

LINEE GUIDA PER LA PROGETTAZIONE DEI CORSI DI LAUREA

VERSIONE 1.0.1 - OTTOBRE 2024

INDICE

PREMESSA	3
1. IL MODELLO DIDATTICO	3
1.1 Progettare insegnamenti e attività didattiche	3
1.2 I Corsi di Laurea	4
1.3 Didattica mista ed erogata per via telematica	4
1.3.1 Didattica erogativa (TEL-DE)	5
1.3.2 Didattica interattiva (TEL-DI)	5
1.3.3 E-tivity	5
1.4 Il carico didattico corrispondente a ciascun CFU	6
1.5 Struttura degli insegnamenti: modularità e flessibilità. Il modello ECOBI (Educational Cluster, Open Badge, Blended Intensive Program)	8
1.6 Struttura di un corso di laurea	8
1.7 Modelli della struttura di un semestre didattico	9
1.8 Esempio della progettazione di un Educational Cluster	11
2. VALUTAZIONE.....	14
2.1 Modalità e tempi di valutazione	14
2.2 Feedback continuo	15
2.3 Valutazione singoli moduli e esami di profitto	15
3. METODOLOGIE E TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO.....	17
3.1 Didattica mista/telematica e approccio per competenze.....	17
3.2 Sincrono/asincrono	17
3.3 Tutorato/autoapprendimento.....	18
3.4 Apprendimento attivo e collaborativo	18
3.5 Supporto individuale allo studente	19
4. TUTORAGGIO E FIGURE SPECIALISTICHE	20
4.1 La co-costruzione degli insegnamenti	20
4.2 Tutor disciplinari/esercitatori	20
4.3 Instructional Designer.....	21
ALLEGATI	23
Allegato 1 - Scheda di progettazione di un Educational Cluster.....	23
Allegato 2 - Scheda di progettazione di un modulo (3 CFU) in un Educational Cluster	24
Allegato 3 - Check-List per la realizzazione di una risorsa video.....	25
Allegato 4 - Scheda per la progettazione delle e-tivity	26
Allegato 5 - Check-List per la valutazione	27
Allegato 6 - Check-List per l'AQ.....	28

PREMESSA

Il progetto EDUNEXT, promosso dal Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR) nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), Missione 4 "Istruzione e ricerca" – Componente 1 "Potenziamento dell'offerta dei servizi all'istruzione: dagli asili nido alle università" – Investimento 3.4 "Didattica e competenze universitarie avanzate" – Subinvestimento 3) "Digital Education Hubs (DEH)", finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU – Decreto Direttoriale n. 2100 del 15 dicembre 2023, mira a potenziare la capacità del sistema di istruzione superiore italiano nel fornire una **formazione di qualità accessibile a tutti** attraverso gli **strumenti digitali**. L'iniziativa si propone di rispondere alle esigenze di **innovazione e flessibilità temporale e logistica** degli studenti, promuovendo **inclusività** e aumentando il numero di laureati in Italia.

EDUNEXT rappresenta una rete di **collaborazione** che coinvolge **35 università e 5 istituzioni AFAM** (Alta Formazione Artistica e Musicale) italiane con capofila l'Università di Modena e Reggio Emilia, supportate da **55 partner esterni** tra istituzioni regionali, enti culturali, associazioni e imprese.

Questa rete opera con l'obiettivo di affrontare, dal punto di vista educativo, le **sfide tecnologiche e ambientali** che influenzano il sistema socioeconomico nazionale, mantenendo al centro **valori etici** quali la **libertà**, l'**autodeterminazione della persona umana**, la **sussidiarietà** e il **rispetto dei diritti umani** e promuovendo iniziative che favoriscano la **cittadinanza digitale** e lo sviluppo di **competenze** fra gli studenti e i partecipanti alla formazione e l'introduzione di nuove **professionalità** nelle università.

Il Digital Education Hub EDUNEXT intende offrire programmi educativi digitali per studenti universitari, professionisti e imprese in concomitanza alle indicazioni fornite da *Agenzia nazionale di valutazione del sistema universitario e della ricerca* (ANVUR) promuovendo anche lo sviluppo di *Massive Open Online Courses* (MOOC) e altre iniziative di apprendimento permanente e divulgazione scientifica e facilitando lo scambio di conoscenze e competenze tra le università partecipanti.

Le **Linee Guida per la progettazione dei Corsi di Laurea** sono destinate a tutti gli attori coinvolti in EDUNEXT. Nel documento si delineano i principi ispiratori, gli obiettivi generali e specifici, le indicazioni sulla didattica e sulle figure specialistiche (come tutor e instructional designer), la struttura organizzativa e operativa della rete.

Forniscono in particolare un quadro di riferimento per la realizzazione e la gestione dei corsi di laurea, al fine di garantire un'implementazione **innovativa, efficace e sostenibile** delle attività basilari di EDUNEXT. Al contempo, garantiscono a ciascun ateneo e a ciascun docente spazi di autonomia nella gestione delle azioni didattiche in relazione alle discipline, agli obiettivi educativi e alle modalità di erogazione.

NOTA: tutte le indicazioni normative sulla procedura di accreditamento sono riferite al DM. 1154/2021. Eventuali ulteriori atti normativi verranno integrati nelle linee guida.

1. IL MODELLO DIDATTICO

(ovvero CdS tipo b e c, didattica mista oppure prevalentemente online, didattica erogativa e interattiva, e-tivity, moduli e flessibilità, struttura dei corsi e carico didattico, valutazione/open badge/e-proctoring)

1.1 PROGETTARE INSEGNAMENTI E ATTIVITÀ DIDATTICHE

Una progettazione didattica rigorosa esercita un impatto determinante sulla qualità degli apprendimenti, favorendo una maggiore efficacia nell'acquisizione delle conoscenze e anche un'organizzazione più efficiente dei processi formativi, rendendoli organici e sostenibili.

Alcuni assunti di partenza nella progettazione didattica debbono includere:

1. le conoscenze, le abilità e in particolar modo **le competenze** che gli studenti dovranno possedere alla fine del modulo o dell'intero percorso formativo sono l'elemento fondante della progettazione e centrale dei percorsi formativi da sviluppare;
2. **obiettivi e contenuti del corso** vanno costruiti in considerazione delle competenze che gli studenti devono acquisire, dei tempi a disposizione, degli ambienti educativi (reali e virtuali) e degli strumenti disponibili, i

prerequisiti degli studenti e la numerosità della classe, il team che lavora alla realizzazione del corso (docenti, esercitatori, tecnici e progettisti);

3. accanto a conoscenze e competenze *disciplinari* i percorsi formativi devono valorizzare l'acquisizione di competenze *trasversali*, indispensabili nei contesti lavorativi e di cittadinanza;
4. **la valutazione** va intesa come parte integrante del percorso, un momento didattico centrale nei corsi con un elevato valore formativo per gli studenti;
5. **le tecnologie** (inclusi i tool di Intelligenza Artificiale) rappresentano uno strumento per arricchire, guidare e personalizzare l'esperienza di apprendimento, supportare la progettazione didattica, produrre contenuti multimediali.

1.2 I CORSI DI LAUREA

Sulla base dei decreti D.M. n. 1154/2021 e del D.M. 773/2024, le Università possono istituire, previo accreditamento iniziale, le seguenti tipologie di corsi di studio:

- a) **Corsi di studio convenzionali.** Si tratta di corsi di studio erogati interamente in presenza, ovvero che prevedono - per le attività diverse dalle attività pratiche e di laboratorio - una limitata attività didattica erogata con modalità telematiche, in misura non superiore al 20% del totale (il 20% è stato introdotto con il D.M. 773/24, art. 8, comma 6).
- b) **Corsi di studio con modalità mista.** Si tratta di corsi di studio che prevedono l'erogazione con modalità telematiche di una quota significativa delle attività formative, comunque non superiore ai due terzi.
- c) **Corsi di studio prevalentemente a distanza.** Si tratta di corsi di studio erogati prevalentemente con modalità telematiche, in misura superiore ai due terzi delle attività formative.
- d) **Corsi di studio integralmente a distanza.** In tali corsi tutte le attività formative sono svolte con modalità telematiche; rimane fermo lo svolgimento in presenza delle prove di esame di profitto e di discussione delle prove finali.

La proposta di EDUNEXT si focalizza su corsi di studio erogati secondo le modalità b) e c), con un riferimento standard a un modello $\frac{1}{3}$ in presenza e $\frac{2}{3}$ online.

1.3 DIDATTICA MISTA ED EROGATA PER VIA TELEMATICA

I corsi di laurea erogati nelle modalità b) e c) (D.M. n. 1154/2021) prevedono una didattica **mista** (altrimenti chiamata **blended**) nella quale si integrano attività svolte in presenza e attività svolte online. Le due modalità permettono di valorizzare i punti di forza e contenere i punti di debolezza di ciascun approccio. Si garantisce in questo modo la possibilità di diversificare le attività didattiche e le modalità di interazione fra docenti e studenti e venire incontro alle esigenze di flessibilità degli studenti e di valorizzare gli obiettivi formativi specifici dei diversi insegnamenti.

Nelle Linee Guida ANVUR (2017) per **Didattica erogata per via telematica** (online) si intende *l'attività didattica erogata utilizzando ambienti e sistemi telematici (on line, in rete) di erogazione didattica (es.: LMS, Learning Management System o sistemi equivalenti inclusi ambienti di videoconferenza, ecc.)*.

Nella didattica online, assumono caratteristiche diverse rispetto alla formazione tradizionale:

- **tempi e spazi:** attività sincrone e asincrone fanno in modo che le aule restino aperte oltre gli orari propri delle lezioni, che tempi di preparazione dei materiali digitali anticipino quelle delle svolgimento del corso, che la formazione entri negli spazi quotidiani della vita dello studente.
- **ruoli:** il docente diventa anche progettista; un team fatto da tutor, instructional designer, tecnici e videomaker lavora attivamente al corso; perde forza la distinzione fra studente frequentante e non frequentante.
- **comunicazione:** si amplifica la varietà di strumenti di comunicazione che permettono di costruire reti fra docente e studenti e nel gruppo degli studenti stessi.

La didattica erogata per via telematica va suddivisa in due tipologie, **Didattica Erogativa (TEL-DE)** e **Didattica Interattiva (TEL-DI)**. **Ciascuna** scheda insegnamento deve distinguere, quantificare in termini di ore e cfu le varie modalità didattiche

(presenza, TEL-DE, TEL-DI). **Per il modello EDUNEXT è necessario anche giustificare, dal punto di vista formativo, la diversa tipologia adottata.**

1.3.1 DIDATTICA EROGATIVA (TEL-DE)

Secondo le LG AVA, 2017 la **Didattica erogativa (TEL-DE)** è erogata sotto forma di videolezioni del docente titolare dell'insegnamento (con la possibilità di utilizzare videolezioni o corsi open di altri Atenei, purché in un quadro di accordi tra questi ovvero sulla base di una specifica delibera del CdS) (LG AVA, 2017).

In EDUNEXT la didattica erogativa viene garantita da un insieme di video-registrazioni in studio della durata massima di circa 15-20 minuti ciascuna.

La didattica erogativa può prevedere, in aggiunta, eventuali web-seminar in live-streaming.

Pur rappresentando materiali di studio fondamentali per gli studenti, **non fanno parte della didattica erogativa dispense e approfondimento caricati come file di testo.**

1.3.2 DIDATTICA INTERATTIVA (TEL-DI)

La **Didattica interattiva (TEL-DI)**, a complemento della TEL-DE, è erogata sotto forma di *e-tivity* e attività interattive e collaborative (es.: videoconferenza interattiva, compiti, lavori di gruppo, valutazioni formative, ecc.) (LG AVA, 2017).

Rappresenta quell'insieme di attività che permettono allo studente di acquisire competenze pratiche, confrontarsi con docenti e colleghi, attivare meccanismi di comunicazione e competenze trasversali.

La TEL-DI fa riferimento al complesso (Linee Guida per l'accreditamento periodico dei Corsi di Studio erogati in modalità telematica, 2014):

- degli interventi didattici rivolti da parte del docente/tutor all'intera classe (o a un suo sottogruppo), tipicamente sotto forma di dimostrazioni o spiegazioni aggiuntive presenti in FAQ, mailing list o forum (ad esempio dimostrazione o suggerimenti operativi su come si risolve un problema, esercizio e similari);
- degli interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione: forum, blog, wiki);
- delle *e-tivity* strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di report, esercizio, studio di caso, problem solving, webquest, progetto, produzione di artefatto (o varianti assimilabili), effettuati dai corsisti, con relativo feedback;
- delle sessioni in web-conference interattiva per approfondimenti, discussioni di casi, recupero formativo e così via;
- delle forme tipiche di valutazione formativa, con il carattere di questionari o prove in itinere.

Nella progettazione EDUNEXT, sono previste, inoltre, attività interattive di tipo didattico-formativo (*e-tivity*) mediante gli strumenti relazionali messi a disposizione dall'ambiente LMS adottato (forum, chat, wiki, ambienti di collaborazione, strumenti di feedback formativo).

Inoltre, è prevista almeno 1 sessione settimanale di **Aula Virtuale (AV)** della durata di un'ora e in modalità di web-conference interattiva per approfondire e interagire a distanza con gli studenti su temi e aspetti specifici. La AV si realizza durante l'erogazione dell'insegnamento e **può essere condotta dal docente o dai tutor.**

1.3.3 E-TIVITY

Le *e-tivity*, fondamentali nell'organizzazione della didattica interattiva, sono attività di apprendimento strutturate che si svolgono online e sono progettate per coinvolgere attivamente gli studenti, promuovendo l'interazione e il pensiero critico.

Il Glossario AVA3 (2022) definisce le *e-tivity* come "Attività motivante e con obiettivi chiari, basata sull'interazione tra i discenti mediante comunicazione testuale scritta, progettata e condotta da un tutor in veste di e-moderator.

Le *e-tivities* sono esercitazioni pensate per la rete, un modo per organizzare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative".

La proposta di ogni e-tivity comporta l'acquisizione di una particolare competenza, la comprensione di un concetto chiave, o la realizzazione di un progetto collaborativo.

Le e-tivity includono compiti ben definiti che gli studenti devono completare. Questi compiti possono variare da discussioni su un tema specifico, analisi di casi di studio, produzione di elaborati scritti, a presentazioni multimediali.

I tutor e i docenti facilitano le e-tivity fornendo orientamento, moderando le discussioni e offrendo **feedback** agli studenti sul lavoro svolto, elemento dal quale non si può prescindere nello svolgimento di attività online. Questo supporto è essenziale per mantenere gli studenti motivati e per garantire che le attività raggiungano i loro obiettivi educativi.

- *Discussioni Guidate.* Gli studenti partecipano a forum di discussione su temi specifici, rispondono a domande poste dal tutor e interagiscono con i loro colleghi per approfondire la comprensione dei contenuti. Nelle discussioni si può proporre agli studenti di svolgere semplici compiti (fare una ricerca, risolvere un esercizio, scrivere un breve testo e così via) al quale viene restituito un feedback da docenti e tutor.
- *Progetti Collaborativi.* I progetti collaborativi richiedono agli studenti di lavorare insieme online su un progetto comune. Oltre alle competenze prettamente disciplinari, questo tipo di e-tivity sviluppa competenze di lavoro di gruppo, problem solving e gestione del tempo.
- *Simulazioni e Role-Playing.* Le simulazioni e le attività di role-playing sono utilizzate per creare situazioni di apprendimento immersivo. Gli studenti assumono ruoli specifici e simulano scenari reali, sviluppando competenze pratiche e applicative. Tale soluzione può essere adottata in ambienti online o per laboratori virtuali.
- *Prove di valutazione formativa e attività interattive.* Autovalutazioni e valutazioni tra pari con feedback da parte dei docenti/tutor sono utilizzate per valutare i processi di apprendimento in modo dinamico. Questi strumenti forniscono feedback immediato e possono essere utilizzati per autovalutazione e revisione.

L'Allegato 4 contiene una scheda di progettazione per le e-tivity.

1.4 IL CARICO DIDATTICO CORRISPONDENTE A CIASCUN CFU

Nella proposta di EDUNEXT, per necessità di standardizzazione dell'offerta didattica, **la somma delle attività didattiche in presenza e TEL-DE del singolo insegnamento** dal punto di vista dell'impegno orario, corrispondono a **8 ore per CFU** (didattica erogativa) suddivise come nella tabella che segue in base alla tipologia di corsi di laurea come da D.M. n. 289/2021.

Gli insegnamenti del CdS con una natura tecnico-pratica, laboratoriale, relazionale o esperienziale possono godere di deroghe in funzione delle finalità formative basate su una progettazione ad-hoc e sull'utilizzo sia di alcuni momenti d'aula e, prevalentemente, di attività e/o contenuti on-line (sia sincroni sia asincroni).

ATTIVITÀ FORMATIVE PER CFU	Tipologia di corso D.M. n. 1154/2021		
	(b) MISTA (50%)	(c) PREVALENTEMENTE A DISTANZA (75%)	(d) EDUNEXT STANDARD (66%)
NUMERO ORE STANDARD DOCENZA	8	8	8
1. ORE LEZIONI IN PRESENZA (TEL-DE)	4	2	8/3
2. ORE VIDEOLECTURE (TEL-DE)	4	6	16/3
3. ORE E-TIVITY (TEL-DI)	2	2	2
4. VIRTUAL CLASSROOM (TEL-DI/TUTOR)	2	2	2

Nel dettaglio:

1. Il numero di ore di lezione in presenza diminuisce spostandosi dai corsi di tipo (b) a quelli di tipo (c) a discapito delle ore di videolezioni più numerose nei corsi di tipo (c). Nei casi possibili, si provvede alla trasmissione in streaming o videoconferenza delle attività formative in presenza.

2. Si adotta se possibile, una modalità Intensive Programme (BIP) condensando in settimane residenziali distribuite durante l'anno le attività in presenza per incoraggiare la partecipazione degli studenti lavoratori oppure residenti in sedi diverse dall'ateneo che propone il corso di laurea.
3. Seguendo le Linee guida per l'accreditamento iniziale dei Corsi di Studio integralmente o prevalentemente a distanza, il computo delle ore destinate alle videolezioni va dimezzato rispetto a quanto dichiarato date le necessità di riascolto. Le Video Lecture coprono comunque tutte le ore di attività didattica erogativa.
4. Per ogni CFU si prevede la realizzazione di e-tivity, progettate e/o guidate dal docente e/o dal tutor. La durata delle e-tivity ossia delle attività online interattive (es. valutazioni formative, project work, discussione casi, creazione di contenuti collaborativi) è una stima del tempo impiegato a realizzare l'attività da parte degli studenti ed è pari a due ore per CFU. Il tempo dedicato dallo studente alla realizzazione delle attività e al tutorato è escluso dall'impegno orario di 8 ore previste per il CFU.
5. Le attività di tutorato si ripetono nei due semestri per supportare gli studenti durante l'intero corso dell'anno nello studio dei contenuti d'esame.

Si forniscono nei box due esempi sulla struttura di un CFU nei corsi di laurea erogati nelle modalità b) e c).

Esempio 1 : Struttura di un CFU - Corso di laurea tipologia b - Mista (al 50%)

- a. 8 registrazioni di durata massima di 15 minuti (2 ore, raddoppiate per motivi di riascolto equivalenti a 4 ore): concetti chiave del tema e sviluppo di tutti i temi di natura erogativa (conoscenze).
- b. *Attività in presenza* (4 ore): laboratori, approfondimenti seminariali, lavori di gruppo, discussione di casi, ...
- c. *E-tivity* (impegno stimato per lo studente di 2 ore): discussione nei forum, realizzazione di un progetto in gruppo o da singoli, scrittura di un testo, produzione di un documento, risoluzione di esercizi, altro.
- d. *Aula Virtuale* (1 ora): incontro in streaming tenuto da tutor oppure docente per proporre attività laboratoriali, offrire supporto nello svolgimento dell'e-tivity e offrire un feedback sul lavoro svolto, altro.
- e. 1 ora da destinare al tutoring individuale
- f. *Documenti, link e materiali di approfondimento*: presentazioni, articoli di approfondimento, link, esercizi svolti sono aggiunti nella pagina del corso come supporto allo studio ma non vengono computati nel carico orario.

Esempio 2 : Struttura di un CFU - Corso di laurea tipologia c - Prevalentemente Telematica (al 75%)

- a. 12 registrazioni di durata massima di 15 minuti (3 ore, raddoppiate per motivi di riascolto equivalenti a 6 ore): concetti chiave del tema e sviluppo di tutti i temi di natura erogativa (conoscenze).
- b. *Attività in presenza* (2 ore): laboratori, approfondimenti seminariali, lavori di gruppo, discussione di casi, ...
- c. *E-tivity* (impegno stimato per lo studente di 2 ore): discussione nei forum, realizzazione di un progetto in gruppo o da singoli, scrittura di un testo, produzione di un documento, risoluzione di esercizi, altro.
- d. *Aula Virtuale* (1 ora): incontro in streaming tenuto da tutor oppure docente per proporre attività laboratoriali, offrire supporto nello svolgimento dell'e-tivity e offrire un feedback sul lavoro svolto, altro.
- e. 1 ora da destinare al tutoring individuale
- f. *Documenti, link e materiali di approfondimento*: presentazioni, articoli di approfondimento, link, esercizi svolti sono aggiunti nella pagina del corso come supporto allo studio ma non vengono computati nel carico orario.

1.5 STRUTTURA DEGLI INSEGNAMENTI: MODULARITÀ E FLESSIBILITÀ. IL MODELLO ECOBI (EDUCATIONAL CLUSTER, OPEN BADGE, BLENDED INTENSIVE PROGRAM)

In EDUNEXT i corsi sono progettati seguendo uno schema modulare, suddivisi quindi in moduli didattici che gli studenti possono seguire in base alle proprie esigenze e disponibilità di tempo e con il supporto di tutor e docenti. L'obiettivo è quello di sviluppare una struttura che consenta una maggiore flessibilità, adattandosi ai diversi ritmi di apprendimento.

In ciascun corso di laurea è prevista infatti l'attivazione di **insegnamenti integrati da 12-15-18 CFU anche con più SSD** (li chiameremo **Educational Cluster**) purché coerenti per obiettivi formativi e soprattutto coerenti con le competenze che si intende sviluppare.

Ogni **Educational Cluster**, in linea col principio di modularità, è composto da **moduli da 3 CFU a singolo SSD** che prevedono forme di valutazione (*proctored* o di altra tipologia) e successivo rilascio di Open Badge (ma non CFU) con attestazione di competenze acquisite coerente con il framework UE-ESCO (<https://esco.ec.europa.eu/>).

I moduli, per contenuti e obiettivi, concorrono all'acquisizione di specifiche competenze e risultati di apprendimento che caratterizzano in maniera più ampia l'Educational Cluster. L'idea di un Cluster sottolinea in carattere di inter-relazione tra i moduli, non necessariamente sviluppati in sequenza lineare.

Al completamento di tutti i moduli che compongono l' Educational Cluster, si prevede la valutazione finale dell'intero Cluster che verifica il raggiungimento degli obiettivi complessivi e le competenze acquisite e consente l'acquisizione dei CFU. Il completamento dell'Educational Cluster prevede anche l'emissione di un **Milestone Badge**.

Un Educational Cluster che prevede attività in presenza viene erogato una volta l'anno.

Se non sono previste attività in presenza o sincrone, si incentiva una doppia erogazione (semestrale).

È preferibile, tuttavia, in entrambi i casi attivare almeno due finestre annuali di tutoring.

Le attività in presenza vengono condotte in forma di **Blended Intensive Program**, ossia raggruppate in settimane dedicate all'attività in presenza in forma intensiva. Le attività in presenza devono essere dedicate a sessioni interattive, attività di laboratorio, studio di casi, seminari specialistici, attività di gruppo, redazione di elaborati e progetti, etc... e non devono essere impiegate per lezioni di natura erogativa.

La struttura con moduli da 3 CFU, corrispondenti a un carico didattico di 24 ore, si presta bene a una progettazione di percorsi Blended al 50%, 2/3 e 75% di didattica digitale. Questi li chiameremo modello 50, modello 67, modello 75.

1.6 STRUTTURA DI UN CORSO DI LAUREA

Fatto salvo per i corsi di lingue e per le attività formative di completamento (Es. stage, tesi di laurea, etc...) un corso di laurea è strutturato in tanti Educational Cluster composti da moduli di 3 CFU, anche multidisciplinari, con un ammontare minimo di 12 CFU e massimo di 21 CFU (possono essere previsti, se opportunamente motivati, anche Cluster con un ammontare superiore a 21 CFU, purché sempre rispettando la modularità di 3 CFU).

Vista la natura dei Corsi di Laurea è opportuno non prevedere l'accesso a numero programmato.

L'erogazione della didattica relativa agli Educational Cluster avviene, di norma, all'interno di un semestre ma potrebbe anche essere distribuita sui due semestri qualora sia didatticamente utile.

Non si prevede una distribuzione degli Educational Cluster nelle annualità del Corso di Laurea ma è necessario indicare eventuali propedeuticità o suggerire l'annualità di riferimento.

E' lo studente che autonomamente sceglie l'Educational Cluster da seguire limitando fino a un massimo di 66 CFU per ogni annualità.

I regolamenti dei Corsi di Laurea dovranno indicare anche le modalità di riconoscimento di CFU per attività formative pregresse qualora sia possibile riconoscere un intero percorso relativo a un Educational Cluster ovvero il riconoscimento parziale di moduli (abbreviazione di percorso) senza erogazione di CFU. Il minimo riconoscibile deve essere limitato a singoli moduli.

Tutti i corsi di laurea dovranno essere riconvertiti alle nuove tabelle ministeriali e quindi, eventualmente, essere sottoposti a una nuova fase di ri-accreditamento.

I corsi di laurea dovrebbero caratterizzarsi sulle quattro tipologie:

- Modalità Mista, 50% online e 50% in presenza
- Modalità Mista, 2/3 online e 1/3 in presenza
- Modalità prevalentemente telematica, 2/3 online e 1/3 in presenza
- Modalità prevalentemente telematica, 75% online e 25% in presenza

Si noti che la modalità 2/3 e 1/3 potrebbe prestarsi sia per corsi in modalità mista (tipo b) sia per corsi in modalità prevalentemente telematica (tipo c).

Tutte queste regole valgono anche per attività didattiche definite 'opzionali' ossia attività che gli studenti possono scegliere tra due o più opzioni diverse. In questo caso risultano infatti attività curricolari. Non valgono solo per insegnamenti a 'libera scelta dello studente'.

Fatto salvo i corsi di lingue e le attività di stage, elaborazione testi, etc... **tutti gli Educational Cluster e moduli di un corso di laurea devono attestarsi sul modello del corso di laurea**. Non possono essere inclusi, per esempio, corsi di laurea in cui solo una o due annualità sono erogate secondo il modello Edunext oppure in cui solo alcuni insegnamenti sono erogati secondo il modello.

Possono essere motivate eccezioni per Educational Cluster e moduli con una importante (o completa) attività di laboratorio.

1.7 MODELLI DELLA STRUTTURA DI UN SEMESTRE DIDATTICO

Prevedere, per ogni semestre, un periodo di almeno 12 settimane di attività didattica.

Un semestre prevede, di norma, l'erogazione di 30 CFU. E' necessario comunque mantenere equilibrata l'offerta formativa tra i due semestri mantenendosi all'interno di un intervallo di 27-33 CFU proposti per semestre e per livello di propedeuticità (o annualità suggerita) e di 57-63 CFU complessivi nell'annualità.

Fatto riferimento a un modello standard di 30 CFU a settimana (corrispondenti a 240 ore di attività didattica) si possono prevedere alcuni casi esemplari riferibili ai tre modelli indicati: 50,67, 75. Si prevede sempre una settimana e una finale di attività in presenza e una, due o tre settimane intermedie in presenza. Il posizionamento delle settimane intermedie in presenza può, ovviamente, essere adattato in funzione degli obiettivi e dei contenuti dei vari moduli.

Modello 67 (può essere utilizzato sia per tipologia mista sia per tipologia prevalentemente a distanza)

80 ore di attività in presenza

160 ore di attività online

All'interno delle 12 settimane di un semestre didattico si prevedono:

- Settimana iniziale in presenza (16 h: 2 giornate)
- 2 settimane a distanza (20 h a settimana, ossia 10 h di videoregistrazioni + e-tivity + AV e tutoraggio)
- Settimana in presenza (24 h: 3 giornate)
- 3 settimane a distanza (20 h a settimana, ossia 10 h di videoregistrazioni + e-tivity + AV e tutoraggio)
- Settimana in presenza (24 h: 3 giornate)
- 3 settimane a distanza (20 h a settimana, ossia 10 h di videoregistrazioni + e-tivity + AV e tutoraggio)
- Settimana finale in presenza (16 h: 2 giornate)

Modello 50 (per tipologia mista)

120 ore di attività in presenza

120 ore di attività online

All'interno delle 12 settimane di un semestre didattico si prevedono:

- Settimana iniziale in presenza (24 h: 3 giornate)

- 2 settimane a distanza (15 h a settimana, ossia 7,5 h di videoregistrazioni + e-tivity + AV e tutoraggio)
- Settimana in presenza (32 h: 4 giornate)
- 3 settimane a distanza (15 h a settimana, ossia 7,5 h di videoregistrazioni + e-tivity + AV e tutoraggio)
- Settimana in presenza (32 h: 4 giornate)
- 3 settimane a distanza (15 h a settimana, ossia 7,5 h di videoregistrazioni + e-tivity + AV e tutoraggio)
- Settimana finale in presenza (32 h: 4 giornate)

Modello 75 (per tipologia Prevalentemente a Distanza)

60 ore di attività in presenza

180 ore di attività online

TABELLA 1: Modelli per la articolazione didattica di un semestre

	Modello50		Modello67		Modello75	
# CFU	30		30		30	
% On Line	0,50		0,67		0,75	
Ore/CFU	8,00		8,00		8,00	
Ore On Line	120,00		160,00		180,00	
Ore In Presenza	120,00		80,00		60,00	
Ore totale	240,00		240,00		240,00	
Settimana	Ore In Presenza	Ore Online	Ore In Presenza	Ore Online	Ore In Presenza	Ore Online
1	24		16		12	
2		15		20		20
3		15		20		20
4	32		24			20
5		15		20		20
6		15		20	24	
7		15		20		20
8	32		24			20
9		15		20		20
10		15		20		20
11		15		20		20
12	32		16		24	
TOTALE	120	120	80	160	60	180

All'interno delle 12 settimane di un semestre didattico si prevedono:

- Settimana iniziale in presenza (12 h: 1,5 giornate)
- 4 settimane a distanza (20 h a settimana, ossia 10 h di videoregistrazioni + e-tivity + AV e tutoraggio)
- Settimana in presenza (24 h: 3 giornate)
- 5 settimane a distanza (20 h a settimana, ossia 10 h di videoregistrazioni + e-tivity + AV e tutoraggio)
- Settimana finale in presenza (24 h: 3 giornate)

I tre esempi sono rappresentati sinteticamente in Tabella 1.

1.8 ESEMPIO DELLA PROGETTAZIONE DI UN EDUCATIONAL CLUSTER

Esempio di suddivisione in moduli dell'i Educational Cluster in “Tecniche per l’analisi dei dati in ambito educativo” (18 CFU)

- Numero CFU: 18
- Numero ore di didattica: 144
- Modalità: Prevalentemente a distanza (Modello 67)
- Numero di Settimane: 12
- Ore lezioni online: 96 corrispondenti a 48 ore di video-lezioni registrate
- Ore lezioni in presenza: 48

MODULI	CFU	SSD	VALUTAZIONE
1. Ricerca educativa e Learning Analytics	3	M-PED/04	Test Proctored
2. Introduzione a R	3	SECS-S/01	Consegna di un breve report di analisi dati + script con R
3. R e tecniche di regressione	3	SECS-S/01	Consegna di un breve report di analisi dati + script con R
4. L’uso delle tecniche di regressione nella ricerca educativa	3	M-PED/04	Consegna di un breve report su un caso di studio
5. R, tecniche di classificazione e riduzione della dimensionalità	3	SECS-S/01	Consegna di un breve report di analisi dati + script con R
6. L’uso delle tecniche di classificazione e riduzione della dimensionalità nella ricerca educativa	3	M-PED/04	Consegna di un breve report su un caso di studio
Prova finale	18	9 CFU in M-PED/04 9 CFU in SECS-S/01	Test Finale (in presenza) + Redazione di un project-work (analisi di un dataset) con presentazione e discussione in aula

Esempio dello sviluppo nelle 12 settimane delle attività dell’Educational Cluster in “Tecniche per l’analisi dei dati in ambito educativo” (18 CFU)

Settimana 1 (8 h) - In presenza

8 ore di attività didattica in presenza: presentazione del corso agli studenti, confronto sulle conoscenze iniziali degli studenti, definizione delle tempistiche del corso, dello scheduling e dei temi principali del corso, micro-attività collaborative sui tre blocchi di lezioni previsti.

(Modulo 1) Introduzione ai Learning Analytics e alla Data Visualization

(Modulo 2) Installazione di R, familiarizzazione con l’interfaccia e primi comandi e con gli strumenti di Data Visualization

Settimane 2-3 (12 h a settimana) - a distanza

Per ogni settimana:

(Modulo 1): Videolezioni della durata complessiva di 3 h su “Approccio quantitativo alla ricerca educativa”

e-tivity: in un foglio condiviso si raccolgono i punti di forza e debolezza degli approcci di ricerca qualitativo e quantitativo

AV: nell’aula virtuale gli studenti discutono con il tutor la lista scritta in maniera collaborativa nell’e-tivity. Il tutor presenta casi di studio e buone pratiche di ricerche di natura qualitativa e quantitativa

(Modulo 2): Videolezioni della durata complessiva di 3 ore su “Statistica di base con R: comandi, script, funzioni, grafica, librerie”

e-tivity: Scrivere uno script su un problema assegnato utilizzando librerie non-standard.

AV: Il tutor propone una soluzione al problema assegnato nelle e-tivity e approfondisce comandi e strategie di programmazione in R

Settimana 4 (16 h) - in presenza

16 h di attività didattica in presenza

(Modulo 1): Sorgenti di dati, data cleaning e data validation. Attività guidata in laboratorio

(Modulo 2): Esercitazione in laboratorio su 'Data preparation e validation' e elaborazione dei dati in R

- Prova proctored sui moduli 1 e 2

Settimana 5-6-7 (12 h a settimana) - a distanza

Per ogni settimana:

(Modulo 3): *Videolezioni della durata complessiva di 3 h* sui temi del modulo

e-tivity: una o più e-tivity sui temi del modulo

AV: approfondimenti e discussione con il tutor

(Modulo 4): *Videolezioni della durata complessiva di 3 h* sui temi del modulo

e-tivity: una o più e-tivity sui temi del modulo

AV: approfondimenti e discussione con il tutor

Settimana 8 (16 h) - in presenza

16 h di attività didattica in presenza

(Modulo 3): Esercitazione in laboratorio su Regressione Lineare (6h)

(Modulo 4): Discussione di lavori ed esempi applicativi della Regressione Lineare (6h)

(Modulo 5): Introduzione ai temi del modulo (2h)

(Modulo 6): Introduzione ai temi del modulo (2h)

- Valutazione moduli 3 e 4

Settimana 9-10-11 (12 h a settimana) - a distanza

Per ogni settimana:

(Modulo 5): *Videolezioni della durata complessiva di 3 h* sui temi del modulo

e-tivity: una o più e-tivity sui temi del modulo

AV: approfondimenti e discussione con il tutor

(Modulo 6): *Videolezioni della durata complessiva di 3 h* sui temi del modulo

e-tivity: una o più e-tivity sui temi del modulo

AV: approfondimenti e discussione con il tutor

Settimana 12 (8 h) - in presenza

8 h di attività didattica in presenza

(Modulo 5): Esercitazione sui temi del modulo (2h)

(Modulo 6): Valutazione delle proposte di progetto finale (2h)

- Valutazione moduli 5 e 6

Gli allegati 1, 2 e 3 riportano schede di macroprogettazione didattica degli insegnamenti e dei moduli e linee guida di microprogettazione degli insegnamenti.

Nella macroprogettazione degli insegnamenti integrati (Allegato 1) vengono definiti:

- obiettivi formativi e competenze in uscita;
- argomenti dell'insegnamento integrato;
- divisione degli insegnamenti in moduli;
- docenti;
- modalità di valutazione.

Nella macroprogettazione dei moduli negli insegnamenti integrati (Allegato 2) vengono definiti:

- obiettivi formativi e competenze in uscita;
- argomenti del modulo;
- metodi e approcci didattici;
- struttura del modulo;
- elenco degli e-tivity;
- compiti di docenti e tutor;
- testi e materiali didattici;
- modalità di valutazione per il rilascio dell'open badge.

Le Linee Guida di Microprogettazione didattica (Allegato 3) contengono domande e suggerimenti sulla base delle quali costruire materiali e attività.

2. VALUTAZIONE

La valutazione costituisce una componente essenziale per l'analisi sistematica degli esiti formativi e del processo di sviluppo degli studenti, contribuendo in modo determinante alla transizione da un modello didattico trasmissivo a uno *student-centered*. In questo contesto, la valutazione degli apprendimenti deve integrare una pluralità di strumenti e metodologie per rispondere adeguatamente alla diversità dei bisogni formativi, promuovendo una maggiore attenzione alle competenze sviluppate degli studenti e ai processi di inclusione.

Le pratiche valutative che facilitano la partecipazione attiva e l'autonomia dello studente risultano particolarmente rilevanti per garantire l'equità e la trasparenza del processo. In questo ambito, l'impiego di approcci diversificati, che spaziano dagli esami scritti e orali ai progetti, lavori di gruppo, presentazioni ed esercitazioni pratiche, rappresenta una strategia efficace per realizzare una valutazione capace di cogliere le diverse dimensioni del processo di apprendimento.

Un altro aspetto centrale riguarda l'allineamento tra le metodologie di valutazione e gli obiettivi formativi previsti. La pertinenza e l'adeguatezza delle tecniche di valutazione sono costantemente verificate rispetto ai contenuti trattati e alle competenze previste dai singoli corsi. Di conseguenza, la progettazione delle modalità di valutazione viene sviluppata parallelamente alla pianificazione didattica, con l'obiettivo di garantire che ciascun obiettivo di apprendimento sia misurabile attraverso strumenti validi e affidabili. La diversificazione delle modalità e degli strumenti consente di includere l'intera gamma di conoscenze, abilità e competenze richieste, rafforzando la capacità del sistema di valutazione di fornire un feedback formativo e sommativo, essenziale per il miglioramento continuo del processo didattico e per lo sviluppo delle competenze degli studenti.

Lo sviluppo del processo di valutazione dovrà tener conto anche delle principali indicazioni richieste dall'ANVUR (Linee Guida per la Progettazione in Qualità dei Corsi di Studio di nuova Istituzione per l'a.a. 2024-2025, 2023) in tema di progettazione in qualità dei corsi di studio per assicurare che:

1. “gli insegnamenti a distanza prevedano una quota adeguata di e-tivity, con feedback e valutazione individuale degli studenti da parte del docente e/o del tutor;
2. i criteri adottati per il coordinamento e l'armonizzazione dei contenuti dei diversi insegnamenti e per garantire che le competenze e conoscenze siano acquisite con senso critico (esempio tramite “case studies”);
3. la verifica del raggiungimento dei risultati di apprendimento attesi con riferimento alle schede di insegnamento predisposte (ad esempio rispetto alle tipologie di verifica previste per gli insegnamenti)”.

2.1 MODALITÀ E TEMPI DI VALUTAZIONE

La scelta delle modalità e dei tempi di valutazione rappresenta un aspetto fondamentale nella progettazione didattica in EDUNEXT perché consente di pianificare le valutazioni in modo che siano organizzate in modo equilibrato durante l'intero insegnamento/modulo per evitare sovrapposizioni e carichi di lavoro eccessivi e in periodi ristretti.

Una valutazione progettata in modo accurato non solo consente di raccogliere informazioni sul livello di apprendimento degli studenti, ma svolge anche un ruolo essenziale nel migliorare il processo di apprendimento.

Nell'ottica di una valutazione sostenibile è possibile prevedere attività focalizzate su:

- *valutazione iniziale*, per effettuare ad esempio una ricognizione delle conoscenze possedute dallo studente all'inizio di un percorso formativo (es. valutazione dei prerequisiti);
- *valutazione intermedia*, durante lo svolgimento del percorso (anche per lo sviluppo di e-tivity o al termine di una lezione o di uno dei moduli di cui si compone un insegnamento) per individuare eventuali difficoltà, lacune e per intervenire per compensare (anche rispetto alla funzione formativa della valutazione) o per assicurare il completamento di una parte del percorso formativo come al termine di un modulo (funzione sommativa);
- *valutazione finale*, al termine dell'insegnamento integrato, per apprezzare i risultati conseguiti dagli studenti e assegnare un voto (valutazione sommativa).

2.2 FEEDBACK CONTINUO

Implementare strategie di valutazione strutturate contribuisce a garantire che gli studenti ricevano feedback tempestivi e personalizzati, promuovendo un apprendimento continuo e progressivo. È cruciale strutturare le attività per ottimizzare l'apprendimento e l'engagement degli studenti attraverso approcci scientificamente fondati.

Il feedback gioca un ruolo cruciale nella valutazione degli apprendimenti e rappresenta un'opportunità per lo studente di acquisire consapevolezza rispetto ai propri punti di forza e alle aree di miglioramento. Nei contesti della formazione online, dove l'interazione diretta con il docente si sviluppa in tempi e modalità differenti rispetto alle sole attività in presenza, il feedback assume un valore rilevante se strutturato in modo da favorire l'autoregolazione dell'apprendimento. Un elemento chiave è il feedback continuo e che associa alle valutazioni sui progressi anche commenti dettagliati rispetto compiti, esercizi e partecipazione.

Un esempio consiste nel formulare domande aperte per consentire agli studenti di riflettere criticamente senza focalizzare l'attenzione esclusivamente sugli errori oltre a offrire l'opportunità di rielaborare autonomamente i contenuti prima di ricevere una valutazione da parte del docente o del tutor. Altri esempi:

- chiedere agli studenti di sottoporre una prima bozza di un elaborato, invitandoli a identificare da soli i punti critici su cui lavorare;
- chiedere agli studenti di riflettere sulle possibili alternative per migliorare la prima proposta inviata a partire da alcune domande chiave del docente;
- fornire agli studenti, durante lo sviluppo di un progetto complesso, riscontri dettagliati e frequenti (può risultare particolarmente efficace per attività e consegne che saranno svolte in un periodo più ampio o che coinvolgono un gruppo di lavoro).

In un corso progettazione il docente può fornire un feedback settimanale mirato nelle fasi cruciali di pianificazione, monitoraggio e chiusura del progetto. Questo approccio assicura che ogni tappa sia eseguita con precisione e coerenza rispetto agli obiettivi condivisi, oltre a consentire agli studenti di rimanere allineati e ad applicare azioni di autovalutazione e correzione.

2.3 VALUTAZIONE SINGOLI MODULI E ESAMI DI PROFITTO

Per ogni modulo deve essere prevista una attività di valutazione, eventualmente anche in modalità e-proctoring. La valutazione relativa ai singoli moduli deve essere pianificata e resa accessibile sia durante lo svolgimento della didattica sia successivamente, almeno con cadenza mensile.

L'esame finale viene svolto esclusivamente in presenza presso le sedi dell'Università, secondo le modalità indicate nel Regolamento Didattico dell'Ateneo o del Corso di Laurea.

Per ciascun Educational Cluster l'esame finale è unico! Onnicomprensivo dei diversi moduli e verterà a valutare il livello di competenze acquisite coerenti con gli obiettivi formativi del Cluster. La valutazione finale dovrà tenere conto delle valutazioni relative ai moduli.

A livello di HUB sarà sviluppato un sistema di emissione e gestione dedicato al rilascio di micro-credentials e digital badge secondo gli standard condivisi a livello internazionale (es. piattaforme Open Badges certificate).

Al termine di ciascun modulo dell'Educational Cluster verrà rilasciato agli studenti un Open Badge anche come attestazione delle competenze acquisite e coerente con il framework UE-ESCO (<https://esco.ec.europa.eu/>).

Al completamento dell'Educational Cluster viene rilasciato un Milestone Badge e, ovviamente i CFU con relativo punteggio sommativo.

I digital badge hanno lo scopo di attestare il raggiungimento di specifiche abilità, competenze o esperienze descrivendole in dettaglio e comunicandole visivamente. I digital badge forniscono anche un sistema di validazione e certificazione della loro autenticità.

Nella progettazione di un modulo e di un Educational Cluster sarà quindi necessario includere la descrizione delle abilità, conoscenze, competenze acquisite dallo studente indicando, se ritenuto necessario, anche un orizzonte di 'scadenza'.

A livello di Hub verrà messa a disposizione una piattaforma di emissione/certificazione dei digital badge integrata con gli ambienti di erogazione della didattica. Verrà messo a disposizione anche un ambiente di e-portfolio in cui gli studenti potranno pubblicare tutti i loro progressi.

EDUNEXT metterà a disposizione degli atenei della rete un sistema di e-proctoring ossia un sistema digitale che permette di monitorare da remoto lo svolgimento delle prove di valutazione attraverso meccanismi di controllo che evitino il plagio o il confronto fra gli studenti ma nel rispetto totale della privacy e in piena aderenza con le normative del GDPR.

I sistemi di e-proctoring possono essere utilizzati per le prove di valutazione intermedia o a conclusione dei moduli che compongono gli insegnamenti.

3. METODOLOGIE E TECNOLOGIE PER L'APPRENDIMENTO

(ovvero approccio per competenze, didattica online, progettazione, sincrono/asincrono, metodologie, apprendimento attivo e collaborativo, valutazione/feedback)

3.1 DIDATTICA MISTA/TELEMATICA E APPROCCIO PER COMPETENZE

L'erogazione di corsi in modalità mista o telematica garantisce la possibilità di diversificare le attività di insegnamento/apprendimento per garantire la flessibilità dei percorsi e venire incontro alle necessità degli studenti e dell'insegnamento.

Lezioni frontali e seminari in presenza/streaming, videolezioni e tutorial coprono la necessità di spiegare agli studenti teorie e procedure.

La predisposizione di report e progetti, la partecipazione ad esperienze didattiche e laboratoriali pongono lo studente in una posizione attiva dove in prima persona si confronta con i temi di studio.

La proposta didattica di EDUNEXT mira a diversificare le attività con una progettazione competence-based, finalizzata cioè all'acquisizione di competenze disciplinari e trasversali da parte degli studenti.

Le attività di valutazione formativa, e quelle al termine di ciascun modulo o insegnamento integrato costituiscono momenti di monitoraggio e valutazione dei progressi conseguiti dagli studenti nell'acquisizione delle competenze previste dai percorsi formativi.

3.2 SINCRONO/ASINCRONO

L'offerta didattica di EDUNEXT prevede attività sia sincrone (in tempo reale come lezioni e aule virtuali) che asincrone (videolezioni registrate, discussioni nei forum, attività collaborative).

Nelle prime è garantita la compresenza nello stesso ambiente (fisico o virtuale) e nello stesso momento di docenti e studenti. Le attività asincrone sono invece caratterizzate da una distanza temporale dal momento in cui il docente assegna un compito oppure propone una lezione e lo studente lo riceve.

Il caso tipico di attività *sincrona* è una lezione in diretta in cui in uno stesso ambiente di videoconferenza docente e studenti si ritrovano per un tempo prestabilito.

Caso di attività *asincrona* è la visualizzazione di una videolezione: in questo caso i tempi in cui il docente ha preparato e realizzato il video sono distanti dal momento in cui lo studente la visualizza. Fra le due azioni passano le attività di editing e caricamento dei tecnici.

Le lezioni/aule virtuali sincrone permettono interazioni dirette con i docenti e tra studenti, mentre le attività asincrone offrono la possibilità di apprendere in qualsiasi momento, garantendo massima flessibilità.

Un lavoro in gruppo, la costruzione di un progetto, una discussione, lo svolgimento di un questionario possono ugualmente essere svolte in sincrono o in asincrono purché siano progettate e inserite adeguatamente nel percorso formativo.

In fase di progettazione, il docente distingue le attività da svolgere in sincrono o asincrono rispondendo agli obiettivi formativi del corso, alla struttura degli insegnamenti previsti da EDUNEXT e valorizzando i presupposti di flessibilità dei percorsi formativi.

Questo aspetto coinvolge anche le risorse didattiche e le modalità di erogazione che possono essere configurate in diversi modi (Fig. 1) e possono coinvolgere la comunicazione e l'interazione nello spazio online (es. forum), adattandosi ai tempi scelti da docenti e studenti. Le attività possono essere personalizzate attraverso l'uso di strumenti e risorse pertinenti, coerenti con il processo di apprendimento e le modalità di valutazione previste (es. aule virtuali, valutazione formativa).



Figura 1

3.3 TUTORATO/AUTOAPPRENDIMENTO

In base al livello di coinvolgimento del docente o del tutor, distinguiamo le attività di formazione in tutorate o in autoapprendimento.

Se lo studente svolge una certa attività didattica solo con il supporto o la presenza del docente o di un tutor, questa verrà definita Tutorata.

Se lo studente può svolgere in piena autonomia una certa attività didattica, il meccanismo messo in atto è di Autoapprendimento.

In fase di progettazione, il docente distingue le attività da svolgere in modalità tutorata o autoapprendimento rispondendo agli obiettivi formativi del corso e valorizzando i presupposti di flessibilità dei percorsi formativi.

3.4 APPRENDIMENTO ATTIVO E COLLABORATIVO

Le metodologie didattiche e la valutazione enfatizzano l'apprendimento attivo e collaborativo. Nell'approccio EDUNEXT gli studenti sono incoraggiati a partecipare attivamente attraverso discussioni online e in presenza, lavori di gruppo e progetti collaborativi, che favoriscono lo scambio di idee, il problem solving e l'acquisizione di competenze trasversali.

Si riportano esempi di attività con le azioni che docenti/tutor dovranno realizzare da cui trarre spunto per lo svolgimento delle attività didattiche e da personalizzare in base alle discipline insegnate.

Assegnazione di esercizi, problemi o casi di studio:

Il docente/tutor:

- progetta esercizi, problemi o casi di studio che permettano agli studenti di applicare le conoscenze acquisite in contesti simulati;
- fornisce feedback dettagliato e tempestivo per ciascun compito/attività, facilitando il riconoscimento degli errori e il miglioramento;
- personalizza il supporto in base alle esigenze individuali degli studenti, utilizzando dati raccolti tramite valutazioni formative e sommative.

Discussioni di gruppo:

Il docente/tutor:

- organizza discussioni di gruppo per approfondire i temi trattati, basandosi ad esempio su metodologie cooperative che favoriscono l'apprendimento dialogico;
- promuove lo sviluppo delle capacità comunicative e di pensiero critico attraverso il confronto e l'interazione tra pari;

- facilita il feedback costruttivo sia da parte del docente sia dei colleghi di corso, per incidere sulla comprensione e sulle competenze.

Sviluppo di risorse per l'autovalutazione e per revisione tra pari:

Il docente/tutor:

- organizza sessioni di revisione tra pari per il reciproco scambio di feedback su prodotti realizzati (testi, report, artefatti), stimolando l'autonomia e la riflessione metacognitiva;
- assegna progetti di gruppo che permettano di applicare le conoscenze in maniera creativa e collaborativa, utilizzando ad esempio tecniche di problem-based learning;
- crea griglie di autovalutazione per orientare gli studenti nella riflessione sui propri progressi e nell'individuazione delle aree di miglioramento.

3.5 SUPPORTO INDIVIDUALE ALLO STUDENTE

EDUNEXT incentiva a livello di Ateneo e corso di studio forme di tutoraggio e supporto agli studenti per rispondere alle esigenze emerse a livello

- amministrativo, possibilità di contattare le segreterie online anche attraverso la piattaforma dedicata alla formazione e attraverso canali di comunicazione di *instant messaging*;
- tecnologico, definizione di un helpdesk tecnico a livello di Hub per utilizzare al meglio l'ambiente digitale per la formazione;
- metodologico o di sistema, identificazione a livello di Hub di figure in grado di offrire un supporto agli studenti sull'approccio alla formazione a distanza e sul metodo di studio;
- disciplinare, identificazione di un tutor specifico e qualificato per ogni insegnamento per discutere strategie di studio della disciplina, lacune e progressi.

4. TUTORAGGIO E FIGURE SPECIALISTICHE

(ovvero la co-costruzione degli insegnamenti, Tutor, Instructional Designer, tecnici, media producer)

4.1 LA CO-COSTRUZIONE DEGLI INSEGNAMENTI

Nel modello proposto da EDUNEXT gli insegnamenti costituiscono il risultato del lavoro congiunto di figure professionali che con diverse expertise e competenze contribuiscono a rendere i percorsi di apprendimento strutturati, di qualità e sostenibili nello sviluppo delle attività didattiche (es. lavori di gruppo, valutazione formativa, feedback, supporto agli studenti). Docenti e studenti sono le figure attorno alle quali ruota la narrazione didattica.

Lo studente accede agli spazi, ai tempi, alle attività e alle relazioni della formazione con docenti e colleghi gestendo in maniera autonoma tempi, spazi e processi di apprendimento. Assume un ruolo attivo in un contesto nel quale il docente, oltre al ruolo dell'esperto disciplinare e responsabile dei contenuti scientifici, diviene progettista dell'apprendimento e moderatore delle attività con il supporto di un esercitatore/tutor indispensabile nella gestione delle interazioni con gli studenti, delle attività collaborative/valutative e del portale. Entrambi, docente e tutor sono co-costruttori del corso insieme a un team di tecnici e ID che si affermano come professionisti fondamentali per la buona riuscita della formazione.

Tutti gli studenti degli atenei afferenti alla rete possono accedere ai corsi dell'intero catalogo e acquisire CFU.

È possibile utilizzare docenti da altre sedi:

- a contratto
- carico didattico su altra sede
- in condivisione tra due o più atenei.

Segue una descrizione delle funzioni di ciascuno dei professionisti coinvolti nelle attività di progettazione e produzione dei corsi.

Personale amministrativo gestisce l'offerta didattica fissando calendari delle lezioni e delle aule virtuali, fornendo supporto e facendo da tramite con gli studenti sulle modalità di erogazione degli insegnamenti e degli esami, coordinando attività di tirocinio e riconoscimento degli esami.

Gli **Application Manager** (tutor tecnici) forniscono assistenza agli studenti nell'utilizzo dei sistemi e delle piattaforme digitali e supporto ai docenti configurando gli ambienti virtuali ed LMS, gestendo attrezzature audio-video-informatiche installate nelle aule dell'Ateneo, software specifici per lo screen recording e per le attività di videoconferenza, gestendo applicativi (anche in cloud) per le esigenze di produzione multimediale di contenuti formativi e divulgativi.

Esercitano una funzione specifica fra i tecnici i **Media Producer** che lavorano principalmente con i docenti e gli instructional designer per la definizione e realizzazione di grafiche e formati video adatti per la formazione in riferimento a ciascun insegnamento e si occupano di gestire i sistemi di ripresa e post-produzione di contenuti multimediali.

Gli **Instructional Designer** (Tutor di Sistema) sono le figure che fanno da collante fra tutte le altre poiché si interfacciano con il docente e i tutor per la progettazione didattica dei corsi e la condivisione di metodologie e procedure di svolgimento delle attività, lavorano con gli Application Manager e i Media Producer per la progettazione e gestione di ambienti e contenuti multimediali di natura formativo/educativa e la rilevazione di analisi dalle piattaforme, condividono calendari e tempistiche con le figure amministrative, supportano gli studenti nell'approccio allo studio. Effettuano un monitoraggio delle procedure di AQ.

4.2 TUTOR DISCIPLINARI/ESERCITATORI

In EDUNEXT i tutor disciplinari svolgono un ruolo cruciale nel supportare gli studenti durante il loro percorso di apprendimento digitale. La presenza di tutor qualificati è essenziale per garantire che gli studenti ricevano l'assistenza necessaria per comprendere e assimilare i contenuti didattici, superare le difficoltà nell'approccio allo studio e mantenere alta la motivazione.

I tutor vengono selezionati con competenze e titoli specifici in base al grado di Corso da tutorare seguendo le normative vigenti per l'accreditamento e i regolamenti degli Atenei.

Fra i ruoli e le responsabilità dei tutor:

- *Supporto Accademico*. I tutor forniscono supporto accademico, aiutando gli studenti a comprendere i concetti chiave e risolvere eventuali dubbi sui contenuti del corso. Questo supporto può essere fornito attraverso sessioni di tutoraggio online, forum di discussione, e-mail e altre piattaforme di comunicazione.
- *Monitoraggio del progresso*. Un altro compito fondamentale dei tutor è il monitoraggio del progresso degli studenti. Essi verificano che gli studenti completino le attività e rispettino le scadenze, offrendo feedback tempestivi e costruttivi per migliorare le loro prestazioni.
- *Motivazione e coaching*. I tutor giocano anche un ruolo chiave nel mantenere alta la motivazione degli studenti, incoraggiandoli a perseverare nei momenti di difficoltà. Forniscono supporto emotivo, aiutando gli studenti a gestire lo stress e a mantenere un atteggiamento positivo verso l'apprendimento.
- *Facilitazione dell'interazione e e-tivity (TEL-DI)*. Promuovere l'interazione tra gli studenti è un'altra responsabilità importante dei tutor. Facilitano la creazione di gruppi di studio, la partecipazione a discussioni online e altre attività collaborative che arricchiscono l'esperienza di apprendimento (e-tivity).

In assenza di una precisa normativa che definisce il ruolo dei tutor, questi possono essere reclutati a contratto per svolgere didattica integrativa. Le funzioni di tutor possono essere attribuite anche a dottorandi (o figure equiparabili) purché ciò sia previsto nel regolamento specifico del dottorato e dell'ateneo.

Di seguito alcune linee guida per la gestione del tutoraggio disciplinare:

- a. per ogni modulo: le attività di tutoraggio/docenza integrativa prevedono un numero di ore almeno pari a quelle di docenza formale;
- b. nel CdL e tra diversi CdL si può valutare la possibilità di aggregare i tutor su aree disciplinari;
- c. si possono proporre come tutor dottorandi e assegnisti di ricerca sia nell'ambito delle loro attività sia come compito retribuito purché ciò sia previsto dai regolamenti;
- d. i tutor possono essere reclutati dalle sedi, ma è possibile organizzare integrazioni tra diverse sedi.
- e. si prevedono per ogni insegnamento 2/3 finestre annuali di tutoraggio per promuovere l'interazione con gli studenti e lo svolgimento di e-tivity;
- f. le attività di tutorato sono pensate in aggiunta alle normali azioni di tutoraggio e sostegno da parte degli atenei (tutor studenti, tutor per soggetti con disabilità e così via);

4.3 INSTRUCTIONAL DESIGNER

Gli instructional designer sono figure centrali nella predisposizione degli insegnamenti in EDUNEXT. Sono professionisti specializzati nella progettazione dei corsi e nello sviluppo di materiali didattici efficaci e coinvolgenti. Il loro lavoro è fondamentale per garantire che i contenuti educativi siano strutturati in modo da facilitare l'apprendimento e massimizzare l'efficacia didattica.

Fra i ruoli e le responsabilità degli Instructional Designer:

- *Analisi delle Esigenze Formative*. Gli instructional designer conducono analisi approfondite delle esigenze formative degli studenti e degli obiettivi educativi degli insegnamenti per progettare materiali didattici che siano pertinenti e mirati.
- *Progettazione degli Insegnamenti e dei Contenuti*. In accordo con docenti e tutor, utilizzano i principi di progettazione didattica per creare un percorso di apprendimento chiaro e coerente, suggerendo strategie e metodi di valutazione adeguati alle discipline. Insieme a tecnici e media producer sviluppano i contenuti didattici, includendo testi, presentazioni, video, esercizi interattivi e altre risorse educative che facilitino la comprensione e la memorizzazione delle informazioni.
- *Integrazione della Tecnologia*. Gli instructional designer integrano tecnologie avanzate nella produzione del materiale didattico e nella realizzazione di attività online per migliorare l'interattività e l'engagement attraverso l'uso di piattaforme e-Learning, strumenti di realtà aumentata o virtuale, applicazioni per l'apprendimento mobile e soluzioni basate sull'Intelligenza Artificiale.

- *Valutazione e Miglioramento Continuo.* Gli instructional designer monitorano e valutano l'efficacia dei corsi e dei materiali realizzati attraverso feedback dagli attori coinvolti nei processi e l'analisi dei dati generati nei report degli LMS, dai database di ateneo e da indagini predisposte ad hoc al fine di apportare miglioramenti continui ai contenuti e alle metodologie didattiche.

ALLEGATI

ALLEGATO 1 - SCHEDA DI PROGETTAZIONE DI UN EDUCATIONAL CLUSTER

La scheda deve essere validata da tutti i docenti titolari dei moduli, da un Instructional Designer o figura equivalente (Es. Delegato alla progettazione didattica del corso di laurea, Presidente del Corso di Laurea, etc...) e approvata dal Consiglio di Corso di Laurea.

ALLEGATO 1 - SCHEDA DI PROGETTAZIONE DI UN EDUCATIONAL CLUSTER	
Educational Cluster	<i>Titolo</i>
Numero CFU	
Docente referente	
Obiettivi formativi e competenze in uscita	<p><i>Quali competenze e/o conoscenze gli studenti acquisiranno durante il corso? Cosa sapranno o saranno in grado di fare dopo aver fruito di tutti i moduli? Gli obiettivi si esprimono con un verbo e fanno riferimento ad azioni concrete.</i></p> <p><i>Alcuni esempi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><i>• Calcolare la derivata di una funzione logaritmica</i><i>• Descrivere le caratteristiche della poetica di Leopardi</i><i>• Esporre le basi teoriche della ricerca sperimentale in ambito educativo</i><i>• Produrre una presentazione sul copyright e sul diritto d'autore lavorando in piccolo gruppo</i><i>• Selezionare in autonomia i riferimenti bibliografici per la redazione di un project work</i>
Argomenti principali dell'insegnamento	<i>Fornire una descrizione sintetica dell'insegnamento, spiegando come i contenuti sono distribuiti nei moduli.</i>
Divisione dell'insegnamento in moduli (3 CFU) e corrispondenti docenti	<i>M1: Titolo, docente e CFU</i> <i>M2: Titolo, docente e CFU</i> <i>M3: Titolo, docente e CFU</i> <i>...</i>
Modalità di valutazione	<i>Indicare la tipologia e le modalità di svolgimento della prova generale (project work, colloquio ecc.) per il superamento dell'esame e l'acquisizione dei crediti formativi.</i>
Propedeuticità rispetto ad altri Educational Cluster	<i>Indicare se l'Educational Cluster è propedeutico a oppure se prevede la propedeuticità di un altro Educational Cluster</i>
Modalità di svolgimento	<i>Indicare la modalità con cui vengono erogati i moduli. Es. In sequenza, in parallelo, con una sequenza pre-ordinata, ... ed eventuali propedeuticità tra i moduli</i>

ALLEGATO 2 - SCHEDA DI PROGETTAZIONE DI UN MODULO (3 CFU) IN UN EDUCATIONAL CLUSTER

La scheda va discussa con Instructional Designer, tecnici e media producer.

Modulo	<i>Titolo</i>
Insegnamento integrato a cui appartiene il modulo	<i>Titolo</i>
Docente referente del modulo	
Tutor	
Ore dedicate alla Didattica Erogativa (TEL-DE)	<i>Si veda la Sezione "Il modello didattico" delle Linee Guida per la Progettazione.</i>
Ore dedicate alla Didattica Interattiva (TEL-DI)	
Obiettivi formativi e competenze in uscita	<p><i>Quali competenze e/o conoscenze gli studenti acquisiranno durante il modulo? Cosa sapranno o saranno in grado di fare al termine del modulo? Gli obiettivi si esprimono con un verbo e fanno riferimento ad azioni concrete.</i></p> <p><i>Alcuni esempi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Calcolare la derivata di determinate classi di funzioni (specificare)</i> • <i>Descrivere le caratteristiche della poetica di Leopardi</i> • <i>Esporre le basi teoriche della ricerca sperimentale in ambito educativo</i> • <i>Produrre una presentazione sul copyright e sul diritto d'autore lavorando in piccolo gruppo</i> • <i>Selezionare in autonomia i riferimenti bibliografici per la redazione di un project work</i>
Argomenti del modulo	<i>Fornire una descrizione sintetica dell'argomento principale del modulo, elencando i contenuti, le teorie, i concetti chiave che verranno affrontati durante la formazione.</i>
Metodi e approcci didattici	<i>Descrivere brevemente le strategie didattiche e i metodi di insegnamento da adottare (lezione frontale, laboratorio, lavori in gruppo, realizzazione di progetti, discussione ecc.) e come queste saranno organizzate nella suddivisione fra online e in presenza (se prevista).</i>
Struttura del modulo	<p><i>Definire la suddivisione del modulo in blocchi tematici e indicare per ciascuno di essi le lezioni frontali (se previste), le videolezioni e le attività formative da svolgere. Indicare quindi gli "oggetti" che compongono il corso (videolezioni, lezioni in aula, aule virtuali, e-tivity ecc.) e le caratteristiche degli stessi. Utilizzare una struttura come quella che segue.</i></p> <p><i>Sezione 1</i> <i>Attività 1: Lezione in presenza con attività/Descrizione</i> <i>Attività 2: Video preregistrato/Argomento</i> <i>Attività 3: Video preregistrato/Argomento</i> <i>Attività 4: Video preregistrato/Argomento</i> <i>Attività 5: Video preregistrato/Argomento</i> <i>Attività 6: Link-Testi-Immagini/Approfondimento</i> <i>Attività 7: E-tivity</i> <i>Attività 7: Aula virtuale</i> <i>Attività 8: Questionario per l'autovalutazione</i></p> <p><i>Sezione 2</i> <i>Attività 1: Video preregistrato/Argomento</i> <i>Attività 2: Video preregistrato/Argomento</i> </p> <p><i>Verificare che la struttura sia rispondente agli obiettivi formativi proposti e contribuisca all'acquisizione degli stessi.</i></p>
Tipologia di materiali e risorse didattiche	<i>Descrivere le caratteristiche dei materiali didattici da produrre: formato video e contenuti digitali (Si veda Sezione "Materiali Didattici" delle Linee Guida EDUNEXT).</i>
Elenco delle e-tivity	<i>Indicare le e-tivity da programmare con il supporto del tutor (forum tematici, attività/questionari/report con feedback, attività collaborative ecc.).</i>
Compiti di docenti e tutor	<i>Definire i compiti del docente e del tutor nello svolgimento del modulo.</i>
Modalità di valutazione per il rilascio dell'open badge	<i>Indicare la tipologia di prova (questionario a risposta aperta/chiusa con/senza e-proctoring, project work, colloquio ecc.) e le modalità di svolgimento per il completamento del modulo e l'ottenimento dell'open badge.</i>
Testi e Materiali Didattici di riferimento	

ALLEGATO 3 - CHECK-LIST PER LA REALIZZAZIONE DI UNA RISORSA VIDEO

Argomenti da discutere con ID e media producer.

- La videolezione è autoconsistente (tratta cioè un solo argomento in maniera completa)?
- Quale conoscenza o competenza acquisirà lo studente dopo aver visualizzato questo video?
- L'argomento affrontato nella lezione copre un tempo inferiore ai 15 minuti?
- Quale formato/livello si adatta meglio ai contenuti della lezione?
(Si veda "Linee Guida per la realizzazione dei Materiali didattici")
- Quali materiali sono necessari alla registrazione della lezione (slide, parole chiave, screenshot, screencapture, video)? Sono necessari particolari software?
- I materiali usati rispettano le norme sul copyright?
- È prevista la partecipazione di altri collaboratori? Con quali ruoli?

ALLEGATO 4 - SCHEDA PER LA PROGETTAZIONE DELLE E-TIVITY

E-tivity	<i>Titolo</i>
Modulo	<i>Indicare il modulo all'interno della quale si svolge l'e-tivity.</i>
Durata stimata	<i>Indicare il tempo stimato per la realizzazione dell'e-tivity da parte dello studente.</i>
Obiettivo formativo	<i>Cosa sapranno o saranno in grado di fare gli studenti al termine del modulo?</i>
Descrizione sintetica	<i>Fornire una descrizione sintetica delle modalità di svolgimento dell'e-tivity.</i>
Compiti da svolgere	<i>Riportare la consegna fornita agli studenti per lo svolgimento dell'attività.</i>
Modalità di monitoraggio	<i>Indicare il modo in cui tutor e docenti monitorano le attività degli studenti e forniscono un feedback.</i>

ALLEGATO 5 - CHECK-LIST PER LA VALUTAZIONE

Checklist per la scelta e l'avvio della valutazione

Sono stati specificati i risultati di apprendimento da valutare?	Sì No	Note a cura del docente
Quali sono le prove/consegne che gli studenti potrebbero presentare per dimostrare di aver raggiunto il risultato di apprendimento?	Sì No	Note a cura del docente
Sono presenti sistemi già in uso per raccogliere informazioni sull'apprendimento degli studenti?	Sì No	Note a cura del docente
Quali informazioni saranno raccolte per verificare il raggiungimento dei risultati di apprendimento da parte degli studenti?	Sì No	Note a cura del docente
Disponete di esempi di lavori, prodotti o prestazioni degli studenti che dimostrano i risultati di apprendimento raggiunti?	Sì No	Note a cura del docente
Disponete di risorse per raccogliere informazioni sull'apprendimento degli studenti?	Sì No	Note a cura del docente

Esempio di checklist (adattata e sviluppata a partire dalla proposta della [DePaul University Center for Teaching & Learning](#))

ALLEGATO 6 - CHECK-LIST PER L'AQ

Quesiti di controllo sul singolo modulo / Educational Cluster	SI	NO	Note dell'ID
Nell'insegnamento erogato, è stata rispettata la quota di e-tivity, con feedback e valutazione individuale degli studenti indicata nelle Linee Guida			
Sono state definite e comunicate al docente le modalità per la realizzazione/adattamento/aggiornamento/conservazione dei materiali didattici			
Nella progettazione ed erogazione dell'insegnamento, sono state rispettate le indicazioni fornite nelle Linee Guida dell'hub			
Nell'insegnamento, sono state adottate tecnologie/metodologie sostitutive dell'"apprendimento in situazione"			
La scheda d'insegnamento riporta la divisione e quota percentuale tra DE e DI e autoapprendimento			
Le infrastrutture tecnologiche adottate per la didattica a distanza sono risultate adeguate all'erogazione dell'insegnamento			
Docenti, tutor e figure specialistiche si sono riunite per pianificare, coordinare ed eventualmente modificare gli aspetti tecnologici/metodologici dell'insegnamento			
Le soluzioni tecnologiche individuate per l'insegnamento favoriscono l'accessibilità di tutti gli studenti, in particolare quelli con disabilità, con disturbi specifici dell'apprendimento (DSA) e con bisogni educativi speciali (BES)			