



UX for Teachers

Strumento di valutazione

ANNO:
2023

REALIZZATO DA:
Learnable (Italia)
Akoè Educació Coop. V.
(Spagna)
Budakov Films (Bulgaria)

www.uxforteachers.eu



Co-funded by
the European Union

UX FOR TEACHERS - Enhancing digital education with User experience design.

Strumento di valutazione UX for Teachers.

Se hai domande riguardo a questo risultato o al progetto da cui è originato, per favore contatta:

Giulio Gabbianelli

Learnable SC via dei Fonditori, 3 61122 Pesaro (PU)

Email: giulio@learnable-europe.eu

L'editing di questo risultato è stato completato nel dicembre 2023.

Pagina web del progetto: <https://www.uxforteachers.eu/>

UX FOR TEACHER è un partenariato di cooperazione Erasmus+ nell'ambito dell'istruzione scolastica.

Numero di progetto: 2022-2-IT02-KA210-SCH-000097023

Il supporto della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti, che riflettono solo le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni contenute in essa.

Questo risultato è stato creato dalla collaborazione di tutto il partenariato UX FOR TEACHERS: Learnable (IT) - Coordinatore del progetto, Akoe Educació Coop. V. (ES), Budakov Films (BG).

Questo risultato è distribuito con licenza creative commons attribution-noncommercial-share alike 4.0 international.



Strumento di valutazione



Credits - ThisisEngineering RAEng on Unsplash

Questo Strumento di Valutazione è un prodotto del progetto UX For Teachers, un progetto di partenariato di cooperazione di piccola scala KA210 Erasmus+ nel settore dell'educazione scolastica, cofinanziato dalla Commissione europea.

Il progetto mira a rafforzare il ruolo degli insegnanti delle scuole secondarie, dei formatori e degli educatori nella progettazione di ambienti digitali, attività e materiali centrati sugli studenti, sfruttando il potenziale del UX Design per migliorare il coinvolgimento e l'efficacia dell'apprendimento a distanza nelle scuole.

Il documento fornisce una serie di materiali per valutare il livello di interattività, usabilità, design, accessibilità ed efficacia degli ambienti online, dei materiali e delle attività. Lo Strumento di Valutazione può aiutare gli insegnanti a analizzare la percezione degli studenti e a creare materiali digitali più coinvolgenti.

COME USARLO?



VALUTA

Utilizza le raccomandazioni per valutare i materiali digitali e gli ambienti che intendi utilizzare in classe.



MIGLIORA

Migliora i tuoi materiali digitali basandoti sull'autovalutazione effettuata utilizzando le raccomandazioni di UX for Teachers.



INTERROGA IL TUO PUBBLICO

Raccogli feedback dai tuoi studenti attraverso il questionario UX For Teachers.

Raccomandazioni per gli insegnanti

Le seguenti raccomandazioni sono state delineate sulla base di uno studio qualitativo e quantitativo condotto dal progetto UX for Teachers. Questi suggerimenti aiuteranno i docenti a sfruttare appieno il potenziale dei sistemi educativi online e degli strumenti digitali e ottimizzare l'esperienza utente (UX) per i loro studenti.

01

Familiarizzare con i sistemi online e gli strumenti digitali

Inizia esplorando a fondo e comprendendo tutte le funzionalità dei sistemi online e delle risorse digitali che stai utilizzando. Questa profonda conoscenza ti permetterà di sfruttare appieno le loro potenzialità e rendere il tuo insegnamento più efficace

02

Organizzare i contenuti

Sfrutta al massimo le funzionalità organizzative degli strumenti digitali e dei sistemi, come moduli, cartelle e sottosezioni, per strutturare logicamente i tuoi contenuti. Questo approccio faciliterà la navigazione senza soluzione di continuità per i tuoi studenti, rendendo più semplice per loro trovare le informazioni di cui hanno bisogno.

03

Formulare in modo chiaro le istruzioni relative alle attività

Presenta le informazioni sulle attività, compreso il programma, gli obiettivi e le politiche di valutazione, in un formato chiaro e di facile comprensione. Utilizza titoli, elenchi puntati e elementi visivi per migliorare la leggibilità e la comprensione.

04

Integrare multimedia nei materiali didattici

Integra elementi multimediali come video, clip audio e presentazioni interattive per creare un'esperienza di apprendimento dinamica e coinvolgente per i tuoi studenti.

05

Mantenere una comunicazione regolare

Sfrutta le funzionalità di messaggistica o annunci dei LMS per mantenere una comunicazione regolare con i tuoi studenti. Invia promemoria, aggiornamenti e chiarimenti terrà tutti informati e coinvolti.

06

Preparare valutazioni interattive

Sfrutta gli strumenti di valutazione digitali per creare quiz e compiti interattivi. Il feedback in tempo reale consentirà agli studenti di valutare i loro progressi e ti aiuterà a valutare efficacemente le loro prestazioni.

07

Favorire forum di discussione e la collaborazione

Promuovi la partecipazione attiva e l'apprendimento tra pari stabilendo forum di discussione o spazi di collaborazione. Ciò favorisce un senso di comunità e migliora il coinvolgimento degli studenti.

08

Monitorare il progresso degli studenti

Utilizza le funzionalità di analisi e monitoraggio per tenere traccia del progresso degli studenti. Le preziose informazioni acquisite ti aiuteranno a identificare gli studenti che stanno avendo difficoltà e a intervenire quando necessario.

09

Progettare tenendo in considerazione l'inclusività

Progetta le attività con l'accessibilità in mente, assicurandoti che tutti i materiali siano inclusivi per gli studenti con esigenze speciali. Aderendo ai principi di progettazione universale, crei un ambiente di apprendimento equo.

10

Essere reattivi alle domande

Rendi disponibile la tua presenza online e controlla frequentemente la tua casella di posta per i messaggi dei tuoi studenti. Rispondere alle domande solo durante le lezioni non sarà sufficiente.

Questionario per gli studenti

Questo questionario può essere utilizzato per raccogliere feedback dai tuoi studenti sulla loro esperienza nell'uso di materiali o ambienti educativi digitali. Intende analizzare 5 diversi elementi: interattività, usabilità, design, accessibilità, efficienza. I risultati possono essere utili per comprendere la percezione degli studenti e migliorare i materiali di conseguenza.

Ti preghiamo di valutare le seguenti affermazioni riguardanti le risorse di formazione online in base alla tua esperienza:

Valuta ciascuna domanda in base alla tua esperienza con la piattaforma utilizzando la scala fornita, dove 1 rappresenta "Scadente" e 5 rappresenta "Eccellente".

Grazie per il tuo prezioso feedback.

01

Interattività

D1. Gli strumenti digitali ti aiutano a lavorare insieme ad altri studenti.

| | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| (Scarso) | (Sufficiente) | (Medio) | (Buono) | (Eccellente) |
| <input type="checkbox"/> |

D2. Gli elementi interattivi, come video, immagini e registrazioni audio, agevolano il processo di apprendimento di nuovi concetti.

| | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| (Scarso) | (Sufficiente) | (Medio) | (Buono) | (Eccellente) |
| <input type="checkbox"/> |

02

Usabilità

D3. La ricerca di contenuti specifici, menu o documenti è intuitiva e semplice.

| | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| (Scarso) | (Sufficiente) | (Medio) | (Buono) | (Eccellente) |
| <input type="checkbox"/> |

D4. Le lezioni sono organizzate in modo chiaro e logico.

| | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| (Scarso) | (Sufficiente) | (Medio) | (Buono) | (Eccellente) |
| <input type="checkbox"/> |

03

Design

D5. Il design visivo è attraente ed esteticamente piacevole.

| | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Scarso | (Sufficiente) | (Medio) | (Buono) | Eccellente |
| <input type="checkbox"/> |

D6. L'uso di video, audio e altri elementi multimediali ti aiuta a imparare nuove cose.

| | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| (Scarso) | (Sufficiente) | (Medio) | (Buono) | (Eccellente) |
| <input type="checkbox"/> |

04

Accessibilità

D7. Il contenuto è facilmente accessibile sia su computer desktop che su dispositivi mobili.

| | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| (Scarso) | (Sufficiente) | (Medio) | (Buono) | (Eccellente) |
| <input type="checkbox"/> |

D8. L'apprendimento è accessibile anche per gli studenti con disabilità (come ad esempio l'uso di screen reader per non vedenti o sottotitoli per udito compromesso, ecc.).

| | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| (Scarso) | (Sufficiente) | (Medio) | (Buono) | (Eccellente) |
| <input type="checkbox"/> |

05

Efficacia

D9. Impari e comprendi velocemente ed efficacemente i contenuti quando utilizzi le risorse online.

| | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| (Scarso) | (Sufficiente) | (Medio) | (Buono) | (Eccellente) |
| <input type="checkbox"/> |

D10. Puoi facilmente monitorare il tuo progresso durante l'apprendimento.

| | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| (Scarso) | (Sufficiente) | (Medio) | (Buono) | (Eccellente) |
| <input type="checkbox"/> |

Sulla base del punteggio complessivo dei contenuti digitali, possiamo categorizzare le prestazioni nel seguente modo:

Eccellente: 4.50 - 5.00

Buono: 3.50 - 4.49

Medio: 2.50 - 3.49

Scarso: 1.00 - 2.49

Con questa scala, i materiali didattici online che ricevono un punteggio medio di 5 (Eccellente) da tutti i partecipanti su tutte le domande otterranno una valutazione complessiva di 'Eccellente'. Allo stesso modo, i materiali che ricevono un punteggio medio di 1 (Scarso) da tutti i partecipanti su tutte le domande saranno valutati come "Scarso" nel complesso.

Il punteggio complessivo si basa sulla media mediana di tutti e cinque i criteri di valutazione. Tuttavia, tutti i criteri possono essere visualizzati separatamente. Ad esempio, se i materiali ottengono una valutazione complessiva di 'Buono', ma ricevono un punteggio 'Scarso' in termini di accessibilità, ciò indica che gli insegnanti dovrebbero lavorare per migliorare l'accessibilità dei loro materiali.