



Co-funded by  
the European Union

# NEWSLETTER

Luglio 2024



# UX@SCHOOL

User Experience Design per migliorare l'educazione digitale nelle scuole secondarie



Designed by [Freepik](#)

**SCOPRIAMO  
UX@SCHOOL**



## IL PROGETTO

Il progetto UX@School mira a rafforzare il ruolo di insegnanti e formatori nella progettazione di ambienti, attività e materiali digitali incentrati sullo studente, sfruttando il potenziale dello UX Design per migliorare il coinvolgimento e l'efficacia dell'apprendimento a distanza nelle scuole.

## SITO WEB E SOCIAL MEDIA



**LEGGI DI PIÙ  
SEGUICI  
CONTATTI**

# COME SIAMO ARRIVATI QUI?

## PASSO DOPO PASSO

### >>> LE ORIGINI

Ci basiamo sul lavoro svolto da Learnable, Budakov Films e AKOE Educació nel progetto E+ KA210 UX for Teachers, che ha cercato di sfruttare il potenziale della metodologia di progettazione User Experience (UX) per migliorare il coinvolgimento e l'efficacia delle risorse di apprendimento a distanza caricate su piattaforme online. Il risultato è stato un potente strumento di valutazione progettato per fornire nuove abilità e competenze digitali agli insegnanti. Lo strumento ermette loro di valutare e migliorare i materiali, le attività e gli ambienti digitali esaminando fattori quali l'accessibilità, l'inclusività, l'efficacia e i livelli di coinvolgimento.

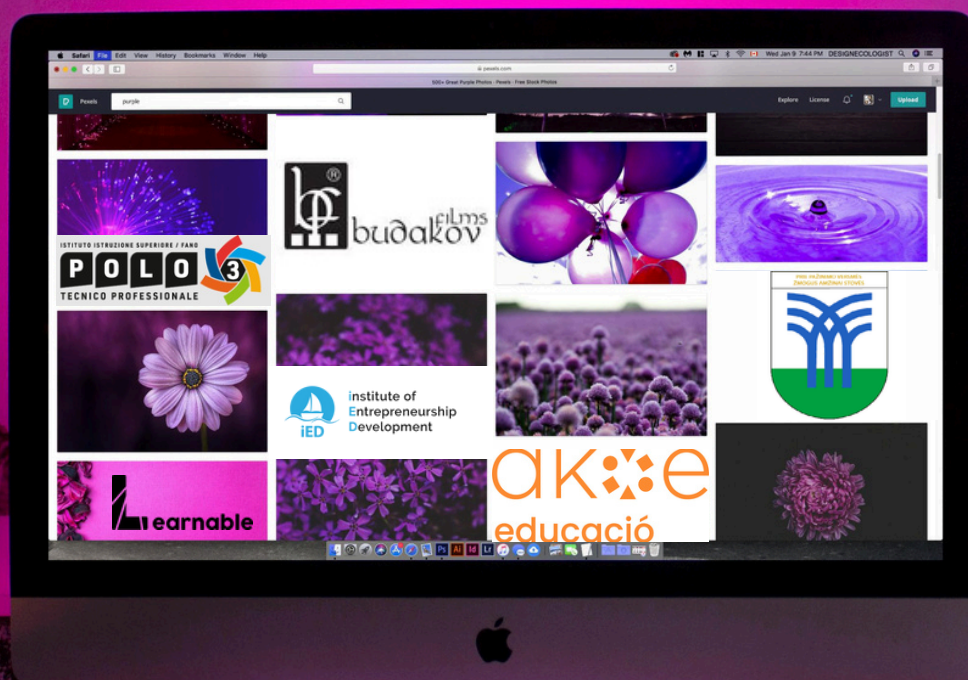
### RISULTATI:

- **MANUALE UX@SCHOOL**
- **SISTEMA DI MONITORAGGIO ONLINE UX@SCHOOL**
- **MOOC UX@SCHOOL**

### >>> PARTENARIATO

Budakov Films (Bulgaria) e AKOE Educació (Spagna), guidati da Learnable (Italia), hanno deciso di fare un ulteriore passo avanti coinvolgendo partner che potessero integrare le capacità di quelli esistenti.

Raseinių Šaltinio progimnazija dalla Lituania, iED- Institute of Entrepreneurship Development. dalla Grecia e I.I.S. POLO 3 dall'Italia hanno aggiunto qualità e consentito di progettare, testare e implementare gli strumenti sviluppati nel progetto.



# COME SIAMO ARRIVATI QUI?

## PASSO DOPO PASSO

### ➤➤➤ KICK OFF MEETING

Il primo incontro del progetto si è svolto a Fano (Italia), organizzato dall'Istituto di Istruzione Superiore Polo 3 in collaborazione con con Learnable, il coordinatore del progetto. Sono stati definiti I tempi, I compiti e le scadenze delle attività di progetto: il primo passo di UX@School.

Abbiamo anche visitato l'incredibile edificio storico in cui ha sede l'Istituto d'Istruzione Superiore Polo 3, guidato dagli studenti locali, una grande opportunità per loro di esercitarsi e per noi di conoscerli un po' meglio.



**UX DESIGN  
ABILITÀ DIGITALI  
INCLUSIONE  
DIGITALE  
APPRENDIMENTO  
ONLINE E  
IBRIDO...**

### ➤➤➤ GLOSSARIO

Quando si inizia un progetto, soprattutto se legato alle TIC, è importante condividere alcuni concetti. Abbiamo deciso di creare un glossario che chiarisce alcuni termini specifici. Questo documento migliorerà la chiarezza e la coerenza dei contenuti prodotti, renderà più efficace la comunicazione e la formazione, e tutte le attività interne al partenariato.

Consultate il nostro glossario su [www.uxatschool.eu](http://www.uxatschool.eu)

# MANUALE

## UNA BREVE DESCRIZIONE

### »»» DALL'APPROCCIO CENTRATO SULLO STUDENTE ALL'UX DESIGN

Questo capitolo fornisce una panoramica completa dei principi fondamentali di un approccio centrato sullo studente e di come l'UX Design possa essere applicato in contesti educativi.

### »»» ONLINE TRACKING SYSTEM E MOOC

Questo capitolo spiega come utilizzare efficacemente l'Online Tracking System UX@School e il MOOC UX@School in contesti educativi.

### »»» LINEE GUIDA PER ANALIZZARE LE PERCEZIONI DEGLI STUDENTI

Questo capitolo offre una guida pratica su come registrar ed analizzare le percezioni e i feedback degli studenti, favorendo l'efficacia dei processi di apprendimento.

### »»» STRUMENTI E MODELLI

Questo capitolo presenta strumenti e modelli per la pianificazione di una strategia scolastica basata sui principi dello UX Design.

### »»» MIGLIORARE ACCESSIBILITÀ, EFFICACIA E COINVOLGIMENTO

Questo capitolo presenta vari strumenti online progettati per migliorare l'accessibilità, l'efficacia e il coinvolgimento dei materiali didattici digitali.



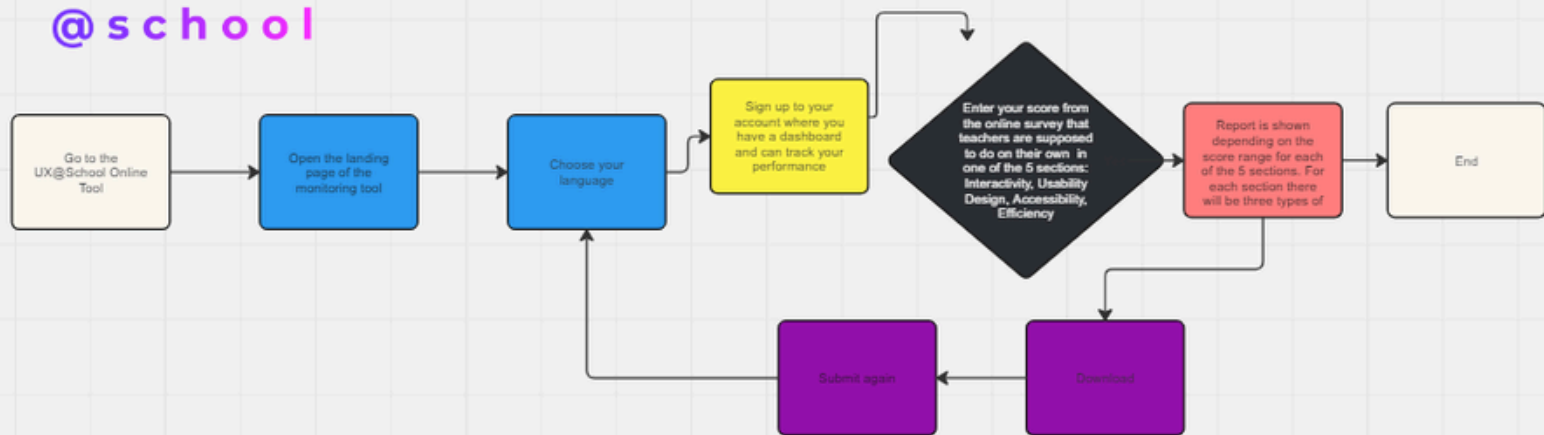
SCARICA IL MANUALE SU [WWW.UXATSCHOOL.EU](http://WWW.UXATSCHOOL.EU)

# ONLINE TRACKING SYSTEM

IN FASE DI SVILUPPO

## >>> FRAMEWORK

Gli adolescenti si aspettano che gli strumenti di apprendimento online siano intuitivi, coinvolgenti e visivamente accattivanti. Un buon UX Design va oltre l'estetica: tiene conto dei diversi stili di apprendimento offrendo una navigazione chiara, materiali organizzati ed elementi multimediali come video ed esercizi interattivi. In questo modo si crea un ambiente di apprendimento positivo, si aumenta la motivazione e si risponde alle esigenze individuali. Il quadro di riferimento, sviluppato dopo aver analizzato le esigenze degli studenti nei Paesi partner (Italia, Spagna, Grecia, Lituania e Bulgaria), fornisce agli insegnanti delle scuole secondarie una guida per valutare e migliorare i materiali digitali in base alle preferenze degli studenti in cinque aree chiave: accessibilità, efficacia, inclusione e coinvolgimento.



**INTERATTIVITÀ  
USABILITÀ  
DESIGN  
ACCESSIBILITÀ  
EFFICENZA**

## >>> APPROFONDIAMO

L'apprendimento online si basa sul coinvolgimento degli studenti.

- Elementi interattivi come i quiz e le discussioni rendono l'apprendimento attivo e soddisfano i diversi stili di apprendimento nelle scuole secondarie.
- Una navigazione facile e un'organizzazione chiara assicurano che gli studenti passino più tempo a imparare.
- Un design accattivante con contenuti multimediali chiari mantiene gli studenti impegnati e semplifica le informazioni complesse.
- L'accessibilità garantisce pari opportunità per tutti, fornendo diversi formati e compatibilità con le tecnologie assistive.
- Risorse efficienti aiutano gli studenti ad apprendere rapidamente e a monitorare i progressi, mantenendoli motivati.