

## 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.