

# PERSONALIZZARE L'AMBIENTE DIGITALE DI APPRENDIMENTO PER I PROPRI STUDENTI

**Cecilia Fissore<sup>1</sup>**

<sup>1</sup> Dipartimento di Biotecnologie Molecolari e Scienze per la Salute, Università di Torino  
*cecilia.fissore@unito.it*

— LABORATORIO —

*ARGOMENTO: Istruzione secondaria - Implementazioni e soluzioni tecniche*

## Abstract

Con “Ambiente Digitale di Apprendimento” si intende uno spazio virtuale utile per insegnare, apprendere, sviluppare competenze digitali e svolgere attività didattiche in presenza o online. Esso è costituito da una componente umana, una componente tecnologica e le interrelazioni tra le due. In questo laboratorio verrà mostrato, attraverso suggerimenti ed esempi, come personalizzare un Ambiente Digitale di Apprendimento per coinvolgere attivamente i propri studenti. Quando si utilizza Moodle per la didattica bisogna pensare che rappresenta “solo” una parte della componente tecnologica dell’Ambiente Digitale di Apprendimento. La componente umana è fondamentale così come le interrelazioni tra le due componenti, che devono essere progettate, ricercate ed enfatizzate, per permettere a docenti, tutor e studenti di interagire e collaborare anche al di fuori dei momenti in presenza. Verrà quindi mostrato come sfruttare alcune delle impostazioni di Moodle, come criteri di completamento e condizioni di accesso alle risorse e alle attività, i badge, i gruppi e i feedback per coinvolgere attivamente gli utenti e per assottigliare i confini spazio-temporali dell’apprendimento.

**Keywords** – Ambiente Digitale di Apprendimento, comunità di apprendimento, didattica integrata.

## 1 INTRODUZIONE

Con “Ambiente Digitale di Apprendimento” si intende uno spazio virtuale utile per insegnare, apprendere, sviluppare competenze digitali e svolgere attività didattiche. Esso è costituito da una componente umana, una componente tecnologica e le interrelazioni tra le due, che devono essere progettate, ricercate ed enfatizzate, per permettere a docenti e studenti di interagire e collaborare anche al di fuori dei momenti in presenza [1]. La componente tecnologica comprende un Learning Management System (come, ad esempio, Moodle) integrato con diversi strumenti. La componente umana è costituita da una o più comunità di apprendimento, i cui membri possono essere docenti, tutor, studenti o amministratori della piattaforma. Le attività didattiche possono essere svolte in presenza o online, in un contesto di didattica integrata. Con questo termine si intende una modalità didattica in cui l’Ambiente Digitale di Apprendimento viene utilizzato durante le attività didattiche (sia in presenza sia a distanza), non in ottica sostitutiva delle classiche lezioni didattiche ma appunto integrativa [2].

Grazie all’utilizzo di Moodle è possibile creare un ambiente digitale di apprendimento collaborativo in cui studenti e studentesse fanno parte di una comunità di apprendimento e di pratica. In un Ambiente Digitale di Apprendimento l’obiettivo non è solo quello di erogare contenuti ma è soprattutto quello di promuovere una didattica interattiva e collaborativa, incentrata su una partecipazione attiva dell’utente [3].

## 2 LA PERSONALIZZAZIONE DELL’AMBIENTE DIGITALE DI APPRENDIMENTO

In questo laboratorio verrà mostrato, attraverso suggerimenti ed esempi, come personalizzare un Ambiente Digitale di Apprendimento per coinvolgere attivamente i propri studenti. Un primo aspetto importante nell’implementazione del corso Moodle è la scelta accurata delle sue impostazioni: il formato del corso, il numero di sezioni e l’abilitazione del tracciamento del completamento.

Quest'ultima opzione permette di definire quando un'attività o una risorsa è completata, in maniera automatica o manuale. Per le risorse il completamento automatico si riduce alla visualizzazione della stessa, mentre per le attività il completamento è più articolato e i criteri di completamento variano in base all'attività: possono essere legati al raggiungimento della fine dell'attività (come, ad esempio, nella lezione) o al raggiungimento della soglia di sufficienza impostata nella valutazione. I vantaggi che si possono trarre dal programmare e impostare correttamente i criteri di completamento sono principalmente due: il report "Completamento Attività" e il blocco "Stato di completamento" che mostrano al docente il primo e allo studente il secondo, una panoramica delle attività completate nel corso; la possibilità di utilizzare il completamento delle risorse/attività come criterio di accesso ad altre risorse/attività. I criteri di accesso alle risorse definiscono invece qual è la condizione (o il gruppo di condizioni) che permettono ad un utente di accedere ad una risorsa o a un'attività. Tali condizioni possono variare tra il completamento di altre attività, l'appartenenza ad un gruppo del corso, i criteri temporali, le valutazioni nel corso e includono anche la possibilità di considerare i campi del profilo utente [4].

Dopo aver impostato il corso è importante personalizzarne l'homepage, inserendo ad esempio un titolo, un messaggio di benvenuto o delle foto o immagini, e i blocchi del corso (come ad esempio "Stato di completamento"), valutando quelli che sono presenti di default ed eventualmente eliminandoli e aggiungendone altri. Per una personalizzazione efficace si possono anche utilizzare dei filtri che permettono di inserire nel corso stringhe di testo personalizzate, prese ad esempio dal profilo utente.

Nella progettazione delle attività del corso è importante incoraggiare la partecipazione attiva degli studenti, l'esplorazione individuale e la sperimentazione. Ad esempio, si può sostenere la collaborazione attraverso forum di discussione o la valutazione tra pari con i workshop, e si può consentire agli studenti di creare documenti collaborativi tramite Wiki [5]. Nella progettazione dei contenuti di un corso, i criteri di completamento e le condizioni di accesso, sono fondamentali perché possono essere sfruttate per personalizzare l'ambiente digitale di apprendimento. Allo stesso tempo possono aiutare il docente a limitare la disponibilità di qualsiasi attività o anche di una sezione del corso in base alla data, al completamento delle attività precedenti, alle valutazioni, ecc. Anche le impostazioni sulla durata di un'attività (inizio e fine) hanno un ruolo importante. Ad esempio, se viene impostato il termine per la consegna di un compito, la scadenza comparirà nel blocco "prossimi eventi" e verrà ricordata automaticamente agli studenti.

Altri elementi importanti per personalizzare l'ambiente digitale di apprendimento e coinvolgere attivamente gli studenti sono:

- I badge: riconoscimenti virtuali che possono essere assegnati agli studenti per premiare il loro impegno, i risultati ottenuti o il completamento di determinate attività. Utilizzare i badges in modo creativo può incentivare gli studenti a partecipare attivamente al corso. Ad esempio, è possibile creare badge per il completamento di specifici moduli, la partecipazione attiva ai forum di discussione o il raggiungimento di determinati punteggi nei quiz. Questi badge possono essere visualizzati pubblicamente sui profili degli studenti, creando un senso di realizzazione e incoraggiando la competizione amichevole. Alcuni plugin possono inoltre sostituire i badge di Moodle, come ad esempio Level Up XP.
- I gruppi: organizzare gli studenti in gruppi può favorire la collaborazione e l'interazione tra di loro. È possibile creare gruppi basati su interessi comuni, progetti specifici o compiti assegnati. I membri del gruppo possono collaborare su progetti, partecipare a discussioni specifiche e condividere risorse. Questa collaborazione di gruppo può superare i limiti spazio-temporali, consentendo agli studenti di lavorare insieme anche al di fuori delle lezioni in presenza. Si possono creare anche gruppi in modo automatico, basati sulle risposte ad un breve questionario, ad esempio utilizzando il plugin TeamUp. Questo plugin permette di somministrare un breve questionario e di scegliere dei criteri di composizione dei gruppi in base alle risposte a ciascuna domanda del questionario. Ad esempio, si possono mettere insieme studenti che hanno inserito la stessa risposta alla domanda 1 e risposte diverse alla domanda 2.
- I feedback: fornire feedback regolari e costruttivi è fondamentale per l'apprendimento degli studenti. Utilizzare gli strumenti di feedback di Moodle, come i commenti sui compiti o i quiz, può aiutare gli studenti a comprendere le loro prestazioni e a migliorare continuamente. Oltre al feedback correttivo, è utile incoraggiare anche il feedback tra gli studenti stessi, ad esempio tramite attività di valutazione tra pari. Questo tipo di interazione promuove una comprensione

più approfondita degli argomenti, incoraggia la riflessione critica e consente agli studenti di apprendere l'uno dall'altro. L'uso regolare del feedback contribuisce a mantenere gli studenti motivati e impegnati nel processo di apprendimento.

Per personalizzare l'ambiente digitale di apprendimento è consigliabile anche raccogliere feedback da parte degli studenti (ad esempio utilizzando l'attività Feedback o l'attività Sondaggio per cogliere la percezione degli studenti sul corso, o l'attività Scelta per proporre rapidi sondaggi per stimolare la riflessione su un argomento).

Per mantenere aggiornati gli studenti sugli aggiornamenti nel corso o sulle scadenze è possibile utilizzare diversi strumenti, come ad esempio: il forum degli annunci Moodle, il calendario, le notifiche e la messaggistica. Nell'utilizzo di questi strumenti dobbiamo tuttavia tenere presente che possono avere ricadute diverse in base alle caratteristiche dell'utente. Per questo è bene informarli della possibilità di personalizzare le notifiche per ciascuno studente attraverso il pannello delle preferenze del profilo utente.

### 3 CONCLUSIONI

Sfruttando al meglio le impostazioni di Moodle, come criteri di completamento e condizioni di accesso alle risorse e alle attività, i badge, i gruppi e i feedback è possibile coinvolgere attivamente gli utenti e assottigliare i confini spazio-temporali dell'apprendimento. Queste strategie favoriscono l'interazione e la collaborazione, creando un ambiente di apprendimento dinamico e coinvolgente per gli studenti.

#### Riferimenti bibliografici

- [1] Fissore, C., Floris, F., Marchisio, M., Rabellino, S., & Sacchet, M. *Digital competences for educators in the Italian secondary school: A comparison between DigCompEdu reference framework and the PP&S project experience*. International Conference E-Learning 2020, 2020, pp. 47–54.
- [2] Fissore, C., Floris, F., Marchisio, M., Rabellino, S. *Moodle per la formazione online certificata dei docenti della scuola secondaria*, in Atti del MoodleMoot Italia 2020, 2020, pp. 7-14.
- [3] Barana A., Fissore C., Marchisio M., Rabellino, S., Roman F. *Comunità di Moodle per incentivare la collaborazione nelle attività di Problem Solving*. In MoodleMoot Italia, (2019), pp. 39-53.
- [4] Floris, F. (2022). *Criteri di accesso e completamento per personalizzare l'esperienza di apprendimento*. In Atti del MoodleMoot Italia 2022 (pp. 181-182). MediaTouch 2000.
- [5] Fissore, C. *Progettazione di attività di apprendimento collaborativo con Moodle*. In Atti del MoodleMoot Italia 2022, 2022, Media Touch 2000, pp. 183-185.