



UX for Teachers

Programma di formazione

ANNO
2024

REALIZZATO DA:

Learnable (Italia)
Akoee 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.

Programma di formazione 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 a Gennaio 2024

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

UX For Teachers 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.



Training Programme

Il programma del Corso Internazionale di Formazione UX For Teachers è il secondo risultato del progetto. Si tratta di un documento autonomo sviluppato in inglese per fungere da guida nell'organizzazione di percorsi formativi volti a fornire competenze digitali e pedagogiche agli insegnanti delle scuole secondarie, necessarie per creare e valutare ambienti e materiali digitali.

Il programma prevede un corso di 5 giorni e include unità di apprendimento e obiettivi associati a ciascuna unità, durata, elenco dei contenuti, metodi e strumenti. Esso comprende i seguenti argomenti:

- Il Valore Aggiunto Del Design UX
- Come Utilizzare Lo Strumento Di Valutazione UX For Teachers
- Come migliorare materiali didattici e ambienti digitali

01

Unità 1

Titolo	Il Valore Aggiunto Del Design UX
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i concetti principali della metodologia di progettazione UX; • Capire come la metodologia di progettazione UX può supportare la didattica.
Descrizione dell'unità	<p>Giorno 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Principali concetti della Metodologia di Progettazione UX (breve storia, scopo, metodologie, benefici, ecc...) • UX nell'Educazione: come i principi della Progettazione UX possono migliorare l'istruzione. • Attività Pratica: agli insegnanti verrà chiesto di spiegare il metodo di Progettazione UX in forma di riassunto.

02

Unità 2

<p>Titolo</p>	<p>Come Utilizzare Lo Strumento Di Valutazione UX For Teachers</p>
<p>Obiettivi di apprendimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere l'importanza delle raccomandazioni per gli insegnanti create con lo strumento di valutazione; • Essere in grado di utilizzare lo strumento di valutazione ed valutare l'esperienza dell'utente degli studenti.
<p>Descrizione dell'unità</p>	<p>Giorno 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lo Strumento Di Valutazione UX For Teachers: Raccomandazioni per gli insegnanti e come utilizzare lo strumento di valutazione nella pratica. <p>Giorno 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività pratica: Autovalutazione dei materiali educativi digitali. Attività pratica opzionale: distribuire il questionario agli studenti (il valore aggiunto sarà comprendere la differenza tra le percezioni degli insegnanti e degli studenti).

03

Unità 3

<p>Titolo</p>	<p>Come migliorare materiali didattici e ambienti digitali</p>
<p>Obiettivi di apprendimento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Migliorare i materiali didattici e l'ambiente educativo basandosi sui concetti di UX Design.
<p>Descrizione dell'unità</p>	<p>Giorno 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Applicazione dei principi di UX Design per potenziare l'efficacia delle esperienze di apprendimento, rendendole più coinvolgenti e efficaci, e per migliorare le interazioni tra insegnanti e studenti. <p>Giorno 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività pratica: miglioramento dei materiali valutati nell'unità 2 e riflessione finale.