



ECHOES: Extended Classrooms for Higher Opportunities Enhancing Skills

**R1.A2.2 – RICERCA NAZIONALE
R1.A3.1 – REPORT NAZIONALE
ITALIA**



**Co-funded by
the European Union**

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea attraverso il Programma ERASMUS+. Questa pubblicazione riflette esclusivamente le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per eventuali utilizzi delle informazioni ivi contenute. Progetto n° 2021-1-IT01-KA220-VET-000033244.

Project Document Information	
Project acronym	Echoes
Project full title	Extended Classrooms for Higher Opportunities Enhancing Skills
Project Code	Project n° 2021-1-IT01-KA220-VET-000033244
KA220-VET	Cooperation partnerships in vocational education and training
Result	1 - State of Art and Research Report on distance and virtual learning for VET and WBL projects
Deliverable Type	Report
Report title	R1.A2.2 - NATIONAL RESEARCH R1.A3.1 – NATIONAL REPORT
Deliverable Partner Responsible	T2i
Reviewers	Infodef
Contributing Partners	-Ass.For.SEO
Dissemination Level	Public (Confidential / Restricted)
Version	<i>Finale</i>
Keywords	VET; WBL; Distance Learning; Virtual Learning

Table of Content

1. Premessa metodologica	4
2. Finalità del Rapporto nazionale	5
3. Metodologia	7
4. Stato dell'arte e sviluppo della formazione online/a distanza in	10
4.1 Diffusione nazionale e regionale della formazione online/a distanza e principali ambiti di applicazione	10
4.2 Caratteristiche distintive dell'IFP in Italia	14
4.3 Esperienze e buone pratiche nell'apprendimento a distanza e online in Italia	20
4.4 Le piattaforme più utilizzate	22
4.5 Confronto tra piattaforme	34
5. Survey	37
5.1 Caratteristiche del gruppo di intervistati ai questionari	37
5.2 Utilizzo delle Piattaforme per la Formazione a Distanza	45
1.1 Gruppi target e tipo di attività	51
5.3 Esperienze e lezioni apprese	55
2. Gaps e bisogni emersi dalla ricerca	57
2.1 Area dei "Bisogni" e dei "Gaps"	57
2.2 Definizione preliminare delle "Personas"	59
6. User "Personas" analysis	61
6.1 Focus Groups	61
2.2.1 Focus Group: Area dei "Bisogni" e dei "Gaps"	62
2.2.2 Focus Group: Area "Difficoltà e frustrazioni"	64
6.2 Definizione delle "Personas"	70
2.2.3 Individuazione, selezione e classificazione dei «temi ricorrenti»	75
Bibliografia	77

1. Premessa metodologica

Questo documento rappresenta l'unione logica dei due deliverable previsti per R1.A2.2 - **RICERCA NAZIONALE** e R1.A3.1 - **RAPPORTO NAZIONALE**.

I due deliverable sono strettamente interconnessi. Pertanto, l'intera metodologia di sviluppo ha contemplato la costruzione dei due documenti in parallelo, tenendo conto dei fattori comuni utili per una comprensione completa e coerente del fenomeno analizzato nei diversi contesti nazionali.

L'analisi **DESK** (R1.A2.2 - **RICERCA NAZIONALE**) ha esplorato il fenomeno dal punto di vista del quadro strategico nazionale, analizzando l'adozione delle politiche nazionali e degli strumenti più utilizzati a livello locale. La seconda parte del documento, **R1.A3.1 – RAPPORTO NAZIONALE**, ha approfondito lo stato dell'arte a livello nazionale, attraverso i questionari e i focus group sviluppati durante le fasi del progetto (vedi i deliverable **A2.3 SURVEY** e **A2.4 FOCUS GROUP TRANSNAZIONALI ONLINE**). Tutti i dati aggregati e le relative considerazioni hanno contribuito allo sviluppo di questo prodotto.

R1.A2.2 – RICERCA NAZIONALE - ITALIA

2. Finalità del Rapporto nazionale

Il Risultato 1 (R1) del progetto Echoes consiste nell'analisi delle carenze di competenze dei formatori e del personale nel campo della formazione virtuale e dei programmi di tutoraggio per i progetti IFP, sulla base delle migliori pratiche (ambienti, programmi, metodologie e strumenti) adottate nell'UE e in alcuni Stati membri, in particolare nei paesi rappresentati dal partenariato (Italia, Austria, Slovenia e Spagna). Il Risultato 1 contribuirà a stabilire le giuste condizioni e i prerequisiti per l'implementazione del Toolkit ECHOES (R2) e del Corso pilota (R3) nei paesi partner.

Lo scopo del Rapporto sullo stato dell'arte è quindi quello di fornire:

- **un'analisi del contesto**, attraverso la classificazione e l'analisi degli ambienti virtuali/online per i vari tipi di progetti VET,
- **i requisiti dei formatori/mentori** in termini di abilità e competenze, bisogni formativi e aspetti correlati,
- un'overview circa **le metodologie e gli strumenti** adottati nella formazione a distanza e online,
- **una classificazione e selezione dei percorsi formativi e delle risorse didattiche e tecnologiche**, nonché dei sistemi disponibili per il riconoscimento delle competenze acquisite da formatori e tutor online e le relative potenzialità di miglioramento.

Questo Rapporto rappresenta, dunque, lo “Stato dell’arte” per l'Italia, sviluppato congiuntamente dai due partner italiani del progetto Echoes, ossia: **Ass.For.SEO**, Lead Partner, e **T2i**.

Dopo aver presentato la *metodologia* seguita per la raccolta dei dati e delle informazioni (**Capitolo 2**), viene fornita una *panoramica dello stato dell'arte sulla formazione a distanza/online in Italia* (**Capitolo 3**).

Basandosi sui dati e sulle informazioni fornite dai centri di ricerca e dai principali attori istituzionali e non istituzionali coinvolti, vengono analizzati e discussi i dati sulla diffusione nazionale e regionale della

formazione a distanza e online nel settore dell'IFP, suddivisi nei principali ambiti di applicazione. Vengono inoltre illustrate alcune esperienze e buone pratiche sulla didattica a distanza, implementate principalmente in Italia in risposta all'emergenza COVID-19. Infine, il capitolo si concentra sulle piattaforme più utilizzate per la formazione a distanza, in particolare LMS (Learning Management Systems) e LCMS (Learning Content Management Systems).

Nel **Capitolo 4** vengono presentati e discussi i risultati di un *Questionario* somministrato ai professionisti dell'IFP. Il questionario è stato rivolto a un gruppo selezionato di professionisti (docenti, coach/mentor, tutor, ecc.) con l'obiettivo di integrare i dati e le informazioni raccolte tramite la ricerca desk, approfondendo l'identificazione dei fabbisogni e dei gap di competenze in vista della progettazione del Toolkit (Risultato 2) e del Corso di formazione (Risultato 3), che costituiscono i principali risultati del progetto Echoes.

Per lo stesso scopo, sono stati organizzati due *Focus Group* con professionisti del sistema VET. I risultati dei focus group, insieme ai dati della ricerca desk e dell'indagine, hanno costituito la base per l'identificazione delle aree di “disallineamento” e dei “bisogni” (**Capitolo 5**), nonché per l'analisi degli utenti (**Capitolo 6**).

Infine, attraverso l'analisi relativa alle “*Personas*”, sono stati individuati i “target” del Toolkit e del Corso di formazione, in modo da garantire che il Risultato 1 e il Risultato 2 siano utili per i destinatari del progetto, tra cui insegnanti, coach/mentor, tutor e altri professionisti coinvolti nei corsi VET.

3. Metodologia

Il Rapporto si basa su una metodologia articolata in tre Task principali e progressivi:

- **Desk Research**
- **Sondaggio (questionari)**
- **Focus Group**

Tutti i Task che fanno parte di questa metodologia sono stati ideati da T2i e Ass.For.SEO, e successivamente condivisi con i Partner. La stessa metodologia è stata adottata dai Partner del progetto Echoes per i Rapporti Nazionali relativi ai paesi del partenariato: Austria, Slovenia e Spagna.

Il flusso di lavoro metodologico per il Risultato 1 e per le attività di ricerca è descritto nella tabella seguente.

RESULT 1

WHAT:

- **skills gaps** of trainers and staff in the field of virtual training and mentorship programs for VET projects
- **best practices** (environments, programs, methodologies and tools) in place in the EU and selected Member States)
- **classification and analysis of virtual/online environments** for different kind of VET projects
- **training needs**
- **methodologies/tools**, training programs, didactical and technology resources
- Available and forecasted **systems for the recognition of the skills** acquired by online trainers and mentors and potential for improvement

PRODUCT: Study Report

LEADER: T2i

INTERNAL EVALUATOR: Infodef

METHODOLOGY: T2i elaborates a Research Guide for partners including: a) Objectives, scope and timetable for research activities; b) Methodological specifications for each research activity (desk researches, survey and interviews); c) Tools and instruments d) Recommendations to carry out the activities; e) Instructions and templates for reporting.

ACTIVITIES:

R1/A1. Preparation of WORK PROGRAMME and RESEARCH METHODOLOGY

R1/A2. RESEARCH ACTIVITIES

- DESK RESEARCH AT EUROPEAN LEVEL** (developed by T2i)
- NATIONAL DESK RESEARCHES** (developed by each partner: 1 for Italy; 1 for Spain; 1 for Slovenia; 1 for Austria)
- SURVEY**, common to the Partners, addressed to: trainers, mentors, educators, counselors, entrepreneurs, managers, policy-makers and other relevant stakeholders. Minimum replies: 100 (25 per country)
- ONLINE TRANSNATIONAL FOCUS GROUPS** with key-actors. Minimum participants: 40 (10 per country)

R1/A3. FINALIZATION OF NATIONAL REPORTS AND MAIN REPORT

Per quanto riguarda la **Desk Research**, in particolare per l'analisi dello stato dell'arte nazionale sulla formazione a distanza nei paesi del partenariato, sono stati considerati i dati ufficiali disponibili, le statistiche e i report pubblicati o diffusi da enti nazionali, regionali, europei e da centri di ricerca.

Per la **Survey**, è stato utilizzato un questionario comune a tutti i Partner (Allegato I). In Italia, il questionario è stato somministrato a un campione di 105 operatori della formazione professionale (formatori, mentori, coach), di cui 65 selezionati da Ass.For.SEO e 40 selezionati da T2i. Sul totale dei questionari inviati, sono pervenute e sono state analizzate 56 risposte (KPI: 25). I requisiti per essere inclusi nel campione erano i seguenti:

- Esperienza pregressa in formazione professionale (VET e/o WBL), preferibilmente superiore a un anno.
- Esperienza pregressa in formazione a distanza, preferibilmente superiore a un anno.

- Esperienza in WBL a distanza o formazione comprensiva di parti pratiche (come esercitazioni pratiche, laboratorio, mentoring, ecc.) o esperienza maturata (con successo o meno) in WBL o formazione pratica durante il periodo della pandemia da Covid-19.

I **Focus Group** sono stati selezionati come metodologia utile per raccogliere ulteriori informazioni da parte degli "utenti" (formatori VET, coach/mentor e altri professionisti VET) sui loro bisogni attuali e futuri, rispetto agli argomenti già trattati con il questionario somministrato ai formatori. L'obiettivo principale dei focus group è stato ascoltare le voci dei diretti interessati e raccogliere feedback per strutturare il **Toolkit** (Risultato 2) e i **Moduli Formativi** (Risultato 3), esplorando 4 aree principali: "Attività", "Bisogni", "Ambizioni" e "Difficoltà e Frustrazioni" riscontrate dalle persone coinvolte nell'erogazione della didattica a distanza.

I Focus Group hanno esplorato l'apprendimento a distanza con un focus particolare su VET e WBL, basandosi su un elenco di domande (Allegato II: "Domande per il Focus Group") preparato in anticipo. Sono state raccolte informazioni sui temi ricorrenti e le lacune nelle competenze dei partecipanti, in linea con il **DigCompEdu**, il quadro di riferimento europeo sulle competenze digitali di docenti e formatori.

I focus group sono stati realizzati seguendo la metodologia e le linee guida sviluppate congiuntamente da Ass.For.SEO e T2i (Allegato III). I dati e le informazioni raccolti dalla Survey e dai Focus Group hanno alimentato l'**Analisi Utenti**, che ha portato alla definizione delle **Personas**, identificando così i target per il Toolkit (R2) e il Corso di Formazione (R3).

4. Stato dell'arte e sviluppo della formazione online/a distanza in

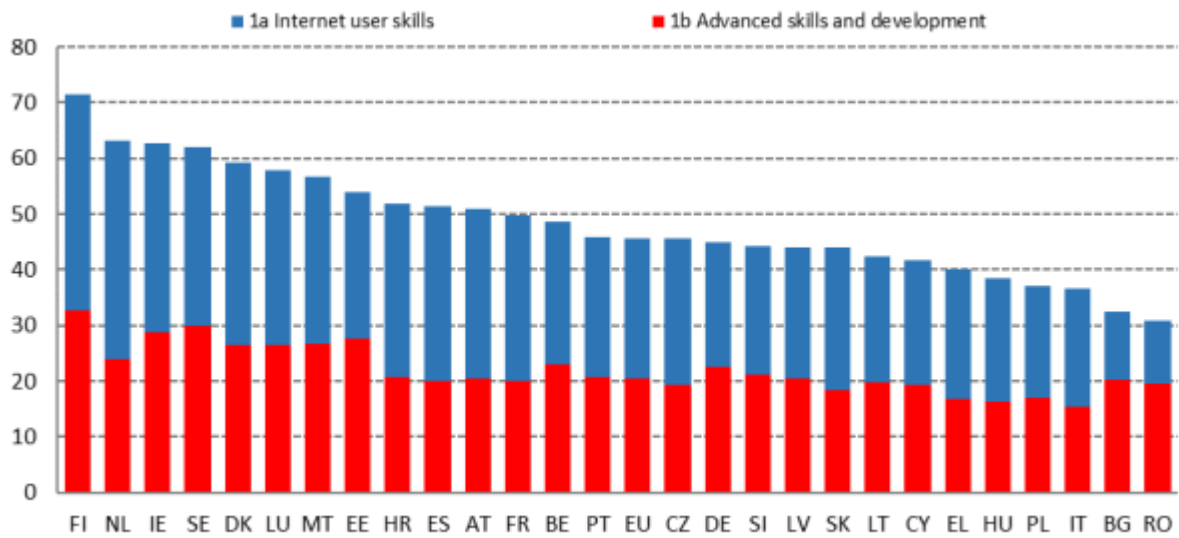
4.1 Diffusione nazionale e regionale della formazione online/a distanza e principali ambiti di applicazione

La visione di un sistema educativo proattivo, capace di adottare scelte politiche più intelligenti, anticipando l'innovazione e sostenendo il processo di digitalizzazione, ha orientato le politiche europee nell'ultimo decennio. Nel contesto dell'istruzione e formazione professionale (IFP), l'innovazione potrebbe innescare un circolo virtuoso, promuovendo l'adozione di tecnologie e metodologie sempre più avanzate. Tuttavia, l'innovazione richiede un nuovo approccio all'insegnamento e alla formazione, attraverso **piattaforme collaborative e modelli professionali ibridi**.

La pandemia di COVID-19 ha rappresentato un segnale inequivocabile, confermando ed evolvendo il ruolo e la percezione della digitalizzazione nei sistemi educativi europei.

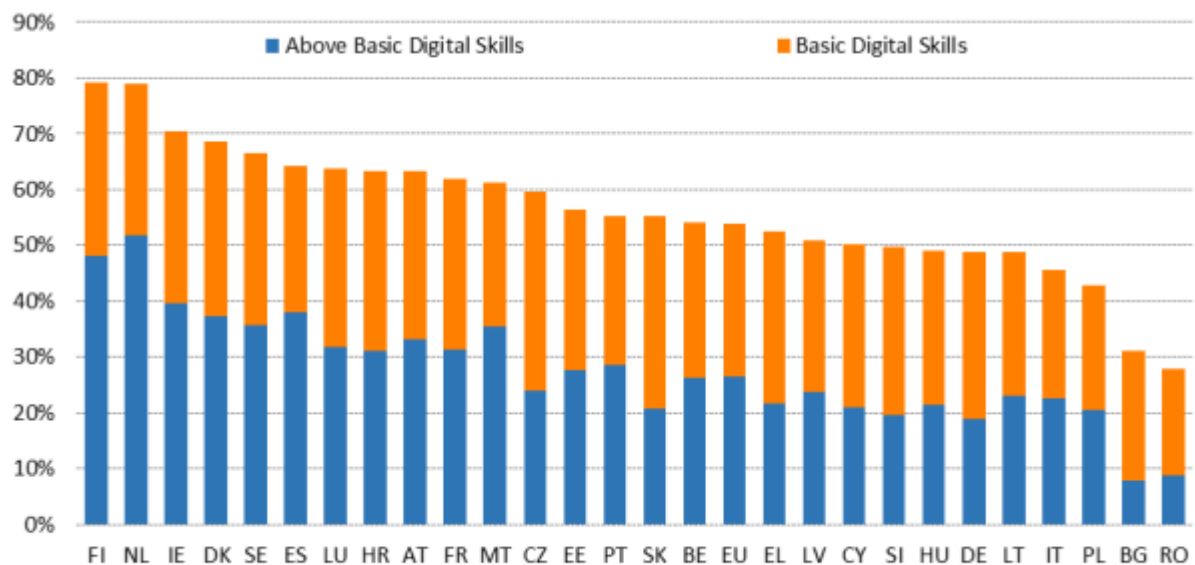
In Italia, il passaggio dai corsi in presenza a quelli a distanza ha messo in evidenza gli ostacoli burocratici del sistema di istruzione e formazione professionale, così come le criticità legate al ritardo nella digitalizzazione del Paese. I dati disponibili indicano che il 54% degli europei possiede almeno competenze digitali di base, mentre l'Italia è tra gli otto Stati membri in cui la percentuale di individui con competenze digitali di base è inferiore al 50%. L'Italia si trova all'ultimo posto, insieme a Romania e Bulgaria, anche per quanto riguarda le competenze avanzate e lo sviluppo.

Dimensione del capitale umano (punteggio 0-100), 2022



Source: DESI 2021, European Commission

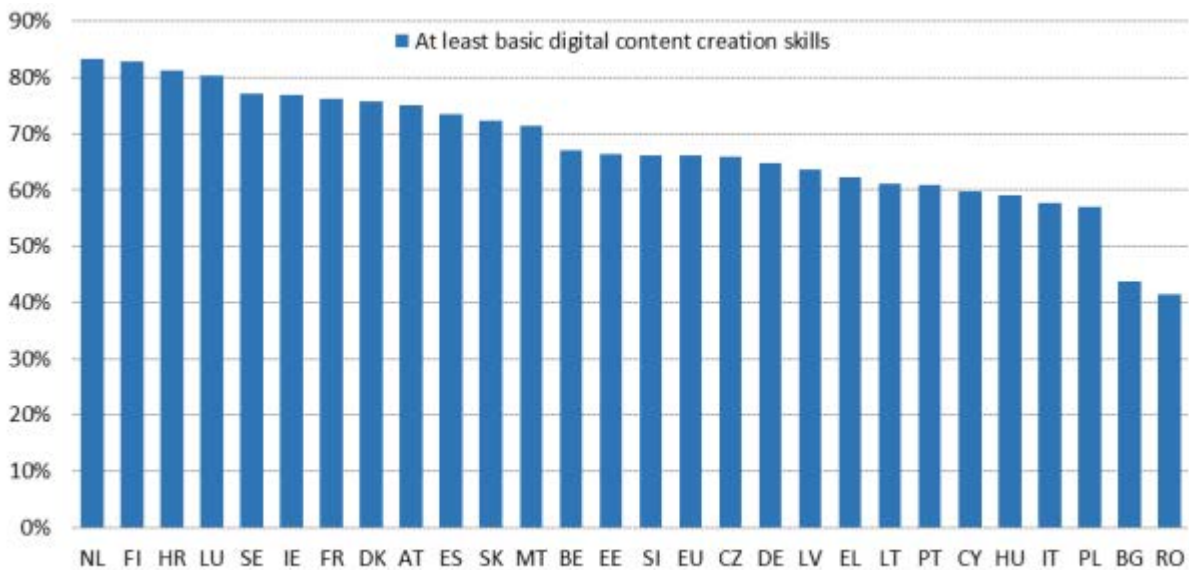
Competenze digitali di base e superiori (% di tutti gli individui), 2021



Source: Eurostat, Community survey on ICT usage in Households and by Individuals

Per quanto riguarda le **competenze individuali nella creazione di contenuti**, altro indicatore chiave del DSI 2.0 inserito nel DESI, la distanza dall'Italia e dagli Stati membri ai vertici della classifica è rilevante: Romania, Bulgaria, Polonia e Italia hanno, infatti, la percentuale più bassa di individui con attività che rappresentano almeno competenze di base nella creazione di contenuti nel 2021.

Competenze almeno di base nella creazione di contenuti digitali (% di tutti gli individui), 2021



Source: Eurostat, Community survey on ICT usage in Households and by Individuals.

Il divario nelle competenze digitali, soprattutto tra gli adulti, è uno dei principali ostacoli esistenti per implementare efficacemente l'apprendimento a distanza nell'istruzione italiana e nel sistema dell'IFP.

Il Rapporto sul “Benessere Equo e Sostenibile in Italia”¹ evidenzia che, nel 2019, tra gli italiani di età compresa tra i 16 e i 74 anni, solo il 22% ha dichiarato di possedere elevate competenze digitali (rispetto al 31% nell'UE27), ovvero di essere in grado di svolgere varie attività nei 4 domini dell'informazione, della comunicazione, problem - solving e creazione di contenuti. La maggior parte degli individui ha competenze basse (32%) o basilari (19%), mentre il 3,4% non ha praticamente nessuna competenza e il 24% dichiara di non aver utilizzato internet negli ultimi 3 mesi. L'età rimane un fattore importante: il 41,5% dei 20-24enni ha livelli avanzati di competenze così come il 36,2% dei 16-19enni, mentre la quota diminuisce con l'aumentare dell'età e raggiunge il 20,3% tra i 45-54enni e il 4,4% tra gli anziani di età compresa tra 65 e 74 anni.

Gli ultimi dati Eurostat²sulla frequenza ai corsi online evidenzia che, nel 2021, solo il 20% delle persone di età compresa tra 16 e 74 anni in Italia ha riferito di aver frequentato un corso online o di aver utilizzato

¹BES, Benessere Equo e Sostenibile in Italia 2020, Istat (Istituto Nazionale di Statistica).

²<https://ec.europa.eu/eurostat/documents/4187653/13722714/EU-ONLINE-COURSE.png/>

materiale didattico online negli ultimi tre mesi prima dell'indagine, una percentuale ben al di sotto dell'UE media (27 %).

Sulla base dei dati dell'OCSE (TALIS 2018) ³, solo il 36,6% degli insegnanti è preparato a utilizzare efficacemente le TIC nell'insegnamento. L'istruzione e la formazione è uno dei principali motori dell'adozione della tecnologia digitale da parte degli insegnanti per le loro attività didattiche. Gli insegnanti possono integrare la tecnologia nel loro insegnamento solo se acquisiscono competenze digitali di base e sono abbastanza competenti da adattare l'uso della tecnologia al proprio insegnamento⁴.

La Commissione europea ha osservato che "l'Italia ha compiuto progressi limitati e che non sono state prese misure significative, oltre all'assunzione di nuovi insegnanti (con un numero estremamente limitato di assunzioni di insegnanti alfabetizzati digitalmente)⁵."

Anche le lacune nelle competenze digitali sono una delle chiavi di comprensione della resistenza incontrata da docenti e studenti quando si avvicinano al Work-Based Learning (WBL) in formazione a distanza.

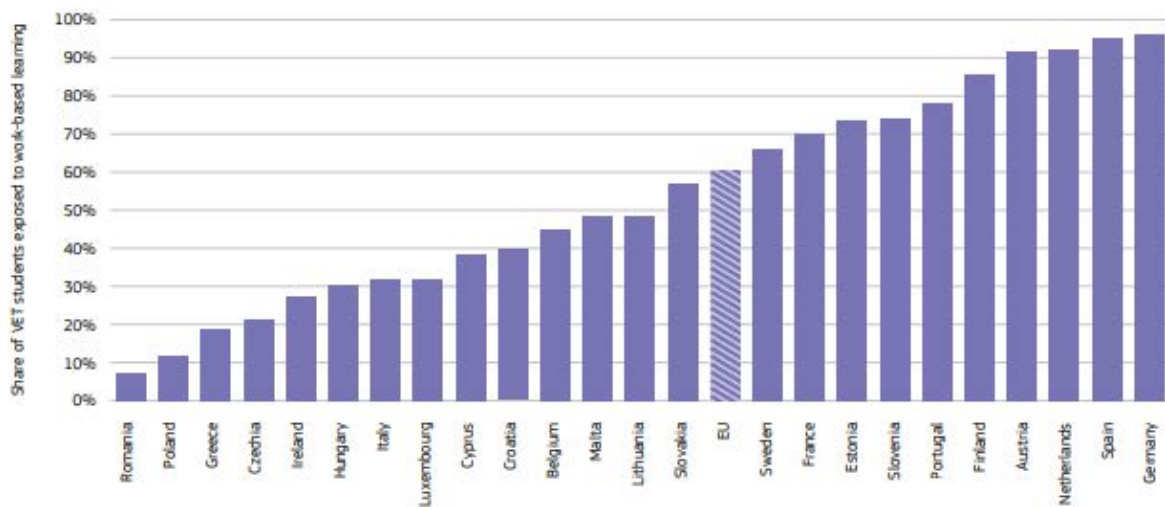
La raccomandazione del Consiglio del 2020 sull'IFP stabilisce i principi fondamentali per garantire che il sistema offra opportunità di apprendimento di qualità a giovani e adulti. La raccomandazione è fortemente incentrata su una maggiore flessibilità, maggiori opportunità di apprendimento basato sul lavoro e apprendistati e una migliore garanzia della qualità. La raccomandazione fissa inoltre tre obiettivi a livello dell'UE da raggiungere entro il 2025: (1) almeno il 60 % dei neolaureati dell'IFP beneficia di una qualche forma di apprendimento basato sul lavoro durante gli studi; (2) almeno l'8 % degli studenti dell'IFP studia all'estero; e (3) almeno l'82% dei diplomati dell'IFP è occupato.

³OCSE (2020), Risultati TALIS 2018 (Volume I): Teachers and School Leaders as Lifelong Learners, Oecd Publishing, Parigi.

⁴Il dato è confermato dall'indagine TALIS 2018 dell'OCSE, che mostra come la formazione sull'uso delle TIC sia tra i temi di sviluppo professionale di cui gli insegnanti segnalano un forte bisogno (17% in Italia contro 18% in media nei paesi OCSE). Dall'indagine OCSE "Measuring innovation in education 2019" emerge inoltre che in Italia esiste un livello di innovazione nelle pratiche di apprendimento leggermente al di sotto della media dei paesi OCSE. Il tasso di crescita italiano è superiore alla media OCSE per l'indice relativo alle risorse educative e agli strumenti informatici messi a disposizione dalle scuole, all'uso delle TIC nella didattica e all'uso di pratiche di apprendimento attivo nelle discipline scientifiche. A frenare l'indice complessivo di innovazione didattica sono invece i processi di formazione degli insegnanti, che restano più legati alle metodologie tradizionali.

⁵La raccomandazione 2 invitava l'Italia ad agire nel 2019 e nel 2020, tra l'altro, per migliorare i risultati scolastici, anche attraverso investimenti mirati, e promuovere l'aggiornamento delle competenze, in particolare rafforzando le competenze digitali. Italy 2020 Country Report del 26 febbraio 2020, Commissione Europea.

La partecipazione degli alunni e degli studenti dell'IFP all'apprendimento basato sul lavoro varia notevolmente da uno Stato membro all'altro



Fonte: Eurostat (Indagine sulla forza lavoro dell'UE 2021)

Note: l'indicatore coglie la quota di 20-34enni che hanno avuto un'esperienza lavorativa di almeno 1 mese nell'ambito del curriculum e che hanno conseguito un diploma di IFP di livello medio (secondario superiore o post-secondario non terziario) nell'ultimo 3 anni. Bassa affidabilità dei dati per Germania, Cipro e Ungheria. I dati non sono disponibili per Bulgaria, Danimarca e Lettonia

Solo il 30% circa degli studenti è a contatto con il WBL. Al contrario, in Germania, Paesi Bassi, Spagna e Austria, oltre il 90% degli studenti dell'IFP ha acquisito esperienza lavorativa come parte del loro curriculum.

La formazione a distanza potrebbe migliorare notevolmente il potenziale per raggiungere questi obiettivi integrando in modo intelligente la digitalizzazione, anche attraverso l'utilizzo di tecnologie immersive, la realtà virtuale e aumentata e l'intelligenza artificiale. Alcune buone pratiche sono in fase di sperimentazione nel sistema italiano di IFP, e soprattutto nel campo della formazione iniziale o IVET, permane la difficoltà legata alle attività di formazione pratica, in particolare per l'apprendimento duale e l'IFP.

4.2 Caratteristiche distintive dell'IFP in Italia

Il contesto italiano è caratterizzato dalla presenza di molteplici attori istituzionali a livello nazionale e regionale, nonché dal ruolo significativo delle parti sociali.

Il Titolo V (art. 117) della Costituzione prevede la titolarità dello Stato, delle Regioni o meccanismi di cooperazione tra le diverse istituzioni, in relazione alla tipologia dell'offerta formativa:

- lo Stato stabilisce le norme generali e determina i principi fondamentali dell'educazione;
- le regioni hanno potere legislativo sull'IFP;
- l'istruzione rientra nell'ambito di applicazione della normativa concomitante, ferma restando l'autonomia degli istituti scolastici.

Alla luce dell'intreccio dei diversi ambiti di intervento, i Ministeri dell'Istruzione e del Lavoro e le Regioni definiscono accordi formali nell'ambito della conferenza Stato-Regioni. L'obiettivo è quello di definire temi di interesse comune, anche se a diversi livelli di responsabilità.

L'attuazione del titolo V non è stata ancora completata; ciò aumenta l'intreccio e la complessità dei diversi livelli di governo del sistema.

L'IFP in Italia include le seguenti caratteristiche principali:

- i ministeri dell'istruzione e del lavoro dettano le regole e i principi generali, ma le regioni e le province autonome sono responsabili dei programmi di formazione professionale e dei programmi di tipo apprendistato;
- esistono tre tipologie di apprendistato di cui una tipologia non corrisponde ad alcun livello di istruzione, ma porta solo a qualifiche professionali riconosciute dal mercato del lavoro
- l'IFP continua è rivolta principalmente agli occupati;
- la recente adozione del quadro nazionale delle qualifiche (gennaio 2018) funge da catalizzatore per la riprogettazione delle qualifiche.

Sfide che il sistema VET deve affrontare

- integrare la formazione e l'occupazione giovanile in un sistema duale rafforzando l'apprendistato;
- rafforzare gli apprendistati per l'istruzione/formazione superiore;
- Semplificare la legislazione vigente e aumentare l'attrattività dell'apprendistato per le imprese;
- Sviluppare metodologie pedagogiche innovative;

- ridurre l'abbandono precoce dell'istruzione e della formazione;
- promuovere la valutazione dei risultati (processi e risultati) dell'istruzione e della formazione attraverso l'attuazione di un piano nazionale per la garanzia della qualità nell'istruzione e nella formazione e in linea con la raccomandazione del quadro europeo di riferimento per la garanzia della qualità della qualità dell'istruzione e della formazione professionale;
- formare il personale coinvolto in tutte le fasi e procedure di convalida dell'apprendimento non formale e informale;
- sensibilizzare l'opinione pubblica sui potenziali benefici della convalida dell'apprendimento non formale e informale, in particolare per quei gruppi target che potrebbero trarne i maggiori benefici;
- migliorare l'efficacia in termini di costi della convalida delle procedure di apprendimento non formale e informale;
- migliorare il monitoraggio dei risultati dell'IFP e adattare l'offerta di IFP alle esigenze di formazione di ciascun discente;
- Sviluppare strumenti analitici per valutare l'impatto delle politiche di formazione.

Per quanto riguarda specificamente lo sviluppo professionale continuo, dovrebbero essere affrontate le seguenti sfide e questioni:

- sviluppare ulteriormente gli attuali strumenti e metodi di previsione delle competenze e adatta meglio l'offerta di formazione alle esigenze di competenze;
- sostenere la partecipazione dei lavoratori alla formazione, rimuovere le barriere che impediscono loro di formarsi e motivare i lavoratori più vulnerabili, in particolare i lavoratori poco qualificati e ultracinquantenni a partecipare alle attività di formazione;
- migliorare la capacità degli enti di formazione di offrire programmi che migliorino le competenze tecnologiche e soprattutto digitali;
- rafforzare il coinvolgimento delle parti sociali nelle decisioni aziendali relative alla formazione;

- consolidato la certificazione delle competenze acquisite attraverso la formazione professionale continua;
- migliorare il coordinamento e la creazione di reti tra le varie parti interessate coinvolte nell'apprendimento permanente a livello nazionale e regionale.

A livello secondario superiore, vengono offerti i seguenti programmi VET:

- programmi quinquennali (livello EQF 4): nelle scuole tecniche che portano al conseguimento di diplomi di istruzione tecnica; nelle scuole professionali che portano a diplomi di istruzione professionale. I programmi combinano l'istruzione generale e l'IFP e possono essere erogati anche sotto forma di formazione in alternanza. I laureati hanno accesso all'istruzione superiore;
- programmi triennali che portano a una qualifica professionale (livello EQF 3);
- programmi quadriennali che portano al diploma di tecnico professionale (livello EQF 4).

A livello post-secondario, l'IFP è offerta come istruzione tecnica superiore per i diplomati di programmi di istruzione secondaria superiore di cinque anni o di percorsi di istruzione e formazione professionale di quattro anni che hanno superato gli esami di ammissione:

- corsi di istruzione e formazione tecnica superiore (IFTS): programmi non accademici post-secondari della durata di un anno che portano a un certificato di qualifica tecnica superiore (livello EQF 4);
- Programmi degli Istituti Tecnici Superiori (ITS): programmi non accademici post-secondari di due o tre anni che portano a un diploma tecnico di alto livello (livello EQF 5).

L'IFP per adulti è offerta da diversi fornitori pubblici e privati. Include programmi che portano a qualifiche IFP di livello secondario superiore per garantire opportunità di avanzamento per le persone poco qualificate. Questi programmi sono erogati dai Centri provinciali per l'educazione degli adulti (CPIA), che ricadono sotto il Ministero dell'Educazione.

L'IFP continua si rivolge principalmente ai lavoratori occupati. La maggior parte delle risorse per la formazione continua sono state programmate e gestite dalle Regioni e dalle Province autonome (che hanno utilizzato

principalmente come fonte i programmi operativi regionali del Fondo sociale europeo) e dalle parti sociali (attraverso i fondi interprofessionali).

I programmi di formazione continua perseguono tre obiettivi:

- mantenere/aggiornare competenze e competenze;
- competitività e innovazione delle imprese;
- Formazione Obbligatoria.

La formazione obbligatoria comprende corsi obbligatori relativi a specifiche esigenze lavorative, per i quali il datore di lavoro deve garantire che il lavoratore riceva una formazione adeguata alle esigenze e alle condizioni del luogo di lavoro. Si tratta di una formazione obbligatoria sul posto di lavoro (obbligatoria per il datore di lavoro per legge, per tutti i dipendenti in determinate professioni, ad esempio salute e sicurezza). Ci sono anche alcuni corsi di formazione obbligatori per legge per alcuni compiti pericolosi o potenzialmente pericolosi (guida di un carrello elevatore), formazione per i servizi di prevenzione (ad esempio i medici del lavoro possono essere tenuti per legge a sottoporsi a una formazione regolare).

In IFP ci sono:

- insegnanti IFP;
- formatori VET;
- tutor aziendali.

Il profilo professionale degli insegnanti è molto più chiaramente definito e regolamentato rispetto ai formatori per quanto riguarda la formazione, il reclutamento, i compiti e le competenze. Inoltre, quando si tratta della parte didattica vera e propria delle loro attività, gli insegnanti sono definiti principalmente come "esperti di contenuto", mentre i formatori sono "esperti di processo" che possono svolgere una varietà di ruoli a seconda della situazione (ad esempio tutor, formatori, capigruppo, allenatori, ecc.). Ai formatori, infatti, è richiesto principalmente di supportare il processo di apprendimento guidando e motivando i

tirocinanti, di rafforzare il legame tra formazione e lavoro e di aggiornare le competenze lavorative dei tirocinanti.

Gli insegnanti sono regolamentati a livello nazionale e sono impiegati dal ministero dell'istruzione. Lavorano nelle scuole professionali statali e nei centri di formazione per adulti. Alcuni lavorano anche presso istituti tecnici superiori. Il requisito minimo per l'accesso alla professione docente è ora una laurea quinquennale in specifiche materie di insegnamento (matematica, chimica, lingue straniere, ecc.); seguito da un tirocinio di un anno (Active Teaching Traineeship (TFA)) presso le scuole. I corsi di tirocinio di insegnamento attivo durano 1 500 ore, equivalgono a una qualifica di livello 7 del quadro europeo delle qualifiche e l'accesso è limitato. Il numero degli studenti è determinato sulla base dei posti vacanti nell'insegnamento di ciascuna materia e su una prova di ammissione.

I formatori operano prevalentemente nei centri di formazione professionale gestiti direttamente dalle Regioni e dalle Province, nonché nei centri privati di formazione professionale accreditati dalle Regioni. Alcuni formatori lavorano anche in aziende, agenzie di consulenza, organizzazioni non profit e servizi pubblici per l'impiego. Non esiste un registro dei formatori riconosciuto a livello nazionale o procedure formali di reclutamento, ad eccezione dei centri di formazione pubblici per i quali è richiesto un esame pubblico. Per quanto riguarda i requisiti per l'accesso alla professione formatrice, il CCNL si limita a prescrivere requisiti minimi: laurea o diploma di scuola media superiore ed esperienza professionale nel settore di riferimento. Inoltre, stabilisce che — indipendentemente dal ruolo svolto nei diversi contesti formativi (tutor, counselor, coordinatore dei formatori, ecc.) — i formatori partecipino regolarmente a programmi di aggiornamento professionale, sia all'interno che all'esterno delle istituzioni in cui operano.

Il tutor aziendale è la figura chiave per l'apprendista nella formazione sul posto di lavoro. Secondo il testo unico sull'apprendistato (D.Lgs. 167/211) il tutor aziendale deve possedere 'idonea formazione e competenze', secondo la normativa nazionale o, in mancanza, un contratto collettivo nazionale di lavoro. Le competenze minime che il tutor aziendale deve possedere sono:

- conoscere il referente normativo interessato ai sistemi di Alternanza;

- comprendere le proprie funzioni all'interno del proprio ruolo e gli elementi contrattuali del settore e/o dell'azienda in termini di formazione;
- gestire l'accoglienza degli apprendistati, favorendone l'inserimento nel contesto aziendale;
- gestire i rapporti con le persone esterne all'azienda coinvolte nella formazione dell'apprendista, al fine di favorire una positiva integrazione tra formazione extraaziendale ed esperienze lavorative in azienda;
- progettare e supportare percorsi di apprendimento e socializzazione sul lavoro, favorendo l'acquisizione delle competenze richieste dalla mansione e facilitando il processo di apprendimento dell'apprendista durante l'intero percorso formativo;
- Valutare gli apprendimenti e le competenze acquisite, nonché i progressi e i risultati conseguiti dal giovane apprendista durante il suo inserimento e sviluppo professionale, in vista del rilascio del relativo attestato da parte dell'azienda.

4.3 Esperienze e buone pratiche nell'apprendimento a distanza e online in Italia

L'impulso verso la Didattica a Distanza in Italia è emerso principalmente in risposta all'emergenza COVID-19 e ha trovato un'importante cornice nell'iniziativa "Solidarietà Digitale", lanciata dal Ministro per l'Innovazione Tecnologica e la Digitalizzazione, in collaborazione con l'Agenzia per l'Italia Digitale (AgID). L'iniziativa mirava a ridurre l'impatto sociale ed economico della pandemia, offrendo soluzioni e servizi innovativi a cittadini e imprese.

Le azioni promosse, grazie al contributo di aziende e associazioni, avevano l'obiettivo comune di migliorare la vita delle persone costrette a modificare le proprie abitudini, garantendo l'accesso a:

- Lavoro da remoto, grazie a connettività veloce e gratuita;
- Utilizzo di piattaforme avanzate per lo smart working;
- Didattica a distanza e corsi di formazione online;

- Servizi gratuiti, tra cui corsi di lingua e piattaforme eLearning.

Un'altra misura significativa è stata l'introduzione dell'accesso gratuito alla piattaforma Futura LMS di iScuola, destinata a supportare le scuole nel passaggio dalla didattica tradizionale a quella digitale, e fornire agli studenti in difficoltà una risorsa fondamentale per la loro formazione a distanza.

Perlego offre accesso illimitato a oltre 300.000 titoli accademici e universitari per 6 settimane mentre le biblioteche universitarie rimangono chiuse. I lettori possono leggere sia online che offline e su qualsiasi dispositivo.

Alfa Test offre gratuitamente per 14 giorni AlphaTestAcademy.it, la piattaforma e-learning per la preparazione ai test di ammissione all'università.

Mondadori dà accesso per 3 mesi al Nuovo Devoto-Oli Digitale Edizione 2020, Didattica a Distanza FEM, offre nuove sfide digitali ed esperienze formative di apprendimento online, compiti autentici, interamente gestibili online per integrare le lezioni a distanza dei docenti o da svolgere in Home School per studenti e genitori.

Amazonia offre webinar formativi gratuiti di un'ora e trenta ore su materie STEM per insegnanti di scuola primaria e secondaria. I corsi coprono le opportunità di Creative Learning e Coding applicate alla didattica, Corso Gratuito "Come affrontare e superare la crisi" e 1 sessione di business coaching live con un nostro coach per analizzare lo scenario e fare un business plan per affrontare e superare la crisi.

EF inglese dal vivo fornisce tutti i suoi corsi di inglese online. Il servizio è rivolto ai privati e accedendo alla scuola è possibile usufruire di 2000 ore di contenuti multimediali gratuiti per imparare l'inglese e migliorare lettura, scrittura e conversazione.

TuProf offre la consulenza e il supporto di esperti in favore della scuola e dei suoi docenti, per aiutarli a creare e gestire un proprio canale YouTube, caricare i propri contributi didattici e seguire le lezioni a distanza;

Teyuto è la piattaforma di video on demand in modalità SaaS (Software as a service) che permette di creare e gestire un canale proprietario la cui tecnologia permette la realizzazione di un canale video on demand proprietario per scuole e università;

JobFarm fornisce e-learning gratuito sulle competenze digitali per un mese.

eDocendo offre una piattaforma di social eLearning basata sulla struttura della scuola italiana. Gli alunni sono divisi in classi e ogni classe ha le proprie materie alle quali gli insegnanti possono accedere. C'è anche la funzionalità dell'insegnante di supporto. I docenti vengono automaticamente inseriti nei gruppi del Consiglio di classe per la gestione della comunicazione interna e si possono creare gruppi di comunicazione trasversali (es. dipartimenti).

Formazione Interlingua eroga corsi di lingua gratuiti, webinar, lezioni in videoconferenza in lingua inglese condotte da formatori e coach madrelingua, su temi di particolare attualità come la gestione del cambiamento e la resilienza;

Campo di matematica permette di apprendere la matematica attraverso contenuti di qualità, esercizi spiegati e grafici interattivi per visualizzare i concetti più complessi. Le lezioni online sono completamente gratuite e sono rivolte principalmente agli studenti delle scuole secondarie.

Axios mette a disposizione la Piattaforma per la Didattica a Distanza "COLLABORA", che offre la possibilità di interazione per la condivisione delle lezioni, l'assegnazione e la correzione dei compiti da remoto.

POK Scuola Digitale è una piattaforma didattica online per le scuole secondarie e le scuole secondarie italiane, pensata per supportare insegnanti, studenti e le loro famiglie. In caso di chiusura delle scuole, PoK Scuola Digitale prevede l'accesso gratuito a tutti.

Dati 360.It offre un corso di formazione online gratuito sulla Privacy/GDPR con quiz e attestato rilasciato valido ai fini del Regolamento Europeo 679/2016. Adatto a professionisti, collaboratori e dipendenti che trattano dati personali, per i quali è richiesta formazione. Digital360 mette a disposizione anche la registrazione del seminario Web "Lo Smart Working ai tempi del Coronavirus: la testimonianza delle aziende e come trasformarlo in vero cambiamento" e 2

videocorsi, uno per le aziende private e uno per gli enti pubblici, per supportare le persone nell'adozione dello Smart Working, disponibili su registrazione. Il videocorso per enti pubblici "Smart Working | Suggerimenti pratici per abilitare il lavoro agile" è accessibile sulla piattaforma Scuola Digitale FPA (necessaria sempre la registrazione).

Doce consente l'utilizzo gratuito della piattaforma che mette a disposizione tutti gli strumenti per la digitalizzazione di un professionista, con: Counseling one to one, Seminari interattivi per stretta di mano, Videocorsi, Gamification, Certificazioni.

Cambridge University Press mette a disposizione gratuitamente a docenti e studenti italiani tutti i propri libri digitali per l'insegnamento della lingua inglese nella scuola secondaria di primo e secondo grado. L'Agenzia Nazionale per la Trasformazione Digitale mette a disposizione delle scuole e delle università la propria infrastruttura, le piattaforme eLearning, gli strumenti di lavoro a distanza e il supporto necessario per garantire il proseguimento della formazione scolastica a distanza. Cisco e IBM per le scuole di ogni ordine e grado, rendono disponibile gratuitamente l'accesso a Cisco Webex: la piattaforma che permette di tenere lezioni da remoto, far interagire studenti e docenti, collaborare e condividere documenti e dati. Supporto e supporto da parte dei volontari IBM. Cisco offre anche una serie di corsi Cisco Networking Academy a cui puoi iscriverti gratuitamente e che puoi seguire con una piattaforma online.

4.4 Le piattaforme più utilizzate

Tra le diverse modalità di "e-learning" e "online", abbiamo scelto di focalizzarci sulle piattaforme LMS (Learning Management System) e LCMS (Learning Content Management System), poiché sono progettate specificamente per gestire attività didattiche online e sono le più simili all'insegnamento tradizionale. La principale differenza tra i due sistemi risiede nel fatto che l'LMS si occupa della gestione dei corsi online, dell'iscrizione degli studenti e del monitoraggio delle attività, mentre l'LCMS si concentra sulla gestione dei contenuti didattici. Spesso, tuttavia, i due sistemi operano in sinergia.

Nel presente report, abbiamo analizzato alcune delle piattaforme più popolari a livello mondiale, esaminando vari aspetti di ciascuna. In primo luogo, abbiamo contestualizzato ogni piattaforma sia dal punto di vista cronologico che geografico, identificando le origini e la filosofia che ne ha guidato lo sviluppo. Una seconda analisi ha riguardato la diffusione di ciascuna piattaforma, un fattore cruciale poiché il numero di utenti influisce direttamente sulla possibilità di interazione tra gli stessi e sulla risoluzione di problemi tecnici, specialmente per i software Open Source.

Abbiamo approfondito la struttura delle piattaforme, analizzando l'interfaccia utente, l'organizzazione degli spazi didattici e personali, e la facilità con cui è possibile implementare e seguire i corsi. Per supportare questa analisi, abbiamo incluso immagini che mostrano gli ambienti delle piattaforme in esame. Successivamente,

abbiamo esaminato gli strumenti didattici disponibili, come la possibilità di caricare e scaricare file (audio, video, PDF), creare test e questionari, utilizzare glossari, wiki, e link esterni. Un'altra sezione del report è dedicata agli strumenti di rendicontazione, come questionari e sondaggi, e alla tipologia di comunicazione (sincrona o asincrona) offerta dalla piattaforma.

L'analisi dell'accessibilità si è concentrata sulla possibilità di accedere alla piattaforma e ai suoi contenuti in diverse condizioni (ad esempio, con connessione lenta, da casa, da un non vedente, o tramite browser obsoleti). Abbiamo anche verificato se i servizi offerti sono accessibili da dispositivi mobili, come iPhone, smartphone e tablet.

Infine, abbiamo esplorato l'aspetto sociale della formazione online, evidenziando come la collaborazione, tramite forum di discussione, gruppi e blog, giochi un ruolo fondamentale nell'apprendimento. La creazione di ambienti interattivi favorisce lo scambio di contenuti e stimola la creatività. In questo contesto, abbiamo analizzato tre principali modalità di formazione:

- **Autoapprendimento:** orientato all'apprendimento individuale, con supporto minimo da parte dei tutor.
- **Formazione assistita:** prevede sia momenti di studio individuale che interazioni con esperti.
- **Apprendimento collaborativo:** un'evoluzione della formazione assistita, che pone al centro la condivisione e la collaborazione tra i membri del gruppo, con l'insegnante che assume il ruolo di moderatore e facilitatore della comunità di apprendimento.

Abbiamo selezionato le piattaforme più diffuse tra gli Enti di Formazione, escludendo quelle destinate esclusivamente a esigenze aziendali, e abbiamo preso in considerazione le valutazioni provenienti da fonti come Capterra (<https://www.capterra.it/>), Academy of Mine (<https://www.academyofmine.com/>), e Wikipedia.

Di seguito, presentiamo un elenco delle dieci piattaforme più rilevanti.

Ilias

ILIAS®

è senza dubbio uno dei primi sistemi LMS Open Source mai sviluppati; il primo prototipo è nato in Germania, presso l'Università di Colonia, nel 1997, mentre la versione definitiva del prodotto ha visto la luce nel 1998. Il concetto alla base di questa piattaforma è quello di un LMS aperto: l'obiettivo non è limitare l'offerta un prodotto per organizzare e strutturare i contenuti in corsi e lezioni come vorrebbe un modello formativo tradizionale, ma piuttosto per creare una libreria di contenuti di varia natura da condividere con l'open world, cioè con chiunque e non solo con gli utenti del sistema, come vorrebbe una piattaforma di conoscenza comune.

Ilias dispone di strumenti per la progettazione e creazione di contenuti didattici, per la verifica degli studenti (come esercizi e test) e una serie di strumenti di collaborazione e condivisione come forum, chat, wiki, messaggistica interna (email) e condivisione di documenti. Docenti, autori, tutor e amministratori hanno a disposizione il cosiddetto “Desktop Personale”, un ambiente attraverso il quale organizzare e strutturare i corsi utilizzando gli strumenti e i contenuti a disposizione. Il processo di valutazione avviene attraverso sondaggi, questionari ed esercizi. Arrivato in Italia nel 2003, oggi Ilias è un prodotto multilingue e supporta lo standard SCORM 1. Dispone inoltre di un'interfaccia SOAP2 per la comunicazione e l'integrazione con sistemi esterni. Per quanto riguarda il supporto tecnico, c'è solo la possibilità di contattare via email il team di coordinamento italiano di Ilias. Nonostante ciò, il software è utilizzato da importanti aziende e istituzioni pubbliche in tutto il mondo e tra quelle italiane si citano l'Istituto Copernico, Adige Spa, l'Università di Bergamo, Santander Consumer Bank e il Consiglio Nazionale Forense.

Dokeos



La storia di Dokeos è piuttosto frastagliata. Thomas De Praetere, originariamente filosofo all'Università Cattolica di Lovanio (Belgio), ha creato un sistema di e-learning che ha chiamato Claroline. Dal momento che l'Università ha brevettato il nome, si staccò e fondò Dokeos. Altre Università e Programmatori vorranno sviluppare un progetto con caratteristiche diverse rispetto alle idee del Professor De Praetere, poi nel 2010 fondano Chamilo. Questo ha impoverito il numero dei programmatori Dokeos che, al momento dello sviluppo della versione 2.0, eviteranno di pubblicare in anticipo il nuovo codice (che sarà comunque open source). Dalla versione 2.0 ci saranno due versioni del programma: Dokeos Community e Dokeos Suite. Nel primo caso avremo software libero, frutto del lavoro di centinaia di sviluppatori in più di 5 paesi, distribuito in più di 20 lingue e 60 paesi nel mondo. La seconda soluzione è disponibile solo in cloud, fornendo un servizio integrato, potente e facile da usare. Contiene funzionalità e servizi aggiuntivi rispetto alla Community Edition: conversione di presentazioni PowerPoint in moduli di formazione, conduzione di videoconferenze, valutazioni dell'organizzazione e certificazioni degli esami. Dokeos è uno strumento di gestione della didattica a distanza che si struttura non solo come aula virtuale ma anche come networking.

Tra le caratteristiche principali:

- Documenti: una sorta di archivio personalizzabile di materiali didattici, da rendere visibile ai propri studenti solo quando utile dal punto di vista didattico;
- Progetti: costituiscono un punto di riferimento per gli studenti per l'upload dei loro prodotti;
- Test: consente al docente di somministrare test di vario tipo, con il vantaggio di una correzione automatica ed immediata;
- Questionari: consentono di gestire sondaggi;
- Links: gestisce una raccolta di link che il docente può anche ordinare in categorie;
- Annunci: consentono al docente di raggiungere via e-mail tutti gli utenti del corso e, comunque, di conservare in memoria una copia dell'annuncio;
- Forum e chat: sono strumenti di interazione che consentono agli studenti di interagire con il docente nelle modalità tipiche di questi strumenti;
- Scambio email: permette di gestire lo scambio di email e allegati;
- Percorsi didattici: una sorta di contenitore dove l'insegnante può inserire diverse tipologie di materiali, compresi i compiti da svolgere.

Il software è compatibile con AICC, SCORM 1.2, SCORM 2004, testato su Linux, Windows, Unix e Mac OS X. È possibile richiedere assistenza online per qualsiasi problema tecnico o funzionale, tuttavia l'assistenza è garantita solo per Dokeos tools Suite.

Camilo

eLearning Industry

è un prodotto Open Source che è stato sviluppato grazie al supporto di una organizzazione senza scopo di lucro fondata in Belgio nel 2010, l'Associazione Chamilo. Questa piattaforma di e-learning relativamente nuova, a soli 5 anni dal suo debutto, ha visto la crescita continua della sua comunità a un ritmo costante (già 11 milioni di utenti in tutto il mondo) basata su un concetto: rendere l'e-learning più facile da usare per tutte le istituzioni. Per quanto riguarda gli aspetti educativi, Chamilo è implementato in modo tale da consentire all'insegnante di scegliere il proprio metodo di insegnamento: l'insegnante può prendere il controllo o semplicemente scomparire in modo che i contenuti acquisiscano da soli un posto significativo nell'esperienza dello studente/alunno. A supporto del software c'è un elenco crescente di documentazione disponibile sui siti Web: YouTube, SlideShare, Twitter, Vimeo. Chamilo è utilizzato da studenti dai 6 agli 80 anni, in contesti pubblici e privati, all'interno di istituti scolastici e aziendali, ludici grazie a funzionalità che consentono agli studenti di ricevere punti e badge, una pagina di ricerca per trovare i certificati rilasciati dall'ente, un rapporto in formato PDF del registro, videoconferenza one-to-one del lavoro da dispositivi mobili, negozio online, editor online di formule matematiche powered by JavaScript, un plugin per Skype, un plugin per l'invio di SMS agli studenti, la possibilità di esportare/importare sondaggi/quiz/test, un nuovo resoconto sui percorsi di apprendimento. C'è anche un forum di supporto per rispondere a qualsiasi problema e necessità degli utenti. Il livello di accessibilità soddisfatto è il più alto (livello WAI/WCAG AAA); è possibile importare ed esportare contenuti SCROM, è tradotto in 58 lingue e la portabilità è testata su sistemi Linux, Windows e Mac. Sebbene l'aspetto social non sia del tutto trascurato, l'applicazione mobile non è attualmente disponibile. Nonostante questo, le istituzioni che hanno adottato Chamilo sono numerose, un esempio è l'Università di Grenoble (Francia).

Claroline-CLASSE ONLINE



è una piattaforma tecnologica Open Source LMS, con licenza GPL (General Public License) e interfacce responsive design. Questo particolare design permette di adattare i contenuti della piattaforma a qualsiasi risoluzione e orientamento dello schermo su cui si sta navigando e quindi se l'utente passa dal suo computer a un iPad, il sito dovrebbe automaticamente adattarsi alla nuova risoluzione. Tuttavia, nel caso in cui si desideri accedere alla piattaforma da dispositivi mobili, è disponibile l'applicazione Claroline Mobile con la quale è possibile scaricare o visualizzare i file caricati dai docenti e ricevere le ultime notifiche dalla piattaforma. Sfortunatamente, le recensioni sull'applicazione mobile non sono molto positive: la valutazione complessiva è bassa. La piattaforma è utilizzata in circa 101 paesi ed è disponibile in 35 lingue. Il progetto Claroline è stato avviato dall'Université Catholique du Louvain (Belgio) nel 2001; sviluppato inizialmente da pochi pionieri e sostenuto dalla Foundation Louvain, il progetto Claroline è oggi controllato dal Claroline Consortium, che riunisce decine e decine di istituzioni e università di paesi di tutto il mondo, all'interno di un'associazione internazionale senza scopo di lucro, che ogni anno organizza un convegno con gli sviluppatori e gli utilizzatori del prodotto per discutere e migliorare. La vera innovazione apportata inizialmente da questa piattaforma ha riguardato il modo di insegnare. In effetti, per quindici anni e più e piattaforme si sono sviluppate seguendo il classico modello formativo: un docente che ha la conoscenza e la trasmette in modi diversi agli studenti per favorirne l'apprendimento. Vale a dire che gli strumenti erano tutti a favore del docente, per creare e gestire i corsi. Claroline Connect è stato realizzato in modo diverso: anche lo studente avrà il suo spazio personale, simile a quello dell'insegnante. Gli utenti, studenti o insegnanti, possono proporre attività, forum, wiki, blog, gestire le proprie interazioni e risorse, gestire gli accessi in base alle esigenze e agli obiettivi di apprendimento. Claroline Connect lascia spazio allo studente per imparare e renderlo protagonista del suo apprendimento. La piattaforma si basa su tre pilastri: gli "attori" e i gruppi che rappresentano; spazi di attività (inclusi documenti multimediali, forum, wiki, videoconferenze, wiki, mappe concettuali, esercizi), Attività come progetti, quiz, sondaggi. Gli attori (studenti, docenti e collaboratori) possono svolgere molti tipi di attività quali: esercitazioni, progetti, valutazioni, ricerche, discussioni, dibattiti, collaborazioni, condivisioni. Ogni utente dispone di un ufficio personale e di un'area di attività.

Scolastica

PowerSchool

è stato sviluppato da una startup nell'area di New York City, che nel 2009 ha ricevuto un cospicuo finanziamento dalla società di Venture Capital Meakem Becker, ed è diventato un punto di riferimento nell'ambito della Scuola Superiore per scopi didattici. La piattaforma nasce su ispirazione di Facebook: interfaccia e funzioni ne seguono l'aspetto con la presenza di post, aggiornamenti di stato, condivisioni e aggiornamenti istantanei. La capacità in upload del servizio è discreta e prevede 15 Gb gratis ogni 100 studenti; la registrazione è semplice ed immediata e non ha costi per la versione base. Gli insegnanti possono inserire il nome della scuola e creare il file/corsi che vogliono, coinvolgendo gruppi più o meno numerosi di studenti. Gli studenti, a loro volta, potranno iscriversi utilizzando uno specifico codice che li assocerà al corso che il docente ha preparato per loro. Esiste anche un'applicazione grazie alla quale è possibile accedere ai contenuti della piattaforma anche da un dispositivo mobile.

Il servizio è fornito gratuitamente, con funzionalità speciali che vengono aggiunte se sottoscrivi un abbonamento mensile o annuale. Le funzionalità premium di Schoology consentono di gestire ulteriori tipi di attività di apprendimento e creare una varietà di rapporti dettagliati per valutare il corso e le prestazioni dei singoli studenti. Le funzionalità a pagamento includono anche un sistema di messaggistica mobile per comunicare con le famiglie degli studenti, registri elettronici, maggiore spazio di archiviazione, call center sempre attivo per la risoluzione dei problemi, personalizzazione della piattaforma con il tema e la grafica della scuola e altri piccoli accorgimenti che consentono di creare un ambiente di apprendimento veramente completo. Tra le funzioni principali: il calendario degli eventi, la possibilità di gestire diversi corsi e assegnare punteggi diversi ai partecipanti, la valutazione delle esperienze formative online, il caricamento di documenti, audio e video. Ad oggi la versione italiana di Schoology non è ancora disponibile ed è per questo che non è diffusa in Italia; invece è disponibile in inglese, spagnolo, francese, giapponese e malese, raggiungendo 8 milioni di utenti (principalmente scuole) in 200 paesi. Abbiamo deciso di inserire questa piattaforma nel lavoro di ricerca perché diverse sperimentazioni condotte negli Stati Uniti dimostrano l'efficacia e l'utilità di Schoology, che si pone come un ottimo strumento da tenere sotto stretta osservazione in attesa che venga reso disponibile in altre lingue. Per citare due esempi su tutti, Schoology è stata impiegata all'interno del Cleveland Institute of Art dove ha portato a un significativo miglioramento del coinvolgimento e della partecipazione degli studenti, contribuendo alla creazione di una didattica più interattiva e piacevole. Anche le Minnetonka Public Schools hanno registrato notevoli benefici per quanto riguarda il livello di collaborazione e coinvolgimento nelle attività scolastiche con l'introduzione della piattaforma: in particolare, viene sottolineata la grande semplicità di utilizzo e l'immediatezza di Schoology sia dal lato amministratore che da parte dell'utente.

Sakai



2003, quattro università statunitensi (MIT, Michigan, Stanford e Indiana) hanno deciso di unire le proprie risorse umane e finanziarie per creare il progetto Sakai. È una piattaforma di apprendimento collaborativo completamente open source; con licenza ECL12, è destinato ad ambienti universitari, sia per enti di ricerca pubblici che privati, e supporta sia l'attività di studenti, docenti e ricercatori. Attualmente è disponibile in più di 20 lingue, compreso l'italiano, ed è adottato da 1,25 milioni di studenti negli Stati Uniti e da 4 milioni di studenti nel mondo. Inoltre, Sakai utilizza gli standard SCROM che consentono l'interoperabilità e l'accessibilità dei contenuti didattici basati sul web; utilizza anche un'architettura SOAP per creare interoperabilità e condivisione tra Sakai e altri software. La comunità Sakai si impegna a garantire che tutte le funzionalità siano accessibili e utilizzabili dal maggior numero di potenziali utenti, comprese le persone con disabilità: il software soddisfa i livelli di accessibilità WCAG (A,AA). Vengono utilizzati anche gli standard emergenti e le migliori pratiche di progettazione (come la suite WAI-ARIA) che supportano le tecnologie adattive emergenti.

Sakai include tutti gli strumenti didattici e la sua flessibilità consente di utilizzare il software in base alle proprie esigenze: per corsi, per studio individuale e di gruppo, per attività di ricerca o per progetti collaborativi; è un software in grado di supportare praticamente qualsiasi tipo di approccio didattico o stile di apprendimento. E' possibile personalizzare l'ambiente in base alle proprie esigenze: con un design flessibile e aperto, è possibile cambiare l'aspetto, le funzionalità e gli strumenti in base a ciò che insegnanti e studenti desiderano avere. Il software fornisce molti strumenti a favore della didattica: registro dei voti, test e quiz, strumenti di assegnazione (valutazioni, riconoscimenti, premi), generatore di lezioni, programma (pubblicare un riepilogo dei contenuti e dei requisiti del corso). Come strumenti di comunicazione avremo invece: calendario, strumenti di chat sia per comunicazioni private che di gruppo, forum, dropbox per la condivisione di file, podcast da file audio o video, strumenti per sondaggi, wiki, blog. È possibile visualizzare i contenuti web attraverso i motori di ricerca Firefox, Safari, Chrome e Internet Explorer; tuttavia, il sito non contiene informazioni sulla possibilità di scaricare contenuti didattici come video, file e audio. Per assistenza e supporto, è possibile rivolgersi alla Sakai User Community oppure optare per diversi livelli di servizio, hosting e supporto forniti da affiliati commerciali, a seconda delle esigenze e preferenze. Nonostante in Italia questa piattaforma non abbia ancora trovato un terreno florido per svilupparsi, alcune delle migliori università del mondo hanno deciso di adottare questo software; esempi sono le Università di Amsterdam, Newcastle, Madrid e Yale.

EFronte



iniziò a essere sviluppato nel 2001 in Grecia, tuttavia la prima versione del prodotto fu rilasciata solo a metà del 2002. Il software è stato pensato come un content manager orientato alla creazione di corsi online, con molteplici possibilità di interazione e un'interfaccia grafica basata su un intuitivo sistema di icone. Attualmente disponibile in 39 lingue, è compatibile con le specifiche SCORM 1.2 e SCORM 2004. Varie caratteristiche della piattaforma (ad esempio capacità gestionali e struttura organizzativa) la rendono particolarmente adatta all'utilizzo in ambienti gestionali, in particolare nella gestione delle risorse umane. Si distingue per l'estrema semplicità di configurazione e messa in servizio, per l'interfaccia grafica innovativa e user-friendly. Attualmente eFront è disponibile in tre versioni:

Open Source: assistito da Systema Consulting;

Educational: dedicato alle aziende di formazione;

Enterprise: dedicato alle imprese.

Systema Consulting distribuisce e implementa soluzioni basate su eFront Learning ma è un servizio a pagamento. Con il software eFront learning è possibile costruire corsi eLearning attraverso documenti, presentazioni, video, immagini (tutti contenuti SCORM). Con la versione eFrontPro è anche possibile consultare materiale web da YouTube, Wikipedia e altre fonti. Oltre alla possibilità di gestire utenti, lezioni, corsi, test di valutazione, le, sondaggi, sono presenti anche alcuni utili strumenti di comunicazione: Forum, chat, accesso ai social network. Puoi rilasciare certificazioni e riconoscimenti o attivare moduli di supporto agli studenti. In prima linea il sistema di notifica personalizzabile via email. EFront è progettato con un design responsive per essere fruibile da qualsiasi dispositivo mobile;

Tra le Università che hanno adottato eFront citiamo la University of South Carolina che gestisce più di 2000 partecipanti attraverso questa piattaforma.

ATutor

ATutor è un LMS nato da un progetto sviluppato nel 2002 con la collaborazione del Centro di Ricerca per le Tecnologie Adattive dell'Università di Toronto. Questo centro è conosciuto a livello internazionale come leader nello sviluppo di tecnologie e standard che assicurano alle persone con disabilità l'accesso alle opportunità offerte dall'e-learning. Oggi ATutor è utilizzato in tutto il mondo ed è disponibile in più di 30 lingue.

ATutor è unico per le sue caratteristiche di accessibilità: è l'e-learning più utilizzato da non vedenti e ipovedenti grazie alla lavagna interattiva all'avanguardia. ATutor, conforme alle specifiche internazionali di accessibilità e ritenuto idoneo all'uso didattico secondo i criteri di valutazione del software stabiliti dall'American Society for Education and Development (ASTD), è ampiamente utilizzato in progetti nazionali e internazionali. Inoltre, è possibile accedere ai corsi da un'ampia gamma di dispositivi mobili: è testato su iPhone, Android, Blackberry e vari tablet. Per quanto riguarda la didattica, il sistema ATutor contiene un elenco di tutti i corsi presenti e accessibili, denominato Sfoglia Corsi. Se un corso è Pubblico, è possibile accedervi senza dover prima effettuare il login, a differenza dei corsi Protetti e Privati. I corsi privati sono accessibili solo a coloro che sono stati approvati e iscritti al corso tramite una Master List. Solo gli insegnanti possono implementare i corsi. Gli studenti, se abilitati, possono richiedere al docente di creare un corso. Con la creazione di un corso vengono configurati anche gli strumenti a supporto della didattica, tra questi avremo: Forum, glossario, mappa del sito, collegamenti a siti web, questionari, test & sondaggi, esportazione di contenuti, chat, amministrazione, posta in arrivo (messaggistica privata) e vari pacchetti aggiuntivi. A tal proposito è particolarmente importante la possibilità di inserire contenuti multimediali, attraverso un collegamento a youtube o vimeo oppure caricando contenuti audio o video con FlashMedia; Inoltre puoi inserire didascalie nei contenuti video, aggiungere ulteriori informazioni visibili con la visualizzazione dettagliata (è il caso di link a forum, pagine web, parole e frasi del glossario, formule). Attraverso l'Enrollment list (lista degli studenti iscritti) un docente può decidere chi ha accesso ad un determinato corso e chi no. Il docente può concedere a uno, due o più studenti privilegi amministrativi quali: amministrare contenuti, creare o svolgere test, formare gruppi, intervenire in forum e chat. Questi strumenti sono particolarmente utili per gli assistenti alla didattica o quando ci sono più docenti per lo stesso corso. Il docente può anche segnalare come "Alumni" gli studenti che hanno completato il corso. Questi possono partecipare alle attività a sostegno dei nuovi studenti. La funzione registro fornisce l'accesso al registro di classe con il quale un insegnante può inserire voti e compiti di prova. E' possibile anche implementare elenchi di studenti ed esportarli. Altre proprietà sono invece gestite direttamente dagli amministratori del sistema ATutor, come l'aggiornamento della limitazione sui dati caricati e lo spazio limitato al corso. Un amministratore di ATutor dovrebbe essere contattato se queste proprietà devono essere modificate in qualsiasi modo. Per quanto riguarda la comunicazione tra utenti, esiste un ambiente interamente dedicato al networking: ATutor Social è un ambiente "social" in cui gli utenti possono sviluppare una rete di contatti, creare e partecipare a gruppi e inserire un profilo pubblico. È possibile inserire foto in diversi contesti: album personali (privati o condivisi) o relativi ai corsi. È possibile collegare i contenuti di ATutor Social ad altri social network come Facebook, Twitter, LinkedIn, tramite link. Si può scegliere tra centinaia di widget, giochi e applicazioni per creare uno spazio di networking davvero personalizzato.

Inoltre, è possibile scambiare messaggi privati con altri utenti del corso attraverso la Posta in arrivo, comunicare attraverso i forum ed esportare questi ultimi per creare un archivio delle discussioni e facilitare l'apprendimento dei futuri studenti. Gli insegnanti possono tenere video conferenze e lezioni sia individuali che di gruppo. A supporto di amministratori e docenti c'è l'Handbook, una guida con tutte le informazioni necessarie per l'utilizzo di ATutor, visibile su internet o stampabile. Inoltre, è disponibile un canale YouTube per la fruizione di materiale multimediale e alcuni forum di supporto.

Docebo



dal latino docet, insegnare, è stata fondata nel 2005 da Claudio Erba, ancora oggi amministratore delegato dell'azienda. Secondo i dati riportati sul sito della piattaforma c'è un incremento percentuale annuo del 50%, è distribuito in aziende come Mediaset e il gruppo televisivo Sky e supera di gran lunga i 300.000 utenti che vengono formati attraverso la sua piattaforma E-Learning. Venduto in oltre 70 paesi e disponibile in oltre 30 lingue, finanziato da fondi di venture capital, Docebo ha uffici in Europa, Asia e Nord America. Docebo è stata nominata una delle 10 migliori piattaforme di eLearning SaaS al mondo e una delle prime 3 nel settore della formazione aziendale. Si tratta di un software con licenza GPL V2.0 e il costo per ottenere quest'ultimo varia in base al numero di utenti attivi al mese. Con Docebo c'è la possibilità di personalizzare la piattaforma inserendo il logo della azienda o del progetto, personalizzare le grafiche allineandole a quelle della azienda, modificare il layout della Home Page, personalizzare stili, formattazione, layout ed effetti grafici per i documenti, attivare e disattivare i moduli della piattaforma. Nell'area Gestione Utenti è possibile inserire nuovi utenti e gestire quelli precedentemente inseriti e aggiungere utenti. Alcuni strumenti molto utili nella gestione degli utenti sono:

- Campi aggiuntivi per arricchire il profilo utente con informazioni quali sesso, nazionalità, data di nascita, etc.;
- Funzione “organigramma” per suddividere gli utenti in filiali in base al ruolo o alla provenienza geografica;
- Per un numero limitato di utenti è sufficiente caricare un file contenente tutti i propri dati. Nella sezione corsi è possibile creare corsi e-learning, in aula o webinar e gestire le opzioni per ogni corso (impaginazione di un testo e posizionamento dei vari elementi grafici).

I corsi in aula sono un'opzione aggiuntiva a pagamento e richiedono l'attivazione della nuova APP Classroom Training. Questa permette di sviluppare un programma di formazione che integra l'e-learning con la formazione tradizionale. Si può pianificare, gestire e tenere traccia di un corso che verrà tenuto in diverse sessioni e sedi, creare un corso webinar utilizzando i sistemi di videoconferenza integrati con Docebo (Adobe connect, GoToMeeting, WebEx, SkyMeeting) oppure creare la sessione con sistemi alternativi. Con questo tipo di corso è possibile anche aggiungere test scritti e questionari. I corsi e-learning, che sono i più utilizzati dai docenti, sono altamente personalizzabili. È possibile organizzare l'ambiente del corso aggiungendo commenti, le videoconferenze, forum, blog, docenti. Tutto viene visualizzato su una pagina e gli utenti troveranno facilmente ciò di cui hanno bisogno. Anche gli studenti hanno la possibilità di creare blog attraverso un'applicazione del pacchetto base. La funzione report permette di analizzare le attività svolte dagli utenti della piattaforma. Docebo è compatibile con gli standard SCORM 1.2 e SCORM 2004 e offre la possibilità di connettersi ad alcuni servizi di video conferenza, quali Teleskill, Dimdim e Intelligere. Inoltre, la Docebo Mobile Application, per sistemi iOS e Android, è stata sviluppata con strumenti Open Source ed è rilasciata sotto licenza Open Source BSD. Questo permette di seguire corsi creati appositamente per smartphone e tablet. Tutte le azioni degli studenti sono monitorate dal software.

Moodle



La prima versione gratuita di Moodle è stata rilasciata nel 2001 da Martin Dougiamas; tuttavia, nel 2004 è stato lanciato il Moodle Partner Program e questa volta la piattaforma si è estesa ad altri 70 partner, diffondendosi in molte parti del mondo. Moodle si sta espandendo a macchia d'olio: tradotto in più di 120 lingue, con una sua applicazione ufficiale, gode di una vasta base di utenti che include: università, scuole superiori e scuole primarie, dipartimenti governativi, organizzazioni sanitarie, organizzazioni militari, aeroporti, liberi professionisti. E' un software open source con licenza GNU-GPL, quindi libero e modificabile da qualsiasi programmatore. Questa filosofia ha portato alla formazione di una comunità internazionale di persone che lavorano sulla piattaforma e la utilizzano per le proprie attività, garantendo un costante aggiornamento. Inoltre, per domande, problemi e malfunzionamenti del software esiste una community internazionale che fornisce un ottimo supporto per l'utilizzo del programma. La struttura di Moodle è organizzata attorno ai corsi. Solitamente il materiale è presentato in macroblocchi e i corsi possono contenere informazioni relative ad un anno di studio, singole sessioni, a seconda delle esigenze del docente. Lo studente può iscriversi in diversi modi: può autoimmatricolarsi, può essere iscritto manualmente dal docente o automaticamente dall'amministratore. I corsi sono organizzati secondo le categorie. Per quanto riguarda gli utenti, va specificato che non si accede a Moodle come studente o docente; chiunque acceda a Moodle non ha privilegi speciali fino a quando non vengono assegnati ruoli dall'amministratore, in base alle esigenze individuali. Un insegnante può implementare il materiale in tre modi diversi: Attività, Risorse e Blocchi. Un'attività è uno strumento attraverso il quale gli studenti imparano interagendo tra loro o con l'insegnante (forum, quiz, collaborazione in un wiki). Alcune attività sono standard ma è possibile implementare attività extra scaricabili dall'amministratore. Una risorsa è un elemento che un insegnante può aggiungere a un corso Moodle per supportare l'apprendimento, ad esempio un file, un video o un collegamento a un sito Web: lo studente può semplicemente guardare o leggere piuttosto che partecipare. Anche nel caso delle risorse, ne esistono sia standard che extra. Un Blocco è un elemento che solitamente il docente aggiunge a lato del corso e fornisce informazioni aggiuntive o link per facilitare l'apprendimento (una sorta di widget). Lezioni di implementazione e attività di apprendimento collaborativo sotto forma di dispense, attività ed esercizi utilizzando le risorse del libro e della pagina o inserendo bozze o presentazioni. Ogni componente didattica può essere inserita attraverso le "materie": vere e proprie parti costitutive che garantiscono la modularità dei propri contenuti e il perfezionamento secondo le esigenze del docente. Gli argomenti possono essere aggiunti o rimossi a discrezione del docente. E' possibile utilizzare moduli come: forum, wiki, blog, glossario, database. Le valutazioni sono effettuate attraverso i moduli: quiz (con cui puoi scegliere domande a scelta multipla, risposta breve, risposta numerica), compito (che consiste nel correggere un elaborato presentato da uno studente o da un gruppo). La valutazione degli studenti può avvenire attraverso la definizione di obiettivi, ad esempio livelli di conoscenza che possono essere associati all'esecuzione di un compito o al completamento di un'attività. E' possibile gestire la classe in sottogruppi; a tal proposito, Moodle offre ora ai docenti la possibilità di distribuire agli studenti dei badge: si tratta di certificati virtuali (non legalmente validi) di avvenuta partecipazione al corso, ottenibili completando un corso o un'attività ad esso correlata. E' inoltre possibile pianificare le attività didattiche grazie al calendario. Dal lato dello studente, si fa riferimento al concetto di apprendimento attivo, che significa essere in grado di: costruire, cioè rappresentare le conoscenze acquisite attraverso blog, wiki, glossari, test, database; di comunicare e collaborare attraverso forum, blog e wiki. Per rendere ancora più partecipativa l'attività didattica, è possibile concedere localmente (cioè, limitatamente ad un unico ambiente/corso) agli studenti alcuni dei permessi tipici del ruolo di docente.

4.5 Confronto tra piattaforme

Tutte le piattaforme sopra menzionate sono state adottate non solo dalle aziende, ma anche e soprattutto dalle istituzioni pubbliche e da un pubblico variegato, tra cui disoccupati e persone in cerca di nuova occupazione.

Un primo criterio di confronto è la distinzione tra offerte Open Source e a pagamento. In molti casi, la scelta tra le due opzioni è obbligata dalla disponibilità di fondi, mentre in altri casi si tratta di una decisione consapevole e ragionata. In generale, le piattaforme Open Source offrono strumenti e funzioni altrettanto validi ed efficienti rispetto a quelle a pagamento. Tuttavia, l'aspetto estetico, l'usabilità e la user experience tendono a essere meno curate nelle soluzioni Open Source, il che può comportare una navigazione meno intuitiva e più caotica. Inoltre, mentre le piattaforme commerciali solitamente non richiedono installazioni complicate, quelle Open Source spesso necessitano di competenze tecniche.

Un esempio di piattaforma che richiede competenze avanzate è **Blackboard**, così come **Docebo**, entrambe ampiamente utilizzate in Italia. Queste piattaforme sono fruibili sia da tecnologia fissa che mobile, offrono un eccellente sistema di assistenza e vantano avanzati strumenti di collaborazione sociale. Tuttavia, i costi sono considerevoli, arrivando a migliaia di euro all'anno. Escludendo le versioni a pagamento di **Dokeos** ed **eFront**, le versioni base risultano carenti in termini di contenuti e funzionalità. Ad esempio, Dokeos non permette di implementare valutazioni, esami o videoconferenze e il forum di supporto non riceve recensioni positive. Nel caso di eFront, la versione gratuita non è idonea per gli Enti di Formazione, poiché l'unica versione pienamente compatibile è quella Educational, dedicata alle strutture didattiche.

Un altro aspetto fondamentale per una piattaforma è che sia tradotta in italiano. Sebbene la conoscenza della lingua inglese sia ormai imprescindibile per studenti e docenti, la lingua madre rimane essenziale. Questo spiega il mancato sviluppo di Schoology in Italia, nonostante il suo successo in America, anche se la piattaforma presenta limitazioni, come la mancanza di supporto per tecnologie diverse da iOS e spazio di archiviazione limitato, gestito in base al numero di studenti. Per tale motivo, Schoology necessita di ulteriori sviluppi prima di poter competere con giganti globali come Moodle o Blackboard.

Un altro criterio di confronto è la tipologia di formazione offerta dalla piattaforma: **autoapprendimento, formazione assistita o collaborativa**. Ilias, ad esempio, è concepito per offrire un LMS aperto, con l'obiettivo di creare una libreria di contenuti da condividere con il mondo, piuttosto che limitarsi alla strutturazione dei contenuti in corsi tradizionali. **Chamilo e Sakai**, invece, seguono un approccio più personalizzabile, dove l'insegnante può scegliere il grado di intervento nella gestione dei contenuti. In piattaforme come **Claroline e ATutor**, lo studente ha un suo spazio personale e può interagire liberamente con gli altri utenti e insegnanti. **Moodle**, infine, si distingue per una filosofia pedagogica di "costruttivismo sociale", dove la costruzione della conoscenza avviene in collaborazione tra gli utenti, favorendo una comunità di apprendimento interattiva.

L'accessibilità delle piattaforme è un altro elemento cruciale. Le linee guida WAI definiscono tre livelli di accessibilità per i siti web (A, AA, AAA), che si riferiscono rispettivamente alla facilità di trasformazione dei documenti e alla navigabilità e comprensibilità del sito. Per quanto riguarda Ilias e Claroline, non sono stati riscontrati riferimenti espliciti agli standard di accessibilità nella documentazione online, mentre Moodle varia in base al template utilizzato. Sakai soddisfa i livelli A e AA, mentre Chamilo raggiunge il massimo livello AAA. ATutor, d'altra parte, è da anni la piattaforma con il livello di accessibilità più alto, con funzionalità come la lavagna interattiva accessibile anche ai non vedenti.

Anche la portabilità e l'uso di applicazioni mobili sono aspetti importanti. Chamilo, Ilias e ATutor permettono l'accesso sia da rete fissa che mobile, sebbene non abbiano applicazioni mobili specifiche. Claroline, invece, offre un'applicazione mobile che consente il download di documenti e la visualizzazione delle notifiche, ma con recensioni poco favorevoli (2,1/5). Sakai Mobile, disponibile per iOS e Android, ha ricevuto invece recensioni più positive. Moodle Mobile, l'applicazione ufficiale di Moodle, è la più scaricata, anche se le opinioni sono contrastanti.

Il supporto offerto dalle varie piattaforme è un altro punto di confronto. Sebbene il servizio di assistenza non sia sempre garantito per i software Open Source, la presenza di forum di supporto o di vere e proprie community online può facilitare la risoluzione dei problemi. Moodle vanta una community internazionale di

80 milioni di utenti ed è considerato il migliore per il supporto. Altre piattaforme, come Ilias e Sakai, offrono assistenza a pagamento, mentre per Chamilo esiste un forum di supporto con circa 11 milioni di utenti.

Infine, gli strumenti di comunicazione e social media sono sempre più diffusi nelle piattaforme di e-learning.

ATutor si distingue per la creazione di un vero e proprio social network, dove gli utenti possono creare profili, partecipare a gruppi e condividere contenuti. Altre piattaforme, come Claroline e Ilias, offrono una community limitata, mentre Moodle ha numerosi forum dedicati all'interazione tra docenti e studenti.

Per quanto riguarda la didattica, tutte le piattaforme analizzate offrono strumenti simili, tra cui test, questionari, sondaggi e la possibilità di utilizzare media come PDF, audio e video nelle lezioni. Tuttavia, alcune piattaforme, come Moodle e ATutor, permettono videoconferenze, mentre altre, come Ilias e Claroline, non lo consentono. Tutte le piattaforme, eccetto Claroline, offrono funzionalità di gamification, come premi e riconoscimenti.

In conclusione, sebbene non si possa affermare che Moodle sia la migliore piattaforma in assoluto, si distingue per la sua ampia diffusione, il supporto offerto, la tecnologia avanzata, gli strumenti didattici e le possibilità di personalizzazione. Moodle risponde in modo particolarmente efficace alle esigenze didattiche e comunicative degli utenti.

R1.A3.1 – NATIONAL REPORT

5. Survey

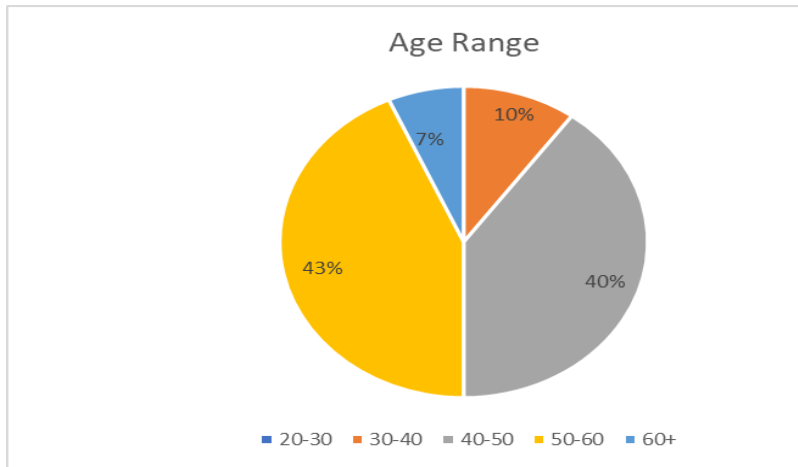
In totale, 105 operatori della formazione professionale, selezionati da Ass.For.SEO (65) e T2i (40), hanno ricevuto il questionario (Allegato I). Sono state raccolte 56 risposte, tutte correttamente compilate. Le caratteristiche e la composizione del gruppo di intervistati sono descritte nel paragrafo successivo, con un'analisi separata per il campione selezionato da Ass.For.SEO (Centro-Sud Italia) e quello selezionato da T2i (Nord Italia).

5.1 Caratteristiche del gruppo di intervistati ai questionari

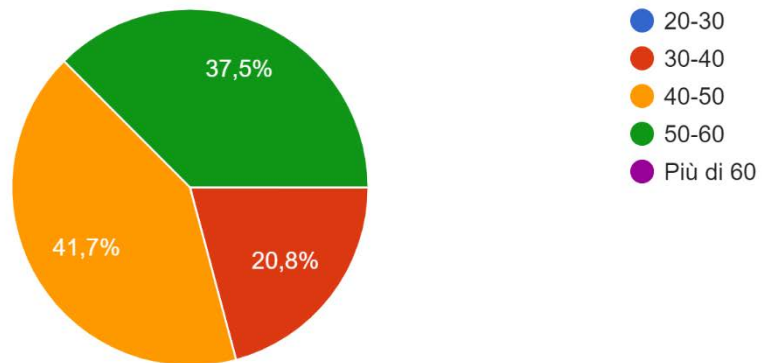
La **Sezione I** del Questionario era finalizzata a definire il profilo e le principali caratteristiche dei rispondenti. I risultati delle risposte pervenute vengono di seguito analizzati, evidenziando le principali caratteristiche emerse e, se del caso, le differenze tra il gruppo di intervistati del Centro-Sud Italia e quelli del Nord Italia.

Fascia d'età: Circa il 40% degli intervistati del Centro-Sud ha un'età compresa tra i 50 e i 60 anni, perfettamente in linea con l'età media degli insegnanti italiani. Nel Nord Italia l'età media è più bassa, compresa tra 30-40 (20,8%), 40-50 (41,7%) e 50-60 (37,5%).

Centro-Sud Italia

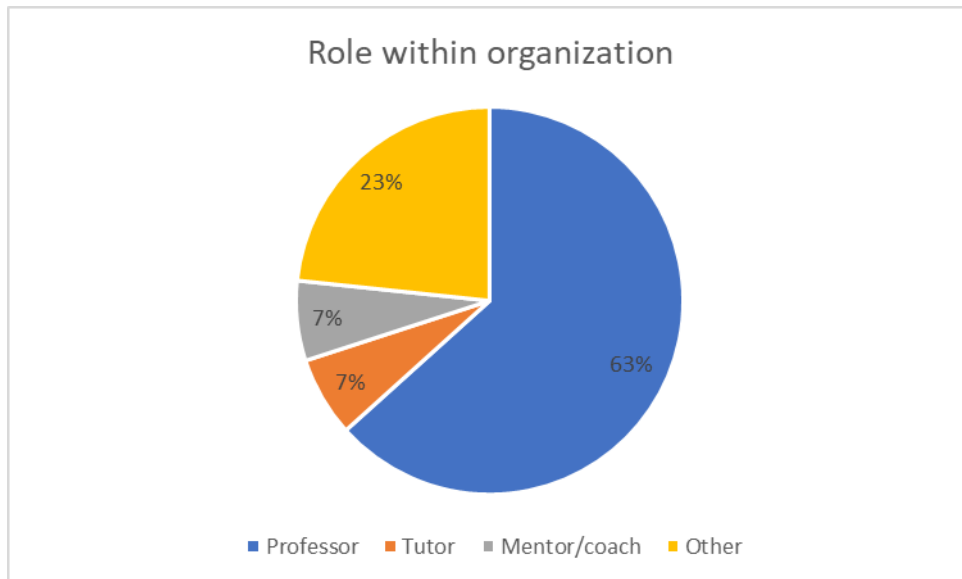


Nord Italia



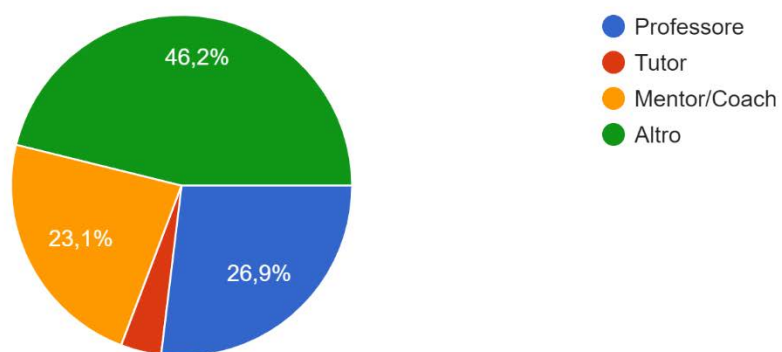
Ruolo all'interno dell'organizzazione: Nel Centro-Sud Italia, il 63% del campione che ha risposto all'intervista svolge il ruolo di Docente all'interno della propria organizzazione, il 6,7% quello di mentor/coach e la stessa percentuale di tutor, mentre il 23,3% svolge altri ruoli.

Centro-Sud Italia



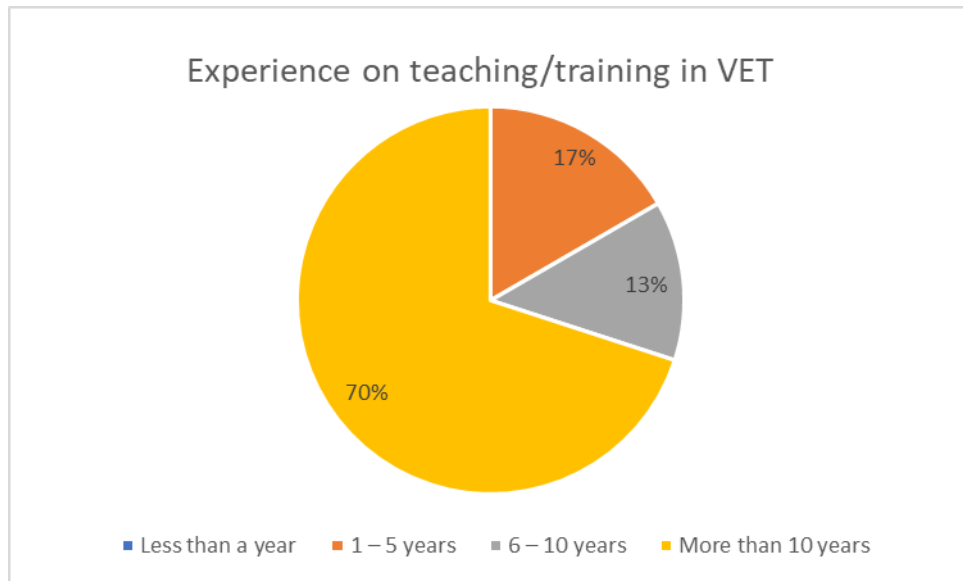
Nel Nord Italia, il 46,2% del campione ha un altro ruolo in azienda diverso da insegnante, tutor o mentor/coach. Sono comunque tutti coinvolti direttamente nella formazione: il 26,9% ricopre il ruolo di Professore/Docente, il 23,1% quello di mentore/coach e il 3,8% sono tutor.

Nord Italia



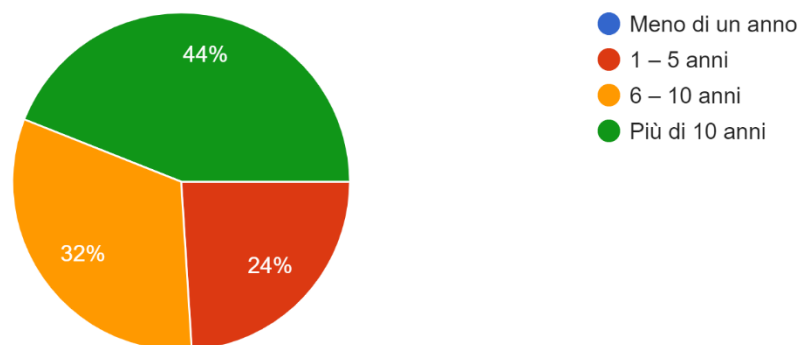
Esperienza nell'insegnamento/formazione nell'IFP: il 70% degli intervistati del Centro-Sud Italia ha 10 anni o più di esperienza, il 16,7% ha tra 1 e 5 anni di esperienza e il 13,3% ha tra 6 e 10 anni di esperienza nell'IFP.

Centro-Sud Italia



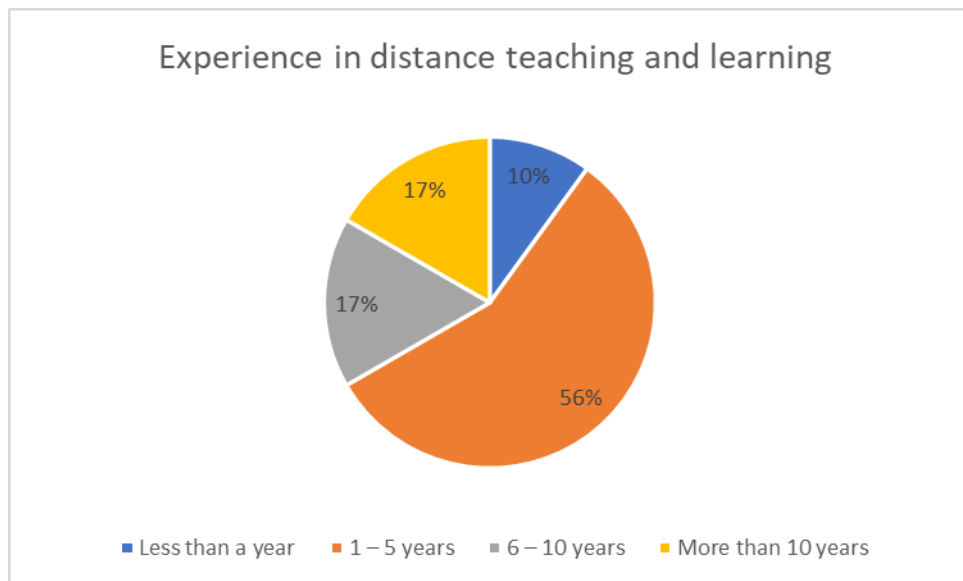
Per quanto riguarda il Nord Italia, la percentuale di persone che hanno 10 anni o più di esperienza nel settore è piuttosto bassa (44%), riflettendo l'età media più giovane degli intervistati. Il 32% ha tra 1 e 5 anni di esperienza e il 24% ha tra 6 e 10 anni di esperienza nell'IFP.

Nord Italia



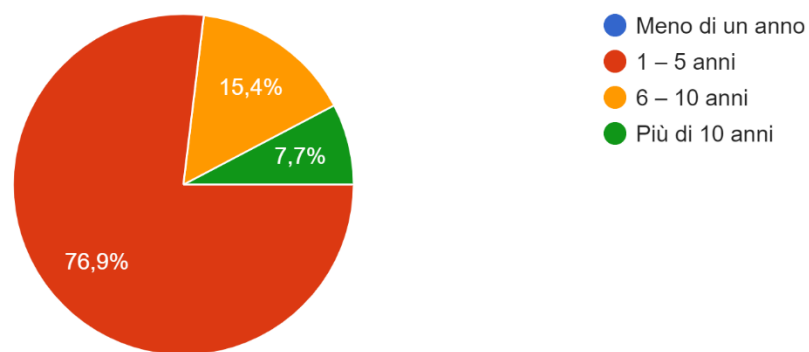
Esperienza nella didattica e nell'apprendimento a distanza: La maggior parte degli intervistati (56,7%) del Centro-Sud Italia ha tra 1 e 5 anni di esperienza.

Centro-Sud Italia



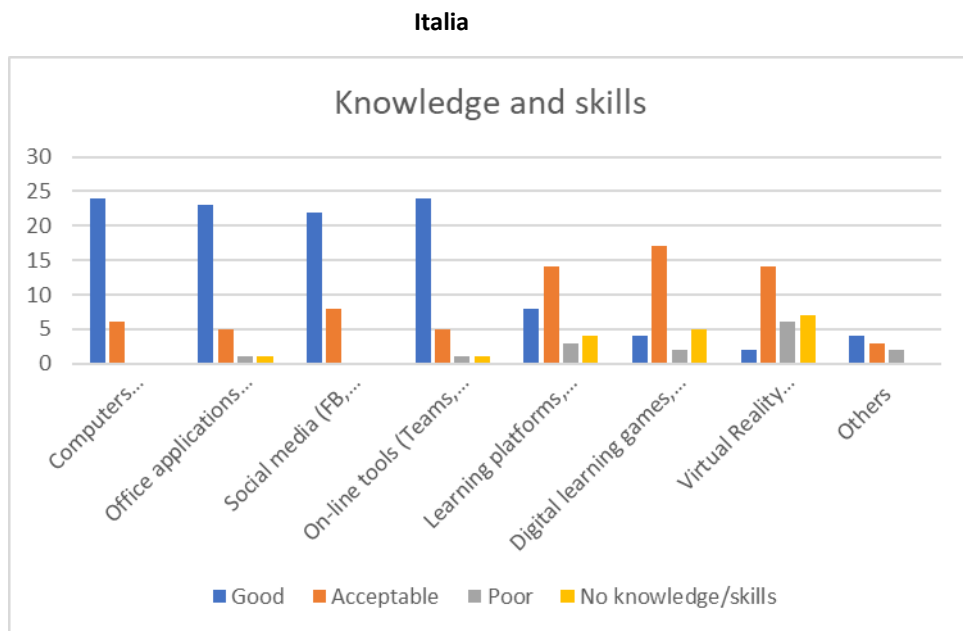
La situazione è abbastanza diversa nel Nord Italia dove il 76,9% degli intervistati ha tra 1 e 5 anni di esperienza.

Nord Italia



Per quanto riguarda le conoscenze e le competenze in tecnologie e strumenti, sia gli intervistati del Centro-Sud sia quelli del Nord Italia hanno riportato il seguente grado di confidenza con gli strumenti proposti: Computer (Workstation e Laptop); Applicazioni Office (come MS Office, Open Office, altro); social media (FB, Messenger, WhatsApp, ecc.); Strumenti online (Teams, Zoom, Google Classroom); Piattaforme di

apprendimento, LMS (Moodle); Giochi di apprendimento digitale, app di apprendimento; Attrezzature e strumenti per la realtà virtuale, Altro.



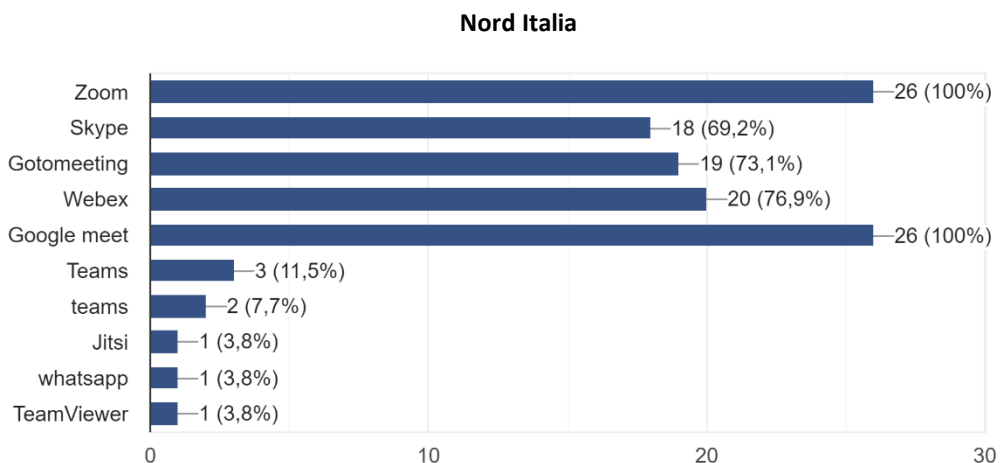
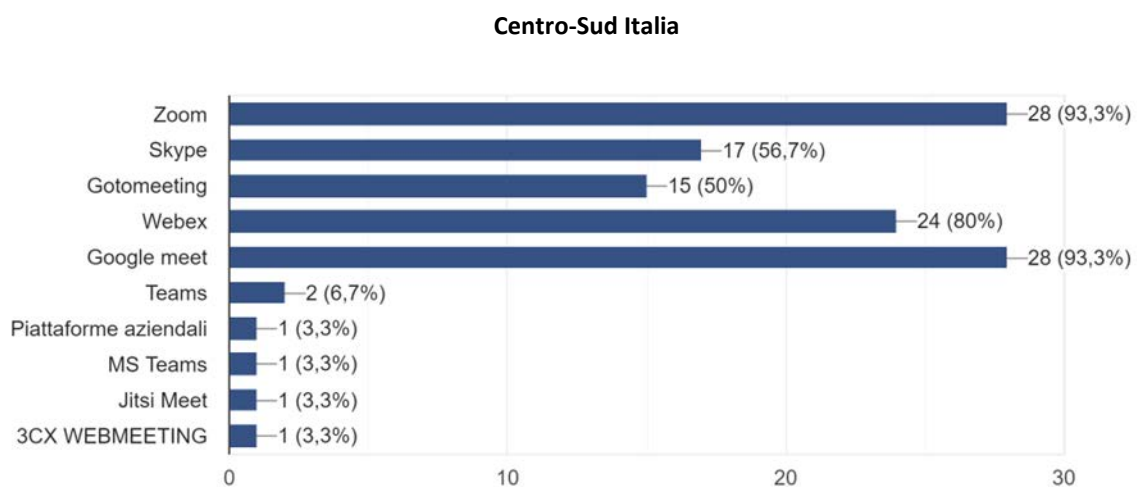
Mentre tutti gli intervistati hanno dichiarato di avere una conoscenza buona o molto buona degli strumenti ICT generali, software, social media e sistemi di videoconferenza, solo pochi di loro hanno dichiarato di avere una conoscenza buona o accettabile delle piattaforme di apprendimento, dei giochi o delle app di apprendimento digitale e realtà aumentata.

Alla domanda sui propri atteggiamenti come insegnanti o professionisti dell'IFP, hanno indicato le seguenti caratteristiche come predominanti:

- *Incoraggio i miei studenti a lavorare insieme/aiutarsi a vicenda per raggiungere un compito lavorativo*
- *Sono in grado di ispirare i miei studenti su argomenti specifici*
- *Sostengo i miei studenti nell'esplorazione e nell'applicazione di approcci innovativi per la risoluzione di problemi e il raggiungimento di compiti lavorativi*
- *Sostengo i miei studenti nella realizzazione delle loro idee*

- Sono in grado di motivare i miei studenti
- Uso metodi che promuovono la risoluzione dei problemi
- Supporto e consento ai miei studenti di definire le priorità.

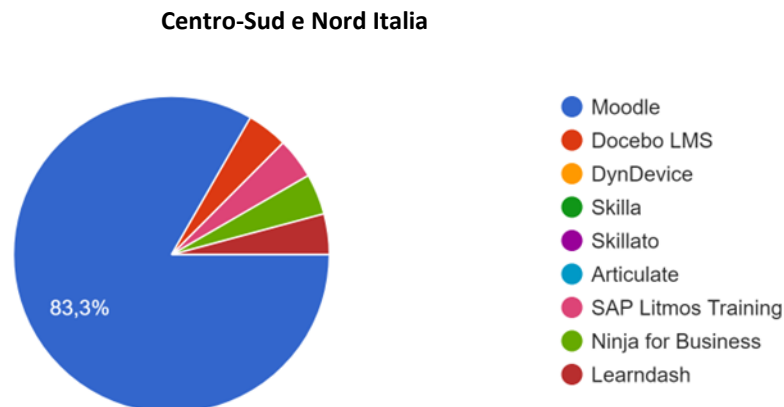
Il campione selezionato è stato poi interrogato sui principali strumenti (sistemi e software di videoconferenza) che conosce e utilizza nella formazione a distanza.



Indipendentemente dalla geografia, i risultati sono molto simili nel Centro-Sud e nel Nord Italia: **Zoom**, **Google Meet**, **Skype** e **Webex** sono gli strumenti di videoconferenza più conosciuti e utilizzati, mentre le piattaforme personalizzate e i software proprietari sono poco conosciuti o praticamente non utilizzati.

Sono open source, non proprietarie e non specificatamente attrezzate le piattaforme preferite dalla maggior parte degli intervistati al questionario.

Moodle è indicato come la piattaforma e-learning più conosciuta



Una parte specifica del questionario aveva lo scopo di ottenere un'autovalutazione da parte dei professionisti sulle loro competenze/abilità necessarie per fornire corsi di formazione online/a distanza. Circa il 75% degli intervistati ha dichiarato di possedere tali capacità/competenze, mentre la maggior parte di loro ha dichiarato di aver un maggiore bisogno di competenze “specifiche” (legate ad alcune funzionalità delle piattaforme) piuttosto che di competenze “di base” (come, ad esempio, accedere o utilizzare la piattaforma).

Vale la pena notare che oltre il 60% degli intervistati, sia nel Centro-Sud che nel Nord Italia, ritiene che la modalità “**blended**” (in parte online e in parte in presenza) sia la modalità più performante per erogare la formazione.

Gli intervistati sono interessati a trovare soluzioni per portare i seguenti aspetti della formazione in presenza all'interno della formazione a distanza:

- Possibilità di svolgere attività pratiche o laboratori (oltre il 50%),
- Interazione tra docente e studente (oltre il 35%).

5.2 Utilizzo delle Piattaforme per la Formazione a Distanza

La **Sezione II** del Questionario era finalizzata ad approfondire i seguenti argomenti (o “Topic”):

1. Topic 1: Caratteristiche principali e desiderate che può avere una buona piattaforma per l'apprendimento a distanza,
2. Topic 2: Funzionalità principali e desiderate che una buona piattaforma per l'apprendimento a distanza può offrire,
3. Topic 3: Principali risorse e strumenti offerti dalle piattaforme per l'apprendimento a distanza e ritenuti più rilevanti rispetto agli utenti di VET e WBL.

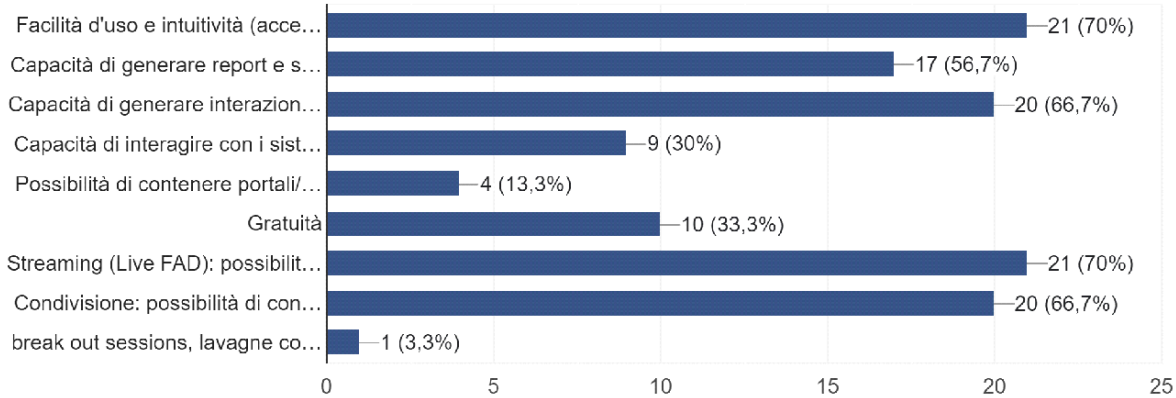
Per quanto riguarda il Topic 1, il questionario ha indagato i seguenti item:

- Facilità d'uso e intuitività (accesso e gestione delle funzionalità)
- Possibilità di generare report e statistiche su corsi, contenuti, materiali e discenti (percentuale di corsi completati, test superati, materiale scaricato, ecc.)
- Capacità di generare interazione con gli utenti
- Capacità di interagire con i sistemi aziendali (CRM, Calendari, touch point)
- Possibilità di contenere portali/aree tematiche personalizzabili
- Servizi gratuiti/open source
- Streaming (Live FAD): possibilità di ricevere informazioni con contenuti multimediali (presentazioni PowerPoint, arricchite con animazioni e transizioni Flash, oggetti 3D e streaming video, ecc.)
- Condivisione: possibilità di condividere informazioni e contenuti multimediali
- Altro

Centro-Sud Italia(30 risposte)

Considerando il tipo di attività che svolgi, quali sono, secondo te, le caratteristiche che una buona piattaforma di apprendimento a distanza dovrebbe offrire?

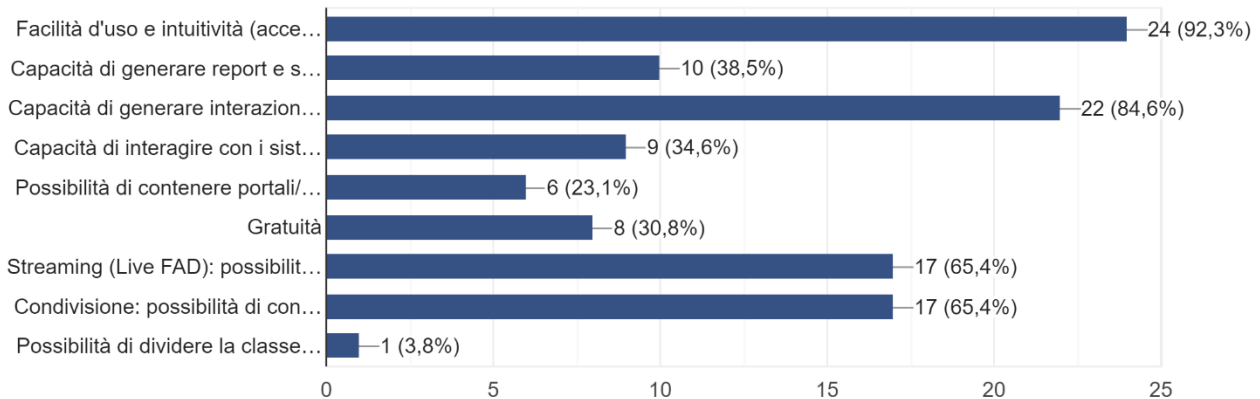
30 risposte



Nord Italia(26 risposte)

Considerando il tipo di attività che svolgi, quali sono, secondo te, le caratteristiche che dovrebbe offrire una buona piattaforma di formazione a distanza?

26 risposte



Dei 56 intervistati, 55 hanno selezionato la **“Facilità d'uso e intuitività”** come caratteristiche principali che può avere una buona piattaforma per l'apprendimento a distanza, seguita dalla **“Capacità di generare interazione con gli utenti”** (42). **“Streaming (Live FAD): possibilità di ricevere informazioni con contenuti multimediali”** (38) e **“Condivisione: possibilità di condividere informazioni e contenuti multimediali”** (37) sono le altre caratteristiche più importanti selezionate dagli intervistati. Vale la pena notare che i risultati non cambiano significativamente quando si tratta della provenienza geografica degli intervistati.

Il Topic 2 aveva lo scopo di indagare sui seguenti elementi:

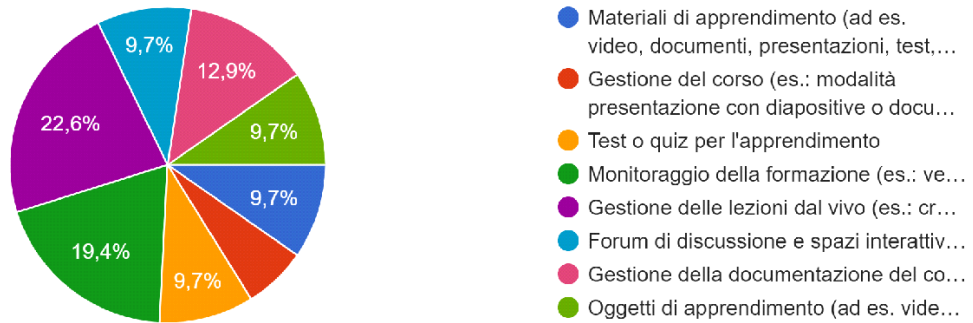
- Oggetti didattici (es. video, documenti, presentazioni, test, questionari, ecc.)
- Gestione corsi (es.: modalità presentazione con slide o documenti)
- Test o quiz per l'apprendimento
- Monitoraggio della formazione (es.: verifica di accesso, permanenza e fruizione dei contenuti da parte dei discenti)
- Gestione della lezione dal vivo (es.: creazione di percorsi integrati tra e-learning e lezione dal vivo)
- Forum di discussione e spazi interattivi (es.: chat)
- Gestione della documentazione del corso (es.: materiali didattici e di approfondimento; altra documentazione, anche amministrativa)
- Altro

La domanda posta mirava a completare la precedente, aggiungendo alle caratteristiche di una buona piattaforma l'area del "desiderio". I risultati variano molto tra Centro-Sud Italia e Nord Italia.

Centro-Sud Italia(30 risposte)

Considerando il tipo di attività che svolgi, quali caratteristiche pensi che dovrebbe offrire una piattaforma di formazione a distanza?

31 risposte

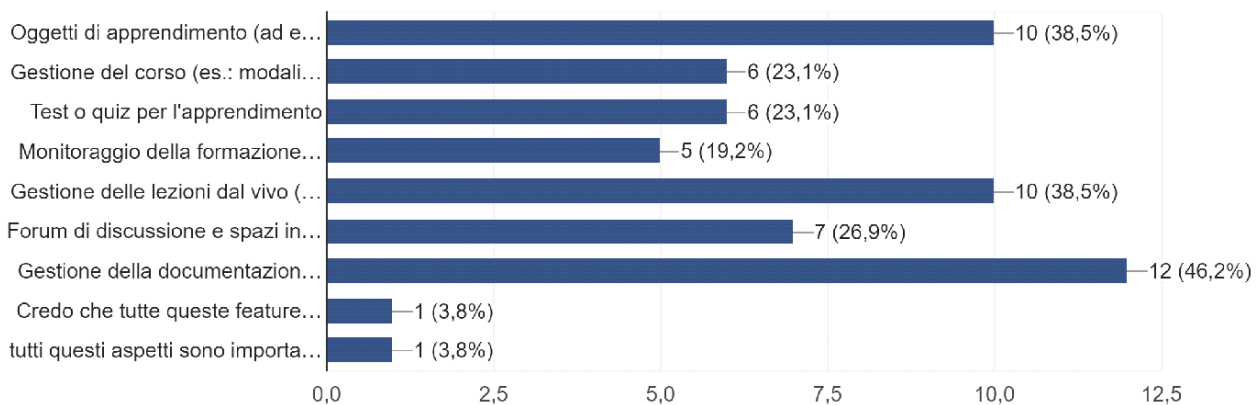


Tutti gli item proposti sono ritenuti abbastanza rilevanti dagli intervistati, con la maggior parte delle preferenze dichiarate attribuite a **“Gestione delle lezioni dal vivo”** (22,6%) e **“Monitoraggio della formazione”** (19,4%). **“Gestione della documentazione del corso”** è la voce meno interessante per gli intervistati.

Nord Italia(26 risposte)

Considerando il tipo di attività che svolgi, quali caratteristiche pensi che dovrebbe offrire una piattaforma di formazione a distanza?

26 risposte



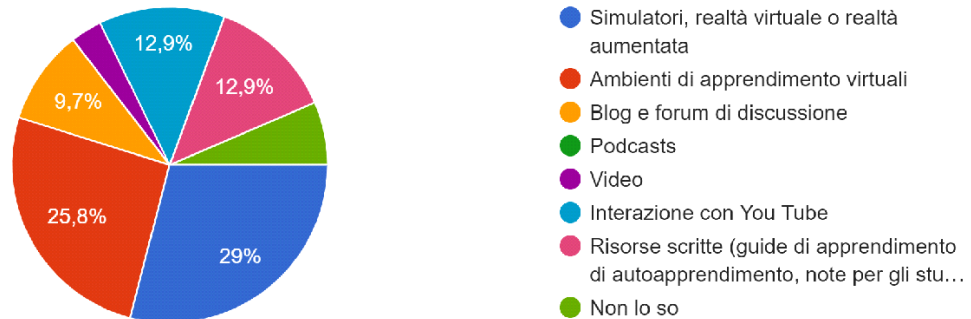
A differenza del Centro-Sud Italia, nel Nord Italia la voce più selezionata è stata la “Gestione documentazione corso” (46%), mentre è molto alto l'interesse per i “Learning object” (38,5%). Analogamente agli intervistati del Centro-Sud Italia, l'area della “Gestione delle lezioni dal vivo” è piuttosto importante in termini di preferenze dichiarate.

Il Topic 3 aveva lo scopo di indagare gli strumenti e le risorse che gli intervistati ritengono essere i più importanti da sviluppare e da includere in una piattaforma di apprendimento online/a distanza rivolta agli utenti della formazione professionale e della formazione basata sul lavoro. Gli elementi considerati sono i seguenti:

- Simulatori, realtà virtuale o realtà aumentata,
- Ambienti di apprendimento virtuali,
- Blog e forum di discussione,
- Podcast,
- Video,
- Interazione con Youtube,
- Risorse scritte (guide di apprendimento personalizzate, note per lo studente),
- Non lo so,
- Altro.

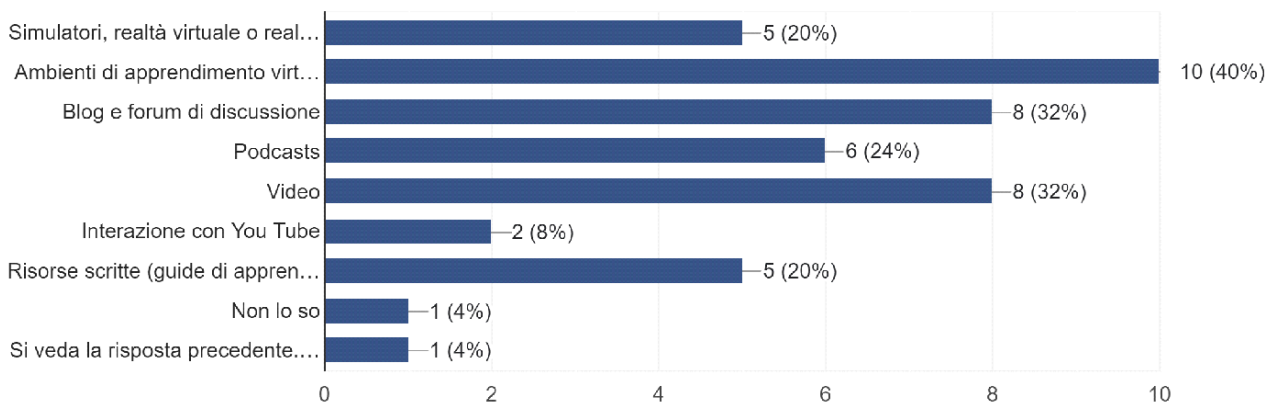
Centro-Sud Italia(30 risposte)

Quali sono gli strumenti e le risorse che ritieni siano più importanti da sviluppare e includere in una piattaforma di apprendimento online/a distanza riv...ione professionale e della formazione sul lavoro?
31 risposte



Nord Italia (26 risposte)

Quali sono gli strumenti e le risorse che ritieni siano più importanti da sviluppare e includere in una piattaforma di apprendimento online/a distanza riv...ione professionale e della formazione sul lavoro?
25 risposte



Le preferenze degli intervistati (oltre il 50%) sono nettamente orientate verso **“Simulatori, realtà virtuale o realtà aumentata”** e **“Ambienti di apprendimento virtuale”**. Ciò è perfettamente in linea con le risposte date alla domanda sugli aspetti del live learning che i professionisti desiderano portare nella formazione a distanza, e precisamente: la possibilità di svolgere attività pratiche o laboratoriali e l'interazione tra docente e studenti.

1.1 Gruppi target e tipo di attività

La **Sezione III** del Questionario finalizzata ad approfondire i seguenti argomenti:

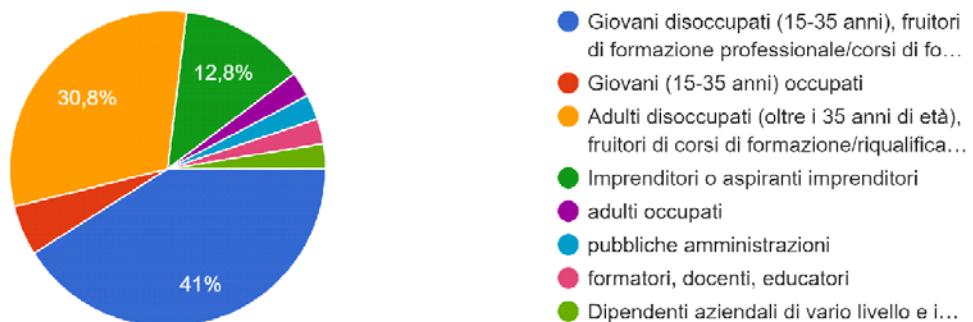
1. Obiettivi di riferimento per la didattica a distanza e loro caratteristiche,
2. Tipo di attività e contenuti principali per i quali l'apprendimento a distanza è più spesso utilizzato o preferito,
3. Difficoltà e frustrazioni rilevate quando si utilizza l'apprendimento a distanza, tenendo conto dei diversi gruppi target.

Il questionario mirava ad indagare il target di riferimento per il quale gli intervistati utilizzano più spesso la formazione a distanza/online.

I giovani disoccupati (15-35 anni), fruitori di corsi di formazione professionale/formazione basata sul lavoro, rappresentano il principale gruppo target per gli intervistati del Centro-Sud Italia (41%), seguiti dagli adulti disoccupati di età superiore ai 35 anni (31%), imprenditori o aspiranti imprenditori (13%).

Centro-Sud Italia (31 risposte)

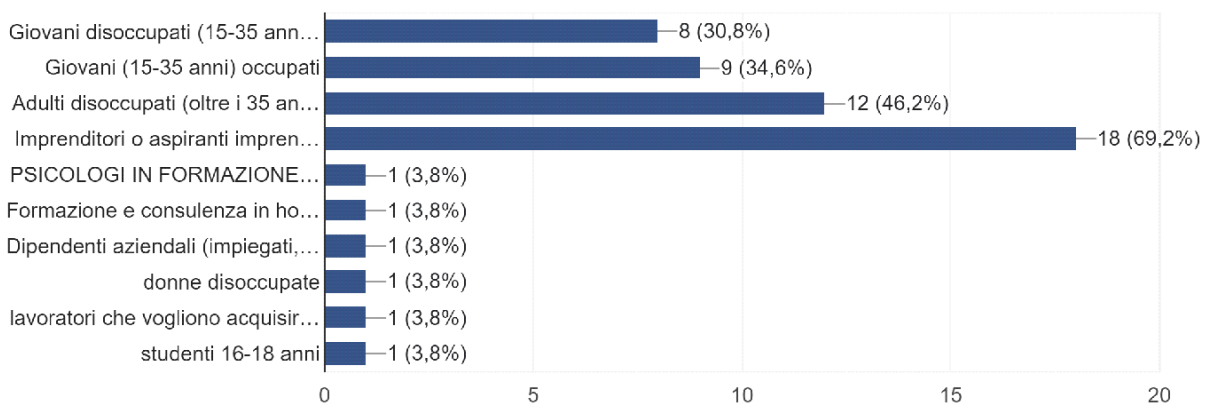
Qual è il pubblico di destinazione per il quale utilizzi più spesso la formazione a distanza/online?
31 risposte



Nel Nord Italia, la categoria degli imprenditori o aspiranti imprenditori rappresenta il target principale: 18 intervistati su 26. Giovani disoccupati (15-35 anni) e adulti disoccupati over 35 sono le altre categorie più popolate, seguite dai giovani occupati.

Nord Italia (26 risposte)

Qual è il pubblico di destinazione per il quale utilizzi più spesso la formazione a distanza/online?
26 risposte



Venendo al Topic 2., **oltre il 50% degli intervistati fa ricorso alla didattica a distanza sia per l'apprendimento teorico che pratico**. L'apprendimento a distanza per coaching/mentoring è utilizzato, invece, solo da un numero molto limitato di intervistati (1).

Infine, per quanto riguarda il Topic 3, la maggior parte degli intervistati ha dichiarato che i propri utenti riscontrano difficoltà legate alla didattica a distanza (64% nel Centro-Sud; 50% nel Nord Italia), principalmente legate a:

- problemi “metodologici”, quando gli utenti sono giovani (occupati o disoccupati),
- questioni operative, relative alla gestione di specifiche funzionalità della piattaforma, soprattutto quando gli utenti sono adulti.

Le questioni tecnologiche/tecniche, relative all'accesso e all'uso delle piattaforme, appaiono meno importanti e riguardano solo gli adulti nelle diverse categorie: occupati, disoccupati, imprenditori.

Una domanda specifica è stata dedicata alla formazione pratica (laboratorio). La domanda era: “Se utilizzi/hai utilizzato la formazione a distanza per la formazione pratica (laboratorio, pratica, esercitazioni, work-based learning), come sei riuscito a trasferire i contenuti all'esperienza online?”.

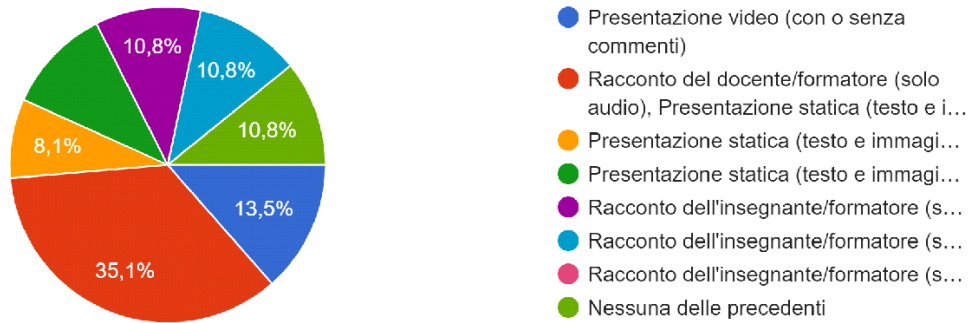
Le possibili risposte erano:

- Presentazione video (con o senza commenti)
- Racconto dell'insegnante/formatore (solo audio)
- Presentazione statica (testo e immagini, commentate dall'insegnante/formatore), Presentazione video (con o senza commenti)
- Presentazione statica (testo e immagini, commentate dall'insegnante/formatore)
- Narrazione dell'insegnante/formatore (solo audio), presentazione video (con o senza commenti)
- Narrazione dell'insegnante/formatore (solo audio), presentazione statica (testo e immagini, commentate dall'insegnante/formatore)
- Racconto dell'insegnante/formatore (solo audio)
- Nessuna delle precedenti

Centro-Sud Italia (27 risposte)

Se utilizzi/hai utilizzato la formazione a distanza per la formazione pratica (laboratorio, pratica, esercitazioni, apprendimento basato sul lavoro), com...ito a trasferire i contenuti all'esperienza online?

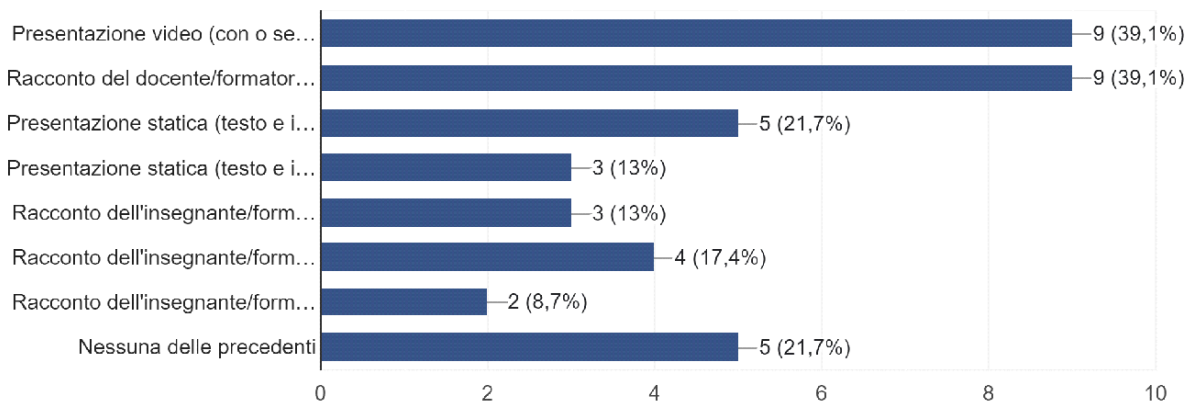
27 risposte



Nord Italia(23 risposte)

Se utilizzi/hai utilizzato la formazione a distanza per la formazione pratica (laboratorio, pratica, esercitazioni, apprendimento basato sul lavoro), com...ito a trasferire i contenuti all'esperienza online?

23 risposte



La **presentazione video** e lo **storytelling** sono le opzioni preferite.

Circa il 90% degli intervistati ha dichiarato di non utilizzare strumenti digitali avanzati per simulare la realtà nei propri corsi di formazione a distanza. Oltre il 75% degli intervistati (56) è interessato a testare tali strumenti nei propri corsi di formazione.

5.3 Esperienze e lezioni apprese

La **Sezione IV** del Questionario era finalizzata ad approfondire i seguenti argomenti:

1. Topic 1: Conoscenza delle migliori/buone pratiche nel campo dell'apprendimento a distanza,
2. Topic 2: Lezioni apprese durante la pandemia da COVID 19 quando le attività formative erano possibili solo in modalità online o a distanza,
3. Topic 3: Conoscenza e utilizzo di manuali, linee guida, metodologie a supporto della didattica a distanza.

Per quanto riguarda il Topic 1, agli intervistati è stata proposta la seguente domanda:

“Sei a conoscenza di strumenti, pratiche o sistemi di formazione professionale e formazione basata sul lavoro che possono essere considerati "buone pratiche" e, quindi, che sono replicabili o utili in altri contesti/paesi europei (per gli enti di formazione e/o per il pubblico decisori)?”

Solo pochi degli intervistati (meno del 10%) hanno dichiarato di conoscere alcune buone pratiche.

Per quanto riguarda il Topic 2., agli intervistati è stata proposta la seguente domanda:

“Quali sono le lezioni che hai imparato a seguito dell'implementazione della formazione a distanza/online, prima e dopo la pandemia di COVID-19, in relazione ai processi di erogazione, al ruolo dei formatori e alle nuove competenze necessarie?”

Dalle risposte ricevute (25) su questo argomento si possono estrapolare le seguenti principali lezioni apprese – sotto forma di “bisogni”:

- bisogno di essere formati su **tecnologie, metodologie e strumenti specifici per l'apprendimento a distanza** (teoria e apprendimento pratico);

- necessità di **piattaforme/strumenti specificamente progettati per la collaborazione** (tra docenti e studenti e tra colleghi);
- necessità di **strumenti specifici per abilitare processi di apprendimento attivo** nella formazione a distanza.

Per quanto riguarda il Topic 3., agli intervistati sono state proposte le seguenti domande:

“Conosci/fai riferimento a specifiche guide o manuali a supporto dell'erogazione della formazione a distanza/online, ai formatori/docenti che vuoi condividere?”

“Se hai risposto “Sì” alla domanda XXI, potresti fornire una breve descrizione di seguito? È inoltre possibile indicare collegamenti a progetti/materiali/guide online che possono essere utili a formatori e fornitori di corsi di formazione professionale e/o basata sul lavoro”.

La quasi totalità degli intervistati ha dichiarato di non conoscere guide o manuali specifici.

2. Gaps e bisogni emersi dalla ricerca

2.1 Area dei “Bisogni” e dei “Gaps”

Sulla base dei risultati dell’Analisi Desk e dei Questionari somministrati ai professionisti dell'IFP, sono stati identificati i seguenti "bisogni" e "gaps" relativi all'apprendimento a distanza e virtuale in ambito VET e WBL in Italia.

Individuazione preliminare dei principali “Bisogni” e “Gaps” nell'Apprendimento Virtuale e a Distanza nell’ambito VET e WBL in Italia

Aree	Esigenze	Stato desiderato	Descrizione dei gap
Piattaforme per la didattica a distanza	Accesso e utilizzo delle piattaforme	Facilità d'uso e intuitività	Solo pochi professionisti hanno una conoscenza buona o accettabile delle piattaforme di apprendimento
	Interazione con gli utenti	Lezione interattiva	L'interazione è limitata a semplici strumenti tipici delle piattaforme di videoconferenza, quali: alzata di mano, chat, ecc.
	Sessioni di streaming efficaci (Live Distance Learning)	Possibilità di ricevere informazioni con contenuti multimediali, quali: audio, video, immagini, testo, ecc.	Non è possibile o piuttosto difficile ricevere contenuti multimediali durante le sessioni di streaming
	Migliora la condivisione dei contenuti	Possibilità di condividere informazioni e contenuti multimediali durante e al di fuori delle lezioni live o dei webinar	Poiché la maggior parte dei corsi è realizzata tramite sistemi di videoconferenza, è piuttosto difficile condividere informazioni o contenuti multimediali
	Gestione delle lezioni dal vivo	Facile gestione delle sessioni di allenamento dal vivo	Poiché gli strumenti di videoconferenza, non personalizzati per la formazione, sono i più utilizzati nei corsi di formazione a distanza, la gestione delle sessioni di formazione è piuttosto difficile
	Monitoraggio della	Monitoraggio completo e	Poiché gli strumenti di

Aree	Esigenze	Stato desiderato	Descrizione dei gap
	formazione	semplice della formazione (processo e apprendimenti)	videoconferenza, non personalizzati per la formazione, sono i più utilizzati nei corsi a distanza, il monitoraggio della formazione è piuttosto difficile e molto spesso gestito offline
	Gestione della documentazione del corso	Gestione completa e semplice della documentazione della formazione	Poiché gli strumenti di videoconferenza, non personalizzati per la formazione, sono i più utilizzati nei corsi a distanza, il flusso documentale viene gestito offline
	Uso di oggetti didattici	Disponibilità di Learning Object efficaci per facilitare, valutare e verificare il processo di studio o creare un corso in ambiente digitale/virtuale	Mancanza di conoscenza sui Learning Object disponibili
Competenze/capacità di erogare corsi di formazione online/a distanza	Progettazione, pianificazione e realizzazione e l'uso delle risorse digitali nelle diverse fasi del processo di apprendimento	Orchestrare efficacemente l'uso delle risorse digitali nelle diverse fasi e impostazioni del processo di apprendimento	Mancanza di conoscenza delle risorse didattiche (fornite o meno dalle piattaforme) specifiche per l'apprendimento a distanza
	Interazione con gli studenti e il loro coinvolgimento attivo in una materia	Uso di risorse digitali per migliorare l'interazione con gli studenti, individualmente e collettivamente, all'interno e all'esterno della sessione di apprendimento	Mancanza di conoscenza delle risorse didattiche (fornite o meno dalle piattaforme) specifiche per la formazione a distanza
	Attività pratiche, laboratori e Work Based Learning (WBL)	Uso efficace di simulatori, realtà virtuale e realtà aumentata in Virtual Learning Environments (VLE)	Solo pochi professionisti hanno una conoscenza buona o accettabile dei giochi o delle app di apprendimento digitale e della realtà virtuale

2.2 Definizione preliminare delle "Personas"

A partire dall'identificazione dei "Needs" e dei "Gaps", è stata adottata la metodologia delle "Personas" per raggrupparli e classificarli in base alle caratteristiche, agli attributi e ai comportamenti dei professionisti dell'IFP. Questo costituisce il primo passo nell'analisi delle *user personas*, che mirano a rappresentare un insieme di persone appartenenti a specifiche categorie e che, in modo quantificabile, riflettono gli utenti principali del "Toolkit" (Risultato 2) e del "Corso di Formazione" (Risultato 3).

Una volta completata la prima versione delle personas, l'analisi viene integrata dai risultati del Focus Group.

PERSONA 1

Attività

Mario ha 52 anni. È docente/formatore anche in corsi di formazione professionale negli ultimi 8 anni. Ha 4 anni di esperienza nella formazione online/a distanza, per la quale utilizza una piattaforma non proprietaria e non personalizzata. Sa come usare il pacchetto ufficio e i social media. Utilizza, ma molto raramente, semplici risorse digitali (es. video), selezionate su internet, a supporto delle lezioni e può creare contenuti digitali semplici (es. slides). Fa un uso limitato dei formati di valutazione dell'apprendimento digitale. Attribuisce importanza all'aspetto relazionale e motivazionale del suo lavoro con gli studenti. Offre spesso formazione pratica e progetti WBL, ma ha una conoscenza molto limitata degli ambienti di apprendimento virtuale (VLE), dei giochi di apprendimento digitale e della realtà virtuale.

Obiettivi e ambizioni

Mario vorrebbe poter utilizzare un maggior numero di risorse digitali. Vorrebbe poter creare contenuti digitali più complessi, per suscitare l'interesse e la motivazione dei suoi studenti, anche nei processi di apprendimento online o a distanza. Vorrebbe poter gestire l'intero processo formativo (progettazione, erogazione e valutazione dell'apprendimento) da remoto. Infine, vorrebbe offrire ai suoi studenti un efficace apprendimento pratico/WBL a distanza.

Esigenze

Mario vorrebbe sapere come trovare e utilizzare formati e software che facilitino la creazione di contenuti digitali e creare percorsi internet per i suoi studenti che frequentano corsi a distanza. Vorrebbe sapere come utilizzare piattaforme dotate di strumenti in grado di gestire l'intero processo formativo online, in modo semplice ed intuitivo. Poiché è impegnato in progetti pratici di VET e/o WBL, vorrebbe sapere come utilizzare simulatori, realtà virtuale e realtà aumentata nei suoi corsi di formazione.

PERSONA 2

Attività

Bianca ha 35 anni. È docente/formatrice anche in corsi di formazione professionale negli ultimi 5 anni. Ha 2 anni di esperienza nella formazione online/a distanza, per la quale utilizza una piattaforma non proprietaria e non personalizzata. Sa molto bene come usare il pacchetto ufficio e i social media. Fornisce formazione professionale a distanza principalmente a giovani disoccupati di età compresa tra 15 e 35 anni. Utilizza principalmente presentazioni video ma non utilizza strumenti digitali avanzati.

Obiettivi e ambizioni

Bianca vorrebbe migliorare l'interazione tra studente e insegnante nella didattica a distanza, che considera un prezioso strumento di formazione. Vorrebbe avere più strumenti per migliorare i contenuti e condividerli con altri insegnanti, per migliorare la qualità della formazione erogata. Vorrebbe avere strumenti per una valutazione obiettiva dell'apprendimento per facilitare e migliorare il flusso di feedback forniti agli studenti o ricevuti da loro.

Esigenze

Bianca vorrebbe avere un database condiviso per rendere più uniformi e fruibili formati e contenuti, oltre a una piattaforma intuitiva da utilizzare per i corsi di formazione a distanza. Attribuisce importanza ai forum di discussione e agli spazi interattivi (come chat, simulatori, ecc.). Bianca vorrebbe avere gli strumenti per consentire la collaborazione tra docenti e studenti (e con altri docenti) sui contenuti da erogare, in modo da facilitare il coordinamento nella programmazione e nell'erogazione dei corsi di formazione.

PERSONA 3

Attività

Alice ha 32 anni. Insegna nel settore della formazione da circa 4 anni e ha una buona conoscenza della tecnologia e degli strumenti online (computer, pacchetto office, social media, videoconferenza e piattaforme di e-learning). Spesso è vicina all'età degli studenti a cui insegna, quindi trova facile integrarsi con gli studenti. Ha infatti una buona capacità di incoraggiarli a collaborare tra loro, cercando di ispirarli e supportarli nella creazione di approcci innovativi per risolvere problemi, promuovendo il loro lavoro e motivandoli. Ha utilizzato spesso piattaforme di videoconferenza e piattaforme di e-learning (Moodle e Docebo LMS). Alice è molto spesso coinvolta in corsi 100% a distanza, ma preferisce la modalità didattica ibrida, soprattutto quando si tratta di apprendimento pratico. Fa ricorso a video, immagini,

Obiettivi e ambizioni

Alice vorrebbe fornire insegnamento per la formazione online indipendentemente dal tipo di corso e dagli utenti coinvolti.

Esigenze

Alice vorrebbe conoscere meglio i Virtual Learning Environments (VLE) efficaci, in particolare quelli caratterizzati da facilità d'uso e intuitività. Per quanto riguarda il Live Distance Learning, utilizzerà una piattaforma in cui è consentita l'interazione e la condivisione di informazioni e contenuti multimediali (presentazioni arricchite con animazioni e transizioni Flash, oggetti 3D e streaming video, ecc.) è abilitata durante e al di fuori delle sessioni di formazione.

PERSONA 4

Attività

Davide è un professore di 58 anni che lavora nell'IFP da più di 10 anni. Ha una competenza tecnologica e degli strumenti internet più che accettabile. Utilizza spesso piattaforme di videoconferenza e di e-learning e ha le capacità per ispirare e interagire con i suoi studenti, esortarli a completare i compiti e incoraggiarli a collaborare. Ad ogni modo, preferisce la formazione in presenza rispetto a quella a distanza perché incontra alcuni problemi nella gestione di funzionalità specifiche della piattaforma e nell'erogazione di contenuti quando si tratta dell'apprendimento pratico. Utilizza solo video e immagini, diapositive e storie personali basate sull'esperienza per questo scopo.

Obiettivi e ambizioni

Davide vorrebbe trovare strumenti di condivisione e collaborazione facili da usare nelle piattaforme utilizzate per la formazione a distanza, come: blog e forum di discussione, podcast e video. Vorrebbe anche imparare a usare gli strumenti di simulazione.

Esigenze

Davide ha bisogno di una piattaforma di facilità d'uso e intuitività dotata di strumenti che stimolino la collaborazione e l'interazione tra docenti e studenti e tra studenti, soprattutto quando si tratta di apprendimento pratico.

6. User “Personas” analysis

6.1 Focus Groups

L’obiettivo principale dei Focus Group è stato raccogliere informazioni sui bisogni attuali e futuri, in relazione ai temi precedentemente esplorati attraverso il questionario inviato ai formatori. In particolare, l’intento era di ascoltare le opinioni dei diretti interessati e ottenere feedback utili per strutturare il Toolkit (Risultato 2) e i Moduli Formativi (Risultato 3), esplorando quattro aree principali: “Attività”, “Bisogni”, “Ambizioni”, “Difficoltà” e “Frustrazioni” vissute dai professionisti coinvolti (formatori VET, insegnanti e professionisti) nell’ambito dell’apprendimento a distanza.

Sulla base dei risultati della Desk Research e della Survey, i Focus Group si sono concentrati su temi ricorrenti e sulle lacune di competenze dei professionisti dell’IFP, in linea con il “DigCompEdu”, il framework di riferimento europeo per le competenze digitali dei docenti e dei formatori.

In Italia sono stati realizzati due Focus Group, seguendo la metodologia concordata con i partner: uno con la partecipazione di professionisti IFP del Nord Italia, organizzato da T2i, e l'altro con professionisti del Centro-Sud Italia, a cura di Ass.For.SEO.

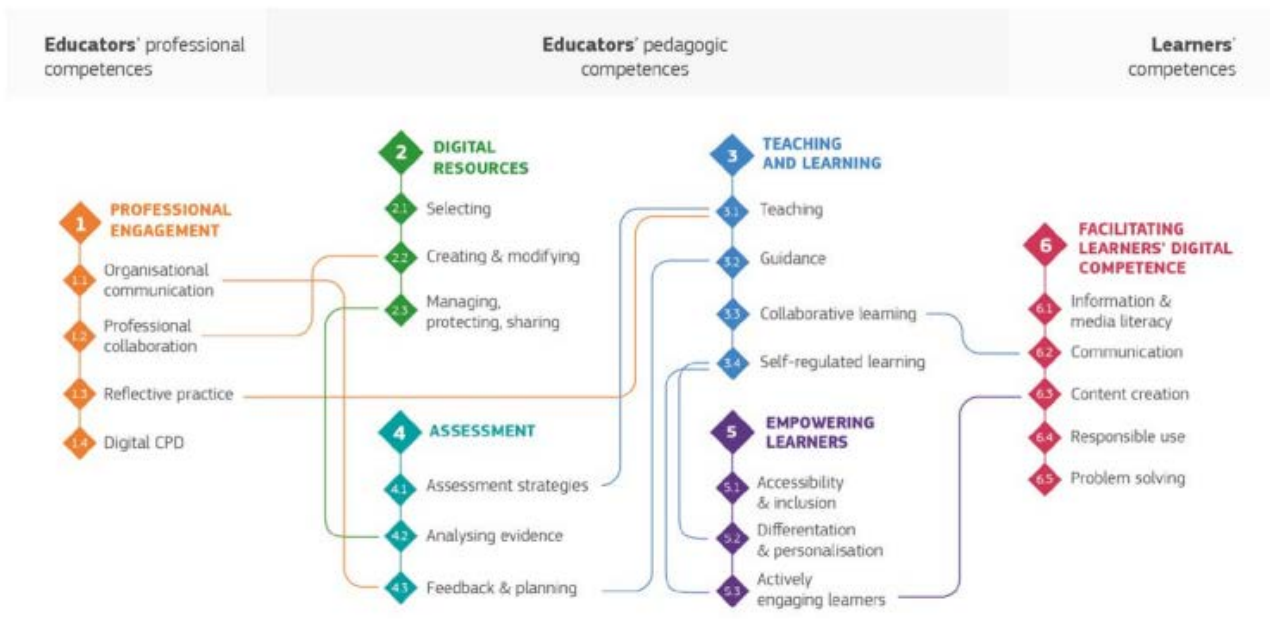
Gli obiettivi specifici dei Focus Group erano:

- Completare l’analisi dell’area dei “bisogni” e dei “divari”.
- Esplorare le "difficoltà" e le "frustrazioni" vissute dai professionisti dell’IFP nell’erogazione dell’apprendimento a distanza.

Sono stati redatti due report dei Focus Group, basati sulle risposte fornite dai partecipanti. Le domande poste sono state sviluppate seguendo la struttura del “DigCompEdu” e il relativo schema.

LE COMPETENZE DIGCOMPEDU E LE LORO CONNESSIONI⁶

Fonte: Quadro europeo per la competenza digitale degli educatori - DigCompEdu, JRC Science for Policy Report, 2017. EUR 28775 IT



Di seguito sono presentati i risultati dei Focus Group svolti con la partecipazione di professionisti IFP del Centro-Sud Italia e del Nord Italia, separatamente per l'area dei “Bisogni” e “Gaps” e per l'area delle “Difficoltà” e “Frustrazioni”.

2.2.1 Focus Group: Area dei “Bisogni” e dei “Gaps”

DOMANDA: *in base alla tua esperienza nei percorsi di formazione a distanza/online, quali sono i bisogni più importanti/urgenti che vorresti soddisfare per aumentare l'impatto dei corsi di formazione?*

- 1) *Avere una migliore conoscenza degli ambienti digitali (siti Web, server cloud, motori di ricerca, social media, app mobili, audio e video e altre risorse basate sul Web)*
- 2) *Ricorrere a una piattaforma “su misura” per la gestione, protezione e condivisione delle risorse digitali per la didattica da utilizzare nei corsi a distanza/online*
- 3) *Avere una migliore conoscenza delle risorse di educazione digitale (video) e degli strumenti per poter selezionare il più appropriato*
- 4) *Capacità di ricorso e utilizzo di formati e software per la creazione (adeguamento) dei contenuti didattici per gli studenti*

RISPOSTE:

⁶ <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>

Partecipanti	Opzione selezionata	Commenti dei partecipanti
CENTRO-SUD ITALIA		
Partecipante 1	Opzione 2)	La piattaforma dovrebbe contenere Learning Object specificamente concepiti per l'apprendimento a distanza. Elementi di contenuto, elementi pratici e elementi di valutazione combinati sulla base di un unico obiettivo di apprendimento sarebbero molto utili. Particolare attenzione dovrebbe essere dedicata alla fase di progettazione dell'apprendimento a distanza: unità didattiche, componenti formative, durata e slot, oggetti informativi riutilizzabili, ecc. Le linee guida sarebbero molto utili a questo scopo.
Partecipante 2	Opzione 2)	Di grande aiuto sarà il ricorso ad una piattaforma di formazione a distanza su misura per la selezione, la gestione, la protezione e la condivisione delle risorse didattiche digitali appositamente concepite per i corsi a distanza. La fase di progettazione dovrebbe includere criteri di selezione e implementazione delle risorse didattiche più appropriate da utilizzare in ciascun corso di formazione a distanza.
Partecipante 3	Opzione 1), 2) e 3)	Migliore conoscenza degli ambienti digitali, piattaforme di apprendimento a distanza personalizzate e risorse digitali su misura per l'apprendimento a distanza.
Partecipante 4	Opzione 4)	L'esigenza principale è quella di poter fare ricorso a modelli e software per la creazione o l'adeguamento di contenuti didattici per gli studenti. Ciò favorirebbe il processo di "omologazione" dei corsi e la forma dei contenuti. Potrebbe essere utile a questo scopo disporre di database o Mooc condivisi tra insegnanti e professionisti dell'IFP. Ciò favorirebbe eventuali confronti tra i corsi e la collaborazione tra insegnanti e altri professionisti che operano sulla formazione a distanza nel settore dell'IFP.
Partecipante 5	Opzione 4)	L'esigenza principale è quella di poter fare ricorso a modelli e software per la creazione o l'adeguamento di contenuti didattici per gli studenti. Ciò migliorerebbe la collaborazione tra gli insegnanti e faciliterebbe la conoscenza degli ambienti digitali per l'apprendimento a distanza,
NORD ITALIA		
Partecipante 6	Opzione 2)	Vorrei una piattaforma che includa tutte le tecnologie. Un software che integra tutto, inteso come tutte le forme di scambio di informazioni e di interazione che facilitano l'apprendimento
Partecipante 7	Opzione 4)	Magari avere una piattaforma che digitalmente aiuti a stimolarli, come i sondaggi di instagram, senza che io faccia direttamente la domanda
Partecipante 8	Opzione 2)	Una necessità che qualsiasi piattaforma dovrebbe avere è l'elemento della ludicizzazione
Partecipante 9	Opzione 2)	Sono d'accordo con la parte. 6 avere una piattaforma che riunisce diversi strumenti interattivi

Partecipanti	Opzione selezionata	Commenti dei partecipanti
Partecipante 10	Opzione 2)	Avere uno strumento che ti permetta di salvare tutto ciò che invii direttamente
Partecipante 11	Opzione 2)	Strumento per monitorare l'attenzione dell'utente

2.2.2 Focus Group: Area “Difficoltà e frustrazioni”

Sub-Area 1: Risorse digitali e pratiche di insegnamento e apprendimento

DOMANDA: in base alla sua esperienza nell'erogazione di percorsi di formazione online/a distanza, quali difficoltà/frustrazioni ha riscontrato nel processo di ricerca/selezione/utilizzo di metodologie e risorse digitali da utilizzare nella formazione a distanza/online?

- 1) *Difficoltà nel reperire contenuti digitali a supporto dei corsi/lezioni (lunghi tempi di ricerca e/o inadeguatezza dei contenuti trovati)*
- 2) *Impossibilità/difficoltà nel modificare le risorse digitali disponibili*
- 3) *Difficoltà nella creazione di nuove risorse digitali personalizzate per la formazione online/a distanza*
- 4) *Impossibilità/difficoltà nel processo di integrazione e condivisione delle risorse digitali nella piattaforma formativa*
- 5) *Scarsità/mancanza/mancanza di metodologie e strumenti personalizzati per l'apprendimento a distanza per supportare gli studenti nel completamento di compiti collaborativi e/o nel migliorare le loro capacità comunicative e/o nel sostenere la loro collaborazione e la creazione di conoscenze condivise*
- 6) *Scarsità/mancanza/non conoscenza di metodologie e strumenti per supportare gli studenti nel processo di progettazione, monitoraggio e autovalutazione del livello di apprendimento acquisito e nell'evidenziare i progressi compiuti, nella condivisione delle conoscenze e nell'impostazione e proposta di soluzioni creative*
- 7) *Altro*

RISPOSTE:

Partecipanti	Opzione selezionata	Commenti dei partecipanti
CENTRO-SUD ITALIA		
Partecipante 1	Opzioni 3), 4) e 5)	La maggior parte delle difficoltà è legata alla creazione di nuove risorse digitali personalizzate per l'apprendimento online/a distanza (opzione 3). Ciò si tradurrà nella mancanza di metodologie e strumenti su misura per l'apprendimento a distanza volti a: supportare gli studenti nel completamento di compiti collaborativi; migliorare le capacità comunicative degli studenti; e promuovere la conoscenza condivisa (opzione 4). Un'altra difficoltà nasce dalla mancanza di conoscenza nel campo delle metodologie e degli strumenti volti a supportare la progettazione, il monitoraggio e la

Partecipanti	Opzione selezionata	Commenti dei partecipanti
		valutazione (o autovalutazione) degli apprendimenti degli studenti (opzione 5).
Partecipante 2	Opzioni 4) e 5)	Mancanza di metodologie e strumenti su misura per la didattica a distanza. (Opzioni 4 e 5). Sarebbe utile coinvolgere i tutor nel processo di acquisizione di conoscenze e competenze sulla formazione a distanza. La collaborazione tra docenti e tutor sul campo è piuttosto importante.
Partecipante 3	n / a	Nessuna difficoltà specifica segnalata
Partecipante 4	Opzioni 4) e 5)	Mancanza (o scarsa conoscenza) di metodologie e strumenti atti a supportare gli studenti coinvolti nei corsi a distanza.
Partecipante 5	Opzione 1)	Verificare la pertinenza e l'affidabilità dei contenuti e degli oggetti di apprendimento trovati online è particolarmente difficile e richiede tempo.
NORD ITALIA		
Partecipante 6	Opzione 5)	Per conoscere determinate applicazioni l'interazione con i colleghi è stata per me fondamentale, non ho trovato un posto online dove avere tutte le informazioni necessarie per conoscere le varie piattaforme
Partecipante 7	Opzione 1)	La condivisione delle informazioni è fondamentale
Partecipante 8	Opzione 4)	Kahoot conosciuto grazie all'attività scolastica di mia figlia, ora lo uso sempre
Partecipante 9	Opzione 4)	Sarebbe bello se la piattaforma ti inviasse un video, delle notifiche, un piccolo manuale che ti spiegasse le funzionalità della piattaforma stessa
Partecipante 10	Opzione 1)	La condivisione delle informazioni è fondamentale
Partecipante 11	Opzione 6)	Mini-corsi per il funzionamento delle piattaforme

Sub-Area 2: Valutazione degli apprendimenti acquisiti (uso di strumenti digitali e strategie volte a migliorare le pratiche di valutazione):

DOMANDA: in base alla sua esperienza di didattica online/a distanza, quali difficoltà/frustrazioni ha riscontrato nell'affrontare la valutazione dell'apprendimento degli studenti?

- 1) *Mancanza/non conoscenza di metodologie e strumenti specifici per la valutazione delle competenze acquisite nei corsi a distanza*

- 2) *Mancata integrazione dei sistemi di verifica/valutazione dell'apprendimento nella piattaforma formativa e/o carenze negli strumenti per l'analisi dei dati di apprendimento e/o negli strumenti per fornire feedback agli studenti e ad altre persone interessate*
- 3) *Altro*

RISPOSTE:

Partecipanti	Opzione selezionata	Commenti dei partecipanti
CENTRO-SUD ITALIA		
Partecipante 1	Opzione 2)	Sarebbe molto utile che un sistema di valutazione (strategie, analisi e feedback) aiutato dalle tecnologie digitali fosse integrato nei corsi di formazione a distanza come fase specifica del processo formativo. Migliorare le conoscenze e le competenze su questo argomento è molto importante.
Partecipante 2	Opzione 2)	La valutazione dell'apprendimento è una fase cruciale e dovrebbe essere inclusa nella progettazione e pianificazione dei corsi di formazione a distanza sulla base di criteri, metodologie e strumenti specifici. I professionisti della formazione dovrebbero acquisire conoscenze e competenze specifiche sulla valutazione dei corsi di formazione a distanza.
Partecipante 3	Opzioni 1) e 2)	Nessun commento specifico fornito.
Partecipante 4	Opzioni 1) e 2)	È necessario disporre di strumenti ad hoc per una valutazione obiettiva della formazione a distanza e per erogare in modo mirato e tempestivo feedback agli studenti.
Partecipante 5	Opzioni 1) e 2)	Qualsiasi strumento di valutazione dovrebbe considerare anche il miglior modo disponibile per consentire agli studenti di comprendere le prove fornite e utilizzarle per il processo decisionale e per essere motivati.
NORD ITALIA		
Partecipante 6	Opzione 2)	Se parliamo di soddisfazione per la lezione ti chiedo di rispondere a un questionario/modulo, se parliamo di insegnamenti faccio domande mirate
Partecipante 7	Opzione 2)	Nella maggior parte dei corsi che seguo, alla fine, c'è un test
Partecipante 8	Opzione 2)	Tutti quei programmi che servono a controllare i partecipanti possono essere utili, e più "sicuri" se si deve rilasciare un risultato, un voto che ha valore legale, ma creano molta ansia e sono stressanti per lo studente che è facendo l'esame
Partecipante 9	Opzione 2)	Chiedo un doppio output, sia la prova scritta che la parte orale (rivedere registrazione per questo punto).

Partecipanti	Opzione selezionata	Commenti dei partecipanti
Partecipante 10	Opzione 2)	Il fatto di condividere le risposte al partecipante mostrandogli cosa ha fatto bene e cosa ha fatto male, sarebbe molto utile da avere in un software.
Partecipante 11	Opzione 2)	Online era problematico condividere e ricevere i test che avevano compilato e valutarli.

Sub-Area 3: Valorizzazione del potenziale degli studenti (Utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti)

DOMANDA: In base alla sua esperienza nei corsi online/a distanza, quali difficoltà/frustrazioni ha riscontrato nel valorizzare le potenzialità degli studenti, in termini di:

- 1) *Accessibilità e inclusione?*
- 2) *Differenziazione e personalizzazione dei percorsi?*
- 3) *Partecipazione attiva?*

- RISPOSTE:

Partecipanti	Opzione selezionata	Commenti dei partecipanti
CENTRO-SUD ITALIA		
Partecipante 1	Opzione 3)	Ottenere la partecipazione attiva degli studenti è piuttosto difficile nell'apprendimento a distanza e frustrante per l'insegnante. La partecipazione attiva, infatti, non è adeguatamente considerata nella fase di progettazione, quindi nessuno o pochi strumenti sono a disposizione degli insegnanti e dei professionisti dell'IFP.
Partecipante 2	Opzione 2)	Nessun commento specifico fornito.
Partecipante 3	Opzione 3)	Nessun commento specifico fornito. Concorda con quanto riportato dal partecipante 1.
Partecipante 4	Opzione 2)	Le tecnologie digitali integrate nei processi di apprendimento a distanza dovrebbero rispondere alle diverse esigenze di apprendimento degli studenti, consentendo loro di progredire a livelli e velocità diversi e di seguire percorsi e obiettivi di apprendimento individuali. Questo è piuttosto difficile anche quando si tratta di corsi di formazione in presenza, anche perché la personalizzazione dei percorsi di apprendimento non è inclusa nella progettazione e pianificazione dei corsi di formazione.

Partecipanti	Opzione selezionata	Commenti dei partecipanti
Partecipante 5	Opzione 3)	L'interazione è molto difficile nell'apprendimento a distanza. Se l'interazione e la condivisione non sono consentite, non è possibile ottenere accessibilità e inclusione.
NORD ITALIA		
Partecipante 6	Opzione 1)	L'accessibilità consiste nell'abbattere le barriere dovute alla distanza, ma poi ci sono problemi relativi alla didattica a distanza data dai dispositivi.
Partecipante 7	Opzione 3)	In accordo con la Parte 6
Partecipante 8	Opzione 2)	Con l'inclusività dei dispositivi, oltre al fattore distanza che il mondo digitale ha permesso di eliminare, ha consentito agli studenti con disabilità (ipovedenti, non vedenti, sordi, ecc.) di partecipare comunque con mezzi specifici.
Partecipante 9	Opzione 2)	Con gruppi più numerosi bisognerebbe creare stanze, ma non posso dividere. Quindi dipende sia dal livello che dalla dimensione del gruppo.
Partecipante 10	Opzione 1)	Tuttavia, dal mio punto di vista, la didattica a distanza ha permesso altissimi livelli di accessibilità e funzionalità per target diversi. Anche per conciliare lavoro, studio, famiglia, per permettere la partecipazione di persone che vivono lontane, ecc...
Partecipante 11	Opzione 1)	È difficile trasmettere calore via web, creare interazione, far dialogare gli altri, ci vuole un po' di tempo per sbloccarli, anche se comunque l'interesse per il corso fa molto.

La tabella seguente contiene la sintesi delle risposte pervenute per aree tematiche.

Area dei "Bisogni"	N° di risposte	Punto
<i>DOMANDA: in base alla tua esperienza nei percorsi di formazione a distanza/online, quali sono i bisogni più importanti/urgenti che vorresti soddisfare per aumentare l'impatto dei corsi di formazione?</i>	<i>RISPOSTE</i>	
1) <i>Avere una migliore conoscenza degli ambienti digitali (siti Web, server cloud, motori di ricerca, social media, app mobili, audio e video e altre risorse basate sul Web)</i>	1	<i>Non molto urgente</i>
2) <i>Ricorrere a una piattaforma "su misura" per la gestione, protezione e condivisione delle risorse digitali per la didattica da utilizzare nei corsi a distanza/online</i>	7	<i>Urgente</i>
3) <i>Avere una migliore conoscenza delle risorse di educazione digitale (video) e degli strumenti per poter selezionare il più appropriato</i>	1	<i>Non molto urgente</i>

4) <i>Capacità di ricorso e utilizzo di formati e software per la creazione (adeguamento) dei contenuti didattici per gli studenti</i>	3	medio
Sub-Area 1: Risorse digitali e pratiche di insegnamento e apprendimento	N° di risposte	Punto
<i>DOMANDA: in base alla sua esperienza nell'erogazione di percorsi di formazione online/a distanza, quali difficoltà/frustrazioni ha riscontrato nel processo di ricerca/selezione/utilizzo di metodologie e risorse digitali da utilizzare nella formazione a distanza/online?</i>	<u>RISPOSTE</u>	
1) <i>Difficoltà nel reperire contenuti digitali a supporto dei corsi/lezioni (lunghi tempi di ricerca e/o inadeguatezza dei contenuti trovati)</i>	3	medio
2) <i>Impossibilità/difficoltà nel modificare le risorse digitali disponibili</i>	0	Non molto urgente
3) <i>Difficoltà nella creazione di nuove risorse digitali personalizzate per la formazione online/a distanza</i>	1	
4) <i>Impossibilità/difficoltà nel processo di integrazione e condivisione delle risorse digitali nella piattaforma formativa</i>	5	Urgente
5) <i>Scarsità/mancaza/mancaza di metodologie e strumenti personalizzati per l'apprendimento a distanza per supportare gli studenti nel completamento di compiti collaborativi e/o nel migliorare le loro capacità comunicative e/o nel sostenere la loro collaborazione e la creazione di conoscenze condivise</i>	4	Urgente
6) <i>Scarsità/mancaza/non conoscenza di metodologie e strumenti per supportare gli studenti nel processo di progettazione, monitoraggio e autovalutazione del livello di apprendimento acquisito e nell'evidenziare i progressi compiuti, nella condivisione delle conoscenze e nell'impostazione e proposta di soluzioni creative</i>	1	Non molto urgente
7) <i>Altro</i>	0	
Sub-Area 2: Valutazione degli apprendimenti acquisiti (uso di strumenti digitali e strategie volte a migliorare le pratiche di valutazione):	N° di risposte	Punto
<i>DOMANDA: in base alla sua esperienza di didattica online/a distanza, quali difficoltà/frustrazioni ha riscontrato nell'affrontare la valutazione dell'apprendimento degli studenti?</i>	<u>RISPOSTE</u>	
1) <i>Mancaza/non conoscenza di metodologie e strumenti specifici per la valutazione delle competenze acquisite nei corsi a distanza</i>	3	medio
2) <i>Mancata integrazione dei sistemi di verifica/valutazione dell'apprendimento nella piattaforma formativa e/o carenze negli strumenti per l'analisi dei dati di apprendimento e/o negli strumenti per fornire feedback agli studenti e ad altre persone interessate</i>	11	Urgente


	N° di risposte	Punto
Sub-Area 3: Valorizzazione del potenziale degli studenti (Utilizzare le tecnologie digitali per favorire una maggiore inclusione, personalizzazione e coinvolgimento attivo degli studenti)		
DOMANDA: In base alla sua esperienza nei corsi online/a distanza, quali difficoltà/frustrazioni ha riscontrato nel valorizzare le potenzialità degli studenti, in termini di:	<u>RISPOSTE</u>	
1) Accessibilità e inclusione?	3	<i>medio</i>
2) Differenziazione e personalizzazione dei percorsi?	4	<i>Urgente</i>
3) Partecipazione attiva?	3	<i>medio</i>

6.2 Definizione delle “Personas”


Sulla base dei risultati dei Focus Group, la definizione preliminare delle “Personas” (par. 5.2) è stata completata con le aree delle “Difficoltà” e delle “Frustrazioni”.

Le “Personas” finali sono presentate di seguito.


PERSONA 1

<p>Nome: Mario Età: 52 Professione: Insegnante VET</p>		
<p>ATTIVITÀ</p>	<p>Mario ha 52 anni. È docente/formatore anche in corsi di formazione professionale negli ultimi 8 anni. Ha 4 anni di esperienza nella formazione online/a distanza, per la quale utilizza una piattaforma non proprietaria e non personalizzata. Sa come usare il pacchetto ufficio e i social media. Utilizza, ma molto raramente, semplici risorse digitali (es. video), selezionate su internet, a supporto delle lezioni e può creare contenuti digitali semplici (es. slides). Fa un uso limitato dei formati di valutazione dell'apprendimento digitale. Attribuisce importanza all'aspetto relazionale e motivazionale del suo lavoro con gli studenti. Offre spesso formazione pratica e progetti WBL, ma ha una conoscenza molto limitata degli ambienti di apprendimento virtuale (VLE), dei giochi di apprendimento digitale e della realtà virtuale.</p>	
<p>OBIETTIVI E AMBIZIONI</p>	<p>Mario vorrebbe poter utilizzare un maggior numero di risorse digitali. Vorrebbe poter creare contenuti digitali più complessi, per suscitare l'interesse e la motivazione dei suoi studenti, anche nei processi di apprendimento online oa distanza. Vorrebbe poter gestire l'intero processo formativo (progettazione, erogazione e valutazione dell'apprendimento) da remoto. Infine, vorrebbe offrire ai suoi studenti un efficace apprendimento pratico/WBL a distanza.</p>	
<p>ESIGENZE</p>	<p>Mario vorrebbe sapere come trovare e utilizzare formati e software che facilitino la creazione di contenuti digitali e creare percorsi internet per i suoi studenti che frequentano corsi a distanza. Vorrebbe sapere come utilizzare piattaforme dotate di strumenti in grado di gestire l'intero processo formativo online, in modo semplice ed intuitivo. Poiché è impegnato in progetti pratici di VET e/o WBL, vorrebbe sapere come utilizzare simulatori, realtà virtuale e realtà aumentata nei suoi corsi di formazione.</p>	
<p>DIFFICOLTÀ FRUSTRAZIONI</p>	<p>E</p>	<p>Mario ha incontrato difficoltà nel trovare contenuti digitali appropriati. Passa molto tempo su internet alla ricerca di contenuti e supporto per le sue lezioni. Ogni volta deve trovare le modalità migliori per gestire il processo formativo contemporaneamente online e offline, perché la piattaforma che utilizza non dispone di tutti gli strumenti necessari.</p>


PERSONA 2

<p>Nome: Bianca</p> <p>Età: 35</p> <p>Professione: formatore VET</p>		
<p>ATTIVITÀ</p>	<p>Bianca ha 35 anni. È docente/formatrice anche in corsi di formazione professionale negli ultimi 5 anni. Ha 2 anni di esperienza nella formazione online/a distanza, per la quale utilizza una piattaforma non proprietaria e non personalizzata. Sa molto bene come usare il pacchetto ufficio e i social media. Fornisce formazione professionale a distanza principalmente a giovani disoccupati di età compresa tra 15 e 35 anni. Utilizza principalmente presentazioni video ma non utilizza strumenti digitali avanzati.</p>	
<p>OBIETTIVI E AMBIZIONI</p>	<p>Bianca vorrebbe migliorare l'interazione tra studente e insegnante nella didattica a distanza, che considera un prezioso strumento di formazione. Vorrebbe avere più strumenti per migliorare i contenuti e condividerli con altri insegnanti, per migliorare la qualità della formazione erogata. Vorrebbe avere strumenti per una valutazione obiettiva dell'apprendimento per facilitare e migliorare il flusso di feedback forniti agli studenti o ricevuti da loro.</p>	
<p>ESIGENZE</p>	<p>Bianca vorrebbe avere un database condiviso per rendere più uniformi e fruibili formati e contenuti, oltre a una piattaforma intuitiva da utilizzare per i corsi di formazione a distanza. Attribuisce importanza ai forum di discussione e agli spazi interattivi (come chat, simulatori, ecc.). Bianca vorrebbe avere gli strumenti per consentire la collaborazione tra docenti e studenti (e con altri docenti) sui contenuti da erogare, in modo da facilitare il coordinamento nella programmazione e nell'erogazione dei corsi di formazione.</p>	
<p>DIFFICOLTÀ FRUSTRAZIONI</p>	<p>E</p>	<p>Bianca scopre una scarsità di strumenti digitali per supportare gli studenti in generale, per rendere le lezioni più interattive e dinamiche. Rileva una mancanza di conoscenza delle metodologie e degli strumenti su misura per l'apprendimento a distanza per supportare gli studenti nel completare compiti collaborativi e/o migliorare le loro capacità comunicative e/o supportare la loro collaborazione, e anche nella creazione di condivisione delle conoscenze. È molto frustrata dalla mancanza di strumenti specifici per una valutazione obiettiva della formazione a distanza e per fornire un feedback mirato e tempestivo ai discenti.</p>

PERSONA 3

<p>Nome: Alice</p> <p>Età: 32</p> <p>Professione: Coaching / Mentore</p>	
<p>ATTIVITÀ</p>	<p>Alice ha 32 anni. Insegna nel settore della formazione da circa 4 anni e ha una buona conoscenza della tecnologia e degli strumenti online (computer, pacchetto office, social media, videoconferenza e piattaforme di e-learning). Spesso è vicina all'età degli studenti a cui insegna, quindi trova facile integrarsi con gli studenti. Ha infatti una buona capacità di incoraggiarli a collaborare tra loro, cercando di ispirarli e supportarli nella creazione di approcci innovativi per risolvere problemi, promuovendo il loro lavoro e motivandoli. Ha utilizzato spesso piattaforme di videoconferenza e piattaforme di e-learning (Moodle e Docebo LMS). Alice è molto spesso coinvolta in corsi 100% a distanza, ma preferisce la modalità didattica ibrida, soprattutto quando si tratta di apprendimento pratico. Fa ricorso a video, immagini,</p>
<p>OBIETTIVI E AMBIZIONI</p>	<p>Alice vorrebbe fornire insegnamento per la formazione online indipendentemente dal tipo di corso e dagli utenti coinvolti.</p>
<p>ESIGENZE</p>	<p>Alice vorrebbe conoscere meglio i Virtual Learning Environments (VLE) efficaci, in particolare quelli caratterizzati da facilità d'uso e intuitività. Per quanto riguarda il Live Distance Learning, utilizzerà una piattaforma in cui è consentita l'interazione e la condivisione di informazioni e contenuti multimediali (presentazioni arricchite con animazioni e transizioni Flash, oggetti 3D e streaming video, ecc.) è abilitata durante e al di fuori delle sessioni di formazione.</p>
<p>DIFFICOLTÀ FRUSTRAZIONI</p>	<p>E Alice trova molto difficile tenere i corsi pratici in modo efficace quando si tratta di apprendimento a distanza. È frustrata dal fatto che le piattaforme che utilizza non sono user-friendly e non consentono alcuna interazione o collaborazione tra insegnante e studenti e tra studenti.</p>

PERSONE 4

<p>Nome: Davide Età: 58 Professione: Professore</p>	
<p>ATTIVITÀ</p>	<p>Davide è un professore di 58 anni che lavora nell'IFP da più di 10 anni. Ha una competenza tecnologica e degli strumenti internet più che accettabile. Utilizza spesso piattaforme di videoconferenza e di e-learning e ha le capacità per ispirare e interagire con i suoi studenti, esortarli a completare i compiti e incoraggiarli a collaborare. Preferisce comunque la formazione in presenza a quella a distanza.</p>
<p>OBIETTIVI E AMBIZIONI</p>	<p>Davide vorrebbe trovare strumenti di condivisione e collaborazione facili da usare nelle piattaforme utilizzate per la formazione a distanza, come: blog e forum di discussione, podcast e video. Vorrebbe anche imparare a usare gli strumenti di simulazione.</p>
<p>ESIGENZE</p>	<p>Davide ha bisogno di una piattaforma di facilità d'uso e intuitività dotata di strumenti che stimolino la collaborazione e l'interazione tra docenti e studenti e tra studenti, soprattutto quando si tratta di apprendimento pratico.</p>
<p>DIFFICOLTÀ FRUSTRAZIONI</p>	<p>E Davide ha riscontrato difficoltà nel consegnare studenti di età compresa tra 20 e 34 anni, principalmente perché utilizza piattaforme di videoconferenza non attrezzate per l'apprendimento a distanza. Quindi, è frustrato dalla mancanza di strumenti per la gestione, la protezione e la condivisione delle risorse didattiche digitali. La consegna dei contenuti è difficile per lui quando si tratta dell'apprendimento pratico. Non utilizza infatti simulazioni, gamification, realtà aumentata o virtuale, ma solo video e immagini, slide e storytelling.</p>

2.2.3 Individuazione, selezione e classificazione dei «temi ricorrenti»

<p>Mario, 52 anni</p> <p><i>Formatore esperto con l'ambizione di creare contenuti digitali e gestire più facilmente l'intero processo di formazione da remoto</i></p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Insegnante - Riqualficazione <p>(Bassa conoscenza degli ambienti di apprendimento virtuali)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - essere in grado di creare contenuti digitali più complessi - essere in grado di utilizzare risorse digitali aperte per stimolare la motivazione e la partecipazione dei suoi studenti - essere in grado di gestire l'intero processo formativo (progettazione, erogazione e valutazione dell'apprendimento) da remoto
<p>Bianca, 35 anni</p> <p><i>Giovane formatore con l'ambizione di migliorare le interazioni con studenti e altri insegnanti, la valutazione della formazione fornita e i feedback forniti agli studenti</i></p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Allenatore / Mentore - Riqualficazione <p>(Bassa conoscenza degli ambienti di apprendimento virtuali)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - essere in grado di utilizzare efficaci strumenti di condivisione e collaborazione - essere in grado di utilizzare strumenti efficaci per la valutazione delle formazioni erogate - essere in grado di facilitare e migliorare il flusso dei feedback forniti agli studenti o ricevuti da loro

Alice, 32 anni

Giovane formatore con l'ambizione di fornire un insegnamento efficace nella formazione a distanza/online indipendentemente dal tipo di corso e dagli utenti coinvolti



- Allenatore
- **Riqualificazione**

(Conoscenza degli ambienti di apprendimento virtuali)

- conoscere ed essere in grado di utilizzare Ambienti di Apprendimento Virtuali (VLE) amichevoli e intuitivi per sessioni di formazione a distanza
- essere in grado di utilizzare efficaci strumenti di condivisione e collaborazione con altri docenti e studenti, durante e al di fuori delle sessioni formative
- essere in grado di conoscere e utilizzare efficacemente strumenti di simulazione, realtà aumentata e realtà virtuale quando si tratta di formazione pratica / WBL

Davide, 58 anni

Professore con l'ambizione di migliorare le interazioni e le collaborazioni con gli studenti e di fornire una formazione pratica a distanza in modo efficace



- Insegnante
- **Riqualificazione**

(Bassa conoscenza degli ambienti di apprendimento virtuali)

- conoscere ed essere in grado di utilizzare Ambienti di Apprendimento Virtuali (VLE) amichevoli e intuitivi
- essere in grado di utilizzare efficaci strumenti di condivisione e collaborazione
- essere in grado di conoscere e utilizzare alcuni strumenti di simulazione/realtà virtuale quando si tratta di formazione pratica/WBL

Bibliografia

- Commissione europea, Digital Economy and Society Index 2022
- BES, Benessere Equo e Sostenibile in Italia 2020, Istat (Istituto Nazionale di Statistica).
- OCSE (2020), Risultati TALIS 2018 (Volume I): Teachers and School Leaders as Lifelong Learners, Oecd Publishing, Parigi.
- Eurostat (Indagine sulla forza lavoro dell'UE 2021)
- Eurostat, Indagine comunitaria sull'utilizzo delle TIC nelle famiglie da parte degli individui
- Cedefop (2020), Istruzione e formazione professionale in Europa, 1995-2035: scenari per l'istruzione e la formazione professionale europea nel 21° secolo, Cedefop reference series No 114, Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Lussemburgo.
- Cedefop (2019), La natura e il ruolo in evoluzione dell'istruzione e della formazione professionale in Europa. Volume 7: L'IFP da una prospettiva di apprendimento permanente: concetti di IFP continua, fornitori e partecipanti in Europa 1995-2015, documento di ricerca Cedefop n. 74, Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Lussemburgo.
- Cedefop (2020). Empowerment degli adulti attraverso percorsi di upskilling e reskilling. Volume 2: quadro analitico del Cedefop per lo sviluppo di approcci coordinati e coerenti ai percorsi di miglioramento delle competenze per adulti poco qualificati. Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea. serie di riferimento del Cedefop; Non 113.
- Cedefop (2020). Competenze chiave nell'istruzione e formazione professionale iniziale: digitale, multilingue e alfabetizzazione. Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea. Documento di ricerca del Cedefop; Non 78.
- Cedefop; ETF (2020). L'importanza di essere professionali: sfide e opportunità per l'IFP nel prossimo decennio. Documento di discussione del Cedefop e dell'ETF.
- Cedefop (2021). Il ruolo dell'apprendimento basato sul lavoro nell'IFP e nell'istruzione terziaria: dati tratti dall'indagine sulla forza lavoro dell'UE del 2016. Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea. Documento di ricerca del Cedefop n. 80.
- Cedefop; Commissione europea; ETF; OIL; OCSE; UNESCO (2021). Prospettive su politica e pratica: sfruttare il potenziale dei big data per la politica delle competenze. Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni.
- Commissione europea (2020). Osservatorio sull'istruzione e la formazione 2020. Insegnare e apprendere nell'era digitale. Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea.
- Commissione europea, EACEA, Eurydice (2020). Indicatori strutturali per il monitoraggio dei sistemi di istruzione e formazione in Europa – 2020: panoramica delle principali riforme dal 2015. Rapporto Eurydice. Lussemburgo: Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea.

- Commissione europea (2020). Come gli stakeholder IFP stanno affrontando l'emergenza COVID-19.
- Commissione europea (2020), Innovazione e digitalizzazione nell'istruzione e formazione professionale. Una relazione del gruppo di lavoro ET 2020 sull'istruzione e la formazione professionale (VET).
- Commissione europea (2020), Digital Economy and Society Index (DESI) 2020.
- Commissione europea. Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni. Agenda europea delle competenze per la competitività sostenibile, l'equità sociale e la resilienza COM(2020) 274 final.
- Quadro europeo per la competenza digitale degli educatori - DigCompEdu, JRC Science for Policy Report, 2017. EUR 28775 IT
- Consiglio dell'Unione Europea. Raccomandazione del 24 novembre 2020. Istruzione e formazione professionale (IFP) per la competitività sostenibile, l'equità sociale e la resilienza (2020/C 417/01).
- Consiglio dell'Unione Europea. Conclusioni sull'alfabetizzazione mediatica in un mondo in continua evoluzione. (2020/C193/06).
- ETF (2020) Indicatori chiave su istruzione, competenze e occupazione 2020. Fondazione europea per la formazione. Torino.
- Eurofound (2020), COVID-19: Policy responses across Europe, Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione europea, Lussemburgo.
- Commissione europea. Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni. Piano d'azione per l'educazione digitale 2021-2027. Reimpostare l'istruzione e la formazione per l'era digitale. COM(2020)624 final.
- Commissione europea. Raccomandazione di raccomandazione del Consiglio sul programma nazionale di riforma 2020 dell'Italia e che formula un parere del Consiglio sul programma di stabilità 2020 dell'Italia. COM(2020) 512 final.
- Commissione europea. Comunicazione della Commissione al Parlamento europeo, al Consiglio, al Comitato economico e sociale europeo e al Comitato delle regioni. Piano d'azione per il pilastro europeo dei diritti sociali. COM(2021) 102 final.
- Parlamento europeo e Consiglio. Regolamento (UE) 2021/241 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 12 febbraio 2021, che istituisce il dispositivo per la ripresa e la resilienza.
- Oecd (2020), Education at a Glance 2020: OECD Indicators, OECD Publishing, Parigi.
- Oecd (2020), VET in a time of crisis: Building foundations for resilient vocational education and training systems, OECD Publishing, Parigi.