**5.1 APPENDICE A – ETIVITY**

Il termine Etivity è stato coniato da Gilly Salmon e significa "attività online"; è un quadro teorico per imparare qualcosa in maniera dinamica e interattiva.

La Etivity è un “compito” – più o meno “complicato o complesso” avviato da un moderatore – che richiede una certa interazione fra i partecipanti alle attività. Deve tenere conto delle difficoltà/limiti tipici di una particolare fase di un percorso formativo, coinvolgere gli studenti e aiutarli a raggiungere un risultato di apprendimento specifico. Le Etivity sono adatte ai programmi interamente online e alle attività miste supportate dall’e-learning.

Ogni Etivity dovrebbe prevedere un elemento di interazione con il docente, il tutor disciplinare o con gli altri partecipanti, ad esempio chiedendo un feedback sulle attività svolte da altri partecipanti (compiti, post ecc.).

Ciascuna di esse prevede cinque ingredienti fondamentali:

1. “una scintilla”: sfida, problema, ispirazione o stimolo;
2. attività: gli studenti devono svolgere una certa attività, fare “qualcosa”;
3. un elemento di partecipazione: gli studenti devono iniziare ad interagire gli uni con gli altri, ad esempio dando un feedback;
4. un sommario, valutazione, feedback, esame, analisi fatta dal facilitatore o dal gruppo;
5. istruzioni e invito a partecipare all’attività.

La scheda Etivity, di seguito presentata nella sua struttura è lo strumento previsto dal modello formativo per agevolare il docente nella presentazione delle attività e permettere allo studente di comprendere il compito, le modalità di interazione previste e di valutazione dell’attività svolta.

|  |  |
| --- | --- |
| **Titolo** | **Titolo dell’Etivity** |
| Problema | Descrizione del problema |
| Prerequisiti | * Moduli necessari. * Etivity precedenti * Etc. |
| Risorse | * Accesso internet * Software di simulazione * Software di disegno * Etc. |
| Scopo | Imparare a:   * Interpretare la normativa….. * Valutare la metodologia più corretta per ….. * Analizzare i punti di debolezza del caso in studio. |
| Attività | I passi da svolgere per completare il *Case-Study* sono i seguenti:   1. Ricerca bibliografica 2. … 3. Inserire sul forum un post con quanto prodotto fino al punto corrente 4. Individuare punti di forza e di debolezza di una soluzione proposta da un collega. 5. … 6. Scrivere un report in cui si descrive nel dettaglio tutta la procedura. |
| Caratteristiche | L'attività è individuale o collaborativa, gruppi da max X studenti |
| Tempistica | Il report deve essere terminato entro X giorni dalla pubblicazione dell’Etivity. Si prevede (o non si prevede) l’invio di bozze preliminari al docente/tutor. |
| Tempo necessario | Ore necessarie per lo svolgimento (ovvero il Carico di Studio previsto per questa attività di *Didattica Interattiva*) |
| Modalità di valutazione | 1. Qualità della terminologia utilizzata nel report finale 2. Validità del procedimento in funzione delle ipotesi 3. Appropriatezza dei commenti postati sul forum 4. Originalità |
| Valutazione | Modalità di valutazione prevista anche in termini di punteggio (valutativo, non sommativo) da considerare nella formulazione del voto finale. |