



**UNIVERSITA' DEGLI STUDI Niccolò Cusano TELEMATICA ROMA**  
**FACOLTÀ DI ECONOMIA**  
*Via Don Carlo Gnocchi, 3*  
*00166 Roma*

---

**REGOLAMENTO**  
**MODELLO FORMATIVO**  
**ATTIVITÀ DI DIDATTICA EROGATIVA E INTERATTIVA**  
**PERCORSI FORMATIVI**  
**VALUTAZIONE FORMATIVA E CONCLUSIVA**

**Corso di Studio**  
**Laurea Magistrale in Scienze Economiche LM-56**

*approvato dal CTO il 5.7.2018*



**UNIVERSITA' DEGLI STUDI Niccolò Cusano TELEMATICA ROMA**  
**FACOLTÀ DI ECONOMIA**  
Via Don Carlo Gnocchi, 3  
00166 Roma

---

INDICE

MODELLO FORMATIVO.....	3
Organizzazione e gestione delle attività di didattica.....	3
Struttura della didattica assistita.....	3
Didattica Erogativa .....	3
Didattica Interattiva.....	4
Etivity.....	5
Autovalutazione.....	6
Didattica di supporto o tutoring .....	6
Organizzazione della didattica .....	7
APPLICAZIONE MODELLO FORMATIVO .....	7
Impegni dello studente .....	<b>Errore. Il segnalibro non è definito.</b>
LA VALUTAZIONE .....	10
Le modalità di valutazione degli allievi.....	10
La formalizzazione della valutazione .....	11
La valutazione conclusiva del ciclo di studio .....	12
PERCORSI FORMATIVI.....	14
Percorso recupero carenze formative o consolidamento apprendimenti .....	14
ALLEGATO A.....	16
Schema per la valutazione dell'esame orale e scritto (anche sessione parziale multipla) .....	16
ALLEGATO B	
Linee Guida per la l'organizzazione delle e-tivity .....	16

## MODELLO FORMATIVO

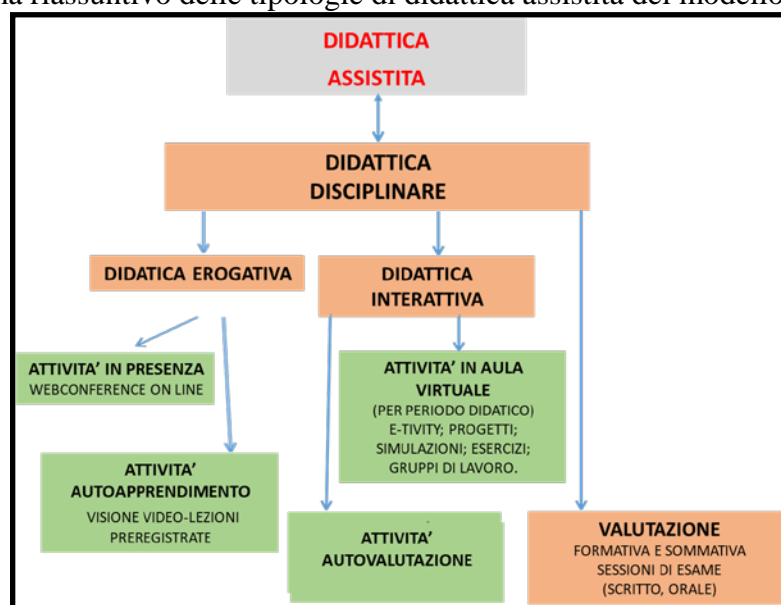
### Organizzazione e gestione delle attività di didattica

Lo scopo del documento è delineare una precisazione delle attività relative alla realizzazione della didattica disciplinare di un insegnamento per gli *studenti*. Le attività di didattica curricolare comprendono: la realizzazione dell'insegnamento disciplinare, cioè le didattiche erogativa e interattiva; la realizzazione delle opportunità di personalizzazione, cioè l'attività di *supporto* o *tutoring* e le indicazioni per la valutazione dei percorsi formativi compiuti (formativa, sommativa e certificativa).

### Struttura della didattica assistita

La didattica assistita prevista dall'Università ha come riferimento un *modello formativo di Ateneo* che prevede due tipologie di didattica, cioè *didattica erogativa e didattica interattiva*, che realizzano quanto previsto dalla normativa<sup>1</sup> in vigore.. La figura 1 riassume le tipologie della didattica assunte nel modello formativo dell'Università.

Figura 1. Schema riassuntivo delle tipologie di didattica assistita del modello formativo.



Di seguito sono descritte le due tipologie di attività didattiche valide per il corso di studio in Scienze Economiche LM-56.

### Didattica Erogativa

La *didattica erogativa* (DE) comprende le lezioni pre-registrate erogate in formato SCORM interattivo. Inoltre, sono incluse nella DE anche tutte le attività didattiche assimilabili alla didattica frontale realizzate in aula (a quadro orario) in web-conference e fruibili online attraverso la piattaforma Teleskill; le attività di formazione in presenza, temporale per gli studenti presenti on

<sup>1</sup> Cfr. "Glossario" del documento ANVUR "Linee guida per l'accreditamento iniziale dei Corsi di Studio telematici da parte delle Commissioni di Esperti della Valutazione ai sensi dell'Art. 4, comma 4 del Decreto Ministeriale 30 gennaio 2013 n. 47." versione ai sensi dell'art. 4, comma 1 del Decreto Ministeriale 12 dicembre 2016 n. 987 (e s.m.i).



line e fisica-temporale per gli studenti presenti in aula, si concretizzano nella presentazione-illustrazione degli argomenti e temi di ogni insegnamento da parte del relativo docente di riferimento (ad esempio, lezioni frontali, attività laboratoriali on line e discussione di prove di valutazione intermedia).

Le attività di didattica erogativa, quindi, sono attività *formative* che si caratterizzano nel modo seguente:

<b>DIDATTICA EROGATIVA</b>	<b>DESCRIZIONE</b>
<b>DIDATTICA IN AUTOFORMAZIONE CON MATERIALI SCORM</b>	Rappresenta l'insieme di modalità, strumenti e materiali per realizzare un apprendimento significativo e differenziato, cioè sia curricolare sia pratico. E' una formazione autodiretta orientata verso la determinazione dei risultati previsti dal piano degli studi. Tali risultati di apprendimento sono indicati nei programmi degli insegnamenti, con dichiarazione di: <ul style="list-style-type: none"><li>○ obiettivi formativi correlati a quelli generali dell'insegnamento;</li><li>○ collegamento con Programma di studio e materiale standard (manualistica);</li><li>○ collegamento con le prove di autovalutazione.</li></ul>

La didattica erogativa, inoltre, può prevedere anche attività *formative supplementari* che si caratterizzano nel modo seguente:

<b>DIDATTICA EROGATIVA SUPPLEMENTARE</b>	<b>DESCRIZIONE</b>
<b>DIDATTICA IN PRESENZA</b>	Lezioni in presenza, ovvero in <i>web-conference</i> , programmate a quadro orario calendarizzato, che si realizzano o replicano nei singoli periodi didattici. Per tali lezioni, nella programmazione settimanale associata al periodo didattico, sono esplicitati: <ul style="list-style-type: none"><li>○ gli obiettivi formativi correlati a quelli generali dell'insegnamento;</li><li>○ il collegamento con il Programma di studio e il materiale standard (manualistica);</li><li>○ il collegamento con le prove di autovalutazione.</li></ul>

### *Didattica Interattiva*

La *didattica interattiva* (DI), attua e sviluppa interventi didattici differenziati, in base all'insegnamento e al corso di studio, che si realizza in *aula virtuale*; gli interventi svolti dal docente di riferimento e/o dal tutor disciplinare, si caratterizzano come *didattica attiva e partecipativa on line* concretizzandosi, per le tematiche o gli argomenti dell'insegnamento, nella focalizzazione o di nuove dimostrazioni o di suggerimenti operativi collegati alla presentazione-illustrazione di problemi, di simulazioni, di esercitazioni, di presentazione di soluzioni operative, di modalità di realizzazione di artefatti e di attività di tipo progettuale, ecc.

In particolare, la didattica interattiva prevede attività formative specifiche che si caratterizzano nella tabella successiva.

Le attività della didattica interattiva sono utilizzate anche per realizzare gli *apprendimenti in situazione*. In particolare, le specifiche attività si qualificheranno, oltre alla utilizzazione di "eventi reali", rispetto o al "metodo" di presentazione utilizzato (ad esempio, *Problem Based Learning*; *Inquired Based Learning*; *Episodi di Apprendimento Situato*, ecc.), oppure alla "evento-situazione" reale da ricostruire (*prodotto*) o come ambiente o come problema da risolvere.



Per quanto riguarda il *metodo* ogni compito-etivity si caratterizza come: *proposta/consegna (problem solving)*, *esecuzione (learning by doing)* e *discussione/riflessione (reflective learning)*<sup>2</sup>.

<b>DIDATTICA INTERATTIVA</b>	<b>DESCRIZIONE</b>
<b>DIDATTICA ESPERENZIALE</b>	<p>La didattica interattiva si configura come <i>apprendimento esperienziale (Experiential Learning)</i> cioè come modello basato sull'esperienza cognitiva, emotiva o sensoriale. E' un processo in cui la costruzione della conoscenza avviene passando attraverso l'osservazione e la trasformazione dell'esperienza. In particolare, l'esperienza deriva dalla realizzazione di:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Etivity strutturate</b>, realizzate come <i>situational problem solving</i> o <i>case study</i>, con risultati espressi sottoforma di project work, report, relazioni, ecc.</li><li>• <b>Interventi didattici di gruppo</b>, in <i>web-conference</i>, programmati a quadro orario settimanale calendarizzato, per attività didattiche di spiegazione su contenuti, dimostrazioni, svolgimento di esemplificazioni, di simulazioni, attività di valutazione progressiva.</li><li>• <b>Attività Progettuali</b>. Eseguite dagli studenti sotto la supervisione del docente o del tutor.</li><li>• <b>Attività situazionali</b>. La sostituzione delle attività in presenza è realizzata tramite l'ambientazione e la contestualizzazione di compiti autentici per la cui soluzione sono proposte e fatte utilizzare tecniche attive come: Simulazione ( role play, copioni, .), Analitiche (studi di caso /autocaso/ autobiografie), Problematiche (situazioni critiche / incident, ...), Proattive (brainstorming, progetti, ...), Relazionali (cooperative learning, peer tutoring), Esercitative.</li></ul>

### **Etivity**

Le *etivity* sono strumenti che contribuiscono a realizzare una consapevole interazione fra gli attori del processo formativo e quindi il coinvolgimento attivo fra docenti, tutor e studenti. A tal fine, ogni *etivity* deve essere ponderata in relazione alle specificità del singolo insegnamento.

I docenti dell'area economica all'esito delle riflessioni avviate in seno al Consiglio del Corso di Studio, sulla base del documento di Ateneo (Cfr. Indicazioni per l'attuazione della didattica assistita-Ateneo) hanno precisato le modalità di svolgimento delle attività interattive e-tivity svolte nell'ambito dei rispettivi corsi, altresì considerando i riscontri e le osservazioni raccolte dagli studenti e in considerazione del fatto che l'istituzione e la realizzazione delle e-tivity intese quali applicazione delle conoscenze acquisite nelle lezioni teoriche alla soluzione di quesiti relativi ad aspetti teorico-pratici del corso - sotto la supervisione e il monitoraggio attivo del docente/tutor quale moderatore - possono assicurare l'apprendimento in situazione inteso come metodologia dinamica e non statica dei processi di apprendimento. Nell'organizzazione della didattica assistita del Corso di Studio si considera, infatti, anche la forma esperienziale (o situazionale) espressa dalla didattica interattiva tramite alcune tipologie di e-tivity in cui vi può essere una forma di lavoro in gruppi (didattica collaborativa) in cui l'apprendimento è mediato dalla dimensione collaborativa. Ciò consente di applicare i saperi acquisiti negli insegnamenti sviluppando capacità riflessiva, critica e collaborativa, necessaria all'apprendimento permanente.

Fermo restando la struttura standard delle etivity (Cfr. Indicazioni per l'attuazione della didattica assistita-Ateneo), la tipologia e la numerosità delle *etivity* (che dalla normativa è definita *congrua*), dipende dalle scelte didattiche del docente di riferimento.

In linea di massima il numero delle *etivity* da predisporre può variare da un minimo di una e-tivity strutturata e riferibile all'intero programma di esame (che preveda un carico didattico per lo studente compatibile con un insegnamento di 6 o 9 CFU) a un numero congruo di più e-tivity strutturate

<sup>2</sup> La sequenza descritta può essere considerata analoga a quella che in letteratura viene indicata come "Episodi di apprendimento situato".



assegnate progressivamente nel periodo didattico che affrontino tematiche inerenti ai moduli del programma di esame (considerando il carico didattico complessivo per lo studente opportunamente modulato per un insegnamento di 6 o 9 CFU).

Il CdS in Scienze Economiche si caratterizza per e-tivity riconducibili prevalentemente alle seguenti attività (meglio descritte nelle “Linee guida e-tivity” riportate nell’allegato B del presente Modello formativo), pur considerando tale elenco non esaustivo bensì aperto ad ulteriori integrazioni:

- analisi critica di materiali di studio forniti dal docente (brani, articoli scientifici e di riviste specializzate, video, siti internet, ecc. ) al fine di stimolare l’analisi e la comprensione dei testi
- commento di brani di opere scientifiche riconducibili ad aspetti del programma finalizzate a creare e sviluppare connessioni tra i vari ambiti del programma del corso
- esercitazioni in forma di commento a casi concreti sottoposti agli studenti e simulazione di soluzioni realizzate come situational problem solving o case study (strutturate nella forma di attività di apprendimento in situazione).
- quesiti teorici ed esercizi da svolgere individualmente con relativo feed-back e valutazione da parte del docente e/o del tutor rispetto all’operato specifico del singolo studente, con possibilità di confronto delle soluzioni tra gli studenti;
- esercizi somministrati all’interno delle classi virtuali corredati di soluzione e svolgimento. Lo studente ha la possibilità di svolgere ciascun esercizio, verificando la soluzione ottenuta e confrontando i relativi passaggi risolutivi sia con il docente che con gli altri studenti frequentanti il corso.

La costante sollecitazione agli studenti, da parte dei docenti di riferimento e dei tutor, per la partecipazione alle attività della didattica interattiva, permette agli studenti stessi di diventare componenti di una *comunità di pratica* utile sia per l’apprendimento sia per la costruzione della propria identità di persona/professionista.

I corsi dell’Area economica sono composti da insegnamenti afferenti a differenti settori disciplinari caratterizzati da peculiari composizioni di elementi teorici e ambiti applicativi.

La somministrazione delle e-tivity varia in ragione del numero dei CFU attribuiti all’insegnamento e delle caratteristiche dell’insegnamento stesso.

Le attività delle *etivity* sono apprezzate tramite valutazione formativa parziale

### **Autovalutazione**

L’autovalutazione, che rientra nell’attività della didattica interattiva, è lo strumento che permette agli studenti di poter verificare il consolidamento di concetti e contenuti appresi.

La costante sollecitazione verso gli studenti, da parte dei docenti di riferimento e dei tutor, per la partecipazione alle attività della didattica interattiva permette agli studenti stessi di diventare componenti di una *comunità di pratica* utile sia per l’apprendimento dei contenuti degli insegnamenti sia per la costruzione della propria identità di persona/professionista.

<b>DIDATTICA INTERATTIVA</b>	<b>DESCRIZIONE</b>
<b>AUTOVALUTAZIONE</b>	Test con domande a scelta multipla o saggi brevi.

### **Didattica di supporto o tutoring**

La *didattica di supporto o tutoring* (DST) è realizzata per fornire un adeguato supporto agli studenti durante lo sviluppo dell’intero percorso formativo in funzione della loro preparazione. L’attività di



didattica di supporto è esercitata sia dai docenti di riferimento sia dai tutor disciplinari. Questa didattica si realizza sia per il gruppo classe della coorte di studenti per anno d'iscrizione sia per i sotto-gruppi di studenti per periodi didattici.

In particolare la didattica di supporto o tutoring, per ogni insegnamento, prevede:

- *colloqui o in web conference o in piattaforma asincrona*, che il docente di riferimento o il tutor disciplinare programmano e svolgono nel periodo didattico per affrontare:
  - problematiche inerenti lo studio e la partecipazione alle attività della didattica, erogativa e interattiva funzionale al ruolo attivo degli studenti;
  - chiarimenti personalizzati relativi alla strumentazione tecnologica, alle sessioni di esame, alle istruzioni amministrative, alle risposte ai test, ecc.;
  - aspetti riguardanti la partecipazione alle attività didattiche proposte, fornendo un supporto e sostegno per una ri-motivazione collegate principalmente alle caratteristiche personali degli studenti.
- realizzazione di *altre attività didattiche*, riguardanti, allo scopo, o *informazioni* sugli esiti degli esami o indicazioni per l'attuazione dei *Tirocini* accademici o indicazioni per l'*impostazione* delle Tesi di Laurea o *correzioni* dei manoscritti delle Tesi di Laurea. Queste attività sono realizzate tramite la *posta interna* della piattaforma;
- *attività di monitoraggio*, da parte dei tutor disciplinare, delle attività svolte dai o gruppi classe o sotto-gruppi di studenti nel periodo didattico per ogni insegnamento disciplinare, con l'obiettivo di verificare periodicamente lo stato della partecipazione degli studenti alle attività proposte, sia di DE sia di DI. Questa azione è realizzata in modo da consentire eventuali aggiustamenti della didattica (DE e DI) in corso d'opera (ad esempio, messa in piattaforma di materiale complementare, programmazione di seminari in web conference di approfondimento).

## Organizzazione della didattica

In generale è data evidenza oggettiva per gli impegni degli studenti attraverso la *programmazione temporale* definita, per ogni insegnamento del *Piano degli studi*, da parte dei docenti nella "*Scheda di trasparenza*"; ciò permette di dare la possibilità a tutti gli studenti di pianificare le proprie attività di studio. Inoltre, l'Università realizza una programmazione, all'inizio di ogni periodo didattico, che riguarda date e orari di svolgimento delle lezioni on line della didattica interattiva per ogni insegnamento. La programmazione delle attività formative di ogni insegnamento, quindi, prevede:

- *la suddivisione* dei contenuti del *Programma* dell'insegnamento che lo studente deve apprendere su base settimanale e le attività di autovalutazione conseguenti. Questa programmazione riguarda l'attività di didattica erogativa (materiale didattico preregistrato).
- *La programmazione temporale* settimanale delle attività di didattica interattiva, cioè definizione del quadro orario per periodo didattico<sup>3</sup>.

## APPLICAZIONE MODELLO FORMATIVO

Sulla base di quanto stabilito nelle norme generali del modello formativo dell'Ateneo, o Regolamento della didattica assistita, il Consiglio di Facoltà considera che gli impegni degli studenti prevedano mediamente le attività e ore di studio riassunte nella tabella successiva (la suddivisione delle ore di didattica erogativa e di didattica interattiva dipende dall'insegnamento; nel programma di studio di ogni

<sup>3</sup> La quantità dei contenuti e le modalità di studio possono essere diversificate per tipologie di studenti; ad esempio, studenti lavoratori oppure studenti che presentano funzionalità ridotte (es. DSA).



insegnamento sono definite le ore attribuite alle due tipologie, oltre ai relativi risultati di apprendimento attesi).

**STUDENTE – Tavola impegno orario standard e tipologia delle attività.**

<i>Classi di attività</i>	<i>Attività e impegno dell'allievo (per un credito formativo - CFU)</i>	<i>Impegno standard Max (min) N° ore</i>
<i>Didattica Erogativa</i>	Ore delle video lezioni pre-registrate, inserite nel materiale standard. Per corsi di studio <i>prevalentemente a distanza</i> si considerano anche le lezioni in presenza effettuate per attività specifiche. (Ad esempio il tirocinio, il laboratorio, ecc.).	8 (6)*
<i>Didattica interattiva</i>	Ore di partecipazione ad attività di didattica interattiva, programmata a quadro orario per settimana, e coordinate con il docente. Comprende attività relative a: etivity, eventuali spiegazioni su specifici singoli argomenti; per gruppi di studenti Forum/Aula in aula virtuale, esercitazioni di gruppo, risoluzione di problemi, progettazione di soluzioni, riflessioni di gruppo, risposte a domande su aspetti specifici, attività di peer education e problem solving, attraverso la piattaforma tecnologica (e con l'eventuale supporto degli altri strumenti condivisi) <sup>4</sup> .  Risposta alle Prove o Test di autovalutazione presenti nei materiali di studio.	6 (2)*
<i>TOTALE</i>	Impegno massimo per partecipazione ad attività organizzate di didattica assistita.	14 (8)
<i>Studio autonomo</i>	Attività di studio individuale che si esplica anche utilizzando <i>slide</i> e <i>i manuali disciplinari</i> appositamente realizzati dai docenti di riferimento. Possibilità di partecipare alle attività di didattica suppletiva orientativa a sportello in base alle esigenze e necessità personali..	11 (17)
<i>TOTALE</i>	<i>Impegno totale per studente in autoformazione per credito formativo</i>	11(17)
<b>TOTALE COMPLESSIVO</b>	<i>Impegno totale di studio per studente per credito formativo</i>	25

\* Le ore contrassegnate con “\*” rappresentano una possibile suddivisione della numerosità totale prevista, per le attività indicate sulla base e dell’organizzazione didattica e della dimensione (in mesi) del periodo didattico.

Le ore considerate come impegno massimo dal Consiglio di Facoltà sono indicative e ogni insegnamento può modificare quanto riportato nella tabella degli impegni orari, adeguando la struttura e la numerosità delle ore della didattica erogativa e interattiva sulla base delle necessità correlate alla tipologia dei contenuti disciplinari soprattutto in riferimento alle attività laboratoriali (etivity e progetti) e alle attività di apprendimento in situazione.

Il Consiglio di Facoltà considera che ogni studente possa utilizzare la didattica orientativa al di fuori della numerosità delle ore di impegno considerate per la didattica erogativa e interattiva e per quelle delle ore di studio personale. Questa didattica, infatti, rappresenta una modalità ulteriore offerta dall’Università, e quindi dagli insegnamenti dei corsi di studio della Facoltà, per migliorare la capacità di affrontare lo studio potendo ridurre le situazioni di mancanza di punti di riferimento sia disciplinari sia personali (studente) sia di prospettiva.

L’impegno dello studente è disciplinato dai regolamenti dell’Università e, in particolare, pubblicizzato nel documento del Codice Etico e del regolamento della didattica assistita.

<sup>4</sup> Le attività dei singoli studenti realizzate all’interno o dei gruppi o dell’aula virtuale è analizzata dal tutor e diviene parte della valutazione di esame.







## LA VALUTAZIONE

### *Le modalità di valutazione degli allievi*

La Facoltà di Economia ha adottato, in linea con la specifica normativa delle università telematiche, anche in considerazione degli aspetti di organizzazione, strutturazione e tutoring didattico (nonché della produzione di materiali didattici), specifiche *modalità* per la verifica e la valutazione dei risultati dell'apprendimento degli studenti sui singoli insegnamenti. Ogni singolo insegnamento può, comunque, declinare, rispetto ai propri obiettivi formativi, caratterizzazioni particolari per le modalità di valutazione tenendo conto di: obiettivi, risultati di apprendimento, criteri, scala di valori.

Al fine di rendere fattibile la verifica e la certificazione dei risultati di apprendimento declinati per i singoli insegnamenti, le modalità di accertamento sono:

<b>Modalità di valutazione</b>	<b>Descrizione</b>
<i>Valutazione formativa</i>  <i>Valutazione parziale formativa</i>	<i>Test di verifica inseriti all'interno dei materiali di studio.</i>  <i>Etivity (Progetti, problemi, studio di casi, simulazioni, esercizi)</i> <i>Altre attività proposte dal docente e valide ai fini della valutazione dell'apprendimento</i>
<i>Valutazione parziale di prestazione</i>  <i>Scritto.</i>  <i>Orale</i>  <i>Orale e scritto</i>  • <i>Valutazione sommativa finale</i>	<i>Prova di profitto scritta</i> <sup>5</sup> <i>(Sedi esterne) composta da (combinazione di):</i> <ul style="list-style-type: none"><li>• <i>domande aperte a saggio breve</i> ( da 1 a 3 domande la cui risposta varia tra le 15 e le 25 righe); oppure <i>domande aperte con problema composito</i> (da 1 a 3).</li><li>• <i>Soluzione di esercizi analitici e/o quantitativi</i></li><li>• <i>domande a scelta multipla di conoscenza specialistica</i> ( fino a 30 domande); prova –ridotta- con item a scelta multipla (&gt;5 &lt;12).</li></ul> <i>La prova scritta può essere composta anche da sole domande a scelta multipla.</i> <i>I contenuti delle domande, aperte o chiuse, possono riguardare anche i contenuti delle Etivity.</i>  <i>Colloquio orale (sede). Riguarda i contenuti del Programma di studio. Le domande e la discussione possono riguardare anche i contenuti delle etivity.</i>  <i>Prova mista.</i> <i>Colloquio orale e prova di profitto scritta (Vedi descrizioni relative).</i>  <i>La valutazione finale, di tipo sommativo, si realizza mediando le valutazioni e formative e di prestazione parziali attuate. In questo caso il voto finale corrisponderà alla votazione media ottenuta nelle singole valutazioni.</i>

<sup>5</sup> *Le prove di profitto* scritte riguardano sia i contenuti teorici disciplinari sia l'applicazione dei contenuti, ovvero il saper compiere la scelta più opportuna tra i diversi metodi di soluzione già applicati nella didattica interattiva. Nel caso di discipline con laboratori le prove possono prevedere attività di simulazione o progetti da sviluppare durante il corso come didattica interattiva.



	<b>Trasformazione del giudizio in voto</b>
<b>Assegnazione del voto</b>	<p>Il voto assegnato viene espresso in 30-esimi, con possibilità della lode. Il voto rappresenta la trasformazione del giudizio, formato sulle attività della didattica interattiva e i risultati delle prove di profitto (scritta od orale) in valore numerico. La valutazione espressa in trentesimi, di certazione, è stabilita dalla Commissione di Esame su proposta del docente della disciplina. In particolare, per la valorizzazione del giudizio formato, tenendo conto delle valutazioni effettuate, è utilizzata la tabella riportata in ALLEGATO A.</p> <p>Il tirocinio è valutato come un singolo insegnamento e dà luogo a una idoneità.</p>

Le prove per la valutazione formativa e per la valutazione sommativa, per l'accertamento della padronanza delle conoscenze, abilità e competenze culturali acquisite, sono costruite in modo da poter anche sondare il possesso e lo sviluppo delle capacità generaliste, cioè le capacità e *abilità su problem solving, critical thinking, decision making*.

La valutazione sommativa può anche prevedere più valutazioni parziali (o esoneri), intermedie, svolte su parti del Programma di studio. E' cura del docente segnalare agli allievi, nel Programma di studio dell'insegnamento (Scheda di trasparenza), la possibilità della parzializzazione della valutazione sommativa.

La prova scritta viene realizzata anche nelle sedi distaccate (learning center UNICUSANO) sulla base della normativa vigente (Allegato 3, punto 2, del DM n. 635/2016), suddividendo il momento dell'effettuazione della prova di profitto, da parte dello studente, e la valutazione di certazione della Commissione di esame della prova effettuata (analisi della prova, formazione del giudizio e formalizzazione della valutazione con assegnazione del voto).

#### **La formalizzazione della valutazione**

La formalizzazione della valutazione, con relativa assegnazione del valore del voto sul singolo insegnamento o certazione, tiene conto a scrutinio di:

<b>Categorie valutazioni parziali</b>	<b>Articolazione e descrizione</b>
<b>Risultati delle valutazioni formative</b>	<p><i>Attività di didattica interattiva</i> svolte dal singolo studente, documentate attraverso la frequenza e la qualità degli interventi nelle aule virtuali della piattaforma di elearning (partecipazione).</p> <p><i>Attività di didattica interattiva</i> svolta in gruppo di studio o di laboratorio sia per le attività inerenti l'approfondimento di contenuti degli insegnamenti.</p> <p><i>Attività di:</i> realizzazione delle attività; compilazione dei test online di autovalutazione, sviluppo di elaborati, prove di apprendimento progressive, simulazioni, progetti operativi, ecc</p>
<b>Risultati delle valutazioni di prestazioni</b>	Risultati delle prove di profitto scritta o di colloquio orale (in alternativa la prova mista).
<b>Risultati delle valutazioni parziali</b>	Risultati delle prove di valutazione parziali.

Per la valorizzazione del giudizio formato, tenendo conto delle valutazioni effettuate, è utilizzata la tabella riportata in ALLEGATO A. Nel caso del percorso di *recupero carenze formative o*

consolidamento apprendimenti la valutazione di certazione si forma sulla base delle valutazioni parziali sommative (prove di profitto), sulla partecipazione al 90% delle lezioni giornaliere, sullo svolgimento delle attività e sullo svolgimento di altri prodotti stabiliti nel programma di studio; tale valutazione è comunicata nella sessione conclusiva di esame (D.M. 97 12/12/2016, allegato c, punto b, comma 4) .

La valutazione di certazione, espressa in trentesimi, è stabilita dalla Commissione di Esame<sup>6</sup> su proposta del docente della disciplina, secondo quanto previsto dall'art. 1.2 dell'Allegato tecnico al Decreto Ministeriale del 17 aprile 2003<sup>7</sup>.

La valutazione è registrata sulla base del sistema di verbalizzazione elettronica realizzato dall'università.

Figura 2. Organizzazione della valutazione e votazione.



### La valutazione conclusiva del ciclo di studio

La valutazione conclusiva relativa al corso di studio prevede la realizzazione di un elaborato che consta di una Tesi ampia (80-150 pagine); è il risultato di un lavoro di approfondimento personale del candidato su un argomento concordato con un docente di riferimento o relatore.

La valorizzazione, da parte della Commissione di Laurea, dell'elaborato e della presentazione realizzati, avviene normalmente nel modo seguente:

**da 8 a 10 punti:** Tesi originale e/o sperimentale, capace di raggiungere un livello argomentativo ottimo, frutto di una piena e costante collaborazione tra il candidato e il relatore; è corredata di una bibliografia ben articolata, oltre che d'un apparato di note esplicative;

<sup>6</sup> La Commissione è proposta dal Preside o dal Coordinatore di Facoltà e approvata dal Magnifico Rettore.

<sup>7</sup> L'art 1.2 dell'Allegato tecnico riporta "La valutazione, in questo quadro, dovrà articolarsi tenendo conto di più aspetti: i risultati di un certo numero di prove intermedie (test online, sviluppo di elaborati, ecc.); la qualità della partecipazione alle attività on line (frequenza e qualità degli interventi monitorabili attraverso la piattaforma); i risultati della prova finale in presenza.



**da 5 a 7 punti:** Tesi che viene svolta con cura sul piano argomentativo, frutto di un rapporto diretto e dialogicamente aperto con il relatore; corredata inoltre di un apparato bibliografico e di note esplicative preciso e funzionale;

**da 2 a 4 punti:** Tesi compilativa, che tratta un argomento con un linguaggio appropriato; bibliografia e note a piè pagina compilate secondo le norme minime richieste;

**da 0 a 1 punto:** Tesi di argomento non originale, svolta in modo compilativo e con un linguaggio critico adeguato solo in parte al proprio oggetto di studio, frutto di una collaborazione non intensa con il relatore; dotata inoltre di un apparato bibliografico e annotativo ridotto al minimo essenziale.

Il voto finale di Laurea Magistrale, espresso in centodecimi, è ottenuto sommando il punteggio di base (la media dei voti in centodecimi fornita dalla segreteria), il punteggio di lodi (un punto x tre lodi) ed il punteggio relativo alla Tesi (valorizzato con la procedura indicata) e poi arrotondato per difetto o eccesso all'intero più vicino. Qualora la somma arrotondata delle tre componenti sia almeno uguale a 110 centodecimi, la Commissione di Laurea decide se attribuire o meno la lode al candidato. Tale decisione è presa all'unanimità. La Commissione di Laurea può attribuire la menzione di merito ai candidati che presentino una media degli esami di profitto maggiore o uguale a 110/110 e per i quali sia stata votata la lode.

## PERCORSI FORMATIVI

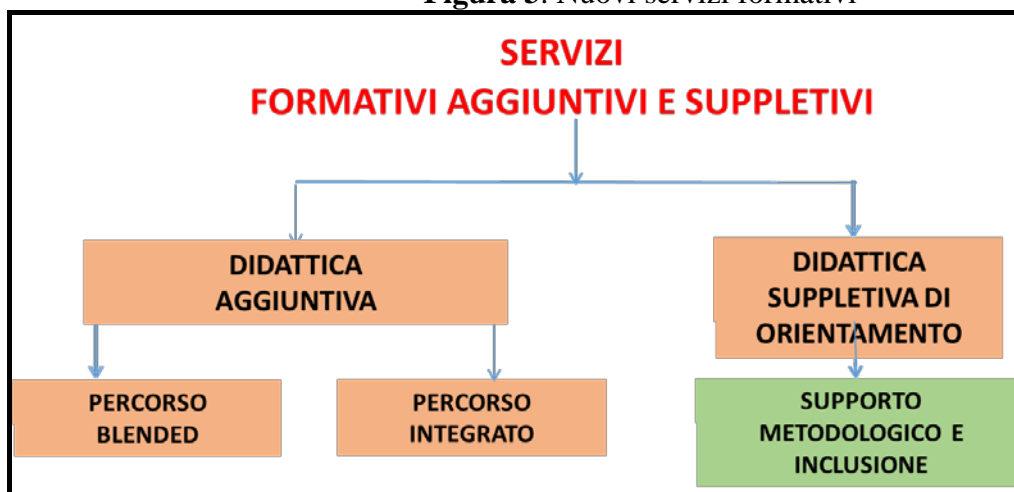
Il Decreto Ministeriale 635 del 8 agosto 2016 prevede per le Università telematiche le seguenti tipologie di CdS, in funzione delle modalità di erogazione della didattica (DM Allegato 3, punto 1, del DM n. 635/2016):

- c) CdS prevalentemente a distanza: sono erogati prevalentemente con modalità telematiche, in misura superiore ai due terzi delle attività formative.
- d) CdS integralmente a distanza: tutte le attività formative sono svolte con modalità telematiche, a eccezione degli esami di profitto e della discussione delle prove finali, che si tengono in presenza.

In relazione alla predetta tipologia, l'Università Unicusano ha considerato nel proprio modello formativo caratteristiche che permettono la progettazione e l'erogazione di corsi di formazione a distanza compatibili con la stessa tipologia. I corsi di studio possono essere frequentati da ampie categorie di utenti. Inoltre, per migliorare la qualità del successo formativo il modello formativo prevede uno specifico percorso formativo per il recupero delle carenze formative.

Nello stesso tempo, l'università Unicusano in funzione del miglioramento della qualità del servizio formativo prestato, e quindi della stessa didattica assistita, ha introdotto, oltre alla *didattica in presenza fisica* da parte degli studenti, ulteriori *servizi formativi aggiuntivi e suppletivi* che gli studenti possono utilizzare effettuando, per alcuni di essi, una precisa richiesta. Le nuove tipologie, che sono descritte in altro documento, sono presentate nella figura 3.

Figura 3. Nuovi servizi formativi



### *Percorso recupero carenze formative o consolidamento apprendimenti*

Il percorso formativo di *recupero e consolidamento*, compatibile con le tipologie della didattica assistita stabilite dalla normativa, prevede una quota parte della didattica erogativa e/o della didattica interattiva, fruita in modo asincrono con il percorso formativo telematico, e una quota differenziale di ore di didattica assistita effettuata in presenza a quadro orario tramite web-conference.

Questo percorso formativo, riservato, è stato progettato per gli studenti che hanno ottenuto valutazioni non positive in più sessioni di esami oppure si trovano in una situazione di inattività per almeno 6 mesi consecutivi (accertata nell'attività di tutoring). Uno stesso studente non può, comunque, accedere al percorso di recupero per più di tre volte l'anno (o per non superamento di esami e/o per inattività). Il percorso formativo prevede la frequenza obbligatoria di 24 incontri



giornalieri in videoconferenza concentrati in un periodo didattico. Gli incontri giornalieri si realizzano tre volte alla settimana, con una durata di 90 minuti ciascuno, per un totale di 36 ore.



## ALLEGATO A

### Schema per la valutazione dell'esame orale e scritto (anche sessione parziale multipla)

	CATEGORIE	NON ACCETTABILE	INSODDISFACENTE	SODDISFACENTE	BUONO	ECCELLENTE	PUNTI ASSEGNABILI
PARTE COMUNE	ORGANIZZAZIONE DEI CONTENUTI	Nessuna apparente organizzazione. Le asserzioni non sono supportate da evidenze.	Organizzazione imprecisa. Le asserzioni non sono abbastanza supportate dall'evidenza.	Presenza di una organizzazione logica con utilizzo di evidenze che supportano sufficientemente le conclusioni.	La presentazione è ben organizzata e le evidenze in gran parte sostengono le conclusioni.	La presentazione è accurata e fornisce evidenze convincenti per le conclusioni.	1-10
	CONTENUTI	Il contenuto non è accurato oppure è superficiale.	Il contenuto è spesso poco accurato e risulta generico e incompleto.	Il contenuto è generalmente accurato, ma incompleto. Non sono effettuati approfondimenti degli argomenti.	Il contenuto è accurato ma non completo.	Il contenuto è accurato e completo.	1-11
SOLO SCRITTO	STILE COMUNICATIVO SCRITTO	L'argomentazione non presenta una struttura logica chiara. Le conclusioni sono scarsamente supportate da evidenze.	L'argomentazione assume una forma logica abbastanza chiara. Presenta alcuni errori nella costruzione o nella forma.	L'argomentazione risulta più impegnata e interessante e la forma di costruzione è valida ed evita errori formali.	L'argomentazione è interessante, stimolante e ben formata. Pochi errori significativi nella costruzione o rappresentazione formale.	L'argomentazione dimostra competenza e autorevolezza. Le informazioni sono logicamente e creativamente organizzate.	1-10
SOLO ORALE	STILE COMUNICATIVO ORALE	Esprime disagio e ansia. Chi ascolta è ignorato.	Inquieto e a disagio. Il contatto con chi ascolta è occasionale.	Generalmente calmo e ordinato. Chi ascolta è a volte ignorato o frainteso.	Esprime attenzione e competenza. Con chi ascolta instaura una relazione positiva.	Esprime autorevolezza e competenza. Con chi ascolta interagisce in modo efficace.	1-10
	PUNTEGGIO DI RIFERIMENTO	5 - 10	10 - 17	18 - 24	25 - 29	30 -30 e lode	30 + Lode





## ALLEGATO B

### LINEE GUIDA PER LA L'ORGANIZZAZIONE DELL'E-TIVITY

#### FACOLTÀ DI ECONOMIA

I docenti dell'area Economica sulla base del documento di Ateneo, a seguito delle riflessioni avviate in seno al Consiglio del CdL e considerando i riscontri e le osservazioni raccolte dagli studenti hanno definito le seguenti modalità di svolgimento delle attività interattive (e-tivity) svolte nell'ambito dei rispettivi corsi.

#### ***Costruzione delle e-tivity***

Progettare esercizi è essenziale per raggiungere i risultati specifici desiderati. Cliccare sullo schermo, guardare slide o video non insegna nulla. Ma queste attività possono incoraggiare i docenti e gli studenti a intraprendere attività didattiche più efficaci, come riflettere, discutere, cercare altre informazioni, analizzare, valutare o sviluppare il piano operativo personale.

#### ***L'apprendimento con attività interattive***

Gli esercizi e le attività che sono suggerite nella didattica interattiva supporteranno (in larga misura) modalità di apprendimento particolari ma spesso diversificate. Le attività dovrebbero essere pertinenti ai risultati generali e specifici predefiniti.

Insegnare abilità pratiche richiede l'utilizzo di istruzioni molto precise, perché uno studente deve seguire il procedimento per ripetere l'operazione. Inoltre, spesso, è necessario utilizzare indizi visivi e spunti di testi o audio.

#### ***Costruire attività on-line (e-tivities)***

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

La *e-tivity* è un semplice esercizio iniziato da un moderatore, che richiede una certa interazione fra i partecipanti. Deve tenere conto delle difficoltà/limiti tipici di una particolare fase di un corso, coinvolgere gli studenti e aiutarli a raggiungere un risultato di apprendimento specifico. Le



e-tivity, se valide e preparate bene, possono essere riutilizzate apportando solo piccoli adattamenti in base, ad esempio, alle caratteristiche individuali degli studenti, al contesto specifico o all'ottenimento di nuove informazioni.

Le e-tivity sono adatte ai programmi interamente online e alle attività miste supportate dall'e-learning.

In ogni e-tivity dovrebbe esserci un elemento di interazione con gli altri partecipanti, ad esempio chiedendo un feedback sulle attività svolte da altri partecipanti (compiti, post ecc.). Crea una sensazione di partecipazione e coinvolgimento, elemento essenziale degli esercizi basati sul lavoro di gruppo.

Per la facilitazione e l'ideazione di esercizi online è possibile sviluppare e diversificare le e-tivity aggiungendo materiale multimediale, sperimentando vari strumenti e modificando la forma della comunicazione.

Ci sono cinque ingredienti fondamentali per una e-tivity:

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

Inoltre è basilare la predisposizione di una cartella denominata E-tivity al cui interno sono presenti:

- a. Informazioni specifiche sulle modalità di esecuzione, consegna e valutazione delle etivity
- b. Per ciascuna E-tivity:
  - i. Eventuale materiale di presentazione dell'attività
  - ii. Il testo dell'E-tivity seguendo le linee guida apposite, con presenti:
    1. Prerequisiti
    2. Modalità di esecuzione
    3. Risultati di apprendimento attesi
    4. Modalità di valutazione
  - iii. Eventuali test per una correzione o sottomissione dell'E-tivity

### ***Caratteristiche delle e-tivity***

La tabella qui di seguito comprende tutti gli elementi importanti per ideare un'attività online, dunque è possibile usarla come supporto per progettare le e-tivity. Nella colonna a destra si trovano le spiegazioni fornite dai facilitatori ” per un corso di formazione per la didattica on line”.



## CARATTERISTICHE

Nome dell' e-tivity

**Risultato di apprendimento (per ulteriori informazioni leggete il paragrafo "risultati di apprendimento")**

**Risultato/Prodotto**

**Scintilla/Motivazione (spark)**

Numero di partecipanti

**Struttura (cosa accadrà nell'e-tivity)**

**Durata (il tempo che trascorre fra l'inizio e la fine di una e-tivity)**

**Tempo per il facilitatore (le ore di lavoro che deve investire)**

## SPIEGAZIONE

ES. "Diverse forme di e-learning – discussione in videoconferenza"

ES. "Individuare diverse forme di e-learning nel contesto della formazione professionale"

"Familiarizzare con gli strumenti di videoconferenza (Flashmeeting)"

ES. "Comprendere diverse forme di e-learning".

ES. incoraggiare ad iniziare e-tivity: (1) analisi di due esempi di corsi e-learning dal punto di vista dell'ideazione e della facilitazione in base alle linee guida preparate dai facilitatori; (2) introduzione del facilitatore.

ES. nella videoconferenza massimo 30 studenti più due facilitatori.

Importante per le attività non simultanee: di solito la dimensione ottimale di un gruppo è 20-30 persone

ES. (1) accogliere i partecipanti; (2) definire i risultati e i principi dell'incontro; (3) discussione moderata; (4) sommario

Nel caso di una videoconferenza è lo stesso tempo di cui ha bisogno un partecipante. Nel caso di altre e-tivity questo tempo è nettamente superiore.

ES. due ore e mezza sulla preparazione e due ore sulla facilitazione della videoconferenza



**Azioni del facilitatore**

Azioni specifiche svolte dal facilitatore, es. (1) impostazione dell'incontro; (2) organizzazione: stabilire le date, comunicazione via e-mail, preparativi tecnici; (3) facilitazione della conferenza (benvenuto, moderazione, supporto tecnico, sommario)

**Carico di lavoro del partecipante (ore di lavoro che deve investire)**

ES. ore o giorni o periodo didattico.

**Azioni del partecipante (azioni specifiche svolte da un partecipante)**

ES. (1) familiarizzare con e testare gli strumenti Flashmeeting, (2) analisi dei corsi preparati dai facilitatori, (3) partecipazione alla videoconferenza

**Strumenti utilizzati in questa attività**

ES. Videoconferenza - Flashmeeting

*Metodi e criteri di valutazione*

ES. mancanza di valutazione misurabile.

Feedback sotto forma di un sommario generale che terrà conto delle seguenti questioni: tecnica (es. mostrare la fonte tecnica dei problemi), contenutistica (es. analisi degli argomenti comuni, tentativo di risolvere le controversie) e interpersonale (es. potenziale motivazionale della comunicazione simultanea)

***Etivity e risultati di apprendimento***

Un *risultato di apprendimento* è descritto da un'espressione (una frase) che indica i risultati attesi, che possono essere accertati (misurati, verificati o valutati) dopo lo svolgimento di una specifica unità dell'insegnamento (insegnamento, modulo o lezione). Il risultato descrive la dimostrazione da parte dello studente. È un elemento fondamentale in ciascuna attività di apprendimento, incluse le e-tivity

*Necessità*

Definire i risultati aiuta lo studente a comprendere le aspettative e dà un punto di riferimento all'ideatore/facilitatore dell'insegnamento, che determinerà la scelta dei contenuti, delle forme o delle attività e metodi di valutazione.

Dunque definire i risultati facilita il lavoro allo studente e all'ideatore o facilitatore dell'insegnamento.



*Risultati generali e specifici (operativi)*

I primi riguardano le indicazioni e le azioni ma non le definiscono. I risultati operativi fanno direttamente riferimento agli effetti o risultati e azioni desiderate, ma definiscono anche i metodi di attuazione e valutazione.

*Come definire un risultato di apprendimento*

Un risultato deve essere descritto in modo chiaro e preciso, deve far riferimento ad azioni e comportamenti ed essere misurabile dal punto di vista del tempo, luogo, quantità, frequenza ecc.

Deve anche seguire criteri SMART – es. deve essere Specifico, Misurabile, Accessibile, Rilevante e inquadrato nel Tempo. La lettera “S” può anche essere interpretata come orientato sullo Studente (sottolineando il fatto che i risultati devono specificare le azioni dello studente, non il facilitatore).

Un risultato formulato in maniera adeguata:

- contiene descrizioni di conoscenze o abilità che devono essere acquisite dallo studente. Non va confuso con la descrizione delle attività svolte o la descrizione del contenuto o dei materiali
- definisce le condizioni sotto le quali deve essere raggiunto
- utilizza verbi attivi per descrivere i comportamenti desiderati (vedi tabella seguente)

<b><i>Abilità di pensiero primari</i></b>
Ricordare Definire, descrivere, trovare, individuare, corrispondere, nominare, definire, indicare, selezionare, mostrare, affermare, studiare
Comprendere Paragonare, concludere, contrastare, definire, dimostrare, descrivere, stimare, spiegare, individuare, interpretare, parafrasare, predire, ridire, riscrivere, riassumere, comprendere
Applicare Adattare, scegliere, costruire, determinare, sviluppare, disegnare, illustrare, modificare, organizzare, praticare, predire, presentare, produrre, selezionare, mostrare, abbozzare, risolvere, rispondere
Abilità di pensiero superiori
Analizzare



Analizzare, chiedere, classificare, paragonare, contrastare, correlare, diagramma, differenziare, modificare, esaminare, spiegare, gruppo, individuare, dedurre, monitorare, osservare, ordinare, delineare, ragionare, revisionare, selezionare, sequenza, classificare, sondaggio

Valutare

Esaminare, scegliere, paragonare, concludere, considerare, costruire, contrastare, criticare, determinare, stimare, valutare, spiegare, interpretare, giustificare, definire priorità, provare, raccomandare, capire, riassumere, sostenere, testare, verificare

Creare

Organizzare, raccogliere, combinare, comporre, connettere, costruire, coordinare, creare, ideare, sviluppare, spiegare, formulare, inquadrare, raccogliere, generare, grafico, immaginare, incorporare, integrare, interagire, inventare, giudicare, fare, modellare, organizzare, pianificare, descrivere, produrre, pubblicare, riorganizzare, raffinare, riorganizzare, revisionare, riscrivere, riassumere, sintetizzare, testare, scrivere (Tassonomia di Bloom degli obiettivi di apprendimento, riveduta da Anderson e Krathwohl, 2001).

### ***Corrispondenza risultati di apprendimento ed e-tivity***

Il compito generale è quello di ideare una e-tivity. Tuttavia, la parte più importante di quest'attività è pianificare e definire i risultati di apprendimento, soprattutto in funzione della valutazione.

Occorre quindi qualificare attentamente i risultati di apprendimento desiderati, stabilire le azioni da compiere e la struttura del compito per i partecipanti.

Quando si definiscono i risultati, occorre considerare i risultati stessi come attività individuale che non richiedono una cooperazione di gruppo da parte dei partecipanti all'aula virtuale. Il lavoro di gruppo è più complesso e segue regole diverse.

Ad esempio:

1. Leggete il testo "Risultati di apprendimento", seguire le linee guida e definire un risultato specifico. A questo scopo occorre pensare all'obiettivo generale, al quale è direttamente collegato l'obiettivo specifico.
2. Utilizzate il metodo "in 6 fasi" per mantenere continuità logica fra il risultato specifico, le azioni e i risultati. Per formulare il risultato utilizzare *verbi attivi*.
3. Non dimenticate di seguire i criteri SMART.
4. Non dimenticate che si definisce un risultato per il *contesto di apprendimento*, assicurandosi di permettere di acquisire conoscenze pratiche quando necessario.



5. Scrivere il risultato sulla tabella. Non dimenticate il contenuto, gli esercizi e i metodi di valutazione programmati che devono essere adattati.

### *Caratteristiche delle e-tivity per l'area Economica*

L'Area Economica si caratterizza per e-tivity riconducibili prevalentemente alle seguenti attività (elenco non esaustivo bensì aperto ad ulteriori integrazioni):

- analisi critica di materiali di studio forniti dal docente (brani, articoli scientifici e di riviste specializzate, video, siti internet, ecc. ) al fine di stimolare l'analisi e la comprensione dei testi
- commento di brani di opere scientifiche riconducibili ad aspetti del programma finalizzate a creare e sviluppare connessioni tra i vari ambiti del programma del corso
- esercitazioni in forma di commento a casi concreti sottoposti agli studenti e simulazione di soluzioni realizzate come situational problem solving o case study (strutturate nella forma di attività di apprendimento in situazione).
- quesiti teorici ed esercizi da svolgere individualmente con relativo feed-back e valutazione da parte del docente e/o del tutor rispetto all'operato specifico del singolo studente, con possibilità di confronto delle soluzioni tra gli studenti;
- esercizi somministrati all'interno delle classi virtuali corredati di soluzione e svolgimento. Lo studente ha la possibilità di svolgere ciascun esercizio, verificando la soluzione ottenuta e confrontando i relativi passaggi risolutivi sia con il docente che con gli altri studenti frequentanti il corso.

I corsi dell'Area economica sono composti da insegnamenti afferenti a differenti settori disciplinari caratterizzati da peculiari composizioni di elementi teorici e ambiti applicativi.

La somministrazione delle e-tivity varia in ragione del numero dei CFU attribuiti all'insegnamento e delle caratteristiche dell'insegnamento stesso.

In linea generale per ogni periodo didattico i docenti possono inserire:

una e-tivity strutturata riferibile all'intero programma di esame che preveda un carico didattico per lo studente compatibile con un insegnamento di 6 o 9 CFU;

oppure

più e-tivity strutturate assegnate progressivamente nel periodo didattico che affrontino tematiche inerenti ai moduli del programma di esame (realizzate un carico didattico complessivo per lo studente opportunamente modulato per un insegnamento di 6 o 9 CFU)



Per ogni periodo didattico viene aperto un forum denominato CLASSE VIRTUALE AA 201X/201Y – BIMESTRE Z  
All'interno di ciascun Forum è aperta una discussione per ciascuna e-tivity presente nel corso.

Il nome della discussione è “Etivity XX – (eventualmente argomento dell’e-tivity)”. Il primo post inserito come “importante” riporta le indicazioni operative per lo svolgimento dell’e-tivity ed il testo della stessa. Il docente o tutor è tenuto a monitorare con frequenza il forum e per dare supporto interattivo agli studenti nella esecuzione delle etivity.

Al termine di ciascun ciclo didattico il docente chiude il forum e ne apre uno nuovo per il trimestre in corso, inserendo nuove e-tivity e cambiando contestualmente il materiale didattico presente nella cartella Etivity.