

Sistemi per il “lifelong learning”

Un WebCampus per la Formazione Permanente su Piattaforma
L.C.M.S. (Learning Management System).

Caratteristiche piattaforma L.C.M.S.

Per la Gestione degli interventi formativi in modalità eLearning



Funzioni della piattaforma L.C.M.S e Gestione degli interventi formativi

La piattaforma E-Learning proposta per questo progetto è un Learning Content Management System ossia un ambiente progettato e organizzato al fine di migliorare i servizi "digitali" legati all'offerta didattica. La piattaforma offre la possibilità di studiare ed "imparare" sfruttando le potenzialità del web:

si tratta di uno strumento molto flessibile che si può configurare in base al profilo che si intende dare a ciascun corso. Si va pertanto dalla didattica a distanza, come le lezioni in videoconferenza, all'archiviazione e messa a disposizione di files didattici come ad esempio corsi monografici, test di valutazione, pubblicazioni di avvisi in bacheca, forum di discussione, news, ecc.

Un Learning Content Management System è una applicazione web finalizzata alla gestione di siti internet dedicati alla formazione: si articola su due livelli, il **back end**, riservato all'amministratore del sistema e il **front end** accessibile alla normale utenza.

La proposta e-learning che si intende attivare prevede:

- l'utilizzo di computer (server) con connessione di rete (Internet o Intranet) per la erogazione dei materiali didattici e lo sviluppo di attività formative basate su una tecnologia specifica, detta "piattaforma tecnologica" (Learning Management System, LMS);
- percorsi formativi senza alcun vincolo di presenza fisica o di un orario specifico;
- apprendimento continuamente monitorato, sia attraverso il tracciamento del materiale didattico fruito che attraverso momenti di valutazione e autovalutazione;
- Supporto di profili diversi di accesso attraverso sistema di autenticazione: amministratore, docente, tutor e studente.

Presupposti fondamentali per l'e-learning sono la valorizzazione e l'integrazione dei diversi media per favorire una migliore comprensione dei contenuti (audio, video, testo, ecc.).

Questa caratteristica, unita alla tipologia di progettazione dei materiali didattici, porta a definire l' e-learning come "soluzioni di insegnamento centrato sullo studente".

1 - LE FUNZIONI DISPONIBILI

La struttura della piattaforma di formazione corrisponde ad una serie di criteri che ne identificano i contenuti e le caratteristiche di utilizzo e che sono individuati all'interno delle aree che seguono:

- Ambiente studente
- Ambiente autore
- Ambiente docente
- Amministrazione

Ambiente studente

- Accesso all'area di presentazione
 - Sistema di auto-registrazione o pre-registrazione
 - Indicazione di username e password (accreditamento)
 - Definizione del profilo del partecipante
 - Possibilità di categorizzare e ricercare i corsi
 - Possibilità di scaricare e stampare certificati in pdf
 - Visualizzazione voti
- Gestione dei calendari degli eventi
 - Calendario - pianificazione dei corsi (sessioni e moduli)
- Comunicazione asincrona fra i partecipanti
 - E-mail uno a uno
 - E-mail uno a molti
 - Supporto per i messaggi interni in locale
 - Collaborative Learning con funzioni web 2.0 quali Wiki, forum, blog
 - Bachecca avvisi
 - Visualizzazione news
 - Visualizzazione voti
- Strumenti per il lavoro di gruppo e collaborativo
 - Chat room per comunicazione sincrona studente-studente
 - Lavagna condivisa
 - Videoconferenza per la trasmissione di dati video
 - Wiki
 - Repository per la gestione centralizzata del materiale elaborato dagli studenti

- Accesso ai materiali del corso
 - Possibilità di ricerca per keywords
 - Lista oggetti didattici anche raggruppati ad albero
 - Possibilità download streaming per oggetti Scorm 1.2
 - Download oggetti didattici (dispense) scaricabili in locale
 - Test, risposte casuali, a tempo, 7 tipi di risposte supportate
 - Sondaggi, Faq, Lista link
 - Didattica collaborativa tramite gestore di progetti
 - Interfaccia utente ergonomica
- Personalizzazioni da parte dell'utente
 - Presenza di uno spazio privato
 - Disponibilità di un'area appunti
 - Creazione di segnalibri
 - Scelta individuale della sequenza di apprendimento
 - Interruzione e richiamo della sequenza di apprendimento

Ambiente autore

- Produzione dei materiali dei corsi
 - Repository della documentazione tecnica (database)
 - Strumenti di creazione del contenuto (content authoring) integrati nel sistema
 - Strumenti di importazione/conversione di materiali esistenti
 - Sistema di upload di documenti/immagini/filmati
 - Creazione di indici
 - Creazione di glossari
- Gestione ed edizione dei percorsi/moduli
 - Strumenti di creazione del contenuto (content authoring) integrati nel sistema
 - Editor struttura dei moduli
 - Gestione delle versioni e degli aggiornamenti
 - Gestione prerequisiti su oggetti didattici
- Editing sistema di test
 - Domande a scelta multipla
 - Domande ad immagine e scelta multipla
 - Domande di mappa immagine
 - Domande di unione liste

- Domande casuali e calcolate
- Test a tempo (con presentazione)
- Test di riempimento spazi vuoti
- Test a risposte brevi
- Altri tipi di domande
- Coordinamento dei partecipanti
 - Gestione dei curricula
 - Gestione dei learning objectives
 - Definizione aree di comunicazione sincrona e asincrona, notifiche via e-mail e SMS
 - Newsletter (con invii a blocchi per numeri elevati)

Ambiente docente

- Gestione dei partecipanti e pianificazione personalizzata delle attività formative
 - Catalogazione utenti tramite replica di organigramma gruppi, ruoli
 - Definizione dei ruoli di sotto-amministratore e area manager
 - Creazione di corsi e politiche di iscrizione e completamento, creazione di percorsi formativi
 - Gestione certificati, stampa e/o invio
 - Organizzazione attività di gruppo collaborativo
 - Invio report in e-mail come allegato excel programmabile giornalmente, settimanalmente o mensilmente, con selezione di destinatari singoli o multipli
 - Pubblicazione avvisi in bacheca
 - Pubblicazione e gestione news
- Valutazioni
 - Valutazione del corso
 - Traccia del percorso formativo
 - Disponibilità dei dati relativi ai test
 - Report completi statistici e grafici dell'attività relativa alle connessioni ed alla tracciabilità dei processi delle utenze, report per oggetto didattico o per utente
 - Gestione voti in format dedicato

Amministrazione

- Catalogazione utenti ad albero
- Gruppi di utenti
- Notifiche via e-mail e SMS

- Gestione Sottoamministratori
- Campi supplementari di catalogazione
- Personalizzazione delle lingue via web
- Iscrizione libera o moderata sia alla piattaforma che ai gruppi
- Iscrizione libera o moderata ai corsi
- Gestione di percorsi formativi
- Gestione di catalogo corsi
- Report per utenti, gruppi o organigramma

Area amministrazione CMS

- Inserimento di diverse funzioni nella stessa pagina
- Creazione pagine ad albero
- Catalogazione utenti ad albero
- Gruppi di utenti
- Notifiche via e-mail e SMS
- Ottimizzazione per motori di ricerca tramite mod-rewrite
- Gestione Sottoamministratori
- Campi supplementari di catalogazione
- Personalizzazione delle lingue via web
- Iscrizione libera o moderata sia alla piattaforma che ai gruppi

Funzioni Content Management System

- Topic
- Archivio news
- Archivio immagini e filmati
- Archivio documenti
- Archivio link
- Archivio contenuti
- Forum
- Banner
- Sondaggi
- Generazione form di contatto
- Chat
- Videoconferenza
- Image gallery

- Statistiche
- Newsletter (con invii a blocchi per numeri elevati)- Principio di funzionamento della piattaforma e-learning

2 - REQUISITI DI SISTEMA

- LATO SERVER

Web Server

- Linux Centos 5.2 o in alternativa Windows 2000 Server e succ.
- PHP versione 5.1.6 –
- Software php Open Source Docebo 3.6.03
- Apache 2.2.3
- Connessione T3 ridondanti

Database Server

- Mysql 5.0.22
- LATO CLIENT

Il sistema può essere utilizzato disponendo di browser liberi come Mozilla, Chrome ecc. oppure proprietari come Microsoft Internet Explorer 6.0 e succ.
Collegamento ad internet con modem a 56K o superiore

3 - Specifiche tecniche servizi e-learning su piattaforma (Learning Management System) accessibile attraverso Internet

- 1) Configurazione, personalizzazione interfaccia grafica e manutenzione piattaforma e-learning (Learning Management System) accessibile attraverso internet e basata su software OPEN SOURCE docebo 3.6.03 compatibile SCORM 1.2 con interfaccia ed Help in italiano
- 2) Installazione piattaforma e-learning e database e tuning per clustering su 2 server fisici in configurazione "alta disponibilità"
- 3) Authoring e courseware per i moduli formativi previsti dal capitolato WBT (Web Based Training) con caratteristiche Scorm 1.2 (per ora di fruizione utente si intendono 30 pagine comprensive di illustrazioni, simulazioni e test in formato 800X600)
- 4) Gestione della piattaforma e-learning, amministrazione sistemistica, gestione iscrizioni, pubblicazione dei contenuti e aggiornamento corsi.

La piattaforma e-learning basata su docebo 3.6.03 presenta

- interfaccia ed help in lingua italiana
- conformità agli standard maggiormente diffusi (SCORM 1.2) che garantisce la tracciabilità del Learning Object in merito a :
 - i. il numero di accessi al Learning Object
 - ii. Il tempo trascorso dall'utente durante la consultazione del Learning Object
 - iii. il punteggio ottenuto ai test finali
 - iv. il superamento, la sospensione, la conclusione del Learning Object
 - v. il segnalibro (locazione) del Learning Object alla pagina (asset) visitata
- capacità di accesso dalle principali piattaforme client (MS Windows, MacOS, Unix/Linux, ecc.) attraverso un browser web standard
- ampia reportistica per il monitoraggio dell'attività formativa
- flessibilità di personalizzazione
- gestione degli utenti: allievi (anagrafica, profili, curricula, percorsi di formazione, reportistica, ecc.), docenti e tutor.
- Gestione calendario corsi, incluse le attività didattiche tradizionali in aula
- Gestione comunicazioni tra allievi, tutor ed esperti informazioni, comunicazioni, news sulla formazione
- Gestione corsi on line (multimediali) e altri materiali didattici.

Funzioni di collaborazione

- produzione e pubblicazione di messaggistica individuale e di gruppo
- gestione di Forum e ambienti di discussione tematici, con e senza moderatore, associabili a specifici corsi o a gruppi di utenti
- funzionalità di notifica automatica selettiva al verificarsi di un evento di interesse per un utente.

Funzioni di monitoraggio

- report di avanzamento temporale nel percorso formativo
- tracking della fruizione di ogni modulo formativo
- statistiche sul tempo medio impiegato dagli utenti per ogni attività didattica
- report di percentuale di completamento dei corsi
- traccia dei corsi svolti e dei risultati
- misurazione e gestione dei risultati di apprendimento
- sondaggi e questionari di gradimento

Strumenti disponibili in piattaforma

- gestione di attestati di certificazione in riferimento alla durata della formazione svolta.

4 - La fruizione del contenuto

La fruizione del contenuto dei moduli formativi multimediali della piattaforma sarà possibile tramite il web browser del Client con il solo ausilio del plug-in aggiuntivo Adobe Flash Player.

I moduli formativi multimediali rispetteranno i seguenti requisiti di accessibilità e usabilità:

- conformità almeno al livello A di accessibilità previsto dal WAI del consorzio W3C, così come ribadito nella legge 9/1/2004 n. 4 (Legge Stanca) e nel suo regolamento di attuazione DPR 1/3/2005 n.75
- facilità di navigazione e di reperibilità delle informazioni richieste. I meccanismi di navigazione (avanti, indietro, numero di pagina/e, accesso ai servizi, segnalibro, accesso agli approfondimenti, accesso alle altre unità didattiche, accesso alle prove di verifica apprendimento, mappa del percorso, ecc.) saranno dotati di un elemento testuale e di un elemento grafico che ne descrivono compiutamente la funzionalità. La loro presenza nella schermata dovrà essere permanente e non a scomparsa, onde permetterne un immediato utilizzo.
- Il contenuto delle varie schermate sarà mostrato all'interno di una schermata di risoluzione 800x600, evitando effetti di scrolling verticale e/o orizzontale, onde permettere all'utente di individuare immediatamente e a colpo d'occhio tutte le informazioni in essa contenute.

Ogni ora di formazione sarà composta da circa 30 pagine "microunità didattiche" dove oltre a testo ed immagini possono essere contenuti collegamenti ad esercizi multimediali "Business games", dove alcune simulazioni del reale sono vissute grazie a percorsi decisionali interattivi, filmati di interviste ad esperti, ecc.. Ogni microunità conterrà inoltre un test di ingresso ed uno di verifica dei risultati raggiunti.

5 - Il funzionamento della Piattaforma (elementi grafici)

Come funziona

Gli utenti che si collegano per la prima volta devono essere in possesso di una **username** e di una **password** fornite dall'organizzazione: per accedere pertanto occorrerà digitarle negli appositi spazi.



L'utente con livello studente accederà alla piattaforma, quindi potrà accedere ai corsi ad esso assegnati.



La barra di menù posta sotto l'intestazione consente di visualizzare o scrivere eventuali **"Messaggi"** riservati agli utenti del corso (studenti, tutor e docenti), di accedere all'area personale (**"La mia area"**), al **"Catalogo corsi"** e ai corsi a cui si è iscritti (**"I miei corsi"**). In **"La mia area"** è possibile modificare il profilo utente, cambiare la password inserire il curriculum e l'eventuale foto o avatar.

Ciascun corso pertanto presenta di norma una sezione specifica, di cui, per ciò che riguarda la didattica è amministratore il docente. Pertanto i profili di utilizzo della piattaforma variano di corso in corso in base alle scelte di ciascun docente.

L'utente con livello studente accede per ciascun corso a due aree:

- **Area Studenti**
- **Community;**

5.1 - Area Studenti

In quest'area sono presenti le funzioni più direttamente collegate all'attività didattica.

Introduzione: riporta le informazioni relative al corso. Vi si inseriscono anche Video presentazioni, programmi, testi adottati e materiali aggiuntivi.



Area Studenti

- Introduzione
- Aula Virtuale
- Avvisi
- Calendario
- Blocco note
- Repository

Community

Area Docenti

Stat area

Benvenuto : assist assist
Sei in : DEMO Learning Objet (LO)

Tempo parziale	Tempo totale	Utenti on line
0.4m	11h 13m	1

Materiali completati sbagliati

7	5	0
---	---	---

Progresso nel corso

Introduzione

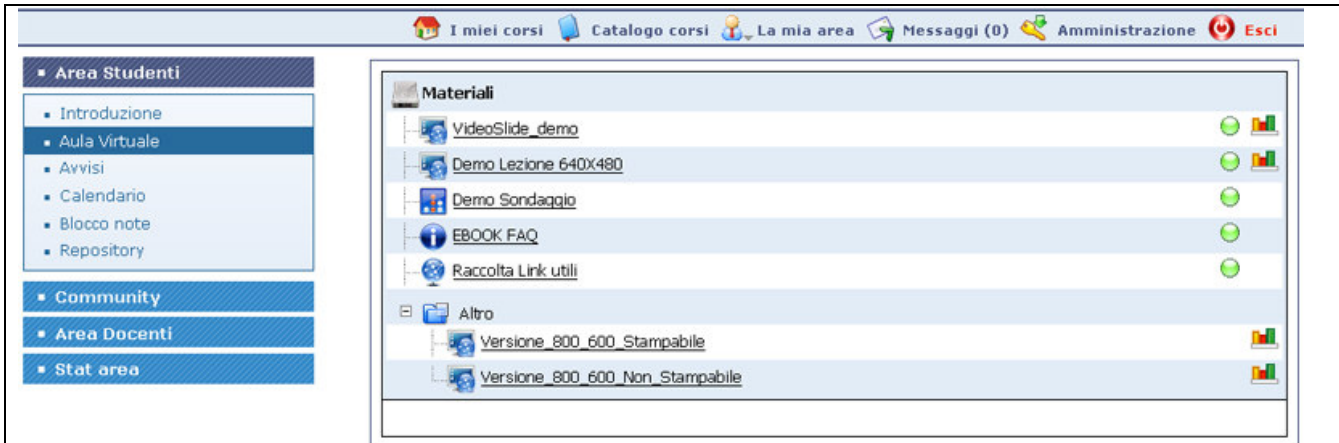
La seguente presentazione, **attivabile cliccando sulla preview in basso**, introduce il visitatore ad una panoramica dedicata a funzionalità e prodotti disponibili in collaborazione con il supporto tecnico del centro di competenza eLearning di Infomedia Italia (vedi anche www.magistera.it)

Panoramica risorse eLearning
Se non vedi l'animazione...
Scarica gratuitamente il software dal sito Adobe - clicca qui: [Flash Player](#)

Dopo la consultazione della panoramica, entra nell'elenco delle risorse ([Materiali](#)) per eseguire gli oggetti eLearning disponibili per questa demo

[Modifica introduzione](#)

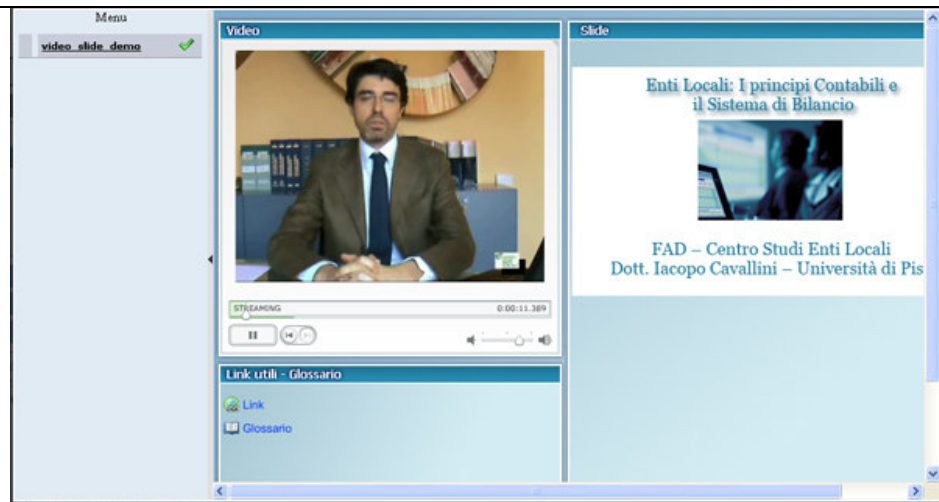
Aula Virtuale: da questa voce gli studenti accedono ai materiali che il docente mette loro a disposizione. Gli studenti, oltre a files didattici, possono così visualizzare faq (Frequent Asked questions), glossari, pagine html, sitografia, questionari, oggetti SCORM 1.2, Test di valutazione. I Materiali possono essere raccolti in cartelle che vanno aperte per potervi accedere in modo analogo a quanto si fa con quelle presenti sui pc.



The screenshot shows a web interface for course materials. At the top, there are navigation links: "I miei corsi", "Catalogo corsi", "La mia area", "Messaggi (0)", "Amministrazione", and "Escl". On the left, there is a sidebar menu with sections: "Area Studenti" (containing "Introduzione", "Aula Virtuale", "Avvisi", "Calendario", "Blocco note", "Repository"), "Community", "Area Docenti", and "Stat area". The main content area is titled "Materiali" and lists several items: "VideoSlide_demo", "Demo Lezione 640X480", "Demo Sondaggio", "EBOOK FAQ", "Raccolta Link utili", and "Altro" (containing "Versione 800_600 Stampabile" and "Versione 800_600 Non Stampabile"). Each item has a small icon and a status indicator.

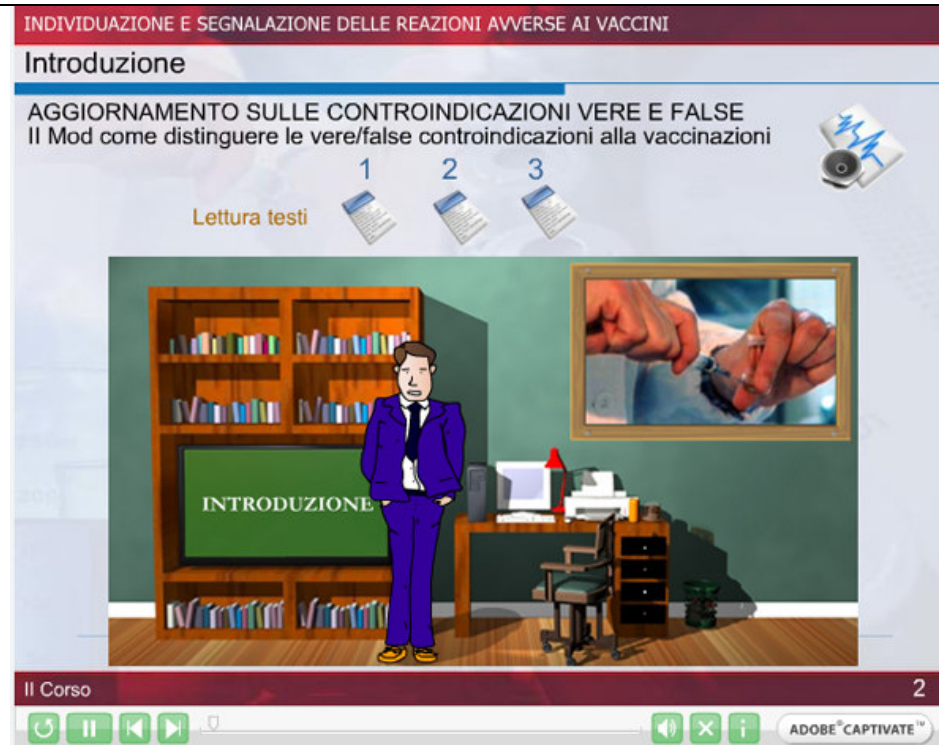
Lezioni Scorm 1.2

Le lezioni possono essere rese in modalità differenti in base alle esigenze del docente. Questo esempio ritrae il tipo "VideoSlides", dove è possibile ritrarre il docente che avrà alla sua sinistra le slides che intende rappresentare in supporto alle argomentazioni da trattare.

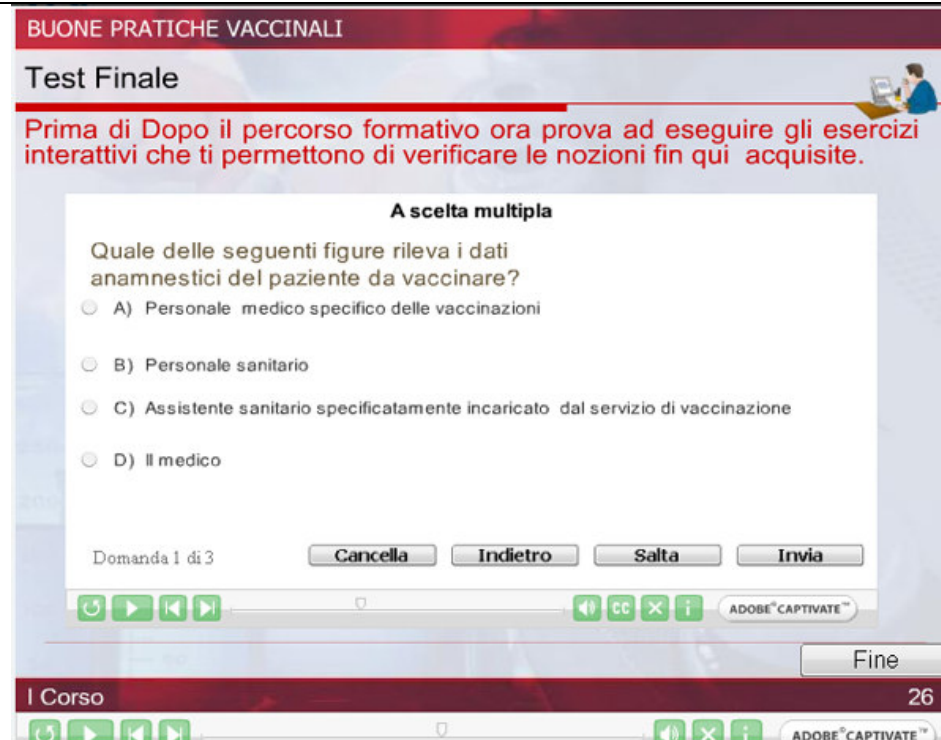
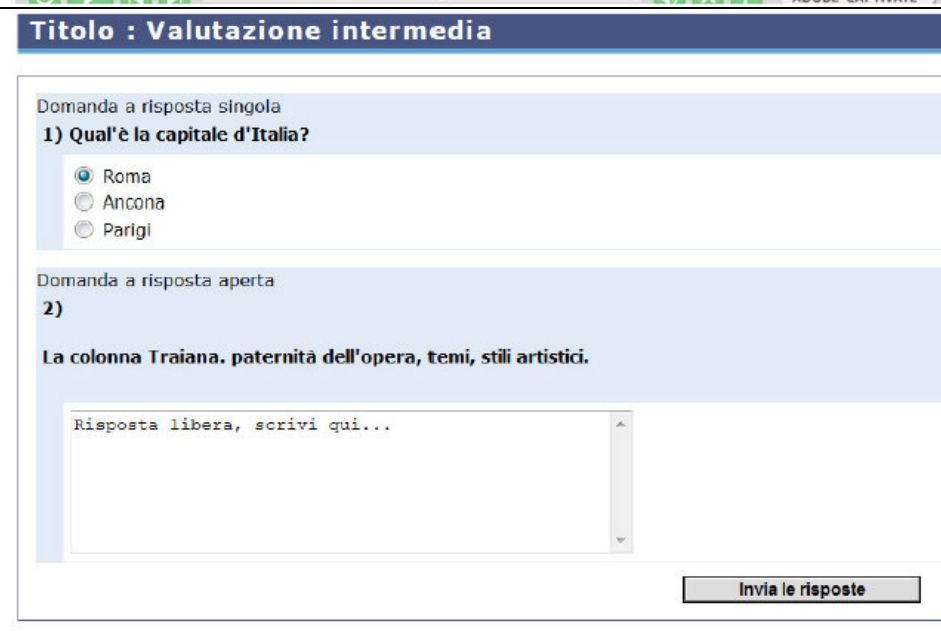


The screenshot shows a "VideoSlide" lesson interface. On the left, there is a video player showing a man in a suit speaking. Below the video, there are controls for "STREAMING" and a progress bar. On the right, there is a "Slide" panel displaying the title "Enti Locali: I principi Contabili e il Sistema di Bilancio" and the author "FAD - Centro Studi Enti Locali Dott. Iacopo Cavallini - Università di Pisa". Below the slide, there is a "Link utili - Glossario" section with a "Link" icon and a "Glossario" link.

Un altro esempio di lezione può essere quello dove un VideoSpeaker introduce le argomentazioni da trattare nelle pagine della lezione, e dove il testo può essere arricchito oltre che da immagini, da collegamenti ipertestuali, test di autovalutazione, approfondimenti testuali o video che ritraggono simulazioni del reale ecc..

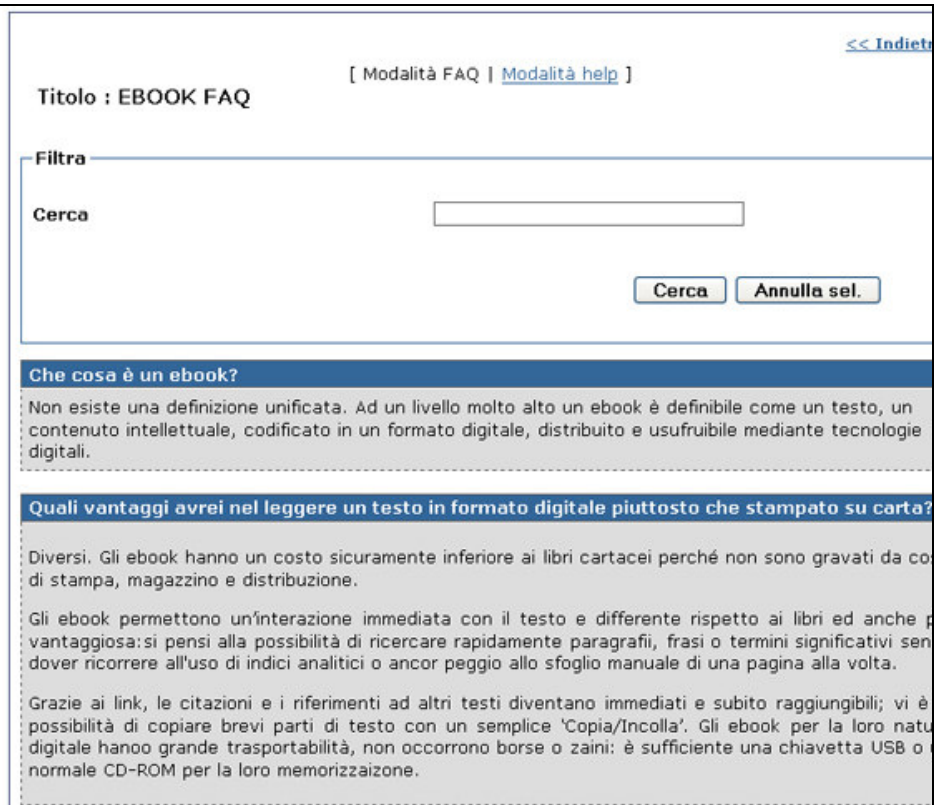


The screenshot shows a lesson slide titled "INDIVIDUAZIONE E SEGNALEZIONE DELLE REAZIONI AVVERSE AI VACCINI". The slide content includes "Introduzione" and "AGGIORNAMENTO SULLE CONTROINDICAZIONI VERE E FALSE Il Mod come distinguere le vere/false controindicazioni alla vaccinazioni". There are three numbered icons (1, 2, 3) labeled "Lettura testi" above a 3D-rendered scene. The scene shows a man in a blue suit standing in a room with a bookshelf, a desk, and a computer. A video inset shows hands holding a syringe. At the bottom, there is a navigation bar with "Il Corso" and a page number "2". The Adobe Captivate logo is visible in the bottom right corner.

<p>I tests di autovalutazione o verifica, possono essere eseguibili direttamente nelle pagine delle lezioni, oppure nell'indice del materiale del corso. Di solito quelli di verifica sono resi nell'indice del corso, mentre quelli di auto-valutazione trovano posto nelle pagine stesse delle lezioni.</p> <p>Esempio di test nelle pagine delle lezioni.</p>	
<p>Esempio di test nell'indice del corso</p> <p>I tests possono essere di molti tipi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Risposta singola 2. Risposta multipla 3. Scegli il termine esatto/errato 4. Associazione 5. Risposta aperta 6. Carica file 7. Completa la frase 	

Le Faq

(Frequent Asked Questions), sono domande ricorrenti a cui il docente, se lo ritiene opportuno, può rispondere con un unico testo scritto. In questo caso lo studente è solo il destinatario della risposta.



[<< Indietro](#)

Titolo : EBOOK FAQ [Modalità FAQ | [Modalità help](#)]

Filtra

Cerca

Che cosa è un ebook?

Non esiste una definizione unificata. Ad un livello molto alto un ebook è definibile come un testo, un contenuto intellettuale, codificato in un formato digitale, distribuito e usufruibile mediante tecnologie digitali.

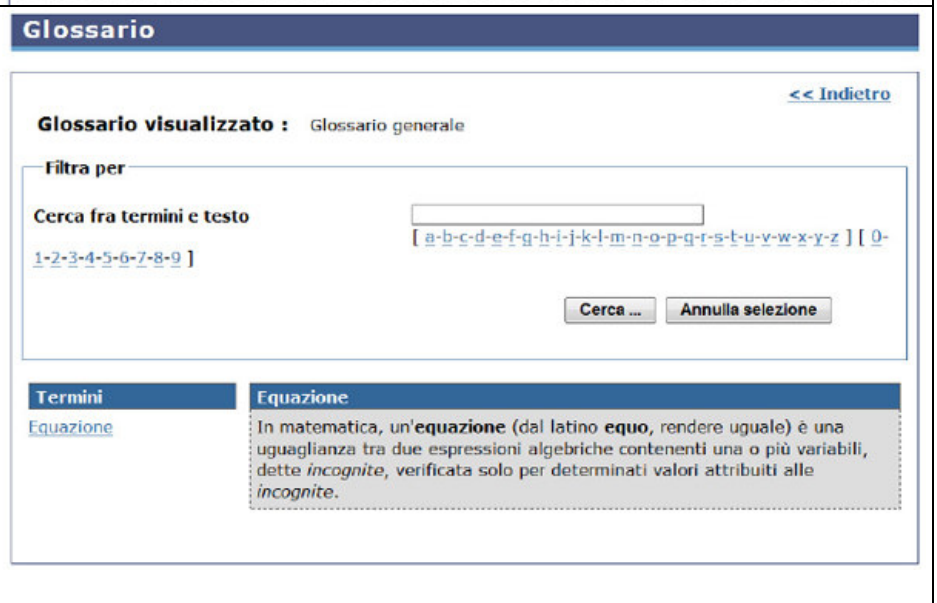
Quali vantaggi avrei nel leggere un testo in formato digitale piuttosto che stampato su carta?

Diversi. Gli ebook hanno un costo sicuramente inferiore ai libri cartacei perché non sono gravati da costi di stampa, magazzino e distribuzione.

Gli ebook permettono un'interazione immediata con il testo e differente rispetto ai libri ed anche più vantaggiosa: si pensi alla possibilità di ricercare rapidamente paragrafi, frasi o termini significativi senza dover ricorrere all'uso di indici analitici o ancor peggio allo sfoglio manuale di una pagina alla volta.

Grazie ai link, le citazioni e i riferimenti ad altri testi diventano immediati e subito raggiungibili; vi è la possibilità di copiare brevi parti di testo con un semplice 'Copia/Incolla'. Gli ebook per la loro natura digitale hanno grande trasportabilità, non occorrono borse o zaini: è sufficiente una chiavetta USB o un normale CD-ROM per la loro memorizzazione.

Il Glossario raccoglie termini che il docente inserisce e a cui fornisce una definizione.



[<< Indietro](#)

Glossario visualizzato : Glossario generale

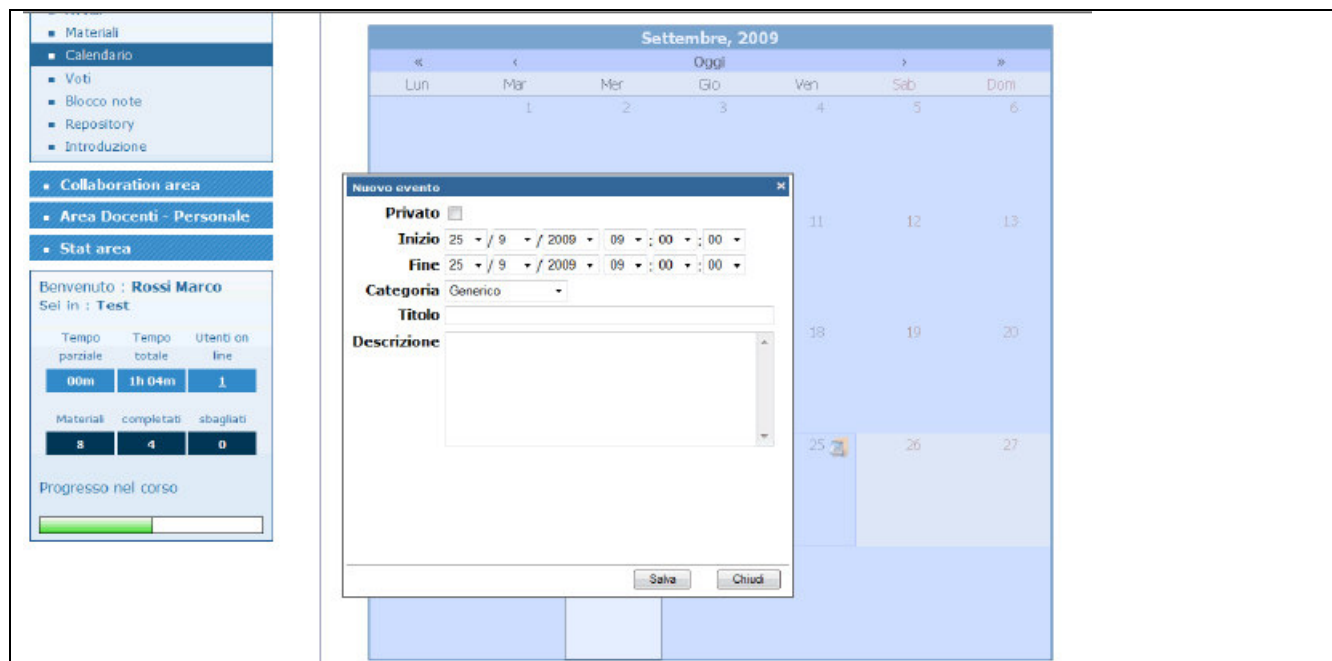
Filtra per

Cerca fra termini e testo

[a-b-c-d-e-f-g-h-i-j-k-l-m-n-o-p-q-r-s-t-u-v-w-x-y-z] [0-1-2-3-4-5-6-7-8-9]

Termini	Equazione
Equazione	In matematica, un' equazione (dal latino equo , rendere uguale) è una uguaglianza tra due espressioni algebriche contenenti una o più variabili, dette <i>incognite</i> , verificata solo per determinati valori attribuiti alle <i>incognite</i> .

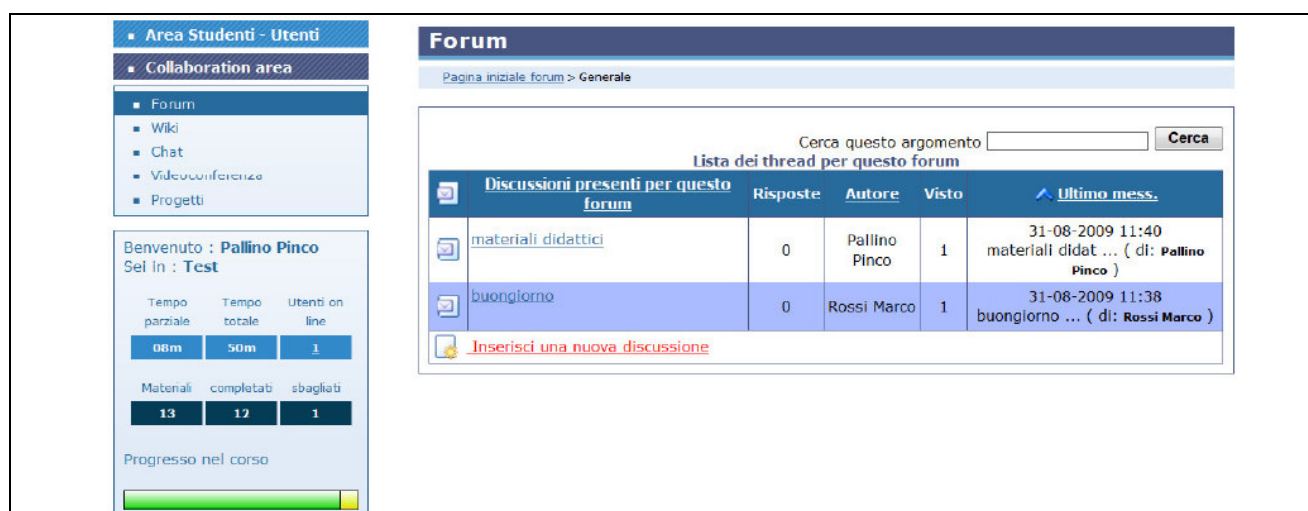
Calendario: con questa funzione ciascun utente può annotare in corrispondenza di una certa data avvenimenti o altro ritenuti importanti. Il docente può scegliere se rendere tali annotazioni pubbliche o private, mentre quelle inserite dagli studenti saranno solo private, quindi non visibili dagli altri.



5.2 - Area Community

Dedicata all'interazione tra i discenti e tra studenti e docenti. I docenti possono abilitare autonomamente le varie funzioni che di default sono vuote.

Forum: i docenti possono aprire uno o più forum coi quali interagire con gli studenti. All'interno di ciascun forum gli studenti, se il forum non è bloccato dal docente, possono inserire delle discussioni.



Wiki: con questa funzione si possono costruire in modo collaborativo voci illustrate e definite alla stregua di quanto avviene ad esempio in Wikipedia. Naturalmente è il docente che decide se abilitare tale funzione.



Area Studenti

- Community
- Forum
- Wiki
- Chat
- Videoconferenza
- Progetti
- Gestione gruppi

Area Docenti

- Stat area

Benvenuto : **assist assist**
Sei in : DEMO Learning Objet (LO)

Tempo parziale	Tempo totale	Utenti on line
30m	12h 45m	1

Materiali	completati	sbagliati
7	5	0

Progresso nel corso

Wiki

<< Indietro

Cerca:

Home < Prec. Liv. sup. > [Successivi](#) cronologia visite: 1

La progettazione e gestione

Dalla Progettazione alla Valutazione dei risultati

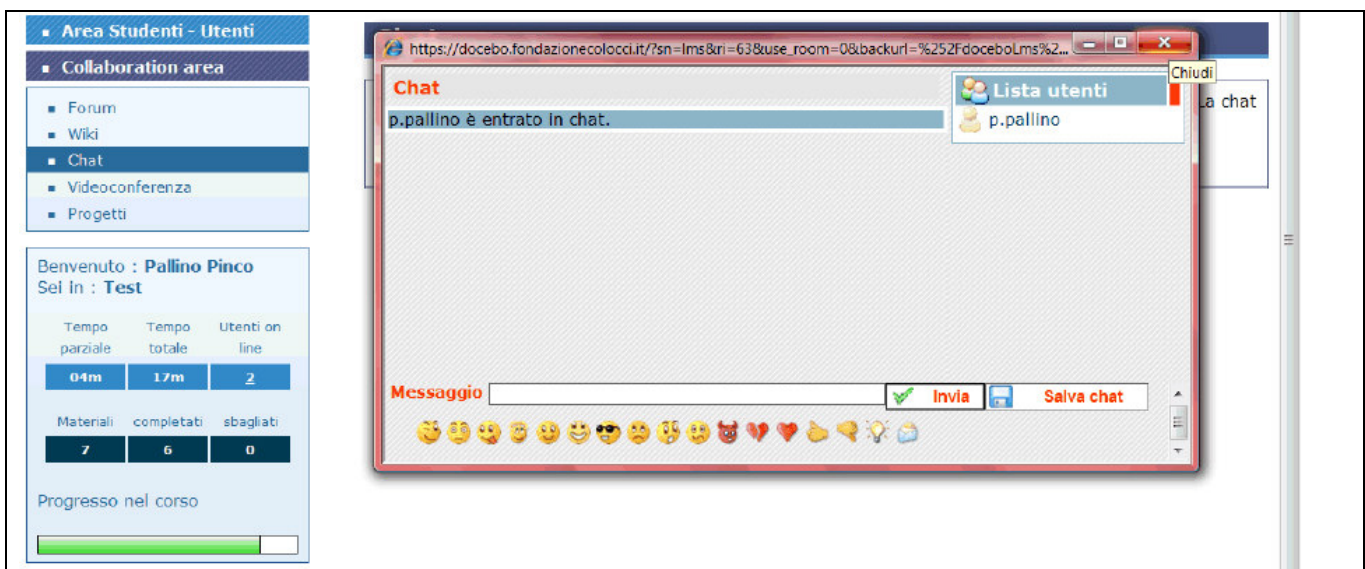
Il modello e le procedure utilizzati per la progettazione dell'iniziativa formativa qui presentata è quello che abitualmente Infomedia Italia adotta per progettare, fornire e gestire i propri servizi di consulenza nell'ambito dell'e-learning.



Le fasi di progettazione, creazione e gestione del processo formativo e-learning che si propone, possono essere semplificate in due momenti essenziali:

1. gestione delle attività di sviluppo dei contenuti;
2. gestione dell'erogazione e manutenzione dei contenuti

Chat e Videoconferenza Lavagna condivisa: consente agli utenti di comunicare per iscritto in tempo reale.



Area Studenti - Utenti

- Collaboration area
- Forum
- Wiki
- Chat
- Videoconferenza
- Progetti

Benvenuto : **Pallino Pinco**
Sei in : Test

Tempo parziale	Tempo totale	Utenti on line
04m	17m	2

Materiali	completati	sbagliati
7	6	0

Progresso nel corso

https://docebo.fondazionecolocci.it/?sn=lms&ri=63&use_room=0&backurl=%252FdoceboLms%2...

Chat

p.pallino è entrato in chat.

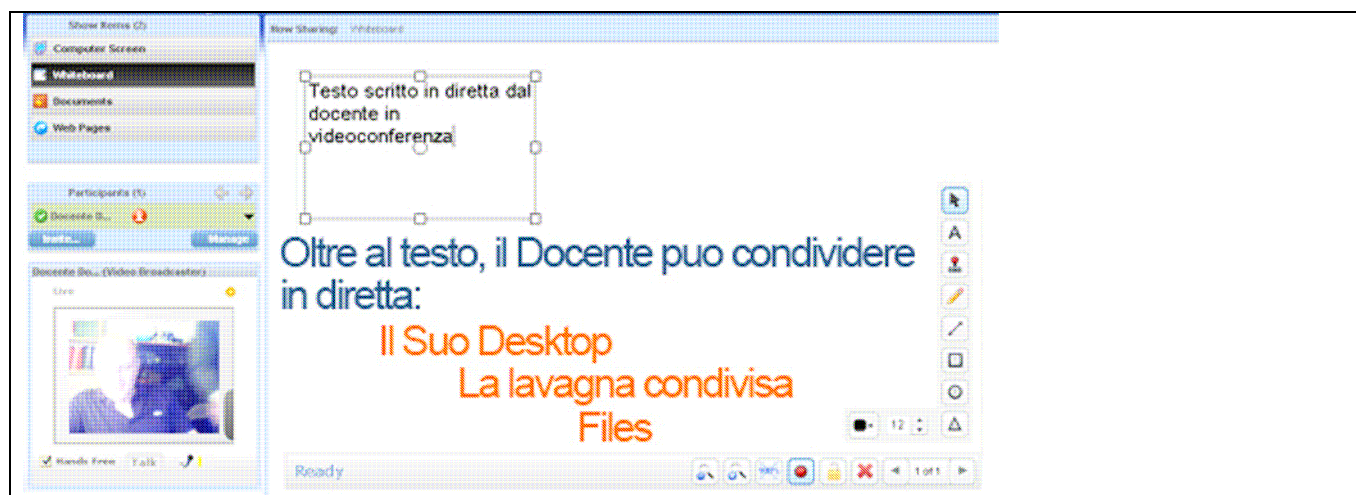
Lista utenti

- p.pallino

Chiudi

Messaggio

🤔 😊 😄 😁 😂 😃 😅 😆 😇 😈 😉 😊 😋 😌 😍 😎 😏 😐 😑 😒 😓 😔 😕 😖 😗 😘 😙 😚 😛 😜 😝 😞 😟 😠 😡 😢 😣 😤 😥 😦 😧 😨 😩 😪 😫 😬 😭 😮 😯 😰 😱 😲 😳 😴 😵 😶 😷 😸 😹 😺 😻 😼 😽 😾 😿 😽 😿 😽



6 - DESCRIZIONE DELLE ATTIVITA' DI SUPPORTO AGLI AUTORI DEI MATERIALI DIDATTICI

Per un buon funzionamento del progetto e per garantire una produzione di qualità dei corsi previsti, si mette a disposizione un gruppo di lavoro che assisterà ed accompagnerà gli autori dei materiali didattici nella predisposizione dei prodotti finali che formeranno il corpo sostanziale dei **master** e del **corso di alta specializzazione** previsto dal capitolato. Per questo si intende mettere a disposizione un team di lavoro che prevede i seguenti ambiti di azione:

- INTERLOCUZIONE CON IL COMMITTENTE
- PROGETTAZIONE ATTIVITA' FAD
- PRODUZIONE CORSI FAD
- EROGAZIONE, GESTIONE MODULI FAD

Sarà prevista, oltre ad una prima interlocuzione con il committente, una giornata di formazione per concordare con gli esperti coinvolti strumenti e tempi per rendere funzionale la produzione dei materiali previsti (oggetti scorm, e-book, materiale multimediale...).

Verrà garantita una assistenza on line per gestire tutte le fasi ottimizzando i tempi e venendo incontro alle esigenze dei docenti.

6.1 - Ufficio di coordinamento

Il tutto sarà gestito dall'Ufficio di coordinamento del progetto che fa capo ad un **Responsabile di Progetto**, il quale sarà coadiuvato dal **Responsabile della**

Strumenti disponibili in piattaforma

Progettazione e da una **segreteria organizzativa**. Per entrare brevemente nel dettaglio, l'interlocuzione col Committente sarà specificatamente seguita dal Responsabile di Progetto, che avrà cura di relazionarsi con il referente del Committente, per garantire una progettazione mirata rispondente agli obiettivi fissati e la realizzazione dei prodotti/servizi conseguenti. Esso si incaricherà della supervisione costante del Progetto per verificarne l'andamento e del Rapporto col Committente per evincerne il grado di soddisfazione e gradimento, onde eventualmente intervenire con azioni correttive.

6.2 - Team della fase di progettazione fad

Il **progettista didattico** lavorerà a stretto contatto (e per certi versi in piena sovrapposizione) con il capo progetto, che è il responsabile dell'armonizzazione dei diversi contributi tecnico-professionali. E' in grado di elaborare una adeguata strategia didattica considerando quelli che sono i bisogni formativi del cliente, scegliendo gli strumenti migliori per realizzarli. Questi possiede anche una conoscenza di base di sistemi informatici di knowledge management, per cui può ideare ed elaborare sistemi di knowledge management. In questa fase è indispensabile l'interlocuzione con il cliente, il responsabile del corso o un referente individuato dal Responsabile della formazione al personale della PROVINCIA DI SALERNO, al quale vengono prospettate, e con esso discusse, le soluzioni tecniche e didattiche per la realizzazione del prodotto dopo aver visionato i contenuti da elaborare.

Per quanto riguarda più specificatamente l'elaborazione dei contenuti, interviene il **content designer**. E' colui che si interessa delle singole materie, organizzando tutto il contenuto in modo da renderlo rispondente alle esigenze del prodotto di e-learning. Lavora in stretto contatto con il progettista didattico nel momento in cui il suo compito è quello di decidere quali strategie adottare per il trasferimento delle conoscenze, strutturando la mappa logica dei contenuti in una architettura per learning object. Valuta l'efficacia e l'efficienza degli strumenti resi disponibili per l'articolazione del percorso formativo. Anche in questa fase è strategica l'interlocuzione con il responsabile del corso al quale vengono prospettate, e con esso discusse, le soluzioni didattiche per la realizzazione del prodotto dopo aver visionato i contenuti da elaborare.

Il percorso progettuale prevede inoltre il coinvolgimento del **progettista multimediale**, che si occupa della progettazione del prodotto. E' esperto di comunicazione multimediale e si interessa soprattutto dell'utilizzo adeguato di tutti i linguaggi e gli strumenti a disposizione. E' anche esperto di comunicazione visiva, e definisce lo stile grafico dell'interfaccia più appropriato e funzionale agli obiettivi didattici.

Strumenti disponibili in piattaforma

6.3 - Team della fase di produzione fad

Il processo produttivo è governato dal **Responsabile della produzione**, che in questa fase organizza e controlla tutta la produzione multimediale, coordinando i lavori e i progetti afferenti alla struttura, organizza tutte le attività della struttura programmandone i tempi e affida ad ogni singola figura professionale il lavoro da svolgere secondo le modalità stabilite. Monitora il lavoro, inoltre si interessa anche di dotare la struttura di tutti gli strumenti utili a rendere più efficiente la produzione. In particolare deve gestire e monitorare l'andamento dei lavori, controllandone la qualità, le specifiche di progetto, i tempi di consegna. Dell'èquipe di lavoro fa parte il cliente che è garante o esperto della singola materia. Il suo compito consiste semplicemente nell'approvare i testi dei learning objects prima di passare alla produzione vera e propria.

Il **Grafico**, possedendo buone conoscenze dei principali strumenti di graphic design, realizza l'interfaccia grafica traducendo in concreto il lavoro sin qui elaborato.

Il Media developer si interessa della realizzazione di tutti gli effetti multimediali presenti nel corso, come ad esempio gli effetti audio e video, le fotografie, le immagini, ecc., calcolandone i tempi e tendo conto delle caratteristiche tecniche della piattaforma e della rete. In base alle specifiche di progetto, organizza le funzioni del corso, le modalità di fruizione e le interazioni.

Dopo aver montato tutto il corso, **il Sistemista** deve verificare il suo perfetto funzionamento, apportando eventualmente correzioni alla struttura software. Progetta e controlla l'implementazione del prodotto secondo le specifiche più diffuse, come l'AICC e lo SCORM, assembla i vari elementi del prodotto finale, fissandone l'esatto ordine di presentazione e la corretta sequenza delle attività, realizza in concreto le singole schermate che costituiscono il corso.

Alle fine il Responsabile della produzione controlla il prodotto finito, assicurandosi che tutto corrisponda alle specifiche previste dal punto di vista della accessibilità, della navigabilità, della interattività con l'utente e del software.

6.4 - Team della fase di erogazione, gestione e valutazione

Durante la fase di erogazione, viene prevista la figura dell' **LMS expert**, in grado di risolvere i problemi tecnici che potrebbero presentarsi relativi al funzionamento e alla gestione della piattaforma e degli strumenti tecnologici. In quella di gestione e valutazione appaiono fondamentali gli esperti e i tutor on line, quest'ultimo ha il compito di assistere a distanza i

Strumenti disponibili in piattaforma

partecipanti, facilitandoli nella frequenza delle attività formative, non intervenendo direttamente sui contenuti (in questo è supportato dagli esperti), ma monitora l'andamento del percorso didattico, offrendo stimoli adeguati ai fruitori.

6.5 - Il modello di progettazione dell'iniziativa formativa FAD

Il processo di progettazione, creazione e gestione del processo formativo e-learning che si propone, può essere semplificato in 4 fasi principali:

- fase della progettazione;
- fase della produzione;
- fase dell'erogazione e della gestione;
- fase della valutazione

Fase della progettazione

In questa fase la prima operazione è costituita dalla piena comprensione del rapporto metodo/obiettivi e delle corrispondenti strategie da mettere in atto. Entra in gioco la vasta esperienza dei problemi e delle dinamiche relazionali di cui è ricca l'attività didattica ed una salda conoscenza dello strumento tecnologico che verrà utilizzato. Nel binomio progettazione/coordinamento è quindi possibile rintracciare uno dei fattori fondanti dell'e-learning. In questa prima fase si struttura la progettazione didattica. Si tratta qui di ideare e proporre gli oggetti di e-learning avendo una buona conoscenza delle principali tecniche dell'apprendimento, dei linguaggi della comunicazione multimediale e degli strumenti informatici disponibili. Essenziale in questa fase è il rapporto con la committenza, un rapporto che vedrà un confronto continuo a partire da:

- analisi documentazione a disposizione
- rafforzamento e chiarificazione obiettivi del committente
- definizione dei contenuti centrali dell'azione formativa

Fase della produzione

Dopo la fase progettuale si passa alla realizzazione del prodotto formativo da erogare on line. Per gli aspetti contenutistici è essenziale la sceneggiatura del corso, che viene realizzata basandosi sulle specifiche didattiche, rispettando la struttura dei contenuti e rielaborando i testi scritti messi a disposizione del committente. Viene redatto testo da visualizzare sulla singola schermata, viene definita la sceneggiatura dell'eventuale testo audio da registrare, devono essere individuati i collegamenti tra i vari materiali accessori ed il contenuto del corso e devono essere attentamente valutate le interazioni che l'utente dovrà compiere durante la fruizione del corso. Si passa poi al controllo e alla correzione dei testi, utilizzando approfondite

Strumenti disponibili in piattaforma

competenze sui linguaggi ipertestuali e sugli strumenti multimediali. Si correggono i testi scritti dallo sceneggiatore multimediale e si verifica la rispondenza tra le diverse sceneggiature ed il corso montato in digitale.

Fase di erogazione e della gestione

Questa fase prevede due differenti ambiti, quello tecnico e quello didattico. Il primo attiene al funzionamento e alla gestione della piattaforma e degli strumenti tecnologici utilizzati per lo svolgimento delle attività on line e per l'interattività con gli utenti relativa ai diversi servizi presenti nella piattaforma. Il secondo si occupa della cura degli aspetti didattici dei corsi e i loro contenuti.

Fase di valutazione

Relativamente a questa fase sono da considerare di estrema importanza le attività di rendicontazione che il sistema permette in base ai seguenti dati:

- i moduli frequentati (esempio di statistiche totali riepilogative dei tempi di permanenza);
- le presenze per ciascun modulo ed il loro totale;
- il numero di test eseguiti e la percentuale di rendimento

Specifiche generali dei prodotti

Per un'ora di formazione a distanza si intende:

- circa 30 videate di contenuto;
- un elemento grafico in ogni videata: tabelle, grafici, clip-art, immagini, creando apposite immagini e/o animazioni secondo il fabbisogno didattico;
- possibilità di visionare video in streaming da appositi link nel corso o immettere video in sincronia con videate in parallelo (i video preferibilmente devono essere materiale elaborato dalla redazione e ridotto a pillole formative in modo da renderne più accattivante la fruizione);
- almeno 5 domande a quiz multiple-choice e/o altre forme di test ed esercitazioni;
- eventuali approfondimenti e possibilità di scaricare documentazione on line.

I corsi possono essere corredati da strumenti di verifica dell'efficacia:

- verifica in itinere per il superamento dei moduli
- verifica finale.

I test di valutazione possono essere strutturati in maniera tale da impedire l'accesso ai moduli successivi in modo da garantire un controllo efficace sui risultati dell'apprendimento on line. Il livello dei corsi, dovrà poter contenere animazioni complesse, interattive fino a 5 step, prevedere l'utilizzo dell'audio, soluzioni testuali ed avere caratteristiche multimediali con filmati

Strumenti disponibili in piattaforma

(anche sottoforma di animazioni cartoons) esplicativo – paradigmatici dei contenuti della problematiche presentate. I corsi sono erogati secondo gli standard AICC e SCORM ed implementati e resi fruibili sulla piattaforma di e-learning in dotazione all’Azienda committente. I corsi prevedono il collegamento alla piattaforma di e-learning in dotazione all’Azienda committente per il tracciamento del percorso formativo dell’utente e la predisposizione degli attestati di superamento del corso.

6.6 - I contenuti dell’e-learning

I contenuti dei corsi didattici, potranno essere supportati da contributi audio, contributi video, simulazioni, esercitazioni interattive, test,... In qualsiasi caso, si tratta di contenuti realizzati in modalità multimediale e costruiti *ad hoc* per il progetto. Anche i materiali didattici sono costruiti *ad hoc*, in modo da garantire le principali caratteristiche della formazione on line, che sono:

- modularità : il materiale didattico è composto da *moduli didattici*, chiamati anche [Learning Object](#) (LO) in modo che l'utente possa dedicare alla formazione brevi periodi (indicativamente 15/20 minuti), personalizzando così tempi e modalità di approccio ai contenuti;
- interattività : l'utente interagisce con il materiale didattico, che deve rispondere efficacemente alle necessità motivazionali dell'interazione uomo-macchina;
- esaustività : ogni LO deve rispondere a un obiettivo formativo e portare l'utente al completamento di tale obiettivo; vengono predisposti per poter essere fruiti su qualsiasi piattaforma tecnologica e per garantire la tracciabilità dell'azione formativa.

6.7 - Modalità di erogazione dei contenuti formativi/informativi

La metodologia di erogazione adottata prevede l’integrazione di attività formative/informative incentrate su moduli che si articolano in Sessioni erogate in modalità asincrona, attraverso l’utilizzo di una piattaforma LMS e del vario materiale di supporto on line. Dal punto di vista del discente, per ciascuna azione formativa si vivranno momenti di apprendimento in autoistruzione tramite PC collegato a Internet (modalità asincrona). Ciascuna delle azioni formative proposte prevede specifici courseware, articolati in moduli e unità didattiche che il partecipante ha potuto sviluppare collegandosi da un PC presente presso la sua postazione di lavoro. In estrema sintesi sono, di seguito, definiti i processi, gli strumenti e le funzioni necessari all’erogazione degli interventi formativi, oggetto del presente servizio:

1. Condivisione degli obiettivi formativi
2. Definizione dell’architettura dei contenuti formativi

Strumenti disponibili in piattaforma

3. Organizzazione delle attività di redazione

Ogni sessione avrà dunque:

- un momento di apertura,
- un corpo centrale orientato alla presentazione del contenuto,
- un corpo finale orientato alla chiusura del patto formativo.

Questo schema retorico, accompagnato dalla coerenza concettuale si esplicita nella struttura della lezione e diventa una guida implicita all'interno della quale l'utenza riesce ad orientarsi. Nella tabella di seguito si delineano con precisione i tempi dei vari momenti che compongono un percorso strutturato:

Momento	Durata	Obiettivo
Modulo	Il modulo è composto da lezioni e comprende il tutoraggio online durante le sessioni e materiali di auto formazione	Controllo sul tempo e sui risultati
Lezione	Non inferiore a 60 minuti	Rimanere sotto la soglia di sopportazione
Sezione di apertura	Non inferiore a 10 minuti (compresa l'interattività)	startup
Sezioni di contenuto	Non inferiore a 40 minuti (di cui almeno 10 minuti d'interattività)	Presentare e interagire
Sezione di chiusura	Non inferiore a 10 minuti (compresa l'interattività)	Memoria e Mandato (compiti)

I corsi e-learning si presenteranno sostanzialmente nel seguente modo:

- saranno strutturati in moduli tematici, per consentire una fruizione sistematica dei contenuti di apprendimento;
- i moduli saranno suddivisi in lezioni, che potranno essere precedute e/o seguite da test di verifica dell'apprendimento;
- le pagine multimediali presenteranno una parte di testo accompagnata da illustrazioni, animazioni e interattività con l'obiettivo di facilitare la comprensione del contenuto;
- Inoltre si possono utilizzare i servizi online, che la piattaforma consente di gestire, di seguito brevemente ricordati.
 - a) Messaggistica interna studenti – tutor – docenti

- b) Forum di gruppo e di settore
- c) Wiky
- d) Videconferenza e lavagna condivisa
- e) Chat

7 - DEMO ON LINE

<p>Per visualizzare una demo della piattaforma in dotazione digitare l'indirizzo: www.docebo.magistera.it Entrando con i dati di accesso "login" Di seguito indicati</p>	
<p>Richiesta di username e password Registrarsi liberamente in piattaforma per assistere alle demo dei percorsi didattici.</p>	