

# MEET a.a. 2025-26

## MODALITA' DIDATTICA SECONDO LE LINEE GUIDA DEL PROGETTO EDUNEXT

Prevede didattica erogativa, interattiva e e-tivity.

Ogni insegnamento (modulo) vale 3 cfu per **24** ore di lezione.

Gli insegnamenti sono erogati in Cluster (da 12-15-18 cfu) con obiettivi formativi comuni.

La didattica erogata per via telematica va suddivisa in due tipologie, **Didattica Erogativa (TEL-DE)** e **Didattica Interattiva (TEL-DI)**. Ciascuna scheda insegnamento deve distinguere, quantificare in termini di ore e cfu le varie modalità didattiche

(presenza, TEL-DE, TEL-DI). Per il modello EDUNEXT è necessario anche giustificare, dal punto di vista formativo, la diversa tipologia adottata.

### 1.3.1 DIDATTICA EROGATIVA (TEL-DE)

---

Secondo le LG AVA, 2017 la **Didattica erogativa (TEL-DE)** è erogata sotto forma di videolezioni del docente titolare dell'insegnamento (con la possibilità di utilizzare videolezioni o corsi open di altri Atenei, purché in un quadro di accordi tra questi ovvero sulla base di una specifica delibera del CdS) (LG AVA, 2017).

In EDUNEXT la didattica erogativa viene garantita da un insieme di video-registrazioni in studio della durata massima di circa 15-20 minuti ciascuna.

La didattica erogativa può prevedere, in aggiunta, eventuali web-seminar in live-streaming.

Pur rappresentando materiali di studio fondamentali per gli studenti, **non fanno parte della didattica erogativa dispense e approfondimenti caricati come file di testo.**

### 1.3.2 DIDATTICA INTERATTIVA (TEL-DI)

---

La **Didattica interattiva (TEL-DI)**, a complemento della TEL-DE, è erogata sotto forma di *e-tivity* e attività interattive e collaborative (es.: videoconferenza interattiva, compiti, lavori di gruppo, valutazioni formative, ecc.) (LG AVA, 2017).

Rappresenta quell'insieme di attività che permettono allo studente di acquisire competenze pratiche, confrontarsi con docenti e colleghi, attivare meccanismi di comunicazione e competenze trasversali.

La TEL-DI fa riferimento al complesso (Linee Guida per l'accreditamento periodico dei Corsi di Studio erogati in modalità telematica, 2014):

- degli interventi didattici rivolti da parte del docente/tutor all'intera classe (o a un suo sottogruppo), tipicamente sotto forma di dimostrazioni o spiegazioni aggiuntive presenti in FAQ, mailing list o forum (ad esempio dimostrazione o suggerimenti operativi su come si risolve un problema, esercizio e similari);
- degli interventi brevi effettuati dai corsisti (ad esempio in ambienti di discussione o di collaborazione: forum, blog, wiki);
- delle e-tivity strutturate (individuali o collaborative), sotto forma tipicamente di report, esercizio, studio di caso, problem solving, webquest, progetto, produzione di artefatto (o varianti assimilabili), effettuati dai corsisti, con relativo feedback;
- delle sessioni in web-conference interattiva per approfondimenti, discussioni di casi, recupero formativo e così via;
- delle forme tipiche di valutazione formativa, con il carattere di questionari o prove in itinere.

Nella progettazione EDUNEXT, sono previste, inoltre, attività interattive di tipo didattico-formativo (*e-tivity*) mediante gli strumenti relazionali messi a disposizione dall'ambiente LMS adottato (forum, chat, wiki, ambienti di collaborazione, strumenti di feedback formativo).

Inoltre, è prevista almeno 1 sessione settimanale di **Aula Virtuale (AV)** della durata di un'ora e in modalità di web-conference interattiva per approfondire e interagire a distanza con gli studenti su temi e aspetti specifici. La AV si realizza durante l'erogazione dell'insegnamento e può essere condotta dal docente o dai tutor.

### 1.3.3 E-TIVITY

Le *e-tivity*, fondamentali nell'organizzazione della didattica interattiva, sono attività di apprendimento strutturate che si svolgono online e sono progettate per coinvolgere attivamente gli studenti, promuovendo l'interazione e il pensiero critico.

Il Glossario AVA3 (2022) definisce le *e-tivity* come "Attività motivante e con obiettivi chiari, basata sull'interazione tra i discenti mediante comunicazione testuale scritta, progettata e condotta da un tutor in veste di e-moderator".

Le *e-tivities* sono esercitazioni pensate per la rete, un modo per organizzare l'apprendimento online con modalità attive e partecipative".

La proposta di ogni *e-tivity* comporta l'acquisizione di una particolare competenza, la comprensione di un concetto chiave, o la realizzazione di un progetto collaborativo.

Le *e-tivity* includono compiti ben definiti che gli studenti devono completare. Questi compiti possono variare da discussioni su un tema specifico, analisi di casi di studio, produzione di elaborati scritti, a presentazioni multimediali.

I tutor e i docenti facilitano le *e-tivity* fornendo orientamento, moderando le discussioni e offrendo **feedback** agli studenti sul lavoro svolto, elemento dal quale non si può prescindere nello svolgimento di attività online. Questo supporto è essenziale per mantenere gli studenti motivati e per garantire che le attività raggiungano i loro obiettivi educativi.

- *Discussioni Guidate*. Gli studenti partecipano a forum di discussione su temi specifici, rispondono a domande poste dal tutor e interagiscono con i loro colleghi per approfondire la comprensione dei contenuti. Nelle discussioni si può proporre agli studenti di svolgere semplici compiti (fare una ricerca, risolvere un esercizio, scrivere un breve testo e così via) al quale viene restituito un feedback da docenti e tutor.
- *Progetti Collaborativi*. I progetti collaborativi richiedono agli studenti di lavorare insieme online su un progetto comune. Oltre alle competenze prettamente disciplinari, questo tipo di *e-tivity* sviluppa competenze di lavoro di gruppo, problem solving e gestione del tempo.
- *Simulazioni e Role-Playing*. Le simulazioni e le attività di role-playing sono utilizzate per creare situazioni di apprendimento immersivo. Gli studenti assumono ruoli specifici e simulano scenari reali, sviluppando competenze pratiche e applicative. Tale soluzione può essere adottata in ambienti online o per laboratori virtuali.
- *Prove di valutazione formativa e attività interattive*. Autovalutazioni e valutazioni tra pari con feedback da parte dei docenti/tutor sono utilizzate per valutare i processi di apprendimento in modo dinamico. Questi strumenti forniscono feedback immediato e possono essere utilizzati per autovalutazione e revisione.

#### Dettaglio ore di didattica:

#### Meet = PREVALENTEMENTE A DISTANZA

Per ogni cfu: 2 ore di lezione con il docente in presenza, 6 ore di TEL-DE, 2 ore di E-TIVITY(TEL-DI) e 2 ore di Virtual CLASSROOM (TEL-DI/TUTOR)

ATTIVITÀ FORMATIVE PER CFU	Tipologia di corso D.M. n. 1154/2021		
	(b) MISTA (50%)	(c) PREVALENTEMENTE A DISTANZA (75%)	(d) EDUNEXT STANDARD (88%)
NUMERO ORE STANDARD DOCENZA	8	8	8
1. ORE LEZIONI IN PRESENZA (TEL-DE)	4	2	8/3
2. ORE VIDEOLECTURE (TEL-DE)	4	6	16/3
3. ORE E-TIVITY (TEL-DI)	2	2	2
4. VIRTUAL CLASSROOM (TEL-DI/TUTOR)	2	2	2

Quindi ogni insegnamento da 3 cfu prevede **6** ore in aula con il docente concentrate in specifico periodo del semestre di erogazione, 6 ore di Tel-di e 6 ore di tutorato disciplinare, oltre a 18 ore asincrone (video ecc.) fruibili dallo studente da remoto.

Il corso è sempre erogato interamente in inglese.