



Sceneggiatura 1 – Linee guida di Pedagogia per Docenti

1. Introduzione

[VOCE OFF 1] - Qualsiasi formatore nel settore della pittura e decorazione edile che voglia impegnarsi in un processo di digitalizzazione dei propri corsi, per consentire ai propri discenti di formarsi online, deve adattare le proprie pratiche didattiche a questo strumento di formazione. Per farlo, dovrà acquisire nuove competenze e integrare concetti che non è necessariamente abituato a trattare nella progettazione dei suoi corsi "tradizionali".

Per assistere i formatori nei loro sforzi di digitalizzazione della formazione, Digi-Paint offre una serie di 5 video esplicativi che tratteranno:

- La progettazione della formazione
- Le motivazioni del discente e le modalità di interazione
- Le risorse di apprendimento
- La valutazione e il riscontro
- Le competenze digitali del formatore

[NOTA DI AZIONE 1] - Il formatore appare al centro dello schermo e tutte le sue conoscenze appaiono intorno a lui sotto forma di icone. Un computer appare accanto a lui e tutti gli elementi comparsi entrano nel computer. Quando il titolo del video viene indicato, esso appare intorno al formatore. [DISSOLVENZA]

Fine del video.

2. La progettazione della formazione

[VOCE OFF 1] - La digitalizzazione dell'insegnamento non cambia fondamentalmente il progetto pedagogico che il formatore mette in atto per un corso "faccia a faccia". Tuttavia, ci sono alcuni aspetti importanti da considerare nel processo che intraprende.

[NOTA DI AZIONE 1] - Sul lato sinistro dello schermo appare un formatore al suo computer e i discenti a distanza che programmano un corso online. Sul lato destro dello schermo appare lo stesso formatore che tiene un corso faccia a faccia ai suoi studenti. Tra le due situazioni compare un segno "=" per indicare che ci sono delle similitudini.

[VOCE OFF 2] - In effetti, deve integrare il fatto che lo scenario pedagogico, così come i potenziali rischi derivanti dalla relazione pedagogica, devono essere anticipati il più possibile dalla progettazione del suo corso, perché non sarà in grado di regolare questi aspetti come può fare in classe.

[NOTA DI AZIONE 2] - Nella situazione faccia a faccia, si creano connessioni molto sinuose tra il formatore e i discenti, tramite le quali il formatore trasmette dei concetti. Il



formatore interviene su queste connessioni per renderle più lineari. Tutte queste connessioni si trasformano in miniature e si uniscono ai pensieri del formatore davanti al suo computer. Egli programma la sua formazione e delle connessioni lineari si creano tra il suo computer e i discenti a distanza.

[VOCE OFF 3] - Allo stesso modo, per quanto riguarda la valutazione, il formatore deve prestare particolare attenzione perché può contare solo sullo strumento digitale per sapere se i suoi studenti hanno davvero appreso i concetti che voleva trasmettergli.

[NOTA DI AZIONE 3] – La parte destra con il formatore faccia a faccia scompare, per fare spazio al formatore davanti al computer con i suoi studenti a distanza. Egli invia le DSM (domande a risposta multipla) ai suoi studenti e gli vengono restituiti i grafici a torta sul livello di acquisizione. [DISSOLVENZA]

2.1. Modelli di programmazione pedagogica

[VOCE OFF 4] - Il primo passo nella programmazione è la definizione di un modello. Per questo, ogni formatore può attingere ai modelli di progettazione della formazione che consentono di creare esperienze per facilitare l'apprendimento. Ad esempio, il modello ADDIE di progettazione della formazione (Analisi, Progettazione, Sviluppo, Erogazione e Valutazione) è il più utilizzato perché non impone all'allievo una progressione lineare.

[NOTA DI AZIONE 4] – Il formatore appare rivolto verso lo schermo. Sopra di lui compare l'acronimo ADDIE. Da ogni lettera vengono estratte rispettivamente le parole "Analisi", "Progettazione", "Sviluppo", "Erogazione", "Valutazione".

[VOCE OFF 5] - Il formatore può quindi adattare o modificare questo modello in base alle proprie pratiche di insegnamento quando si sente a proprio agio con esso.

[NOTA DI AZIONE 5] - Le lettere dell'acronimo si uniscono e si fondono insieme, diventando parte del corpo del formatore.

2.2. Fissare obiettivi di apprendimento chiari

[VOCE OFF 6] - Nella seconda fase della progettazione pedagogica, il formatore deve definire gli obiettivi di apprendimento utilizzando frasi brevi. Queste devono essere espresse in modo chiaro, tangibile, osservabile e misurabile, con un linguaggio semplice e corrente.

Per controllare meglio la loro utilità, il formatore può definire gli obiettivi di apprendimento in due categorie:

- Obiettivi della formazione
- Obiettivi pedagogici

[NOTA DI AZIONE 6] – Il termine "obiettivo di apprendimento" appare sopra il formatore. I termini "obiettivo formativo" e "obiettivo pedagogico" sono estratti dal termine "obiettivo di apprendimento" e sono posizionati rispettivamente a sinistra e a destra del formatore. [DISSOLVENZA] del formatore.



[VOCE OFF 7] - Gli obiettivi formativi includono obiettivi pedagogici e sono più generali. Definiscono, con l'aiuto di un verbo d'azione, gli strumenti associati, le condizioni di funzionamento e le diverse attività dei campi di formazione che compongono un programma di formazione.

[NOTA DI AZIONE 7] - Il termine "obiettivo pedagogico" è posto sotto il termine "obiettivo di formazione". Viene quindi duplicato due volte. I termini "verbo d'azione" + "strumenti associati" + "condizione operativa" + "condizione operativa" + "attività diverse" vengono visualizzati così come sono menzionati nella parte inferiore dello schermo.

[VOCE OFF 8] - È il livello in cui si definiscono i risultati di una valutazione in base ai criteri e agli indicatori ad essa correlati (valutazione sommativa). Questo tipo di valutazione definisce il livello di raggiungimento dei risultati di apprendimento.

[NOTA DI AZIONE 8] - Il termine "valutazione sommativa" appare a destra di "obiettivo di formazione". I termini "Criteri 1", "Criteri 2" e "Criteri X" appaiono con una casella di controllo per indicare che si tratta di ciò che viene valutato.

[VOCE OFF 9] - Gli obiettivi pedagogici descrivono ogni azione dell'obiettivo formativo utilizzando un verbo di "procedura". È a questo livello che vengono definiti i criteri e gli indicatori di valutazione (valutazione formativa). Questo tipo di valutazione definisce i progressi dell'allievo nel corso della formazione.

[NOTA DI AZIONE 9] - Il termine "verbo di procedura" appare accanto a "obiettivo di apprendimento". Il termine "valutazione formativa" appare a destra di "obiettivo di apprendimento" con un grafico che illustra i progressi del discente.

[VOCE OFF 10] - Inoltre, è consigliabile non usare il più possibile parole comuni o familiari, e parole accademiche il cui significato non sia stato spiegato in precedenza.

[NOTA DI AZIONE 10] - I termini "parole comuni" e "parole accademiche" appaiono in successione e sono barrati con una croce rossa [DISSOLVENZA].

[VOCE OFF 11] - È possibile suddividere gli obiettivi di apprendimento in 3 categorie che possono essere combinate, in particolare nella stesura degli obiettivi pedagogici:

- Cognitivo (conoscenza)
- Psicomotorio (abilità)
- Socio-affettivo (atteggiamento)

[NOTA DI AZIONE 11] - Compare il termine "obiettivo di apprendimento", suddiviso in tre termini "cognitivo", "psicomotorio" e "socio-affettivo".

Cognitivo (conoscenza):

[VOCE OFF 12] - Questa categoria di obiettivi di apprendimento riguarda il miglioramento della conoscenza delle regole di sicurezza, degli standard, dei calcoli professionali.



[NOTA DI AZIONE 12] - I termini "norme di sicurezza", "standard" e "calcoli professionali" compaiono sotto il termine "cognitivo".

Psicomotorio (abilità):

[VOCE OFF 13] - Questa categoria di obiettivi di apprendimento riguarda il miglioramento delle competenze e delle metodologie.

[NOTA DI AZIONE 13] - I termini "miglioramento delle competenze" e "metodologia" compaiono sotto il termine "psicomotorio".

Socio-affettivo (atteggiamento):

[VOCE OFF 14] - Questa categoria di obiettivi di apprendimento è difficile da definire, poiché implica la definizione di atteggiamenti o comportamenti legati ad aspetti sentimentali ed emotivi.

[NOTA DI AZIONE 14] - I termini "atteggiamento" e "comportamento" compaiono sotto il termine "socio-affettivo".

[VOCE OFF 15] - I verbi d'azione o di procedura scelti nella stesura degli obiettivi di apprendimento permetteranno al formatore di definire la loro categoria e se i suoi studenti hanno i prerequisiti necessari per raggiungerli.

[NOTA DI AZIONE 15] - Appaiono dei verbi inseriti negli obiettivi formativi e pedagogici scritti dal formatore, che si andranno a posizionare nella categoria corrispondente.

[VOCE OFF 16] - A tal fine, il formatore può impostare una valutazione di tipo diagnostico all'inizio del corso, per consentirgli di verificarli.

Assicurarsi che gli studenti abbiano acquisito i prerequisiti per l'apprendimento è molto importante nella digitalizzazione di un corso.

[NOTA DI AZIONE 16] - Gli studenti appaiono sullo schermo e i verbi sono diretti a loro. Gli studenti li restituiscono in verde, arancione o rosso per indicare se hanno o meno i prerequisiti per accedere al corso. Un computer appare accanto al formatore e questi integra nella creazione della formazione, le informazioni individuate nel posizionamento. [DISSOLVENZA] di tutti gli elementi di testo.

[VOCE OFF 17] - Infine, il formatore dovrà definire le risorse a disposizione dei discenti e le condizioni in cui questi diversi obiettivi di apprendimento devono essere raggiunti.

Ciò consentirà al formatore di definire il livello di complessità degli obiettivi di apprendimento che gli allievi dovranno raggiungere.

[NOTA DI AZIONE 17] - Le icone dei casi di studio e dei materiali appaiono nella mente dei discenti e sono indirizzate al formatore per essere integrate nella digitalizzazione della formazione. [DISSOLVENZA]



2.3. Progettare l'apprendimento / Identificare le questioni chiave

[VOCE OFF 18] - Il terzo passo consiste nel mantenere l'attenzione dell'allievo. A tal fine, è consigliabile strutturare la formazione sotto forma di percorso di apprendimento che suddivide il corso principale in moduli sequenziali.

[NOTA DI AZIONE 18] - Il formatore appare davanti al suo computer sul lato destro dello schermo. Programma una formazione. Quest'ultima esce dal suo schermo e si scomponete in moduli distribuiti al centro dello schermo.

[VOCE OFF 19] - I moduli devono poi essere strutturati e organizzati per adattarsi ai tempi, ai requisiti dei risultati attesi e alla pianificazione dei contenuti dell'e-Learning, evitando un sovraccarico di informazioni. Questo percorso di apprendimento modulare deve essere in grado di soddisfare i requisiti di uno schema di certificazione, consentendo al contempo ai discenti di sapere quale modulo di formazione devono seguire per primo.

[NOTA DI AZIONE 19] - Un modulo appare in primo piano e viene visto come costituito da risorse di apprendimento, dispositivi di valutazione, mezzi di comunicazione. A ciascuno degli elementi viene assegnata una durata. Il modulo ritorna alla posizione iniziale. I discenti appaiono sulla destra e un'icona del loro volto si unisce al percorso formativo e inizia con il primo modulo, poi ognuno evolve al proprio ritmo e dove desidera. [DISSOLVENZA]

2.4. Sviluppare il materiale di apprendimento

[VOCE OFF 20] - L'ultimo punto da considerare è che l'e-Learning richiede una serie di risorse e attrezzature adeguate. L'attuale offerta di mercato di tali risorse e strumenti è sufficientemente ricca da consentire al formatore di offrire ai suoi allievi un'esperienza di apprendimento virtuale attraente e motivante. Questi aspetti saranno approfonditi in un prossimo video.

[NOTA DI AZIONE 20] - Il formatore al computer appare al centro dello schermo. Intorno a lui appaiono tutti i tipi di risorse e hardware esistenti. Si mescolano e rientrano nel computer del formatore.

FINE DEL VIDEO.



Sceneggiatura 2 – Contenuti pedagogici

[VOCE OFF 1] - I contenuti didattici sono la chiave di volta di un corso di formazione digitale perché contengono le conoscenze da acquisire. Ci sono diversi tipi di contenuti che il formatore deve padroneggiare perché ognuno di essi ha caratteristiche diverse che possono essere più o meno favorevoli all'apprendimento.

[NOTA DI AZIONE 1] - Il formatore appare davanti allo schermo e intorno a lui, vari tipi di contenuto.

[VOCE OFF 2] - Occorre distinguere tre tipi di contenuti educativi:

- Contenuto passivo
- Contenuto dinamico
- Contenuto interattivo

[NOTA DI AZIONE 2] - Dietro il formatore viene visualizzata una tabella che mostra le 3 categorie. I tipi di contenuto sono suddivisi nelle colonne della tabella corrispondente.

[VOCE OFF 3] - Immagini, grafici e testi sono contenuti passivi perché il discente può solo consultarli. Può anche essere considerato un contenuto direttivo perché è scritto dal punto di vista del formatore, che non sempre corrisponde al modo in cui alcuni studenti possono percepire le informazioni.

[NOTA DI AZIONE 3] - Il formatore e la tabella scompaiono e i contenuti passivi vengono messi in primo piano. Il formatore appare mentre lavora al computer per progettare un grafico. Gli studenti appaiono a distanza, ognuno con un grafico diverso da quello che il formatore sta disegnando. [DISSOLVENZA]

[VOCE OFF 4] - I **podcast** o le registrazioni sonore e i video (filmati o in motion design) sono considerati risorse audiovisive dinamiche. Anche questo contenuto è considerato direttivo e lineare perché è scritto dal punto di vista del formatore.

[NOTA DI AZIONE 4] - Il formatore e i discenti scompaiono. I contenuti dinamici appaiono in primo piano. Il formatore appare mentre filma con una telecamera un'attività di verniciatura. Poi in "dissolvenza incrociata" si registra con un microfono davanti al suo computer. Gli studenti appaiono a distanza e consultano i contenuti con le cuffie nelle orecchie. [DISSOLVENZA]

[VOCE OFF 5] - I contenuti interattivi sono i più coinvolgenti e motivanti perché permettono agli studenti di manipolarli liberamente per costruire le loro conoscenze senza linearità. La direttività del formatore è quasi inesistente, tranne che per il fatto che deve pensare attentamente a come sceneggiare tutte le possibili interazioni.

[NOTA DI AZIONE 5] - Il formatore e i discenti scompaiono. I contenuti dinamici appaiono in primo piano. Il formatore appare mentre crea contenuti interattivi. I concetti e le caratteristiche appaiono in forma di pensiero sopra il formatore. Gli studenti si trovano davanti al computer e interagiscono con i contenuti interattivi. [DISSOLVENZA]

[VOCE OFF 6] - Esistono diversi tipi di contenuti interattivi:

- La risorsa puntuale può essere manipolata in rotazione, in scala o attivare animazioni.

[NOTA DI AZIONE 6] - Appare un barattolo di vernice in 3D e viene illustrato che è possibile trovarlo, spostarlo e ingrandirlo. [DISSOLVENZA]

- [VOCE OFF 7] - Il principio del simulatore permette al discente, attraverso interazioni successive, di mettere in pratica le proprie conoscenze/abilità in un contesto



socio-professionale. È inoltre possibile programmare eventi casuali per consentire ai discenti di riflettere sulle procedure eseguite. Il formatore ha anche l'opportunità di valutare le azioni degli studenti.

[NOTA DI AZIONE 7] - Primo piano di un discente che interagisce con la tastiera e il mouse del computer. Interagisce in una situazione lavorativa in cui deve dipingere una parete. Compie diverse azioni: prende un pennello, dipinge una parete. Si vede che sbaglia il colore, ma ricomincia finché non trova il colore giusto. L'allievo si sposta a destra e l'insegnante entra in campo da sinistra. Consulta il suo computer dove può vedere cosa sta facendo il suo allievo nel simulatore. [DISSOLVENZA]

- [VOCE OFF 8] - Il **serious game**, che può essere assimilato a una successione di simulazioni o situazioni interattive motivanti grazie al concetto di **gamification (ludicizzazione)**. Il serious game integra anche il sistema di valutazione.

[NOTA DI AZIONE 8] - Primo piano di un discente che interagisce con la tastiera e il mouse del computer. Egli esegue diverse simulazioni successive e si vede, in alto a destra dello schermo, il punteggio che aumenta. Appaiono anche dei distintivi per premiare lo studente. Una griglia di valutazione appare fuori dallo schermo e gli obiettivi di apprendimento vengono spuntati uno dopo l'altro. [DISSOLVENZA]

[VOCE OFF 9] - In generale, i contenuti didattici sono creati con software dedicati, a pagamento o gratuiti.

[NOTA DI AZIONE 9] - I diversi tipi di contenuti interattivi appaiono con il formatore sullo schermo. Intorno a loro compaiono i loghi dei più famosi software di creazione grafica 2d/3D. [DISSOLVENZA] (tranne il formatore).

[VOCE OFF 10] - A seconda del livello di padronanza del software, il formatore può ricorrere a persone che lo aiutino nella produzione di questi contenuti.

[NOTA DI AZIONE 10] - Un grafico appare accanto al formatore e crea un barattolo di vernice in 3D con la sua tavoletta grafica. Poi lo consegna al formatore che lo integra nel suo computer per finalizzare il corso. [DISSOLVENZA]

[VOCE OFF 11] - Tuttavia, a seconda degli strumenti utilizzati per progettare questo tipo di contenuti, è possibile, grazie alle immagini digitali (2d e 3D), illustrare informazioni o concetti difficili da osservare con l'occhio di una telecamera.

[NOTA DI AZIONE 11] - Sullo schermo appare un barattolo di vernice gialla e blu in 3D. Versiamo il loro contenuto in un terzo barattolo e in trasparenza vediamo aumentare il volume. Poi ingrandiamo lo stesso barattolo in modo estremo per vedere la vernice a livello molecolare che si mescola per formare il verde. [DISSOLVENZA]

[VOCE OFF 12] - Con la rapida evoluzione della tecnologia, le **simulazioni 3D** realistiche e le tecnologie immersive come la **realità virtuale o aumentata** stanno diventando sempre più comuni.

[NOTA DI AZIONE 12] - Appare il formatore e intorno a lui compaiono diverse cuffie e tecnologie legate alla RV e alla RA. [DISSOLVENZA]

[VOCE OFF 13] - Queste tecnologie permettono di creare ambienti di apprendimento "pseudo-reali", consentendo agli studenti di formarsi come se si trovassero in una situazione professionale. Permettono di sperimentare senza rischi per la sicurezza e senza conseguenze economiche, perché le risorse di apprendimento sono illimitate.

[NOTA DI AZIONE 13] - Vediamo un discente che indossa una cuffia RV. In dissolvenza, passiamo alla visione soggettiva o vediamo l'effetto che si produce nell'indossare il casco.



Lo vediamo passare da un'aula scolastica a un laboratorio di pittura in cui dipinge una parete. Poi intinge il pennello in un altro colore e ci dipinge sopra, quindi annulla l'azione perché il risultato non è quello atteso. [DISSOLVENZA]

[VOCE OFF 14] - Grazie a queste tecnologie, il formatore ha anche la possibilità di avere un'aula virtuale con tutte le attrezzature didattiche necessarie e in cui può trovarsi con tutti i suoi studenti per tenere una lezione.

[NOTA DI AZIONE 14] - Il formatore appare alla sua scrivania e indossa una cuffia virtuale. Lo schermo si divide in due. Si indica che il formatore è in un ambiente reale e si tele trasporta come avatar nel mondo virtuale sotto forma di laboratorio di verniciatura. Tutti i possibili elementi didattici appaiono intorno a lui nell'ambiente virtuale.

[VOCE OFF 15] - in cui può essere con tutti i suoi studenti per tenere una lezione.

Le tecnologie immersive aggiungono un valore significativo all'esperienza formativa perché il discente non è più davanti a uno schermo ma è immerso nell'ambiente di formazione virtuale attraverso una cuffia; questo cattura la sua attenzione perché l'ambiente non è più una barriera per la sua formazione. L'uso di questo tipo di tecnologia richiede anche che il formatore pensi a nuove forme di valutazione.

[NOTA DI AZIONE 15] - Gli studenti appaiono nel mondo reale ma a distanza dal formatore (sulla sinistra dello schermo). Tutti indossano le cuffie e il loro avatar appare nel mondo virtuale con il formatore. Tutti gli studenti fanno qualcosa nel mondo virtuale e il formatore li osserva. [DISSOLVENZA]

[VOCE OFF 16] - Una volta sviluppato il contenuto pedagogico, il formatore può distribuirlo attraverso una piattaforma di formazione o un SGA (Sistema Gestione Apprendimento), che gli consentirà di gestire la gestione della formazione.

[NOTA DI AZIONE 16] - Il formatore appare al suo computer. Intorno a lui appaiono diversi loghi di SGA. Tutti entrano nel suo computer e appare un'interfaccia. Allo stesso tempo, i discenti a distanza appaiono sul loro computer e la piattaforma invia loro i moduli. [DISSOLVENZA]

[VOCE OFF 17] - Il formatore può collegare i suoi contenuti agli obiettivi educativi precedentemente identificati e assegnare la formazione ai discenti di sua scelta. Può anche impostare il sistema di valutazione e monitorare i progressi dei suoi allievi nei vari contenuti formativi. Egli può inoltre impostare il tipo di formazione che desidera fornire (sincrona o asincrona) e i metodi di comunicazione con i suoi studenti. Esistono numerosi SGA, sia a pagamento che gratuiti, disponibili sul mercato.

[NOTA DI AZIONE 17] - Il formatore appare in primo piano e, man mano che vengono trattati nuovi concetti, questi vengono illustrati da immagini che appaiono intorno a lui.

- I contenuti sono collegati agli obiettivi di apprendimento (come testo)
- Collegamento del corso al discente
- Visualizzazione di una tabella di monitoraggio dei discenti
- Visualizzazione di un dispositivo di valutazione in cui appaiono i voti
- Visualizzazione delle icone del software Visio [DISSOLVENZA] (tranne il formatore)

[VOCE OFF 18] - Prima di scegliere il proprio SGA, i formatori devono definire le funzionalità di cui hanno bisogno per avere uno strumento ottimizzato per le loro pratiche didattiche. Tuttavia, l'impostazione di una piattaforma richiede competenze tecniche o l'aiuto di un progettista di formazione che la programmi in base ai parametri indicati dal formatore.



[NOTA DI AZIONE 18] - Il formatore annota su un quaderno le funzionalità di cui ha bisogno. Le icone vengono spuntate man mano che si procede. Un progettista della formazione si unisce al formatore. Il formatore gli dà il suo quaderno. Il progettista si mette al computer e inserisce tutto ciò che il formatore gli ha chiesto. Una volta terminato, il progettista gli fornisce un SGA con la formazione integrata.

[VOCE OFF 19] - Infine, anche i social network sono strumenti interessanti da utilizzare nel contesto della formazione digitale. Possono essere utilizzati per pubblicizzare l'esistenza della formazione o per condividere con la comunità i risultati della valutazione. È anche un modo per consentire ai discenti e al formatore di comunicare in un contesto esterno alla formazione.

[NOTA DI AZIONE 19] - I loghi dei social network appaiono intorno al formatore. Il formatore è al suo computer e trasmette i contenuti ad altri centri di formazione e a un gruppo di formatori. Gli studenti appaiono e si scambiano "like", immagini, ecc. che arrivano anche ai centri di formazione e alla comunità dei formatori.



Sceneggiatura 3 – Interazione e motivazione dei discenti

[VOCE OFF 1] - Affinché un corso di e-Learning sia efficace, deve, tra le altre cose, soddisfare le aspettative dei discenti.

[NOTA DI AZIONE 1] - Sfondo dell'aula - Ripresa di scena - Un formatore è in aula con i suoi allievi. Chiede loro quali siano le aspettative sul corso che seguiranno. Ogni studente esprime le proprie aspettative illustrando un concetto legato alla verniciatura. Il formatore integra le aspettative dei suoi allievi nella formalizzazione del suo corso.

[VOCE OFF 2] - Consentendo loro di interagire con i contenuti didattici, gli studenti sono più entusiasti e motivati ad acquisire nuove competenze e conoscenze.

[NOTA DI AZIONE 2] - Sfondo dell'aula - Ripresa di scena - Il formatore tocca la sua tastiera e digitalizza le aspettative dei suoi allievi. Queste appaiono sullo schermo del suo computer. Il computer del formatore invia quindi le lezioni digitalizzate ai discenti. Questi mostrano soddisfazione e appare un grafico che illustra la loro crescente motivazione.

[VOCE OFF 3] - Il formatore deve avere un certo controllo sulla progettazione dei contenuti didattici.

[NOTA DI AZIONE 3] - Sfondo dell'aula - Ripresa ravvicinata - Il formatore appare di fronte allo schermo e intorno a lui compaiono molti concetti di e-Learning. Li osserva mentre appaiono, con aria fiduciosa, e comincia a dubitare di loro man mano che si accumulano.

[VOCE OFF 4] - o collaborare con un progettista didattico per creare funzioni adeguate.

[NOTA DI AZIONE 4] - Sfondo dell'aula - Ripresa ravvicinata - Un progettista didattico si unisce al formatore. Il formatore è entusiasta e consegna i suoi appunti al progettista. Quest'ultimo osserva i concetti che lo circondano e guarda le note del formatore. Sceglie i concetti che soddisfano le esigenze del formatore.

[VOCE OFF 5] - Il formatore deve estrarre la conoscenza o il concetto che vuole trattare.

[NOTA DI AZIONE 5] - Sfondo della scrivania - Ripresa ravvicinata - Il formatore è alla sua scrivania davanti al computer e osserva un barattolo di vernice che ha accanto a sé. Osserva il barattolo da tutte le angolazioni e ne estrae le caratteristiche sotto forma di pensiero. Ripone il barattolo di vernice e tocca la tastiera: i concetti appaiono sullo schermo del computer del formatore.

[VOCE OFF 6] - e pensa a come i suoi studenti interagiranno con i contenuti per acquisire le conoscenze.

[NOTA DI AZIONE 6] - Sfondo della scrivania - Ripresa ravvicinata - Ancora seduto al computer, il formatore immagina dei casi di studio, poi si collega nuovamente al computer e i casi di studio appaiono anche sullo schermo del computer. Il formatore invia ai suoi allievi che appaiono a distanza.

[VOCE OFF 7] - La sfida per il formatore è soprattutto quella di evitare la linearità del contenuto educativo, che può mettere il discente in una situazione passiva davanti allo schermo.

[NOTA DI AZIONE 7] - Sfondo della scrivania - Ripresa ravvicinata - Un allievo appare mentre studia davanti al suo schermo. Il barattolo di vernice che vede cambia colore. Si vede che si sta annoiando, cosa che sorprende il formatore, e il suo livello di motivazione diminuisce.



[VOCE OFF 8] - Consentendo agli studenti di interagire con i contenuti didattici tramite quiz o situazioni di lavoro durante il corso, essi si sentiranno pienamente coinvolti nella loro formazione.

[NOTA DI AZIONE 8] - *Sfondo della scrivania - Ripresa ravvicinata* - Il formatore rielabora il suo barattolo di vernice e ne produce uno in 3D e interattivo. Lo invia al computer del discente, che viene catturato dal contenuto e interagisce con esso. Appare un grafico del livello di motivazione, che sale alle stelle. Sullo schermo del discente appare un quiz al quale il discente deve rispondere. Il livello di motivazione continua a salire.

[VOCE OFF 9] - Il formatore deve anche integrare nella digitalizzazione della sua formazione il fatto di lasciare che i discenti seguano la formazione in modo indipendente, senza necessariamente indicare i passaggi che devono seguire.

[NOTA DI AZIONE 9] - *Sfondo della scrivania - Ripresa ravvicinata sullo schermo del computer* - Il formatore osserva i suoi allievi mentre le icone si muovono liberamente nel programma di formazione.

[VOCE OFF 10] - Il formatore deve quindi posizionarsi come una risorsa accessibile che gli permetta di mantenere un legame sociale nonché la motivazione dei discenti, intervenendo con ciascuno di essi in modo individualizzato.

[NOTA DI AZIONE 10] - *Sfondo della scrivania - Ripresa generale* - Entra in campo un discente davanti al suo computer e il formatore si posiziona sulla sinistra dello schermo con una linea di separazione tra i due attori. Appare un'icona del formatore che va a posizionarsi sullo schermo del suo computer. Poi l'icona si tele trasporta sul computer del discente. Il formatore scompare e il discente occupa l'intero schermo.

[VOCE OFF 11] - È anche un modo per gli studenti di condividere le loro difficoltà.

[NOTA DI AZIONE 11] - Il discente clicca sull'icona del formatore e quest'ultimo appare in Visio. L'allievo esprime le sue difficoltà con le onomatopee. Mentre il formatore risponde, sullo schermo appare un'icona a forma di lampadina per illuminare i pensieri del discente.

[VOCE OFF 12] - o al contrario, riscontri positivi sulla loro formazione attraverso commenti o durante Visio.

[NOTA DI AZIONE 12] - Durante la discussione, il discente discute i concetti che ha visto durante la formazione e fornisce riscontri positivi e negativi.

[VOCE OFF 13] - Infine, il formatore deve tenere conto degli innumerevoli metodi di apprendimento che la tecnologia digitale consente. A tal fine, deve scegliere lo strumento che sembra più adatto per l'impiego del dispositivo di formazione sviluppato,

[NOTA DI AZIONE 13] - *Sfondo della scrivania - Ripresa ravvicinata* - Il formatore appare e dei media appaiono intorno a lui mentre procede. Li osserva.

considerando il livello di apparecchiatura a disposizione dei suoi studenti.

[NOTA DI AZIONE 14] - *Sfondo della scrivania - Ripresa ravvicinata* - Il formatore sta pensando all'intero sistema di formazione che ha sviluppato. I suoi allievi appaiono ciascuno con un supporto media diverso. Vedono che hanno tutti un computer in comune. Il formatore decide quindi di prendere l'icona del computer. Tutti gli elementi scompaiono, tranne il formatore che si volta verso la telecamera e sorride. A sua volta scompare.

[FINE VIDEO]



Sceneggiatura 4 – Valutazione e riscontro

[VOCE OFF 1] - Nel contesto dell'e-Learning digitale, è importante che il formatore mantenga il legame sociale con i discenti.

[NOTA DI AZIONE 1] - Sullo schermo appaiono il formatore e i discenti. Lo si può vedere mentre invia e-mail e messaggi. [DISSOLVENZA]

[VOCE OFF 2] - Facendo commenti o partecipando a discussioni il più regolarmente possibile, può controllare lo stato d'animo dei suoi allievi durante la formazione. La comunicazione verbale è ancora più efficace di quella scritta perché limita i problemi di comprensione.

[NOTA DI AZIONE 2] - Gli studenti appaiono davanti al loro schermo e il formatore appare in video. Lo vediamo scambiare opinioni con gli studenti. Degli "smiley" vengono scambiati tra gli allievi e il formatore. Poi i discenti consultano la loro casella di posta elettronica e vedono i commenti del formatore per mantenere il legame sociale. [DISSOLVENZA]

[VOCE OFF 3] - Iniziare il corso di e-Learning con una sessione di gruppo durante la quale i discenti possono esprimere le loro aspettative e preoccupazioni è opportuno per creare uno spirito di gruppo e permettere al formatore di identificare i discenti per i quali dovrà essere particolarmente attento.

[NOTA DI AZIONE 3] - I discenti e il formatore si presentano in un'aula faccia a faccia. Gli allievi dichiarano cosa si attendono dalla loro formazione. Il formatore spiega loro come sarà il corso online con gli obiettivi di apprendimento. [DISSOLVENZA]

[VOCE OFF 4] - La fase di **posizionamento (o valutazione diagnostica)** è una fase importante nell'e-Learning perché permette di identificare i prerequisiti degli allievi. Grazie a questo duplice approccio, il formatore è in grado di svolgere il suo ruolo a distanza e di intervenire individualmente con ciascuno dei suoi allievi.

[NOTA DI AZIONE 4] - Gli studenti appaiono mentre stanno compilando dei quiz. Il formatore appare a distanza e consulta i risultati degli allievi. I risultati vengono visualizzati sotto forma di grafico. Il formatore osserva che a 3 allievi mancano "un pennello", "un barattolo di vernice" e "RVB" (che rappresentano il loro deficit di prerequisiti). Quindi invia a ciascuno di loro, tramite un'icona che rappresenta ciascuno dei prerequisiti, i moduli di formazione adattati. [DISSOLVENZA]

[VOCE OFF 5] - Durante la formazione, il formatore deve impostare un processo di **valutazione formativa**, sancito da una **valutazione sommativa**, per identificare se gli allievi fanno progressi o meno.

[NOTA DI AZIONE 5] - Il formatore appare in primo piano e guarda le icone dei suoi studenti mentre avanzano nel percorso di formazione. Vede che alcuni progrediscono bene, altri incontrano difficoltà e altri ancora restano indietro. Man mano che vanno avanti, gli studenti eseguono valutazioni formative e inviano i dati al formatore.

[VOCE OFF 6] - A seconda dei risultati di ogni studente, il formatore può intervenire individualmente per aiutare gli studenti in difficoltà o adattare i suoi obiettivi didattici se nota che l'intera classe è in difficoltà. A tal fine, può, ad esempio, svolgere un'indagine per identificare gli elementi che hanno causato loro difficoltà.

[NOTA DI AZIONE 6] - Il formatore invia delle "lampadine" per illuminare i discenti che hanno difficoltà e li si vede poi avanzare nel processo di formazione. Una volta che i discenti hanno completato il percorso, il formatore invia loro un sondaggio per elencare le



difficoltà incontrate. Il sondaggio viene restituito al formatore, che provvede a modificare la formazione. [DISSOLVENZA]

[VOCE OFF 7] - Qualunque sia il tipo di valutazione e il risultato ottenuto dai discenti, il formatore deve spiegare i criteri di valutazione che ha messo in atto per valutarli. Durante questi periodi di scambio, i discenti possono consolidare o completare il loro apprendimento condividendo la loro esperienza sul corso proposto dal formatore.

[NOTA DI AZIONE 7] - Il formatore e i discenti appaiono in classe. Il formatore è alla lavagna e mostra i diversi moduli di formazione che gli studenti hanno consultato a distanza. Lo si vede prendere un barattolo di vernice e mostrarlo agli studenti. Si spunta il modulo del barattolo di vernice sulla lavagna. Nei pensieri degli studenti, si vede che i pezzi del puzzle si incastrano per dimostrare che hanno capito. Si vedono poi gli studenti che condividono i loro pezzi di puzzle e il formatore rallegrarsi mentre li osserva [DISSOLVENZA].

Fine del video



Sceneggiatura 5 – Le competenze digitali del formatore

[VOCE OFF 1] - In sintesi, l'attività del formatore che desidera digitalizzare la propria formazione per erogarla online non è diversa da quella che svolge quotidianamente in aula.

[NOTA DI AZIONE 1] - Il formatore appare in primo piano e intorno a lui vengono visualizzate le competenze che utilizza quotidianamente con un grafico che mostra che fa tutto al 100% (formazione, valutazione, progettazione didattica, ecc.).

[VOCE OFF 2] - L'uso dello strumento digitale gli permette di guadagnare in efficienza nell'atto formativo e di valutare se la progettazione didattica è stata ben studiata in precedenza.

[NOTA DI AZIONE 2] - Alla destra del formatore appare un computer con un grafico che integra le competenze del formatore. Dinamicamente i due grafici si bilanciano a vicenda per vedere che il computer raccoglie una percentuale di ciò che il formatore fa manualmente. [DISSOLVENZA] dei grafici e delle competenze.

[VOCE OFF 3] - Per questo, il formatore deve padroneggiare le tecnologie digitali, sia in termini di soluzioni software, che di apparecchiature didattiche e di competenze tecnologiche da utilizzare per creare dispositivi di formazione online.

[NOTA DI AZIONE 3] - Tutti i concetti menzionati nei video precedenti appaiono (risorse didattiche, SGA, hardware, ecc.) sotto forma di una nuvola intorno al formatore e al suo computer. [DISSOLVENZA] della nuvola tecnologica.

[VOCE OFF 4] – Egli deve anche prestare attenzione ai diversi profili degli studenti della sua classe e valutare il loro livello di alfabetizzazione digitale per garantire che non abbiano problemi tecnici o ergonomici durante la formazione.

[NOTA DI AZIONE 4] - Gli studenti appaiono con hardware diversi, prerequisiti diversi, livelli diversi di conoscenze professionali, ecc. [DISSOLVENZA] di tutto, tranne che degli allievi e del formatore.

[VOCE OFF 5] – La distanza fisica dagli studenti deve essere compensata da una comunicazione attiva e regolare per mantenere il legame sociale. Il formatore deve quindi mettere in atto strumenti di comunicazione e definire i momenti più opportuni per entrare in contatto con i suoi allievi. Egli deve assicurarsi che le istruzioni siano comprese e rendersi disponibile a rispondere alle domande che gli vengono rivolte.

[NOTA DI AZIONE 5] - Delle icone degli strumenti di comunicazione (Skype, team, zoom, ecc.) appaiono intorno al formatore. Si vede il formatore inviare degli elementi (barattoli di vernice, casi di studio, smileys, lampadine) ai suoi allievi per illustrare la comunicazione permanente. Allo stesso modo, gli studenti inviano smiley e domande al formatore. [DISSOLVENZA] di tutti gli elementi, tranne il formatore e il suo computer.

[VOCE OFF 6] - Nel contesto della formazione online, il formatore non può regolare l'attività didattica degli allievi in tempo reale. Di conseguenza, deve stimare la durata dei moduli che i discenti affronteranno prima dell'inizio del corso, nonché il tempo destinato alla comunicazione individuale o di gruppo.

[NOTA DI AZIONE 6] - Il formatore lavora alla creazione del corso. Mentre progetta i moduli, un grafico a torta quantifica il tempo stimato dal formatore e il tempo assegnato alla comunicazione.