



# Linee guida per la consegna online dell'apprendimento non formale della protezione dei dati digitali



## Progetto e-OpenSpace



*Intellectual Output 2*

Versione 2.A, 05-03-2019



e-Open Space



**Autori:**

**Commissione per la Protezione de Dati Personali**

-

-

**Urząd Ochrony Danych Osobowych**

Anna Dudkowska

**Agencija za zastitu osobnih podataka**

Maja Peran

Dijana Cepic

Marko Sijan

**Università di Sofia St. Kliment Ohridski**

Dilyana Pavlova

Dr. Nikolay Yanev

**Uniwersytet Jagiellonski**

Przemyslaw Tacik

Katarzyna Kos

Wojciech Burek

**Gruppo di Volontariato per Minori e Adulti Sieropositivi**

Silvia Negri

Carmine Falanga

Elisa Bonomessi

**e-Open Space**





Bendrai finansuojama pagal  
Europos Sąjungos programą  
„Erasmus+“

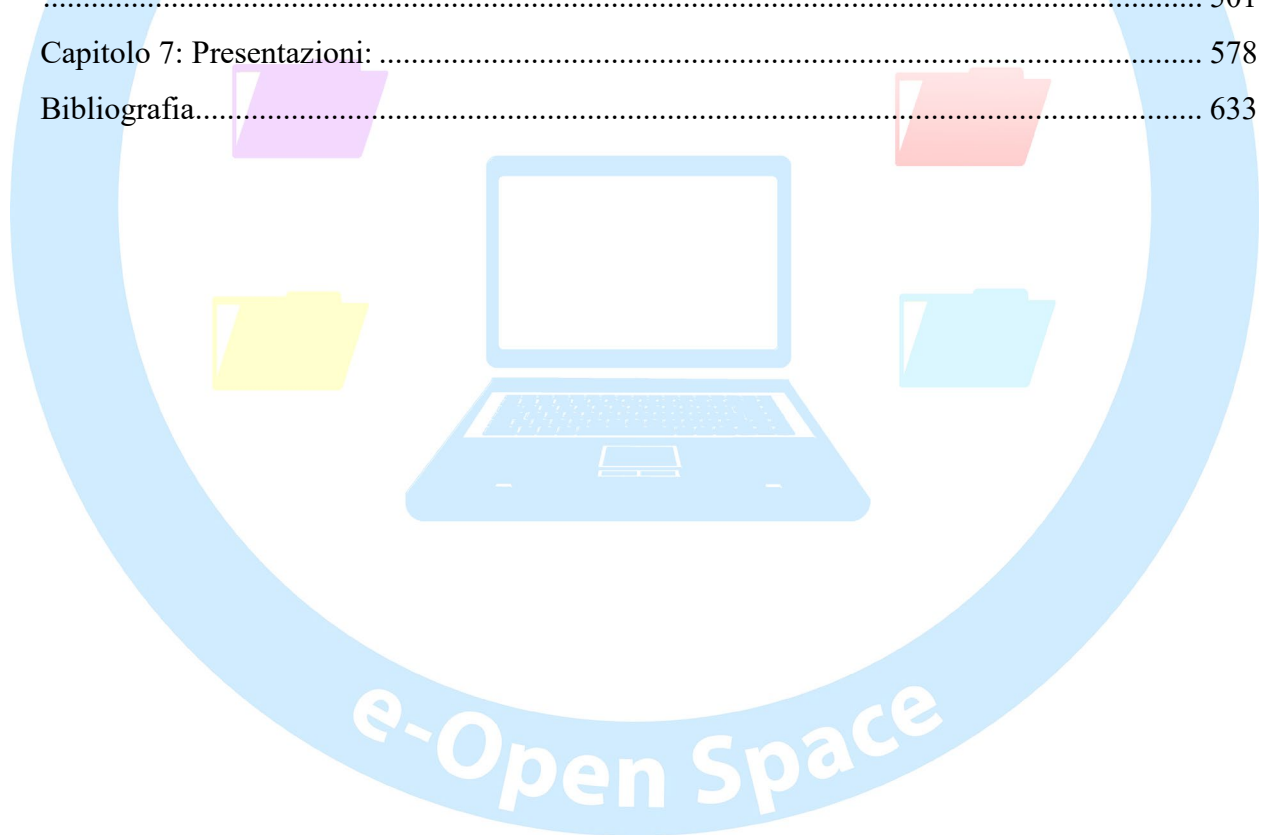
## STORIA DELLA VERSIONE

Version e#	Implementato Di	Revisione Data	Approvato Di	Approvazione Data	Stato
1.0	<i>Hristo Alaminov</i>	<i>09/30/18</i>		<i>&lt;mm/dd/yy&gt;</i>	<i>Prima bozza</i>
1.1	<i>Marko Sijan</i>	<i>02/02/19</i>			<i>Revisione</i>
1.2	<i>Anna Dudkowska</i>				<i>Revisione</i>
1.3	<i>Przemyslaw Tacik</i>				<i>Revisione</i>
1.4	<i>Carmine Falanga</i>				<i>Revisione</i>
1.5	<i>Nikolay Yanev</i>				<i>Revisione</i>
2.0	<i>Hristo Alaminov</i>	<i>03/05/19</i>			<i>Revisione</i>



## Contenuto

Introduzione .....	5
Definizioni.....	7
Capitolo 1: Apprendimento non formale della privacy e della protezione dei dati .....	9
Capitolo 2: Trasformazione dei moduli di apprendimento cartacei in contenuti interattivi .....	20
Capitolo 3: Selezione di risorse educative aperte e preparazione dei contenuti per l'apprendimento non formale della protezione dei dati digitali.....	277
Capitolo 4: Pianificazione della consegna online dell'apprendimento non formale della protezione dei dati digitali.....	33
Capitolo 5: Organizzazione, coordinamento, conduzione e valutazione delle attività di apprendimento.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b> 4
Capitolo 6: Passaggi pratici nella consegna dell'e-learning (compresi suggerimenti e trucchi) .....	501
Capitolo 7: Presentazioni: .....	578
Bibliografia.....	633



## Introduzione

La privacy e la protezione dei dati personali sono diritti fondamentali di ogni essere umano, sanciti dalla Carta dei diritti fondamentali dell'UE. Le competenze per la protezione dei dati personali si basano sulla comprensione e la conoscenza che non vengono fornite alla nascita. Tutti noi dobbiamo imparare a proteggere i nostri dati. L'87% di tutte le famiglie nell'Unione europea ha accesso a Internet, mentre circa l'80% delle persone di età compresa tra 25 e 54 anni è un normale utente di Internet: utilizza Internet in media almeno una volta alla settimana. Quindi, le persone diventano sempre più attive online ma anche sempre più vulnerabili all'uso improprio dei loro dati personali. La consapevolezza e le competenze per la protezione della privacy e dei dati personali stanno diventando una parte vitale della vita quotidiana di tutti i cittadini dell'UE. Il modo più semplice ed efficace per raggiungerli è attraverso Internet.

Attualmente, tutti noi siamo in una situazione radicalmente diversa. Poco prima del 25 maggio 2018, c'erano 28 leggi nazionali distinte per la protezione dei dati personali, oltre a numerosi altri atti giuridici dell'UE, tra cui il più importante tra questi: la Direttiva 95/46 / CE. Esistono vari regimi, procedure e autorità, sia a livello nazionale che a livello dell'UE, che offrono protezione dei dati personali e della privacy. L'attuale quadro giuridico dell'UE in materia di protezione dei dati (regolamento generale e direttiva polizia) è stato adottato nel 2016 ed è diventato applicabile a maggio 2018. Ha già introdotto un insieme comune di norme, una migliore efficienza e coerenza. Questa legislazione dell'UE deve essere integrata da misure pratiche, basate su modi innovativi di utilizzare le tecnologie disponibili per fornire conoscenze e abilità alle parti interessate - responsabili del trattamento dei dati, soggetti interessati, funzionari pubblici e professionisti. La fornitura di misure di sensibilizzazione è uno dei compiti delle autorità nazionali per la protezione dei dati e uno strumento chiave per la prevenzione di abusi e violazioni dei dati.

Le "Linee guida per la consegna online dell'apprendimento non formale della protezione dei dati digitali" sono uno strumento pratico volto a consigliare i fornitori di apprendimento sulle modalità di consegna online dei loro servizi. Mira a fornire consigli pratici principalmente basati sul Catalogo delle buone pratiche e sulle lezioni raccolte tratte da precedenti attività nell'ambito del Progetto e-OpenSpace. Le Linee guida mirano inoltre a offrire un approccio logico e successivo per la fornitura online di apprendimento digitale non formale nel campo della privacy



e della protezione dei dati personali. L'apprendimento digitale non formale sulla privacy e sulla protezione dei dati personali può essere considerato un aiuto essenziale per gli adulti in età di lavoro attiva al fine di essere meglio equipaggiati con le conoscenze e le competenze per l'era digitale, in linea con la "Nuova agenda per le competenze per Europa "presentata dalla Commissione europea nel giugno 2016. In definitiva, a seguito del progetto e-OpenSpace, le" Linee guida per la consegna online dell'apprendimento non formale della protezione dei dati digitali "li aiuteranno a raccogliere i benefici previsti per l'imminente mercato unico digitale dell'UE generare oltre 415 miliardi di euro all'anno.

Le "Linee guida per la consegna online dell'apprendimento non formale della protezione dei dati digitali" sono costituite da 6 capitoli il cui processo di preparazione si basava sul giudizio di esperti e sulle tecniche del gruppo decisionale. Il capitolo 1 mira a informare sulla privacy delle persone fisiche e sulla protezione dei dati personali, nonché a comprendere quali sono i loro diritti e i mezzi per esercitarli. Inoltre, spiega la legislazione relativa alla protezione dei dati personali, alla supervisione delle autorità dell'UE e come viene risolta questa questione nel resto del mondo. Infine, fornisce una guida per la pianificazione dell'apprendimento della protezione dei dati.

Il capitolo 2 esamina le questioni relative alla portata dell'attenzione del pubblico estremamente limitato nei moduli di apprendimento cartacei. La persona media perde concentrazione dopo soli otto secondi, il che significa che i creatori di contenuti devono trovare un modo per attirare l'attenzione del pubblico in meno di otto secondi. A questo proposito, il contenuto convenzionale può avere limitazioni significative. Il capitolo 3 tratta delle sfide della selezione aperta delle risorse educative e della preparazione dei contenuti per l'apprendimento non formale della protezione dei dati digitali basato su questa selezione. Il capitolo 4 mira a descrivere una serie di passaggi che i promotori dei corsi di formazione online devono seguire. Non rappresentano un elenco rigoroso di "cose da fare", ma piuttosto un paio di esempi per facilitare e ispirare l'organizzazione del processo educativo. Si concentra innanzitutto sulle nozioni di apprendimento a distanza, e-learning, educazione formale e non formale. Questo capitolo presta inoltre attenzione alle specifiche dei tirocinanti e fornisce istruzioni sulla pianificazione, preparazione e svolgimento della formazione.



Il capitolo 5 tratta la parte fondamentale dell'apprendimento non formale della protezione dei dati digitali, che regola direttamente le modalità di contatto con il tirocinante, lo svolgimento del programma stabilito nei capitoli precedenti e, infine, la valutazione delle attività di apprendimento su due livelli: da un lato mano, valutare le prestazioni del tirocinante (per il proprio feedback o ottenere un certificato che potrebbe essere utile in seguito nelle sue attività lavorative o perseguire un percorso di carriera dedicato) e, dall'altro lato, valutare l'efficacia e la determinazione del programma e degli strumenti di apprendimento progettati. È fondamentale essere consapevoli del fatto che tutte le attività intraprese nell'ambito del progetto culminano in questa parte delle attività di formazione. Il loro design di successo contribuisce quindi all'effettiva performance del progetto. Il capitolo 6 propone passaggi pratici nella consegna dell'e-learning e fornisce consigli e suggerimenti.

## Definizioni

*Competenza* - Capacità di applicare adeguatamente i risultati dell'apprendimento in un contesto definito (istruzione, lavoro, sviluppo personale o professionale).

*Istruzione e formazione continua* - Istruzione o formazione dopo l'istruzione e la formazione iniziale - o dopo l'ingresso nella vita lavorativa finalizzato ad aiutare le persone.

*Europass* - Portfolio di cinque documenti che aiutano i cittadini a comunicare meglio le loro abilità e qualifiche quando fanno domanda per un lavoro o uno studio in Europa. Il CV Europass e il passaporto linguistico sono compilati dai cittadini stessi; gli altri tre documenti possono essere rilasciati a cittadini che ottengono un'esperienza di mobilità in un altro paese europeo (Europass Mobility) o che completano un programma formale di istruzione o formazione professionale (supplemento al certificato) o di istruzione superiore (supplemento al diploma).

*Sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale (ECVET)* - Quadro tecnico per il trasferimento, la convalida e, se del caso, l'accumulo dei risultati di apprendimento da parte degli individui, al fine di conseguire una qualifica. Gli strumenti e la metodologia ECVET comprendono una descrizione delle qualifiche in unità di risultati di apprendimento con punti associati, un processo di trasferimento e accumulo e documenti complementari come accordi di apprendimento, trascrizioni di documenti e guide per gli utenti ECVET.





*Sistema europeo di trasferimento e accumulo di crediti (ECTS)* - Un modo sistematico di descrivere un programma di istruzione superiore assegnando crediti ai suoi componenti (moduli, corsi, tirocini, tesi di laurea, ecc.).

*Il quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente (EQF)* - uno strumento di riferimento per la descrizione e il confronto dei livelli delle qualifiche nei sistemi di qualifiche sviluppati a livello nazionale, internazionale o settoriale.

*Apprendimento formale* - Apprendimento che avviene in un ambiente organizzato e strutturato (come in un istituto di istruzione o formazione o sul posto di lavoro) ed è esplicitamente designato come apprendimento (in termini di obiettivi, tempo o risorse). L'apprendimento formale è intenzionale dal punto di vista dello studente. In genere porta alla certificazione.

*Orientamento e consulenza / informazione, consulenza e orientamento (IAG)* - Gamma di attività progettate per aiutare le persone a prendere decisioni educative, professionali o personali e ad attuarle prima e dopo l'ingresso nel mercato del lavoro.

*Apprendimento informale* - Apprendimento derivante da attività quotidiane legate al lavoro, alla famiglia o al tempo libero. Non è organizzato o strutturato in termini di obiettivi, tempo o supporto all'apprendimento. Nella maggior parte dei casi, l'apprendimento informale non è intenzionale dal punto di vista dello studente.

*Apprendimento* - Processo attraverso il quale un individuo assimila informazioni, idee e valori e quindi acquisisce conoscenza, know-how, abilità e / o competenze.

*Risultato di apprendimento / risultati di apprendimento* - Insieme di conoscenze, abilità e / o competenze che un individuo ha acquisito e / o è in grado di dimostrare dopo il completamento del processo di apprendimento, formale, non formale o informale.

*Apprendimento permanente* - Tutte le attività di apprendimento svolte nel corso della vita, che si traducono in un miglioramento delle conoscenze, del know-how, delle abilità, delle competenze e / o delle qualifiche per motivi personali, sociali e / o professionali.

*Apprendimento non formale* - Apprendimento incorporato in attività pianificate non esplicitamente designate come apprendimento (in termini di obiettivi di apprendimento, tempo di apprendimento o supporto all'apprendimento). L'apprendimento non formale è intenzionale dal punto di vista dello studente.





*Dati personali* - Qualsiasi informazione relativa a una persona fisica identificata o identificabile ("soggetto dei dati"); una persona fisica identificabile è una persona che può essere identificata, direttamente o indirettamente, in particolare facendo riferimento a un identificatore come un nome, un numero di identificazione, dati sulla posizione, un identificatore online o uno o più fattori specifici del fisico, fisiologico, identità genetica, mentale, economica, culturale o sociale di quella persona fisica.

*Qualificazione* - La qualifica copre diversi aspetti:

- Qualifica formale: il risultato formale (certificato, diploma o titolo) di un processo di valutazione che si ottiene quando un organo competente determina che un individuo ha raggiunto i risultati di apprendimento a determinati standard e / o possiede la competenza necessaria per svolgere un lavoro in uno specifico area di lavoro. Una qualifica conferisce il riconoscimento ufficiale del valore dei risultati dell'apprendimento nel mercato del lavoro e nell'istruzione e formazione. Una qualifica può essere un diritto legale a esercitare un commercio (OCSE);
- Requisiti di lavoro: conoscenze, attitudini e abilità richieste per svolgere compiti specifici collegati a una particolare posizione di lavoro (OIL).

*Abilità* - Capacità di applicare le conoscenze e utilizzare il know-how per completare le attività e risolvere i problemi.

*Convalida dei risultati dell'apprendimento* - La conferma da parte di un organismo competente che i risultati dell'apprendimento (conoscenze, abilità e / o competenze) acquisiti da un individuo in un contesto formale, non formale o informale sono stati valutati sulla base di criteri predefiniti e sono conformi ai requisiti di un standard di validazione. La convalida in genere porta alla certificazione.

*Istruzione e formazione professionale (IFP)* - Istruzione e formazione che mirano a fornire alle persone le conoscenze, il know-how, le abilità e / o le competenze richieste in particolari occupazioni o più in generale nel mercato del lavoro.



## Capitolo 1: Apprendimento non formale della privacy e della protezione dei dati.

### INTRODUZIONE

#### 1) Cos'è la privacy?

Nella comunicazione di tutti i giorni, le persone possono essere ascoltate menzionando la loro privacy, o non essere in grado di avere privacy o discutere del fatto che determinate attività o comportamenti di un'altra persona stanno minacciando la loro privacy. Ma sappiamo cosa significa effettivamente la privacy o almeno comprendiamo questo problema? Ci sono più di una dozzina di definizioni sulla privacy, ma le più comuni sono;

- *Uno stato in cui non si è osservati o disturbati da altre persone.*
- *Lo stato di essere libero dall'attenzione pubblica*
- *Qualcuno ha il diritto di mantenere segrete le proprie questioni e relazioni personali*

È ovvio che il centro dell'argomento è la persona "di per sé", ma l'idea di privacy è applicabile anche a un gruppo di persone / persone. La privacy di qualcuno può essere messa in pericolo quando è sola o quando fa parte del gruppo, quindi non ci si sbaglia se si dice che la privacy è, oltre alla libertà, uno dei diritti fondamentali delle persone.

#### 2) Cos'è la protezione dei dati?

Quando si parla di "protezione dei dati", la normale comprensione generale è che si tratta della protezione dei dati informatici, dei dati aziendali e delle misure tecniche per garantire la loro integrità e la nostra capacità di salvarli e, in caso di incidente, di ripristinare. In effetti, la protezione dei dati è molto più complessa di quanto sembri.

La protezione dei dati mira a raggiungere un equilibrio tra i diritti individuali alla privacy pur consentendo ai dati di essere utilizzati per scopi aziendali. Dovrebbe essere sempre applicato a tutte le forme di dati, siano essi personali o aziendali. Si occupa sia dell'integrità dei dati, della protezione dalla corruzione o degli errori, sia della riservatezza dei dati, essendo accessibile solo a coloro che hanno privilegi di accesso ad essi. Il contesto della protezione dei dati varia e anche i metodi e l'estensione variano per ciascuno. C'è:

- protezione dei dati a livello personale;
- protezione dei dati su imprese e enti pubblici;



- Protezione dei dati su documenti altamente classificati.

Alcune definizioni che descrivono meglio la protezione dei dati sono:

- *Metodi utilizzati per garantire il ripristino dei dati dopo corruzione, compromissione o perdita.*
- *Utilizzo di tecniche informatiche per garantire la disponibilità e l'integrità dei dati.*
- *Processo di protezione dei dati che comporta la raccolta, l'archiviazione e la diffusione all'interno dell'ambiente tecnologico.*

Per riassumere, mentre la protezione dei dati o la protezione dei dati può essere compresa come se parliamo principalmente di protezione dei dati aziendali memorizzati sui computer, l'attenzione dovrebbe essere rivolta alla protezione dei dati personali degli individui (soggetti dei dati) in relazione al suo trattamento, ma senza misure tecniche e organizzative non vi è alcuna garanzia che non vengano compromessi o rubati.

## **II. REGOLAMENTO GENERALE SULLA PROTEZIONE DEI DATI (GDPR, 2016/679)**

**Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 27 aprile 2016, relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali e alla libera circolazione di tali dati e che abroga la direttiva 95/46 / CE , è un insieme di regole, diritti e obblighi** per le società / istituzioni, chiamiamo responsabili del trattamento dei dati e persone fisiche / cittadini, che chiamiamo soggetti interessati, per regolare gli obblighi e i diritti nel processo di raccolta e trattamento dei dati personali da parte dei dati responsabili del trattamento e consentire agli interessati di esercitare i propri diritti e ottenere protezione legale.

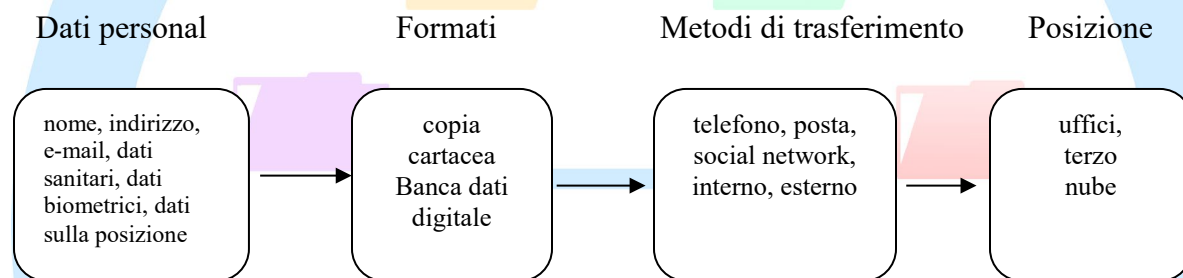
### **1) Elementi chiave**

- a) Trattamento lecito, equo e trasparente;
- b) Limitazione di scopi, dati e archiviazione;
- c) Diritti dell'interessato;
- d) Consenso;
- e) Violazioni dei dati personali;



- f) Privacy by Design;
- g) Valutazione dell'impatto sulla protezione dei dati;
- h) Trasferimenti di dati;
- i) Responsabile della protezione dei dati;
- j) Consapevolezza e formazione.

In qualsiasi momento ogni responsabile del trattamento dei dati dovrebbe sapere come vengono raccolti i dati personali, il tipo di dati personali che sono soggetti al trattamento, le entità a cui i dati personali possono essere divulgati, le limitazioni delle finalità, il periodo di conservazione e altre misure per garantire lecita e trattamento equo. Il diagramma seguente riassume il flusso di informazioni durante l'elaborazione.



È importante affermare che il GDPR non è un regolamento consultivo e che i responsabili del trattamento sono tenuti a seguirne rigorosamente i termini. L'abuso di dati personali porta a multe stabilite dal regolamento e, a seconda dell'estensione di una violazione dei dati personali, di un numero di soggetti interessati e di danni, questi possono andare da poche migliaia di euro a venti milioni di euro o al 4% del totale annuale mondiale fatturato dell'esercizio precedente, a seconda di quale sia maggiore.

Per ulteriori informazioni, il GDPR è disponibile sull'ulteriore collegamento: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/en/TXT/?uri=CELEX:32016R0679>

## 2) Comitato europeo per la protezione dei dati (EDPB)

Il GEPD è un organo dell'UE responsabile dell'applicazione del regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR) a partire dal 25 maggio 2018. È composto dal capo di ciascun DPA e



dal Garante europeo della protezione dei dati (GEPD) o dai loro rappresentanti. La Commissione europea partecipa alle riunioni dell'EDPB senza diritto di voto. Il segretariato di EDPB è fornito dal GEPD.

Il Consiglio non sta solo emanando linee guida sull'interpretazione dei concetti chiave del GDPR, ma è anche chiamato a governare mediante decisioni vincolanti su controversie relative alle attività di trattamento transfrontaliero, garantendo, quindi, un'applicazione uniforme delle norme UE per evitare potenzialmente lo stesso caso essere trattati in modo diverso nelle varie giurisdizioni.

La chiave significa che il Consiglio deve svolgere il proprio ruolo sono:

- [Linee guida, raccomandazioni, migliori pratiche](#)
- [Opinioni](#)
- [Decisioni vincolanti](#)

Nell'adempire ai suoi compiti e poteri, il Consiglio agisce in modo indipendente e non cerca né accetta istruzioni da nessuno.

Il Consiglio può anche esaminare - di propria iniziativa o su richiesta di uno dei suoi membri o della Commissione europea - qualsiasi questione relativa all'applicazione del GDPR.

Il GEPD deve fornire consulenza alla Commissione europea su qualsiasi questione relativa alla protezione dei dati nell'UE, incluso qualsiasi proposta di modifica del GDPR e qualsiasi proposta legislativa dell'UE. Deve inoltre consigliare la Commissione europea in merito al formato e alle procedure per lo scambio di informazioni nel quadro delle norme vincolanti per le società.

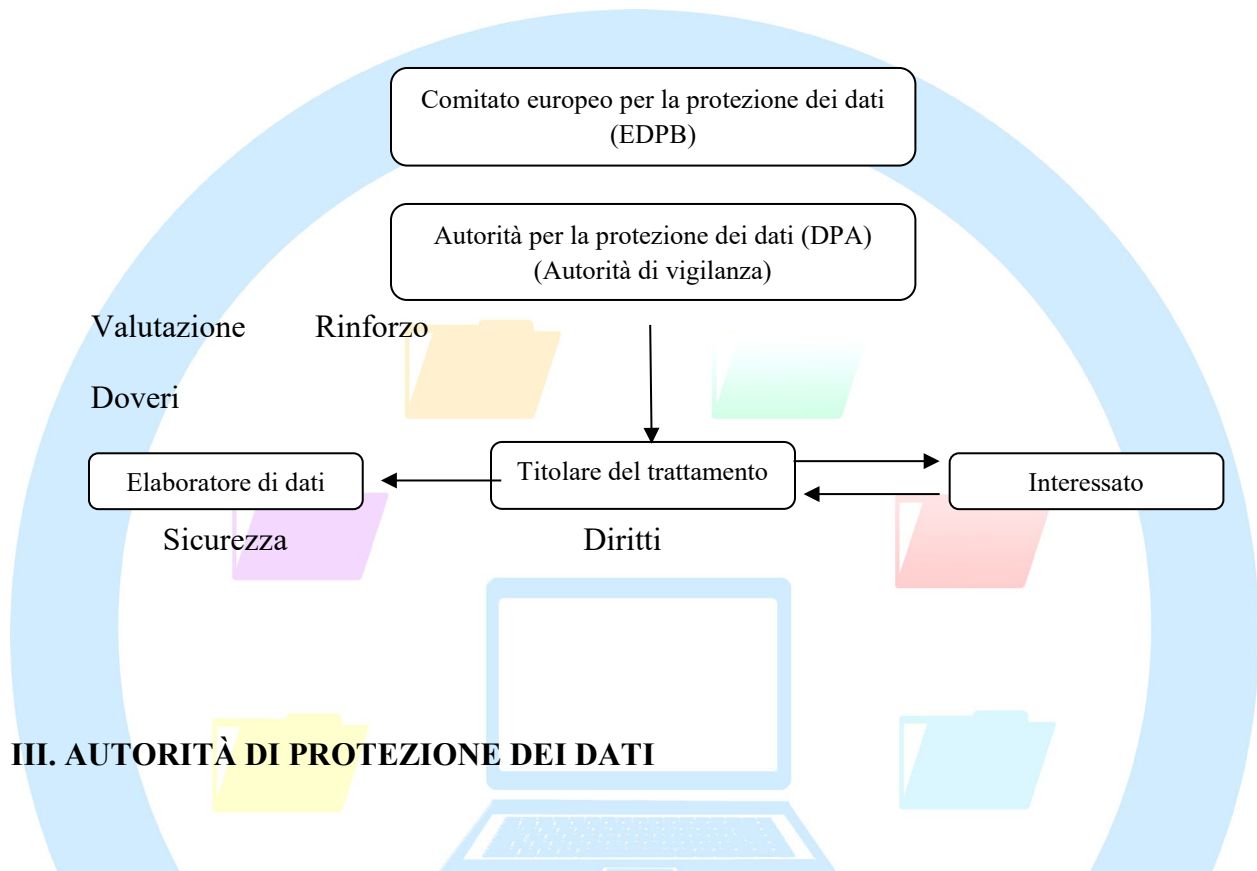
Inoltre, l'EDPB deve fornire alla Commissione europea un parere sulla valutazione dell'adeguatezza del livello di protezione in un paese terzo; con un parere sulle icone e con un parere sui requisiti di certificazione. L'EDPB ha un ruolo da svolgere nel fornire pareri sui progetti di decisione delle autorità di controllo.

L'UE lavora costantemente sulla protezione dei dati personali e dei diritti dei suoi cittadini (soggetti interessati) e finora i suoi organi di lavoro hanno pubblicato numerose linee guida e opinioni su argomenti pertinenti.



Per ulteriori informazioni e dettagli, è possibile consultare l'EDPB <https://edpb.europa.eu/> gli archivi del gruppo di lavoro dell'articolo 29 dal 1997 al 2016 su siti Web [http://ec.europa.eu/justice/article-29/documentation/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/justice/article-29/documentation/index_en.htm)

### 3) Modello di protezione dei dati ai sensi del GDPR



### III. AUTORITÀ DI PROTEZIONE DEI DATI

Anche prima del GDPR, in Europa, c'erano leggi nazionali che regolavano la protezione dei dati personali in ciascun paese. Alcuni paesi li ottennero negli anni '80 e alcuni dopo l'anno 2000.

Secondo il GDPR, l'organismo responsabile della supervisione della protezione dei dati personali in ciascun paese è chiamato Autorità di controllo,

Nel resto del mondo, alcuni paesi non dispongono della legge sulla protezione dei dati o dell'autorità di protezione dei dati (autorità di controllo). Di seguito una breve panoramica della situazione nell'Unione europea ed esempi dal resto del mondo;

#### 1) Europa

Nell'Unione europea vi sono 28 autorità che vigilano sulla protezione dei dati personali di persone fisiche / fisiche, sul trattamento dei dati personali e sulla libera circolazione di tali dati.





Non tutte le autorità di controllo hanno la stessa struttura. Alcuni di loro si stanno unendo all'istituzione governativa "diritto di accesso alle informazioni". In tal caso l'istituzione di solito ha nominato Ufficio del Commissario per le informazioni. Alcune altre istituzioni stanno solo supervisionando la protezione dei dati personali e il loro nome è generalmente strutturato come Agenzia per la protezione dei dati personali. Il nome comunemente accettato per tale autorità è Data Protection Authority (DPA).

Per ulteriori informazioni sui DPA dell'UE, utilizzare i collegamenti nell'elenco fornito;

Austria - <http://www.dsb.gv.at/>

Belgio - <http://www.privacycommission.be/>

Bulgaria - <http://www.cpdp.bg/>

Croazia - <http://www.azop.hr/>

Cipro - <http://www.dataprotection.gov.cy/>

Repubblica Ceca - <http://www.uoou.cz/>

Danimarca - <http://www.datatilsynet.dk/>

Estonia - <http://www.aki.ee/en>

Finlandia - <http://www.tietosuoja.fi/en/>

Francia - <http://www.cnil.fr/>

Germania - <http://www.bfdi.bund.de/>

Grecia - <http://www.dpa.gr/>

Ungheria - <http://www.naih.hu/>

Irlanda - <http://www.dataprotection.ie/>

Italia - <http://www.garanteprivacy.it/>

Lettonia - <http://www.dvi.gov.lv/>

Lituania - <http://www.ada.lt/>



Lussemburgo - <http://www.cnpd.lu/>

Malta - <http://www.dataprotection.gov.mt/>

Paesi Bassi – <https://autoriteitpersoonsgegevens.nl/nl>

Polonia - <http://www.uodo.gov.pl/>

Portugallo – <http://www.cnpd.pt/>

Romania - <http://www.dataprotection.ro/>

Slovacchia - <http://www.dataprotection.gov.sk/>

Slovenia - <https://www.ip-rs.si/>

Spagna – <https://www.agpd.es/>

Svezia – <http://www.datainspektionen.se/>

Regno Unito – <https://ico.org.uk>

## 2) Resto del mondo

Nei paesi di tutto il mondo la protezione dei dati personali differisce da paese a paese. Tuttavia, non tutti i paesi hanno leggi sulla protezione dei dati.

Ad esempio, **negli Stati Uniti**, la privacy dei dati non è altamente regolamentata, quindi per estensione non esistono leggi rigide sulla protezione dei dati applicabili. Ha circa 20 leggi nazionali o settoriali specifiche sulla privacy o sulla sicurezza dei dati e centinaia di tali leggi tra i suoi 50 stati e i suoi territori. Non esiste un'autorità nazionale ufficiale, ma la Federal Trade Commission (FTC) è competente per la maggior parte delle entità commerciali e ha l'autorità di emettere e far rispettare le norme sulla privacy in aree specifiche (ad es. Telemarketing, e-mail commerciali e privacy dei bambini). La FTC utilizza la sua autorità generale per prevenire pratiche commerciali sleali e ingannevoli al fine di attuare azioni di contrasto contro misure inadeguate di sicurezza dei dati e pratiche di raccolta, uso e divulgazione delle informazioni inadeguate. I procuratori statali in genere dispongono di un'autorità simile e introducono alcune



misure di applicazione, in particolare nel caso di violazioni della sicurezza dei dati di alto profilo.

Inoltre, una vasta gamma di regolatori di settore, in particolare quelli nei settori dell'assistenza sanitaria, dei servizi finanziari, delle comunicazioni e delle assicurazioni, ha l'autorità di emettere e far rispettare le normative sulla privacy.

**In Giappone**, la legge sulla protezione delle informazioni personali ("APPI") regola le questioni di protezione della privacy in Giappone e la Commissione per la protezione delle informazioni personali (la "PPC"), un'agenzia centrale funge da organizzazione governativa di supervisione su questioni di protezione della privacy.

L'APPI è stato originariamente adottato circa 10 anni fa, ma è stato recentemente modificato e le modifiche sono entrate in vigore il 30 maggio 2017.

Il PPC è stato incaricato di fornire molti dei dettagli necessari per interpretare e applicare l'APPI. La PPC pubblica linee guida per le regole generali per la gestione delle informazioni personali, il trasferimento offshore e i requisiti di conferma e registrazione al momento della fornitura di dati personali a terzi e della creazione e gestione di informazioni anonime. Il PPC è neutro e indipendente e ha il potere di imporre l'APPI. Tuttavia, avrà solo il diritto di eseguire audit e di emettere ordini di cessazione e di deroga; non avrà il potere di imporre ammende amministrative. Per maggiori informazioni visita <https://www.ppc.go.jp/en/>

**In Argentina**, la sezione 43 della Costituzione federale concede ai cittadini un'azione giudiziaria rapida per ottenere l'accesso alle informazioni su di essi contenute in banche dati pubbliche e private e per richiedere la sua modifica, aggiornamento, riservatezza o soppressione se non è corretto.

La legge sulla protezione dei dati personali n. 25.326 (la "PDPL"), adottata nell'ottobre 2000, offre una protezione molto più ampia dei dati personali in stretta conformità con la legge spagnola sulla protezione dei dati. Il 30 giugno 2003, la Commissione europea ha riconosciuto che l'Argentina fornisce un livello "adeguato" di protezione dei dati personali, in linea con la direttiva sulla protezione dei dati (95/46 / CE).



L'Agenzia argentina per la protezione dei dati personali (*Dirección Nacional de Protección de Datos Personales-DNPDP*) ha il potere esecutivo e per ulteriori informazioni visita <http://www.jus.gov.ar/datos-personales.aspx>

**In Australia**, la privacy / protezione dei dati è attualmente costituita da un mix di legislazione federale e statale / territoriale. Il Commissario per la privacy ("Commissario per la privacy") che opera sotto e attraverso l'Ufficio dell'Australian Information Commissioner ("OAIC") è il regolatore nazionale per la protezione dei dati responsabile della supervisione del rispetto della legge sulla privacy. Il commissario per la privacy ha il potere ai sensi della legge sulla privacy di condurre indagini (comprese le proprie indagini sulla mozione), garantire il rispetto della legge sulla privacy e chiedere sanzioni civili per una violazione grave / grave o per ripetute violazioni delle APP in cui la riparazione non è stata implementata. Gli Stati e i Territori australiani (ad eccezione dell'Australia occidentale e dell'Australia meridionale) hanno ciascuno la propria legislazione sulla protezione dei dati che si applica alle agenzie del governo statale (e l'interazione delle imprese private con esse). Esistono anche altri atti legislativi statali e federali che incidono o riguardano la protezione dei dati.

Per maggiori informazioni visita <http://www.oaic.gov.au/>.

**In Indonesia e Pakistan**, non esiste una legge sulla protezione dei dati e non esiste un'autorità nazionale per la protezione dei dati sulla privacy dei dati in generale.

Per ulteriori informazioni sulle autorità di protezione dei dati e sulla legislazione, visitare <https://www.dlapiperdataprotection.com/index.html?t=about&c=PK>

#### **IV. APPRENDIMENTO DELLA PROTEZIONE DEI DATI**

L'apprendimento della protezione dei dati dovrebbe comprendere la differenza di comprensione tra i dati personali e aziendali (aziendali), le minacce alla sicurezza dei dati e i protocolli IT sulla sicurezza dei dati, le misure che ogni persona deve attuare per aumentare la consapevolezza delle migliori pratiche sulla privacy e come conservare i dati personali sicuro, online e offline. Dovrebbe spiegare il GDPR, i diritti dell'interessato e le modalità per esercitarli.



Deve sottolineare che non è sufficiente per una persona fisica fare affidamento solo sul GDPR e sulla competenza dell'autorità di protezione dei dati, ma essere proattivi e adottare misure per la sicurezza dei propri dati personali come:

- utilizzare password più complesse sui servizi Internet e sui social network (minimo 8 cifre, lettere maiuscole, numeri, segni) e non rivelarlo a nessuno,
- non divulgare dati sensibili sui social network,
- non lasciare mai ID personali a nessuno,
- non connettersi a reti wireless gratuite sconosciute con dispositivi elettronici privati e mantenere aggiornati i programmi antivirus e antimalware,
- essere consapevoli delle potenziali minacce che potrebbero essere ricevute via e-mail, tramite collegamenti o visitando determinati siti web.

L'apprendimento deve essere informativo con fatti come; secondo la maggior parte dei rapporti annuali IT, in media l'85% delle violazioni della sicurezza nel mondo aziendale sono causate da errori umani o azioni non intenzionali che nella maggior parte dei casi hanno portato alla perdita o alla compromissione dei dati personali e aziendali. Di conseguenza, il primo passo nell'apprendimento della protezione dei dati personali dovrebbe riguardare la ISO 27001 e il Sistema di gestione della sicurezza delle informazioni (ISMS).

## **V. PIANIFICAZIONE SULLA PRIVACY NON FORMALE E L'APPRENDIMENTO DELLA PROTEZIONE DEI DATI**

L'organizzazione del processo di apprendimento non formale potrebbe essere suddivisa in diversi passaggi di base:

### 1. Definizione dei gruppi target

Studenti, professionisti coinvolti nel campo della protezione dei dati personali attraverso determinati compiti o nella diffusione della consapevolezza pubblica.

### 2. Analisi dei bisogni

Quali sono le aspettative dei tirocinanti, le loro conoscenze in materia, argomenti specifici da affrontare durante il corso, le loro preferenze? Le attività analitiche / la raccolta di informazioni potrebbero essere svolte utilizzando un questionario o moduli online.



### 3. Progettazione dei moduli per fornire la formazione

Non ci dovrebbero essere limiti nella selezione dei formati per la consegna dei contenuti e soluzioni tecniche; aula virtuale, conferenze audio / video, applicazioni web, presentazioni in Power Point, corsi online, forum di discussione. Il contenuto potrebbe essere lineare o interattivo con determinate opzioni per il tirocinante.

### 4. Attuazione dell'attività

In questa fase si dovrebbe prestare attenzione affinché la lingua usata sia semplice e comprensibile, le frasi - brevi e chiare, il contenuto - organizzato, in parti non più lunghe di quanto i tirocinanti siano in grado di prendere in una volta. Dovrebbero essere poste domande ai tirocinanti per interagire / rispondere ed esempi che facilitano il processo di apprendimento.

### 5. Valutazione

Lo scopo della valutazione è ricevere feedback dai tirocinanti. Tra le altre domande incluse dovrebbero essere quelle come;

- La formazione è stata coinvolgente e pertinente?
- I materiali presentati hanno raggiunto le aspettative?
- Il trainer è stato in grado di presentare contenuti?





## Capitolo 2: Trasformazione dei moduli di apprendimento cartacei in contenuti interattivi

Non c'è dubbio che catturare l'attenzione del pubblico nella cosa più importante nella presentazione dei contenuti. "Il contenuto è re" per essere più precisi. Il contenuto cartaceo è già considerato obsoleto, lasciando il posto al "nuovo re" - contenuto interattivo. Non si può negare che i contenuti convenzionali saranno qui per molti anni a venire, ma i contenuti interattivi saranno più visibili grazie alle sue straordinarie funzionalità. Inoltre, i contenuti interattivi facilitano una migliore interazione tra il creatore di contenuti e il pubblico.

- Moduli di apprendimento basati su carta

I moduli cartacei nel campo dell'istruzione e della formazione mirano a sviluppare le competenze chiave per affrontare obiettivi diversi. I moduli cartacei sono accompagnati da test, esercitazioni, articoli, ecc. E poiché stiamo parlando di moduli di formazione, ci sono alcuni principi di base ai quali devono aderire: accessibilità, approccio individuale, coscienza e durata della conoscenza.

Ogni singolo modulo (sia esso cartaceo o digitale) comprende:

- Obiettivi principali: conoscenze di base, argomenti, utilizzo di modelli integrati e concetti di base;
- Risultati attesi - verranno raggiunti gli obiettivi principali;
- Parole chiave - a seconda dell'argomento e degli obiettivi;
- Durata: indica il periodo di tempo.

Facendo parte di un programma di formazione, questi moduli devono indicare l'importanza di acquisire **conoscenze e competenze**, esempi di buone pratiche, conclusioni e raccomandazioni.

Va sottolineato che la conoscenza e le abilità sono le qualità più preziose dell'individuo, ad esempio possono garantire una migliore competitività e redditi più elevati. Inoltre creano le condizioni per la libera scelta, l'indipendenza e l'espressione più efficace della personalità. Inoltre, nelle grandi aziende esiste un processo, chiamato "knowledge management", che si concentra sui problemi critici di adattamento, sopravvivenza e competenza delle aziende, tenendo conto dei continui cambiamenti nell'ambiente esterno. La gestione della conoscenza comprende tutti i processi in un'organizzazione creando una sinergia di dati e le capacità delle tecnologie informatiche all'avanguardia al fine di migliorare la creatività e l'innovazione nelle



persone. In questa linea di pensiero, i moduli di formazione dovrebbero essere sviluppati per soddisfare le esigenze del pubblico.

## 2. Il termine "trasformazione"

Il termine "trasformazione" significa convertire una cosa in un'altra. Affinché il processo di trasformazione dei moduli cartacei in contenuti interattivi abbia successo, è necessario utilizzare due approcci di base: costruttivismo e connettività. Un'espressione di costruttivismo è l'uso attivo delle moderne tecnologie come possibile opzione di apprendimento attivo. L'obiettivo principale è comprendere la questione, piuttosto che memorizzare le risposte corrette.

La connettività può essere utilizzata come un altro approccio nella presentazione di contenuti interattivi. I suoi aspetti principali sono:

- La tecnologia cambia le capacità del nostro cervello;
- I mezzi della tecnologia che utilizziamo possono modellare il modo in cui pensiamo.

## 3. Contenuto interattivo

Ciò che è importante qui è poter selezionare correttamente il tipo di testo interattivo, tenendo allo stesso tempo conto dello scopo del modulo cartaceo. I tipi potrebbero essere:

- Testo statico interattivo, che può essere soggetto a programmazione;
- Interattività - sotto forma di presentazione;
- Testo interattivo pseudo-dinamico: il contenuto è programmato, ma l'individuo può aggiungere dati;
- Testo interattivo dinamico - inserendo contenuti nel sistema, modificandolo, creando contenuti aggiuntivi, in base alle preferenze dell'individuo.

La trasformazione di moduli cartacei in contenuti interattivi è in realtà la ragione del cosiddetto "apprendimento interattivo", che è considerato un buon apprendimento da parte degli individui.

## 4. Quali sono i vantaggi dell'utilizzo di contenuti interattivi?

- Un tasso di coinvolgimento più elevato



Diciamo solo che anche un contenuto interattivo mal eseguito ha un tasso di coinvolgimento più elevato di un buon contenuto convenzionale basato su carta. Ha senso perché anche la forma più primitiva di contenuto interattivo implica l'azione dell'utente, quindi per sua natura richiede un certo grado di interazione. I contenuti interattivi in genere danno alle persone più valore.

- Acquisisci dati più pertinenti

La creazione di contenuti che affascina completamente l'attenzione del pubblico può far sì che forniscano non solo più dati, ma dati rilevanti, che in molti casi è una situazione vantaggiosa per tutti! Quiz, sondaggi e altri contenuti interattivi consentono agli utenti di fornire un feedback immediato e ciò significa che non solo sono disponibili le loro informazioni di contatto, ma consente la creazione di contenuti più mirati e utili per loro.

- Aumentare la fedeltà al marchio (limitato al marketing, ma interessante da menzionare)

Un buon marketer dovrebbe mettersi nei panni dell'utente medio di Internet. I contenuti ordinari fanno sì che le persone vedano il marchio come simile a molti altri: è difficile distinguersi dalla concorrenza se si creano gli stessi vecchi post sul blog. I contenuti interattivi non solo hanno una maggiore possibilità di essere apprezzati e condivisi dai consumatori, ma aiutano a sviluppare la fedeltà del marchio perché le persone vedono il creatore del contenuto come un esperto nella sua particolare nicchia.

## 5. Tipi di contenuti interattivi

- Infografica interattiva

Le infografiche interattive richiedono più risorse di quelle statiche. Se eseguiti in modo eccellente, possono portare traffico intenso, molti backlink e il coinvolgimento degli utenti aumenteranno. Sono la prova che argomenti banali e asciutti possono essere presentati in modi entusiasti. Il pubblico è felice che le informazioni presentate siano divertenti e coinvolgenti.

- Video interattivo

La popolarità dell'uso del video è principalmente perché dà più libertà nell'esprimere la creatività mentre trasmette il messaggio. Tuttavia, bisogna tenere presente che i video interattivi spesso richiedono molte risorse e un budget elevato per essere eseguiti correttamente e servire al loro scopo.



- Sondaggi e sondaggi

Sondaggi e sondaggi hanno lo scopo di ottenere feedback e trovare nuovi dati utente. Il grande vantaggio di queste forme è la loro discrezione. Inoltre, sondaggi e sondaggi sono tra le più antiche forme di contenuto interattivo e hanno avuto successo nel tempo. Il successo di sondaggi e sondaggi risiede nella loro mancanza. Hanno molti elementi in comune, ma c'è una chiara differenza tra loro.

Mentre un sondaggio è composto da una sola domanda a scelta multipla, un sondaggio contiene più domande. Le forme di sondaggio si trovano generalmente nella parte inferiore dello schermo e richiedono un'interazione minima. D'altra parte, i sondaggi sono più complessi e richiedono una maggiore interazione. Per adempiere al suo compito, un sondaggio dovrebbe essere abbastanza coinvolgente da convincere le persone a completare tutti i passaggi.

- Calcolatrici (relative al marketing, ma interessanti da menzionare)

Le calcolatrici hanno il potenziale per fare miracoli quando si tratta di lead e vendite generate. Questa forma di contenuto interattivo consiste nel prendere l'input degli utenti e, sulla base di una formula, creare una risposta che di solito è numerica. Una calcolatrice fornisce risultati precisi adatti a strategie complesse. Invece di scrivere molti contenuti su carta per descrivere un prodotto o un servizio, una calcolatrice offre un output accurato dei guadagni. Inoltre, una calcolatrice richiede un piccolo sforzo da parte degli utenti, ma offre loro un grande valore.

- Valutazione

Una valutazione è un contenuto interattivo in cui il pubblico è tenuto a fornire risposte ad alcune domande al fine di ricevere approfondimenti basati su di esse. È una forma obiettiva per ottenere feedback di qualità. Per sua stessa natura, le valutazioni consentono ai creatori di contenuti di ottenere molte informazioni sul pubblico e le valutazioni sono la forma più apprezzata di contenuto interattivo.

- Libri elettronici e white paper interattivi.

Ci sono alcune chiare differenze tra e-book e white paper, ma hanno anche molte cose in comune.



Fondamentalmente, e-book e white paper consentono la condivisione di molte informazioni, di solito in modo conciso. Indipendentemente dalla qualità del contenuto e del design, digerire molte informazioni può essere una vera seccatura per gli utenti e, tenendo conto della ridotta capacità di attenzione della maggior parte delle persone, c'è sicuramente spazio per migliorare con questi due formati. E-book e white paper interattivi catturano i lettori e danno luogo a un tasso di coinvolgimento più elevato. Alcuni e-book richiedono agli utenti di inserire dati che, ovviamente, portano a un maggiore coinvolgimento.

#### - E-mail interattive

Piuttosto nuovo tipo di contenuto interattivo, che è attualmente in fase di sviluppo. Un'e-mail interattiva ha la funzionalità per gli utenti di eseguire un'azione all'interno dell'email che attiva un evento all'interno della stessa e-mail. Ad esempio, l'e-mail interattiva può assumere la forma di:

- ✓ Utilizzo dei menu a discesa o della navigazione all'interno di un'e-mail
- ✓ Utilizzo di una galleria fotografica o di una giostra all'interno di un'e-mail
- ✓ Utilizzo di quiz, sondaggi o sondaggi all'interno di un'e-mail

(L'elenco non è esaurito).

#### - Presentazioni PowerPoint

La presentazione di PowerPoint è uno dei più, se non lo strumento più riconoscibile per la creazione di contenuti interattivi. È anche molto versatile e può sempre essere regolato per soddisfare le esigenze del pubblico.

È una forma di comunicazione, un dialogo interattivo tra il presentatore e il pubblico. Una presentazione davvero ben fatta può trasmettere messaggi e creare un impatto. Il suo scopo principale è quello di persuadere e incoraggiare la promozione di una migliore comprensione della questione.

Lo scopo della presentazione è definito dal tipo e dal contenuto. Deve essere definito con precisione, realisticamente e alla luce dei risultati attesi.

Le funzioni principali di una presentazione sono:





- informativo - trasmette messaggi o informazioni al pubblico;
- persuasivo - il pubblico è a conoscenza di tutti i pro e i contro dell'argomento;
- pone le basi per un dialogo.

Le presentazioni di PowerPoint possono essere trasformate in uno strumento eccellente per l'esperienza di e-learning.

### 1. Scegliere il giusto strumento di e-learning

Questi strumenti aiutano a convertire la presentazione in un corso dinamico e interattivo, senza alcuna programmazione aggiuntiva. È inoltre possibile aggiungere effetti sonori, video, animazioni, quiz e una ricca interattività per coinvolgere il pubblico. Inoltre, esiste la possibilità di incorporare contenuti di terze parti da Internet, inclusi feed di Twitter, video di YouTube, Google Maps e molto altro, aumentando il coinvolgimento del pubblico a un nuovo livello.

### 2. Riorganizzare il layout, se necessario

Qui è possibile utilizzare modelli di layout di pagina, collegamenti, sondaggi e altri mezzi. La grafica accattivante aiuterà anche a rendere il contenuto più eccitante e coinvolgente.

### 3. Creazione di un menu di diramazione per una facile navigazione

Uno dei modi più efficaci per integrare una buona dose di interattività aggiungendo un menu all'inizio che consente al pubblico di accedere rapidamente ai vari moduli. Invece di attenersi alla struttura lineare seguita praticamente da tutte le presentazioni, il contenuto può essere organizzato su idee o argomenti e separarli in moduli diversi. Ciò consentirà agli utenti di ottenere il controllo sulla propria esperienza.

### 4. Utilizzo di collegamenti ipertestuali per l'integrazione di video

In effetti, i collegamenti ipertestuali hanno una varietà di scopi nel contenuto interattivo. Possono essere utilizzati per integrare video che offrono al pubblico la possibilità di espandere la propria base di conoscenza ed esplorare un argomento in modo approfondito.

### 5. Integrazione di personaggi e audio per una maggiore immersione

L'integrazione dell'audio di sottofondo o l'utilizzo di caratteri può fare la differenza. È possibile utilizzare musica senza diritti d'autore.

### 6. Comprese storie, scenari ed esempi di vita reale per aumentare l'interattività





Questi elementi contribuiscono all'efficacia del contenuto interattivo, ma lo rendono anche più emotivamente inquieto. Ad esempio, se esiste attualmente un esempio di vita reale, può essere trasformato in modo tale da incoraggiare gli utenti a fare delle scelte e a conoscere le conseguenze in base al contenuto già disponibile. Potrebbero essere creati scenari che si collegano a situazioni o sfide del mondo reale e quindi il pubblico potrebbe essere invitato a rispondere a domande basate sullo scenario. Ciò aiuterà gli utenti a connettersi, interagire, analizzare e trovare le migliori soluzioni possibili.

### Capitolo 3: Selezione di risorse educative aperte e preparazione dei contenuti per l'apprendimento non formale della protezione dei dati digitali

#### I. DEFINIZIONE DI RISORSE EDUCATIVE APERTE

Al fine di ottenere risultati positivi nell'implementazione, nelle fasi finali e finali del progetto, è necessario scegliere, raccogliere, classificare, insegnare e applicare metodi e contenuti molto attenti, precisi e attentamente considerati e calcolati. In questa linea di pensiero, le risorse dell'istruzione aperta verrebbero ampiamente e principalmente utilizzate nella preparazione dei contenuti per l'apprendimento non formale della protezione dei dati digitali. Open Educational Resources o (OER) sono testi, media e altre risorse digitali liberamente accessibili, con licenza aperta, utili per l'insegnamento, l'apprendimento e la valutazione nonché per scopi di ricerca. Lo sviluppo e la promozione di risorse educative aperte sono spesso motivati dal desiderio di fornire un quadro educativo alternativo o migliorato e dall'apprendimento non convenzionale e non formale della protezione dei dati digitali. Gli scopi principali delle OER includono l'uso, gli aggiornamenti, la redistribuzione, la moderazione, il miglioramento e la condivisione di materiali e risorse accessibili al pubblico. Secondo il repository di pubblicazioni di ricerca della Open University e altri risultati della ricerca, la William and Flora Hewlett Foundation, che ha fondato il progetto MIT, definisce OER come: *risorse per l'insegnamento, l'apprendimento e la ricerca che risiedono nel pubblico dominio o che sono state rilasciate sotto una licenza di proprietà intellettuale che ne consente il libero utilizzo e il riutilizzo da parte di terzi. Le risorse didattiche aperte includono corsi completi, materiali, moduli, libri di testo, video in streaming, test, software e qualsiasi altro strumento, materiale o tecnica utilizzato per supportare l'accesso alle*



*conoscenze.* (Hewlett Foundation n.d.) <sup>1</sup> In generale, l'uso di OER porta a maggiori possibilità, opportunità, nuove linee nello sviluppo dell'istruzione, efficienza in termini di costi (gli OER sono principalmente economici a causa del loro carattere di risparmio), alta qualità e velocità delle prestazioni, sicurezza e consegna di materiale e informazioni sugli obiettivi di apprendimento. Esiste una notevole varietà e volume di diversi tipi di risorse educative aperte.

OER può essere risorse statiche liberamente e apertamente disponibili, risorse dinamiche che cambiano nel tempo nel corso del tempo in cui i cercatori di conoscenza interagiscono e aggiornano (come ad esempio un articolo di Wikipedia) o un corso o modulo con una combinazione di queste risorse. Le risorse aiutano gli utenti e stimolano l'attenzione, la disciplina e il ritmo autonomi e ampiamente indipendenti sul processo di apprendimento. Alcuni degli OER che verrebbero utilizzati e applicati includono:

- corsi completi (online) e materiale didattico (ad es. Video, registrazioni, presentazioni, documenti PDF degli appunti delle lezioni) - accesso immediato - costo e accesso gratuiti
- moduli
- oggetti di apprendimento - multimedia, videoregistratori, audio, video, immagini sono di alta qualità (HQ / HD)
- aprire libri di testo
- video con licenza aperta (spesso in streaming live)
- test con risposte automatizzate, quiz, sondaggi - obiettivo: feedback per lo sviluppo e gli aggiornamenti della piattaforma, materiali di apprendimento, lezioni frontali, struttura dei contenuti
- software - applicazioni interattive online
- calendario, programma e curriculum online
- diagrammi e grafici digitali
- applicazione per dispositivi - per smartphone e tablet
- design, struttura, avatar ispirati al gioco di ruolo, ispirati al gioco, per una comprensione, un accesso più ampio e più semplice, più ampio, per comprendere, accedere e operare

<sup>1</sup> Weller, Martin; de los Arcos, Bea; Farrow, Rob; Pitt, Beck and McAndrew, Patrick (2015). L'impatto di OER sulla pratica dell'insegnamento e dell'apprendimento. Open Praxis, 7(4) p. 352



con i dati: questo strumento attira anche l'attenzione grazie alle sue caratteristiche di intrattenimento

- creazione di profili utente, forum, blog - come mezzo interattivo tra gli utenti per comunicare, scambiare esperienze e informazioni aggiuntive, condividere domande e risposte - in modo tale che sarebbe più facile anche per gli amministratori tenere traccia dell'interesse e dell'uso della piattaforma, Software.

## II. SCEGLIERE RISORSE EDUCATIVE APERTE

I criteri utilizzati per valutare e selezionare risorse educative e libri di testo aperti dovrebbero essere quasi gli stessi dei libri di testo tradizionali. È probabile e utile valutare OER sulla base degli stessi standard utilizzati per valutare altri materiali del corso. Ecco alcuni criteri e passaggi applicabili da seguire nel processo di selezione:

**Contenuto:** OER copre i principali obiettivi di apprendimento del corso? Come viene presentato, disponibile o accessibile il materiale nel suo complesso? L'OER raggiunge gli scopi principali e i gruppi target? Il contenuto è facile, chiaro, accurato, conciso, diretto e completo da comprendere? Sulla base dei risultati e dei fatti della psicologia, la durata minima dell'attenzione è di circa 10-15 minuti nelle lezioni (Bradbury, NA), pertanto le lezioni presentate nei video dovrebbero mirare a coprire i punti principali per un'approssimazione di 15 minuti. Altri banner interattivi e collegamenti correlati verrebbero utilizzati anche al fine di focalizzare, dirigere e raccogliere l'attenzione dei partecipanti / utenti e discenti. La struttura del contenuto è l'obiettivo principale, il che significa come il contenuto sarà disposto e posizionato nella pagina principale - pulsanti, banner e schede - ciò che sarebbe orizzontale, ciò che sarebbe verticale, i colori del contenuto. L'attenzione sarebbe focalizzata su come la struttura può essere più interattiva e più facile da operare per i gruppi target. Il contenuto verrebbe inoltre tradotto in diverse lingue al fine di raggiungere un pubblico più ampio in diversi paesi.

**Accessibilità:** il contenuto e il livello di lettura sono al livello giusto per il pubblico? È abbastanza impegnativo? Il livello di tecnicità è appropriato per il corso? Le risorse audio e video dovrebbero avere una trascrizione o sottotitoli. Sono inoltre disponibili formati alternativi (come documenti Word o PDF). Un'applicazione per dispositivi è favorevole per raggiungere una gamma più ampia di utenti e gruppi diversi.



- ✓ Il software utilizzato per visualizzare OER disabiliterà le funzioni di accessibilità del sistema operativo del computer (Windows, Mac OSX, Linux)? Per vari motivi, alcuni software disabilitano le funzioni di accessibilità del sistema operativo, come zoom, sintesi vocale e sintesi vocale. Le OER accessibili devono evitare questo software.
- ✓ Esiste l'identificazione testuale di elementi non testuali? Gli screen reader di sintesi vocale per non vedenti possono leggere descrizioni alternative di elementi come immagini. Ad esempio, se stai realizzando un OER utilizzando HTML, assicurati di includere le descrizioni per le immagini.
- ✓ Tutto il testo nell'OER è riconoscibile da un computer come testo? Per i PDF, è spesso necessario un accurato riconoscimento ottico dei caratteri (OCR) per rendere comprensibile il testo a un computer. Gli screen reader e gli evidenziatori richiedono informazioni testuali, come l'OCR, per tutto il testo visualizzato.
- ✓ L'OER è accessibile dal daltonico? Per informazioni dipendenti dal colore, sono presenti metodi alternativi di riconoscimento (come modelli diversi) oppure il colore e il contrasto possono essere completamente regolati per i daltonici.
- ✓ Progettazione dell'applicazione del dispositivo: struttura di contenuti, elementi visivi, diagrammi, immagini, collegamenti, banner, video.

**Usa:** la licenza è aperta? Il contenuto può essere condiviso, riutilizzato e remixato liberamente? L'interfaccia è facile da navigare? Esiste il rischio di eventuali ritardi nell'uso di altre applicazioni, pagine Web o arresti anomali?

**Qualità:** il peer OER viene rivisto? I corsi proposti possono essere rivisti da altri istruttori che insegnano corsi simili, ma non partecipano alla piattaforma? Gli errori sono corretti o annotati? L'audio, il video e le immagini sono di alta qualità e alta dimensione.

**Formato:** il materiale è disponibile in un formato a cui il pubblico può accedere facilmente? È richiesto un software speciale (ad esempio per le persone con disabilità - traduzioni, audio)? Il materiale può essere stampato o acquistato in stampa a basso costo?<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Università del Texas Libraries. (20 settembre 2018) Valutazione dell'EOR, recuperato da <https://guides.lib.utexas.edu/OER/select>



Oltre a tenere a mente le 5R (**Conservare; Riutilizzo; Revisionare; Remix; Remistribute**) durante l'adozione, l'adattamento o la costruzione di risorse e corsi OER, l'utilizzo di rubriche o altri strumenti di valutazione per misurare l'efficacia, l'accessibilità e l'allineamento ai risultati di apprendimento degli studenti sono fondamentali .

- Conservare significa che l'utente sarebbe in grado di salvare i contenuti o il livello raggiunto senza perdere alcun dato o completare con successo un corso.

- Riutilizzo significa che qualsiasi informazione sarebbe disponibile per essere riutilizzata più volte. Si può facilmente andare avanti e indietro su tutti i materiali disponibili per riferimento in qualsiasi momento.

- Revisionare significa che i contenuti disponibili saranno attentamente monitorati, sviluppati e aggiornati regolarmente per soddisfare standard elevati, per evitare arresti anomali e bug e per essere utili agli utenti.

- Remix significa che gli utenti possono anche partecipare allo sviluppo di fonti di dati, caricamento, download di contenuti, forum aperti o blog per la discussione

- Ridistribuire significa che gli utenti possono condividere le informazioni e la propria esperienza reciproca per una maggiore flessibilità, competenza, condivisione delle migliori pratiche è sempre utile e utile all'interno della piattaforma. Lì si possono trovare parti o esperti affini o interessati che possono fornire ulteriore aiuto e risposte alle domande. L'obiettivo principale della piattaforma e-OpenSpace è quello di mettere in contatto persone con interessi simili, educarli e stabilire uno strumento di comunicazione migliore per loro. Ciò si otterrebbe con un'attenta pianificazione e utilizzo delle OER.

Vengono inoltre considerati i seguenti fattori quando si selezionano le risorse Open Education da adattare o adottare:

- Precisione / qualità dei contenuti
- Rilevanza
- Qualità della produzione
- Accessibilità
- Interattività





- Rilevanza e sensibilità culturale
- Licenze
- Facilità di adattabilità

Inoltre, i principali docenti, accademici, esperti nel campo e nelle materie insegnate si prepareranno, struttureranno di conseguenza, coopereranno con gli argomenti e gli obiettivi principali degli altri esperti in materia, presenteranno i propri appunti e li renderanno disponibili sulla piattaforma attraverso video, documenti PDF e presentazioni in Power Point di Office. Queste nuove tecniche di insegnamento disponibili, facilmente accessibili e coinvolgenti attireranno l'attenzione necessaria, aiuteranno gli studenti a comprendere meglio, più facilmente e più rapidamente il materiale di apprendimento in qualsiasi momento e luogo, ogni volta che è conveniente per l'utente / pubblico di destinazione.

La piattaforma verrebbe sviluppata come un'applicazione del dispositivo per un comfort, una praticità, un accesso e una disponibilità ancora maggiori. Durante lo sviluppo dell'applicazione, seguirà rigorosamente i criteri, i fattori e i passaggi sopra menzionati per ottenere i risultati e i risultati desiderati. Il design e la struttura del contenuto (ad es. Posizione e distribuzione di pulsanti, collegamenti, banner) sarebbero priorità chiave per renderlo abbastanza divertente e coinvolgente, creando così l'utilità, la necessità e la curiosità di imparare da questo gadget. Il Play Store per Android e l'Apple Store sono motori di ricerca ampiamente disponibili per ottenere l'applicazione su ogni dispositivo smartphone o tablet nell'era della tecnologia intelligente. Sarebbe gratuito. Successivamente, raggiungerà una gamma e gruppi target ampi e diversificati.

La selezione di risorse educative aperte e la preparazione di contenuti per l'apprendimento non formale della protezione dei dati digitali offre molteplici opportunità per l'elaborazione complessiva delle informazioni e delle operazioni. Alcune delle principali motivazioni e degli aspetti positivi con cui gli OER contribuiscono sono la disponibilità e l'accesso ai dati di apprendimento più semplici e maggiori, la riduzione radicale dei costi: gli OER sono economici ed economici, pari accesso alla conoscenza per tutti, incoraggiamento della traduzione e localizzazione dei contenuti, e promozione per il miglioramento continuo dell'istruzione e dell'apprendimento personalizzato. Le OER sono selezionate in linea con criteri e fattori





centralizzati al fine di stabilire e raggiungere i risultati, gli obiettivi, i risultati e i gruppi target desiderati.

## Capitolo 4: Pianificazione della consegna online dell'apprendimento non formale della protezione dei dati digitali

### I. Gruppi target:

Le linee guida metodologiche proposte mirano ad aiutare: 1) i professionisti nel campo della protezione dei dati personali, impegnati in attività di diffusione e pubblicità; 2) professionisti incaricati di organizzare formazione non specializzata in conformità con i requisiti del regolamento sulla protezione dei dati personali (GDPR e altri); 3) amministratori, responsabili dello sviluppo delle capacità e della formazione all'interno delle loro organizzazioni.

### II. Nozioni chiave:

La questione delle definizioni chiave non è una semplice introduzione teorica alle Linee guida. Ha una dimensione molto pratica: dobbiamo rispondere all'importante domanda, riguardo alla natura del prodotto che intendiamo offrire. Cosa comprendiamo quando affermiamo che la nostra organizzazione sta dando "apprendimento non formale" e "apprendimento digitale"?

#### Apprendimento a distanza

Innanzitutto, dovremmo chiarire che la nostra formazione sulla "protezione dei dati" mira a un pubblico più ampio, non specializzato non sarà basato in un campus o in un fisico, progettato specificamente per l'ambiente di destinazione. Sarà *distante* nel senso che *tutto o la maggior parte dell'insegnamento è condotto da qualcuno rimosso nel tempo e nello spazio dallo studente, e che la missione mira a includere maggiori dimensioni di apertura e flessibilità, sia in termini di accesso, curriculum o altro elementi di struttura* (Moore and Tait 2002: 8). “Digitale” e “on-line” non sono necessariamente “distanti”: molti campus sfruttano le tecnologie digitali per aumentare l'efficacia delle loro strutture, formare un numero maggiore di studenti, rendere l'economia dello sforzo e del tempo del personale (Traxler, 2018).



*Arriviamo quindi a una decisione importante per la pianificazione della formazione: sarà remota, prevediamo elementi intramurali, quale supporto logistico sarà necessario - locali, software, viaggi?*

Nel caso dei corsi PDP, è probabile che i tirocinanti (vedi sezione III) siano un gruppo numeroso e fisicamente distante che il promotore della formazione non sia un istituto educativo e quindi l'interazione remota tra formatore e tirocinanti sia l'unica soluzione praticabile. Se il caso è tale, la tecnologia potrebbe aiutarci a trovare la soluzione adeguata.

### **E-learning**

L'ondata della rivoluzione IT mette sempre più tecnologia nelle mani dei singoli consumatori (Traxler, op. Cit.). Ha l'effetto di erodere il monopolio istituzionale della tecnologia digitale e quindi dell'apprendimento a distanza istituzionale (ibid.). In altre parole, gli strumenti digitali per la formazione sono più aperti e accessibili a qualsiasi organizzazione che necessiti di diffondere la conoscenza dei propri prodotti o servizi. Le soluzioni di apprendimento digitale hanno anche un maggior grado di controllo da parte dello studente sui contenuti (ibid.). È difficile descrivere l'e-learning in un'unica definizione, non è stato ancora trovato (Oye, Salleh e Iahad, 2012). Nella sezione III forniamo alcuni chiarimenti su questo argomento in relazione alla scelta dell'approccio didattico.

### **Istruzione oltre l'istituzione educativa**

Le linee guida proposte non mirano a fornire istruzioni per l'organizzazione di una formazione istituzionalizzata formale nell'ambito del sistema educativo. È, tuttavia, soggetto a un certo grado di pianificazione. In questo senso, seguendo le definizioni dell'Assemblea parlamentare del Consiglio d'Europa, non rientra nella qualifica di *informale*. Puntiamo piuttosto a lanciare un processo educativo *non formale*. Sarà volontario, si baserà su un programma pre-pianificato e potrebbe essere contrassegnato da una certa uniformità: il controllo di qualità sul contenuto potrebbe essere eseguito (attraverso il monitoraggio e altri meccanismi), al completamento i tirocinanti potrebbero ricevere certificati, descrivendo le loro qualifiche, è possibile un altro meccanismo di organizzazione e controllo.

Maggiori informazioni sulle definizioni di *educazione formale, informale e non formale* sul [sito web](#) dell'Assemblea parlamentare del Consiglio d'Europa.



### III. I tirocinanti:

Durante la pianificazione della progettazione della formazione, il promotore dovrebbe tenere conto del profilo dei partecipanti. Nel caso di "Protezione dei dati personali" è altamente probabile che il gruppo target del corso sarà composto da **discenti adulti**. Gli autori prestano attenzione al fatto che potrebbero avere esigenze diverse rispetto ai tradizionali studenti universitari (Wuebker, 2013: 38). Queste esigenze potrebbero riguardare l'organizzazione del loro tempo (impegni familiari e professionali), la loro conoscenza e la loro inclinazione a utilizzare determinati software o media. Cosa rende diverso il pubblico adulto? (Wuebker, op.cit.):

In primo luogo, questi sono *studenti auto-diretti*, quindi il contenuto dovrebbe offrire un certo grado di libertà (opzioni per "ulteriori letture").

In secondo luogo, la loro esperienza di vita va *oltre i confini della classe* ed è consigliabile tenere conto del fatto che la "protezione dei dati personali" non può essere bloccata esclusivamente all'interno dei margini del corso di formazione proposto. Dobbiamo sempre sottolineare la sua rilevanza per i vari settori trasversali. Ciò suggerisce anche che l'interesse del gruppo target a far parte della formazione è di solito correlato al loro ruolo nella vita, sia sociale che professionale. Quindi, è importante collegare il corso di formazione e questa area di interesse più ampia, questo contesto specifico. Il formatore deve tenere presente che gli studenti adulti preferiscono accumulare conoscenze e competenze con un'applicazione immediata.

(Per ulteriori informazioni su "discenti adulti" puoi fare riferimento a Wuebker, op.cit.)

### IV. Pianificazione di strategie didattiche e di consegna e preparazione delle risorse di apprendimento

#### Pianificazione di strategie didattiche e di consegna

Sebbene la pianificazione sia importante per ogni tipo di programma di istruzione o formazione, è ancora più cruciale per i progetti di apprendimento online. Nell'insegnamento tradizionale, la maggior parte degli sforzi sono diretti alla realizzazione di sessioni di apprendimento, mentre nell'e-learning è la pianificazione dello sviluppo di moduli e materiali del corso che richiede maggiore attenzione.



Al fine di definire le attività che guideranno la pianificazione di progetti di e-learning, è possibile utilizzare un modello schematico di progettazione didattica. Uno dei modelli didattici più popolari è il modello ADDIE, che è illustrato di seguito. Il modello ADDIE comprende cinque fasi: analisi, progettazione, sviluppo, implementazione e valutazione.

### Il modello ADDIE (Ghirardini, 2011)



Figura 1: Diagramma del modello ADDIE dalla pubblicazione "Metodologie di e-learning: una guida per la progettazione e lo sviluppo di corsi di e-learning"

Come mostrato, la pianificazione delle strategie didattiche e di consegna fa parte della fase di progettazione. Questa parte del capitolo fornisce linee guida su come prendere decisioni sulla progettazione generale del corso.

Secondo Caplan e Graham (Anderson, 2008) i **corsi online di prima generazione** vengono generalmente erogati attraverso un sistema di gestione dell'apprendimento (LMS), una "suite di applicazioni software che organizza e standardizza i contenuti di apprendimento, dividendo il corso in moduli e lezioni, supportato con quiz, test e discussioni" (Downes, 2005, citato da Anderson, 2008). Oggi, la maggior parte degli LMS offre una serie di opportunità: l'uso del testo in diversi formati; e-mail; forum di discussione asincroni; messaggistica istantanea o altre funzionalità di chat; condivisione desktop e applicazioni; videoclip su richiesta e animazioni dimostrative; strumenti per la creazione di attività interattive, simulazioni e giochi; esercizi di autovalutazione, quiz e altre forme di prove o esami; e "caselle di selezione" di assegnazione sicure in cui studenti e insegnanti si scambiano compiti e feedback uno contro uno (Anderson, 2008). Alcuni esempi di sistemi di gestione dell'apprendimento sono Blackboard®, Moodle, Desire2Learn®, Eliademy, Adobe Captivate Prime, Docebo, Forma LMS, G-Cube LMS,



LearnUpon LMS, TalentLMS, TheAcademyLMS, AdministrateLMS, ExpertusOne LMS (eLearning Industry, 2017).

I **corsi online di seconda generazione** hanno posto il controllo dell'apprendimento stesso nelle mani dello studente (Marzano, 1992 citato da (Anderson, 2008)). Chiamata "E-learning 2.0", questa prossima generazione di apprendimento online è caratterizzata principalmente da un dominio di interesse condiviso in cui i membri interagiscono e apprendono insieme e sviluppano un repertorio condiviso di risorse (Wenger, 1998 citato da Anderson, 2008). Il paradigma dell'apprendimento si è spostato dal modello insegnante-discente a un modello in rete e basato sulla comunità di discente-discente e questo spostamento ha avuto importanti implicazioni per la progettazione e lo sviluppo dell'istruzione. Questa evoluzione può essere rintracciata anche negli sviluppi e negli aggiornamenti degli LMS che dal 2000 hanno iniziato a fornire sempre più strumenti e soluzioni tecnologiche per facilitare l'impegno nell'e-learning 2.0.

Secondo gli esperti, **la terza e la quarta generazione prevista** sui corsi online (E-learning 3.0 ed E-learning 4.0) differiscono dalle due ondate precedenti con l'accento sull'apprendimento personalizzato e il comportamento dello studente e la risposta ai contenuti educativi. Il web semantico e lo sforzo per garantire il coinvolgimento attivo degli utenti sono stati i driver del cambiamento nell'istruzione online negli ultimi anni (Winstead, 2016). Quando si cerca di definire il futuro dell'e-learning in termini di soluzioni software, Pandey elenca le seguenti caratteristiche di differenziazione:

1. **L'attenzione è focalizzata sul tracciamento e sull'analisi del comportamento dello studente, nonché sul monitoraggio e l'analisi delle prestazioni.**
2. **Gli LLM o le soluzioni software che forniscono l'infrastruttura di apprendimento stanno sviluppando soluzioni mobili.** La domanda di apprendimento mobile da parte degli studenti è in costante aumento e gli studenti desiderano la possibilità di passare da un dispositivo all'altro (Pandey, 2018).
3. **Apprendimento personalizzato.** La sfida che l'eLearning 4.0 deve affrontare è il giusto equilibrio tra automazione, personalizzazione e metodologia didattica coerente.
4. **Introduzione della gamificazione come strumento strategico.** L'esperto di gamification in campo educativo di fama mondiale Karl Kapp propone la seguente definizione di gamification: *"La gamification sta usando la meccanica basata sul gioco,*





*l'estetica e il pensiero di gioco per coinvolgere le persone a motivare l'azione, promuovere l'apprendimento e risolvere i problemi" (Kapp, 2012). Secondo la sua ricerca, l'apprendimento epico può avvenire con l'uso corretto della gamificazione nell'istruzione*

L'apprendimento online per la protezione dei dati può rientrare in una delle quattro categorie sopra menzionate, oppure potrebbe adattarsi da qualche parte nel mezzo e contenere qualsiasi combinazione di oggetti di apprendimento. La gamification dell'apprendimento della protezione dei dati con particolare attenzione al nuovo requisito GDPR è una tendenza seria. Ecco alcuni esempi:

- [Cyber Chronix](#) è un gioco per dispositivi mobili sviluppato dalla Commissione europea per aiutare a sensibilizzare in modo divertente e interattivo sui rischi della privacy e dei diritti di protezione dei dati (Joint Research Center, 2018).
- [Data Dealer](#) è un gioco online sulla raccolta e vendita di dati personali sviluppato da un team austriaco. È un **progetto senza scopo di lucro** concesso in licenza sotto **Creative Commons**. È stato creato da un piccolo gruppo di sviluppatori, game designer e attivisti per i diritti digitali principalmente da Vienna, Austria (DataDealer, 2018).
- [Datak](#) è "un gioco serio sulla protezione e la privacy dei dati" in quattro lingue che mira a sensibilizzare sulla raccolta di dati in tutti gli ambiti della vita e su come viene utilizzato sviluppato da Radio Télévision Suisse (IAPP, 2017).
- [La sfida della protezione dei dati GDPR](#) di VinciWorks (VinciWorks, 2017).
- *Viaggio nel GDPR* di Global Learning Systems (Global Learning Systems, 2017).
- Un'esperienza di apprendimento basata sul gioco per GDPR è sviluppata da Sponge UK (Sponge UK, 2017)

### Preparazione in passaggi pratici

Dobbiamo tenere presente che la tecnologia nasce come una combinazione di software e hardware. Ciò significa che le soluzioni software dipendono dal fatto che i tirocinanti utilizzino telefoni cellulari o computer desktop fissi. Come notato sopra, le tecniche di apprendimento di nuova generazione suggeriscono concetti completamente nuovi come "apprendimento mobile",





"gioco" ecc. Tra questa varietà di definizioni e approcci, il modello ADDIE potrebbe essere riassunto in alcuni passaggi standard nella creazione del nostro online corso:

### **Analisi**

Per la pianificazione della formazione online, proprio come per i corsi offline, viene effettuata un'analisi dei bisogni: quali sono le aspettative dei tirocinanti, i loro bisogni, le preferenze attuali, il background professionale, il livello di conoscenza in materia. Questionari, moduli online (ad esempio Google e doodle) potrebbero facilitare l'attività.

Un team di professionisti (esperti in materia) dovrebbe essere riunito per coprire i diversi argomenti del programma proposto.

### **Design**

In fase di progettazione, è necessario selezionare gli strumenti per fornire contenuti e interagire. Possono variare da sincrono (aula virtuale, audio e videoconferenza, chat, ecc.) A asincrono (corsi online, forum di discussione e gruppi, e-mail, blog ecc.) O essere una miscela dei due tipi. Il team dovrebbe inoltre effettuare la scelta cruciale tra un'app Web, un'applicazione software autonoma e un plug-in PowerPoint. L'app Web non ha bisogno di altro che di un browser, è più flessibile in termini di dispositivi da avviare e generalmente consente un approccio più democratico. Le applicazioni desktop sono più stabili. PowerPoint offre una vasta gamma di funzionalità, essendo allo stesso tempo una soluzione ampiamente diffusa e ben nota.

**Esempi di strumenti per la creazione di contenuti:** Adobe Captivate, Elucidat, Obsidian Black, iSpiring, Raptivity, Evolve, 30 Hands Storyteller, Articulate Storyline, Lectora Inspire;

### **Sviluppo**

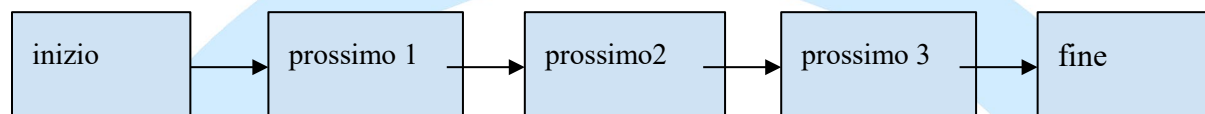
Successivamente, è necessario selezionare, strutturare e mettere in ordine le informazioni da presentare. Il processo di pianificazione, progettazione degli elementi costitutivi del corso è di solito descritto in un documento, chiamato *storyboard*. Prendendo in prestito dall'industria cinematografica ci dice che questa è *la mappa visiva per tracciare ogni passo che uno studente deve completare attraverso il corso dall'inizio alla fine* (Pappas, 2016). Qui è necessaria



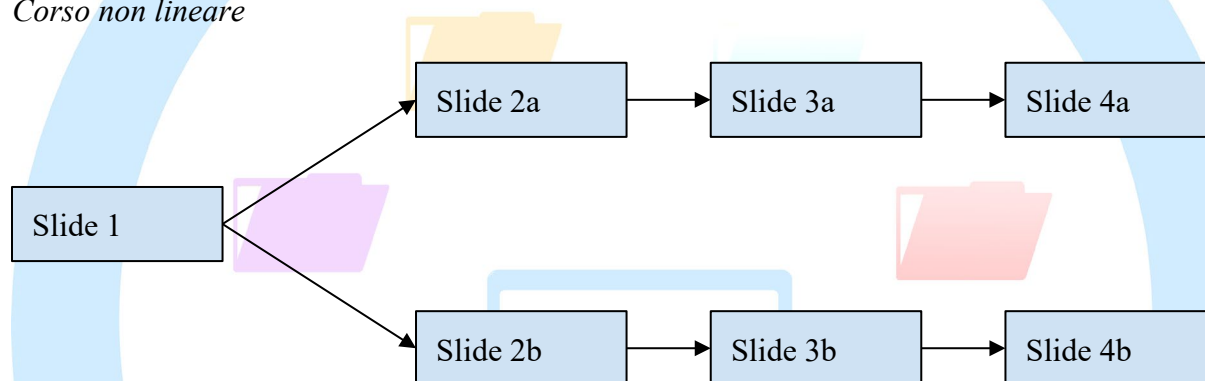
un'attenta considerazione: stiamo andando a fare un *corso lineare*, in cui il tirocinante fa clic su "successivo" o "continua" seguendo un percorso rigoroso dall'inizio alla fine o seguono un *corso non lineare* più simile ad un albero .

Figura 2: soluzioni lineari e non lineari

*Corso lineare*



*Corso non lineare*



Lo sviluppo del corso suggerisce la preparazione del contenuto e la messa a punto dei tre elementi principali del modulo di formazione:

- 1) Gli strumenti del curriculum, che includono strumenti didattici, amministrativi e studenteschi. Strumenti per studenti struttura classi, letture, compiti. Gli strumenti di amministrazione sono fondamentali per la gestione dell'accesso, la raccolta e l'analisi delle statistiche degli utenti. Gli strumenti didattici contengono quiz e progettazione del curriculum. 2) Gli strumenti della biblioteca digitale sono il database del corso, in cui i tirocinanti possono cercare, navigare e approfondire le proprie conoscenze. 3) Lo strumento di rappresentazione della conoscenza è lo strumento per visualizzare e apprendere attraverso interazioni visive.

Indipendentemente da come vengono definiti e preparati i materiali didattici online, tutti i corsi online dovrebbero contenere determinati documenti "amministrativi" per aiutare gli istruttori a organizzare, preparare e orientare gli studenti, specialmente se sono nuovi nel processo di apprendimento online (Anderson, 2008). Questi documenti in genere includono:



- un modello di e-mail di benvenuto per ogni nuovo studente (con possibilità di personalizzazione)
- informazioni generali sui requisiti tecnologici e sulle risorse disponibili per gli studenti per assistenza tecnica e per ottenere il software e i servizi Internet adeguati richiesti per il corso
- informazioni su come accedere al corso e su come navigare con successo
- e-mail con le informazioni di accesso e password dello studente per il sito web / la piattaforma del corso
- regole, procedure e supporto disponibile per l'uso degli strumenti interattivi
- un programma del corso (preferibilmente su pagine pubbliche in modo che i potenziali studenti possano navigare prima della registrazione); panoramica del corso; orario del corso; elenco del testo e dei materiali richiesti (se applicabile); obiettivi di apprendimento e aspettative del corso; abilità accademiche e informatiche preconfigurate chiaramente definite; istruzioni su attività, incarichi e scadenze; contatto e informazioni dell'istruttore;
- regolamenti amministrativi, comprese le linee guida su plagio, protezione della privacy ecc.

## Implementazione

L'arte naturalmente della consegna è una questione di trovare equilibri: da un lato - tra il lavoro con il programma basato su testo e multimediale, dall'altro - tra il lavoro individuale e l'apprendimento attraverso la collaborazione e la condivisione. Non esiste una ricetta universale, ma la giusta proporzione è nascosta in un'attenta analisi. Sebbene *non possiamo simulare totalmente una vera classe con interazione sincrona*, l'interazione asincrona potrebbe fornire il tempo per una *migliore riflessione e consentire la comunicazione globale senza limiti di fusi orari* (Oye, Salleh e Iahad, 2012, opacità). Cioè gli studenti separati fisicamente e temporalmente, potrebbero comunque far parte di una lezione virtuale, beneficiando della comunicazione di gruppo. Il promotore del corso funge da direttore d'orchestra o regista - in una situazione in tempo reale fuori dallo storyboard dovrebbe spremere il meglio della sua band. Nei casi in cui i docenti comunicano in modo sincrono con il gruppo di formazione, le loro strategie, abilità e tecniche di presentazione personale richiedono un'attenzione speciale.



Alcuni suggerimenti potrebbero aiutare i docenti ad affrontare il compito di consegnare la presentazione:

- le informazioni dovrebbero essere suddivise in blocchi digeribili su informazioni con transizioni logiche
- la lingua dovrebbe essere mantenuta semplice e chiara
- le frasi devono essere brevi e chiare
- le domande devono tenere gli ascoltatori in linea con la narrazione
- esempi e metafore facilitano il processo di apprendimento
- ogni schermo necessita di spazio per la visualizzazione delle informazioni
- il testo dello schermo deve essere breve
- è necessaria un'attenzione speciale per evitare il sovraccarico cognitive

Maggiori informazioni in: *Come creare storyboard e-learning: [12 Tips For eLearning Professionals](#)*

## Valutazione

Come discusso sopra, l'analisi è cruciale per la progettazione e l'implementazione della formazione online. Non solo precede, ma segue anche il corso. Nella fase dell'analisi, la fine incontra l'inizio e il ciclo ricomincia.

Esistono numerosi approcci di valutazione. Puoi sviluppare il tuo appositamente per lo scopo del corso che offri. Il modello di valutazione di Kirkpatrick presentato schematicamente di seguito sintetizza alcune delle domande importanti che richiedono l'attenzione del valutatore:



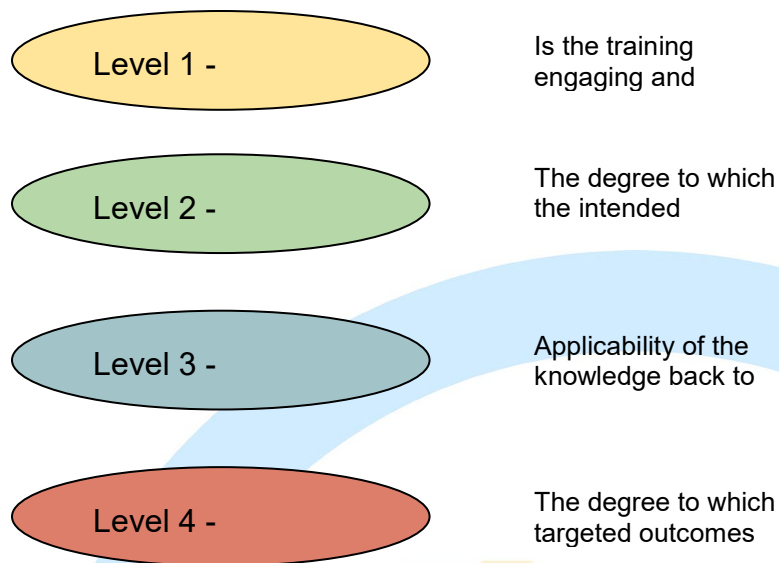


Figura 3: Il modello di Kirkpatrick

<https://www.kirkpatrickpartners.com/Our-Philosophy/The-Kirkpatrick-Model>

**Puoi leggere di più sulla preparazione a:**

1. CommLab - India, 2016, <<https://www.slideshare.net/CommLab/basics-of-elearning>>
2. Eroi dell'e-learning, panoramica del software di authoring e-learning, <<https://community.articulate.com/series/beginner-s-guide-to-e-learning/articles/overview-of-e-learning-authoring-software>>
3. Manuale dei fattori umani nel web design. Lisa Neal, Diane Miller / agosto 2005, estratto <<https://elearnmag.acm.org/featured.cfm?aid=1082219>>
4. Pappas, 2016. Come iniziare con l'e-learning: 10 termini di e-learning di base che dovresti conoscere <<https://elearningindustry.com/start-elearning-10-basic-elearning-terms-know>>



## Capitolo 5: Organizzazione, coordinamento, conduzione e valutazione delle attività di apprendimento

Le attività di apprendimento dovrebbero essere organizzate secondo il seguente piano generale:

- 1) Evento di lancio
- 2) Attività di apprendimento pre-corso
- 3) Eventi di apprendimento propri.

### *Evento di lancio*

Una volta impostata la piattaforma, è consigliabile pubblicizzarla nel modo più ampio possibile con l'uso di un evento di lancio. Ha lo scopo di attirare l'attenzione dei possibili tirocinanti e dare loro un'introduzione generale in cosa consiste il corso, il quadro di apprendimento e i vantaggi di prenderlo. Dovrebbe sottolineare il significato del GDPR e il corretto apprendimento della protezione dei dati.

Tra tutti i metodi che di solito vengono utilizzati per eventi di avvio nell'apprendimento digitale, il più adatto sembra essere un breve video (3-4 minuti) che può essere caricato sul sito Web del progetto, YouTube, Facebook e social media . Dovrebbe avere contenuti interessanti e dinamici, pubblicizzando i vantaggi di frequentare il corso e i suoi punti di forza. Dovrebbe contenere collegamenti diretti alla piattaforma del corso.

### *Attività di apprendimento pre-corso*

Il sito web del corso dovrebbe contenere un breve materiale introduttivo, che farà conoscere agli allievi la portata e il carattere del corso. Preferibilmente, dovrebbe essere un modulo di apprendimento abbreviato con informazioni generali su cos'è la protezione dei dati, perché è importante e quali sono le più importanti regole di protezione dei dati ai sensi del GDPR. In una certa misura, l'apprendimento pre-corso potrebbe sovrapporsi al video di avvio. Tuttavia, dovrebbe essere già nel formato finale del corso, sebbene in una versione abbreviata.

Di conseguenza, dovrebbe contenere video, informazioni generali sulla protezione dei dati, un semplice caso di studio e dovrebbe concludersi con un quiz che introduce l'idea di valutazione finale per i partecipanti, anche se ancora in forma provvisoria.





## Ordine delle attività di apprendimento

Questa parte corrisponde al corpo principale del contenuto dell'insegnamento. Dovrebbe contenere tutte le parti del curriculum comune sviluppato in moduli di apprendimento, costituito da:

- Attività interattive che richiedono attenzione da parte dei partecipanti (ad esempio domande introduttive su situazioni di vita reale in cui è coinvolta la protezione dei dati - con una gamma di possibili risposte)
- Approccio caso di studio anziché concentrazione su principi generali
- L'approccio per la risoluzione dei problemi che consente ai partecipanti di fornire risposte intuitive ai problemi presentati, che vengono successivamente confrontati con i requisiti legali effettivi
- Infografica
- Materiale aggiuntivo, inclusi poster stampabili per i partecipanti

La piattaforma dovrebbe anche offrire un corso speciale nel formato di micro-learning (mini-moduli adattati ai partecipanti che possono risparmiare solo 15 o 30 minuti sul corso). Consente a coloro che non possono seguire l'intero corso di formazione a causa di limiti di tempo di apprendere almeno alcune nozioni di base sul GDPR.

## **CONTENUTO INTERATTIVO: LAVORARE CON I FACILITATORI**

Si consiglia di aprire la piattaforma per la possibilità di lavorare con facilitatori. Il loro principale vantaggio è quello di adattare il contenuto dell'apprendimento alle richieste concrete dei tirocinanti e quindi raggiungere una maggiore efficienza dell'apprendimento. Potrebbe anche fornire cooperazione e comunicazione tra gli studenti. I facilitatori prendono parte a:

- **Compiti individuali e lavoro di progetto collaborativo:** il facilitatore chiede agli studenti di svolgere il lavoro di progetto o un incarico, in gruppo o individualmente. Inoltre, agli studenti potrebbe essere chiesto di commentare i rispettivi compiti. Un compito dovrebbe essere ben strutturato e seguito da una discussione sulle strategie utilizzate per completarlo.
- **Condivisione di riflessioni:** gli studenti possono commentare e scambiare idee sulle attività del corso o contribuire all'apprendimento di gruppo condividendo le proprie conoscenze



su un dominio specifico. I facilitatori possono agire come moderatori e fornire competenze sui problemi ai quali gli studenti non trovano risposte corrette.

- Porre domande: gli studenti possono porre domande specifiche al facilitatore.
- Discussioni avviate dal facilitatore online: il facilitatore può chiedere agli studenti provenienti da diverse organizzazioni o contesti di fornire esempi concreti di come i concetti appresi durante il corso si applicano alle loro situazioni specifiche.
- Discussioni spontanee: le discussioni possono essere avviate dai partecipanti. È importante che il sistema tenga traccia delle conversazioni in modo che i facilitatori online possano rivederle in seguito e valutare il coinvolgimento dei partecipanti nel corso.
- Valutazione - sia individuale che del corso. I facilitatori possono analizzare i dati raccolti nella fase di valutazione, elaborarli e fornire feedback ai progettisti del corso.

## **VALUTAZIONE DELLE ATTIVITÀ DI APPRENDIMENTO**

### *Revisione generale*

La valutazione delle attività di apprendimento ha due obiettivi principali:

- (1) fornire feedback personali al tirocinante,
- (2) valutare il programma progettato, i metodi e gli strumenti adottati.

Il primo aspetto della valutazione si concentra sulle prestazioni del tirocinante in relazione al contenuto dell'insegnamento. Ha lo scopo di misurare lo sforzo, l'impegno e le capacità di apprendimento del tirocinante investiti nella comprensione del contenuto dell'insegnamento. Data la portata e gli obiettivi del corso, dovrebbe essere concentrato sulle abilità pratiche acquisite durante il programma.

Il secondo aspetto si concentra sulla qualità del corso progettato. Si propone di misurarlo sulla base di due fattori: (a) valutazione individuale del corso fornita dai tirocinanti e (b) rendimento del tirocinante. I due fattori dovrebbero essere correlati perché presi singolarmente non possono produrre un quadro completo. Le prestazioni dei tirocinanti, analizzate di per sé, non consentono di sottrarre dal coinvolgimento e dallo sforzo individuale dei partecipanti, mentre le loro opinioni sul corso potrebbero non essere sufficienti in sé per misurare la misura in cui gli obiettivi di



apprendimento vengono raggiunti. Di conseguenza, la valutazione del corso dovrebbe essere effettuata includendo entrambi i fattori.

Secondo una metodologia ampiamente utilizzata, la valutazione delle attività di apprendimento potrebbe essere intrapresa in varie fasi:

- 1) durante la fase di sviluppo, per migliorare i corsi o i prodotti didattici (valutazione formativa);
- 2) durante o immediatamente dopo la fase di implementazione, per misurare l'efficacia dell'istruzione, della formazione e dell'apprendimento (valutazione sommativa); e
- 3) qualche volta dopo che il corso è stato implementato, per capire se è ancora valido o deve essere aggiornato o modificato (valutazione di conferma).

Secondo il modello di Kirkpatrick<sup>3</sup> spesso utilizzato, la valutazione può comprendere quattro livelli:

- 1) Reazioni di "studenti". Questo livello comprende l'atteggiamento dei tirocinanti verso il corso, le loro prime impressioni (incoraggianti o scoraggianti dal proseguire il corso) e il livello di attività che mostrano. Le reazioni possono essere misurate con questionari e / o sondaggi, di solito alla fine del corso.
- 2) Apprendimento. Questo livello riguarda i risultati diretti di un determinato corso in relazione agli obiettivi che ha tentato di raggiungere. Conoscenze e abilità potrebbero essere valutate separatamente o contemporaneamente. Nell'insegnamento digitale non formale l'apprendimento è di solito valutato attraverso test o compiti.
- 3) Comportamento. Questo livello misura i cambiamenti nel comportamento dei tirocinanti durante il corso a seguito delle conoscenze e delle abilità acquisite. I tirocinanti potrebbero sviluppare la propria carriera professionale, adottare nuovi metodi nel proprio lavoro, svolgere nuovi compiti o semplicemente svolgere quelli vecchi in modo più informato ed efficiente. A questo livello, la valutazione consente di misurare gli effetti più pratici dell'apprendimento digitale.
- 4) Risultati. Questo livello corrisponde al (3) nella misura in cui tenta di misurare i risultati concreti oggettivi delle nuove abilità, lingua e comportamento dei tirocinanti. A questo

---

<sup>3</sup> Kirkpatrick D.L. e Kirkpatrick J.D. (2006). Valutazione dei programmi di formazione. I quattro livelli. San Francisco: case editrici Berrett-Koehler



proposito, la sezione dei risultati si riferisce agli obiettivi generali del programma e misura il suo successo.

### **Modello di valutazione per la piattaforma e-Open Space**

Sulla base delle osservazioni generali di cui sopra, viene proposto il seguente modello per la valutazione nel progetto e-OpenSpace.

1. La valutazione dovrebbe essere eseguita con riferimento alle due seguenti aree:

(a) Rendimento individuale dei tirocinanti,

(b) Valutazione della piattaforma.

2. Le prestazioni individuali dei tirocinanti dovrebbero essere valutate con l'uso di test al fine di massimizzare l'efficienza dell'apprendimento e ottenere feedback.

(a) Come di consueto nell'e-learning auto-stimolante, i test di valutazione consistono principalmente in domande "chiuse" associate alle opzioni di risposta. Dovrebbero utilizzare i metodi di scelta multipla, risposte multiple, abbinamento e ordinamento. Occasionalmente, nel caso dei concetti più strategici del contenuto dell'insegnamento, dovrebbe essere usato il metodo di riempimento.

(b) Una piccola prova dovrebbe essere inclusa dopo la fine di ciascun modulo di apprendimento.

(c) Alla fine del corso, dovrebbe essere fornito un test generale.

(d) Le domande dovrebbero combinare domande generali, relative ad aree concrete di protezione dei dati, con casi di studio brevi. I casi di studio dovrebbero contenere una descrizione di una situazione pratica nel campo della protezione dei dati, una domanda sulla reazione desiderata del tirocinante e un elenco chiuso di opzioni di risposta.

(e) Un test d'ingresso è un'opzione raccomandabile. Dovrebbe essere molto breve e basarsi solo su domande pratiche (ad esempio, se il tirocinante richiede il consenso di una persona al trattamento dei dati personali o non deve farlo).

3. La valutazione del corso dovrebbe essere eseguita alla fine di esso. Si raccomanda che consta di due parti: la prima che segue direttamente dopo il corso completato e la seconda che viene eseguita circa 4-6 settimane dopo il completamento del corso. Mentre il primo dovrebbe far parte della piattaforma di addestramento, il secondo dovrebbe essere accessibile tramite un



collegamento inviato al partecipante in un messaggio di posta elettronica residuo automatico. Con l'uso di due strumenti di valutazione, è possibile misurare non solo le reazioni dei tirocinanti e aumentare le conoscenze e le abilità, ma anche gli effetti a lungo termine del corso: acquisire conoscenze pratiche, cambiare il proprio comportamento, ottenere risultati concreti.

4. Gli strumenti di valutazione (prima parte) dovrebbero consistere in domande a risposta chiusa relative a:

(a) Valutazione generale del corso del tirocinante (molto buono / buono / mediocre / cattivo / molto cattivo / nessuna opinione)

(b) Accessibilità del corso (come sopra)

(c) Competenze acquisite dal partecipante (molto buono / buono / mediocre / scarso / nessuna competenza acquisita / nessuna opinione)

(d) Utilità del corso (molto utile / utile / moderatamente utile / poco utile / non utile / nessuna opinione)

(e) Layout del corso (molto buono / buono / mediocre / cattivo / molto cattivo / nessuna opinione)

(f) Innovatività del corso (molto innovativo / innovativo / moderatamente innovativo / poco innovativo / non innovativo / nessuna opinione)

- Gli strumenti potrebbero anche includere domande aperte su:

(a) Punti di forza del corso

(b) Debolezze dei corsi

(c) Miglioramenti suggeriti.

(d) Osservazioni gratuite.

5. Gli strumenti di valutazione (parte seconda, condotti dopo aver completato il corso) dovrebbero consistere in domande a risposta chiusa riguardanti:

(a) Valutazione generale del corso del tirocinante (molto buono / buono / mediocre / cattivo / molto cattivo / nessuna opinione)



(b) Utilità del corso (molto utile / utile / moderatamente utile / poco utile / non utile / nessuna opinione)

(c) Competenze acquisite dal partecipante (molto buono / buono / mediocre / scarso / nessuna competenza acquisita / nessuna opinione)

(d) Applicazione delle competenze acquisite nella pratica del tirocinante (molto spesso / spesso / raramente / raramente / mai / nessuna opinione)

(e) Contributo del corso completo alla carriera professionale del tirocinante (molto / molto / moderatamente / poco / nessun contributo / nessuna opinione)

- Oltre a domande aperte su:

(a) I maggiori punti di forza del corso

(b) I maggiori punti deboli dei corsi

(c) Cosa si dovrebbe fare per rendere il corso più utile dal punto di vista pratico?

6. La valutazione effettuata secondo i principi di cui sopra deve essere analizzata periodicamente dai progettisti del corso. Si consiglia di effettuare il primo turno non appena possibile, ad es. 2-4 settimane dopo la consegna del corso. I risultati dovrebbero essere esaminati e portare a conclusioni che retrospettivamente dovrebbero determinare il contenuto e la struttura generale del corso.





## Capitolo 6: Passaggi pratici nella consegna dell'e-learning (compresi suggerimenti e trucchi)

### Sommario

Al giorno d'oggi, poiché i rapidi sviluppi tecnologici hanno portato nuove sfide per la protezione dei dati personali, la necessità di istruzione nel campo della protezione dei dati personali sta crescendo ancora più rapidamente rispetto allo sviluppo della tecnologia. Pertanto, al fine di fornire alle persone le informazioni necessarie sulla protezione dei dati, dovrebbero essere applicati metodi di apprendimento accattivanti ed efficaci. Da un lato, dovrebbero rendere più efficiente il processo di apprendimento, dall'altro - dovrebbero focalizzare l'attenzione dei tirocinanti.

Per sfidare le persone, attirare l'attenzione delle persone e mantenerle durante il corso al fine di portarle alla fine del materiale offerto, nonché di trasmettere le informazioni in modo efficace e, ultimo ma non meno importante, rendere gli studenti "visitatori di ritorno" di la piattaforma di e-learning, alcuni passi potrebbero essere seguiti. Pertanto, il capitolo fornirà al lettore alcuni suggerimenti pratici che il fornitore di e-learning dovrebbe incorporare durante la progettazione di questo strumento elettronico.

### Recapito dell'e-learning di successo

L'analisi condotta delle buone pratiche nel campo dell'apprendimento non formale della protezione dei dati personali nell'ambiente digitale, condotta nell'ambito del progetto "e-OpenSpace", ha dimostrato che, al fine di rendere interessante e intuitivo il contenuto della piattaforma di e-learning, il il fornitore della piattaforma di e-learning dovrebbe ricordare di incorporare:

- strumenti interattivi con contenuti su misura per le esigenze delle persone (l'educazione dovrebbe essere personalizzata - le persone hanno scelto da sole ciò di cui vogliono essere istruiti),
- contenuti facilmente accessibili e accesso rapido,
- sondaggi dopo aver completato i moduli educativi al fine di ottenere feedback e in questo modo per far funzionare meglio lo strumento,
- contenuti facilmente ricercabili (ad esempio raggruppati in aree tematiche),



- strumenti accessibili in tempo reale in modo da consentire alle persone di porre domande e ottenere risposte immediatamente, successivamente archiviate e disponibili ad es. sul canale YouTube,
- casi studio con soluzioni ai problemi,
- i contenuti disponibili tramite le licenze Creative Commons come reinventare la ruota sprecano risorse, sia pubbliche che private.
- contenuti dedicati a gruppi specifici (gruppi di età, pubblico generale o per organizzazioni).

Quando si crea una piattaforma di e-learning di successo, è fondamentale ricordare il gruppo target a cui è diretto il contenuto. Pertanto, la ricerca delle esigenze del gruppo specifico, i loro problemi che possono essere risolti attraverso il contenuto specifico, nonché l'adeguamento della lingua e il livello di difficoltà dei compiti incorporati nella piattaforma sarebbe di grande beneficio per i futuri discenti.

### **Passaggi pratici nella consegna dell'e-learning**

Al fine di ottenere risultati soddisfacenti nel fornire una piattaforma di e-learning, i progettisti dovrebbero ricordare alcuni passaggi pratici da seguire. Pertanto, è consigliabile incorporare nella struttura della piattaforma di e-learning alcuni elementi cruciali. Di seguito il lettore può trovare gli aspetti principali che dovrebbero essere inclusi durante la progettazione della piattaforma di e-Learning.

### **Gruppo target**

Effettuare un'analisi delle esigenze e specificare gli scopi e gli obiettivi della piattaforma di e-Learning sarebbe utile quando si pensa a fornire le informazioni necessarie in modo efficiente. È importante specificare il gruppo target e il suo stato di conoscenza, nonché le esigenze di questo gruppo. Dovrebbe essere noto:

- Competenze informatiche e competenze tecniche degli studenti (al fine di definire la complessità delle attività interattive basate su computer);
- Conoscenza degli studenti al fine di dividere i corsi per principianti e per più avanzati;



- Dividere i corsi di e-Learning in parti utili per il grande pubblico, i professionisti, la pubblica amministrazione ecc. Ciò può essere utile per identificare gli obiettivi di apprendimento;

## **Interattività**

I contenuti interattivi coinvolgeranno gli studenti in modo più efficace nella struttura del corso. Non solo attirerà l'attenzione dello studente sul materiale offerto in modo profondo e per un periodo di tempo più lungo, ma può anche fornire alcuni metodi utili che possono facilitare il tirocinante a padroneggiare le conoscenze e le abilità di base relative al materiale. Inoltre, i contenuti interattivi possono offrire molta soddisfazione e divertimento allo studente e indurla a pubblicizzare la piattaforma di e-learning agli amici.

L'interattività è possibile attraverso l'applicazione di grafici interattivi, grafici, video, presentazioni, case study, giochi, calcolatrici, sessioni di domande e risposte.

*Come mettere in pratica l'interattività (esempio di casi studio)*

Il contenuto dei casi di studio fornisce la descrizione delle situazioni di vita reale. Al fine di evocare la partecipazione attiva dello studente, l'interattività dovrebbe essere integrata nel caso studio progettato. Si può fare dando allo studente il compito di navigare attraverso una situazione scegliendo diverse opzioni per risolvere il problema riscontrato. Ogni scelta dovrebbe condurre l'utente su un percorso diverso e questo dovrebbe tradursi in un risultato specifico. Il risultato desiderato è raggiunto grazie a dare allo studente le conoscenze necessarie prima di scegliere il percorso successivo. Inoltre, usando le conoscenze accumulate, lo studente dovrebbe essere in grado di affrontare una situazione che è stata presentata come complessa e difficile da affrontare per i personaggi presentati nel case study.

## **Aiuti visuali**

La combinazione di contenuti visivi e testuali si è dimostrata la più efficace per gli studenti poiché un numero enorme di persone sono studenti visivi. Gli ausili visivi facilitano l'apprendimento poiché il cervello umano identifica le immagini molto rapidamente. Possono sostituire un testo molto lungo. Questo è di grande beneficio in quanto gli studenti possono perdere la loro attenzione durante la lettura di testi lunghi o semplicemente smettere di leggerli.



Inoltre, i testi lunghi possono anche scoraggiare. Pertanto, le piattaforme di e-Learning con ausili visivi rendono l'apprendimento meno dispendioso in termini di tempo e semplicemente più semplice. Altri vantaggi degli ausili visivi comprendono una navigazione più semplice attraverso il contenuto. Forniscono inoltre effetti più duraturi per quanto riguarda il materiale acquisito.

Esempi di ausili visivi includono ad es. diapositive informative, animazioni, presentazioni flash, video, infografiche, illustrazioni.

*Come mettere in pratica gli ausili visivi (esempio di illustrazione)*

Quando si dimostra una sorta di guida sulla piattaforma di e-Learning, è consigliabile aggiungere un'immagine (che sia logica e intuitiva) ad ogni fase della guida. Ogni immagine dovrebbe essere supportata dalla breve frase che fa parte della guida. In generale, è consigliabile posizionare gli ausili visivi vicino alle righe di testo ad essi correlate.

**Importante!** Gli ausili visivi devono essere correlati al testo. Altrimenti confonderanno lo studente.

Inoltre, dovrebbero essere non invadenti solo per non distogliere l'attenzione degli studenti dal testo.

### **Accessibilità (facile accesso e utilizzo)**

Eliminare le potenziali barriere e rendere la piattaforma di e-Learning accessibile alle persone non solo porta vantaggi agli studenti ma anche ai fornitori di piattaforme di e-Learning. Un facile accesso consente di raggiungere un pubblico più vasto e rendere l'impressione del fornitore di e-Learning socialmente sensibile e socialmente responsabile. L'accessibilità chiarisce che ogni utente ha un impegno sicuro nel materiale offerto e può trovare soluzioni a potenziali ostacoli.

Vedi di seguito cosa vale la pena incorporare nei corsi di e-learning per renderlo più accessibile agli utenti:

- Script di testo per l'audio;
- Sottotitoli per video;
- Contrasto cromatico per gli studenti daltonici (anche per i caratteri);
- Evitare lettere troppo piccole (ad es. In infografiche) - solo per non forzare lo studente a ingrandire il testo;



- Formattazione standard per tutte le intestazioni;
- Semplici elementi interattivi per studenti con abilità motorie lente;
- Sistema di navigazione semplice;
- HTML5 in quanto veloce, intuitivo per i motori di ricerca e adatto a tutti i dispositivi mobili;
- Lingua semplice e frasi brevi.

Esempi di accessibilità includono ad esempio: linguaggio semplice, formattazione standard, script di testo per audio, sottotitoli per video.

*Come mettere in pratica le soluzioni di accessibilità (esempio di sistema di navigazione)*

Una navigazione efficace nell'e-Learning è una navigazione semplice. I menu a discesa potrebbero non essere più necessari, pertanto è essenziale la coerenza con le icone e le descrizioni di navigazione. Usa i tag HTML, poiché gli screen reader possono identificarli facilmente. Assicurati che le etichette, la ricerca, la mappa del sito e i pulsanti di aiuto siano ben visibili su ogni pagina del corso.

## **Motivare**

Non solo l'identificazione delle esigenze del gruppo target, l'interattività, l'accessibilità e gli aiuti visivi possono attrarre gli studenti alla piattaforma di e-Learning. Questo può essere fatto anche incorporando nelle ricompense del corso e-Learning per il completamento. Dall'altro lato, si dovrebbe applicare una sorta di "conseguenze" quando il risultato è negativo. Inoltre, vale la pena prendere in considerazione il tempo necessario per il completamento di un corso di e-Learning nel modulo e-Learning. La ricerca suggerisce che durante la progettazione di ciascun modulo o argomento dovrebbero essere considerati tra 15 e 30 minuti per ogni argomento o modulo. Il periodo di tempo del corso è importante solo per non perdere l'attenzione dello studente nel materiale offerto. D'altra parte, il tempo del corso dovrebbe essere sufficiente per presentare le informazioni necessarie.

Esempi di "incentivi" includono ad es. certificati, punteggi, testo che sintetizza i progressi dell'apprendimento.





Esempi di "conseguenze negative" includono ad esempio: testo in cui si afferma che lo studente dovrebbe dedicare più tempo all'apprendimento del materiale.

*Come mettere in pratica la motivazione (esempio di sistema di ricompensa)*

Il sistema di punteggio come sistema di ricompensa soddisferà la necessità di attirare gli studenti ai contenuti e-Learning. Il sistema dovrebbe includere:

- criteri semplici e chiari,
- indica solo risposte adeguate,
- un certo livello di punti consentirà allo studente di ottenere un documento che attesti la sua conoscenza.

Inoltre, la motivazione degli studenti può essere potenziata coinvolgendoli attivamente nei contenuti offerti. Vedi il prossimo punto

### **Apprendimento attivo**

Al fine di coinvolgere attivamente gli studenti nei contenuti di e-Learning, dovrebbe essere offerta loro una varietà di strategie di apprendimento mentre persone diverse apprendono in modi diversi (uditivi, visivi, di tipo cinestetico). Dovrebbero essere applicati metodi attraenti e coinvolgenti, come: stimolare quiz, raccontare storie con avvincenti aiuti visivi come grafica, discussione online, apprendimento sociale in cui gli studenti possono esprimersi liberamente e interagire tra loro ecc.

Esempi di strumenti per l'apprendimento attivo includono ad es. video, dibattiti, pensiero critico, apprendimento sociale, giochi.

*Come mettere in pratica l'apprendimento attivo (esempio di apprendimento guidato da errori)*

"Ambiente sicuro", quello che consente di commettere errori senza la paura di fallire è una buona soluzione per incoraggiare gli studenti a pensare e riflettere in modo critico. Questo può essere fatto creando una serie di domande allo scenario presentato che offrono spazio per fare errori.

### **Valutazione**

La valutazione del contenuto della piattaforma di e-Learning è di fondamentale importanza solo per essere in grado di raccogliere i commenti necessari degli utenti sulla piattaforma e per essere





in grado di migliorare alcuni elementi che serviranno meglio le esigenze degli utenti in futuro. Pertanto, i test e i sondaggi devono essere incorporati in questo strumento in cui gli utenti possono esprimere la propria opinione sul contenuto della piattaforma. Il processo di valutazione dovrebbe tenere conto anche del livello di soddisfazione degli studenti.

Studenti: dovrebbero essere valutati anche i destinatari dei contenuti e-Learning. Le statistiche mostrano quanti studenti hanno utilizzato la piattaforma o quanti di loro sono riusciti a completare il corso. Ciò può fornire ai fornitori della piattaforma di e-Learning informazioni cruciali sull'uso di questo strumento elettronico.

Esempi di strumenti di valutazione includono ad esempio: sondaggi, statistiche, sondaggi d'opinione.

*Come mettere in pratica la valutazione (esempio di sondaggio)*

Il sondaggio dovrebbe contenere non solo domande relative al contenuto della piattaforma, ma anche alcune domande sulla soddisfazione degli utenti.

### **Manutenzione**

Pianificare il monitoraggio delle comunicazioni online e la manutenzione del sito risolvendo problemi tecnici, verificando periodicamente i collegamenti ipertestuali e aggiornando regolarmente i contenuti è di fondamentale importanza per mantenere aggiornata la piattaforma online.



## Capitolo 7: Presentazioni:

### Erasmus + (Partenariati strategici per l'educazione degli adulti)

**Azione chiave:** cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche

**Il programma in breve:** Erasmus + è il programma dell'UE a sostegno dell'istruzione, della formazione, della gioventù e dello sport in Europa. Durerà fino al 2020, Erasmus + non ha solo opportunità per gli studenti. Unendo sette programmi precedenti, offre opportunità per un'ampia varietà di individui e organizzazioni. L'obiettivo di Erasmus + è di contribuire alla strategia Europa 2020 per la crescita, l'occupazione, l'equità sociale e l'inclusione, nonché gli obiettivi di ET2020, il quadro strategico dell'UE per l'istruzione e la formazione. Erasmus + mira a promuovere lo sviluppo sostenibile dei suoi partner nel campo dell'istruzione superiore e contribuire al raggiungimento degli obiettivi della strategia dell'UE per la gioventù.

Le questioni specifiche affrontate dal programma includono:

- Ridurre la disoccupazione, in particolare tra i giovani
- Promuovere l'apprendimento degli adulti, in particolare per le nuove competenze e competenze richieste dal mercato del lavoro.
- Incoraggiare i giovani a prendere parte alla democrazia europea
- Supportare l'innovazione, la cooperazione e le riforme
- Ridurre l'abbandono scolastico
- Promuovere la cooperazione e la mobilità con i paesi partner dell'UE

Informazioni dettagliate su queste opportunità, inclusi i criteri di ammissibilità, sono disponibili sul sito web del programma Erasmus +.



## *e-OpenSpace - Piattaforma aperta innovativa europea per reti elettroniche e fornitura sostenibile di educazione centrata sugli adulti in materia di privacy e protezione dei dati personali*

Il progetto mira alla creazione di un partenariato strategico sostenibile ea lungo termine tra le autorità nazionali di controllo, il mondo accademico e le organizzazioni della società civile per la fornitura di conoscenze e lo sviluppo di competenze relative alla privacy e alla protezione dei dati personali. Al fine di ottenere un impatto maggiore ed evitare sovrapposizioni con altre attività in questo settore, come l'educazione digitale e alla privacy per i bambini, i risultati del progetto sono focalizzati sulla promozione dell'apprendimento digitale non formale e della consapevolezza sulla privacy e sulla protezione dei dati personali per gli adulti , dipendenti pubblici e professionisti. L'ambiente digitale contemporaneo richiede nuovi approcci per la comunicazione tra le autorità di protezione dei dati, il mondo accademico e la società. Inoltre, l'istruzione e la formazione non formale si sono già dimostrate strumenti efficaci con potenzialità di moltiplicazione delle conoscenze acquisite.

Il progetto fornirà una piattaforma di strumenti basata sul web per riunioni elettroniche e apprendimento digitale non formale, sviluppando un nuovo ambiente per la comunicazione tra le autorità di protezione dei dati e i cittadini dell'UE. Sulla base del fatto che oggi la maggior parte dei cittadini sono utenti attivi di Internet, il progetto fornirà contenuti di formazione adattati specificamente alle loro esigenze nell'era digitale. La piattaforma garantirà l'accesso illimitato a tutti i materiali di apprendimento, inclusi video registrati o sessioni di apprendimento in tempo reale.

Nell'attuazione delle attività del progetto, il consorzio del progetto mira a creare opportunità per un ulteriore tipo di istruzione nel campo dei dati personali e della protezione della privacy: un breve apprendimento digitale non formale. Questi curricula di e-learning saranno più brevi ma allo stesso tempo con contenuti focalizzati maggiormente sulla copertura dei vari aspetti della privacy e della protezione dei dati personali e sarebbero accessibili da ogni luogo. Nel frattempo, i formatori di DPA già preparati ed esperti arricchiranno le loro capacità con nuove competenze per fornire contenuti di e-learning, anche in un ambiente transnazionale transnazionale.

Il progetto mira a fornire un modo innovativo di condurre l'apprendimento digitale non formale basato su una sinergia tra i DPA, che di norma hanno le informazioni più complete sulla



protezione dei dati e le università con la loro vasta esperienza nel fornire istruzione agli adulti. Inoltre, la partecipazione di un'organizzazione non governativa con comprovata esperienza nella diffusione di misure di sensibilizzazione garantirà la convalida del contenuto di apprendimento in linea con le effettive esigenze della società civile. La piattaforma e-OpenSpace offrirà la possibilità di comunicare direttamente tra le parti interessate indipendentemente dalla distanza o dai confini nazionali.

Inoltre, l'apprendimento digitale non formale sulla privacy e sulla protezione dei dati personali aiuterà il principale gruppo target - adulti in età attiva di lavoro - ad essere meglio equipaggiato con le conoscenze e le competenze per l'era digitale, in linea con la "Nuova agenda per le competenze per Europa" presentata dalla Commissione europea nel giugno 2016. In definitiva, i risultati del progetto li aiuteranno a raccogliere i frutti del prossimo mercato unico digitale dell'UE che dovrebbe generare oltre 415 miliardi di euro all'anno.

Il progetto "e-OpenSpace" è appositamente progettato per essere una soluzione efficace per la cooperazione transnazionale strategica per garantire la sicurezza e la libera circolazione dei dati personali nell'UE, fornendo uno spazio unico alle autorità nazionali di sicurezza per svolgere i loro compiti nel settore della formazione, in conformità con il nuovo quadro giuridico. L'obiettivo principale del progetto proposto è quello di promuovere l'apprendimento e la consapevolezza digitali non formali in un settore della privacy e della protezione dei dati personali. Tutti i partecipanti - autorità di protezione dei dati, istituti di istruzione superiore e ONG, uniscono i loro sforzi in gruppo. L'obiettivo del progetto si abbina perfettamente agli obiettivi e alle priorità principali di Erasmus +, come KA2 incentrato sullo scambio di conoscenze e sull'insegnamento e l'apprendimento multidisciplinare tra istituti di istruzione superiore, DPA e organizzazioni senza scopo di lucro, in particolare preposizione di un approccio innovativo per rafforzare l'istruzione e percorsi formativi attraverso il miglioramento dell'integrazione digitale e un maggiore grado di coerenza tra i diversi strumenti di istruzione nazionali e dell'UE. I partner del progetto cercheranno modi di apprendimento flessibili per integrare le conoscenze pratiche e teoriche per fornire competenze nel campo della protezione dei dati e promuovere un approccio comune e sinergie tra gli Stati membri dell'UE nell'erogazione di corsi di formazione e iniziative di sensibilizzazione. Il principale strumento pratico per raggiungere questo obiettivo sarà lo sviluppo di una soluzione basata sul web per



fornire un ambiente di cooperazione e apprendimento digitale non formale aperto, innovativo e inclusivo.

La proposta di progetto mira a implementare un approccio innovativo allo sviluppo di un partenariato strategico sostenibile tra le autorità di protezione dei dati, il mondo accademico e il settore non governativo nel fornire apprendimento digitale non formale a breve termine. Il progetto è il primo nel suo genere unificando DPA, università e settore non governativo di 4 (quattro) Stati membri dell'UE - Italia, Polonia, Bulgaria e Croazia. È un progetto intersettoriale mirato alla politica orizzontale di protezione dei dati personali. Il numero e il tipo di partner del progetto sono stati scelti con cura. Il consorzio del progetto è stato creato con precisione per coprire tutti gli aspetti della protezione dei dati. L'inclusione di 3 diversi DPA è cruciale per raccogliere e sintetizzare tutti i punti di vista considerando la protezione dei dati al fine di esaminare e raggiungere tutte le possibili soluzioni e contenuti formativi nel rispetto delle prassi amministrative e doganali nazionali e in conformità con il nuovo quadro giuridico dell'UE sulla protezione dei dati. Esperti legali, informatici, di formazione e di cooperazione internazionale delle autorità di protezione dei dati partecipanti esploreranno tutti gli aspetti relativi alla sensibilizzazione e alla formazione nel campo della protezione dei dati personali nell'UE. L'inclusione di due università garantirà l'applicazione della metodologia educativa più aggiornata, la valutazione dei bisogni e un collegamento diretto con i gruppi target. Ultimo ma non meno importante, l'organizzazione non governativa contribuirà con la sua esperienza e l'apprendimento della valutazione dei contenuti.

Una rete di DPA sarà un altro importante risultato del progetto. Tutti i risultati del progetto elencati di seguito saranno progettati per incoraggiare l'inclusione di altri DPA al di fuori del consorzio del progetto. La rete raggiungerà il grande pubblico in diversi modi: pratica DPA, media, brochure, eventi moltiplicatori, ecc. Il ruolo delle università non sarà solo trasmettere i messaggi della futura rete per lo scambio di pratiche sul campo, ma anche arricchire con punti di vista aggiuntivi. Le università saranno in grado di utilizzare contenuti di formazione elaborati in alcuni dei loro corsi. Di conseguenza, la conoscenza della privacy e della protezione dei dati personali diventerà popolare e accessibile. Attraverso organizzazioni del settore delle ONG, tutti i principali attori saranno inclusi nella rete.

#### **Attività:**





Il progetto mira alla partnership strategica tra DPA, accademici e settore non governativo nella promozione dell'apprendimento e della consapevolezza digitale non formale per responsabili del trattamento dei dati, funzionari pubblici e professionisti nel campo della privacy e della protezione dei dati personali. Dopo il completamento, il progetto raggiungerà il miglioramento della sensibilizzazione generale dei gruppi target e una migliore comprensione della privacy e della protezione dei dati personali. Un modello per lo scambio civico di contenuti di apprendimento digitale non formale sarà implementato come primo passo per un più stretto scambio di dati tra DPA.

Inoltre, la stretta connessione tra le autorità di protezione dei dati e tra le autorità di protezione dei dati e gli accademici, nonché il settore delle ONG, costituirà il primo passo per la divulgazione del responsabile della protezione dei dati - posizione lavorativa stabilita dalla nuova legislazione dell'UE in materia di privacy e protezione dei dati personali. Il progetto fornirà buone pratiche per la cooperazione e la collaborazione sostenibili tra loro.

Verrà proposto un approccio proattivo e inclusivo per attirare i responsabili del trattamento dei dati sul significato della protezione dei dati personali. L'approccio è orientato al processo - passaggi consecutivi che possono essere applicati in qualsiasi altra area di conoscenza.

Il risultato aggiuntivo sarà l'approccio strutturato per il trasferimento di conoscenze e competenze specifiche per la privacy e la protezione dei dati personali, possedute dagli APD, per il pubblico in generale, nonché per i professionisti della privacy. L'argomento sta diventando sempre più importante a causa dello sviluppo tecnologico, ma attualmente ci sono pochissimi fornitori di materiale didattico rilevante.

#### *Consortio:*

Commissione per la protezione dei dati personali (Bulgaria) [www.cpdp.bg](http://www.cpdp.bg)

Urząd Ochrony Danych Osobowych (Poland) – [www.uodo.gov.pl](http://www.uodo.gov.pl)

Agencija za zastitu osobnih podataka (Croatia) – [www.azop.hr](http://www.azop.hr)

Università di St. Kliment Ohridski (Bulgaria) – [www.uni-sofia.bg](http://www.uni-sofia.bg)

Uniwersytet Jagiellonski (Poland) – [www.en.uj.edu.pl](http://www.en.uj.edu.pl)

Gruppo di Volontariato per Minori e Adulti Sieropositivi (Italy) – [www.gvmas.org](http://www.gvmas.org)





**Durata: 24 mesi**

## **Bibliografia**

1. Anderson, T. (2008). *Teoria e pratica dell'apprendimento online*: Athabasca University Press.
2. DataDealer. (2018). Data Dealer, il gioco allegramente sarcastico sulla privacy dei dati. Estratto il 28 luglio 2018 da <https://datadealer.com/about>
3. Industria e-learning. (2017). I 20 migliori sistemi di gestione dell'apprendimento (aggiornamento 2017) recuperati il 28 luglio 2018 da <https://elearningindustry.com/the-20-best-learning-management-systems>
4. Ghirardini, B. (2011). *Metodologie di e-learning: una guida per la progettazione e lo sviluppo di corsi di e-learning*: Organizzazione delle Nazioni Unite per l'alimentazione e l'agricoltura.
5. Sistemi di apprendimento globali. (2017). GLS applica la gamification all'argomento critico della consapevolezza del GDPR. Estratto il 28 luglio 2018 da <https://www.prnewswire.com/news-releases/gls-applies-gamification-to-the-critical-topic-of-gdpr-awareness-300555952.html>
6. IAPP. (2017). Il gioco online "DataK" mira a educare i giocatori alla privacy dei dati Estratto il 28 luglio 2018 da <https://iapp.org/news/a/datak-online-game-looks-to-educate-players-on-data-privacy/>
7. Centro comune di ricerca. (2018). Comprensione del GDPR: il nuovo gioco del CCR. Estratto il 28 luglio 2018 da <https://ec.europa.eu/jrc/en/news/understanding-gdpr-new-game-jrc>
8. Kapp, K. M. (2012). *La gamification di apprendimento e istruzione: metodi e strategie basati sul gioco per la formazione e l'educazione*. San Francisco: Pfeiffer.
9. Megan Paxton Wuebker. Studenti adulti: migliorare la persistenza e le prestazioni negli ambienti di apprendimento online
10. Apprendimento / educazione non formale <<https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/non-formal-learning>>



11. Opportunità e lezioni dall'apprendimento informale e non formale: dalle applicazioni agli ambienti online <<http://pubs.sciepub.com/education/3/10/20/>>
12. Moore, M. e Tait, A. (2002). Considerazioni su apprendimento aperto e a distanza, tendenze, politiche e strategie. Divisione di istruzione superiore, UNESCO.
13. Oye, N. D., Salleh, M. e Iahad, N. A. (2012). Metodologie e strumenti di e-learning. IJACSA) International Journal of Advanced Computer Science and Applications, Vol. 3, n. 2, 2012
14. Pandey, A. (2018). 10 tendenze di apprendimento mobile per il 2018 Estratto il 28 luglio 2018 da <https://elearningindustry.com/mobile-learning-trends-2018>
15. Sponge UK. (2017). Addestrare il tuo staff per il GDPR: è il gioco! Estratto il 28 luglio 2018 da <https://spongeuk.com/insights/2017/08/training-your-staff-for-gdpr-its-game-on>
16. Traxler, J. (2017). Apprendimento a distanza - Previsioni e possibilità. Educ. Sci. 2018, 8, 35; doi:10.3390/educsci8010035
17. Accetta la sfida sulla protezione dei dati del GDPR. Estratto il 28 luglio 2018 da <https://vinciworks.com/blog/take-gdpr-data-protection-challenge/>
18. Winstead, S. (2016). eLearning 4.0: prospettive e sfide recuperate il 28 luglio 2018 da <https://elearningindustry.com/elearning-4-0-prospects-challenges>
19. Wuebker, M. (2013). Teoria per praticare studenti adulti: migliorare la persistenza e le prestazioni negli ambienti di apprendimento online

