



RESTART VET:

**An innovative approach to support VET
teachers/trainers through the digital transformation of
VET education**

Virtual Collaboration (Italian)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

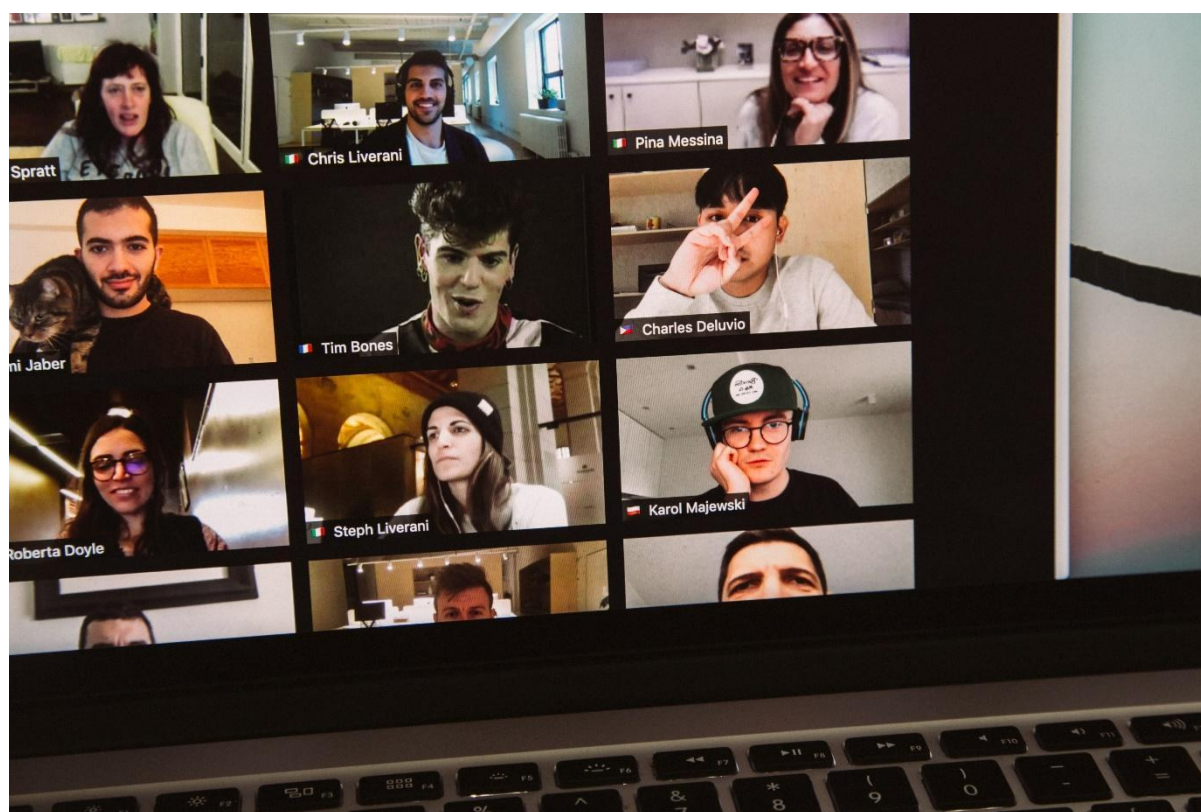
Apprendimento collaborativo virtuale e Co-creazione

Introduzione:

Lo sviluppo di nuove tecnologie, l'importanza di internet e la disponibilità di una vasta gamma di dispositivi portatili con enormi capacità (come telefoni cellulari, tablet, smart devices, ecc.) hanno cambiato il modo in cui viviamo la nostra vita, come ci relazioniamo alle persone, come lavoriamo ed apprendiamo.

La recente pandemia di Covid-19 ha anche accentuato svariati cambiamenti nella nostra vita quotidiana, ed ha contribuito a spostare molte attività su spazi virtuali. La scuola, l'apprendimento, l'insegnamento, la collaborazione, il lavoro, il networking, tutto si è traslato su spazi virtuali mediante l'uso di strumenti software ed hardware nuovi ed esistenti.

Incontri d'affari, workshop, seminari, mostre e molte altre forme di collaborazione e networking che erano tradizionalmente pensate come eventi di persona si stanno svolgendo esclusivamente online e sembra che questa tendenza continuerà a persistere anche dopo che la pandemia sarà finita e le restrizioni saranno state eliminate.



L'apprendimento collaborativo virtuale si riferisce principalmente ad ambienti che mirano a produrre processi assistiti dalla tecnologia / basati su processi in cui i partecipanti lavorano insieme per produrre e condividere la conoscenza

indipendentemente dai vincoli di tempo e luogo (indipendentemente dall'essere in luoghi diversi e/o fusi orari diversi).

La Co-Creazione si riferisce ai processi attraverso i quali sia lo studente che l'insegnante/istruttore/docente sono responsabili e lavorano insieme per produrre e condividere la conoscenza in un modo che soddisfa i bisogni di entrambi ed è su misura, flessibile e adattabile. Sia l'Apprendimento Collaborativo Virtuale che la Co-Creazione rappresentano un'importante partenza dai modelli di apprendimento tradizionali che sono basati su una differenza di potere tra studenti e insegnanti con la conoscenza che deve fluire solo in una direzione, dall'insegnante/istruttore/docente verso gli studenti, usando mezzi e metodi che l'insegnante sceglie e sono predeterminati e non flessibili.

1. Quali sono i principi di base del Virtual Collaborative Learning & Co-Creation?

Come suggerisce il nome, l'Apprendimento Collaborativo Virtuale (Virtual Collaborative Learning) si basa su un ambiente virtuale e quindi richiede che sia lo studente che l'insegnante/istruttore/docente abbiano una - almeno - conoscenza di base di strumenti e software. Anche se molte funzioni dell'apprendimento collaborativo possono avvenire usando gli smartphone, è consigliabile che sia disponibile anche un tablet/laptop e/o un computer da tavolo, oltre a una connessione internet o tramite wifi o dati mobili.

Il secondo aspetto importante dell'apprendimento collaborativo virtuale è l'aspetto della collaborazione, il che significa che sia la metodologia di apprendimento/insegnamento che il contenuto e il contesto di apprendimento/insegnamento devono sostenere la comunicazione e favorire la collaborazione. Si raccomanda che l'apprendimento avvenga in maniera frazionata e poi elaborata dai partecipanti attraverso attività e compiti che permettano loro di collaborare tra di loro e formare relazioni di apprendimento che permettano loro di acquisire, conservare e condividere la conoscenza, godendo anche di un'esperienza di apprendimento piacevole e significativa.





Il principio di Co-Creazione si riferisce all'idea che sia i discenti che gli insegnanti/istruttori/insegnanti sono responsabili del processo di apprendimento e dovrebbero contribuire ad esso esprimendo i loro bisogni e adattando il contenuto e il contesto dell'apprendimento. La Co-Creazione può essere un concetto poco familiare sia per i discenti che per gli insegnanti/istruttori/insegnanti e potrebbe valere la pena, quindi, dedicare del tempo per familiarizzare con questi termini.

Una menzione speciale dovrebbe essere fatta sulla necessità di comunicare questi principi alle parti interessate dei VET in modo che possano essere informate sui nuovi sviluppi e sulle nuove esigenze e diventare più ricettive e accettanti dei cambiamenti nel formato, nel contenuto e nel contesto dei programmi di formazione IFP e delle iniziative di formazione.

Punti di riflessione per l'autovalutazione:

- Sei mai stato coinvolto nel Virtual Collaborative Learning? Cosa ti è piaciuto/non ti è piaciuto dell'esperienza?
- Come spiegheresti e/o descriveresti il Virtual Collaborative Learning & Co-Creation ad un compagno di studi e/o ad un college insegnante/istruttore/docente?
- Puoi pensare ad un paio di vantaggi ed un paio di svantaggi della Co-Creation?



Suggerimenti per l'allenatore:

Sebbene i concetti di Co-Creazione e Apprendimento Collaborativo Virtuale possano sembrare semplici ed evidenti, prendetevi del tempo per discuterli tra il gruppo e lasciate spazio a commenti e/o obiezioni, per essere sicuri che ci sia una base comune di comprensione per questi termini. Incoraggiate i partecipanti a condividere le loro esperienze, i loro commenti e le loro preoccupazioni.

2. Teoria della collaborazione – una spiegazione teoretica

La ricerca sull'apprendimento collaborativo virtuale si è sviluppata negli ultimi due decenni, inizialmente come un seguito delle teorie di apprendimento tradizionali. Tuttavia, negli ultimi anni, c'è stato uno spostamento di attenzione sullo sviluppo di teorie che riflettono la componente tecnologica e il contributo di elementi virtuali nell'apprendimento, dando vita alle teorie miste. La teoria della collaborazione propone che la conoscenza non "esiste semplicemente" ma è costruita attraverso il discorso sociale; è quindi un processo interattivo e dinamico che avviene tra gruppi.

La componente virtuale si riferisce ai nuovi tipi di media che favoriscono la collaborazione e offrono lo spazio virtuale in cui avviene l'apprendimento (maggiori informazioni su questo punto si trovano nella sezione 3). È importante sottolineare che l'insegnante/istruttore/docente non è la fonte della conoscenza, ma piuttosto un facilitatore del processo di apprendimento.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ULTERIORI RISORSE:

Se siete interessati a saperne di più sulla Teoria della Collaborazione e sull'Apprendimento Collaborativo, consigliamo di cercare fonti che fanno riferimento all'Cognizione di Gruppo, come di seguito:

[ijCSCL :: International Journal of Computer-Supported Collaborative Learning](#)

3. Strumenti per l'apprendimento collaborativo virtuale

Gli assistenti virtuali e agenti intelligenti

Questi sono strumenti che possono accedere ai dati per conto di un utente e saranno in grado di assistere gli studenti e i collaboratori in vari modi. Gli assistenti virtuali e gli agenti intelligenti possono fornire risultati di ricerca su misura e personalizzati accedendo ai dati su una varietà di piattaforme, suggerire ulteriori risorse in base alle informazioni e alle preferenze del discente, gestire e supervisionare i compiti amministrativi, comunicare con altri agenti e banche dati online, e aiutare a organizzare le informazioni e le interazioni con vari collaboratori.

Comunità di apprendimento virtuale

Le comunità di apprendimento virtuale sono cyberspazi che permettono l'apprendimento collaborativo. Mostrano caratteristiche migliorate che permettono un apprendimento più collaborativo e attraggono sempre più utenti ogni giorno. Gli esempi includono: Livemocha (per l'apprendimento delle lingue), We the Teachers (uno spazio dedicato all'apprendimento virtuale e alla collaborazione rivolto agli insegnanti), LearnHub (per gli studenti ed i discenti) e molti altri che possono essere facilmente accessibili online.

Ambienti virtuali 3D non immerisivi ed immersivi

Attraverso l'uso del gioco 3D, gli utenti possono simulare le vite degli altri mentre forniscono le loro conoscenze in tutto l'ambiente 3D come un avatar. Questi ambienti 3D favoriscono anche la simulazione e la costruzione di scenari per luoghi dove gli utenti non avrebbero altrimenti accesso. Gli ambienti 3D facilitano le comunità di costruzione della conoscenza online. Gli ambienti non immersivi sono ambienti in cui non vengono usati tutti e cinque i sensi, ma permettono comunque agli utenti di interagire in mondi virtuali. Le cuffie di realtà virtuale (VR) sono talvolta utilizzate per dare agli utenti un'esperienza di immersione completa in questi mondi virtuali 3D. Questo permette agli utenti di interagire tra loro in tempo reale e di simulare diverse situazioni di apprendimento con altri utenti. Queste esperienze e ambienti di apprendimento variano a seconda dei campi e degli obiettivi di apprendimento. Alcune cuffie di realtà virtuale permettono agli utenti di comunicare tra loro mentre si trovano in diversi luoghi fisici, permettendo loro di condividere non solo esperienze di apprendimento e di insegnamento, ma anche tutta un'altra serie di esperienze sociali senza le limitazioni di tempo e spazio. Questi ambienti virtuali stanno



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

guadagnando popolarità in tutti i livelli di istruzione, compresa la VET, la formazione degli adulti e l'apprendimento permanente e possono essere una fonte di grandi esperienze di apprendimento, a condizione che gli utenti siano consapevoli dei vari rischi e siano in grado di gestirli efficacemente.



4. Piattaforme di collaborazione online

Esiste una grande varietà di strumenti che possono aiutare a facilitare la collaborazione online per l'apprendimento o altri compiti correlati. Ogni giorno si aggiungono sempre più soluzioni e ogni utente può trovare le opzioni più adatte alle proprie esigenze e preferenze; di seguito potete trovare una lista indicativa di strumenti di collaborazione online che possono facilitare l'apprendimento ed aiutare a gestire i compiti legati all'apprendimento:

1. Slack (www.slack.com)
2. Trello (www.trello.com)
3. Basecamp (www.basecamp.com)
4. Asana (<https://asana.com>)
5. Google keep <https://keep.google.com/>
6. GotoMeeting <https://www.goto.com/meeting>
7. Yammer <https://www.microsoft.com/en-gb/microsoft-365/yammer/yammer-overview>
8. ConceptBoard <https://conceptboard.com/>
9. Redbooth <https://redbooth.com/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

5. Suggerimenti per la Co-Creazione

- Co-creare per l'equità e l'inclusione! Assicuratevi che il processo di co-creazione non si limiti a riflettere le conoscenze e le pratiche esistenti ed a perpetuare stereotipi e pregiudizi. Rimanete consapevoli delle differenze culturali, politiche, storiche, o anche linguistiche ed assicuratevi che il processo dia l'opportunità alle persone di esprimere le loro preoccupazioni e di essere riconosciuti e trattati come collaboratori eguali e preziosi.
- Utilizza Assegnazioni Rinnovabili, il termine si riferisce alle assegnazioni che risultano nella produzione di materiali che possono essere utilizzati anche al di là degli obiettivi di apprendimento dell'individuo, diventando note o materiale di supporto per gli studenti successivi. In questo modo gli studenti sono incoraggiati a vedere i compiti come uno strumento di apprendimento che può migliorare il loro contributo complessivo, piuttosto che come un mezzo per verificare l'acquisizione di conoscenze.
- Iniziare in piccolo ed espandersi! Per un insegnante/istruttore/docente può essere un bel cambiamento passare dai metodi di apprendimento tradizionali ad una struttura di Co-Creazione. Non è necessario cambiare tutto in una volta; inizia introducendo piccoli pezzi di co-creazione attraverso compiti o discussioni ed espandi secondo i bisogni dei tuoi studenti e la tua capacità di tempo e risorse.
- Invita e accogli il feedback degli studenti. I tuoi studenti sono i tuoi collaboratori, quindi è importante mantenere una linea di comunicazione aperta in modo che possano condividere le loro idee, commenti, domande e contributi. Assicuratevi di avere un processo in atto per raccogliere ed elaborare il loro feedback e regolarlo di conseguenza. Sentitevi liberi di offrire loro un feedback, nonché incoraggiamento e motivazione.
- Impegnati in pratiche riflessive e rifletti sul contenuto e sul contesto del tuo insegnamento/apprendimento mentre comunichi con gli studenti e i colleghi. Non aver paura di provare cose diverse e fare aggiustamenti e cambiamenti man mano che si procede. Alcune battute d'arresto sono attese e spesso un errore o un difetto può essere trasformato in una potente ispirazione.

