A3Learning

Welcome

The A3Learning project

Learning Anywhere, Anytime, from Anyone

A3Learning

Learning Anywhere,
Anytime, from Anyone

Module 5 – Feedback e Pianificaziome

Unità 5.1a – Valutazione dei bisogni

Introduzione

Simeon Toptchiyski – Bulgarian Development Agency

Agenda

Questa parte dell'Unità 5.1 presenterà:

- Valutazione dei bisogni e come farlo in modo efficace
- Come definire i tuoi obiettivi
- Come identificare i tuoi stakeholder
- Come sviluppare e utilizzare gli strumenti di raccolta dati
- Come analizzare i dati e identificare le tendenze
  - Identificare le esigenze e le lacune chiave
  - Fornire alcuni materiali campione sulla valutazione dei bisogni

Obiettivi dell'unità

- Fornire ai lettori il quadro teorico per il feedback e la pianificazione
- Identificare le aree e le fasi chiave nel processo di pianificazione, raccolta e analisi dei dati per gli educatori moderni

Feedback

Le sfide degli ambienti di lavoro collaborativi di oggi richiedono l'abilità degli educatori di "comprendere le dinamiche del lavoro collaborativo e di dare e ricevere **feedback**", secondo il DigiCompEdu.

Pianificazione

L'obiettivo di questa competenza è:

“Come in ogni progetto, lo sviluppo dell'apprendimento misto richiede un'adeguata pianificazione di come l'apprendimento avverrà effettivamente, quali strumenti verranno utilizzati, quali materiali verranno presentati, quali/quali tecnologie verranno utilizzate.”

Valutazione dei bisogni

- **Identifica le esigenze di apprendimento e gli obiettivi specifici dei tuoi studenti:**
  - Sondaggi/questionari per studenti e docenti
  - Valutazioni dello stile di apprendimento
- **Identificare le parti interessate**:
  - Studenti
  - Istruttori/Educatori
  - Gli amministratori
  - Personale di supporto IT
  - Genitori (se applicabile)

Valutazione dei bisogni

- **Sviluppare strumenti di raccolta dati**
  - Assicurati che la tecnologia scelta migliori il processo di apprendimento

  Strumenti (esempi):

  Sistema di gestione dell'apprendimento (LMS) (e.g., Google Classroom, Microsoft Teams, Moodle): Piattaforma centrale per la gestione dei corsi.

  Videoconferenza(e.g., Zoom, Microsoft Teams, Google meet): Per le lezioni online sincrone.

  Strumenti interattivi (e.g., Kahoot, Nearpod): Coinvolgere gli studenti e facilitare l'apprendimento interattivo.

  Strumenti di collaborazione (e.g., Google Workspace, Microsoft Teams): Per progetti di gruppo e comunicazione.

Creazione dei materiali di supporto

Fornire risorse aggiuntive per supportare studenti e docenti

- Tutorial, linee guida video
- Istruzioni su come utilizzare gli strumenti scelti, la tecnologia
- Help desk per il supporto tecnico per la risoluzione dei problemi
- Crea uno spazio digitale, dove gli studenti possono porre domande e collaborare ai progetti

Raccolta di dati sugli stili di apprendimento e sulle preferenze

Determinare gli stili di apprendimento degli studenti per personalizzare l'approccio di apprendimento misto.

Tools:

VARK Questionnaire: Valuta le preferenze negli stili di apprendimento visivo, uditivo, di lettura/scrittura e cinestetico.

Somministra valutazioni dello stile di apprendimento agli studenti.

Analizza i risultati per identificare gli stili di apprendimento dominanti.

Utilizza queste informazioni per progettare attività di apprendimento diversificate e inclusive.

Lista di controllo per l'osservazione in classe per l'apprendimento online e f2f/1

1. **Coinvolgimento degli studenti**:

Gli studenti partecipano attivamente alla lezione?

Gli studenti utilizzano gli strumenti digitali in modo efficace?

2. **Uso della tecnologia**:

Quali tipi di tecnologia vengono utilizzati in classe?

Quanto efficacemente le tecnologie vengono integrate nella lezione?

Che tipo di dispositivi (telefoni cellulari, laptop, tablet, computer) è preferibile utilizzare per l'apprendimento misto?

Lista di controllo per l'osservazione in classe per l'apprendimento online e f2f/2

3. **Metodi di insegnamento dell'educatore**:

Quali strategie didattiche utilizza l'educatore?

In che modo l'educatore incorpora elementi sia online che offline?

4. **Ambiente della classe**:

La configurazione dell'aula favorisce l'apprendimento misto?

Ci sono ostacoli osservabili all'apprendimento efficace?

References

- *A3Learning Competence Model for Teachers and Educators;*
- *Redecker, C. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Punie, Y. (ed). EUR 28775 EN. Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2017, ISBN 978-92-79-73494-6, doi:10.2760/159770, JRC107466*

A3Learning

Co-funded by the European Union

https://a3learning.eu/

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

BDA Bulgarian Development Agency

deepblue consulting & research

EPMA EUROPEAN PROJECTS & MANAGEMENT

INOVA+

Roma Consorzio Roma