AZIONE #22

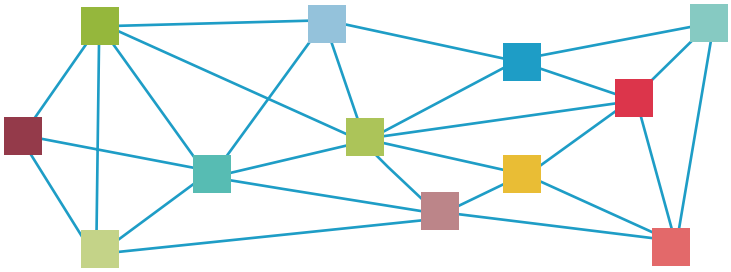
STANDARD MINIMI E REQUISITI TECNICI PER GLI AMBIENTI ON LINE PER LA DIDATTICA

Risorse	non necessarie per le tipologie di strumento
Strumenti	tavolo tecnico con AGID; tavolo tecnico con Garante della Privacy
Tempi di prima attuazione	Dicembre 2015
Obiettivi misurabili	incremento nell'utilizzo di contenuti e piattaforme digitali per la didattica;

A partire da questo Piano, e attraverso le attività di un **tavolo tecnico, in collaborazione con AGID**, saranno fornite specifiche linee guida relative all'utilizzo di tali piattaforme in ambito didattico. In particolare, per quanto riguarda le piattaforme editoriali, saranno definiti gli standard minimi relativi ai principi di interoperabilità, apertura, sicurezza, efficienza e affidabilità, oltre che i requisiti tecnici necessari per i relativi dispositivi di fruizione.

I requisiti così individuati saranno anche tesi ad evitare discriminazioni di ogni genere e in particolare quelle dovute a diversa disponibilità economica da parte delle famiglie, in un contesto di condivisione e di crescita collaborativa delle competenze di tutti; dovranno inoltre tener conto di particolari bisogni educativi degli studenti (BES e individui diversamente abili).

Sarà inoltre intrapreso **uno specifico percorso di lavoro con il Garante della Privacy** allo scopo di valutare le più appropriate azioni relative alle conseguenze sulla sfera dei dati personali degli studenti, quasi sempre minori, nel caso delle sempre più intensive interazioni sulle piattaforme online per la didattica.



Risorse digitali: fruizione e interazione

Le risorse digitali possono essere fruite in situazioni e nel contesto di ambienti di apprendimento diversi, i quali contribuiscono in maniera determinante a influenzare l'efficacia e i risultati dell'uso di ogni tipologia di risorsa.

Occorre evidentemente tenere presente questa situazione, in primo luogo considerando quali siano le modalità di interazione con i contenuti proposti: a questo proposito è utile distinguere la modalità lean forward (protesi in avanti), prevalente nelle situazioni di didattica attiva e collaborativa, dove la fruizione dei contenuti è accompagnata dal discutere, prendere appunti, sottolineare, modificare o integrare le informazioni ricevute, e la modalità lean back (rilassati all'indietro) che prevale ad esempio nel caso della lettura o della visione di contenuti unidirezionali, creando generalmente delle situazioni "immersive" in cui l'attenzione dell'utente è interamente concentrata sull'informazione ricevuta.

Occorre inoltre considerare che l'interazione con le risorse di apprendimento può essere individuale o collettiva, e svolgersi in ambienti digitali che possono avere natura diversa: siti e strumenti web dedicati, piattaforme didattiche e depositi on-line di varia origine e natura.

In particolare, tra le piattaforme didattiche possono farsi rientrare sia quelle univocamente dedicate alla didattica, sia quelle nate per altri scopi e utilizzate poi in modalità "mista".

Nel primo gruppo si menzionano, tra gli altri, i **LMS** (Learning Management System), che offrono contenuti strutturati in un percorso con attività organizzate delle quali è di norma garantito il tracciamento; i **LCMS** (Learning Content Management System), per il deposito, descrizione e recupero di contenuti di apprendimento, generalmente senza la presenza di specifici per percorsi di apprendimento e della relativa interazione su di essi. Al secondo gruppo afferiscono i **Social network**, generalisti o specificamente dedicati ai contesti e contenuti di apprendimento, che offrono strumenti per la gestione di un proprio profilo digitale e per l'interazione con altri utenti individuali o in gruppo, per condividere contenuti e discussioni; e le **Piattaforme editoriali**, dove, accanto alla fruizione di contenuti editoriali specifici (ad esempio libri di testo digitali), si offre sempre più spesso la possibilità di integrare i materiali editoriali originali con quelli prodotti nel corso delle attività didattiche o reperiti in rete.