



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e  
della Ricerca*

*Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e  
formazione*

*Direzione generale per gli ordinamenti scolastici e la valutazione  
del sistema nazionale di istruzione*

## **ISTRUZIONE DEGLI ADULTI**

(D.P.R 263/2012)

\*\*\*\*

**“Fruizione a distanza”**



*PRODOTTO 1 - Criteri per la programmazione della fruizione a distanza*

*PRODOTTO 2 - Specifiche tecniche e tecnologiche per la fruizione a distanza*

*PRODOTTO 3 - Schema di Accordo per la gestione delle aule Agorà*

## **PRODOTTO 1 - Criteri per la programmazione della fruizione a distanza**

Le istituzioni scolastiche sedi dei percorsi di cui all'art. 4 delle *Linee guida nazionali per l'IDA* provvedono alla:

- a. **ricognizione delle risorse interne ed esterne** alla Rete Territoriale di Servizio (tecnologiche, didattiche, professionali, ecc..) anche ai fini della condivisione di **infrastrutture tecnologiche e materiali utili** alla fruizione a distanza;
- b. **scelta del modello di fruizione a distanza più adeguato alle risorse individuate, al contesto e al tipo di utenza**, ivi comprese le **modalità di autovalutazione** da parte dell'adulto del proprio processo di apprendimento;
- c. progettazione per unità di apprendimento dei percorsi medesimi sulla base dei criteri precedentemente indicati (cfr. 1.13) individuando **quelle da erogare e fruire a distanza, in tutto o in parte**;
- d. predisposizione di **strumenti e modalità di verifica dell'autenticità dell'utente e attestazione di effettiva fruizione a distanza** da parte dell'adulto secondo quanto previsto dal Patto formativo individuale.

Il presente prodotto fornisce indicazioni su ciascuno dei seguenti punti.

### **A) MAPPATURA E ORGANIZZAZIONE DELLE RISORSE**

Al fine di programmare le attività di FAD è necessario conoscere nel dettaglio le risorse che ciascun soggetto della Rete Territoriale di Servizio è in grado di condividere con gli altri al fine di realizzare dei percorsi di IDA flessibili che siano sostenibili dal punto di vista sociale, economico, ambientale e istituzionale.

A tale scopo si fornisce uno **schema di classificazione** delle risorse necessarie ad attivare percorsi di Fruizione A Distanza.

1. *Infrastrutture tecnologiche della Rete territoriale di servizio*
2. *Le competenze e le risorse tecnologiche del personale della scuola*
3. *Le competenze e le risorse tecnologiche degli utenti*
4. *Materiali didattici*

#### 1. Infrastrutture tecnologiche della Rete territoriale di servizio

Le infrastrutture tecnologiche possono essere dislocate in un uno dei diversi punti di erogazione della Rete territoriale di servizio:

- Sedi centrale e sedi associate (punti di erogazione) del CPIA
- Punti di erogazione dei percorsi di istruzione di secondo livello
- Punti di erogazione di attività formative (Unità formative) gestiti in convenzione con enti locali e altri soggetti pubblici e privati
- Punti di erogazione in teledidattica (AGORÀ) attivate in convenzione presso altre istituzioni scolastiche o enti locali e altri soggetti pubblici e privati

Per ciascuna sede occorre procedere a una mappatura delle infrastrutture tecnologiche articolata almeno in tre parti:

- reti telematiche (cablaggio e wi-fi)

- risorse hardware (server, dispositivi fissi e portatili e le loro caratteristiche tecniche di base)
- risorse software (sistemi operativi, programmi e app proprietari, siti internet, registro elettronico, servizi cloud, LCMS o LMS installati sui siti, ecc.)

**Raccomandazione:** Nel caso di percorsi formativi da realizzare all'interno di strutture carcerarie, assumono particolare rilievo i vincoli posti dall'Istituzione carceraria all'uso delle TIC da parte dei detenuti. In questo caso, qualora si ritenga opportuno e utile l'utilizzo della FAD come misura per aumentare la flessibilità dei percorsi, o, soprattutto, per incrementare le competenze digitali degli allievi, è necessario avere un quadro esatto delle risorse tecnologiche che effettivamente si possono utilizzare una volta applicati tutti i limiti previsti.

## 2. Le competenze e le risorse tecnologiche del personale della scuola

Per attivare un percorso di istruzione che preveda la FAD è fondamentale conoscere nel dettaglio le specifiche competenze delle risorse umane coinvolte nel percorso, docenti e personale tecnico.

In particolare, si possono distinguere due macro aree di competenza:

Per i docenti:

- Competenze tecniche per l'utilizzo dei principali dispositivi
- Competenze metodologico-didattiche per individuare metodi didattici e App che si integrino nell'attività didattica
- Competenze di gestione e produzione di contenuti digitali e di distribuzione degli stessi

Per il personale Tecnico:

- Competenze di base per gestione sistemistica delle infrastrutture di Rete
- Competenze di base per gestione delle tecnologie audio-video applicate alla didattica
- Competenze di base per gestione delle problematiche tecniche relative alla distribuzione dei contenuti digitali tramite Rete

Tra le risorse è particolarmente importante tener conto – secondo i principi del “BYOD” (“Bring Your Own Device”) – della tecnologia che i docenti hanno a casa e dei dispositivi mobili che sono disposti a utilizzare a scuola. Sono dunque informazioni utili da raccogliere:

- tipologia e caratteristiche dei dispositivi fissi e mobili che il docente è disponibile a utilizzare per la preparazione e per lo svolgimento dell'attività didattica;
- caratteristiche del collegamento Internet (da rete fissa e mobile).

**Raccomandazione:** La mappatura delle competenze dei docenti è un prerequisito indispensabile alla programmazione dell'attività formativa al principio di ciascun anno scolastico, in modo tale da focalizzarla sulle competenze necessarie a garantire un corretto svolgimento dei percorsi IDA.

La formazione docente alla didattica 2.0 (teorie, modalità, strumenti e tecnologie) è un passaggio fondamentale ed essenziale alla riuscita del progetto digitale dedicato all'IDA (20%), anche perché pratiche didattiche e tecnologie si fondono sul campo in un unico asset pedagogico che abbraccia dall'ideazione dei contenuti alla verifica delle competenze acquisite. In tal senso è necessaria la creazione di un modello, un format di contenuti che tenga presente

ad esempio:

- la mission delle Digital Literacy
- le pratiche di cooperative learning
- l'ambiente di apprendimento (qui con particolare riferimento al Formale/non Formale)
- la didattica attraverso l'uso di LMS, SLE e Mobile Learning
- le pratiche di apprendimento significativo con le Nuove Tecnologie
- le pratiche di Valutazione e feedback dei risultati

Altri dettagli nella specifica Scheda del Gruppo di lavoro (vd. Brunelli)

### 3. Le competenze e le risorse tecnologiche degli utenti

Durante la fase di accoglienza e orientamento è fondamentale rilevare ed eventualmente verificare le competenze digitali di ciascun utente attraverso l'intervista, la raccolta delle evidenze e, se necessario, con lo svolgimento di prove. È importante inoltre tener conto – secondo i principi del “BYOD” (“Bring Your Own Device”) – della tecnologia che gli studenti hanno a casa e dei dispositivi mobili che sono disposti a utilizzare a scuola.

In particolare, è importante rilevare:

- Esperienza nell'utilizzo delle TIC per il lavoro e nella vita quotidiana;
- Competenze digitali (utilizzo critico dei dispositivi e degli applicativi);
- Tipologia e caratteristiche dei dispositivi fissi e mobili che lo studente è disponibile a utilizzare per lo svolgimento dell'attività didattica;
- Caratteristiche del collegamento Internet (da rete fissa e mobile).

**Raccomandazione:** La conoscenza delle competenze digitali di ciascun utente è funzionale tra l'altro alla programmazione di attività di riallineamento. Questa attività può essere programmata all'interno della stessa fase di accoglienza e orientamento. Altrimenti, è possibile organizzare le UDA in modo tale da fornire le conoscenze e abilità “digitali” all'inizio del percorso.

La formazione degli alunni alla didattica 2.0 (modalità, strumenti e tecnologie) è un passaggio fondamentale ed essenziale alla riuscita del progetto digitale dedicato all'IDA (20%).

In tal senso è consigliabile la creazione di una UDA che venga proposta indistintamente e che tenga presente per esempio:

- l'uso consapevole delle tecnologie (Google Tools, App 2.0 ecc.) anche attraverso una alfabetizzazione digitale di base
- l'uso degli ambienti LMS/SLE
- l'introduzione agli strumenti e tecniche di produzione dei contenuti digitali

### 4. Materiali didattici

Per consentire l'attivazione di percorsi di Fruizione A Distanza è necessario disporre di una rigorosa mappatura dei materiali didattici disponibili in formato analogico e digitale, da utilizzare offline o online.

Per reperire i materiali didattici in formato digitale è possibile attingere alle risorse già disponibili presso le istituzioni della Rete territoriale di servizio e, quindi, a risorse messe a disposizione da soggetti pubblici o privati che si occupano di produzione e distribuzione di contenuti. In ogni caso, è necessario verificare che i materiali prelevati dalla rete siano effettivamente accessibili e fruibili anche in base alle norme sul diritto d'autore.

Le tecnologie digitali consentono, inoltre, di auto produrre materiali didattici da parte dei docenti impegnati nel percorso IDA o, anche, di condividere materiali già esistenti che sono stati auto prodotti all'interno di altri progetti. In entrambi i casi è fondamentale il rispetto della normativa sul diritto d'autore.

I materiali didattici digitali, una volta individuati possono essere classificati in base alla loro tipologia (dispense digitali, presentazioni, audio e video tutorial, learning object, ecc.) e alla loro provenienza (materiali di editori disponibili in allegato o in collegamento a libri di testo; materiali open source riutilizzabili o linkabili; materiali autoprodotti, ecc.) e, quindi, correlati a una o più UDA per le quali potrebbero risultare utili.

## **B) LA SCELTA DEL MODELLO DI FRUIZIONE A DISTANZA**

Le scuole sono chiamate a individuare la “scelta del modello di fruizione a distanza più **adeguato alle risorse individuate, al contesto e al tipo di utenza**, ivi comprese le modalità di **autovalutazione** da parte dell'adulto del proprio processo di apprendimento”. Di seguito si forniscono indicazioni utili all'individuazione e all'analisi dei modelli di FAD.

### IL BLENDED LEARNING

Nell'ambito delle esperienze didattiche condotte dai progetti ACCEDI e UBI sono stati sperimentati con successo diversi modelli caratterizzati da un approccio definito, in sintesi, “blended learning”, una soluzione che combina la lezione frontale tradizionale con l'e-learning e le nuove tecnologie. Il termine è utilizzato soprattutto per quei modelli che utilizzano la tecnologia per potenziare un percorso di istruzione.

Complessivamente sono stati sperimentati i seguenti modelli di erogazione:

- Guidato dal docente: tradizionale (formazione in aula tradizionale)
- eLearning di tipo sincrono: il docente è in contatto con gli studenti attraverso video conferenza, webinar, o altri strumenti di condivisione audio/video
- eLearning di tipo asincrono: corsi disponibili on-line, e tramite App fruibili anche in mobilità, con tracciamento delle attività e delle valutazioni acquisite
- Mentoring: gli studenti svolgono attività sotto la guida/supervisione (in presenza o a distanza) di un tutore

Attraverso il blended learning, caratterizzato appunto dall'integrazione di tecnologie per e-learning e strumenti didattici tradizionali, è infatti possibile:

- rendere i percorsi di IDA più accessibili alle persone che per vari motivi non avrebbero accesso ai corsi esclusivamente in presenza;
- valorizzare i tempi non formali integrandoli, grazie alle tecnologie per il Mobile Learning, in momenti di apprendimento formale (anchored instruction);
- aiutare la scuola e i suoi professionisti a stabilire un rapporto rinnovato con l'adulto che rientra nel sistema dell'istruzione, il quale di frequente ha alle spalle un percorso scolastico segnato da insuccessi e fallimenti, e ha bisogno di percepire la scuola come un servizio che mette a disposizione delle risorse (le aule, i docenti, le attrezzature, ecc.) da utilizzare insieme alle proprie (il tempo, la propria casa, le attrezzature, le proprie conoscenze e competenze) al fine di produrre un cambiamento significativo a livello cognitivo e sociale.

Ben diverso è l'approccio basato sulla separazione di didattica tradizionale ed e-learning, come avviene per esempio nel caso di alcuni master universitari nei quali i docenti fanno lezione frontale e non partecipano alle attività di e-tutoring o all'elaborazione dei materiali didattici digitali.

### Il ruolo del docente

Le esperienze di blended learning già sperimentate nei progetti ACCEDI e UBI sono caratterizzate da attività che attraverso la figura del docente (coach, progettista del design di apprendimento) e del tutor (moderatore, co-worker), pongono al centro lo studente, le sue conoscenze, la sua esperienza e il suo ambiente, secondo un modello di "bottega" o "laboratorio", dove si impara facendo e attraverso una continua proposta di problemi e soluzioni.

Il docente, infatti, copre i ruoli di formatore d'aula e di e-tutor disciplinare, coordinando i tutor. Inoltre, secondo quanto previsto dal sistema scolastico, il docente è anche il valutatore che effettua le verifiche in presenza e valida le verifiche a distanza.

Ciò comporta un cambiamento del ruolo e, quindi, l'acquisizione di specifiche conoscenze e capacità che mettano gradualmente in condizione il docente di operare in modo competente all'interno del progetto.

In sintesi, il docente svolge l'attività in presenza attraverso lezioni frontali, lezioni dialogate, esercitazioni, lavori di gruppo, letture e visioni di materiali multimediali. Il docente è inoltre il principale responsabile dei contenuti che vengono erogati in Piattaforma, ed è il progettista (designer) della loro organizzazione in strutture efficaci e idonee all'apprendimento.

### **Raccomandazione**

COSA è importante:

- strutturare il materiale in learning object con obiettivi didattici espliciti
- consentire la pratica e l'autovalutazione
- che gli studenti costruiscano delle buone mappe mentali
- favorire il trasferimento di conoscenza in nuovi domini
- la competenza del problem solving
- la competenza di meta-learning
- la strategia di problem solving, non solo il risultato
- avere occasioni di riflessione e di esternalizzazione
- imparare dagli esperti (case studies)
- la motivazione
- l'aspetto sociale dell'apprendimento

COME è importante:

- Decomposizione del materiale didattico in piccole unità, sequenzializzazione
- Obiettivi chiari in ogni unità didattica
- Auto-valutazione
- Feedback immediato e compensi tangibili (Valutazione formale)
- Uso del feedback per guidare lo studente
- Creazione di mappe mentali accurate
- Collegamento fra teoria e pratica
- Creazione di situazioni nuove per promuovere il trasferimento della conoscenza
- Instructional design = creazione di opportunità di apprendimento complesse, autentiche, contestualizzate, trasferibili, fonti di riflessione
- Controllo esterno dello studente molto limitato

È possibile inoltre che il docente svolga parte dell'attività formativa a distanza, grazie alla videoconferenza uno a molti.

Il docente, inoltre, ha il compito di gestire i contenuti del percorso di istruzione, acquisendo il ruolo di mediatore tra i materiali didattici presenti sulla piattaforma (l'ambiente di apprendimento) e i singoli partecipanti.

Per questi motivi, è importante che il docente/e-tutor utilizzi la piattaforma online anche in aula, fornendo sostegno ai partecipanti, o, se è il caso, imparando insieme a loro l'utilizzo degli strumenti più avanzati. È altresì fondamentale che il docente dedichi del tempo, in aula, alla verifica delle attività svolte in modalità FAD e che concluda ogni incontro inserendo nel forum una breve sintesi delle attività svolte e dei compiti da svolgere prima dell'incontro seguente.

### Il ruolo del tutor

È una figura fondamentale per la buona riuscita del modello blended: è il fulcro attorno al quale ruotano le varie attività. Considerando che l'apprendimento avviene all'interno di un gruppo di studenti (apprendisti) guidati dal tutor, egli:

- ha cura che il contenuto dei materiali sia correlato agli scenari applicativi
- dà il feedback adeguato alle varie situazioni
- controlla che la difficoltà dei compiti sia graduale
- stimola la riflessione attraverso domande che riguardano il processo di apprendimento.

L'e-tutoring (tutoraggio a distanza) è condotto attraverso un ambiente di apprendimento (aula virtuale) che consente l'utilizzo di forum, chat, quiz, compiti offline, ecc. Inoltre, per l'e-tutoring possono essere utilizzate le-mail, l'audio e videoconferenza.

Grazie a questo complesso insieme di strumenti, il docente/tutor è chiamato a divenire in breve tempo lo snodo fondamentale di una complessa rete di relazioni che all'interno di una tradizionale aula non sarebbe possibile gestire e che invece, grazie alla tracciabilità delle presenze sulla piattaforma e alla conservazione dei testi scritti, può diventare oggetto di riflessione. Coerentemente ai principi dell'apprendimento cooperativo, il docente si impegna a favorire l'interazione tra gli alunni e stimolare in ciascuno l'utilizzo delle proprie risorse cognitive e delle risorse didattiche messe a disposizione dal progetto.

## IL RAPPORTO TRA RISORSE E MODELLI

Per realizzare un percorso di istruzione flessibile basato sul blended learning occorre che la Rete territoriale disponga di alcune risorse minime che sono necessarie alla gestione dei contenuti didattici e alla gestione delle relazioni tra docenti e studenti.

In particolare, secondo l'esperienza condotta nei progetti UIBI e ACCEDI, è importante e utile disporre di un Learning Management System (LMS): un ambiente integrato di piattaforma e App per fruizione Mobile, che consenta di erogare dei corsi in modalità e-learning in modo tale da poter iscrivere gli studenti e da tracciare delle attività online. In sintesi, un LMS dà la possibilità di attivare un ambiente di apprendimento virtuale (Virtual Learning Environment): una piattaforma web dinamica rivolta alla creazione e alla gestione completa di corsi online con un alto livello di interazione tra il docente-tutor e gli studenti.

Esistono numerosi tipi di piattaforme gratuite che possono essere installate sul server della scuola. Il progetto UIBI e ACCEDI hanno sperimentato la piattaforma Moodle, un prodotto

gratuito di tipo Open Source rilasciato con licenza pubblica GPL<sup>1</sup>. Per l'utilizzo da parte dei docenti e degli studenti, invece, non occorre installare nulla perché è sufficiente un normale browser per la navigazione online (Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari, e così via).

Moodle permette di costruire velocemente un sito Internet attraverso il quale gestire formazione online: al termine dell'installazione guidata, l'amministratore può iniziare da subito a pubblicare contenuti didattici di vario tipo, gestire le iscrizioni degli studenti e dei docenti per suddividerli in classi o gruppi.

L'esperienza UIBI si è inoltre evoluta attraverso la personalizzazione della piattaforma Moodle, e soprattutto con la realizzazione di App dedicate alla fruizione delle lezioni in mobilità, sia su smartphone che su tablet (Mobile Learning). In tal modo gli studenti possono interagire con le risorse didattiche presenti in piattaforma (documenti, quiz, forum, compiti ecc.), eseguire i compiti assegnati e consegnarli, caricare proprie risorse e socializzare le esperienze di apprendimento. Le App mantengono inoltre tutte le potenzialità di identificazione e tracciamento delle attività incluse nella piattaforma, con il vantaggio di non rendere necessario l'uso di un Computer desktop (ormai sempre più in disuso) ma di fornire tutto l'occorrente, audio e video integrato, per partecipare anche lezioni in sincrono.

Le complessità tecniche di natura sistemistica delle Piattaforme LMS come Moodle, e il loro mantenimento, possono sia essere gestite dalle Scuole, sia essere demandate ad fornitori esterni, ottimizzando in tal modo le risorse tecniche ed economiche delle le Scuole stesse: installazione, aggiornamenti, sistemi di protezione, service provider ecc.

Fondamentale è comunque l'organizzazione della progettazione dell'architettura dell'ambiente virtuale, anche servendosi delle esperienze già sviluppate da attori come ACCEDI e UIBI, che offrono esempi consolidati e collaudati di ambienti strutturati per le necessità dei CPIA e delle Scuole coinvolte nell'IDA.

**Raccomandazione:** Qualora si decida di non utilizzare l'approccio integrato del blended learning per ricorrere a un modello non integrato di didattica tradizionale + e-learning, è importante ricordare che quest'ultimo è più facilmente gestibile se si decide di applicare la quota di FAD a delle intere UDA piuttosto che a una parte di esse.

## L'AUTOVALUTAZIONE E L'E-PORTFOLIO

L'utilizzo di un ambiente virtuale di apprendimento consente ai partecipanti di monitorare costantemente le proprie attività, di archiviare in modo automatico i messaggi scambiati coi docenti e di svolgere – se previsto dal docente – attività di autovalutazione con quiz online.

Al fine di stimolare e sostenere la riflessione sul proprio percorso di apprendimento è possibile utilizzare anche uno strumento più specificamente dedicato al monitoraggio delle competenze e delle esperienze: l'e-portfolio.

L'e-portfolio o portfolio elettronico (con esperienze consolidate e di lunga tradizione in molti college di cultura anglosassone) si presta a essere utilizzato a partire dalla fase di accoglienza dell'adulto che desidera rientrare in formazione. Grazie all'e-portfolio, infatti, è possibile raccogliere e documentare le evidenze utili a documentare le competenze acquisite nell'apprendimento formale, non formale ed informale: titoli di studio, attestati, certificazioni, dichiarazioni, fotografie o audiovisivi che documentano attività svolte, eccetera. Queste

---

<sup>1</sup> Significa che può essere utilizzato da chiunque per creare siti web rivolti all'e-learning, e il codice di cui è composto, può essere modificato e ridistribuito purché venga mantenuto intatto il copyright e i riferimenti all'autore

testimonianze, opportunamente selezionate e organizzate, possono essere utilizzate dall'istituzione scolastica per identificare le competenze riconducibili ai risultati di apprendimento in esito al periodo didattico del percorso richiesto dall'adulto all'atto dell'iscrizione e, quindi, per predisporre un dossier personale utile alla definizione di un patto formativo individuale.

La realizzazione di un portfolio, oltre a fornire un valido supporto alla costruzione del dossier personale e alla valutazione delle competenze, contribuisce ad allenare le competenze orientative delle persone, le quali, attraverso la raccolta e selezione della documentazione necessaria a rendere conto delle esperienze significative per l'apprendimento, sono stimolate a creare connessioni tra le diverse esperienze in modo da costruire un racconto coerente e coeso del proprio passato.

Per realizzare un e-portfolio si può ricorrere a programmi *open source* disponibili su internet come, per esempio, Mahara (una parola che nella lingua maori significa "pensiero"/"pensare"). Mahara è un software libero (sotto la licenza General Public GNU) creato nel 2006 in Nuova Zelanda da sviluppatori di Moodle al fine di consentire la creazione e gestione di e-Portfolio, blog, e sistemi di social networking in grado di mettere in comunicazione utenti e creano comunità online. Il sistema mette a disposizione dell'utente diversi strumenti che possono essere selezionati e personalizzati dall'amministratore della piattaforma, cioè dal personale responsabile dell'istituzione scolastica che decide di installare Mahara sul suo sito.

Mahara è utilizzato dal sistema UIBI a completamento della Piattaforma didattica.

## C) LA QUOTA DI FAD DELLE UDA

Le *Linee guida* assegnano alle istituzioni scolastiche sedi dei percorsi IDA il compito di progettare i percorsi per **unità di apprendimento** "*individuando quelle da erogare e fruire a distanza, in tutto o in parte*".

### LA FRUIZIONE DI UDA INTERE O DI PARTE DI ESSE

La quota massima del 20% di FAD si intende applicata al monte orario dell'intero periodo didattico. Essa può essere applicata alle UDA in maniera omogenea (a ciascuna UDA il 20% di FAD) o diversificata, a tutte le UDA o solo ad alcune selezionate. L'importante è indicare in fase di programmazione la quota per ciascuna UDA e segnalarla nel Patto Formativo Individuale.

I modelli UIBI e ACCEDI, secondo i principi del blended learning, privilegiano una distribuzione della FAD trasversale alle diverse UDA, in modo da coinvolgere i docenti di tutte le discipline. In questo modo è possibile incrementare in modo rapido le competenze di tutti. Inoltre, coinvolgendo l'intero gruppo docente e utilizzando strumenti interattivi che consentano di gestire le relazioni tra docenti e studenti, è possibile utilizzare l'e-learning anche per diminuire il tasso di dispersione, in funzione quindi non solo sostitutiva (per diminuire il numero di ore in presenza) ma anche integrativa, andando a utilizzare gli strumenti di comunicazione e i contenuti didattici digitali per migliorare il servizio pubblico.

Di seguito si fornisce a titolo di esempio uno schema di ripartizione della FAD.

<i>UDA</i>	<i>Ore totali</i>	<i>Ore aula</i>	<i>Ore FAD</i>
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
...			
TOTAL LE			20% monte ore

## D) LA VERIFICA DELLA PARTECIPAZIONE ALLE ATTIVITÀ DI FAD

Le *Linee guida* assegnano alle istituzioni scolastiche sedi dei percorsi IDA il compito predisporre “**strumenti e modalità di verifica dell'autenticità dell'utente e attestazione di effettiva fruizione a distanza** da parte dell'adulto secondo quanto previsto dal Patto formativo individuale”.

### STRUMENTI E MODALITÀ DI VERIFICA

Premesso che ciascuna UDA prevede attività di verifica in presenza ai fini delle valutazioni periodiche e finali, al fine di verificare l'effettiva fruizione a distanza definita nel patto formativo individuale è possibile utilizzare – come già sperimentato nel progetto ACCEDI secondo le norme previste dalla formazione professionale – un registro individuale dello studente nel quale siano annotate e firmate le ore di attività di FAD.

Il registro individuale, compilato in modalità di autocertificazione, dovrebbe poi essere sottoposto periodicamente alla validazione (con firma) da parte del/i docente/i responsabile/i di ciascuna UDA o del percorso.

Il docente, al fine di verificare l'effettiva fruizione a distanza dichiarata dal partecipante può disporre di diversi strumenti. Nel caso utilizzi un LMS/VLE, può verificare anche a campione l'effettiva presenza dell'alunno sulla piattaforma (ma questo tipo di controllo nel blended learning è utile soprattutto come strumento di prevenzione della dispersione).

Di seguito si fornisce un esempio di registro di FAD che può essere compilato in formato cartaceo e allegato al fascicolo personale dell'alunno.

<i>DATA</i>	<i>ORARIO INIZIO / FINE</i>	<i>ORE</i>	<i>UDA</i>	<i>Attività svolta (studio di uno specifico materiale, LO, autovalutazione, esercitazione, ecc.)</i>	<i>Firma studente</i>	<i>Firma docente</i>
