

GUIDA ALL'AMBIENTE DI APPRENDIMENTO PRODISK



ProDisk 

 Cofinanziado por
la Unión Europea

Progressing on Digital Skills

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea. L'Unione europea non può essere ritenuta responsabile

Caro insegnante, caro studente:

Con questa guida miriamo a darti una visione specifica dell'ambiente di apprendimento PRODISK. Questo documento è fondamentale per quanto riguarda le molteplici possibilità di apprendimento che questo strumento offre.

Il format dell'ambiente di apprendimento PRODISK è un metaverso in cui lo studente può mettere in pratica le competenze digitali acquisite nel corso e-learning PRODISK, che costituisce la prima componente del risultato del progetto PRODISK. L'ambiente di apprendimento e il corso e-Learning sono intrecciati per consentire di affrontare le competenze digitali da tre prospettive chiave: conoscenza, abilità e comportamento.

The Learning Environment è uno dei prodotti di PRODISK, un progetto finanziato dal Programma Erasmus+ della Commissione Europea con l'accordo numero 2021-1-ES01-KA220-VET-000034729.

L'ambiente di apprendimento PRODISK mira ad aiutare gli studenti ad autovalutare le proprie competenze digitali. Allo stesso modo, mira a fornire agli insegnanti una risorsa preziosa in cui possano esercitare le competenze digitali in modo giocoso, ad esempio nei laboratori.

L'ambiente di apprendimento PRODISK combina i principi rilevanti promossi dal programma ERASMUS +: l'acquisizione di competenze digitali con il loro utilizzo pratico; valori di inclusione che consentono agli studenti di scegliere tra diversi avatar per facilitare l'appropriazione della loro esperienza; e l'attenzione alle pratiche sostenibili. ricreando in una delle aree del metaverso un caso pratico di e-commerce per la vendita di prodotti biologici.

In sintesi, insieme al corso e-learning PRODISK, il PRODISK Learning Environment mira a contribuire a formare e guidare gli studenti verso la certificazione delle competenze digitali seguendo il quadro di riferimento DIGCOMP 2.2 della Commissione Europea. (come stabilito nel marzo 2022). <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>

Ti consigliamo di scaricare questo documento e di leggerlo attentamente per comprendere le caratteristiche dell'ambiente di apprendimento in cui sarai immerso.

L'elenco degli argomenti che puoi vedere in questo documento è incluso nel seguente indice.

INDICE PER SOGGETTI

<i>Guida all'ambiente di apprendimento</i>	2
<i>PRODISK. Competenze digitali</i>	2
<i>INDICE PER SOGGETTI</i>	3
<i>1. Obiettivi PRODISK</i>	4
<i>2. Requisiti di accesso all'ambiente di apprendimento</i>	4
<i>2.1. Profilo degli studenti a cui è rivolta l'azione formativa, con l'indicazione dei fabbisogni formativi e professionali</i>	4
<i>2.2. Requisiti tecnici (hardware e software) necessari per seguire l'azione formativa</i>	4
<i>3. Organizzazione generale dell'azione formativa</i>	4
<i>3.1. Contenuti</i>	5
<i>4. Operativo all'interno dell'ambiente di apprendimento</i>	6
<i>5. Struttura dell'ambiente di apprendimento</i>	8
<i>6. Accesso all'ambiente di apprendimento</i>	10

1. Obiettivi PRODISK

L'obiettivo principale del progetto PRODISK è fornire strumenti di autovalutazione per verificare l'acquisizione di competenze digitali. Questi strumenti sono destinati ad essere utilizzati nei centri di formazione professionale. In particolare, PRODISK eroga un percorso formativo su alcune delle competenze indicate nel framework europeo DIGCOMP 2.2. al fine di contribuire allo sviluppo professionale, all'acquisizione di competenze digitali e alla loro applicabilità nell'ambiente professionale e lavorativo degli studenti del FP. Nello specifico, 10 delle 21 competenze offerte da DIGCOMP 2.2 sono state scelte come le più appropriate per il gruppo target. Ognuna di queste 10 competenze viene sviluppata in un'unità didattica differenziata attraverso i moduli formativi del corso PRODISK. Il percorso formativo si compone di due livelli di competenza (uno per il livello base e un altro per il livello intermedio) in modalità di autovalutazione. L'ambiente di apprendimento descritto in questa guida integra il corso di e-learning, consentendoti di mettere in pratica le competenze digitali in modo interattivo e giocoso, contribuendo così all'obiettivo principale di PRODISK.

2. Requisiti di accesso all'ambiente di apprendimento

2.1. Profilo degli studenti a cui è rivolta l'azione formativa, con l'indicazione dei fabbisogni formativi e professionali

Per accedere al programma di formazione PRODISK non sono necessari requisiti specifici. Qualsiasi studente interessato a sviluppare le proprie competenze digitali può parteciparvi. Il corso soddisfa i criteri di accessibilità essendo disponibile in quattro lingue. È completato da risorse multimediali e intrecciato con l'Ambiente di Apprendimento a cui è possibile accedere liberamente attraverso il sito PRODISK.

2.2. Requisiti tecnici (hardware e software) necessari per seguire l'azione formativa

Per frequentare il corso di formazione e l'ambiente di apprendimento PRODISK è necessario disporre di un PC o di un dispositivo informatico simile per funzionalità, con sistema operativo Windows, Android, Linux o Mac, una connessione Internet e un browser come Microsoft Edge, Mozilla Firefox o Google. Cromo.

Per l'audio degli elementi multimediali sono necessari dei relatori, nonché l'installazione dei tipici plug-in nel browser tipo Adobe Acrobat Reader per la revisione dei documenti in formato “.pdf”.

L'accesso ai contenuti del corso è possibile anche attraverso un dispositivo mobile (smartphone o tablet) con sistema operativo Android o iOS. È possibile accedere al corso e-learning in modo interattivo attraverso l'ambiente di apprendimento. In tal caso, è necessario accedere al corso eLearning quando si accede tramite l'ambiente di apprendimento.

3. Organizzazione generale dell'azione formativa

Il corso e-learning (al livello base e al livello intermedio) è sviluppato in modalità e-learning, quindi i corsi sono stati programmati su una piattaforma compatibile con Moodle.

La formazione che riceverai è organizzata secondo la seguente struttura per ciascun livello di competenza:

5 Moduli Formativi che sviluppano i contenuti dell'azione formativa (uno per ogni area del framework europeo DIGCOMP).

Guida all'ambiente di apprendimento

- Ogni modulo è composto da una o più unità didattiche (vedi schema del corso di seguito) fino al completamento di un totale di 10 unità per corso (base e intermedio).
- Tutte le unità iniziano con una valutazione iniziale, seguita dallo sviluppo di contenuti e attività e si concludono con una valutazione finale.
- Gli studenti devono completare le valutazioni e le esercitazioni proposte in ciascuna unità didattica per verificare l'acquisizione delle competenze formative.

L'intero processo formativo è autogestito, ogni studente può avanzare nel corso al ritmo che desidera e senza un programma prestabilito.

L'ambiente di apprendimento integra in modo intelligente il corso e-learning per l'acquisizione e la valutazione delle competenze digitali, e risorse specifiche per la pratica sistematica di dette competenze digitali, al fine di certificarne l'acquisizione. Permette agli studenti di mettere in pratica le competenze digitali sulla base di casi pratici.

L'ambiente di apprendimento è un hub 3D che si collega al corso e-learning PRODISK in modo intelligente e interattivo, guidando gli studenti a completare i casi di studio trasformando l'apprendimento online da comportamento passivo a comportamento attivo.

L'ambiente di apprendimento aumenta il coinvolgimento degli studenti, massimizza l'efficacia dei contenuti formativi e supera i limiti della trasmissione unidirezionale. Gli studenti, infatti, avranno il controllo sul proprio processo di apprendimento e potranno esplorare diverse conoscenze (fornite tramite link esterni) senza dover seguire un percorso prestabilito che potrebbe farli sentire parti passive.

3.1. Contenuti

I contenuti di questa formazione sono i seguenti:

Modulo di formazione	Unità didattiche
<i>Area 1: Alfabetizzazione su informazione e dati</i>	<i>Contiene 3 unità didattiche:</i> <ul style="list-style-type: none">○ <i>Competenza 1: Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali</i>○ <i>Competenza 2: Valutare dati, informazioni e contenuti digitali</i>○ <i>Competenza 3: Gestire dati, informazioni e contenuti digitali</i>
<i>Area 2: Comunicazione e collaborazione</i>	<i>Contiene 4 unità didattiche:</i> <ul style="list-style-type: none">○ <i>Competenza 4: Interagire con gli altri attraverso le tecnologie</i>○ <i>Competenza 5: Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali</i>○ <i>Competenza 6: Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali</i>○ <i>Competenza 7: Collaborare attraverso le tecnologie digitali</i>

<i>Modulo di formazione</i>	<i>Unità didattiche</i>
<i>Area 3: Creazione di contenuti digitali</i>	Contiene 1 unità didattica: ○ <i>Competenza 8: Sviluppare contenuti digitali</i>
<i>Area 4: Sicurezza</i>	Contiene 1 unità didattica: ○ <i>Competenza 9: Proteggere la salute e il benessere</i>
<i>Area 5: Risolvere problemi</i>	Contiene 1 unità didattica: ○ <i>Competenza 10: Individuare bisogni e risposte tecnologiche</i>

I casi di studio sono strutturati in modo tale da presentare agli studenti sfide che richiedono l'uso di diverse competenze digitali.

All'interno dell'ambiente di apprendimento è possibile trarre beneficio dai seguenti casi pratici:

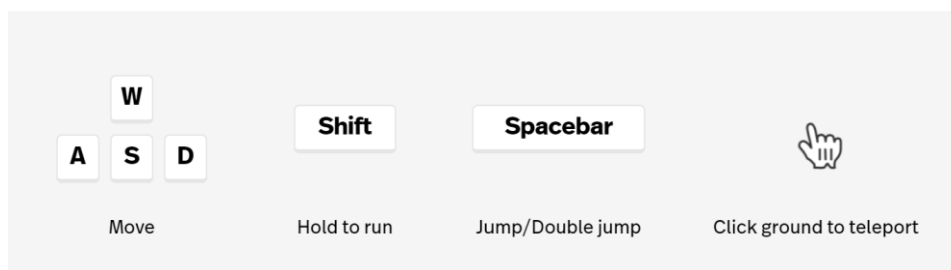
1. **Introduzione ai diversi contesti di apprendimento:** *Consiste in una presentazione PowerPoint in inglese e 8 tutorial video in inglese e spagnolo, sottotitolati in tutte le lingue associate. L'obiettivo di questo caso pratico è spiegare e mostrare agli studenti il processo di apprendimento delle diverse competenze digitali di base quando ne hanno bisogno. Gli studenti possono cercare alternative su Internet, rivedere diversi programmi, iscriversi a corsi virtuali e altre azioni correlate.*
2. **Come creare un e-commerce su Shopify:** *Si compone di una presentazione PowerPoint in inglese, 12 tutorial in inglese e sottotitolati in tutte le lingue dell'associazione e un'intervista in italiano e sottotitolata in tutte le lingue dell'associazione. Tutorial e presentazioni guidano gli studenti attraverso specifiche aree di competenza e consentono loro di acquisire competenze digitali legate alla gestione di un e-commerce.*
3. **Come utilizzare gli strumenti digitali per presentazioni visive:** *Consiste in una presentazione PowerPoint in inglese e 8 tutorial in inglese e sottotitoli in tutte le lingue associate. Tutorial e presentazioni guidano gli studenti attraverso aree specifiche di competenza e consentono loro di acquisire competenze digitali su come utilizzare MindMap e Animaker.*

4. Operativo all'interno dell'ambiente di apprendimento

L'accesso all'ambiente di apprendimento richiede alcune operazioni. Ha un formato metaverso che richiede le seguenti azioni: azionare i controlli, controllare la telecamera, esprimere emozioni e interagire con altri studenti.

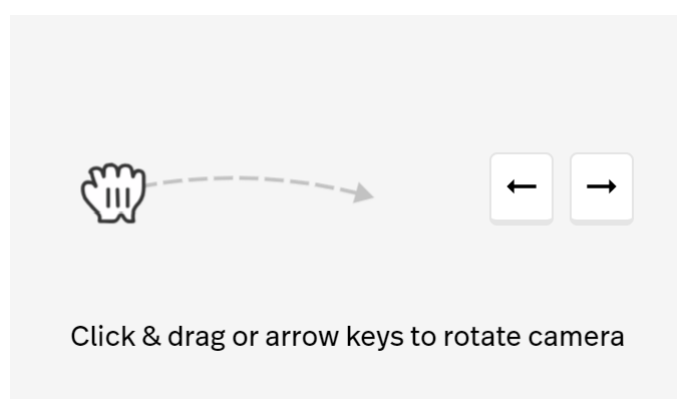
È importante notare che l'uso dell'ambiente di apprendimento mette già in pratica aspetti delle competenze digitali necessarie in contesti reali, come la comunicazione attraverso piattaforme digitali. Queste azioni esperienziali forniscono valore aggiunto al corso e-learning PRODISK.

Ti presentiamo i suggerimenti più rilevanti per operare all'interno dell'ambiente di apprendimento. Leggi questi suggerimenti frequentemente finché non li acquisisci completamente.



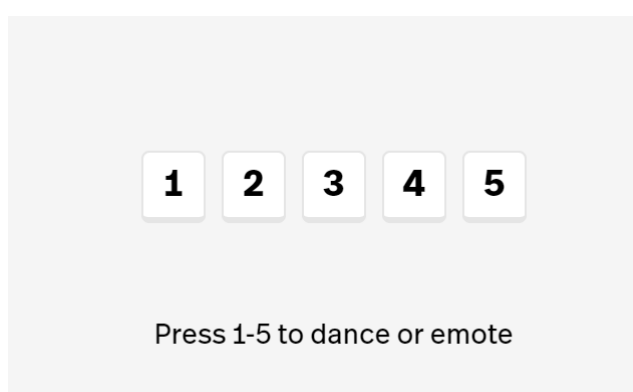
Panoramica dei controlli per la navigazione spaziale.

Per muoverti nel metaverso devi premere diversi tasti sulla tastiera. La risorsa ti consente di camminare in tutte le direzioni, correre o saltare. Tutti questi controlli sono utili, poiché alcune delle sfide nell'utilizzo delle competenze digitali dipendono dalla ricerca di elementi interattivi reattivi specifici nel metaverso a cui è necessario accedere spostandosi.



Panoramica dei controlli per il funzionamento della fotocamera.

Alcuni degli elementi sensibili potrebbero chiederti di utilizzare la fotocamera. Puoi controllare la rotazione della videocamera del tuo PC con i controlli specifici inclusi nella figura sopra.



Riepilogo dei controlli per esprimere le emozioni.

L'ambiente di apprendimento è progettato con lo scopo di apprendere attraverso il gioco, consentendo così agli studenti di interagire tra loro. Puoi esprimere le tue emozioni divertendoti utilizzando i tasti numerici indicati con i controlli nella figura sopra.



Panoramica del controllo per comunicare tramite chat.

Infine, puoi anche interagire con altri studenti tramite chat. È importante notare che molte competenze digitali diventano rilevanti nelle attività collaborative. Questo è un altro valore aggiunto dell'ambiente di apprendimento PRODISK. Lo strumento di apprendimento sviluppato non solo fornisce agli studenti spunti su come comunicare correttamente in modo virtuale, ma consente loro anche di comunicare virtualmente all'interno dell'ambiente di apprendimento attraverso l'uso di una chat.

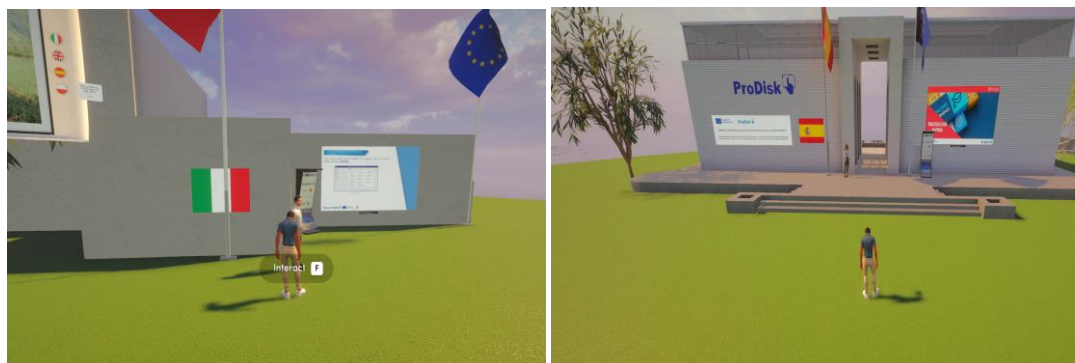
La chat si trova nella parte inferiore destra dello schermo.

5. Struttura dell'ambiente di apprendimento

Nello spazio del metaverso lo studente può visitare tre padiglioni.

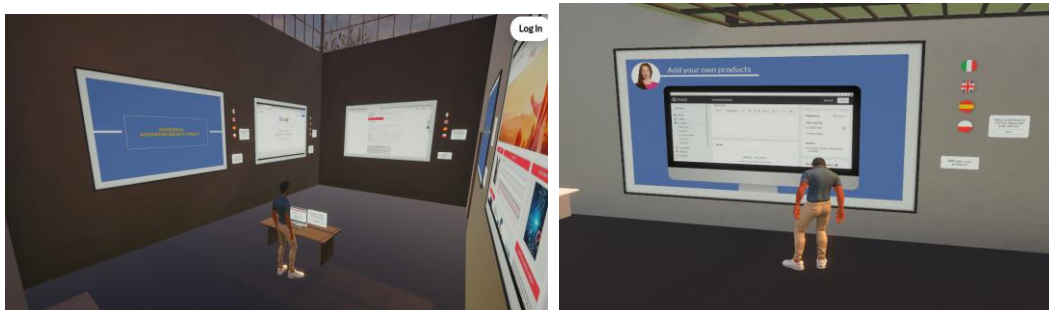
Ricreano tre casi di studio: competenze digitali per accedere agli ambienti di apprendimento (guidate dai partner spagnoli), competenze digitali per utilizzare portali di e-commerce (guidate dai partner italiani) e competenze digitali per realizzare presentazioni visive (guidate dai partner polacchi).

Nelle immagini seguenti puoi vedere le diverse aree e i loro diversi strumenti come illustrazione di come è strutturato l'ambiente di apprendimento.



Sintesi della spiegazione dei padiglioni.

Davanti a ciascuno dei padiglioni ci sono degli avatar che spiegano brevemente cosa c'è al loro interno.

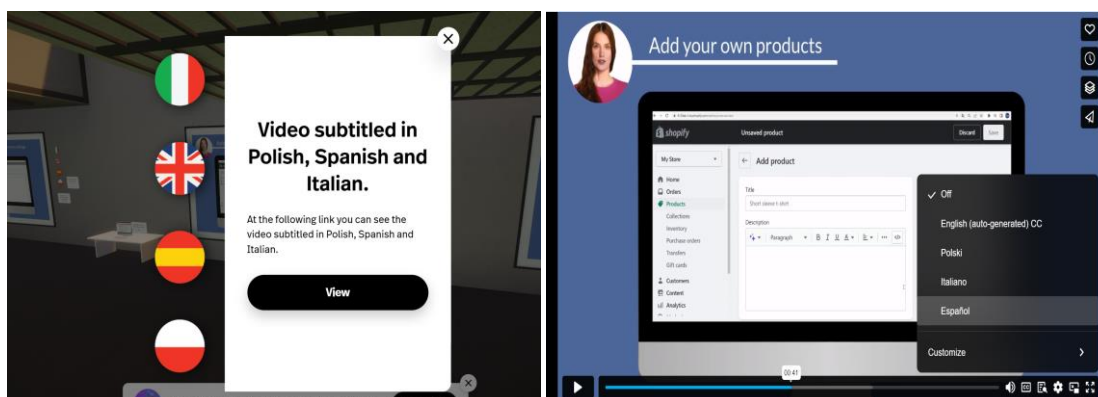


Panoramica della revisione dei materiali dei casi di studio.

Alle pareti dei padiglioni sono appesi tutti i materiali dei casi studio da approfondire. Gli studenti devono fare clic sull'icona dell'obiettivo zoom, che appare ogni volta che il cursore del mouse viene posizionato sul materiale che desiderano esplorare.

In questo modo si ottengono informazioni e accesso a materiali didattici che possono essere di diversa natura: video didattici, documenti PDF e anche accesso a specifiche unità del corso e-learning PRODISK.

I materiali sono distribuiti in modo intelligente, in modo che gli studenti possano conoscere progressivamente le diverse fasi dei casi di studio e ottenere materiali aggiuntivi pertinenti a ciascuna delle diverse fasi. Alcuni di questi materiali richiedono azioni specifiche da svolgere, in modo che gli studenti possano mettere in pratica le proprie competenze digitali mentre si muovono attraverso il metaverso.



Guida all'ambiente di apprendimento

Panoramica dell'accesso alle risorse multilingue

Tutti i materiali sviluppati dal progetto PRODISK sono multilingue. Per accedere ai sottotitoli dei video tutorial in inglese in tutte le lingue associate (spagnolo, italiano e polacco), è necessario cliccare sulle icone delle lingue che aprono una maschera. Questa maschera reindirizza a un collegamento VIMEO, che è la piattaforma su cui sono stati ospitati i video.

Una volta selezionata la lingua nella maschera, gli studenti possono visualizzare i materiali che desiderano approfondire nella propria lingua.

6. Accesso all'ambiente di apprendimento

È possibile accedere all'ambiente di apprendimento direttamente dal sito Web PRODISK.

Ti verrà chiesto di registrarti se desideri continuare ad accedervi. Questo può essere fatto anche dal link: <https://www.spatial.io/s/Prodisk-652021d3e3e4044e160e5fc3?share=39776773857236498> utilizzando un indirizzo email per registrarsi.

La registrazione non è obbligatoria ed è possibile accedere a tutte le risorse senza registrarsi. Il vantaggio della registrazione è che puoi avere esperienze personalizzate, poiché l'ambiente di apprendimento tratterà le tue azioni se accedi progressivamente.