

FARE FORMAZIONE IN RETE

E-LEARNING E DINTORNI

Corso Base e Avanzato

■■■ Descrizione del corso

Le tecnologie informatiche e telematiche coinvolgono oggi tutti gli aspetti della vita quotidiana, sia lavorativa che privata. Nella formazione stanno evolvendosi come supporto per il lavoro tradizionale, ma soprattutto come nuovi sistemi di didattica.

L'apprendimento come processo sociale e non individuale è alla base dei moderni sistemi di formazione in rete. L'obiettivo che il corso si pone è la formazione della figura del progettista di formazione in rete (Instructional Designer).

L'instructional designer segue gli aspetti metodologici di analisi, progettazione, sviluppo, valutazione di un intervento formativo in modalità e-learning, con competenze specifiche in:

- elaborazione e stesura di storyboard di corsi
- monitoraggio dello sviluppo di contenuti ed elaborazione di reportistica
- utilizzo di piattaforme di elearning (LMS)
- capacità di stimolazione dei processi di apprendimento

Software/supporti didattici utilizzati

Internet, Adobe Captivate, Moodle

PROGRAMMA DEL CORSO

Contenuti del modulo

■■■ Cosa è l'elearning

Argomenti trattati

- Cosa è l'e-learning
- Differenza tra didattica tradizionale ed e-learning
- Quando è opportuno usare la formazione a distanza
- Competenze e ruoli
- Esercitazione: le fasi di pianificazione, progettazione e sviluppo di un corso di formazione aziendale

■■■ LO - I Learning Object

Argomenti trattati

- Interoperabilità nella didattica: i Learning Object
- Interoperabilità nella didattica: gli standard di interoperabilità
- Lo storyboard
- Strumenti di authoring del contenuto (Adobe Captivate)
- Esercitazione: workflow creazione di uno storyboard
- Esercitazione: progettazione e produzione di un learning object

■■■ LMS - I Learning Management System

Argomenti trattati

- I sistemi di gestione del processo di apprendimento: LMS e LCMS
- Piattaforme proprietarie e piattaforme Open Source (Docebo, Moodle): come scegliere un sistema di e-learning
- Figure coinvolte nel processo di apprendimento
- Strumenti di interazione e di coinvolgimento (E-learning 2.0)
- Le comunità di pratica
- Esercitazione: progettare ed implementare una piattaforma di elearning con moodle