

Progettazione di E-tivities

Autori: Nicola Ceccon, Enrico Centenaro, Donatella Foddai, Rocco Italiano, Maria Luisa Zangirolami (gruppo 5)

Definizione

Una **E-tivity** è un *framework* per creare un apprendimento online attivo ed interattivo. Si tratta di un modello che è stato proposto e sviluppato da **Gilly Salmon**, della Open University, UK. E' centrato sull'idea di un'attività motivante e con obiettivi chiari, basata sull'interazione tra i discenti, tipicamente tramite contributi in forma di messaggi scritti, attraverso un forte utilizzo del forum, e progettata e condotta dal tutor in veste di "e-moderator". Il modello prevede un accrescersi delle interazioni online all'interno del gruppo e un diversificarsi delle funzioni e del ruolo dell'e-moderator nelle diverse fasi.

Viene quindi erogata in modalità **asincrona** e si svolge in un periodo di tempo definito, senza richiedere la co-presenza.

L'obiettivo è sia individuale sia collettivo e attraverso questo tipo di attività si costruisce e si acquisisce conoscenza.

Processo

Inizialmente l'accesso individuale e l'abilità dei singoli partecipanti di utilizzare la CMC (*Computer Mediated Communication*) saranno i prerequisiti necessari per la partecipazione alle attività online.

Una volta stabilizzate le modalità di accesso agli strumenti, i corsisti costituiranno la propria identità online e troveranno altri colleghi e compagni di viaggio con cui interagire.

In una terza fase i partecipanti cominceranno a scambiarsi informazioni rilevanti per il corso stesso e per i task che sono chiamati a svolgere, istituendo una forma di cooperazione con supporto reciproco (*peer tutoring*). Nella quarta fase il gruppo di corsisti è finalmente entrato in relazione e le interazioni diventano molto più collaborative. La comunicazione dipende a questo punto dallo stabilirsi della reciproca comprensione, di un linguaggio condiviso e di strategie comuni.

Nella quinta fase i corsisti cercheranno di utilizzare tutte le potenzialità della CMC per rendere più efficace l'apprendimento e ciò si riflette sull'efficacia dell'intero processo.

5-Step Model

Questo modello prevede i 5 passaggi seguenti ("5-Step Model of Teaching and Learning Online"):

1. accesso e motivazione: l'accesso individuale e l'abilità dei partecipanti ad utilizzare la CMC è un prerequisito essenziale per partecipare ad interazioni online
2. socializzazione su più piani: ciascun partecipante stabilisce la propria identità online e cerca altri con cui interagire
3. scambio di informazioni: inizia tra i partecipanti lo scambio di informazioni rilevanti per il corso
4. costruzione della conoscenza: Cominciano a svilupparsi discussioni centrate sul corso e le interazioni si fanno molto più collaborative. La comunicazione dipende dalla possibilità ormai stabilita di un "comprensione reciproca".
5. sviluppo: i partecipanti cercano di sfruttare le potenzialità del sistema di CMC per raggiungere i propri obiettivi ed esplorano come integrare la CMC nel loro modo di apprendere, riflettendo tutto ciò sull'intero processo formativo.

Gli strumenti di base utilizzati sono costituiti principalmente dai forum e in subordine dalle *e-mail* e dalle *chat*. I ruoli chiave svolti dal tutor sono quelli di *e-moderator* e di figura di supporto tecnico.

Caratteristiche fondamentali di una e-tivity:

- "*invitation*" = istruzioni per la *e-tivity* in un singolo messaggio
- "*the spark*" = la scintilla, lo spunto iniziale, l'informazione, la sfida
- "*posting*" = tutti i partecipanti rispondono postando i propri contributi nel forum
- "*interact*" = tutti i partecipanti "reagiscono" ai post degli altri
- "*plenary*" = si svolge una sessione finale plenaria per svolgere la sintesi, la critica costruttiva e ricavare un *feedback*

E' chiaro che il punto chiave, di successo dell'attività risiede nella capacità/abilità dell'e-moderator

Regole pratiche per progettare e costruire e-tivities:

1. Decidere in anticipo cosa ci si aspetta dai partecipanti e quali saranno le azioni dell'e-moderator
2. Assicurarsi che i partecipanti abbiano chiari gli obiettivi della e-tivity. Cominciare con la definizione di quella che sarà la conclusione della e-tivity
3. Assicurarsi che la valutazione programmata concordi con gli scopi della e-tivity. L'assessment deve essere allineato ai compiti richiesti
4. Pensare la motivazione come parte del processo e non come qualcosa di separato da esso
5. Creare un'esperienza che sia completa e chiusa in se stessa includendo obiettivi a breve termine ma assicurandosi che avvenga un processo soddisfacente e un flusso di azioni
6. Essere molto sensibili sul timing e sul ritmo (non più di due/tre settimane per portare a termine la e-tivity)
7. Se si offrono più e-tivities allo stesso tempo, organizzarle insieme secondo un programma costruito sul modello 5 step
8. Assicurarsi che le e-tivities siano focalizzate sulla condivisione e l'elaborazione di una conoscenza più approfondita
9. Assicurarsi che i partecipanti utilizzino strategie valide per lavorare insieme per raggiungere gli obiettivi
10. Essere generosi riguardo al tempo da dedicare al ruolo di e-moderator
11. Essere pronti e preparati e non sorprendersi degli eventi casuali che possono accadere
12. Fornire un unico messaggio di istruzioni che contenga tutto ciò di cui il partecipante ha bisogno

Ogni messaggio di istruzioni per una e-tivity dovrebbe sicuramente includere:

- lo **scopo** della e-tivity. Se sarà valutata, indicare anche cosa può portare al successo e come raggiungere gli scopi
- cosa i partecipanti dovranno fare e come dovranno andare avanti
- per quanto tempo (un'idea dell'inizio e della fine delle attività)
- come i partecipanti dovrebbero lavorare insieme

Per approfondire:

-

<http://www.atimod.com/>

All things in Moderation

Gilly Salmon

<http://www.atimod.com/e-tivities/resources.shtml>

Running E-tivity plenaries

Gilly Salmon

<http://www.atimod.com/e-tivities/5stage.shtml>

5 stage model

Gilly Salmon