



Atti del MoodleMoot Italia 2022



Urbino

24-26 Settembre 2022

Autori Vari

Curatori: Giuseppe Fiorentino, Pierpaolo Gallo, Sergio Rabellino



1506
UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI URBINO
CARLO BO

Pubblicato da	MediaTouch 2000
In co-edizione con	Associazione Italiana Utenti Moodle A.p.s (AIUM), Università degli Studi di Urbino Carlo Bo
Collana	Atti del MoodleMoot Italia
Data di pubblicazione	25 Novembre 2022
Paese di pubblicazione	Italia
ISBN	978-88-907493-8-4
Diritto d'autore	© 2022 (AIUM) Associazione Italiana Utenti Moodle A.p.s.

Comitato Organizzatore

Gianluca Affinito
Marco Bernardo
Andrea Bicciolo
Paula De Waal Almeida Santos
Giuseppe Fiorentino
Pierpaolo Gallo
Marina Marchisio
Marco Meli
Francesca Pezzati
Roberto Pinna
Giorgio Poletti
Sergio Rabellino

Comitato Organizzatore Locale

Marco Bernardo
Paolo Capellacci
Andrea Esposito

Comitato Tecnico e Scientifico

Chair: Giuseppe Fiorentino (Accademia Navale di Livorno)

Chair: Marco Bernardo (Università di Urbino)

Chair: Paula De Waal (Università Ca' Foscari Venezia)

Gianluca Affinito (Formez PA)

*Pierpaolo Gallo (Università degli Studi della
Toscia)*

Marina Marchisio (Università di Torino)

Marco Meli (EDW International)

*Roberto Pinna (Università del Piemonte
Orientale)*

Giorgio Poletti (Università di Ferrara)

Francesca Pezzati (Università di Firenze)

Sergio Rabellino (Università di Torino)

pagina lasciata intenzionalmente vuota

PREFAZIONE

L'edizione 2022 del MoodleMoot Italia ha fatto tappa a Urbino, città rinascimentale patrimonio dell'Unesco, come evento esclusivamente in presenza per rafforzare il senso di comunità dei Moodler italiani e continuare ad essere il principale momento di aggregazione in cui condividere ricerche ed esperienze nonché scoprire le novità da Moodle HQ.

Organizzata da AIUM - Associazione Italiana Utenti Moodle, l'edizione 2022 è stata ospitata presso il Palazzo Collegio Raffaello, sede della Scuola di Scienze, Tecnologie e Filosofia dell'Informazione dell'Università degli Studi di Urbino Carlo Bo. Nelle tre giornate è stato approfondito l'uso di Moodle in risposta ai mutati scenari nel campo dell'istruzione e della formazione ed è stato presentato Moodle 4.

Come negli anni precedenti, anche l'edizione 2022 è stata caratterizzata da una serie di relatori e da un pubblico assolutamente trasversali, andando dal personale docente e tecnico di università e scuole alle aziende ICT e a chi si occupa di formazione negli enti pubblici, nella sanità e nelle forze armate. I partecipanti sono stati circa 150, con un tocco di internazionalità dato dalla presenza di alcuni Moodler svizzeri.

Tre i tipi di lavori richiesti: contributi di 8-10 pagine, per documentare ricerche o casi di studio conclusi e per i quali sono stati previsti 15-20 minuti di presentazione orale; comunicazioni di 3-5 pagine, per documentare lavori in corso o esperienze d'uso innovative e per i quali sono stati previsti 7-10 minuti di presentazione orale; laboratori descritti in 2-3 pagine, per promuovere lo sviluppo di competenze su Moodle in ambito tecnico o didattico.

Nel pomeriggio di giovedì 22/09/2022 si è svolto il tutorial su Moodle 4, seguito dal technical party sotto forma di aperitivo e dalla visita serale guidata del Palazzo Ducale di Urbino e della Galleria Nazionale delle Marche. Nella giornata di venerdì 23/09/2022 si è tenuta la plenaria di apertura, con l'intervento di Andrea Giansanti di Moodle HQ che ha illustrato un repository collaborativo di Open Educational Resource con MoodleNet, seguita da tre sessioni di contributi, comunicazioni e tutorial intervallate dalla tradizionale foto di gruppo e concluse con la cena sociale nel centro storico di Urbino. Infine, nella mattinata di sabato 24/09/2022 si è svolta la quarta sessione di contributi, comunicazioni e tutorial, seguita da un'esplosiva plenaria di chiusura.

Si ringraziano tutti i partecipanti per la loro calorosa presenza, gli autori per i loro apprezzati contributi e gli sponsor per il loro importante supporto economico.

Marco Bernardo

Presidente della Scuola di Scienze, Tecnologie e Filosofia dell'Informazione

Componente del Consiglio Direttivo AIUM A.p.s.

CRITERI DI ACCESSO E COMPLETAMENTO PER PERSONALIZZARE L'ESPERIENZA DI APPRENDIMENTO

Francesco Floris

Dipartimento di Biotecnologie Molecolari e Scienze per la Salute
francesco.floris@unito.it

— **LABORATORIO** —

ARGOMENTO: *Progettazione dell'Ambiente Digitale di Apprendimento, Metodologie Didattiche, Implementazioni e soluzioni tecniche, Instructional design*

Abstract

La personalizzazione dell'apprendimento è uno dei temi al centro della ricerca in didattica negli ultimi anni. Moodle offre diverse soluzioni che permettono di attuare strategie di personalizzazione dell'apprendimento diversificate e su più livelli, agendo sia sul singolo che su gruppi di discenti. Una delle soluzioni più facili da adottare sono le impostazioni dei criteri di completamento delle attività e delle risorse e i criteri di accesso alle stesse. Una configurazione dettagliata di queste impostazioni permette al docente e allo studente di avere un rapido report dell'andamento all'interno del corso. L'obiettivo di questo laboratorio è appunto quello di mostrare come queste impostazioni possono essere sfruttate in fase di progettazione dell'ambiente digitale di apprendimento per personalizzare il percorso formativo dei discenti.

Keywords – Completamento delle attività, completamento del corso, criteri di accesso, Instructional Design.

1 INTRODUZIONE

Con personalizzazione dell'apprendimento si intendono le strategie messe in atto per supportare l'apprendimento degli studenti, che devono essere efficaci dal punto di vista pedagogico e basate sui loro bisogni a corto, medio e lungo termine. Una teoria che descrive le caratteristiche progettuali dell'apprendimento personalizzato è quella di Walkington e Bernacki [1]. Tale teoria si concentra sui modi in cui un ambiente di apprendimento può essere modificato a beneficio dei processi cognitivi, motivazionali e affettivi degli studenti che influenzano il loro apprendimento. In questa teoria vengono individuate tre dimensioni rilevanti per le teorie sull'apprendimento, in base alle quali possono variare le strategie di apprendimento personalizzato.

La prima dimensione è il "variable degrees of depth", che misura quanto le esperienze di vita quotidiana degli studenti incidono sulla progettazione delle attività didattiche. Ad esempio, la personalizzazione può avvenire utilizzando il nome dello studente (livello superficiale) o incorporando i suoi interessi (livello più profondo) all'interno del contenuto da apprendere.

La seconda dimensione, detta "different grain sizes", è la granulometria dell'intervento di personalizzazione, che può essere a livello del singolo studente, di piccoli gruppi (con una o più caratteristiche comuni) o di gruppi più grandi basati su parametri più generali.

La terza dimensione è infine l'"ownership", ovvero il grado in cui agli studenti viene dato il controllo e la scelta delle situazioni di apprendimento. In questo caso, i sistemi di apprendimento personalizzato possono essere più o meno automatizzati, e quindi variare da casi in cui lo studente non ha nessun controllo e l'adattività automatica è guidata da un sistema tecnologico, a casi in cui lo studente può addirittura selezionare il contenuto da apprendere. In Moodle, utilizzando contemporaneamente il completamento delle risorse e delle attività (attivabile a livello del corso, nelle impostazioni dello stesso) e le condizioni di accesso alle risorse, è possibile progettare ed attuare diverse personalizzazioni, come verrà mostrato in questo laboratorio.

2 PERSONALIZZARE L'AMBIENTE DIGITALE DI APPRENDIMENTO CON I CRITERI DI ACCESSO E COMPLETAMENTO

I criteri di completamento in Moodle permettono di definire quando un'attività o una risorsa è "completata", in maniera automatica o manuale. Per le risorse la funzionalità è molto limitata per via delle poche interazioni richieste tra l'utente e la risorsa stessa; in questo caso il completamento automatico si riduce alla visualizzazione della risorsa. Per le attività, nelle quali l'interazione è più elevata, il completamento è più articolato e i criteri di completamento variano in base all'attività e 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/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. Le condizioni che si possono impostare, con una logica del and/or, permettono di creare dei requisiti di accesso piuttosto articolati.

Queste due impostazioni possono essere sfruttate per personalizzare l'ambiente digitale di apprendimento per uno studente. Ad esempio, relativamente alla teoria sulla progettazione della personalizzazione di [1], per il livello del "variable degrees of depth" si possono considerare accessi a risorse differenti in base ai campi del profilo utente (inclusi i campi personalizzati eventualmente creati). Per quanto riguarda il "different grain sizes" si possono sfruttare i gruppi e quindi creare gruppi personalizzati per diversificare l'accesso a delle risorse. L'"ownership" invece può essere ottenuto sfruttando il completamento delle altre attività per creare dei percorsi diversificati in base all'andamento dello studente all'interno del corso.

Combinando dunque criteri di accesso e condizioni di completamento si può personalizzare l'esperienza di apprendimento, agendo su livelli e aspetti differenti.

Riferimenti bibliografici

- [1] Walkington, C., Bernacki, M. *Motivating students by 'personalizing' learning around individual interests: a consideration of theory, design, and implementation issues*, in S. Karabenick & T. Urda (Eds.), *Advances in motivation and achievement*, 2014, Vol. 18, pp. 139–176.