ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Anno 10 - numero 385 di Mercoledì 24 giugno 2026

I 7 errori più comuni nella progettazione dei Learning Object

Progettare un Learning Object efficace richiede più della semplice suddivisione dei contenuti. Scopri gli errori più frequenti nella creazione di oggetti didattici e come evitarli

I **Learning Object** rappresentano uno degli elementi fondamentali della progettazione eLearning perché consentono di creare contenuti modulari, riutilizzabili e facilmente integrabili all'interno di percorsi formativi differenti. La loro diffusione è legata alla possibilità di organizzare la formazione in unità didattiche autonome, capaci di essere aggiornate, ricombinate e distribuite in modo flessibile.

Tuttavia, progettare un Learning Object efficace non significa semplicemente suddividere un corso in moduli più piccoli o trasferire online contenuti già esistenti. Dietro ogni Learning Object di qualità vi è un processo di progettazione che tiene conto degli obiettivi formativi, delle caratteristiche dei destinatari, delle modalità di apprendimento e dei criteri di valutazione.

Quando questi aspetti vengono trascurati, il rischio è creare contenuti poco coinvolgenti, difficili da riutilizzare e incapaci di produrre un reale miglioramento delle competenze. Vediamo quindi quali sono gli errori più comuni nella progettazione dei Learning Object e come evitarli.

1. Non definire un obiettivo di apprendimento specifico

Uno degli errori più frequenti consiste nel **progettare un Learning Object senza identificare chiaramente il risultato di apprendimento atteso**.

Ogni oggetto didattico dovrebbe essere costruito attorno a una domanda fondamentale: cosa dovrà essere in grado di fare il partecipante dopo aver completato questo contenuto?

Spesso, invece, si tende a creare moduli che si limitano a trasferire informazioni senza definire con precisione quale competenza, conoscenza o abilità debba essere acquisita.

Obiettivi troppo generici come "conoscere l'argomento" o "approfondire una tematica" rendono difficile sia la progettazione delle attività sia la successiva valutazione dell'apprendimento. Al contrario, obiettivi specifici e misurabili consentono di costruire contenuti più efficaci e orientati ai risultati.

Ad esempio, un Learning Object dedicato alla sicurezza sul lavoro potrebbe avere come obiettivo non semplicemente la conoscenza dei rischi, ma la capacità di identificare correttamente i principali pericoli presenti in uno specifico contesto operativo.

2. Trasformare contenuti tradizionali in eLearning senza riprogettarli

Un altro errore molto diffuso consiste nel **trasferire materiali tradizionali all'interno di una piattaforma digitale senza adattarli alle caratteristiche dell'apprendimento online**.

Documenti PDF, presentazioni PowerPoint o manuali possono rappresentare una base informativa utile, ma raramente costituiscono di per sé un Learning Object efficace.

L'eLearning richiede infatti una progettazione specifica che tenga conto di fattori come la durata dell'attenzione, la navigazione autonoma, il coinvolgimento cognitivo e la necessità di fornire feedback durante il percorso.

Un contenuto nato per la formazione in aula dovrebbe quindi essere ripensato e riorganizzato, introducendo esempi, attività, verifiche e momenti di interazione che favoriscano l'apprendimento attivo.

La digitalizzazione di un contenuto non coincide automaticamente con la sua trasformazione in uno strumento didattico efficace.

3. Progettare Learning Object troppo grandi

La modularità rappresenta una delle principali caratteristiche dei Learning Object. Per questo motivo, **inserire all'interno dello stesso oggetto numerosi argomenti o obiettivi differenti può comprometterne l'efficacia**.

Quando un Learning Object affronta troppe tematiche contemporaneamente, diventa più difficile da aggiornare, riutilizzare e integrare in percorsi diversi. Inoltre, il partecipante può incontrare maggiori difficoltà nel focalizzarsi sugli elementi realmente importanti.

Un approccio più efficace consiste nel progettare oggetti didattici focalizzati su un singolo obiettivo o su un insieme limitato di competenze strettamente correlate.

Questa scelta favorisce sia la chiarezza dell'apprendimento sia la possibilità di ricombinare i contenuti in funzione delle esigenze formative future.

4. Ignorare il contesto di utilizzo

Un Learning Object non dovrebbe mai essere progettato in modo astratto o indipendente dai destinatari a cui è rivolto.

Uno stesso argomento può richiedere approcci differenti a seconda dell'esperienza dei partecipanti, del settore professionale di riferimento o degli obiettivi del percorso formativo.

Progettare senza considerare il contesto significa spesso creare contenuti generici, poco rilevanti e difficili da applicare nella pratica.

Per questo motivo, prima di sviluppare un Learning Object è opportuno analizzare alcune domande fondamentali:

- Chi utilizzerà il contenuto?
- Quali conoscenze possiede già?
- In quale situazione dovrà applicare quanto appreso?
- Quale problema concreto dovrà essere in grado di risolvere?

Le risposte a queste domande consentono di costruire contenuti più pertinenti e maggiormente orientati alle reali esigenze dei destinatari.

5. Privilegiare la trasmissione delle informazioni rispetto all'apprendimento attivo

Molti Learning Object si limitano a presentare contenuti informativi sotto forma di testo, immagini o video, assumendo implicitamente che la semplice esposizione alle informazioni sia sufficiente a generare apprendimento.

La ricerca pedagogica dimostra invece che l'**apprendimento è più efficace quando il partecipante è coinvolto attivamente nel processo**.

Per questo motivo, un Learning Object dovrebbe includere elementi che stimolino la riflessione, l'analisi e l'applicazione delle conoscenze.

Tra le strategie più utilizzate troviamo:

- casi pratici;
- scenari realistici;
- esercitazioni;
- simulazioni;
- domande guida;
- attività decisionali.

Questi strumenti aiutano a trasformare il contenuto da semplice fonte di informazioni a esperienza di apprendimento.

6. Non progettare una valutazione coerente

La **valutazione** viene spesso considerata un elemento secondario, da aggiungere al termine dello sviluppo del contenuto. In realtà, dovrebbe essere progettata fin dalle prime fasi di definizione del Learning Object.

Le modalità di verifica devono essere coerenti con gli obiettivi di apprendimento previsti.

Se il contenuto mira a sviluppare capacità operative, un semplice quiz nozionistico potrebbe non essere sufficiente a verificare l'effettiva acquisizione della competenza.

Allo stesso modo, se l'obiettivo è sviluppare capacità decisionali, una simulazione o uno scenario interattivo potrebbero risultare più efficaci rispetto a una serie di domande a risposta multipla.

La valutazione non dovrebbe limitarsi a misurare ciò che il partecipante ricorda, ma anche ciò che è in grado di fare utilizzando le conoscenze apprese.

7. Pensare solo al primo utilizzo del Learning Object

Uno dei principali vantaggi dei Learning Object è la loro **riutilizzabilità**. Tuttavia, questo beneficio può essere compromesso da una progettazione che considera esclusivamente l'utilizzo immediato del contenuto.

Normative, procedure aziendali, tecnologie e processi organizzativi possono cambiare nel tempo, rendendo necessario l'aggiornamento dei materiali formativi.

Per questo motivo, è opportuno progettare Learning Object facilmente modificabili, organizzati in moduli autonomi e supportati da una corretta gestione delle versioni.

Una progettazione orientata al ciclo di vita del contenuto permette di ridurre i costi di manutenzione e di garantire una maggiore sostenibilità della formazione nel lungo periodo.

Learning Object e piattaforme LMS: il valore della modularità

Per sfruttare appieno i vantaggi dei Learning Object è importante disporre di una piattaforma in grado di gestire efficacemente contenuti modulari e riutilizzabili. Un Learning Management System come **DynDevice LMS** consente di organizzare i Learning Object all'interno di percorsi formativi personalizzati, riutilizzando gli stessi contenuti in corsi differenti e semplificando le attività di aggiornamento. Inoltre, la possibilità di tracciare la fruizione e i risultati di apprendimento dei singoli Learning Object consente di raccogliere dati utili per ottimizzare continuamente l'offerta formativa.

Vuoi gestire in modo efficace Learning Object, corsi e percorsi formativi? **Richiedi subito una demo di DynDevice LMS** e scopri tutte le funzionalità della piattaforma.