

# Indice generale

<b>Prefazioni</b>	<b>xi</b>
<b>Ringraziamenti</b>	<b>xiii</b>
<b>Parte I</b>	<b>Scoprire l'e-Learning: storia, metodologie, ruoli ..... 1</b>
<b>Capitolo 1</b>	<b>Che cos'è l'e-Learning e perché questo manuale..... 3</b>
	Empatia digitale ..... 3
	Insegnare online? ..... 5
	La lezione del Covid: tutti nella mischia! ..... 6
	Per chi? Per tanti, forse tutti ..... 8
	Nella scuola ..... 9
	Nel mondo del lavoro ..... 10
	Ovunque ci sia relazione ..... 10
	Per la tua nuova carriera ..... 11
	Una guida tra le nuvole ..... 11
	Come usare questo libro ..... 12
	Fonti ..... 12
<b>Capitolo 2</b>	<b>Breve storia di (quasi) tutto l'e-Learning ..... 15</b>
	L'evoluzione della didattica a distanza ..... 15
	Ottocento: gli albori ..... 15
	Primi del Novecento: imparare al telefono e alla radio ..... 16
	1950-1960: dopo la guerra, verso la TV ..... 16
	1970-1980: verso Internet, passando dai floppy ..... 19
	1990: l'e-Learning è maturo ..... 20
	Anni Duemila: e-Learning 2.0 ..... 21
	Anni Dieci: oltre i MOOC e verso le Corporate Digital Academy ..... 24
	Il 2020: la rivoluzione spinta dal lockdown ..... 25
	Diffusione dell'e-Learning ..... 25
	Fonti ..... 27

### Capitolo 3 **Gli step per creare un corso online** .....29

Che cosa cambia tra insegnare in aula e in Rete .....	29
Le fasi essenziali .....	31
Analisi: conoscere e avvicinarsi .....	33
Come conoscere il target?.....	34
Il target scolastico .....	37
I bisogni formativi .....	37
Progettazione: guardare avanti e iniziare a creare .....	38
Obiettivi formativi e valutazione.....	39
Contenuti.....	41
Durata e impegno.....	41
Sviluppo: scegliere e definire .....	46
A. Intervento formativo “spot” .....	46
B. Minicorso su un argomento definito .....	47
C. Corso complesso su più moduli .....	48
D. Sistema di e-Learning completo .....	49
Implementazione: sperimentare, erogare e accompagnare .....	49
Testing.....	49
Formazione all’uso.....	50
Erogazione .....	50
Follow-up e mantenimento .....	50
Valutazione e monitoraggio: accogliere, accompagnare e concludere .....	50
Gli errori più comuni dal corso tradizionale all’online.....	51
Fonti .....	52

### Capitolo 4 **Modelli innovativi di apprendimento** .....55

Questo non è un manuale di scienze della formazione.....	55
Teorie dell’apprendimento .....	56
Comportamentismo (e dipendenza da smartphone).....	56
Cognitivismo: verso un apprendimento attivo.....	58
Costruttivismo e gli approcci learner-centered .....	58
Connettivismo (e nuvole di nonni) .....	58
Modelli innovativi diffusi .....	60
Blended: il giusto equilibrio .....	60
Active learning .....	61
Collaborative learning.....	63
Cooperative learning .....	64
Social learning.....	64
Problem based learning.....	65
Inquiry based learning .....	65
Project based learning.....	65
Game based learning.....	66
Learning by doing .....	66
Learning (& training) on the job.....	66

	Peer learning .....	67
	Learning by teaching .....	67
	Flipped classroom (“classe capovolta”).....	68
	Microlearning.....	70
	Verso una ridefinizione dei ruoli .....	71
	Fonti .....	71
<b>Capitolo 5</b>	<b>I ruoli e le figure professionali dell’e-Learning.....</b>	<b>73</b>
	Ruoli rinnovati.....	73
	L’insegnante e il formatore.....	74
	Nella scuola .....	75
	Animatore Digitale .....	75
	Équipe Formative Territoriali.....	76
	In azienda .....	77
	Project Manager e Learning Manager .....	77
	Education Analyst.....	78
	Esperto di contenuti (Subject Matter Expert).....	78
	Instructional Designer.....	78
	Content Developer.....	79
	Videomaker/editor .....	80
	UX Designer.....	80
	UI Designer .....	82
	Sviluppatore informatico .....	82
	Tutor.....	82
	Mentor.....	84
	Community Manager .....	84
	Ambassador .....	85
	Help-desk.....	85
	e-Learning Consultant e Strategist .....	86
	Fonti .....	86
<b>Parte II</b>	<b>Fare l’e-Learning: mezzi, strumenti e piattaforme ....</b>	<b>87</b>
<b>Capitolo 6</b>	<b>Webinar e videolezioni sincrone .....</b>	<b>89</b>
	L’e-Learning che tutti conoscono.....	89
	Come scegliere la piattaforma .....	90
	Funzioni e prestazioni.....	92
	Sicurezza, dati e privacy .....	100
	Prodotti valutati .....	103
	Adobe Connect.....	104
	Big Blue Button .....	105
	Google Meet .....	107
	Jitsi.....	108
	Zoom.....	109
	Cisco WebEx .....	110
	GoToMeeting, GoToWebinar e GoToTraining.....	111
	Microsoft Teams.....	111

Consigli per il webinar perfetto.....	112
Fonti .....	113

## **Capitolo 7 Videolezioni asincrone e podcast.....115**

Una vecchia avanguardia .....	115
Progettare e realizzare video .....	116
Consigli per la videolezione perfetta.....	116
Storyboard.....	117
Scrivere il testo .....	118
Uso della voce .....	118
In autonomia o in compagnia .....	118
Apparecchiature e setting.....	119
Tempi.....	121
Prodotti valutati .....	121
Registrazione ed editing video.....	122
Teleprompting.....	123
Registrazione e cattura schermo .....	124
Pubblicazione e streaming.....	127
Video portali .....	130
Audiolezioni e podcast.....	132
Prodotti valutati .....	133
Fonti .....	136

## **Capitolo 8 Le piattaforme e i Learning Management System ..137**

Definizioni di base .....	137
Come scegliere la piattaforma .....	139
Funzionalità principali .....	139
Prodotti valutati .....	148
Docebo .....	148
Edmodo .....	150
Google Classroom .....	152
Moodle .....	155
WeSchool.....	159
Altri prodotti .....	161
Blackboard .....	161
TalentLMS .....	161
TesTeach Blendspace.....	162
Claroline .....	163
LearnDash.....	163
Microsoft Office 365 Education A1.....	164
Consigli per un LMS open ed economico.....	164
Sviluppo di un corso online basato su un LMS.....	165
Fonti .....	167

## **Capitolo 9 Contenuti: standard e strumenti di authoring .....169**

Instructional design e sviluppo dei contenuti.....	169
Come scegliere lo strumento di authoring.....	170

Funzioni e prestazioni.....	171
Prodotti valutati .....	178
Articulate Storyline .....	178
Adobe Captivate.....	180
Trivantis Lectora.....	181
iSpring Suite.....	181
Elucidat.....	182
H5P .....	182
Piattaforme di distribuzione di contenuti .....	183
OpenSesame.....	183
Pillole Formative® Skilla .....	184
LinkedIn Learning.....	184
Consigli per creare i contenuti perfetti .....	185
Fonti .....	185

## **Capitolo 10 e-Collaboration per l'apprendimento.....187**

Strumenti per l'e-Collaboration .....	187
Come scegliere .....	188
Disponibilità e adattabilità.....	188
Prezzo e scalabilità .....	188
Privacy e dati.....	188
Interfaccia.....	189
Customization .....	189
Output.....	189
Collaborazione .....	189
Prodotti valutati .....	190
Multifunzione generalisti .....	190
Mappe, lavagne, schemi .....	192
Design e progettazione di artefatti digitali .....	197
Presentazioni interattive .....	200
Sondaggi .....	201
Quiz.....	201
Comunicazione sincrona (e non) .....	202
Trincee digitali per la resistenza attiva.....	205
Fonti .....	206

## **Parte III Coltivare le relazioni dell'e-Learning: coinvolgere, osservare, valutare .....207**

### **Capitolo 11 Tracciamento e monitoraggio.....209**

Come rilevo se i miei utenti stanno imparando?.....	209
Tracciamento e raccolta dei dati.....	210
SCORM: i dati base dell'e-Learning.....	211
xAPI: tracciare le esperienze dentro e fuori dalla piattaforma .....	212
Analizzare l'attività online .....	214
Reportistica "classica" in un LMS .....	214
Monitoraggio e analisi dei dati .....	216

	Etica e dati .....	217
	Sfruttare dati e misurazioni della formazione .....	219
	Learning analytics .....	219
	Idee e spunti per un monitoraggio engaging .....	221
	Teaching analytics .....	222
	Valutazione della qualità del percorso di apprendimento .....	223
	Fonti .....	224
<b>Capitolo 12</b>	<b>Valutazioni e certificazioni.....</b>	<b>227</b>
	Le insidie della valutazione .....	227
	La tassonomia di Bloom e i descrittori di Dublino .....	228
	Metodi e strumenti per la valutazione e l'accreditamento .....	230
	Test e quiz .....	230
	Peer feedback .....	233
	Strumenti per la valutazione nelle piattaforme .....	233
	Punteggi, classifiche e giochi .....	234
	Osservazione diretta .....	235
	Delayed/paced assessment .....	236
	Self-assessment .....	236
	No assessment .....	236
	Specifiche forme di accreditamento online .....	237
	Certificati .....	238
	Badge .....	238
	MicroCredential .....	240
	Fonti .....	242
<b>Capitolo 13</b>	<b>Coinvolgimento e gamification .....</b>	<b>243</b>
	Motivazione all'apprendimento .....	243
	L'engagement "classico" secondo le piattaforme .....	244
	Giocare nella formazione .....	246
	A scuola e in azienda .....	247
	Gioco user-centered .....	247
	Tra gioco e apprendimento .....	250
	Serious/applied/learning game .....	251
	Mainstream game per la didattica e la formazione .....	252
	Game storm e game jam .....	253
	Storytelling game .....	255
	Games Worth Playing .....	256
	Fonti .....	260
<b>Parte IV</b>	<b>Orientare l'e-Learning: strategie, etica e scenari ....</b>	<b>263</b>
<b>Capitolo 14</b>	<b>Dall'Open Education ai MOOC .....</b>	<b>265</b>
	I valori dell'Open Education .....	265
	Giustizia sociale e apprendimento .....	266
	Inclusione online .....	266
	Le licenze Creative Commons .....	267

Le possibilità dell'open.....	270
Massive Open Online Courses (MOOC).....	276
Creazione e ricerca di contenuti open.....	283
Qualità delle OER .....	284
Open Education in Italia.....	285
Digital divide ed e-Learning tra OER e Covid .....	292
Fonti .....	293
<b>Capitolo 15 Sei scenari di e-Learning: consigli e soluzioni .....</b>	<b>297</b>
Dal lockdown al futuro .....	297
Scuola.....	297
Scuola dell'infanzia .....	298
Scuola primaria .....	301
Scuola secondaria .....	304
Mondo del lavoro .....	306
Formatore free-lance .....	306
Azienda o istituzione provider di corsi .....	307
Formazione interna .....	309
The End.....	311
Fonti .....	312
<b>Capitolo 16 Risorse utili e nuove frontiere.....</b>	<b>313</b>
Iniziative e fonti di ispirazione.....	313
Competenze digitali.....	313
Solidarietà e temi sociali.....	316
Comunità e spazi di condivisione.....	319
Employability e transizioni .....	321
Intelligenza artificiale .....	321
Realtà virtuale, aumentata e mista .....	323
Neurogaming .....	325
Tutto .....	325
Fonti .....	326
<b>Glossario .....</b>	<b>329</b>
<b>Indice analitico.....</b>	<b>339</b>