ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 5 - number 156 Wednesday 28 april 2021

Cosa sono le interazioni nell'eLearning e quali competenze sviluppano

Qual è il ruolo delle interazioni in un corso online e in che modo aiutano a sviluppare capacità di problem solving?

Le **interazioni nell'eLearning**, come nel linguaggio dei software in generale, indicano una serie di azioni con cui l'utente partecipa attivamente alla propria formazione. Può trattarsi di gesti molto semplici, come usare il mouse su hotspot, digitare testi per eseguire un'attività richiesta durante il corso, oppure rendersi protagonisti di giochi, scenari ed esperimenti di realtà virtuale. In questo modo, lo **studente** non si limita a leggere, ascoltare o visualizzare i contenuti, ma ne **diventa partecipe**.

Lo scopo delle interazioni, però, non è soltanto coinvolgere lo studente per mantenere alta la sua attenzione, ma anche trasmettergli delle competenze specifiche, come la capacità di risolvere i problemi. Vediamo in che modo.

Interazioni cosa sono?

Secondo la definizine di B.J. Schone, nel suo ebook "Engaging Interactions for eLearning",

"Le interazioni sono un'attività formativa in cui lo studente viene messo di fronte a un problema o uno scenario e deve lavorare per raggiungere un risultato".

Questo tipo di attività non può essere improvvisata, ma viene pianificata dal **progettista della formazione online** che, nella creazione del corso, prevede una storia, una sfida e un feedback a ogni passaggio. Le interazioni sono quindi un modo per usare elementi di gioco, o **gamification**, applicando anche la capacità di raccontare una storia, **storytelling**, che sfida lo studente a trovare la soluzione giusta.

Quattro tipi di interazione nell'eLearning

Sempre secondo Schone, le interazioni possono essere classificate in base al grado di intervento dello studente.

1. **Interazione passiva**: nel primo stadio, non si potrebbe proprio parlare di interazione, perché lo studente si limita a usare i pulsanti di navigazione per poter fruire di contenuti audio, video e testuali all'interno dei quali non può intervenire.
2. **Interazione limitata**. Il secondo stadio prevede un minimo di interazione con domande a scelta multipla, quiz, animazioni.
3. **Interazioni complesse**, quando lo studente deve inserire testi, interagire con grafici o simulazioni.
4. **Interazioni in tempo reale**, quando la simulazione avviene in un'aula virtuale o un webinar, interagendo con il formatore e gli altri studenti.

Modelli ed esempi di interazioni nell'eLearning

Esistono una varietà di modelli adottati dagli instructional designer per far interagire gli studenti con i contenuti dei corsi, a seconda degli obiettivi del corso e della materia trattata. Si parte sempre da una **storia**, che può includere un **personaggio** o una semplice contestualizzazione della situazione. In genere, sopraggiunge un problema da risolvere o una sfida e lo studente viene invitato a **compiere un'azione per trovare la soluzione**. Al termine dell'azione, viene inviato un **feedback** immediato indicando allo studente se e perché una risposta sia corretta o meno. In questo senso, le interazioni aiutano a stimolare non solo il coinvolgimento dello studente, ma anche la sua capacità di risolvere i problemi che si presentano.

Da un punto di vista grafico, le interazioni si possono stabilire con semplici funzioni trascina e rilascia, dove lo studente deve

inserire la risposta corretta per far continuare la storia, a simulazioni di situazioni reali o veri e propri videogiochi.

Le interazioni sono quindi elementi grafici sviluppati intorno a una storia, una sfida e un'attività seguita dal relativo feedback. Aiutano lo studente a **interagire con il contenuto del corso** ed essere parte attiva della propria formazione. Si possono avere interazioni semplici, come il clic mouse, e interazioni più complesse che richiedono l'azione all'interno di un gioco.