



Guida alla fruizione dei contenuti

 **THETA** } by  **sosor**
eLEARNING

• Introduzione	3
• Ingresso nella pagina-corso	3
• Fruizione dei contenuti/attività/risorse del corso	3
• Fruizione dei contenuti su oggetto SCORM	5
• Elementi Interattivi	9
Flip card	9
Gallerie di card	10
Punti cliccabili (Hot Spot)	10
Menu a fisarmonica	11
Le schede	11
Step	12
Caselle di controllo	12
• Risorse multimediali	13

Introduzione

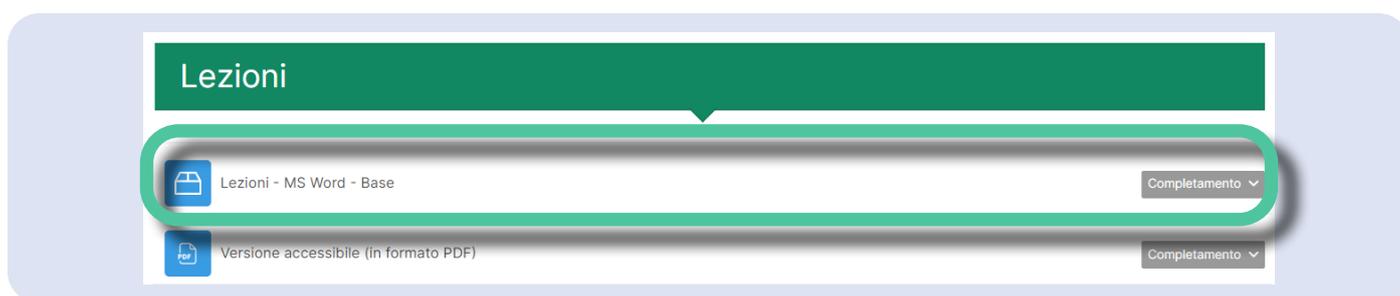
Il presente documento ha lo scopo di fornire alcune semplici istruzioni per consentire all'utente di orientarsi all'interno di un corso.

Ingresso nella pagina-corso

Una volta effettuato l'accesso alla piattaforma, sarà possibile visualizzare una panoramica dei corsi a cui si è iscritti cliccando sulla voce "I miei corsi" presente sulla barra di navigazione. Si avrà accesso quindi alla lista dei propri corsi, e sarà sufficiente cliccare su quello di interesse per accedervi.

Fruizione dei contenuti/attività/risorse del corso

La pagina del corso contiene le risorse didattiche, note anche come **Attività**. Per fruirne, sarà sufficiente cliccare sul nome dell'attività.



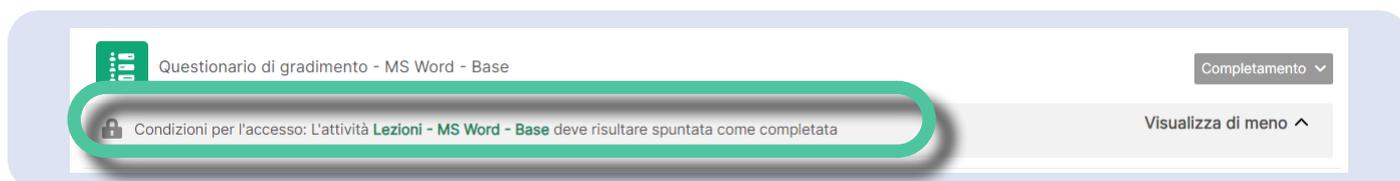
Lezioni

Lezioni - MS Word - Base Completamento ▾

Versione accessibile (in formato PDF) Completamento ▾

Le attività, solitamente, devono essere effettuate in un ordine preciso, motivo per cui alcune di esse potrebbero risultare bloccate sino a che non venga completata la precedente o un'attività preliminare. Ad esempio, per poter accedere al test finale, sarà necessario prima completare il questionario di gradimento.

Le indicazioni sulle attività da completare per accedere ad una determinata attività si trovano al di sotto dell'attività stessa, nella sezione "**Condizioni per l'accesso**". Premendo il tasto "Visualizza di più", sulla destra della sezione, si potranno visualizzare le informazioni complete riguardanti le condizioni di accesso e i requisiti necessari per poter accedere all'attività desiderata, viceversa, cliccando su "Visualizza di meno" si comprime la sezione relativa.



Questionario di gradimento - MS Word - Base Completamento ▾

Condizioni per l'accesso: L'attività **Lezioni - MS Word - Base** deve risultare spuntata come completata Visualizza di meno ^

Una volta soddisfatte tutte le condizioni si potrà accedere all'attività.

Le "Attività" risulteranno completate soddisfacendo dei criteri che variano a seconda del

tipo di attività. Per visualizzare i criteri di completamento di un'attività sarà sufficiente premere il bottone grigio "Da fare", che mostrerà la lista di criteri in un menu a tendina.

I criteri già soddisfatti risulteranno spuntati e colorati di verde.



Quando tutti i criteri di completamento verranno soddisfatti, l'attività potrà considerarsi completata. A questo punto il bottone "Da fare" cambierà, mostrando il segno di spunta su sfondo verde e la scritta "Completato".



Fruizione dei contenuti su oggetto SCORM

L'oggetto didattico di tipo SCORM rappresenta un tipo di risorsa con uno o più Learning Object, cioè i contenuti formativi del corso. Una volta avviato l'oggetto SCORM, si aprirà una finestra pop-up attraverso la quale, cliccando sul pulsante **"Entra"**, sarà possibile accedere e fruire di tali contenuti.

Entra

Inizialmente si verrà indirizzati alla Home page della lezione o del gruppo di lezioni, dove verrà mostrata l'introduzione al corso e la lista di tutte le sue lezioni.



Pulsante per visualizzare/nascondere la sezione laterale sinistra

Pulsante "Inizia il corso"

Generare idee: la co-creatività

INIZIA IL CORSO

Introduzione

Elenco delle lezioni

sosor

La "co-creatività", o "co-creazione", si riferisce alla pratica collaborativa di generare idee, soluzioni o prodotti innovativi coinvolgendo attivamente più persone o gruppi. Questo concetto sottolinea l'importanza della partecipazione e della condivisione delle risorse, delle competenze e delle prospettive per sviluppare risultati creativi e significativi. La co-creatività può avvenire in diversi contesti, come il lavoro di squadra, i processi di design partecipativo, la costruzione di comunità e l'innovazione aperta. Essa promuove la diversità di pensiero, l'empowerment degli individui e la creazione di soluzioni più complete e adattabili.

LEZIONE 1

Strumenti e metodologie per la creazione collaborativa

LEZIONE 2

Gestire al meglio il brainstorming

Il pulsante in alto a sinistra permette di nascondere/mostrare la sezione a lato dell'area dei contenuti.

Generare idee: la co-creatività

Generare idee: la co-creatività

Premendo il bottone **“Inizia il corso”** si verrà reindirizzati ai contenuti della prima lezione.

INIZIA IL CORSO

Si può nascondere/mostrare **l'indice delle lezioni**:

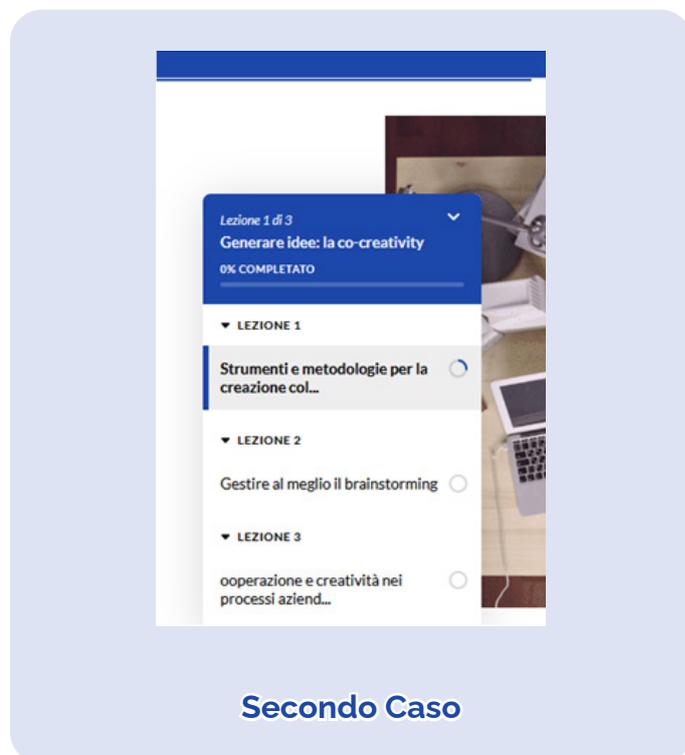
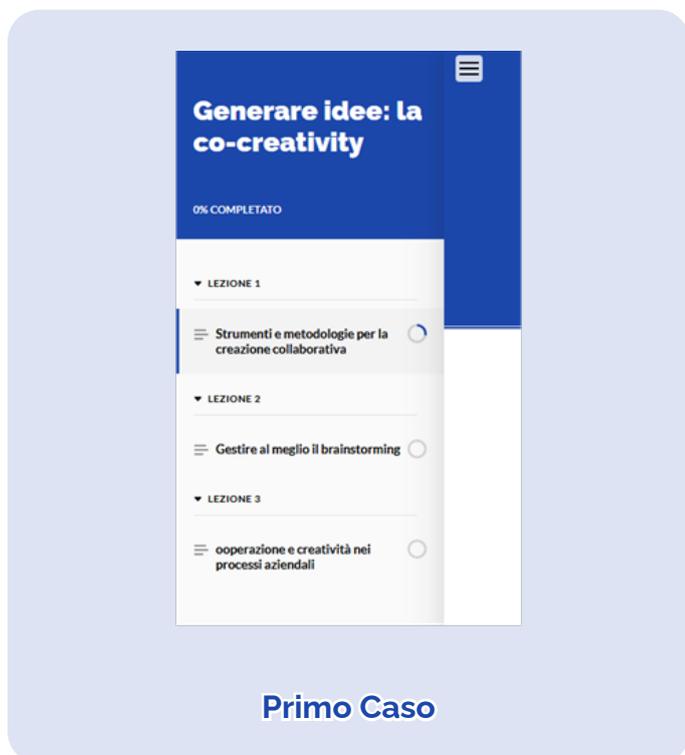
1. Cliccando sul simbolo “burger”, presente in alto, sulla sinistra della pagina.



2. in alternativa, cliccando sulla freccetta presente in alto a destra, nel riquadro pop-up, visibile nella parte inferiore a sinistra.



Nel primo caso l'indice delle lezioni verrà mostrato in una barra laterale a sinistra, mentre nel secondo caso nella stessa finestra pop-up estesa.



In entrambi i casi, l'indice delle lezioni permette di tenere d'occhio la percentuale di completamento dell'intero modulo didattico, nonché lo stato di avanzamento delle singole lezioni.

Una volta che una lezione sarà completata, verrà segnalata con un segno di spunta.

È possibile spostarsi tra le varie lezioni completate premendo il titolo corrispondente nell'indice laterale.



Prima del completamento, alla fine di ogni lezione appare il pulsante “Visualizza tutti i contenuti per andare avanti”.



Visualizza tutti i contenuti per andare avanti

Una volta aver visionato l'intera lezione, compresi **tutti i suoi elementi interattivi**, verrà sbloccata la lezione successiva. Per passare alla lezione successiva premere il bottone “**Prossima Lezione**” situato alla fine della lezione stessa.

PROSSIMA LEZIONE

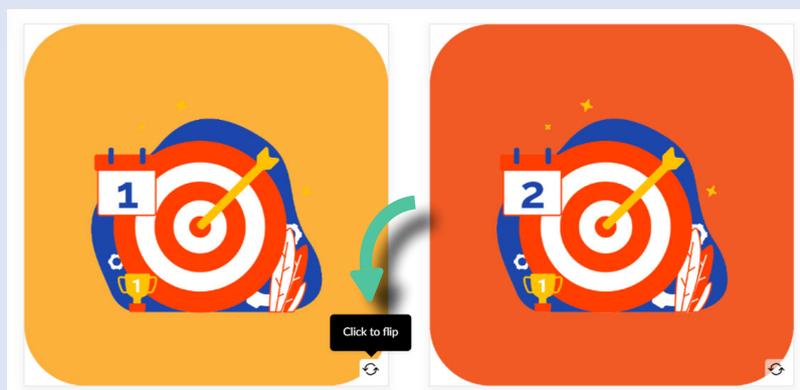
Elementi interattivi

Negli oggetti didattici di tipo SCORM è possibile trovare diverse tipologie di elementi per la presentazione di contenuti testuali e/o multimediali; alcuni di questi elementi richiedono di interagire con essi per la fruizione degli argomenti trattati.

Per far sì che una lezione venga considerata completata e poter accedere alla lezione successiva occorre visionare tutti i contenuti testuali e /o multimediali ed esaminare tutti gli elementi interattivi presenti.

Flip card

Per esaminare i contenuti di una Flip card è sufficiente fare clic sopra di essa. Dopo il clic verrà mostrato l'altro lato della "card", che potrebbe contenere ulteriori immagini o informazioni.



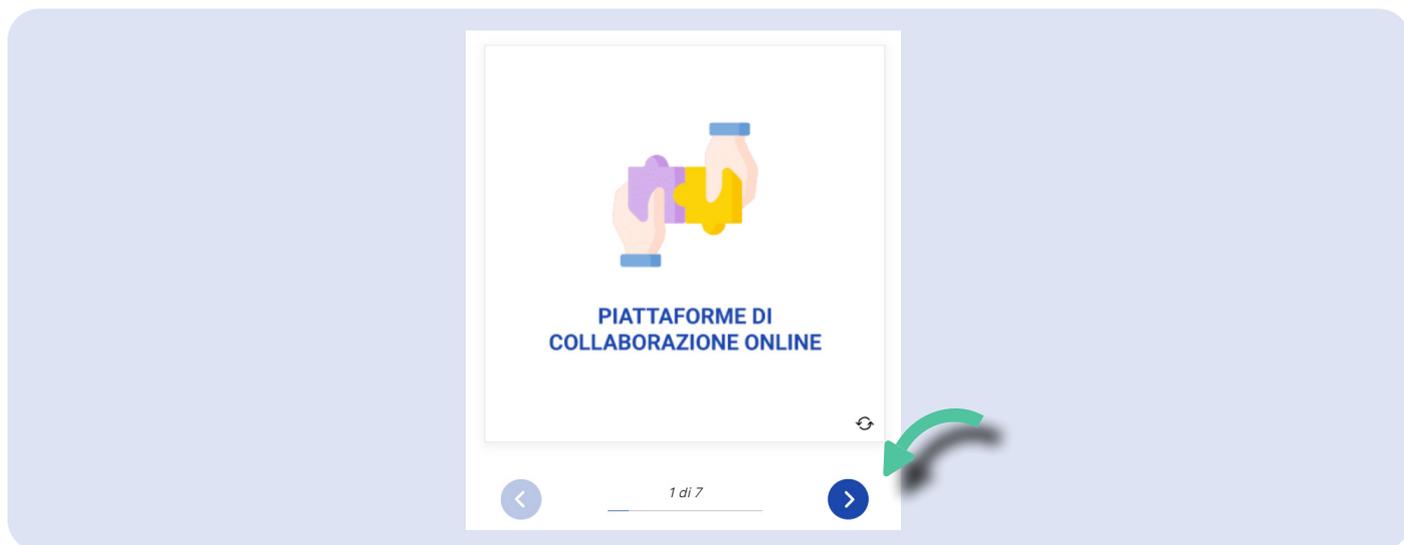
Lato anteriore delle flip card



Lato posteriore delle flip card

Gallerie di card

All'interno delle lezioni è anche possibile trovare delle gallerie/caroselli di card, cioè una serie di più card che devono essere visualizzate e ruotate una per volta. Per scorrere tra le card avanti e indietro, è necessario utilizzare le apposite frecce nella barra di navigazione in basso.



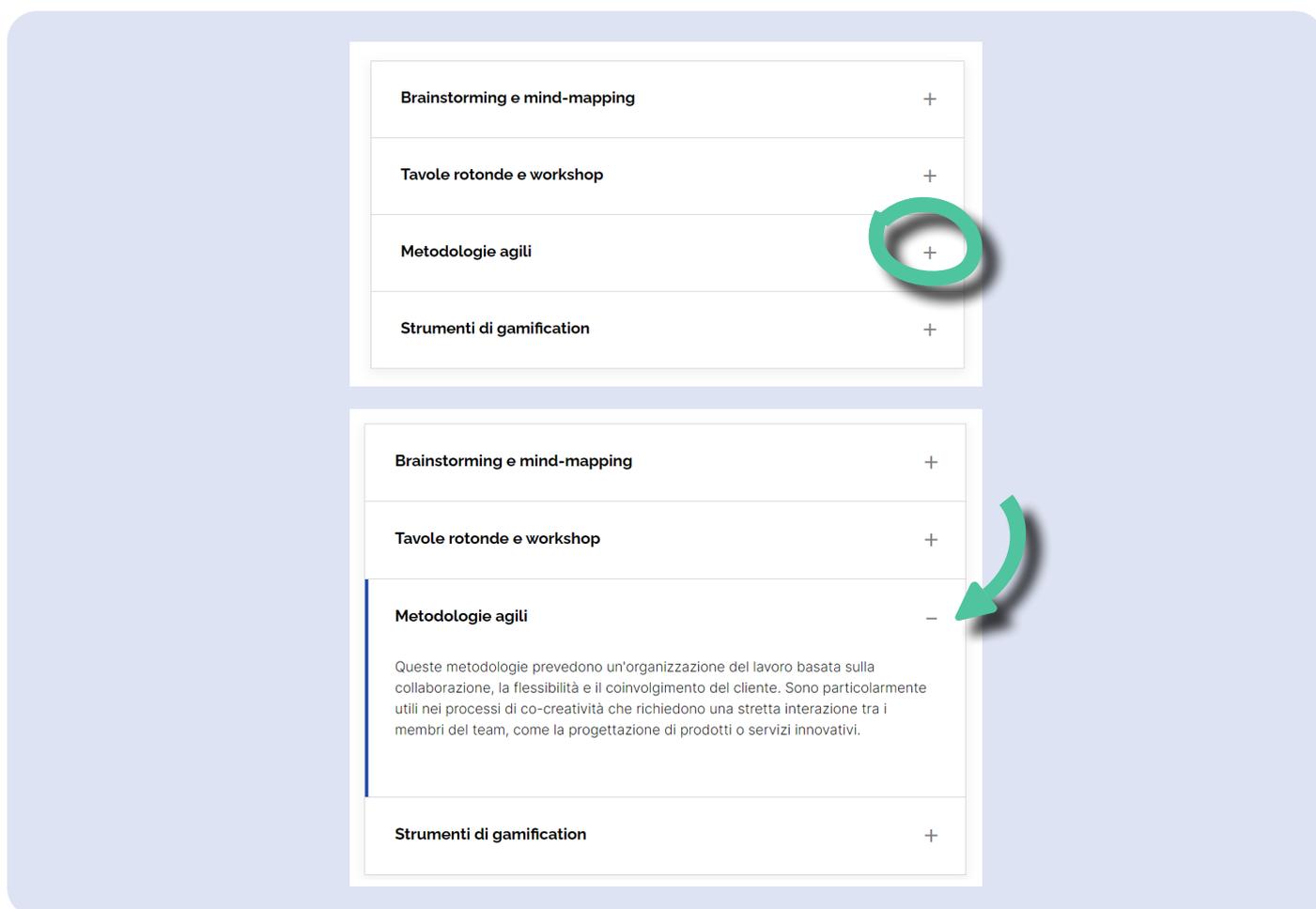
Punti cliccabili (Hot Spot)

In alcune immagini è possibile individuare dei cerchietti, talvolta numerati, ovvero dei punti "sensibili". Questi punti sensibili sono dei **punti cliccabili** e permettono di aprire finestre contenenti informazioni aggiuntive. Una volta aperta una finestra, è possibile navigare tra i vari punti e i relativi contenuti utilizzando le frecce direzionali.



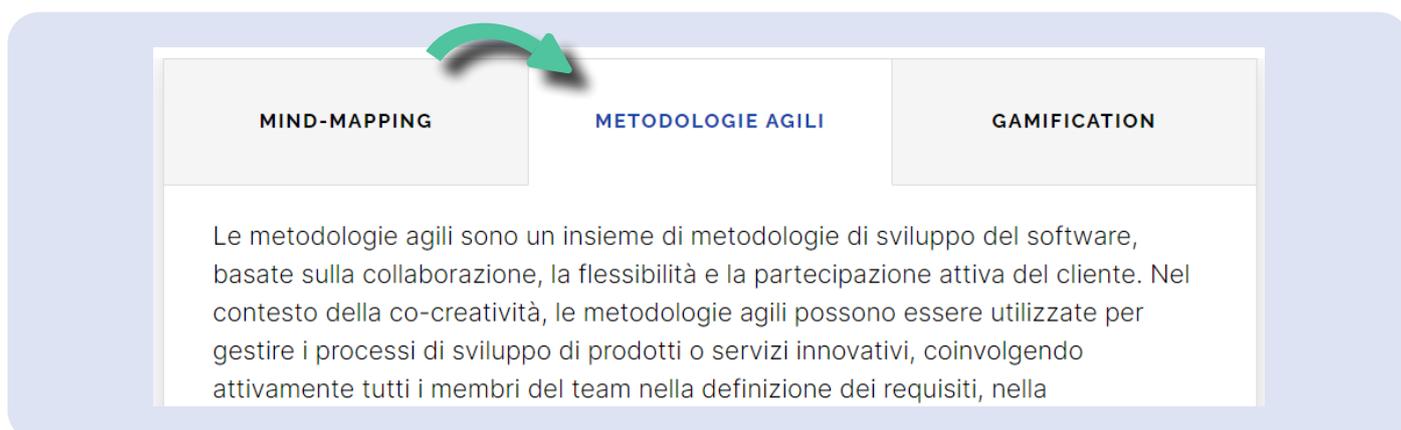
Menù a fisarmonica

Un elemento interattivo comune è il menu a fisarmonica; in questo tipo di elemento si dovrà fare clic sul simbolo “+” accanto a ogni voce per espandere la sezione e visualizzarne il contenuto.



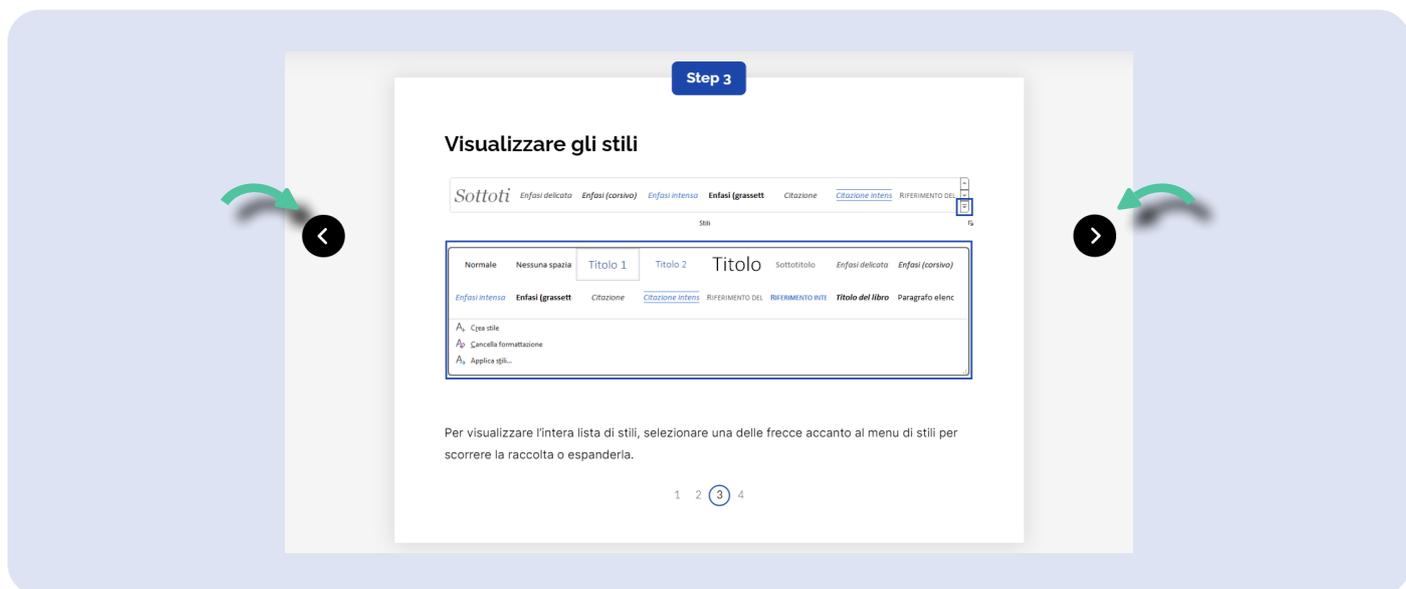
Le schede

Le **schede** sono sezioni di contenuti organizzati in modo da associare a ciascuna scheda un contenuto specifico, che viene visualizzato cliccando sul “titolo” della scheda.



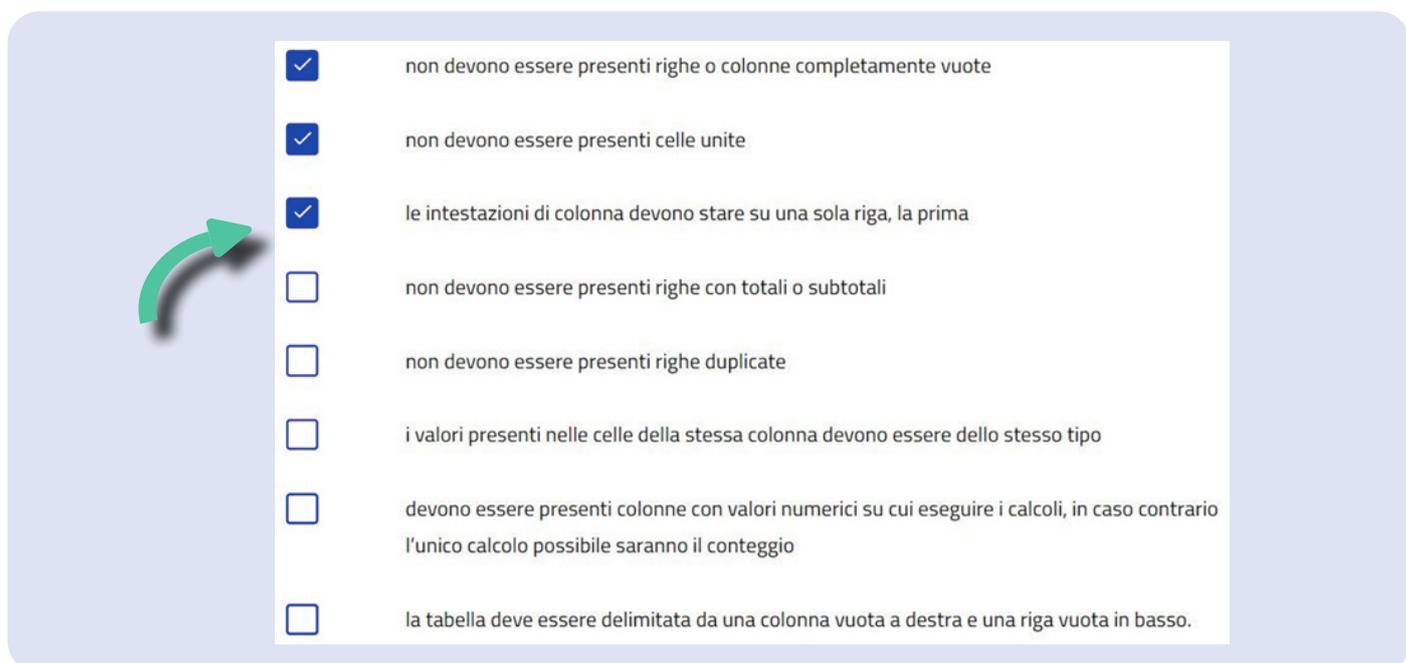
Step

L'elemento interattivo "Step" viene di solito utilizzato per rappresentare una serie di istruzioni da seguire in sequenza. Per spostarsi tra i vari "Step" sarà necessario utilizzare le frecce laterali. L'elemento può considerarsi completato una volta visualizzati **tutti gli step**.



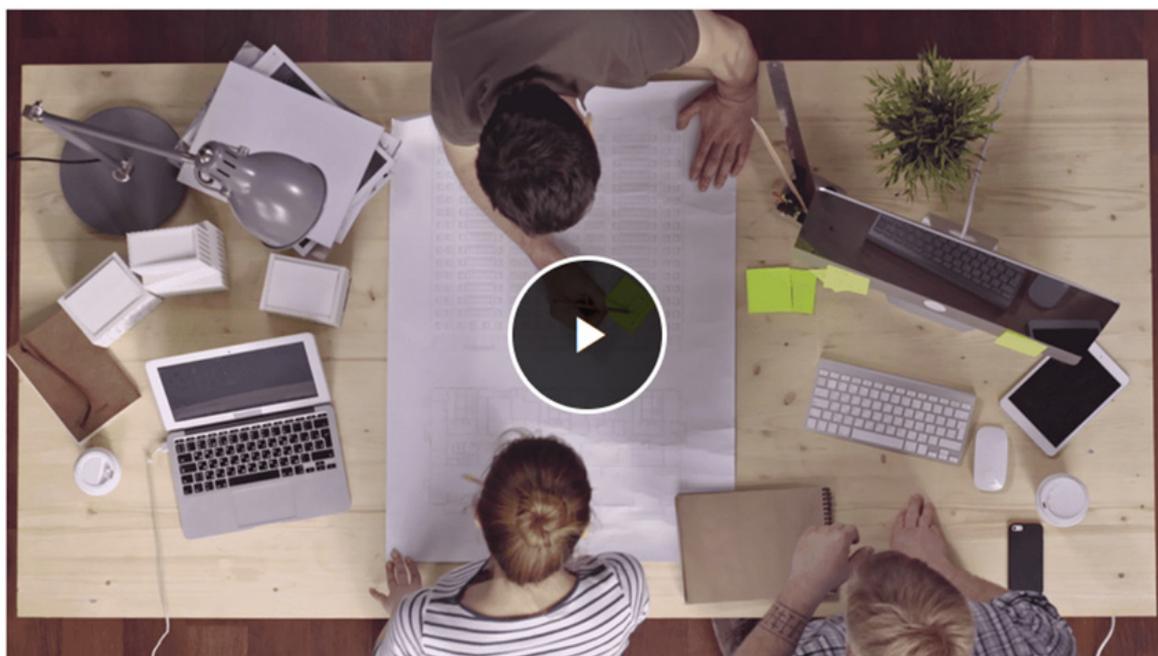
Caselle di controllo

Le **caselle di controllo** sono utilizzate per mostrare un elenco di istruzioni obbligatorie in una procedura o attività; per segnalare di averle esaminate occorre attivare il segno di spunta facendo clic sulla casella stessa. Al fine del completamento, sarà necessaria la presenza del **segno di spunta su tutte le voci**.



Risorse multimediali

All'interno delle lezioni, è comune trovare **risorse multimediali** come video e audio. **È indispensabile guardare i video e ascoltare gli audio per intero dall'inizio alla fine** per poter accedere alle lezioni successive e completare il corso. Dopo aver fruito dell'elemento multimediale per la prima volta, sarà possibile riguardarlo o riascoltarlo quante volte si desidera, inoltre si potrà utilizzare liberamente la barra temporale del lettore multimediale per avanzare o tornare indietro in qualsiasi punto del contenuto.



 **THETA** } by  **sosor**
eLEARNING