

Bando per la sperimentazione dell'E-Learning presso l'Università del Salento

Art. 1

(finalità ed ambito di applicazione)

L'Università del Salento intende raccogliere la sfida rappresentata dalle TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) e partecipare allo sviluppo di tali nuove metodologie di apprendimento, utilizzando il potenziale delle TIC, quali strumenti culturali in grado di migliorare e rendere più efficace il processo di insegnamento-apprendimento stesso.

Si segnala che le iniziative di sperimentazione su attività e-learning sono numerose, significative, e in costante aumento sia all'estero (si consideri il caso di Coursera, un consorzio privato creato da un gruppo di docenti dell'Università di Stanford, California) sia in Italia (si ritrovano sperimentazioni per esempio presso l'Università di Roma La Sapienza, l'Università Bocconi di Milano, il Politecnico di Milano, l'Università di Padova..).

Pur nella consapevolezza che alcune forme di sperimentazione risultano già avviate all'interno dell'Università del Salento in maniera autonoma dalle Facoltà e dai corsi di laurea, si evidenzia come le proposte di progettazione relative al presente bando prendono l'avvio dall'opportunità del progetto EDOC@WORK 3.0, vinto su base competitiva dal Dipartimento di Ingegneria dell'Innovazione e coordinato dai professori Antonio Grieco e Luca Mainetti.

Tali proposte sono aperte e destinate alle tre macro-aree (umanistico-sociale, giuridico-economica, tecnico-scientifica) dell'Università del Salento e ai docenti incardinati (Ricercatori, Professori Associati e professori Ordinari) che potranno risultare interessati a tali sperimentazioni, nei limiti delle risorse disponibili che faranno riferimento a Progetto PON04a2_B EDOC@WORK3.0, PON Ricerca e Competitività 2007 – 2013, D.D. Prot. n.84/Ric. del 2 marzo 2012.

Art. 2

(Oggetto della selezione)

Oggetto della presente selezione è la sperimentazione di Creative Classroom (CCR) secondo le direttive della *European Commission Institute for Prospective Technological Studies*¹.

Con il termine "Creative Classrooms" si intendono ambienti di apprendimento innovativi che incorporano appieno il potenziale delle TIC per innovare e modernizzare e, se possibile, rendere più efficace, il processo di apprendimento e insegnamento.

Il termine 'creatività' si riferisce a pratiche innovative, dove parole chiave sono: la collaborazione (tra studenti, docenti, tutor), la personalizzazione del processo di apprendimento, l'apprendimento attivo, mentre viene utilizzato il termine 'classi' in senso lato come comprendente tutti i tipi di ambienti di apprendimento, in contesti formali e informali.

¹ <http://is.jrc.ec.europa.eu/pages/EAP/SCALECCR.html>

È possibile distinguere due principali macrocategorie di trend emergenti per la realizzazione di CCR.

- I trend legati all'integrazione nei percorsi di apprendimento di processi di *learning on line*, in cui i percorsi di apprendimento sono integrati con tecnologie on-line. In modo specifico si fa riferimento all'utilizzo sia di *Learning Management System* quali *Moodle* sia di tecnologie *open*, anche note come Web 2.0 o social media, il cui utilizzo è ampiamente consolidato nei settori di intrattenimento, ma che fornisce un ampio spazio per il suo impiego nell'apprendimento.

- I trend legati all'integrazione nei percorsi di apprendimento di processi di apprendimento pratico (*learning by-doing*) esemplificato dal crescente interesse per i FabLab (*makerspaces*) in particolare nel modello declinato verticalmente sulla formazione e definito con il termine FabLab@Education. È questa una tendenza legata alla visione degli studenti come creatori piuttosto che come utenti passivi. La sfida è creare nei campus un modello organizzativo in cui gli studenti sono incoraggiati a sviluppare idee grandi e piccole, e portare sul mercato soluzioni creative ai problemi del mondo reale.

La selezione riguarderà la sperimentazione:

- a) di processi di *learning on line*, attraverso due modalità: **MOOCs e/o Flipped Classroom**
- b) di processi *learning by-doing* o di *peer learning by-doing*, nella forma di FabLab@Education.

Di seguito si riporta una descrizione sintetica di tali tecnologie emergenti:

MOOCs (Massive Open Line Courses): corsi in cui si accede ai contenuti unicamente via web; centrale è l'interazione e la collaborazione on-line tra studenti, docenti e tutor.

Flipped Classroom: corsi in cui i momenti tradizionali del processo di apprendimento sono capovolti. L'esposizione dei contenuti da parte del docente è presentata attraverso dei video, visibili dallo studente in momenti diversi rispetto a quelli di didattica frontale in aula, mentre in aula il tempo è dedicato a chiarimenti, esercitazioni, studio di casi, anche attraverso lavori di gruppo, per favorire il processo di interiorizzazione dei contenuti.

FabLab@Education: si tratta di Fabrication Laboratory, destinati alla Formazione, ovvero delle officine creative o dei centri in grado di sviluppare prototipi e prodotti innovativi. La concezione alla base di questa modalità è quella di studenti non come utenti passivi, ma come creatori, invitati a sviluppare idee e a portare sul mercato soluzioni creative. All'interno di questa opzione, può essere dato, inoltre, spazio, per lo svolgimento di progetti di laboratorio, alle collaborazioni multidisciplinari tra studenti con background differenti.

Art. 3

(tipologia e caratteri dei progetti da selezionare)

Lo scopo della selezione è quello di:

- ✓ individuare tre progetti, uno per macro-area, in cui avviare la sperimentazione di un FabLab@Education che consisterà nella costruzione di almeno una unità didattica per un numero di corsi di insegnamento variabile da un minimo di tre e massimo di cinque e i docenti titolari dei corsi saranno conseguentemente membri del team proponente;
- ✓ individuare tre progetti, uno per macro-area, in cui avviare la sperimentazione di contenuti specifici, attraverso tecnologie digitali, nella forma di MOOCs o di Flipped Classroom.

6

La sperimentazione di MOOCs consisterà nella costruzione di almeno una unità didattica per un numero massimo di tre corsi di insegnamento e i docenti titolari dei corsi saranno conseguentemente membri del team proponente.

- La sperimentazione di Flipped Classroom consisterà nella costruzione di almeno una unità didattica per un numero di corsi di insegnamento variabile da un minimo di tre e massimo di cinque e i docenti titolari dei corsi saranno conseguentemente membri del team proponente.

Art. 4

(requisiti economici dei progetti e voci di costo)

Il budget assegnato complessivamente per la realizzazione dei n. 6 progetti è pari ad € 300.000,00.

L'importo del finanziamento, a seconda della tipologia prescelta, tiene conto di voci di costo specifiche, che concorrono a formare il progetto di e learning:

- 1) costi di organizzazione;
- 2) servizi (progettazione, erogazione, gestione, monitoraggio);
- 3) tecnologie (piattaforme ed infrastrutture);
- 4) contenuti (produzione e manutenzione)

In particolare, si evidenziano, di seguito, le principali voci di costo per tipologia progettuale:

- Budget per n. 3 progetti per la sperimentazione di un FabLab@Education:

Valore complessivo per ciascun progetto: Euro 50.000,00 di cui:

- Personale strutturato da rendicontare sul progetto: 40.000,00 Euro (il personale strutturato che deve essere indicato nel progetto deve riportare il numero di ore da rendicontare su RENDPRO e il relativo costo orario senza IRAP);

- Materiali / Attrezzature e Missioni: 10.000 Euro.

La data di decorrenza dei costi dei progetti è fissata nel 1 gennaio 2015.

- Budget per n. 3 progetti per la sperimentazione di contenuti specifici, attraverso tecnologie digitali, nella forma di MOOCs o di Flipped Classroom:

Valore complessivo per ciascun progetto: Euro 50.000,00 di cui:

- Personale strutturato da rendicontare sul progetto: 40.000,00 Euro (il personale strutturato che deve essere indicato nel progetto deve riportare il numero di ore da rendicontare su RENDPRO e il relativo costo orario senza IRAP);

- Materiali, Attrezzature, Missioni, Costo nuovo di personale: 10.000,00 Euro.

La data di decorrenza dei costi dei progetti è fissata nel 1 gennaio 2015.

Art. 5

(Caratteristiche qualitative dei progetti)

I progetti oggetto di selezione dovranno essere improntati a caratteristiche qualitative necessarie per poter rappresentare validi strumenti di sperimentazione di più generali strategie operative di e-learning adottate dall'Ateneo.

Essi devono contenere misure di contesto atte a fornire soluzioni rispetto ai principali fattori di

criticità nell'uso di siffatta modalità didattica e consistenti nella :

- 1) mancanza od inadeguatezza della preliminare ricognizione delle strutture/infrastrutture disponibili, in funzione degli interventi programmati e delle spese pianificate in ragione del perseguimento degli obiettivi;
- 2) assenza od inadeguatezza di alfabetizzazione informatica, ove necessaria, per l'utenza onde dotarla di adeguata competenza nell'impiego di strumenti informatici. Possono essere previste misure specifiche atte ad attribuire la necessaria confidenza e familiarità con gli strumenti e-learning mediante interventi formativi, ad esempio in modalità blended.
- 3) Inidoneità od inadeguatezza della erogazione di un complesso di servizi volti ad assicurare il necessario collegamento fra didattica e-learning, servizi amministrativi, servizi informatici ed altri eventuali servizi del sistema universitario (orientamento, stage, job placement...).

I progetti, quindi, dovranno garantire:

- a) il supporto della motivazione degli studenti per l'intera durata degli interventi;
- b) un adeguato livello di interazione didattica, aumentando e promuovendo il ruolo attivo dell'utenza studentesca;
- c) una adeguata modulazione rispetto alle caratteristiche di ciascuno studente o di ciascun gruppo di studenti.

In particolare saranno apprezzati i progetti che rispondano alle seguenti caratteristiche qualitative:

- 1) organizzazione degli studenti in gruppi gestiti da tutor esperti nei contenuti, adeguatamente formati sugli aspetti tecnico-comunicativi della didattica on line. Può essere promossa l'interazione fra gli studenti e docenti o tutor ricorrendo a strumenti asincroni (web forum, wiki, chat, blog) ovvero sincroni (web conference, chat, IM Voip, etc).
- 2) promozione e supporto anche tecnologico verso gli studenti per l'adozione di sistemi personali per la gestione dell'apprendimento, che si riconnettano ai sistemi istituzionali per la gestione delle attività on line;
- 3) condivisione dei contenuti didattici;
- 4) supporto nella organizzazione temporale delle attività studentesche in modo che siano programmati gli impegni e sia data certezza ai tempi ed alle date di svolgimento della formazione.
- 5) Creazione e gestione del materiale prodotto in modo che sia consentita la riutilizzabilità in varie combinazioni in relazione alla piattaforma utilizzata (Learning Object);
- 6) Monitoraggio costante del progetto e dell'intero processo di e-learning, in modo da valutare lo stato di avanzamento del livello di conoscenze proprie dei partecipanti.

Art. 6 (team di progetto)

Ciascun progetto deve contenere la dettagliata definizione dei ruoli svolti in seno al team di progetto.

Nel team devono essere chiaramente individuabili le funzioni di:

- a) *Project manager*: responsabile della organizzazione e gestione complessiva del progetto, in grado di gestire gli accessi al sistema, aggiornare il catalogo dell'offerta formativa, creare le classi virtuali, coordinare i tutor, di cui raccoglie ed integra i report;
- b) *Instructional designer*: responsabile della definizione delle metodologie didattiche e della elaborazione dei contenuti, dello storyboard per la eventuale traduzione nel formato multimediale programmato;

- c) *Esperto dei contenuti*: responsabile della definizione dei contenuti e dell'armonizzazione degli stessi;
- d) *Team di sviluppo*: insieme di figure che implementano i contenuti formativi, e che comprende la progettazione dell'architettura tecnologica, la formazione, cura, controllo, aggiornamento dei contenuti, la conversione multimediale del materiale, la gestione degli aspetti tecnici (ad es. hardware e software) del progetto;
- e) *Docente*: unità responsabile della erogazione del contenuto didattico e del processo di apprendimento attraverso attività volte a favorire la comprensione del materiale somministrato. Egli cura il monitoraggio della classe virtuale durante il percorso formativo, l'aggiornamento dei contenuti del corso in relazione all'andamento della classe, analizzandone i punti di forza e di debolezza ed adottando le necessarie strategie modificative, se necessarie;;
- f) *Tutor di processo*: unità responsabile di seguire il percorso formativo intrapreso dal docente, di assistere gli studenti monitorandone gli steps di apprendimento, di assicurare il necessario feed-back con la classe virtuale, suggerendo eventuali aggiornamenti; di garantire il necessario collegamento con la struttura o gli apparati amministrativi per le eventuali problematiche emerse in senso alla classe.

Tutte le funzioni, eccettuata quella di Project Manager, sono, anche parzialmente, sovrapponibili.

Art. 7

(tempi di realizzazione dei progetti)

I sei team selezionati dovranno realizzare il proprio progetto e-learning entro il **30 Maggio 2015**.

Dovranno inoltre presentare documentazione tecnico/scientifica di quanto è stato realizzato e i contenuti didattici sviluppati in formato elettronico entro il **30 Maggio 2015**.

Art. 8

(modalità e termini per la presentazione delle candidature):

Gli interessati dovranno presentare la candidatura domanda **entro le ore 12:00 del 22 Gennaio 2015**.

La domanda deve includere:

- il progetto di sperimentazione, con la indicazione della modalità specifica di e-learning che si intende sviluppare e una descrizione delle unità didattiche su cui si intende avviare la sperimentazione;
- i corsi di insegnamento coinvolti;
- i nomi dei docenti (ricercatori, professori associati, professori ordinari) titolari degli insegnamenti, che costituiscono il team proponente con indicazione analitica del numero di ore da rendicontare su RENDPRO e il relativo costo orario senza IRAP.
- Descrizione degli obiettivi (max 2 pagine);
- Descrizione delle attività progettuali (max 3 pagine).

La domanda, indirizzata al Magnifico Rettore, deve essere presentata, via mail, all'Ufficio Protocollo di Ateneo al seguente indirizzo: protocollo@unisalento.it.



La domanda, nel rispetto della tempistica succitata, può anche essere presentata via PEC, all'indirizzo istituzionale di Ateneo: amministrazione.centrale@cert-unile.it

L'oggetto della mail deve contenere la seguente dicitura: **“Bando per la sperimentazione dell'E-Learning presso l'Università del Salento”**.

Le candidature verranno selezionate entro il **30 Gennaio 2015**.

Art. 9

(Commissione Giudicatrice)

Le candidature verranno valutate, sulla base dei criteri di cui agli artt. 4 e 5 del presente bando di selezione, da apposita Commissione giudicatrice, nominata dal Consiglio di Amministrazione, giusta deliberazione n. 306, in data 20/11/2014, composta da n. 5 docenti universitari esperti nelle materie del presente bando, incluse quella della organizzazione e gestione dell'offerta formativa e dei servizi comuni.

Le funzioni di segretario della Commissione saranno svolte da una unità di personale tecnico amministrativo nominata dal Direttore Generale.

Si evidenzia che, almeno per la selezione dei progetti relativi ai MOOCs, costituirà un elemento preferenziale per la selezione l'erogazione in lingua inglese.

Art. 10

(Responsabile del procedimento ed unità organizzativa)

Il soggetto responsabile del presente procedimento di selezione è il Capo Area Studenti, Dott. Pietro Tommaso Filieri.

L'unità organizzativa responsabile del procedimento è il Servizio Apprendimento e Formazione Permanente della Direzione Generale, con sede in Piazzetta Tancredi, 7 - 73100 Lecce (LE), tel. 0832/292204 0832/292264, E mail: apprendimentopermanente@unisalento.it.

Per quanto non previsto nel presente bando si effettua rinvio a quanto previsto nelle Leggi e nei Regolamenti in materia di didattica con modalità e-learning ed alle fonti interne di Ateneo.

IL RETTORE

(Prof. Vincenzo ZARA)

