseguenza devono essere pensati e sviluppati con sistemi e "modelli" didattici completamente differenti, ma che comunque in tutti i modi si possano integrare. E guardando al panorama italiano, proprio questo potrebbe diventare l'elemento distintivo e di valore dell'offerta formativa Link Campus University.

1. TIPOLOGIA DI STUDENTE

La grande disponibilità di Tecnologie dell'Apprendimento e della Conoscenza consente di organizzare spazi di interazione all'interno di ambienti educativi digitali, permettendo agli studenti giovani ed adulti di gestire autonomamente il tempo da dedicare allo studio. Tempo che, da un lato a causa degli impegni professionali e/o personali non permette allo studente lavoratore/adulto di partecipare alle attività di didattica tradizionale e dall'altro agli studenti frequentanti integrare in modo multimediale ed interattivo le loro conoscenze. L'ambiente di apprendimento on-line che si vuole proporre dovrà essere quindi di semplice fruibilità e quanto più possibile personalizzabile, al fine di sostenere tutti gli studenti nel perseguimento dell'obiettivo di apprendimento.

A differenza della didattica frontale nella didattica a distanza il ruolo centrale deve essere ricoperto dallo studente e non dal docente, lo studente deve essere motivato e supportato dal docente (che comunque assume un ruolo essenziale nella ri-definizione e ri-preparazione dei contenuti) attraverso una molteplicità di stimoli per l'apprendimento; facilitato nell'interazione attraverso l'intermediazione dei tutor didattici; accompagnato con attività dovranno essere stimolanti e capaci di valorizzare la dimensione esperienziale dell'apprendimento, come suggerito dalle più moderne teorie pedagogiche ed andragogiche a supporto dei processi di apprendimento.

L'obiettivo dell'Ateneo quindi è quello di creare un ambiente di educativo dinamico e accogliente che possa creare le migliori condizioni di successo per tutti gli studenti, in particolar modo per lo studente 'part-time' che decide di intraprendere un percorso di studi accademici presentandosi con uno status particolare, per lo più quello di adulto-lavoratore, inserito in percorsi di apprendimento permanente, connesso ad esigenze di avanzamento della carriera, legato a percorsi di riqualificazione, ecc.. Per tutti questi motivi questa tipologia di studenti, generalmente, è guidata dalla necessità di superare le barriere di luogo e di tempo che sono generalmente imposte dalla didattica tradizionale.

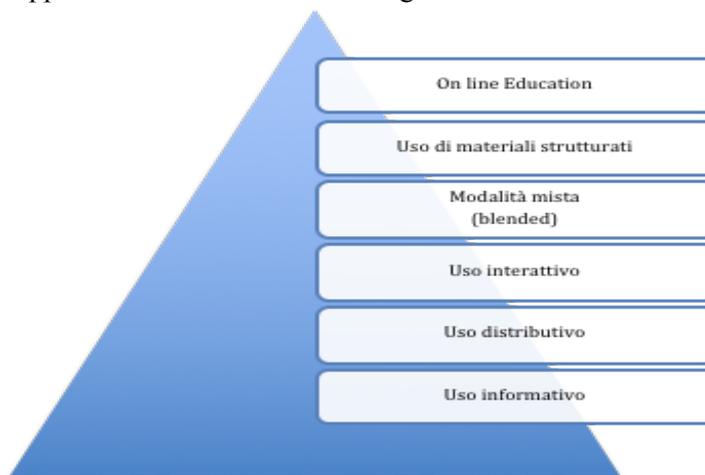
2. MODELLO TEORICO

Gli ambienti di apprendimento e-learning possono essere classificati in base al tipo di utilizzo il quale può essere concepito come i piani di una piramide, caratterizzata da una crescente difficoltà di uso man mano che si sale verso il vertice¹. Alla base della piramide si trova un *uso informativo* della rete che concepisce il canale telematico come strumento per inviare informazioni agli studenti (informazioni sul corso, sulle date degli esami, sull'orario di ricevimento ecc.); salendo ad un livello più alto si trova l'*uso distributivo* dove il Web è concepito come canale unidirezionale attraverso cui mettere a disposizione degli studenti i materiali ritenuti utili allo studio (slide, dispense, articoli, esercizi ecc.); si tratta, solitamente, di

¹ [U.G. Trentin](#), *Technology Enhanced Learning e didattica universitaria: i diversi approcci e i motivi della loro scelta*, in "TD", 2006, 37, 1.

materiali non concepiti e sviluppati per la didattica a distanza ma semplicemente trasposti su piattaforma per ragioni di economicità e di praticità. Ad un piano ancora più alto si trova *l'uso interattivo* che consente di favorire l'interazione interpersonale in orizzontale e in verticale (“uno a uno”, “uno a molti”, “molti a molti”); si prosegue poi verso le *soluzioni blended* che prevedono l'alternarsi di attività didattiche in aula e a distanza dove le seconde non sono opzionali ma si costituiscono come parte integrante del percorso di formazione in rete; ancora più in alto si registra *l'uso di materiali strutturati* con il quale si prevede la realizzazione di un corso, o di alcune sue parti, secondo il canone della formazione a distanza. In questo caso, i materiali devono essere opportunamente progettati e realizzati per la formazione on line; infine, al vertice della piramide, si possono intravedere i *percorsi basati sull'apprendimento in rete*, a cui fa riferimento un processo formativo gestito direttamente dal docente e basato sull'integrazione tra lo studio individuale e quello collaborativo. Questo è, evidentemente, il modello più complesso e, presumibilmente, meno diffuso, il quale, date le sue caratteristiche essenziali di circolarità, orizzontalità e cooperazione tra lo staff didattico e i discenti concepiti come *comunità di apprendimento*, difficilmente è applicabile a grandi numeri.

Fig. 3 – Rappresentazione uso didattico degli ambienti on line



Ns. ri-elaborazione Trentin, 2006

Gli spazi on line mettono profondamente in crisi la figura del docente tradizionale allorché si confronta con il mutamento paradigmatico da un modello didattico-pedagogico di tipo trasmissivo, fondato su una conoscenza enciclopedica, definita e lineare, a un modello di tipo socio-costruzionista, che trova nutrimento nelle linee di confine e nelle contaminazioni che si insinuano tra contesti, saperi e discipline. Al docente oggi non si chiede più semplicemente di trasmettere contenuti e nozioni che possono essere veicolati attraverso una varietà di soluzioni alternative alla tradizionale lezione frontale ma di progettare, costruire e gestire ambienti e percorsi di apprendimento complessi attraverso un approccio globale al curriculum e alla persona.

L'Università degli Studi Link Campus University, facendo proprie queste premesse teoriche, che modificano radicalmente e in maniera irreversibile il sistema dell'*education*, intende sviluppare, come richiesto dagli impegni assunti dal nostro Governo nel Bologna Process (1999), un sistema di apprendimento fondato sui seguenti principi: flessibilità, accessibilità, competitività, innovazione. Per queste ragioni, pur essendo riconosciuta come università convenzionale anzi, proprio perché università convenzionale, si intende

sviluppare il Campus online totalmente integrato nei servizi e nelle attività che caratterizzano le attività di formazione, ricerca e terza missione dell'università, attraverso l'adozione di:

1. modelli educativi in grado di favorire processi di apprendimento permanente mediante la promozione e la valorizzazione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione nelle pratiche didattiche e organizzative;
2. un ambiente di apprendimento in grado di integrare le potenzialità dell'online learning all'interno dei processi di insegnamento e di apprendimento;
3. un *teaching learning* system per il supporto e lo sviluppo di materiali, tecnologie ma anche delle competenze teorico-metodologiche, operative e comunicativo-relazionali di tutte le figure che a vario titolo sono chiamate a presidiare il processo di apprendimento;
4. una linea di ricerca volta a indagare in maniera continuativa le ricadute delle TIC all'interno del sistema educativo (ai diversi livelli) e il modo in cui: a) si modificano le competenze e le pratiche didattiche e professionali di chi lavora in questo ambito; b) il rapporto tra Studenti, Docenti e Contenuti (sapere).

Un ambiente dove il modello pedagogico adottato sia fondato sulla partecipazione e la costruzione collettiva della conoscenza e su un approccio interdisciplinare interessato a riconoscere e inglobare tutte le esperienze educative, sociali e professionali degli studenti che popolano la comunità accademica e che si fonda sul valore attribuito all'interazione² come stimolo all'apprendimento. A seconda delle esigenze disciplinari e del target di riferimento, quindi, l'offerta educativa può presentare diversi gradi di integrazione online modulabile, anche progressivamente, in ordine a un continuum che va da totale formazione in presenza, attenta allo sviluppo delle competenze digitali dei partecipanti mediante l'integrazione delle TIC nelle pratiche didattiche ordinarie, a totale offerta formativa online.

In questo quadro la dimensione tecnologica appare strettamente interconnessa con quella metodologica e comunicativo-motivazionale³ in virtù della centralità assegnata alla dimensione interattiva che accompagna tutto il processo di apprendimento. La **creazione di un centro servizi** (*Teaching Learning Service*) in tal senso è funzionale a orientare ogni sperimentazione e innovazione verso obiettivi comuni, evitando la frammentazione delle iniziative e le spinte centrifughe che vanno a danno della qualità, della valorizzazione e della condivisione dei risultati in un'ottica organizzativa, secondo il modello dei migliori *Center for Excellence in Teaching and Learning*⁴ al mondo.

Il progetto così delineato sarà portato avanti in maniera incrementale avendo sempre in dovuta cura la centralità dello studente e la complessa e virtuosa interazione che deve esistere tra lui e il sistema di apprendimento costituito dall'asse: *persone* (docenti, tutor, altri studenti, uffici di supporto; *saperi* (contenuti, esercitazioni, simulazioni, verifiche, ecc.); e quella *tecnologie* (infrastruttura tecnologica, supporti multimediali, applicazioni ecc.) *ambiente* (costituito dall'insieme di stimoli-opportunità che accompagnano l'esperienza di apprendimento. In un modello siffatto:

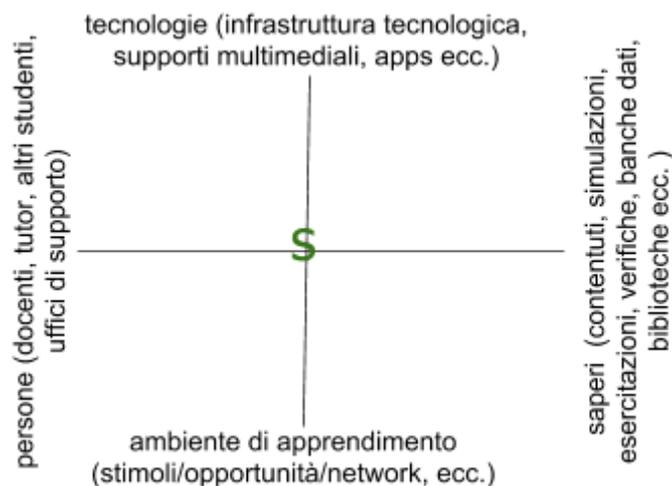
² Si riconoscono tre differenti categorie di interazioni finalizzate all'apprendimento: docente-studente; studente-studente; studente-risorse didattiche. M. G. Moore, *Three types of interaction*. In K. Harry, M. John & D. Keegan (Eds.), *Distance education: New perspectives*, New York, Routledge, 1993, pp. 19-24.

³ Si ricordino a questo proposito il fiorire di studi sulla centralità delle soft skills del docente di S. Rahman, RM Yasin, R. Amir, MA Emb, *Psychological Aspects of Online Discussion: Implication for Online Learning Approaches*, in "World Applied Sciences Journal", 2011, 14, Special Issue of Innovation and Pedagogy for Diverse Learners; e sulla leadership educativa come strumenti per orientare la motivazione ad apprendere e il lavoro collaborativo di S. Reiss, *Multifaceted Nature of Intrinsic Motivation. The Theory of 16 Basic Desires, Review of General Psychology*, 2004, Vol 8, No. 3, pp. 179-193.

⁴ Solo per citarne alcuni si ricordino: il [Center for Teaching and Learning della Harvard University](#); il [Center for Teaching Excellence del Boston College](#); il [Centre for Excellence in Teaching and Learning della Kennesaw State University](#); il [Center for Teaching Excellence della New York University](#); il Center for Excellence presso la Columbia University. Non sembra un caso che si tratti di paesi dove la cultura della valutazione è penetrata molti anni prima del sistema italiano.

- viene messo in evidenza l'ambiente di apprendimento rispetto all'istruzione come sequenza preordinabile;
- l'ambiente di apprendimento viene considerato come un luogo virtuale di incontro tra diversi *scaffoldings* (impalcature) regolabili in funzione dei processi di appropriazione soggettiva;
- non si abolisce la programmazione curricolare ma l'attenzione si sposta sulla varietà di supporti e dispositivi collaterali a supporto e integrazione dell'attività trasmissiva;
- si pone forte enfasi sul discente e sull'auto-determinazione del percorso e degli obiettivi formativi da esso individuati;
- si sottolinea il ruolo della negoziazione interpersonale e dell'apprendimento collaborativo;
- viene dato risalto alla molteplicità di piste percorribili e alla varietà prospettica con cui si può vedere la conoscenza;
- si attribuisce particolare rilevanza allo studio di casi;
- ci si avvale delle tecnologie intese come strumenti per semplificare la comunicazione, la condivisione della conoscenza, la cooperazione e l'integrazione personale;
- si sviluppano percorsi fortemente individualizzati e personalizzati sulla base delle esigenze di apprendimento e di sviluppo personale dei partecipanti;
- si valorizza l'interazione e la collaborazione cooperativa all'interno di tutta la comunità di apprendimento (partecipanti, tutor, docenti, esperti, tecnici, ecc.).

Considerando che la situazione ideale si ispira alla condizione dello studente al centro, a seconda dell'incrocio che si viene a costituire tra le suddette dimensioni, si possono avere ambienti più o meno strutturati e/o digitalizzati in funzione della priorità assunta. Ambienti che possono essere sviluppati in maniera incrementale e progressiva, progettandoli in ordine alle esigenze dei corsi di studio e delle specificità disciplinari e formative.



L'ambiente di apprendimento che si intende realizzare si presenta come un campus on line dove gli studenti, a differenti livelli della loro carriera formativa, possono accedere e svolgere tutte le attività, servizi e contenuti che caratterizzano il percorso di studi scelto che si caratterizza come un modello educativo *student oriented* altamente flessibile e personalizzabile sulla base di tre principi essenziali:

- a) adesione a un approccio globale, fondato sulla collaborazione interdisciplinare;
- b) valorizzazione e integrazione dei più avanzati strumenti di comunicazione tecnologici per favorire l'acquisizione di digital skill;
- c) adesione ad approcci didattici attivi e collaborativi a tutti i livelli dell'organizzazione e delle pratiche educative per favorire lo sviluppo di competenze sociali necessarie al lavoro in team.

3. AMBIENTE DI APPRENDIMENTO

A seconda delle esigenze disciplinari e del target di riferimento, l'offerta educativa può presentare diversi gradi di integrazione online modulabile in funzione della modalità didattica prescelta dal discente in relazione alle sue esigenze personali. Tale offerta può essere modulata, anche progressivamente, in ordine a un continuum che va da totale formazione in presenza a totale offerta formativa online. Il diverso grado di integrazione ICT può rispondere a diverse esigenze dello studente che si può distinguere in studente *full time* che dichiara di voler assumere l'impegno dei CFU richiesti nell'anno in maniera integrale; studente *part time*⁵ è colui che, per ragioni personali che dovrà autocertificare, dichiara di preferire il supporto del campus online. Queste scelte sono tuttavia modificabile nel corso della carriera formativa su espressa e giustificata richiesta dello studente. Implementare l'ambiente di apprendimento per questa categoria di studenti significa strutturare un set differenziato di risorse didattiche e di servizi per il supporto allo studio per rispondere a differenti necessità e bisogni di apprendimento tenendo conto sia delle specificità disciplinari sia delle esigenze dei discenti.

In ordine a quanto sin qui esposto l'ambiente di apprendimento Link Campus on-line integra diverse funzioni.

Servizi di accompagnamento

I servizi di accompagnamento si riferiscono all'insieme di azioni garantite dall'università per fornire agli studenti il necessario sostegno nel lavoro di progettazione, risoluzione dei problemi, valutazione della preparazione, acquisizione di informazioni ed elaborazione di processi decisionali.

Vi sono due categorie di servizi:

- a) quelli legati alla didattica che coinvolgono docenti e tutor nell'attività di accompagnamento, nella costruzione della conoscenza, nel monitoraggio, nella personalizzazione dei percorsi e nella valutazione degli apprendimenti;
- b) quelli legati all'empowerment del soggetto che richiamano una vasta gamma di servizi di informazione, orientamento in itinere e in uscita, consulenza e accompagnamento finalizzati a sviluppare migliori competenze per l'occupabilità e percorsi di life long learning.

Fulcro di questo servizio sono quindi le figure di tutor formate e dedicate che possano lavorare in stretta relazione con i docenti di riferimento e quelle di orientamento che possano operare in sinergia con la componente didattica e quella del placement, sia per la progettazione e gestione delle e-tivities che per l'interazione con gli studenti.

⁵ Regolamento per l'iscrizione degli studenti part time e studenti lavoratori ai corsi di studio della Link Campus University: <http://unilink.it/wp-content/uploads/2017/11/regolamento-studenti-lavoratori-17-ottobre-1.pdf>

Interazioni

Riconoscendo il valore strategico dell'interazione come stimolo all'apprendimento, il campus online è impegnato a fornire allo studente un variegato *panel* di sistemi di interazione che mirano ad integrare i più avanzati sistemi di comunicazione, consultazione e condivisione sincrona e asincrona.

Nella letteratura scientifica si riconoscono tre differenti categorie di interazioni finalizzate all'apprendimento: docente-studente; studente-studente; studente-risorse didattiche.

A fronte delle specificità disciplinari la loro adozione nei percorsi di studio appare eterogenea e diversificata, e può prevedere:

- strumenti sociali che facilitano il lavoro collaborativo (blog, wiki, social network, e-portfolio, etc.);
- sistemi avanzati di comunicazione, sincrona e asincrona, che forniscono una comunicazione flessibile adattata ad ogni situazione (Videoconferenza, audio/video chat, forum, ecc);
- ambienti virtuali 3D basati su videogiochi, serious game ecc. che permettono l'interazione con le persone e gli oggetti di apprendimento;
- simulazione di situazioni reali all'interno di ambienti online;
- verifiche formative in itinere per il supporto all'apprendimento.

Risorse educative

Le risorse comprendono ogni tipologia di contenuto, approfondimento, spazi, risorse e strumenti necessari per svolgere le attività di apprendimento e la loro valutazione e possono prevedere diverse tipologie di format. Facendo riferimento alle Linee Guida ANVUR⁶ le risorse educative propongono l'integrazione di due modelli di didattica, didattica erogativa (DE) e didattica interattiva (DI), a combinazione variabile, in ordine alle specificità disciplinari.

Per *didattica erogativa* (DE) si intende l'utilizzo in modo autonomo da parte degli studenti del materiale didattico di supporto allo studio (video-pillole, manuali, slide, dispense, ed altre risorse digitali). La DE utilizza attività principalmente trasmissive, in cui gli e-content devono essere preparati da docenti e/o tutor in modo esaustivo e di semplice comprensione per le diverse tipologie di studenti. Nella DE l'interazione è tra studente/materiali didattici, l'utilizzo degli e-content quando richiesto dallo studente può essere mediato da tutor/docente/cultore della materia.

Per *didattica interattiva* (DI) si intendono tutte le attività di didattica attiva, partecipativa e collaborativa. L'interazione non sarà più tra studente/materiali didattici ma tra studente/docente e/o tutor. In particolare la didattica interattiva si caratterizza per attività formative in cui lo studente interviene attivamente in situazioni di apprendimento organizzate dal docente/tutor. Docenti e tutor per sollecitare la partecipazione degli studenti dovranno organizzare le seguenti attività:

- Creazioni di discussioni sul forum (sul modello della learning cooperation)
- Creazione di wiki
- Tutoraggi via chat (sistemi di salvataggio e redistribuzione dei contenuti delle chat)

⁶ Nuova Versione Linee Guida ANVUR per l'*Accreditamento Periodico dei Corsi di Studio telematici, delle sedi delle Università telematiche e delle università che erogano corsi di studio in modalità telematica*:

1) [Documentazione richiesta alle Sedi e ai Corsi di Studio](#);

2) [Finalità e procedure per l'Accreditamento Periodico delle sedi e dei corsi di studio](#);

3) [Indicazioni operative per le Commissioni di Esperti della Valutazione per l'Accreditamento Periodico delle sedi e dei corsi di studio](#).



- Esercitazioni, creazioni di case study, project work e simulazioni d'esame

L'impegno di ogni studente è stabilito rispetto ai CFU. Ad 1 cfu corrispondono 25 ore di impegno complessivo dello studente. La didattica per ogni cfu di ogni materia si articola in:

- *didattica erogativa* per un impegno complessivo non superiore alle 8 ore
- *didattica interattiva* per un impegno non superiore alle 4 ore

L'insieme delle attività didattiche devono prevedere metodologie che supportino l'apprendimento in situazione per sostenere lo studente nel processo di rielaborazione e contestualizzazione rispetto all'esperienza professionale e al mondo del lavoro.

Comunità di apprendimento

Il modello didattico pedagogico adottato si fonda sul valore dell'interazione umana (con i docenti, i tutor e gli altri studenti), con i contenuti di apprendimento e con l'insieme di stimoli e opportunità che possono venire da una comunità di apprendimento che condivide un percorso. In questo senso l'ambiente di apprendimento online è il luogo dove tutta la comunità accademica, formata da studenti, docenti, ricercatori, collaboratori, tecnici ed esperti, si ritrova, collabora e interagisce per la soluzione dei problemi, la partecipazione a progetti di sviluppo, la creazione congiunta di prodotti e progetti, la discussione, la ricerca e lo scouting di idee e di talenti.

4. PIANO DI SVILUPPO

Istituzione di un *Teaching Learning Center*, che può fare capo al Centro di Ricerca DITES (Digital Technologies, Education & Society) che si occupi di:

- sviluppo progressivo e incrementale dell'ambiente di apprendimento inteso come campus on-line secondo quanto su descritto;
- spostamento progressivo e incrementale di tutti i contenuti didattici elaborati per gli studenti dei diversi CdS verso il nuovo ambiente di apprendimento;
- formazione tutor e docenti;
- progettazione, ricerca e sviluppo su metodologie-tecnologie-apprendimenti;
- monitoraggio continuo e valutazione delle attività a sostegno dello sviluppo e dell'integrazione delle ICT nell'offerta didattica della LCU.

L'ambiente di apprendimento on-line sarà sviluppato, secondo il modello qui appena tratteggiato, in maniera incrementale nell'arco di tre anni chiarendo obiettivi, risorse e indicatori di monitoraggio e valutazione. A tal riguardo si possono identificare tre fasi di sviluppo:



- 1. allestimento infrastruttura tecnologica** come fase preparatoria per identificazione e sviluppare in maniera incrementale il modello didattico linkcampus on-line valorizzando sistemi ‘open source’ anche integrabili tra loro; individuazione e formazione task force operativa, tutor/assegnisti dedicati;
- 2. progettazione didattica** finalizzata alla definizione e alla condivisione di uno standard di progettazione/realizzazione di tali materiali da parte dei docenti, con il supporto di tutor di area dedicati; progettazione e realizzazione di supporti didattici adeguati alla fruizione in rete; assistenza tecnica, attività di realizzazione prodotti “scorm” (sharable content object reference model) dei contenuti, ecc.
- 3. erogazione** dei contenuti didattici, gestione e valorizzazione dell’ambiente di apprendimento online;
- 4. ricerca e sviluppo** attraverso il *teaching learning system*.

FASE I - ALLESTIMENTO INFRASTRUTTURA TECNOLOGICA

I.1 Progettazione tecnica

- Setting ambiente di apprendimento integrazione single sign-on
- Layout di struttura
- Selezione strumenti per l'apprendimento
- individuazione e formazione tutor/assegnisti

I.2 Allestimento

- Preparazione dell'ambiente di apprendimento
- Preparazione Linee Guida docenti/tutor/modello didattico/
- Preparazione standard/template dei materiali didattici profilati per ciascun CdS
- Planning attività-calendario didattico annuale
- Testing

FASE II - PROGETTAZIONE DIDATTICA

II.1 Progettazione

- Pianificazione di dettaglio delle attività: GANTT del progetto didattico
- Progettazione dei contenuti didattici:
 - n. 1 video di presentazione dell'intero corso max 5'
 - n. 1 video di presentazione dell'insegnamento max 5'
 - dispense strutturate
 - slide commentate
- Identificazione strumenti a supporto dell'apprendimento anche in funzione della specificità disciplinare:
 - Glossario
 - Forum tematici
 - Blog tematico
 - Rassegna risorse per il supporto allo studio
 - Bibliografia ragionata
 - Test per l'auto verifica intermedia
 - strumenti di gamification
 - comunità di apprendimento
 - esercitazioni
 - simulazioni
 - project work
 - ecc..

II.2 Allestimento

- Elaborazione dei contenuti didattici
- Elaborazione modalità di verifica intermedia (definizione degli esoneri)
- Progettazione di dettaglio interazioni/Attività

II.3 Assistenza tecnica

- Gestione dell'ambiente di apprendimento
- Assistenza tecnica (accessibilità)
- Assistenza metodologica (tutor-docenti) (formazione docenti e tutor)

FASE III - EROGAZIONE (pilot corso beta)

III.1 Attività didattica

- Contenuti didattici (DE-DI)
- Tutorship disciplinare
- Verifiche intermedie ecc.
- Valutazione degli apprendimenti

III.2 Monitoraggio

- fruizione dei materiali didattici
- usabilità dei contenuti e dei supporti allo studio
- esiti di apprendimento

III.3 Assistenza tecnica

- Backup piattaforma
- Tracciamento delle attività
- Ambiente di apprendimento CdS

FASE IV - RICERCA E SVILUPPO

IV. 1 Formazione docenti e tutor

- allestimento spazio di formazione online per tutor e docenti interni
- Teaching Learning System per la ricerca, la sperimentazione e la formazione continua su metodologie-tecnologie-apprendimenti

IV. 2 Valutazione

- Analisi dei bisogni targettizzata su profili di studenti/macro aree di insegnamento
- Customer satisfaction e valutazione del processo

IV.3 Data Analytics

- analisi della tracciabilità e degli esiti di apprendimento
- analisi delle interazioni: stili di comunicazione/efficacia dell'apprendimento/successo formativo

IV.4 Start - up

- testing percorsi di gamification
- testing sviluppo contenuti multimediali compensativi per l'Higher Education

Stato dell'arte

- Competenze maturate nell'area Executive
- Centro di ricerca DITES con un focus specifico su: Tecnologie, Educazione e Società
- Versione 'BETA' ambiente di apprendimento MOODLE implementato a partire dal progetto DECODE
- macro progettazione Requisiti tecnici ambiente di apprendimento MOODLE per ateneo (All: 1)
- formazione tutor-docenti prevista dal progetto DECODE (Stefania Capogna) da realizzarsi tra ottobre 2018-marzo 2019 all'interno dell'ambiente dedicato
- Progetto ERASMUS OLTRHE "On-Line TRaining in HE. Teaching and learning in digital era" (Stefania Capogna) prima fase valutazione superata

Elementi di attenzione

1. Ricerca canali di finanziamento:

Considerando il crescente peso che gli organi centrali rivolgono alla qualità della didattica e della formazione docente, si suggerisce di monitorare la nuova (imminente) programmazione triennale MIUR che già nella programmazione in chiusura (2016-2018⁷) ha premiato significativamente gli Atenei che hanno investito su progetti di sviluppo volti a sostenere questi aspetti.

2. Ricognizione risorse disponibili

Ambiente di apprendimento già pronto in versione 'beta' per la formazione/tutorship docenti interni prevista per l'Accreditamento Periodico, creando un account a tutti i docenti interni e ingaggiarli sulla piattaforma al fine della trasmigrazione progressiva dell'attività didattica verso il nuovo ambiente.

3. Migrazione verso nuovo ambiente online

programmabile in 3 anni:

aa 2018-2019:

- allestimento spazio formazione/tutorship/assistenza personale docente per preparazione visita CEV e ingaggio docenti su nuovo spazio MOODLE
- allestimento spazio cds Comunicazione e DAMS e Comunicazione digitale, preparazione docenti e tutor e sperimentazione pilota ambiente e materiali

aa 2019-2020:

1. revisione e consolidamento spazio, corsi e materiali area Comunicazione

⁷ Modalità di attuazione della programmazione triennale delle università ai sensi del decreto ministeriale, 8 agosto 2016, n. 635: <http://attiministeriali.miur.it/anno-2016/novembre/dd-16112016.aspx>

All. 2: http://attiministeriali.miur.it/media/297206/dd_2844.pdf



2. allestimento spazio area Scienze politiche preparazione docenti e tutor e sperimentazione pilota ambiente e materiali

aa 2020-2021

1. sviluppo, sperimentazione e innovazione area Comunicazione e DAMS
2. revisione e consolidamento spazio, corsi e materiali area Scienze politiche
3. allestimento spazio area Economica e giuridica, preparazione docenti e tutor e sperimentazione pilota ambiente e materiali

4. Sperimentazione e ricerca SPIN OFF 'Eurilink online'

- le attività di ricerca e sviluppo dei percorsi di apprendimento/interazione online e la correlata attività di sperimentazione per una sempre migliore usabilità/accessibilità può portare alla produzione di contenuti multimediale per l'HIGHER EDUCATION con l'ambizione di creare uno SPIN OFF 'Eurilink online'

Budget Preventivo I anno

FASE I - ALLESTIMENTO INFRASTRUTTURA TECNOLOGICA

Attività	Risorse	costo unitario	costo
<u>I.1 Progettazione tecnica</u>			
Setting ambiente di apprendimento	1 senior T 1 junior T		15.000
Integrazione single sign-on			
Layout di struttura	1 junior T		
Ricerca, sperimentazione e selezione strumenti e Apps per l'apprendimento	2 junior*		
Individuazione e formazione I-tutor Primo step formazione a valere su progetto DECODE	2	9.000+IVA/anno	18.000
<u>I.2 Allestimento</u>			
Preparazione dell'ambiente di apprendimento	1 senior T 1 junior T		
Preparazione Linee Guida per docenti e tutor disciplinari	1 (DER) Docente Esperto Responsabile 1 junior	borsa ricerca n. 1	
Preparazione standard/template del corso	1	grafico interno	
Planning attività	1 (DER) Docente Esperto Responsabile 1 junior	borsa ricerca n. 1	
Testing	Tutti i tutor e docenti volontari		

FASE II - PROGETTAZIONE DIDATTICA

Attività	Risorse	costo unitario	costo
<u>I.1 Progettazione</u>			
Pianificazione di dettaglio delle attività: GANTT del progetto didattico	1 DER 2 I tutor 1 junior	borsa di ricerca n. 1	
Progettazione dei contenuti didattici: n. 1 video di presentazione dell'intero corso max 5' n. 1 video di presentazione dell'insegnamento max 5' dispense strutturate slide commentate	Tutti i docenti e i tutor disciplinari (cultori della materia)		
Identificazione strumenti a supporto dell'apprendimento: Glossario Forum tematici Blog tematico Rassegna risorse per il supporto allo studio Bibliografia ragionata Test per l'auto verifica intermedia strumenti di gamification	1 junior 2 junior	borsa di ricerca n. 1	
<u>II.2 Allestimento</u>			
Elaborazione del prototipo di contenuti didattici	1 senjor T 1 junior T		15.000
Elaborazione modalità di verifica intermedia	Tutti i docenti e i tutor disciplinari		
Progettazione di dettaglio interazioni/Attività	Tutti i docenti e i tutor disciplinari		
<u>II.3 Assistenza tecnica</u>			
Gestione dell'ambiente di apprendimento	1 senjor T		

Assistenza tecnica (accessibilità)	1 junior T		
Assistenza metodologica (tutor-docenti): formazione docenti e tutor	1 Senior 2 junior	assegno di ricerca n. 1 borsa di ricerca n. 1 e 2	

FASE III - EROGAZIONE

Attività	Risorse	costo unitario	costo
<u>III.1 Attività didattica</u>			
Contenuti didattici (DE-DI)	docenti+tutor disciplinari		
Tutorship disciplinare	tutor disciplinari		
Verifiche intermedie ecc.	tutor disciplinari		
Valutazione degli apprendimenti	docenti+tutor disciplinari		
<u>III.2 Monitoraggio</u>			
fruizione dei materiali didattici	1 Senior 1 junior	assegno di ricerca n. 1 borsa di ricerca n. 1	
usabilità dei contenuti e dei supporti allo studio	1 Senior 1 junior	borsa di ricerca n. 2	
esiti di apprendimento	1 Senior 2 junior	assegno di ricerca n. 1 borsa di ricerca n. 1 e 2	

III.3 Assistenza tecnica			
Backup piattaforma	1 senior T 1 junior T		
Tracciamento delle attività e sviluppo sistemi monitoraggio	1 senior T 1 junior T		5.000
Ambiente di apprendimento CdS	1 senior T 1 DER 2 junior		

FASE IV - RICERCA E SVILUPPO

Attività	Risorse	costo unitario	costo
<u>IV. 1 Formazione docenti e tutor</u>			
allestimento spazio di formazione online per tutor e docenti interni	versione beta ambiente MOODLE		
Teaching Learning System/DITES	1 senior 2 junior	assegno di ricerca n. 1 borsa di ricerca n. 1 e 2	
<u>IV. 2 Valutazione</u>			
Analisi dei bisogni targettizzata su profili di studenti/macro aree di insegnamento	Tutti i docenti, tutor disciplinari; I-tutor		
Customer satisfaction e valutazione del processo	Tutti i docenti, tutor disciplinari; I-tutor		
<u>IV.3 Data Analytics</u>			

analisi della tracciabilità e degli esiti di apprendimento	2 senior	assegno di ricerca n. 1 assegno di ricerca n. 2	
analisi delle interazioni: stili di comunicazione/efficacia dell'apprendimento/successo formativo	2 senior 2 junior	assegno di ricerca n. 1 assegno di ricerca n. 2 borsa di ricerca n. 1 e 2	
<u>IV.3 Start - up</u>			
testing percorsi di gamification	1	borsa di ricerca n. 3	
testing sviluppo contenuti multimediali compensativi per l'Higher Education	1	borsa di ricerca n. 4	
ricerca percorsi di spin off per casa editrice Eurilink online	1		

Ipotesi struttura organizzativa

FUNZIONE	ATTIVITA'	RISORSE	riepilogo costi
Coordinamento tecnico	Setting ambiente di apprendimento Integrazione single sign-on Layout di struttura Preparazione dell'ambiente di apprendimento gestione ordinaria e straordinaria ambiente apprendimento online Elaborazione del prototipo di contenuti didattici e muldimedializzazione contenuti Assistenza tecnica (accessibilità) Help informatico Backup piattaforma Tracciamento delle attività e sviluppo sistemi monitoraggio Ambiente di apprendimento CdS	1 senjor T (versione 'beta' BETA' ambiente di apprendimento MOODLE implementato a partire dal progetto DECODE)	35.000
		1 junior T	
Referente per i servizi web e per la didattica online	all'allestimento degli ambienti Gestione piattaforma e software attività sincrona (tipo big blue button, acrobat connect), servizi di streaming e videoconferenza istituzionali e per i corsi Mooc		
Referente per i servizi multimediali e per la didattica online	Produzione contenuti multimediali	1 junior T	
Direzione	Teaching Learning System Attività di direzione e coordinamento progettuale, metodologico e delle linee di ricerca e del centro di ricerca:	1 Docente Esperto	

	<ul style="list-style-type: none"> -sviluppo progressivo e incrementale dell'ambiente di apprendimento inteso come campus on-line secondo quanto su descritto; -spostamento progressivo e incrementale di tutti i contenuti didattici elaborati per gli studenti dei diversi CdS verso il nuovo ambiente di apprendimento; -formazione tutor e docenti; -progettazione, ricerca e sviluppo su metodologie-tecnologie-apprendimenti; monitoraggio continuo e valutazione delle attività a sostegno dello sviluppo e dell'integrazione delle ICT nell'offerta didattica della LCU; -ricerca, sviluppo, start up. 		
Coordinamento progettuale	Coordinamento progettuale: ambiente di apprendimento e-learning; sviluppo materiali, formazione, tutorship, part-time ecc.	1 Docente Esperto	
I-tutor	gestione attività/didattica/supporto Studenti part-time	2 I-tutor	18.000+IVA
Supporto, assistenza e formazione docenti e tutor disciplinari	<p>Preparazione Linee Guida per docenti e tutor disciplinari Planning attività Testing Pianificazione di dettaglio delle attività: GANTT del progetto didattico</p> <p>supporto metodologico all'allestimento degli ambienti e materiali didattici online</p> <p>ricerca, sperimentazione e testing strumenti/ Apps a supporto dell'apprendimento online</p> <p>Assistenza/mentorship a tutor e docenti su ambiente di apprendimento</p>	<p>1 senior: assegno di ricerca triennale n. 1 € 26.000</p> <p>2. junior: borse di ricerca annuali 1 e 2</p>	26.000

Attività didattica	<p>Progettazione dei contenuti didattici</p> <p>Progettazione di dettaglio interazioni/Attività verifiche intermedie e finali</p> <p>Analisi dei bisogni targettizzata su profili di studenti/macro aree di insegnamento</p> <p>Customer satisfaction e valutazione dell'insegnamento e del cds</p>	Tutti i docenti, i tutor disciplinari, I-tutor	
Monitoraggio, valutazione, Ricerca e sviluppo	<p>fruizione dei materiali didattici</p> <p>usabilità dei contenuti e dei supporti allo studio</p> <p>esiti di apprendimento</p> <p>Ricerca e sviluppo Teaching Learning System</p> <p>analisi della tracciabilità e degli esiti di apprendimento</p> <p>analisi delle interazioni: stili di comunicazione/efficacia dell'apprendimento/successo formativo</p>	<p>n. 2 senior</p> <p>assegno di ricerca triennale n. 1 e 2</p> <p>n. 2 junior</p> <p>borsa di ricerca n. 1 e 2</p>	€ 26.000
Start up	<p>testing percorsi di gamification</p> <p>testing sviluppo contenuti multimediali compensativi per l'Higher Education</p> <p>ricerca percorsi di spin off</p>	<p>n. 2 junior</p> <p>borsa di ricerca n. 3 e 4</p> <p>Totale:</p> <p>4 borse di ricerca annuali - junior</p> <p>23.000*4????</p>	

Indicatori di monitoraggio

<p>aa 2018-2019:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. allestimento spazio formazione/tutorship/assistenza personale docente per preparazione visita CEV e ingaggio docenti su nuovo spazio MOODLE 2. allestimento spazio cds Comunicazione e DAMS e Comunicazione digitale, preparazione docenti e tutor e sperimentazione pilota ambiente e materiali 	<p>1 FORMAZIONE INTERNA</p> <ul style="list-style-type: none"> - n. servizi, funzioni, materiali di formazione forniti - n. docenti coinvolti - download - interazioni - analisi forum <p>2. ALLESTIMENTO I PILOT COMUNICAZIONE E DAMS</p> <ul style="list-style-type: none"> - n. servizi, funzioni, materiali di formazione forniti - n. docenti coinvolti - n. tutor coinvolti - n. studenti coinvolti - download materiali - analisi quantitativa interazioni - analisi qualitativa forum - customer satisfaction studenti - analisi esiti apprendimenti -
--	---

<p>aa 2019-2020:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. revisione e consolidamento spazio, corsi e materiali area Comunicazione 4. allestimento spazio area Scienze politiche preparazione docenti e tutor e sperimentazione pilota ambiente e materiali 	<p>3. CONSOLIDAMENTO AREA COMUNICAZIONE</p> <ul style="list-style-type: none"> - incremento e diversificazione servizi, funzioni, materiali di formazione forniti - analisi qualitativa forum - customer satisfaction studenti - analisi esiti apprendimenti - classificazione dei bisogni emergenti e tipologizzazione studenti - individuazione e risoluzione incidenti critici - interazione e collaborazione tra docenti e tutor - qualità delle relazioni <p>4. ALLESTIMENTO SPAZIO PILOTA SCIENZE POLITICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> - n. servizi, funzioni, materiali di formazione forniti - n. docenti coinvolti - n. tutor coinvolti - n. studenti coinvolti - download materiali - analisi quantitativa interazioni - analisi qualitativa forum - customer satisfaction studenti - analisi esiti apprendimenti
<p>aa 2020-2021</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. sviluppo, sperimentazione e innovazione area Comunicazione e DAMS 6. revisione e consolidamento spazio, corsi e materiali area Scienze politiche 7. allestimento spazio area Economica e giuridica, preparazione docenti e tutor e sperimentazione pilota ambiente e materiali 	<p>5. SVILUPPO AREA COMUNICAZIONE E DAMS</p> <ul style="list-style-type: none"> - n. ed esiti test apps e strumenti/risorse per l'apprendimento - n. e tipologia contenuti multimediali - incremento competenze docenti, tutor e studenti - tesi di ricerca - percorsi di gamification <p>6. CONSOLIDAMENTO AREA SCIENZE POLITICHE</p> <ul style="list-style-type: none"> - incremento e diversificazione servizi, funzioni, materiali di formazione forniti - analisi qualitativa forum - customer satisfaction studenti - analisi esiti apprendimenti - classificazione dei bisogni emergenti e tipologizzazione studenti - individuazione e risoluzione incidenti critici

	<ul style="list-style-type: none"> - interazione e collaborazione tra docenti e tutor - qualità delle relazioni <p>7. ALLESTIMENTO PILOTA AREA ECONOMICA E GIURIDICA</p> <ul style="list-style-type: none"> - n. servizi, funzioni, materiali di formazione forniti - n. docenti coinvolti - n. tutor coinvolti - n. studenti coinvolti - download materiali - analisi quantitativa interazioni - analisi qualitativa forum - customer satisfaction studenti - analisi esiti apprendimenti
<p>8. Sperimentazione e ricerca SPIN OFF 'Eurilink online'</p>	<ul style="list-style-type: none"> - contenuti didattici Eurilink online - risorse per l'apprendimento di tipo compensativo per le diverse abilità - eventuale spin off Eurilink online