ARTICOLO DI ELEARNINGNEWS

Year 6 - number 191 Wednesday 23 february 2022

Learning object (o Oggetti didattici): cosa sono e a cosa servono

Quando si parla di formazione eLearning si sente spesso parlare di Learning Object (LO). Ma cosa sono esattamente e in che modo migliorano la progettazione didattica di un corso online?

Uno dei vantaggi principali della **formazione eLearning** è la possibilità di organizzare i contenuti in moduli che rispondano a specifici obiettivi formativi che possano quindi essere facilmente adattati a corsi differenti. In quest'ottica, i **Learning Object (LO)** giocano un ruolo cruciale e consentono ai progettisti didattici di velocizzare il processo di creazione dei corsi online.

Ma cosa sono esattamente i Learning Object e come funzionano? In questo articolo, risponderemo ad alcune delle domande più frequenti:

- Cosa sono i Learning Object?
- Come è strutturato un Learning Object?
- Quali sono i vantaggi dell'utilizzo dei Learning Object nell'eLearning?

Learning Object: cosa sono

Un **Learning Object** (in italiano "**oggetto didattico**") è una risorsa digitale autonoma e riutilizzabile, con un chiaro obiettivo formativo, che consente di organizzare i contenuti di un corso e/o di una lezione eLearning all'interno di un LMS.

Per usare una metafora, i Learning Object sono quindi come dei mattoncini lego che possono essere utilizzati più e più volte per realizzare corsi online destinati a utenti diversi.

Il contenuto di un Learning Object può essere di diversi tipi: un testo, un audio, un'immagine, un video, o qualsiasi altra risorsa digitale. L'interfaccia, invece, è la parte del Learning Object che viene visualizzata dagli studenti ed è composta dagli elementi di navigazione che consentono di fruire del corso.

Come è strutturato un Learning Object

1. Titolo

Il titolo dell'Oggetto Didattico deve essere significativo e far comprendere immediatamente all'utente l'argomento del modulo. Proprio per questo, è importante che sia conciso, chiaro e diretto.

2. Sottotitolo

Nonostante non sia un elemento obbligatorio, il sottotitolo aiuta a introdurre l'argomento trattato e a fornire agli studenti ulteriori informazioni sul contenuto della sessione eLearning a cui parteciperanno.

3. Obiettivo formativo

Ogni Oggetto Didattico deve focalizzarsi su uno specifico obiettivo formativo ed è opportuno che questo obiettivo venga condiviso con gli studenti all'inizio della sessione, in modo che sappiano in anticipo cosa otterranno alla fine della sessione.

4. Indice

L'indice ha lo scopo di fornire le informazioni di dettaglio su ciò che verrà esattamente trattato all'interno del modulo, nonché sul tempo richiesto per completare ogni lezione.

5. Contenuto

Questa parte si riferisce al contenuto effettivo che viene presentato agli studenti per acquisire le informazioni relative all'argomento del corso.

6. Test

Per verificare la corretta acquisizione degli argomenti trattati, è importante inserire un test di verifica dell'apprendimento. Per ogni test occorrerà definire:

- gli obiettivi;
- la tipologia di domande (ad esempio: risposta multipla, vero/falso, risposta aperta, etc.);
- le modalità di attribuzione del punteggio.

7. Metadati

Una caratteristica distintiva dei Learning Object è l'incorporazione dei metadati al loro interno, cioè di una descrizione che aiuta i progettisti a capire come e dove utilizzare l'Oggetto Didattico.

A titolo di esempio, i metadati includono:

- l'obiettivo del LO, cioè il suo scopo e dove può essere utilizzato;
- l'elenco dei prerequisiti necessari allo studente per fruire dell'oggetto didattico;
- la descrizione del contesto in cui l'oggetto può essere utilizzato
- la specifica dei requisiti tecnologici richiesti per la sua fruizione

---

I vantaggi dell'utilizzo dei Learning Object nei corsi online

Il più grande vantaggio di lavorare con i **Learning Object** è, senza dubbio, la loro riutilizzabilità. Se ben progettato, un LO può infatti essere **utilizzato più volte in molteplici corsi eLearning diversi**. Un oggetto didattico è di qualità se i suoi contenuti possono essere usati più volte, adempiendo sempre al proprio obiettivo formativo e adattandosi ad una moltitudine di scenari e circostanze.

Inoltre, se realizzati secondo lo **standard SCORM** - Sharable Content Object Reference Model (Modello di riferimento per gli oggetti di contenuto condivisibile), i Learning Object sono in grado di **funzionare correttamente su più LMS**, ovvero su più piattaforme eLearning. Questo significa che puoi distribuire i tuoi contenuti in modo più ampio e capillare.

Un altro grande vantaggio dei Learning Object è la reperibilità, cioè la capacità di **localizzare** in modo semplice lo spazio nel quale l'oggetto di apprendimento è stato memorizzato. Per fare ciò è necessario definire un insieme di metadati che permettano di classificare i contenuti all'interno di un repository, ovvero un archivio web. Semplificando, i metadati sono le etichette interne al Learning Object che ne identificano il contenuto e le informazioni come il titolo, la lingua, l'autore, il formato, la dimensione e il copyright. Ciò migliora non solo la ricerca dei contenuti, ma anche la loro gestione e manutenzione.

In virtù di queste caratteristiche, utilizzare i Learning Object nella progettazione eLearning consente di **velocizzare sensibilmente il processo di creazione e manutenzione dei corsi online**, nonché di aumentare il valore dei contenuti creati. Il valore di queste risorse, infatti, aumenta ogni volta che il contenuto viene riutilizzato, consentendo di risparmiare sui costi e i tempi di produzione di nuovi materiali.