**Scheda di formazione**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Titolo** | ***Come fornire contenuti di formazione digitale attraverso una piattaforma di formazione digitale*** | |
| **Parole chiave** | Piattaforma elettronica, formazione elettronica, piattaforme LMS, erogazione di formazione, e-learning, sistema di gestione dell’apprendimento, piattaforme didattiche LMS, formazione online, classi virtuali | |
| **Fornito da** | IWS | |
| **Lingua** | Italiano | |
| **Nome del profilo professionale** |  | |
| **Profilo della qualifica e obiettivi formativi** |  | |
| **Durata e ambito di applicazione** | 45 minuti | |
| **Requisiti di ammissione** |  | |
| **Struttura e moduli della formazione** |  | |
| **Obiettivi e finalità** | Gli obiettivi e le finalità del presente modulo formativo sono:   * Fornire una panoramica delle varie piattaforme digitali che possono essere utilizzate per l’erogazione di formazione online. * Sviluppare competenze e conoscenze sull’uso delle piattaforme digitali per progettare ed erogare programmi di formazione efficaci e coinvolgenti. * Comprendere come utilizzare le piattaforme digitali per creare esperienze di apprendimento interattive che promuovano il coinvolgimento e l’apprendimento attivo. * Migliorare lo sviluppo di contenuti formativi online efficaci che soddisfino le esigenze degli studenti. * Imparare a incorporare diversi tipi di contenuti digitali nei programmi di formazione online per creare un’esperienza di apprendimento più dinamica e coinvolgente. | |
| **Risultati di apprendimento** | I principali risultati di apprendimento di questo modulo formativo sono:   * Maggiore competenza nell’utilizzo delle piattaforme digitali per la progettazione e l’erogazione di una formazione online efficace. * Miglioramento della capacità di progettare e sviluppare contenuti formativi online coinvolgenti e interattivi che soddisfino le esigenze degli studenti. * Migliori competenze nell’uso delle piattaforme digitali e nella creazione di diversi tipi di contenuti digitali per offrire una formazione accessibile a studenti con esigenze e background diversi. * Aumento della fiducia nell’erogazione di programmi di formazione online efficaci che soddisfino le esigenze degli studenti e raggiungano i risultati di apprendimento desiderati. | |
| **Campo di apprendimento** | Competenze digitali e comunicazione |  |
|  |  |
|  |  |
| **Indice dei contenuti** | Modulo: ***Come fornire contenuti di formazione digitale attraverso una piattaforma di formazione digitale***   * **Unità 1**: Come insegnare alle classi virtuali su una piattaforma di apprendimento?   + Sezione 1.1: Introduzione alla distribuzione di contenuti digitali attraverso le piattaforme digitali di e-learning.   + Sezione 1.2: Capire tutte le capacità della piattaforma di apprendimento   + Sezione 1.3: Considerare le dimensioni delle classi virtuali   + Sezione 1.4: Siate sicuri di voi stessi, guardate la webcam, sorridete e interagite. * **Unità 2**: Panoramica delle piattaforme digitali e del loro ruolo nell’erogazione dei contenuti   + Sezione 2.1: Perché si utilizza una piattaforma digitale?   + Sezione 2.2: Chi è il vostro pubblico di riferimento e qual è il problema che state risolvendo per questo pubblico?   + Sezione 2.3: Come pensate di presentare i contenuti al vostro pubblico di riferimento?   + Sezione 2.4: Quanto si dovrebbe pagare per una piattaforma di apprendimento digitale?   + Sezione 2.5: Piattaforme di e-learning gratuite: alcuni esempi   + Sezione 2.6: Cosa deve offrire una piattaforma di apprendimento digitale? * **Unità 3**: Tipi di contenuti digitali e loro caratteristiche   + Sezione 3.1: Introduzione   + Sezione 3.2: Tipi di contenuti digitali | |
| **Sviluppo dei contenuti** | **1.Unità 1: Come insegnare alle classi virtuali su una piattaforma di apprendimento?**   * **Sezione 1.1: Introduzione alla distribuzione di contenuti digitali attraverso le piattaforme digitali di e-learning.**   La domanda di corsi virtuali è sempre più alta e continuerà a crescere grazie ai molteplici vantaggi in termini di comodità, programmazione del tempo e logistica che essi rappresentano. Le piattaforme digitali hanno il potenziale per ridurre i costi associati alla stampa, al trasporto e ai materiali, ma è fondamentale assicurarsi che la consegna sia adeguata ed efficace per sfruttare al meglio il mezzo di consegna. Sempre più spesso, gli studenti di tutte le età chiedono di poter accedere a un tipo di **apprendimento online pensato per loro e per le loro esigenze.** Questo significa che le **piattaforme e-learning** devono essere più flessibili per potersi **adattare studenti di ogni età e tipo e garantire che possano completare con successo il corso.**     * **Sezione 1.2: Capire tutte le capacità della piattaforma di apprendimento**   Assicurarsi che il docente comprenda **appieno le funzionalità della piattaforma LMS (Learning Management System) o LCMS (Learning Content Management System)** e sappia come utilizzarla. Considerare la possibilità di prepararsi e formarsi per utilizzare la piattaforma seguendo tutorial online, per creare fiducia nel proprio pubblico ed evitare di spendere tempo prezioso per lezioni alla ricerca di funzionalità specifiche.  La piattaforma LMS permette di condividere in modo rapido, semplice ed efficace **risorse didattiche aggiuntive** (video, esercizi, ppt, ecc.), pertanto è opportuno utilizzare tali funzionalità soprattutto con quegli studenti che sono estremamente competenti e desiderosi di saperne di più, evitando così di perdere la loro attenzione.  Nelle **piattaforme LMS** le lezioni possono essere registrate, assicurando così che anche gli assenti possano recuperare, inoltre queste lezioni possono essere presentate dalla propria istituzione per creare archivi di apprendimento e posizionare la propria accademia di formazione sui social media.     * **Sezione 1.3: Considerare le dimensioni delle classi virtuali**     Anche se non c’è una vera e propria limitazione numerica per le classi virtuali, è vero che con classi più piccole è più facile far partecipare gli studenti e tenere d’occhio i loro contributi tramite chat o domande.     * **Sezione 1.4: Siate sicuri di voi stessi, guardate la webcam, sorridete e interagite.**   Anche se si è insegnante di grande esperienza, l’utilizzo di questa nuova modalità può comportare qualche impasse nel proprio modo di insegnare. È altamente consigliabile esercitarsi nell’insegnamento e prepararsi allo scenario peggiore (avere un monologo e dover essere comunque convincenti!).  La fiducia è fondamentale: l’insegnante deve rassicurare gli studenti che sono in buone mani! È importante guardare dritto verso la telecamera, avere uno sfondo appropriato e una luce adeguata.  Sentirsi rilassati e sorridere per motivare e catturare l’attenzione e l’interazione degli studenti, che è estremamente importante perché un dialogo a due vie aiuta gli studenti a trarre il massimo dalle lezioni virtuali. In questo senso, è un buon principio chiedere gentilmente agli studenti di spegnere la telecamera, ma per questioni di GDPR non è possibile imporlo. **Unità 2: Panoramica delle piattaforme digitali e del loro ruolo nell’erogazione dei contenuti**  * **Sezione 2.1: Perché si utilizza una piattaforma digitale?**   Oggi le piattaforme di contenuti digitali hanno un ruolo estremamente importante in ambito personale, accademico e aziendale.  Sebbene le piattaforme di e-learning possano essere applicate praticamente a qualsiasi programma di formazione aziendale, sono particolarmente utili per la formazione relativa a competenze tecniche, prodotti, formazione a lungo termine e nuovi inserimenti, poiché il migliore accesso ai materiali offerto da questi formati online favorisce l’apprendimento e consente la flessibilità per gli studenti.  Vediamo quali sono i fattori che influenzano la scelta in base allo scopo che si vuole perseguire.   * **Per l’intrattenimento – si mira a coinvolgere emotivamente il pubblico con contenuti, aumentando così la probabilità che vengano condivisi.** * **Per educare – si cerca di raggiungere un vasto pubblico con contenuti altamente condivisibili e informativi** * **Per persuadere – si utilizzano contenuti che influiscono sulle emozioni e gradualmente cambiano l’opinione o il punto di vista del pubblico.** * **Per convertire - I contenuti sono progettati in modo razionale per indurre il pubblico a intraprendere un’azione specifica, come fare un acquisto o abbracciare un’idea.** * **Sezione 2.2: Chi è il vostro pubblico di riferimento e qual è il problema che state risolvendo per questo pubblico?** * I contenuti dipendono interamente dall’individuo, quindi sapere chi è il proprio studente è essenziale per coinvolgerlo e rendere l’esperienza di consegna rilevante per lui. * Una volta conosciuto il pubblico, sarà più facile progettare il materiale per soddisfare le sue esigenze. * Quali sono gli obiettivi e i risultati che si vogliono raggiungere? Conoscere il “perché” della propria strategia formativa assicura di comprendere appieno come procedere. * **Sezione 2.3: Come pensate di presentare i contenuti al vostro pubblico di riferimento?** * Stai cercando di stabilire se utilizzare un tono amichevole o professionale? Crea il materiale basandoti su ciò che meglio si adatta alla personalità dei tuoi studenti e attira la loro attenzione. Dovresti pensare all'intero corso: copri abbastanza argomenti? C’è una varietà di materiali? È sufficiente e aggiornato? Quando scegli una piattaforma digitale per l’apprendimento, assicurati che sia interessante e aiuti effettivamente gli studenti a raggiungere i loro obiettivi. Scegli una piattaforma con contenuti buoni e interessanti, che sia divertente da utilizzare e adatta a diverse modalità di apprendimento. Un buon contenuto contiene informazioni che rimarranno impresse nella memoria e aiuteranno i tuoi studenti a comprenderne i concetti. * **Sezione 2.4: Quanto si dovrebbe pagare per una piattaforma di apprendimento digitale?** * Non esiste una risposta univoca, anche se il prezzo è sempre una delle principali preoccupazioni quando si sceglie una piattaforma LMS. Dipende davvero dal tuo budget e dalla qualità/facilità che desideri raggiungere. Tenendo presente che, come vedremo in seguito, ci sono anche opzioni completamente gratuite che potrebbero funzionare se necessario. Dovresti anche valutare se avrai bisogno di una piattaforma scalabile o meno, perché cambiarla in seguito potrebbe comportare un doppio lavoro e un doppio pagamento! * **Sezione 2.5: Piattaforme di e-learning gratuite: alcuni esempi**   Ecco un riepilogo generale delle più famose piattaforme di e-learning gratuite e dei loro principali PRO e contro:  **Moodle: Moodle.org**  - Moodle è l’acronimo di Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Ambiente dinamico di apprendimento modulare orientato agli oggetti), ovvero un sistema che le istituzioni educative  utilizzano per fornire corsi e materiale didattico agli studenti.  **PRO**:  - Progettato per supportare l’insegnamento e l’apprendimento  - Facile da usare  - Funzionalità multilingue  - Moodle è in grado di soddisfare le esigenze sia di piccole classi che di grandi organizzazioni.  - Impegno a salvaguardare la sicurezza dei dati e la privacy degli utenti  - Utilizzo in qualsiasi momento, ovunque e su qualsiasi dispositivo  **CONTRO**:  - Manca l’efficienza della flessibilità  - Sono necessarie competenze tecniche  - La reportistica è limitata  - Problemi di personalizzazione  - Più studenti accedono alla piattaforma, più il sistema diventa lento  **Learn Press LMS: LearnPress.org**  - LearnPress è un plugin per WordPress LMS (Learning Management System). Si basa su un sito web WordPress per offrire un’ampia gamma di opzioni per ospitare i corsi.  **PRO**:  - Creazione di un numero illimitato di corsi, lezioni, quiz e domande  - Creazione di corsi è semplice e ha un flusso logico  - Costruzione facile di i corsi con il costruttore di corsi “drag and drop (trascina e rilascia)”.  - LearnPress è gratuito  - LearnPress supporta WordPress Multisite  **CONTRO**:  - Le certificazioni e alcune opzioni di quiz devono essere pagate.  - La documentazione è un po’ difficile da trovare e poco dettagliata.  - Il supporto sembra essere messo in discussione nelle recensioni.  **EdApp LMS: www.edapp.com**  - L’EdApp LMS stabilisce lo standard per piattaforme di corsi online di alta qualità, riconosciuta per la sua completa libreria di contenuti di microapprendimento riempita con corsi esperti progettati per diverse industrie. Qui, avrai l’opportunità di esplorare argomenti riguardanti il settore del commercio al dettaglio, dell’edilizia, della cybersecurity, stili di leadership e gestione, e del cibo e dell’ospitalità, con oltre 30 categorie di espansione.  **PRO**:  - Facile da usare  - Il software di micro-apprendimento funziona su tutti i dispositivi.  - Caricamento delle tue diapositive di formazione e loro conversione in lezioni adatte ai dispositivi mobili.  - Libreria di corsi gratuita  - Integrazione con Canva  - Gamification  - Traduzione dei corsi in oltre 100 lingue  **CONTRO**:  - I piani tariffari possono essere costosi.  - Supportato solo in inglese, non è adatto a un team globale o a organizzazioni che desiderano espandersi.  - Nessuna libreria di corsi modificabile.  **edX: www.edx.org**  - edX è un luogo ideale per trovare corsi online di alta qualità che possono aiutare il vostro team a espandere le proprie competenze e conoscenze e a spingerlo a fornire prestazioni eccezionali.  **PRO**:  - I corsi sono in collaborazione con prestigiose organizzazioni, università e aziende come Harvard, Berkeley e Microsoft.  - I corsi sono erogati in formato video  - La maggior parte dei corsi è gratuita  - La maggior parte dei corsi è autogestita e può essere iniziata in qualsiasi momento.  - È disponibile l’opzione di download  - Riceverete un certificato verificato al completamento del corso.  **CONTRO**:  - Argomenti limitati  - Nessuna struttura del corso  **isEazy: www.iseazy.com**  - isEazy è una piattaforma di corsi online che viene utilizzata da molti consulenti di formazione grazie al suo strumento di creazione basato sul cloud.  **PRO**:  - Non sono necessarie competenze tecniche di progettazione per creare materiali per corsi online dall’aspetto professionale.  - Scegliete tra i modelli di diapositive interattive e modificate i vostri corsi.  - Potete rendere più dinamici i vostri contenuti formativi aggiungendo immagini, audio e video personalizzati, persino quiz e flashcard.  - È gratuito.  **CONTRO**:  - isEazy non dispone di una libreria di corsi.  - La varietà di elementi animati è limitata.   * **Sezione 2.6: Cosa deve offrire una piattaforma di apprendimento digitale?**   Come si può immaginare, il ruolo delle piattaforme di E-learning nell’erogazione della formazione digitale è fondamentale per il successo effettivo e in questo senso qualsiasi piattaforma digitale deve rispettare la seguente lista di controllo:   * **Le piattaforme elettroniche** devono essere utilizzabili e facili da usare, devono essere adattate alle esigenze degli utenti e non viceversa. * **Le e-Platform devono essere aperte o almeno consentire agli studenti di accedere ai contenuti da più browser e dispositivi** con un’esperienza di “Single Sign On”. Inoltre, la piattaforma deve essere disponibile sia online che offline! * **Le e-Platform devono essere reattive,** per garantire che gli utenti possano seguire la formazione da qualsiasi dispositivo. * **La e-Platform deve fornire metriche di valutazione,** ovvero la possibilità di tracciare analisi e utilizzo per offrire supporto agli studenti che ne hanno bisogno. * **Le e-platform devono fornire meccanismi di validazione delle competenze,** come test, trasformazione in giochi o esercizi, e il riconoscimento delle competenze acquisite tramite certificati o badge. * **Le e-platform dovrebbero accettare una varietà di formati di contenuto per offrire materiale formativo arricchito agli studenti.** Nella prossima sezione vedremo meglio quali tipi di contenuti digitali possono essere utilizzati a fini didattici.  **Unità 3: Tipi di contenuti digitali (e.g., testo, audio, video, immagini) e le loro caratteristiche**  * **Sezione 3.1: Introduzione**   Il contenuto è come un tesoro di informazioni e deve essere sempre attuale, comprensibile, rilevante e utile per tutti gli utenti, indipendentemente dalla loro età e cultura! Esistono centinaia di tipi diversi di contenuti digitali, ognuno dei quali è prezioso per la consegna di formazione e apprendimento.   * **Sezione 3.2: Tipi di contenuti digitali**   Alcuni esempi di contenuti digitali che possono essere utilizzati per la formazione sono:   * **Le infografiche** sono rappresentazioni visive di dati e di solito rendono le figure molto più attraenti e chiare per il lettore. * **I meme** sono spesso video e immagini con testi umoristici che in genere diventano virali; a seconda del pubblico, a volte sono utili per rompere il ghiaccio e creare complicità con il pubblico. * **Video:** non devono essere troppo lunghi e devono essere pertinenti ed esplicativi, meglio se divertenti o basati sull’apprendimento. * **Guide passo-passo:** queste guide possono coprire una vasta gamma di argomenti e possono essere semplici o complesse. Consentono al lettore di comprendere completamente come utilizzare o svolgere determinati processi. Devono essere facili da seguire, suddivise in passaggi successivi e preferibilmente essere neutrali dal punto di vista linguistico e culturale. * **Assistenza in tempo reale:** le funzioni di chat e le chatbots sono sempre più diffusi nelle piattaforme di e-learning per fornire supporto agli studenti, soprattutto durante la formazione, poiché gli utenti si sentono più a loro agio nel condividere i loro dubbi in modo meno formale e più immediato. * **Gallerie fotografiche.** un’immagine vale più di mille parole, e spesso può essere molto più facile spiegare le cose usando un’immagine anziché le parole**.** * **Link di interesse:** solitamente sono molto utili nella formazione, perché offrono un modo per approfondire l’argomento. * **Casi studio:** di solito sono molto interessanti per dare agli studenti un esempio tangibile dei concetti presentati e un modo per ispirare nuove azioni. * **Testimonianze/storie:** le testimonianze o i modelli di ruolo permettono di creare fiducia e offrono una prospettiva personale. * **Q&A/FAQ/interviste:** le sessioni di domande e risposte o le domande frequenti possono essere formali o informali. Di solito sono molto utili per gli studenti, che vedono i propri dubbi condivisi e risolti e si sentono rafforzati e motivati. * **Fare e non fare:** questo metodo di consegna permette agli insegnanti di mettersi nei panni degli studenti e di capire che hanno bisogno di consigli su come procedere. * **Risultati della ricerca e dei dati:** possono chiarire i dubbi degli utenti, soprattutto se ben spiegati e sintetizzati. * **Tweet incorporati:** un frammento tratto da Twitter che può essere stimolante o divertente, a seconda del pubblico.GIF: clip tratte da video possono essere utilizzate per illustrare un punto e avvicinarsi al pubblico. * **Ebook/PDF:** gli Ebook/PDF sono un buon esempio di materiale extra che può essere utile per coinvolgere ulteriormente il pubblico. * **Fumetti/cartoni animati:** sono un modo divertente e informale per illustrare il vostro punto di vista, anche se si tratta di un argomento serio! * **Dare riconoscimenti (Kudos):** per incoraggiare gli studenti a partecipare e riconoscere i loro sforzi. * **Creare fogli di calcolo o documenti condivisi:** rende più facile per gli studenti partecipare alle sessioni di formazione e vedere le loro idee riflesse e condivise. * **Immagini:** devono essere chiare, pertinenti, di buona qualità, non pesanti e possibilmente neutre dal punto di vista del genere/lingua/cultura. * **Podcast:** sono file audio disponibili per l'ascolto, possono essere registrati e pubblicati in diversi siti di podcast gratuiti. * **Condivisione di slide:** Per caricare slideshow per sé stessi o per condividerli tra i partecipanti. * **Giochi online:** i giochi online gratuiti sono disponibili con una semplice ricerca su Google e ci sono molte piattaforme, come educaplay.com, dove si possono creare molti giochi divertenti e simpatici da adattare alla propria materia. * **Competizioni/quiz:** un altro esempio di gamification applicata all’insegnamento. Si possono usare applicazioni come Kahoot per coinvolgere gli studenti in una competizione basata sulla materia trattata. * **Dimostrazioni interattive:** una rapida dimostrazione di un particolare aspetto dell’argomento trattato può essere molto utile per insegnare agli studenti come funziona qualcosa in modo immediato. * **Strumenti e risorse/offerte:** sono simili ai link di interesse e possono essere utili per ampliare il kit di strumenti per il pubblico. * **Webinar:** offrono agli studenti la possibilità di partecipare o guardare un webinar su qualcosa di rilevante per la formazione. * **Contenuto interattivo**: perfetti per catturare l’attenzione dei vostri studenti e assicurarsi che possano tornare o rimanere attenti durante l’intera sessione. * **Riviste online:** le riviste digitali sono ora disponibili su tutti i dispositivi e possono essere utilizzate come risorsa rilevante e interattiva! * **Social media:** come Pinterest, Instagram, tiktok, Reddit, possono essere utilizzati per fornire esempi dell’argomento specifico fornito. * **Mappe mentali:** le mappe mentali consentono agli studenti di chiarire le idee e possono essere condivise e aggiornate collettivamente. * **Descrizioni (biografie) personali:** forniscono ai lettori una vera comprensione della personalità dell'insegnante e contribuiscono a creare un senso di connessione e affinità con il pubblico. * **Articoli e PRs:** è un ottimo modo per mantenere vivo l’interesse degli studenti per la vostra formazione, fornendo loro materiale extra. * **Citazioni e messaggi di ispirazione:** parole pronunciate da un’altra persona, usate spesso per fare un punto o per motivare. Sono ideali per discutere di argomenti o per creare uno stato d’animo positivo. * **QR Code/Sondaggi:** un modo semplice per coinvolgere gli studenti e invitarli all'azione. * **White Paper:** guide o rapporti che consentono di prendere decisioni informate su determinati argomenti. * **Le wiki:** sono ottime per fornire maggiori informazioni su un argomento. | |
| **Glossario** | * **E-LEARNING:** * la Commissione Europea definisce l’e-learning come “l’uso delle nuove tecnologie multimediali e di Internet per migliorare la qualità dell’apprendimento facilitando l’accesso alle risorse e ai servizi, nonché lo scambio e la collaborazione a distanza”.   Fonte: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED491391.pdf>   * Insegnamento supportato dalle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT). L’e-learning non si limita quindi alla “competenza digitale” (l’acquisizione di competenze informatiche), ma può includere molteplici formati e metodologie ibride, in particolare l’uso di software, Internet, CD-ROM, apprendimento online o qualsiasi altro supporto elettronico o media interattivi.   Fonte: CEDEFOP 2002, E-learning and training in Europe. A survey into the use of e-learning in training and professional development in the European Union   * L’e-Learning è un termine generico che si riferisce all’uso di qualsiasi dispositivo o media digitale (multi-media) per l’insegnamento e l’apprendimento, in particolare per la consegna o l’accesso ai contenuti. L’e-Learning può quindi avvenire senza alcun riferimento a una rete o a una connettività. Il dispositivo digitale utilizzato dallo studente per accedere ai materiali non deve necessariamente essere collegato a una rete digitale, né a una rete locale né a Internet (o addirittura a una rete cellulare se si utilizza un tablet come terminale o dispositivo di accesso).   Fonte: COL, Open and distance learning: key terms and definitions, 2015 (revised 2020)  **PIATTAFORMA LMS:**   * Un sistema di gestione dell’apprendimento (LMS) è un’applicazione software o una tecnologia basata sul web utilizzata per pianificare, implementare e valutare uno specifico processo di apprendimento.   Fonte: TargetTech Network   * Un sistema di gestione dell’apprendimento (LMS) è un sistema software specializzato progettato per gestire, archiviare, monitorare e fornire materiali didattici attraverso corsi online. * I sistemi di gestione dell’apprendimento sono spesso chiamati piattaforme di gestione dell'’apprendimento o semplicemente LMS.   Fonte: The European Business Review  **PIATTAFORMA LCMS:**   * La piattaforma Learning Content Management System (LCMS) è una piattaforma che consente di creare, gestire, ospitare e monitorare i contenuti didattici digitali. LCMS è l'acronimo di learning content management system. Si può pensare che sia uno sportello unico per l’e-learning aziendale, dalla creazione alla consegna.   Fonte: Elucidat  **KUDOS:**   * 1: elogio dato per un risultato * 2: fama e notorietà derivanti da un’azione o da un risultato: PRESTIGIO   Derivato dal greco, kudos è entrato nella lingua inglese come gergo popolare nelle università britanniche nel XIX secolo. Nel suo primo uso, la parola si riferiva al prestigio o alla fama che si otteneva per aver compiuto un’impresa degna di nota. Il significato di “elogio dato per un risultato” è nato negli anni Venti. Quando quest’ultima accezione divenne quella predominante, alcuni anglofoni, ignari dell’origine greca della parola, cominciarono a trattarla come un sostantivo di conteggio plurale, creando inevitabilmente la retroformazione kudo per riferirsi a un singolo caso di lode. Per lo stesso motivo, quando kudos è usato come soggetto, può essere accompagnato da un verbo al singolare o al plurale.  Fonte: Merriam-Webster Dictionary   * **WEBINAR**: una presentazione educativa online in diretta durante la quale gli spettatori partecipanti possono inviare domande e commenti   Fonte: Merriam-Webster Dictionary   * Un webinar è un seminario o un’altra presentazione che si svolge su Internet, consentendo ai partecipanti in luoghi diversi di vedere e ascoltare il relatore, porre domande e talvolta rispondere a sondaggi.   Fonte: Dictionary.com | |
| **Auto-valutazione (domande e risposte a scelta multipla)** | 1. Piattaforme digitali possono essere usate:  **a) Per l’intrattenimento, per l’educazione, per la persuasione, per la conversione**  b) Per l’intrattenimento, per l’educazione, per la persuasione  c) Per l’intrattenimento, per l’educazione  2. Quanto si dovrebbe pagare per una piattaforma di apprendimento digitale?  **a) Dipende dalla qualità che si vuole ottenere**  b) Una piattaforma digitale dovrebbe essere gratuita  c) Si dovrebbe sempre pagare il prezzo massimo per avere una piattaforma scalabile.  3. Moodle sta per:  **a) Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment**  b) Module Object-Oriented Dynamic Learning Environment  c) Modular Objective-Oriented Dynamic Learning Envisionment  4. Cosa sono le infografiche?  **a) Sono rappresentazioni visive dei dati**  b) Sono meno attraenti dei grafici  c) Sono utilizzati solo nella stampa cartacea  5. Cosa sono i Tweet incorporati?  **a) Un frammento tratto da Twitter che può far riflettere o essere divertente, a seconda del pubblico.**  b) Una pubblicità da Twitter  c) Il cinguettio di un piccolo o giovane uccello che nidifica nella vostra casa | |
| **Materiali di riferimento** | Autore: Cambridge Assessment English  Titolo: Virtual classes: How to Teach them in a Learning Platform  Editore: Cambridge Assessment English (website)  Data di pubblicazione: Non specificata  URL: <https://www.cae.net/how-to-teach-online-classes-with-virtual-classrooms/>  Autore: Colin Newcomer  Titolo: How to Teach Online: A Complete Guide for Beginners  Editore: Thrive Themes (website)  Data di pubblicazione: Agosto 4, 2020  URL: <https://thrivethemes.com/how-to-teach-online/>  Autore: Livestorm Team  Titolo: 10 Online Teaching Tools & Platforms for Your Virtual Classroom  Editore: Livestorm (website)  Data di pubblicazione: Ottobre 20, 2020  URL: <https://livestorm.co/blog/online-teaching-tools-platforms>  Autore: VitalSource Technologies  Titolo: Digital Platforms: A Modern Approach to Learning for the Workforce  Editore: VitalSource Technologies (website)  Data di pubblicazione: 2017  URL: <https://trainingindustry.com/content/uploads/2017/08/vitalSource_digital_platforms_report_redesign_2017.pdf>  Autore: Zazzle Media  Titolo: The Ultimate Guide to Digital Content Types: A Comprehensive List of Digital Content Formats  Editore: Zazzle Media (website)  Data di pubblicazione: Settembre 17, 2020  URL: https://www.zazzlemedia.co.uk/blog/digital-content-types/#gref | |
| **Risorse (video, link di riferimento)** | [Amtech training module\_How\_to\_deliver\_digital\_contents\_throgh\_digital\_platfroms\_EN.pptx](Amtech%20training%20module_How_to_deliver_digital_contents_throgh_digital_platfroms_EN.pptx) | |