

MoodleMoot Italia 2025

mercoledì 17 dicembre 2025 - venerdì 19 dicembre 2025

Ferrara

Programma

mercoledì 17 dicembre 2025

Accoglienza dei partecipanti ai laboratori (09:00 - 10:00)

Lab: Laboratori AIUM per docenti e progettisti (10:00 - 12:30)

-Coordinatori: Rita Bertani; Paula De Waal

Approcci creativi all'uso di Moodle (10:00)

Relatori: DE WAAL, Paula, BERTANI, Rita

Questo tutorial a cura di AIUM è pensato per docenti e progettisti. Saranno presentate alcune soluzioni creative che sono facili da implementare con l'uso di funzionalità del core e dei formati di corso.

Esploriamo i plugin selezionati da AIUM (11:10)

Relatori: DE WAAL, Paula, BERTANI, Rita

Questo tutorial presenta alcuni plugin selezionati da AIUM che saranno installati in AIUM LABS in un'area demo dedicata durante MoodleMoot Italia 2025. In questo incontro saranno discussi i punti di attenzione nella loro adozione.

Lab: Laboratorio Avanzato per Sviluppatori (10:00 - 12:30)

-Coordinatori: Amaia Anabitarte; Sara Arjona

Aggiornare i propri plugin senza perdere la testa (10:00)

Relatori: ANABITARTE, Amaia, ARJONA, Sara

Questo workshop è organizzato da MoodleHQ con il supporto del Team di AIUM. E' la prima iniziativa congiunta pensata per sviluppatori. Il laboratorio sarà condotto da Amaia Anabitarte e Sara Arjona (developer di Moodle HQ). Ecco la sfida: "Quante volte ti sei trovato/a ad aggiornare il tuo codice per farlo funzionare con l'ultima release di Moodle? Quante volte hai pensato: "Ci deve essere un modo più semplice per farlo"? Spoiler: c'è... o almeno ci proveremo. In questo workshop, vogliamo contribuire a rendere la manutenzione dei tuoi plugin un po' più semplice. Esploreremo buone pratiche, strumenti utili e suggerimenti pratici che possono farti risparmiare tempo e frustrazione quando arriva il momento di aggiornare il tuo lavoro per le nuove versioni di Moodle. Sia che tu mantenga già plugin nella directory ufficiale o che tu stia pensando di pubblicarne uno tuo, questo workshop ti darà una base solida e più di qualche idea pratica per aiutarti ad aggiornare il tuo codice più velocemente, in modo più organizzato, e magari rendere l'intero processo un po' più piacevole.

Registrazione partecipanti MoodleMoot (13:00 - 14:00)

Plenaria: Moodle in Italia - Vent'anni di incontri (14:00 - 14:45)

Coffee Break (14:50 - 15:25)

Contributi: Sessione A1 - Aula Magna (15:30 - 17:00)

Brickfield (15:30)

Course Provisioning automatizzato: integrazione tra Cineca Esse3 e Moodle (15:50)

Relatore: PAGLIOTTA, Marco

L'articolo descrive lo sviluppo e l'implementazione di un plugin di Course Provisioning per Moodle implementato in Humanitas University, progettato per automatizzare la creazione dei corsi accademici a partire dai dati provenienti da Cineca Esse3. Il sistema consente di sincronizzare in modo efficiente l'offerta formativa ufficiale con la piattaforma Moodle, riducendo il carico amministrativo e migliorando l'allineamento tra i sistemi. Verranno illustrati il flusso di lavoro, le tecnologie utilizzate, i vantaggi operativi e le prospettive di evoluzione del progetto.

ChaRLeS: Evoluzione e Stato dell'Arte di uno Strumento di Comunicazione (16:00)

Relatore: BONTÀ, Edoardo

L'applicazione web ChaRLeS, Chat Room Learning System, è una chat testuale sviluppata per favorire l'interazione sincrona tra studenti e docenti in ambito scolastico e universitario. Essendo basata sul protocollo LTI, ChaRLeS è compatibile con diversi Learning Management Systems, tra cui Moodle. Rispetto ad altre applicazioni di chat, tra le caratteristiche distintive di ChaRLeS vi sono la gestione della comunicazione a più livelli e la selezione in tempo reale degli interventi dei partecipanti in modo da produrre, al termine di ogni sessione, un documento testuale sintetico e ben strutturato per una consultazione efficace degli argomenti discussi. Questo articolo presenta l'evoluzione e lo stato dell'arte di ChaRLeS nonché gli aspetti che ne renderebbero interessante l'integrazione con le odierne tecnologie di Intelligenza Artificiale.

MAIA: un agente conversazionale evoluto per Moodle (16:15)

Relatore: BERTELLI, Andrea

MAIA (Moodle AI Assistant) è un agente conversazionale personalizzato per Moodle che fornisce un supporto continuo ai docenti e ottimizza la gestione dei corsi attraverso l'automazione delle attività. L'agente è basato su Gemini, il modello linguistico multimodale di Google, ed è stato integrato come blocco all'interno della piattaforma Moodle, in modo da garantire un'esperienza nativa e coerente con l'ambiente d'uso esistente. A differenza dei classici chatbot informativi, l'agente combina funzionalità di dialogo in linguaggio naturale con operazioni a livello di sistema, come l'accesso a informazioni su corsi e utenti, la creazione di nuovi corsi e la gestione delle iscrizioni. Questa estensione si propone come un assistente virtuale evoluto, in grado di affiancare (e in parte sostituire) l'intervento manuale dell'amministratore, migliorando l'efficienza e promuovendo l'autonomia degli utenti nella gestione della piattaforma. L'integrazione con Moodle è stata implementata attraverso due Web Services dedicati, progettati appositamente per consentire all'agente di interagire in modo sicuro sia con il provider di intelligenza artificiale, sia con i Web Services offerti dalla piattaforma LMS, garantendo la separazione dei ruoli e il rispetto dei permessi utente. Il sistema è concepito per essere attivo in modo permanente, offrendo un punto di accesso centralizzato per richieste amministrative e informative. I futuri sviluppi prevedono l'estensione delle funzionalità disponibili, l'integrazione con sistemi di autenticazione più avanzati e la possibilità di scegliere tra più provider AI.

iPoll: un plugin attività, full-Moodle e open, per la didattica attiva (16:25)

Relatore: CORICCIATI, Emanuele

Questo lavoro presenta lo sviluppo di un plugin di tipo activity orientato alla didattica attiva che permette la somministrazione di domande in tempo reale senza l'appoggio di piattaforme esterne. Il sistema consente di raccogliere risposte immediate che il docente può analizzare e discutere con la classe. Sono supportati diversi formati di domanda — sì/no, vero/falso, scala, altra scelta multipla, risposta aperta, wordcloud — ciascuno corredato da grafici real-time. Le principali funzionalità includono: - preparazione delle domande prima della sessione; - generazione di quesiti estemporanei durante la lezione; - presentazione delle statistiche con modalità di consultazione durante e dopo il poll; - possibilità di mantenere i risultati visibili solo dal docente, con eventuale modalità di presentazione; - pubblicazione per visualizzazione da parte degli studenti sui propri dispositivi; - gestione interattiva delle singole domande (avvio, sospensione, modifica e ripresa), anche in blocco. La piattaforma consente l'utilizzo simultaneo da parte di più docenti e l'aggiornamento live dell'interfaccia studente, che mostra le domande disponibili o i relativi risultati. L'architettura facilita l'integrazione e l'estensione a nuovi tipi di domanda, rendendo il sistema flessibile e scalabile. In previsione alla pubblicazione in ottica open source di tutto il suo codice, il plugin mira a favorire la condivisione e il riuso in differenti contesti accademici e formativi, adattandosi a scenari d'aula, esercitazioni interattive o eventi di apprendimento collaborativo. Una fase di test interno ne ha dimostrato la robustezza e scalabilità, garantendo il supporto a centinaia di utenti concorrenti e confermandone l'affidabilità come strumento innovativo per la didattica digitale.

Contributi: Sessione A2 (15:30 - 17:00)**L'innovazione nella formazione linguistica per Università e PA: la soluzione goFLUENT per una crescita inclusiva e digitale (15:30)**

Relatore: PERUGIA, Daniel

English Boost Live - Scalable, Customizable Language Training within the Moodle Ecosystem (15:40)

Relatore: PRATESI, Maria Vittoria

This presentation addresses a key challenge in digital language education: how to design and deliver scalable, pedagogically sound distance learning using the native tools of Moodle, without depending on Artificial Intelligence (AI). It introduces a microteaching-based course format, English Boost Live, developed within Moodle, showing how a structured LMS ecosystem can support high-impact, learner-centred instruction. This approach exemplifies integrated language training, blending synchronous and asynchronous elements with scaffolded, collaborative, cognitive and communicative tasks. The course combines some of Moodle's asynchronous tools with live sessions via BigBlueButton (BBB), following a weekly cycle grounded in Task-Based Language Teaching (TBLT). The format fosters engagement, learner autonomy and metacognitive reflection, focusing on learner needs and participation, motivation and relevance. Course design and modular learning objects (LOs) align with Bloom-Anderson's Taxonomy. The model suits diverse learner profiles and has been replicated at different English levels, with plans for other languages. It supports a glocal vision for lifelong language education through scalable, customizable, and impactful training. Keywords: Integrated Language Training, TBLT, Learner Autonomy, Digital Microteaching, Moodle Ecosystem, Collaborative Learning

Ambienti didattici potenziati con l'AI: erogazione dell'Oxford Text of English di livello C1 su Moodle (16:00)

Relatori: FAILLA, Cristina, TAGLIANI, Jane Simone, BALHOUH, Khadija

Questo studio valuta un corso asincrono di lingua inglese di livello C1, tenuto all'Università degli studi di Ferrara nell'a.a. 2024-2025, per preparare alla certificazione Oxford Test of English. Erogato sulla piattaforma Moodle, il corso integrava materiali ufficiali, risorse create dal docente e strumenti di Intelligenza Artificiale (AI). L'AI è stata fondamentale per migliorare l'apprendimento: Moodle ha integrato tool come Wooclap, Wooflash e attività interattive H5P. Sono state usate anche applicazioni esterne come NotebookLM per generare podcast e appunti, e modelli di AI generativa (ChatGPT, Gemini) per creare liste di vocaboli e spunti di scrittura, poi trasformati in esercizi H5P. Gamma AI ha fornito una base per la creazione delle presentazioni a supporto delle lezioni. Queste tecnologie hanno creato un ambiente di apprendimento dinamico, multimodale e personalizzato. La ricerca evidenzia il ruolo centrale di Moodle nell'integrare efficacemente risorse interattive e basate sull'AI. I risultati confermano che questo approccio supporta un apprendimento flessibile e su misura, in linea con le esigenze della preparazione al test C1, offrendo spunti per la futura progettazione di corsi di lingua.

Moodle in CLUPO: il TBLT applicato alla glottodidattica dell'italiano (16:10)

Relatori: TURCO, Federica, FRANCESCHINIS, Giuliana, FERRARI, Stefania, GENOVA, Jessica

Nell'ambito del corso di italiano L2 per studenti internazionali, organizzato dal Centro Linguistico dell'Università del Piemonte Orientale (CLUPO), è stata sviluppata una proposta di didattica integrativa sulla piattaforma Moodle "DIR" (Didattica In Rete) per la trasposizione e-learning dei corsi in presenza (Ranieri, 2005), favorendo un approccio blended (Chini & Bosisio, 2014) che promuove un apprendimento personalizzato, inclusivo ed autonomo (UNESCO, 2023). Moodle, repository di materiali e Learning Management System, consente la gestione flessibile dei tempi di studio e l'erogazione di feedback personalizzati su compiti autentici, in linea con l'approccio Task-Based Language Teaching (TBLT) (Long, 2015), con le raccomandazioni del QCER ed i principi della CALL (Hubbard, 2009). L'e-learning course suite presentata è costituita da due risorse: "Italiano in e-pillole" e "Forum delle Newsletter – Autoapprendimento in Italiano". La prima è stata sviluppata digitalizzando, in forma di learning objects, otto lezioni TBLT del corso in presenza erogato dal CLUPO, dedicate allo sviluppo delle competenze comunicative orali ed interazionali nei domini personale ed educativo (QCER). Ciascun learning object include attività multimediali progettate in Moodle e risorse esterne di approfondimento. La seconda risorsa consiste in newsletter bisettimanali che presentano strumenti digitali per l'apprendimento linguistico con l'obiettivo di ampliare l'esposizione alla lingua, promuovere l'autonomia e diversificare le opportunità formative. L'esperienza ha mostrato come le due risorse favoriscano autonomia e partecipazione attraverso attività accessibili ed interattive. Si prevede di potenziare l'interazione tra pari tramite workshop e strumenti sincroni, come le chat, nonché di integrare al meglio le risorse esterne per favorire feedback automatici e tracciamento delle attività.

AI applicata alla didattica delle lingue (16:25)

Relatore: CABURLOTTO, Filippo

Negli ultimi due anni il Centro Linguistico di Ateneo (CLA) di Venezia ha integrato nei suoi percorsi formativi online servizi gestiti mediante sistemi di AI. Nello specifico il contributo si concentrerà su due esperienze, la prima condotta mediante Gliglish, soluzione che permette la gestione di role play e di attività basate su contesti reali e quotidiani, organizzati in accordo con quanto richiesto dal CEFR (Common European Framework of Reference for Languages); la seconda facendo uso del servizio Poodll Languages ed in particolare della plugin SOLO, utilizzata sia a fini valutativi che, soprattutto, di autoformazione del discente secondo attività organizzate e gestite da esperti linguistici. SOLO, in particolare, è utilizzata per corsi di diverso livello, erogati completamente online, di inglese, francese, tedesco, italiano per stranieri, russo e spagnolo, oltre che per processi formativi più particolareggiati ad esempio in preparazione delle certificazioni internazionali (IELTS e SIELE) o di miglioramento di singole abilità, quali ad esempio quelle relative alla produzione orale

Contributi: Sessione A3 (15:30 - 17:00)**Panopto e Moodle: l'Ecosistema Perfetto per la Videodidattica (15:30)****QUALITÀ E INNOVAZIONE NELLA PROGETTAZIONE DIGITALE IN SANITÀ IL PERCORSO IN CRESCITA DEI FORMATORI VERSO L'ACADEMY TEACHLAB IN APSS (15:45)**

Relatori: SANTUARI, Nadia, PALMISANO, Francesco

La crescita dell'eLearning in sanità ha richiesto al Servizio Formazione dell'APSS (11 formatori per 8.856 professionisti su 7 ospedali) un approccio sistemico alla qualità. Le Linee Guida aziendali fungono da bussola metodologica per ri-centrare la progettazione sull'apprendimento dell'adulto in contesto digitale: eterogeneità dei profili sanitari, progettazione integrata su Moodle (MacP/MicP), microlearning, contenuti classificati per interattività. Il formatore digitale evolve in "designer" di ambienti e "terra di confine" tra cura e tecnologia, organizzato in E-team multiprofessionali per la co-progettazione. Dalle supervisioni riflessive nasce il TeAchLab: Academy permanente con percorso blended accreditato ECM articolato in quattro FocusOn (interazione in rete, attività di apprendimento, valutazione, engagement). La prospettiva futura propone una Rubrica di competenze per formatori 2.0 che integri vocazione pedagogica, competenze digitali e capacità di mettere in discussione le pratiche consolidate, coltivando la qualità attraverso una comunità professionale in continuo apprendimento.

Progetto e-llaber, Laboratorio e-learning Regione Emilia-Romagna (16:00)

Relatori: DE SANTIS, ANNAMARIA, TEDESCHI, Cinzia, RIGHETTI, Luisa, MINERVA, Tommaso

Il contributo descrive le caratteristiche e le modalità di utilizzo della piattaforma e-llaber, portale Moodle che ha ospitato nel periodo compreso fra il 2018 e il 2024 i corsi di formazione professionale per le aziende sanitarie pubbliche e private della regione Emilia-Romagna in coerenza con le normative regionali e nazionali per il rilascio dei crediti ECM. Nell'ambito del progetto, il Centro Interateneo Edunova dell'Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia si è occupato dell'implementazione, della gestione tecnica della piattaforma e del supporto agli utenti. Oltre a ciò, ha attivato percorsi di formazione e assistenza rivolti a tecnici e referenti della formazione di ciascuna azienda sanitaria, che sono stati così in grado di utilizzare la piattaforma e le sue funzionalità in autonomia per produrre contenuti e corsi calati sulle necessità delle singole realtà territoriali. La piattaforma ha ospitato nel tempo oltre 100mila utenti e proposto due tipologie di corsi: - corsi regionali, dedicati a tutto il personale sanitario, sia pubblico che privato, ma non solo. Alcuni corsi, infatti, per le tematiche trattate, erano rivolti anche a lavoratori di aziende non sanitarie e cittadini. - corsi aziendali, riservati al personale sanitario della singola azienda sanitaria pubblica. Di seguito gli elementi di attenzione nella costruzione del portale: - accesso federato integrato con account aziendale (aziende sanitarie della Regione Emilia Romagna, Progetto Sole) e account SPID. - pagine dedicate alla singola azienda sanitaria, con descrizione e corsi aziendali riservati ai propri dipendenti. - pagina di presentazione del corso per-iscrizione personalizzata. - tracciamento della visione integrale e condizionamento delle videolezioni.

Mooc ECM at Unito (16:15)

Relatori: LITTARRU, Annarita, CRESTANI, Massimo, BARRA, Maurizio, DI BUCCHIANICO, Piero, PERINO, Simona, BASSO, Stefano, QUARTA, Valentino

Alla fine del 2021 il Ministero della Salute, coinvolti anche il CCM, la Regione Umbria e l'ASL di Torino, in collaborazione con l'Università degli Studi di Torino, ha erogato il corso "I sei pilastri della decade ONU: azioni contro la malnutrizione in tutte le sue forme. Dagli impegni passati agli sviluppi futuri". Questo corso, erogato a titolo gratuito, era rivolto a tutte le professioni che fruiscono di Educazione Continua in Medicina (ECM) di tutta Italia. Inizialmente l'aspettativa era che il corso fosse fruito da un numero ridotto di persone, con il passare dei mesi il corso ha suscitato un interesse crescente ed ha permesso a più di 50 mila partecipanti di acquisire 36 ECM. In questo contributo, lo Staff ECM e il Team E-learning del polo di Medicina dell'Università degli studi di Torino raccontano come la versatilità della piattaforma Moodle abbia permesso di adeguarsi tempestivamente al crescere del numero dei partecipanti. Vengono inoltre condivise le criticità nel gestire un Mooc con oltre 50mila partecipanti su Moodle: come gestire il registro valutatore, come certificare che i discenti abbiano effettivamente completato il corso. Visto il grande successo, il Ministero della Salute ha chiesto di promuovere una nuova edizione a partire dal 2026. Nella parte finale del contributo, lo Staff ECM si occupa anche di gestire l'unico provider gestito da un ateneo in Italia, indicherà come intende strutturare la nuova edizione del MOOC sulla base dell'esperienza maturata.

OB-Ready: un serious game per potenziare le abilità di strumentazione chirurgica in Ostetricia (16:30)

Relatori: SELMIN, Alessia, DUGO, Francesca

Il progetto è stato ideato e sviluppato con l'obiettivo di creare uno strumento innovativo per supportare l'apprendimento della preparazione del tavolo chirurgico e implementare l'acquisizione delle competenze ostetriche relative alla strumentazione di alcuni interventi e procedure ostetriche. A tal fine è stato sviluppato ex novo un serious game educativo, progettato per gli studenti del Corso di Laurea in Ostetricia dell'Università di Padova, che riproduce in modo interattivo e coinvolgente tre procedure chirurgiche: Taglio cesareo, Revisione della cavità uterina e inserimento di un Bakri Balloon. Il gioco è stato strutturato per rispondere alle reali esigenze formative, favorendo il riconoscimento degli strumenti chirurgici, il corretto posizionamento sul tavolo operatorio e la comprensione della sequenza dei tempi chirurgici. In particolare, il serious game favorisce l'acquisizione del linguaggio tecnico-didattico relativo agli strumenti chirurgici, lo sviluppo di automatismi nella gestione e nel passaggio dei ferri, e, inoltre, anche la capacità di rispettare la sequenza operativa in un contesto sicuro e simulato. Verrà inoltre valutata l'efficacia didattica di tale strumento. Oltre al miglioramento dei punteggi nei test, il gioco è progettato per potenziare abilità trasferibili alla pratica clinica, come la rapidità e la fluidità nel passaggio dei ferri, lo sviluppo di automatismi operativi e una più solida sicurezza nell'affrontare il contesto della Sala Operatoria. In prospettiva, l'integrazione di strumenti di game-based learning, supportati da piattaforme digitali come Moodle (con l'utilizzo di quiz e moduli H5P), potrebbe rappresentare un ponte tra università e mondo del lavoro (intesa come realtà clinica), garantendo benefici concreti per gli studenti, per l'équipe assistenziale e soprattutto per i pazienti. L'uso di Moodle, inoltre, rende lo strumento scalabile, facilmente aggiornabile e integrabile all'interno dei percorsi universitari, assicurando tracciabilità e possibilità di personalizzazione dell'apprendimento.

Visite guidate di Ferrara e Apericena (17:30 - 22:00)

giovedì 18 dicembre 2025

Registrazione partecipanti (08:30 - 09:00)

Plenaria: Galassia Moodle: Novità e Prospettive (09:10 - 10:10)

-Coordinatori: Marie Achour

Disegnare il Futuro di Moodle (09:10)

Relatore: ACHOUR, Marie

In questa presentazione, Marie Achour, Chief Product Officer presso Moodle HQ, condividerà le novità e gli sviluppi futuri dell'ecosistema Moodle. La sua visione è focalizzata su soluzioni che non siano solo potenti, ma anche piacevoli da usare, facili da implementare e pronte per ciò che verrà dopo nei vari scenari dell'apprendimento. A tal fine, sono in corso diversi processi innovativi che stanno rimodellando non solo i prodotti, ma anche l'organizzazione dei team di HQ, con l'obiettivo di rendere il tutto più focalizzato, agile e orientato all'impatto, rafforzando contestualmente l'attenzione all'esperienza utente. Ciò si traduce anche nel lancio di nuove soluzioni mirate, un nuovo Marketplace dei plugin, e un nuovo team che gestirà i contributi della comunità.

Coffee break (10:15 - 10:45)

Foto di Gruppo (10:50 - 11:05)

Contributi: Sessione B1 (11:15 - 12:45)

Engagement e KPI formativi in Moodle (11:15)

Relatori: BICCIOLO, Andrea, SCARPA, Marco

Moodle come ecosistema per l'integrazione di Intelligenza Artificiale e Gamification: progettazione e sperimentazione nel modulo formativo della Rete Problem Posing and Solving (11:40)

Relatori: FISSORE, Cecilia, FRADIANTE, Valeria, MARCHISIO CONTE, Marina, PARDINI, Claudio, SACCHET, Matteo

Numerosi studi evidenziano come la gamification e il game-based learning favoriscano la motivazione, il coinvolgimento e di conseguenza l'apprendimento, e come l'Intelligenza Artificiale (IA) generativa possa supportare la progettazione didattica, la produzione di contenuti e la personalizzazione dell'apprendimento. In questa prospettiva, Moodle assume il ruolo centrale di ambiente digitale e comunità di pratica tra docenti: spazio per l'accREDITAMENTO dei docenti e la gestione della comunità formativa, repository di materiali e registrazioni, strumento di monitoraggio delle attività tramite log e report, oltre che piattaforma per integrare plugin di gamification come Level Up e l'uso di serious game direttamente nei corsi. Nel mese di gennaio 2025, la Rete Nazionale PP&S - Problem Posing and Solving ha promosso un modulo formativo sincrono online dal titolo "Intelligenza Artificiale e Gamification nell'educazione". Il percorso ha coinvolto 59 docenti della scuola secondaria e si è articolato in tre incontri online da un'ora ciascuno. Al termine del modulo formativo i docenti avevano la possibilità di sperimentare in classe attività di IA e gamification e, in particolare per le scuole secondarie di secondo grado, l'utilizzo di serious game. Il paper si propone di documentare l'esperienza realizzata, descrivere le attività proposte e analizzare i risultati emersi, con l'obiettivo di riflettere su come Ambienti Digitali di Apprendimento Moodle Based possano integrare approcci innovativi nella scuola. La metodologia di ricerca ha previsto: la compilazione di un questionario all'inizio del modulo riferito a un'indagine nazionale su iniziativa della rete PP&S dedicata all'integrazione di tecnologie e metodologie avanzate nella scuola; di un questionario di gradimento al termine del modulo. I dati raccolti mostrano, da un lato, un forte bisogno di formazione e di esempi concreti di attività, dall'altro un elevato gradimento delle metodologie proposte, percepite come chiare, innovative e utili per l'apprendimento. Il modulo ha contribuito a sviluppare e rafforzare competenze e motivazione dei docenti verso l'uso integrato di IA e gamification. L'esperienza mostra come l'Ambiente Digitale di Apprendimento PP&S Moodle based possa costituire un ecosistema flessibile per l'innovazione didattica e la ricerca, aprendo prospettive future di sperimentazione e analisi tramite learning analytics.

Challenge for Skills: un MOOC su Moodle 4.5 per la certificazione automatizzata delle competenze trasversali**(12:00)***Relatore: PRESUTTI, Katia*

Challenge for Skills è un MOOC progettato dal Dipartimento di Management "Valter Cantino" dell'Università di Torino, in collaborazione con la Direzione Sistemi Informativi, Portale ed E-learning e con il patrocinio del Teaching and Learning Center, per supportare lo sviluppo e la certificazione automatizzata delle competenze trasversali. Il corso nasce nell'ambito del progetto "Tutorato Innovativo 2024-2025", realizzato tramite una quota di assegnazione del Fondo Unico di Ateneo per il Tutorato - 2024 - e dei fondi del progetto POT (Piani per l'Orientamento e il Tutorato) "Talenti per l'Economia, il Management ed il Turismo", coordinato da UniTo, capofila di una rete alla quale hanno aderito quaranta atenei italiani. La prima versione è stata implementata sull'istanza Moodle della Scuola di Management ed Economia, poi replicata sulla piattaforma MOOC istituzionale. Il percorso si articola in dieci moduli tematici (Public speaking, Gestione dello stress, Controllo delle emozioni, Pianificazione, Time management, Adattamento al cambiamento, Negoziazione, Decision making, Problem solving, Teamwork e leadership), ciascuno con un video didattico e quiz finale. Il rilascio dell'Open Badge su Bestr è automatizzato tramite plugin custom su Moodle 4.5, integrato con le API REST di Bestr e attivato al completamento del corso via evento core completion course completed. Il contributo descrive l'architettura del corso, la logica del plug-in, le configurazioni Moodle (completion tracking, autenticazione e autorizzazione) e i dati di engagement raccolti, proponendo un modello replicabile per la certificazione digitale delle soft skills in ambienti Moodle.

Un portale Moodle-based per l'innovazione della formazione universitaria: learn.edunext.eu (12:15)*Relatori: DE SANTIS, ANNAMARIA, RIGHETTI, Luisa, MINERVA, Tommaso*

EDUNEXT è uno dei tre Digital Hub finanziati dal Ministero dell'Università e Ricerca nell'ambito delle azioni del PNRR, Missione 4 Educazione e Ricerca. La rete è costituita da 35 atenei e 5 AFAM e ha l'obiettivo di innovare la formazione universitaria proponendo, insieme ad iniziative di divulgazione scientifica, un'offerta formativa di qualità in modalità mista con un approccio per competenze secondo il modello ECOBI. L'ecosistema di EDUNEXT si articola attorno a 6 portali: - edunext.eu, sito web che funge da collettore delle iniziative e vetrina della proposta; - kb.edunext.eu, portale Moodle per il Knowledge Building che ospita le riunioni di coordinamento e la formazione interna alla rete unitamente a iniziative di divulgazione; - learn.edunext.eu, piattaforma Moodle che a partire dall'a.a. 2025/2026 ospita 35 corsi di laurea (8 triennali e 27 magistrali) e 7 master; - onair.edunext.eu, un sito per la pubblicazione di AI-created podcast; - open.edunext.eu, in progress, finalizzato ad ospitare Massive Open Online Courses; - pro.edunext.eu, in progress, per il lifelong learning e la formazione professionale. Al centro del contributo è la descrizione del portale Learn, basato sulla versione 4.5 di Moodle. Il portale è stato personalizzato nel tema, nel sistema di filtri per la selezione di corsi, insegnamenti e atenei, nelle modalità federate d'accesso, nel layout dei corsi (adeguato a mostrare moduli e cluster come previsto nel modello EDUNEXT). È stato inoltre integrato con un sistema di videoconferenza e un assistente alla didattica basato sull'AI (AIDA, Artificial Intelligence Didactic Assistant) in grado di supportare gli studenti con la creazione di sintesi, mappe e flashcard a partire dalle videolezioni e dalle loro trascrizioni.

Creiamo il nostro video! IA e strumenti Moodle a supporto della rielaborazione e della creatività degli studenti.**(12:35)***Relatori: BROCATO, Maria Concetta, IOP, Tiziana*

In questo contributo si presenta un'esperienza di integrazione delle risorse MOODLE e di vari strumenti di Intelligenza Artificiale in un contesto di scuola secondaria di secondo grado (I.S.I.S "A. Malignani" di Udine, sezione istituto tecnico). Lo scopo dell'attività è stato far produrre agli studenti un breve video di animazione generata dall'IA sulla gestione dell'ansia, a seguito delle riflessioni da loro maturate dopo la visione in lingua originale del film Inside Out 2. Le docenti di Lingua Inglese e di Informatica hanno collaborato tra loro, supportando gli studenti nel processo di riflessione e di realizzazione pratica. MOODLE ha fornito una cornice nella quale integrare le varie attività ed anche una fonte di strumenti per avviare e raccogliere le riflessioni degli studenti e la loro autovalutazione. L'IA ha supportato tutte le fasi del lavoro, sostenendo il lavoro delle insegnanti, ma anche venendo utilizzata praticamente dagli studenti per dare forma concreta alle loro idee.

Contributi: Sessione B2 (11:15 - 12:45)**Ethical Challenges and Best Practices in Integrating AI into the Academic Environment (11:15)**

Il Dialogo Didattico alla Prova dell'Intelligenza Artificiale. Potenzialità e Limiti dell'AI in Moodle. (11:30)

Relatore: FIORENTINO, Giuseppe

L'apprendimento umano, un processo intrinsecamente dialogico e costruttivista, si fonda sull'acquisizione progressiva di registri linguistici sempre più sofisticati, dal colloquiale a quello specialistico delle discipline. Un elemento cruciale e insostituibile dell'insegnamento risiede nell'expertise del docente nel navigare e interpretare i "linguaggi intermedi" dei discenti: quelle formulazioni ibride, imperfette e transitorie che segnalano il processo cognitivo in atto. L'insegnante esperto, forte della propria Pedagogical Content Knowledge (PCK), costruisce attivamente "ponti linguistici" e utilizza questi linguaggi intermedi sia per guidare lo studente attraverso la sua zona di sviluppo prossimale sia come strumento diagnostico per identificare eventuali misconcezioni. Tale competenza può manifestarsi concretamente anche nell'uso di strumenti tecnologici pedagogicamente fondati come Moodle, perché forniscono al docente tutti gli strumenti necessari in modo nativo. Le attuali implementazioni di Intelligenza Artificiale (IA) generativa in ambito didattico sono strutturalmente cieche rispetto a questa dimensione fondamentale. Addestrate su vasti corpora di testi finali, corretti e formali, le IA mancano di qualsiasi "esperienza" dei percorsi cognitivi dei discenti e delle loro manifestazioni linguistiche imperfette; pertanto, non sanno né costruire né percorrere questi ponti. L'uso crescente dell'IA per la produzione di materiali didattici, valutativi, o per la sintesi automatica di testi complessi, rischia quindi di appiattire il dialogo didattico, promuovere una comprensione superficiale e disincentivare lo sviluppo delle capacità necessarie per la lettura profonda e la gestione della complessità. In conclusione, si suggerisce che un investimento critico su piattaforme pedagogicamente strutturate (come Moodle) offra un ritorno formativo superiore rispetto all'adozione acritica di strumenti di IA, che attualmente mancano dei prerequisiti sostanziali per un'autentica mediazione didattica.

L'IA. come leva strategica per migliorare tramite il digital learning l'alta formazione della leadership militare e civile (11:50)

Relatore: PETRINI, Gilberto

Le sfide emergenti in ambito nazionale e internazionale richiedono ai decision makers di apprendere come gestire la complessità dei nuovi scenari e decidere in condizioni di incertezza, ambiguità e fluidità. Agire bene in simili circostanze dipende dalla qualità delle conoscenze/competenze acquisite, ma anche dalla capacità di cogliere il cambiamento, di attribuire un senso agli eventi incerti e agire con un approccio sistemico per anticipare il rischio che un problema possa manifestarsi o riproporsi. In tale quadro, il livello di ambizione dell'alta formazione è di integrare l'erogazione di contenuti di adeguato standard qualitativo con un apprendimento collaborativo, personalizzato, transdisciplinare e caratterizzato anche da esperienze immersive; al riguardo, l'intelligenza artificiale rappresenta uno strumento rivoluzionario che offre nuove chance per accrescere la qualità della progettazione ed erogazione della formazione, rendendola parte di un virtuoso processo che può anche accompagnare il lavoratore lungo tutto il suo percorso d'impiego. Oltre a fornire notizie utili a definire l'attuale contesto, verranno presentate le esperienze e programmi che si stanno maturando presso il CASD - Scuola Superiore Universitaria, con riferimento pure a progetti interforze e nazionali/internazionali, che prevedono l'uso dell'IA. nella formazione degli adulti e della leadership (incluse le integrazioni in Moodle)

Sviluppo e sperimentazione dei plugin Lucrez-IA all'Università di Padova (12:10)

Relatori: CALO', Angelo, FERRO, Davide

Il bundle di plugin Lucrez-IA rappresenta il risultato di un anno di sperimentazione, test e sviluppo iterativo presso l'Università di Padova per l'integrazione di capacità AI generativa nell'ecosistema Moodle. Questa presentazione condividerà i risultati e le lezioni apprese dall'implementazione di quattro strumenti interconnessi progettati per migliorare l'efficienza didattica e personalizzare le esperienze di apprendimento. Il nostro bundle, dopo un anno di raffinamenti, include: l'Assistente Lucrez-IA per supporto agli studenti in tempo reale integrato nel corso Moodle; un Generatore di Domande per Quiz che crea elementi di valutazione diversificati allineati agli obiettivi formativi; SimulaPro per sviluppare esperienze di apprendimento interattive basate su scenari; un Generatore di Corsi che struttura la creazione di contenuti didattici a partire da descrizioni in linguaggio naturale del docente. L'implementazione si basa sull'uso di Amazon Bedrock, che fornisce la possibilità di usare LLM di livello aziendale. In quest'ottica è stato inoltre sviluppato il plugin Amazon Bedrock API Provider per l'AI subsystem di Moodle, creato specificamente per soddisfare i requisiti di sicurezza e privacy dell'ateneo, consentendo l'utilizzo di modelli AI in maniera integrata nelle funzionalità core di Moodle. Durante l'anno di test abbiamo affrontato l'integrazione dell'AI potenziando l'expertise dei docenti, mantenendo l'integrità accademica nelle valutazioni e gestendo l'adozione su scala. Il caso dell'Università di Padova dimostra come un'istituzione possa implementare con attenzione le capacità AI in Moodle, mantenendo i valori educativi fondamentali. Condivideremo metriche di utilizzo, feedback di docenti e studenti, sfide tecniche risolte e pianificazione futura, offrendo indicazioni pratiche per altre istituzioni che considerano percorsi simili di innovazione pedagogica supportata da intelligenza artificiale.

Moodle 4.5 per l'innovazione didattica: il modello Ipazia dell'Università di Firenze per MOOC e lifelong learning (12:30)

Relatori: LUZZI, Damiana, PEZZATI, Francesca, RANIERI, Maria, SPINU, Marius

L'Università di Firenze, nell'ambito del progetto ALMA (Advanced Learning Multimedia Alliance for Inclusive Academic Innovation), finanziato dal PNRR - MISSIONE 4 ISTRUZIONE E RICERCA – Sub-Investimento Digital Education Hubs (DEH), ha avviato un programma per innovare la didattica universitaria tramite la realizzazione di Massive Open Online Courses (MOOC). Fulcro dell'iniziativa è Ipazia, la piattaforma di Ateneo basata su Moodle 4.5, che offre un ambiente stabile, scalabile e aperto per l'apprendimento online e il rilascio di CFU e micro-credenziali. L'obiettivo del contributo è illustrare l'esperienza del primo anno di progetto che ha introdotto programmi formativi innovativi, soffermandosi in particolare sul processo di progettazione e implementazione dei corsi. Esso segue un workflow che integra qualità pedagogica, standard tecnologici e intelligenza artificiale (IA). Prevede una macro-progettazione, per definire obiettivi, destinatari, moduli e risultati attesi, e una micro-progettazione, che dettaglia ogni unità didattica. Elemento distintivo è il supporto metodologico di assegnisti di ricerca, che affiancano i docenti nella progettazione ed elaborazione dei contenuti, anche con l'uso di strumenti di IA. I materiali generati (testi e insert audiovisivi) sono creati in ottica XAI (eXplainable AI), con indicazione delle fonti, e archiviati assicurando trasparenza, tracciabilità e univocità. La produzione comprende testi, quiz e video realizzati nel Laboratorio Multimediale di Ateneo, fino al caricamento su Ipazia. Questa esperienza dimostra come governance chiara, strumenti condivisi e accompagnamento costante possano sostenere la trasformazione digitale della didattica, promuovendo apertura, scalabilità e qualità dei percorsi formativi universitari.

Lab: Rendere i corsi accessibili per studenti con disabilità di apprendimento (11:15 - 12:45)

-Coordinatori: Gianluca Affinito

Rendere i corsi accessibili per studenti con disabilità di apprendimento (11:15)

Relatore: AFFINITO, Gianluca

Il workshop, destinato a chi crea corsi su Moodle, fornisce consigli pratici su come rendere i contenuti formativi maggiormente accessibili per studenti con disabilità cognitive e di apprendimento. Gli obiettivi presentati, basandosi su una nota del gruppo di lavoro W3C, forniscono indicazioni che vanno oltre i requisiti tecnici previsti dalle WCAG, le Linee guida per l'accessibilità dei contenuti Web. Seguire queste indicazioni non è obbligatorio per la conformità alle normative internazionali, tuttavia aumenterà l'accessibilità dei corsi per tutti gli studenti, in particolare quelli con disabilità di apprendimento.

Pranzo (13:00 - 14:30)

Contributi: Sessione C1 (14:45 - 15:45)

Accessibilità, UDL e internazionalizzazione: l'ecosistema ReadSpeaker per una didattica inclusiva in Moodle (14:45)

Formazione docenti e Blended Learning: l'esperienza dell'Università di Trento (15:05)

Relatori: SERBATI, Anna, DOSSI, Giorgia

A giugno 2025 l'Università degli Studi di Trento attraverso il FormID - Teaching and Learning Center di Ateneo ha formalmente dato il via al progetto di sperimentazione del Blended Learning (BL) con l'approvazione da parte del Senato accademico delle Linee guida istituzionali, al fine di rendere più flessibile l'offerta didattica e aumentarne l'attrattività. Il modello BL adottato è definito come un'istruzione formale che integra il lavoro in presenza con attività di apprendimento online sincrone e asincrone, enfatizzando la personalizzazione didattica. Il quadro metodologico di UniTrento si fonda sulla proposta di tre approcci didattici fondamentali (Flipped Classroom, didattica attiva individuale e didattica attiva di gruppo), ispirati dall'esperienza pionieristica dell'Università di Firenze. Attraverso FormID sono stati proposti tre workshop sui tre approcci didattici, con sperimentazione pratica delle relative tecnologie Moodle; uno sportello di consulenza individualizzata con esperti FormID per la progettazione

tecnico-metodologica sull'ambiente Moodle; strumenti di progettazione quali Linee guida e template Moodle per indirizzare l'attività di progettazione dei/delle docenti. A completamento di questo impianto, è stato erogato un contributo finanziario per l'assunzione di tutor a supporto degli insegnamenti più numerosi, per i/le quali FormID ha erogato seminari formativi mirati allo sviluppo delle competenze di facilitazione e di gestione della comunità di apprendimento negli ambienti online, cruciali per l'operatività su Moodle. Con l'obiettivo di misurare l'efficacia del modello, FormID ha inoltre messo a punto specifici strumenti di monitoraggio per la verifica dell'impatto e della qualità delle attività blended che verranno sperimentate nell'a.a. 2025/26.

Un Blocco Automatizzato per il Supporto alla Didattica Inclusiva presso l'Università di Padova (15:20)

Relatori: CALO', Angelo, INCLUSIONE, Settore

Questa presentazione introduce un blocco completo per Moodle 4.5 sviluppato per l'Università di Padova nell'ambito della digitalizzazione istituzionale delle richieste di adattamenti per l'accessibilità nella didattica inclusiva. A partire dal secondo semestre dell'a.a. 2024-25, le tradizionali procedure cartacee e via email per richiedere misure compensative sono state sostituite da un sistema digitale automatizzato che ottimizza la comunicazione tra studenti, docenti e Settore Inclusione. Gli studenti decidono in autonomia da Esse3 di condividere la loro situazione di disabilità, con dati trasmessi a Moodle tramite attributi SSO Shibboleth in conformità alla nuova informativa sul trattamento dei dati personali di categorie particolari. Il blocco "Participant Info" visualizza automaticamente gli studenti iscritti con necessità specifiche attraverso codici numerici visibili solo ai docenti, coprendo disabilità, disturbi specifici di apprendimento (DSA) e altre necessità certificate (BES) in tutte le categorie. Il sistema facilita la comunicazione diretta docente-studente tramite email o ricevimento per individuare collaborativamente le misure appropriate, con studenti incoraggiati a presentare proposte ben formulate e ponderate. Gli adattamenti complessi che richiedono organizzazione speciale (software di trascrizione, ausili specifici, misure straordinarie per situazioni di particolare gravità certificata) richiedono ancora contatto diretto con inclusione.studenti@unipd.it. Le caratteristiche tecniche includono trasmissione automatica dati da Uniweb, visibilità codici basata sui ruoli, integrazione con risorse accessibilità Moodle (<https://elearning.unipd.it/dlm/course/view.php?id=2052>), e capacità di reporting complete. Questa trasformazione digitale dimostra come la tecnologia possa migliorare l'educazione inclusiva collaborativa mantenendo conformità alla privacy ed efficienza istituzionale.

Progettare MOOC accessibili e inclusivi: osservazioni ed esperienze dai Digital Education Hubs italiani (15:35)

Relatore: WELZEL, Rossella

Negli ultimi mesi ho seguito personalmente alcuni MOOC ospitati nei due Digital Education Hubs italiani: ALMA (Federica Weblearning) ed EDVANCE (POK – Polimi Open Knowledge). Successivamente ho contattato i referenti per la Didattica Innovativa degli Atenei coinvolti nello sviluppo di questi corsi, offrendo alcune osservazioni su come migliorarne l'accessibilità, alla luce della mia esperienza nella formazione su accessibilità digitale. Nel mio intervento vorrei condividere con la comunità Moodle accademica italiana le osservazioni raccolte durante questa attività, mostrando esempi tratti dai MOOC analizzati e proponendo semplici strategie per rendere i contenuti dei corsi online più accessibili e fruibili da tutti gli studenti, comprese le persone con difficoltà di lettura o che accedono in contesti non ideali (ambienti rumorosi, dispositivi mobili, connessioni lente). Vorrei presentare accorgimenti pratici e facilmente implementabili nei corsi Moodle, come la disponibilità di trascrizioni complete delle videolezioni, testi alternativi per le immagini, i grafici e i diagrammi, e una progettazione didattica attenta alle diverse esigenze e preferenze degli utenti. Elenco dei MOOC analizzati finora: - Imparare con l'IA, su piattaforma POK del Politecnico di Milano (ad Aprile 2025). - Insegnare con IA: Strumenti, su piattaforma Federica Web Learning dell'Univ. Napoli Federico II (ad Aprile 2025). - Moco about Moocs: progettare e realizzare MOOC di qualità, su piattaforma POK del Politecnico di Milano (a Giugno 2025). - Tecnologie educative: storia, teorie, metodi e applicazioni, su piattaforma Federica Web Learning dell'Univ. di Firenze (a Giugno 2025). - Primi passi in Moodle: organizzazione e gestione dei contenuti, su piattaforma Ipazia dell'Univ. di Firenze (a Giugno 2025). Rendere accessibili i MOOC non è solo un obbligo normativo, ma un passo necessario per garantire un'esperienza di apprendimento inclusiva, che metta tutti gli studenti nelle condizioni di partecipare pienamente alla didattica digitale.

Contributi: Sessione C2 (14:45 - 15:45)

L'IA come Tuo Partner in Aula con Wooclap (14:45)

Relatore: BORIN, Martino Luigi

ESCAPE ROOM E IA GENERATIVA PER L'APPRENDIMENTO EFFICACE IN MOODLE (15:00)

Relatore: MUOIO, Pierluigi

Il contributo descrive l'impiego di una Escape Room digitale, implementata sulla piattaforma Moodle con l'ausilio di strumenti di Intelligenza Artificiale Generativa, come metodologia didattica innovativa. L'esperienza è stata proposta nell'ambito del corso di "Laboratorio di Tecnologie didattiche I" presso l'Università della Calabria, rivolto a studenti del primo anno del Corso di Studi in Scienze della Formazione Primaria. L'obiettivo è stato stimolare un apprendimento attivo e partecipativo, trasformando Moodle in un ambiente ludico capace di aumentare motivazione e coinvolgimento. L'Escape Room, realizzata con l'applicazione H5P, si articola in cinque "stanze" virtuali, ciascuna dedicata a un macro-argomento del corso: ICT, Google Apps, IA, Gamification ed eBook inclusivi. Gli studenti sono stati chiamati a risolvere enigmi e sfide per progredire, mettendo in gioco conoscenze e competenze trasversali come problem solving e team working. L'IA è stata utilizzata come partner progettuale per supportare il docente nell'ideazione di scenari, narrazioni ed enigmi, riducendo i tempi di sviluppo e potenziando la qualità dell'esperienza didattica. Un questionario iniziale ha rilevato le percezioni positive ma caute degli studenti verso l'IA in didattica. I risultati finali, raccolti tramite un questionario di gradimento, hanno confermato l'efficacia della metodologia: l'85% ha trovato l'ambientazione coinvolgente e il 95% ritiene l'attività un valido strumento da estendere ad altri corsi. Le conclusioni evidenziano come le Escape Room virtuali, potenziate dall'IA, rappresentino una risorsa efficace per consolidare l'apprendimento e sviluppare competenze in contesti immersivi e accessibili.

Mare digitale di italiano L2: la piattaforma Moodle e l'onda H5P per un apprendimento con ancore sicure (15:20)

Relatori: CALDIROLA, Elena, MORANO, Laura, PALUMBO, Rosalia

Il coinvolgimento, la pratica continua, la varietà delle attività e il micro-learning sono i giusti ingredienti per creare un corso di apprendimento di una lingua straniera (LS/L2) in modalità asincrona. Il nostro contributo documenta la creazione di un corso di Italiano L2 interamente sviluppato e gestito sulla piattaforma Moodle dell'Università degli Studi di Pavia; progettato per rendere lo studente protagonista e per superare i limiti della didattica asincrona. Il corso è articolato in otto unità didattiche. Ogni unità comprende 3-5 videolezioni interattive di durata contenuta (12-23 minuti), che sfruttano le potenzialità di H5P per integrare nel flusso video diverse tipologie di esercizi, stimolando una partecipazione più attiva e consapevole, supportata dalla valutazione formativa immediata. Ogni unità è arricchita da un vasto set di e-tivities asincrone (20-30 per unità) e da alcuni cartoon di riepilogo che alleggeriscono il ritmo e attuano il principio della ridondanza. La sinergia tra H5P (Question Set, Multiple Choice, True/False, Drag and drop, Crosswords, Fill in the Blanks, Dictation) e Moodle (Quiz, Essay e Glossaries) permette di diversificare il carico cognitivo e gli obiettivi formativi, incrementando motivazione, interesse e autonomia dello studente che può seguire il corso alla sua velocità di "crociera". La presentazione descriverà il processo di design, le soluzioni tecniche adottate per l'integrazione Moodle-H5P e le best practice implementate per strutturare contenuti interattivi. Spiegheremo come questo modello sfrutti la versatilità di Moodle per superare i limiti della didattica di una lingua straniera a distanza e di come siamo riusciti a trasformarlo in una navigazione coinvolgente, divertente e calibrata nel mare della lingua italiana.

Ripensare la didattica universitaria in ambito medico: l'esperienza con l'uso di Wooclap integrato in Moodle nei corsi di Istologia. (15:35)

Relatore: ORCIANI, Monia

La didattica universitaria è oggi chiamata a rinnovarsi: in un contesto in cui gli studenti sono costantemente esposti a stimoli digitali accattivanti e immersivi, la lezione frontale tradizionale, basata solo su diapositive, risulta sempre meno efficace. Il modello del docente-oratore è superato: si afferma invece la figura del docente facilitatore, che progetta la lezione in funzione dei reali bisogni di apprendimento, rendendo gli studenti protagonisti attivi del processo formativo. In questa prospettiva, ho riorganizzato le mie lezioni di Istologia, insegnamento che tengo presso la Facoltà di Medicina dell'Università Politecnica delle Marche, in corsi triennali (tra cui Ostetricia e Igiene dentale) nel Corso di Laurea Magistrale a Ciclo Unico "Medicine and Surgery" (in lingua inglese). L'obiettivo formativo è che gli studenti apprendano a riconoscere le caratteristiche dei tessuti umani normali; nel CLMCU tale abilità è valutata anche con una prova pratica al microscopio. L'introduzione della didattica interattiva con Wooclap, integrata in Moodle, si è rivelata estremamente efficace: per il docente, la possibilità di proporre lezioni più dinamiche, stimolando l'interazione, monitorando in tempo reale la comprensione dei contenuti e ottenendo feedback immediati, utili per calibrare le spiegazioni; per gli studenti, l'opportunità concreta per autovalutarsi in modo continuativo, esercitarsi con contenuti simili a quelli d'esame e ridurre sensibilmente l'ansia legata alla prova pratica. L'approccio all'esame e i risultati ottenuti hanno mostrato un netto miglioramento, confermando come l'impiego di strumenti digitali interattivi rappresenti una risorsa preziosa per l'innovazione della didattica universitaria in ambito medico.

Panel: Moodle nella Formazione in Rete per la Formazione continua (14:45 - 15:45)

Contributi: Sessione D (16:00 - 17:00)**Didattica smart e collaborativa: l'integrazione ONLYOFFICE & Moodle per un apprendimento coinvolgente (16:00)***Relatore: IVANOV, Oleksii***Ridurre il digital divide e sviluppare competenze digitali con Moodle: l'esperienza del progetto compiti@casa (16:15)***Relatori: BARANA, Alice, BALBO, Andrea, BOETTI, Giulia, MARCHISIO CONTE, Marina, OMEGNA, Sara*

Il progetto compiti@casa, ideato da Fondazione De Agostini e dall'Università di Torino, mira a ridurre le disuguaglianze educative nelle scuole secondarie di primo grado situate in quartieri periferici di diverse città italiane. Tramite una piattaforma Moodle dedicata, il progetto ha come obiettivo quello di accompagnare studenti con difficoltà educative integrando supporto personalizzato e ambienti digitali per l'apprendimento, offrendo materiali didattici, forum e test interattivi al fine di favorire processi di apprendimento collaborativi e inclusivi. La ricerca ha analizzato in particolare l'accessibilità tecnica offerta da Moodle e dai tutorati online, come strumento per contenere il digital divide, e lo sviluppo di competenze digitali negli/nelle studenti, secondo le percezioni emerse dai questionari sottoposti a studenti, tutor e docenti. I risultati evidenziano il ruolo centrale di Moodle come ambiente di apprendimento: non sono emersi particolari ostacoli di accesso agli incontri online e ai contenuti digitali; i materiali didattici e i test interattivi sono stati particolarmente apprezzati dagli/dalle studenti. L'uso della piattaforma, in combinazione con i tutorati online, ha contribuito allo sviluppo di competenze digitali, seppur con percezioni distinte tra tutor e docenti. In conclusione, Moodle si conferma uno strumento utile per contrastare le barriere legate al digital divide e sostenere la crescita delle competenze digitali, elementi chiave nel progetto compiti@casa.

Moodle a servizio del Liceo Classico Digitale (16:35)*Relatori: BASTERIS, LUCA, DAPERNO, Maria Cristina*

Presso il Liceo Classico-Scientifico di Cuneo è stata attivata una sezione di Liceo Classico Digitale con l'inserimento di due ore aggiuntive di Intelligenza Artificiale e Digitale. Nell'ambito della nuova sezione si è stabilito di utilizzare l'ambiente Moodle per ampliare la classe, utilizzandolo sia per depositare materiali delle varie discipline, in particolare per intelligenza artificiale per la quale non è stato adottato alcun libro di testo, sia per far sperimentare agli alunni un ambiente digitale protetto in cui cominciare a muoversi. L'intento è di spingere gli alunni del Liceo Classico, mediamente restii all'utilizzo di strumenti catalogati come "informatici", ad utilizzarlo e scoprirne la semplicità di utilizzo. L'ulteriore intenzione è di formare docenti di area umanistica ad utilizzare lo strumento, possibilmente portandoli a scoprire che non è particolarmente complicato, almeno in un utilizzo da utente base. I docenti di materie umanistiche integreranno l'utilizzo della piattaforma Moodle con la sperimentazione di tools che utilizzano l'intelligenza artificiale applicata alle lingue classiche, come Greek Word Study Tool di Perseus, Latin Word Study Tool di Perseus e con altri strumenti per quiz, mappe e flash cards. Inoltre, si stanno sperimentando alcuni applicativi di AI implementati in Moodle.

La Scienza in tasca: demo sulla "Purificazione dell'acqua" per il Grade 7 del curriculum di Scienze integrate della Repubblica del Kenya (16:50)*Relatore: RISO, Sabrina*

Questo contributo presenta una demo didattica, pronta per l'uso in classe, realizzata in Moodle a partire dal curriculum della Junior Secondary School – Grade 7, Scienze integrate (Repubblica del Kenya), con un focus sul tema "Purificazione dell'acqua". La demo si distingue per: - esercizi simulati con H5P che consentono agli studenti di esercitarsi in sicurezza nelle procedure di filtraggio, incluso un filtro domestico costruito passo dopo passo con materiali comuni; - un approccio multiculturale che valorizza esempi locali ed educa alla conoscenza delle norme di sicurezza legate alle fonti d'acqua; - una struttura modulare, che organizza i contenuti in unità riutilizzabili e facilmente adattabili a diversi contesti e lingue; - l'inserimento di un'attività finale di Project based learning, in cui gli studenti applicano in modo pratico e collaborativo le conoscenze acquisite. Vengono illustrate le scelte progettuali—dalla definizione degli obiettivi alla scansione dei contenuti, dal supporto didattico alla modalità di navigazione—mirate a ridurre il carico cognitivo e a favorire il riuso da parte dei docenti. Viene inoltre mostrato come i contenuti H5P possano essere aggiornati con il feedback degli insegnanti e adattati in modo pratico ad altri contesti didattici. La sessione presenta i moduli del corso, le attività H5P e l'attività finale di Project based learning, e si conclude con una checklist per la replicazione e suggerimenti sui prossimi passi per il riuso.

Lab: Amministrazione serena di Moodle (16:00 - 17:00)

-Coordinatori: Roberto Pinna; Sergio Rabellino

Amministrazione serena di Moodle (16:00)

Relatori: PINNA, Roberto, RABELLINO, Sergio

Scopriamo come rendere la gestione di Moodle più semplice ed efficiente. Analizzeremo le migliori pratiche per la sicurezza (backup e aggiornamenti), l'ottimizzazione delle prestazioni (caching) e la semplificazione della gestione di utenti e corsi.

L'obiettivo è condividere le pratiche e gli strumenti per amministrare la piattaforma con sicurezza, efficacia e serenità.

Panel: Moodle nella formazione aperta (16:00 - 17:00)

Incontro dei soci AIUM (17:15 - 18:15)

Cena sociale (20:00 - 23:00)

venerdì 19 dicembre 2025

Plenaria: Moodle 5.0 e 5.1 (09:15 - 10:15)

-Coordinatori: Amaia Anabitarte; Sara Arjona

Alla scoperta di Moodle 5.x (09:15)

Relatori: ANABITARTE, Amaia, ARJONA, Sara

Sara Arjona e Amaia Anabitarte (Moodle HQ) presentano questa sessione pensata per offrirvi una panoramica chiara, aggiornata e pratica di tutto ciò di cui avete bisogno per entrare con sicurezza nell'ecosistema Moodle 5.x. Moodle si è evoluto in modo significativo nel corso dei suoi ultimi cicli di rilascio, e in questa sessione faremo un tour chiaro e diretto attraverso gli aggiornamenti chiave introdotti dalla versione 4.5 fino alle nuove Moodle 5.0, 5.1 e oltre! Vi guideremo attraverso le principali nuove feature, i miglioramenti e i cambiamenti importanti dell'intera piattaforma. E poiché il mondo di un Moodler non è fatto solo dall'LMS, vi aggusteremo anche sulle novità più rilevanti della Moodle App e di Moodle Workplace.

Christmas coffee (10:20 - 10:50)

Contributi: Sessione E1 (11:00 - 12:00)

Quando Dante incontra l'IA: come Inspira sta reinventando la valutazione digitale oltre il plagio (11:00)

Relatore: MERLO, Elisabetta

Dalla paura dell'intelligenza artificiale alla fiducia in un ecosistema di valutazione autentico, sicuro e integrato con Moodle. Abstract: L'espansione dell'Intelligenza Artificiale Generativa richiede di superare il modello punitivo anti-plagio in favore di un approccio che sviluppi attivamente la competenza critica. Questo contributo illustra come Inspira stia rivoluzionando la valutazione digitale attraverso un Ecosistema Digitale per la Valutazione, che garantisce sicurezza, coerenza e autenticità lungo l'intero processo formativo. L'ecosistema comprende la piattaforma di Assessment flessibile, gli strumenti di sicurezza come Lockdown Browser e Proctoring, e l'innovativa soluzione Originalità (IO). Viene dettagliato in particolare quest'ultimo modulo, il cui approccio di Previsione IA sostituisce la fallace Rilevazione, fornendo al docente strumenti di analisi concreti e multidimensionali (autorialità, somiglianza contestuale e di gruppo). L'obiettivo non è il "cattura-plagio", ma la trasformazione dell'errore in momento formativo. L'integrazione nativa di queste soluzioni con ambienti come Moodle permette di spostare il focus dall'Individuazione allo Sviluppo, stabilendo una base di fiducia reciproca e assicurando che la certificazione accademica rifletta una competenza genuina e un pensiero critico autonomo.

Il ruolo strategico di Moodle nei percorsi di faculty development: il caso del TLC dell'Università di Torino (11:15)

Relatore: GUERRA, Sara

I Teaching and Learning Center (TLC) si configurano come presidi strategici per la promozione dello sviluppo professionale dei docenti, in linea con i requisiti di Assicurazione della Qualità promossi da ANVUR (2024), con percorsi formativi flessibili, in linea con le esigenze del target. In tale prospettiva, la piattaforma LMS Moodle assume un ruolo centrale, non solo come spazio di archiviazione e condivisione di materiali, ma come autentico ambiente di apprendimento. Progettare in e-learning richiede tuttavia strategie specifiche, consapevoli dei punti di forza e dei limiti degli ambienti digitali. Il TLC dell'Università di Torino, nell'ambito delle iniziative di faculty development, propone tre percorsi formativi: IRIDI Start, erogato in presenza, che utilizza Moodle come repository per uno scambio efficiente di materiali, contenuti e risorse didattiche; IRIDI To Teach, centrato su una didattica asincrona e interattiva arricchita da risorse multimediali; IRIDI Advanced, basato sulla modalità blended. Il contributo intende indagare l'efficacia delle strategie progettuali adottate nei tre percorsi, con particolare attenzione al ruolo di Moodle come supporto per una didattica di qualità. A tal fine si prenderanno in considerazione i dati raccolti tramite l'osservazione condotta in aula e le analytics della piattaforma per rilevare i livelli di partecipazione; i questionari per esplorare la motivazione dei docenti; la valutazione degli output finali per verificare il raggiungimento degli obiettivi formativi. L'analisi condotta consente di riflettere sulle opportunità e sulle criticità emerse nei tre percorsi, al fine di valorizzare le potenzialità degli LMS come strumenti strategici per l'innovazione della formazione universitaria nelle tre diverse modalità di fruizione.

La piattaforma di e-learning di GeoSciencesIR (11:30)

Relatore: CAMPO, Valentina

L'infrastruttura di Ricerca del progetto GeoSciencesIR (GeoSciencesIR HUB, PNRR - Missione 4 Istruzione e Ricerca) è in corso di realizzazione per consentire la condivisione e la fruizione di dati e prodotti ottenuti e messi a disposizione da 13 Università e dei 3 Enti di ricerca partner del progetto. Le attività di studio hanno generato anche conoscenze, nozioni su trend tecnologici e soluzioni innovative con cui si stanno creando strumenti da applicare in modo omogeneo a livello nazionale sul territorio. I temi trattati vanno dalla mappatura e modellazione geologica e geotematica, alle frane, ai sinkholes, alla mitigazione del rischio idrogeologico, al monitoraggio satellitare e in situ, alle faglie attive e capaci, alle risorse minerarie sostenibili, all'uso e consumo del suolo, ecc. I tecnici dei Servizi geologici regionali sono i destinatari prioritari della Formazione, ma i contenuti formativi saranno disponibili altresì ad altre tipologie di utenti (studenti, professionisti, ecc.). Le attività formative dovranno essere fruibili ed aggiornate per i successivi 10 anni dalla fine del progetto (marzo 2026) e una 'sezione web' dedicata consentirà di accedere e usufruire sia dei contenuti divulgativi/promozionali che di quelli formativi, intesi come e-learning in senso stretto. Tale sistema web con annessa piattaforma di e-learning è stato sviluppato sul modello open source Moodle. Saranno disponibili video tutorial, video lezioni, corsi asincroni, webinar, corsi in modalità mista (presenza e distanza). La piattaforma di e-learning Moodle, strumento flessibile e integrato, permetterà la partecipazione attiva alle esperienze di apprendimento, e ogni utente potrà scegliere comodamente con la propria disponibilità di tempo e competenza i contenuti di interesse da seguire.

Progettazione di un corso su Moodle per la preparazione alla stesura della tesi di laurea: applicazione di un sistema di sottocorsi per una gestione personalizzata (11:45)

Relatori: SIMONCINI, Elisa, BALHOUH, Khadija

Il corpo docente del corso di studi triennale in Lettere, Arti e Archeologia dell'Università degli Studi di Ferrara ha richiesto di offrire alle studentesse e agli studenti un corso preparatorio alla stesura della tesi di laurea. Dato che il corso sarà sempre disponibile, ogni docente ha espresso l'esigenza di ricevere una notifica relativa solo al completamento degli esercizi che ha proposto, in modo tale da poter procedere con la correzione, senza avere aggiornamenti destinati agli altri docenti. Per rispondere a questa richiesta, è stato creato sulla piattaforma Moodle un corso principale al quale, grazie all'attività sottocorso, sono stati collegati tanti corsi secondari quanti sono i professori. Ogni sottocorso viene quindi gestito da un singolo docente ed include una videolezione e degli esercizi. Il completamento di ciascun sottocorso richiede una valutazione sufficiente da parte del professore. Accedendo al corso principale gli studenti potranno monitorare lo stato di avanzamento di ciascun sottocorso e, solo una volta che tutti risulteranno completati, sarà per loro possibile scaricare un certificato da presentare al proprio relatore di tesi.

Contributi: Sessione E2 (11:00 - 12:00)

Amanote (11:00)

Gestire le attività laboratoriali con Moodle Booking Module: come l'Università di Ferrara ha migliorato la gestione delle prenotazioni (11:15)

Relatori: BENVENUTI, Beatrice, SIMONCINI, Elisa, CASCIANO, Fabio, BALHOUH, Khadija

Il contributo presenta l'esperienza dell'Università di Ferrara nell'utilizzo del plugin Booking Module sulla piattaforma Moodle di ateneo per ottimizzare la gestione delle attività laboratoriali del primo anno dei Corsi di Laurea in Medicina e Chirurgia e in Scienze Biologiche. Lo strumento è stato introdotto per affrontare le nuove sfide organizzative derivanti dall'aumento delle immatricolazioni, conseguenza della recente normativa sugli accessi universitari, che ha accresciuto la responsabilità degli atenei nel garantire standard qualitativi elevati e una gestione efficace della didattica. Le università svolgono un ruolo centrale nella formazione superiore delle future figure professionali e di ricerca. Tra le attività universitarie, quelle laboratoriali rappresentano un momento formativo cruciale per la crescita personale e lo sviluppo del senso di responsabilità delle studentesse e degli studenti, ma la loro organizzazione, tramite strumenti tradizionali come Google Form o la piattaforma ESSE3, risultava complessa e dispendiosa per il personale docente. L'introduzione di Booking Module ha invece permesso di impostare la capienza massima dei turni, limitare l'accesso agli studenti regolarmente iscritti, comunicare in modo chiaro orari, durata e sedi delle attività, ottimizzando così l'uso degli spazi e riducendo la frammentazione dei turni. Un ulteriore vantaggio è derivato dalla possibilità di scegliere autonomamente il proprio turno, quasi eliminando le richieste di cambio e snellendo il carico amministrativo del corpo docente. L'esperienza mostra come l'integrazione di Moodle con strumenti dedicati possa semplificare la gestione organizzativa, rispondere all'aumento della popolazione studentesca e garantire un accesso equo e funzionale alle attività pratiche.

Gestione Sicura delle Microcredenziali con Blockchain in Moodle (11:30)

Relatore: CAVICCHIOLI, Carlo Stefano

Le Microcredenziali sono diventate uno strumento chiave per l'apprendimento permanente e l'occupabilità, colmando il divario tra l'istruzione formale e le esigenze in rapida evoluzione del mercato del lavoro. Nel contesto del progetto Block.Ed, ancora in corso, è stata sviluppata una soluzione per integrare la blockchain direttamente in Moodle, evitando la dipendenza da wallet esterni. L'obiettivo è garantire la conformità con i quadri normativi dell'UE (ESCO, EQF, ELM) e la portabilità dei certificati in modo sicuro. Il progetto, ancora in corso, ha già reso disponibile in github la prima versione del plugin.

MOOC CuBiTO: architettura Moodle per e-activities AI-driven, Open Badge e post-produzione multimediale (11:45)

Relatore: PRESUTTI, Katia

CuBiTO (ComUnità Biellese e università di Torino) è un progetto di Public Engagement dell'Università di Torino che ha trasformato eventi territoriali in percorsi formativi digitali, sfruttando l'architettura di Moodle come fulcro per la gestione didattica, l'autenticazione sicura e la conformità al GDPR. Coordinato dal Dipartimento di Management "Valter Cantino" e con il patrocinio del Teaching Learning Center UniTo, il progetto ha coinvolto otto Dipartimenti dell'Università di Torino, oltre a vari enti, aziende e professionisti del territorio biellese e cuneese, con l'obiettivo di rendere accessibili contenuti accademici alla cittadinanza attraverso un ecosistema scalabile e replicabile. La piattaforma Moodle d'Ateneo è stata configurata con un sistema di autenticazione federata conforme alle normative sulla privacy, garantendo tracciabilità, protezione dei dati per il rilascio di Open Badge con outcome dirette e di tipo incrementale. L'intero ciclo di eventi è stato convertito in un MOOC modulare (<https://elearning.unito.it/mooc/course/index.php?categoryid=13>), arricchito da e-activities generate tramite Intelligenza Artificiale: video-sommari costruiti da slide, audio e immagini, quiz di ingresso e di fine corso, e monitoraggio delle interazioni. Il contributo illustra le soluzioni adottate per la creazione di video con AI, le tecniche di post-editing multimediale per la produzione dei contenuti, le strategie di comunicazione e disseminazione del progetto a livello nazionale ed internazionale. Particolare attenzione sarà dedicata alla gestione dei metadati, all'interoperabilità tra moduli e all'ottimizzazione del flusso didattico per ambienti Moodle orientati al lifelong learning e alla certificazione digitale delle competenze.

Incontro Tecnico: Moodle 5x risoluzione di dubbi e punti di attenzione (11:00 - 12:00)

-Coordinatori: MOODLE HQ; AIUM

Moodle 5.x - Risoluzione dubbi e punti di attenzione (11:00)

Relatori: ANABITARTE, Amaia, ARJONA, Sara, RABELLINO, Sergio

Questa sessione aperta è guidata dalle domande fatte dai partecipanti. L'incontro tecnico è dedicato a chi sta pensando di fare l'upgrade del sistema verso la versione 5.x. oppure desidera condividere la propria esperienza.

Pranzo (12:15 - 13:45)

Contributi: Sessione F1 (14:00 - 15:15)

Alla scoperta dei nuovi Plugin AI per Moodle (a cura di AI AIUM) (14:00)

Relatore: DE WAAL, Paula

Questa sessione è dedicata alla rassegna sui Plugin AI gratuiti disponibili attualmente nella comunità di Moodle.

Implementazione di Gemini in Moodle AI Subsystem (14:45)

Relatore: BERTELLI, Andrea

L'integrazione del provider Gemini API in Moodle nasce dall'esigenza di ampliare le opzioni disponibili per l'uso dell'intelligenza artificiale nella piattaforma, affiancando ai provider già supportati (Azure e OpenAI) anche il modello AI sviluppato da Google. Questa estensione consente a sviluppatori e amministratori di disporre di una maggiore flessibilità nella scelta del provider, in base a esigenze tecniche, funzionali o economiche e contribuisce all'evoluzione dell'ecosistema Moodle, aprendolo a una più ampia varietà di soluzioni AI e favorendo una maggiore interoperabilità con strumenti di terze parti. L'integrazione è stata sviluppata per Moodle versione 4.5, sfruttando come base il plugin già esistente per OpenAI incluso nella piattaforma. Il lavoro si è concentrato sull'adattamento di tale plugin al formato e alle specifiche delle API di Gemini, mantenendo la coerenza con l'architettura del core Moodle e assicurando un'integrazione fluida all'interno delle funzionalità già previste per i provider AI. Gemini è il modello multimodale sviluppato da Google e può elaborare e generare testo, immagini, video e audio. L'integrazione con Moodle apre quindi la possibilità di sfruttare Gemini per attività come la generazione automatica di testi e immagini direttamente all'interno dell'editor di testo delle attività didattiche, oltre che per funzionalità come la sintesi automatica dei contenuti, in linea con le implementazioni già previste dalla piattaforma. Il plugin è stato testato con successo sulla versione 4.5 ed è stato rilasciato come progetto open source il 29/08/2025 all'interno della repository ufficiale di Moodle.

Contributi: Sessione F2 (14:00 - 15:15)

L'Altair ritorna... e insegna Python con Moodle (14:00)

Relatore: COCCORULLO, Ivano

In questo lavoro viene presentata un'esperienza didattica basata sull'utilizzo di Moodle nell'ambito di due corsi pomeridiani di programmazione in Python realizzati all'interno del PNRR in un Istituto di Istruzione Superiore di Roma. Gli studenti partecipanti, suddivisi in due gruppi con livelli differenti di competenze informatiche (liceo scientifico e istituto tecnico informatico), sono stati coinvolti in una sperimentazione finalizzata a verificare l'impatto degli strumenti digitali avanzati sull'apprendimento e sulla valutazione. L'attività ha previsto l'integrazione di due strumenti di Moodle: CodeRunner, utilizzato per la creazione e la correzione automatizzata di test di coding con feedback immediato, e LevelUp, impiegato per introdurre dinamiche di gamification e monitoraggio dei progressi. La combinazione di queste tecnologie ha favorito la trasformazione della partecipazione degli studenti da passiva ad attiva, rendendo l'apprendimento più coinvolgente ed efficace. La piattaforma Moodle utilizzata per l'esperienza così come il laboratorio dove si è svolta l'esperienza sono state denominate Altair 8800 in onore del leggendario personal computer sviluppato dal MITS nel 1975. I risultati, raccolti tramite osservazione in classe e un questionario, hanno messo in evidenza il potenziale delle metodologie adottate in termini di efficacia formativa, motivazione degli studenti e sostenibilità didattica, suggerendo prospettive promettenti per l'insegnamento delle discipline informatiche.

Corsi Moodle aperti per l'insegnamento dell'informatica (14:15)

Relatore: BARBERIS, Giuliana

Questo articolo introduce la piattaforma [www.informaticabitabit.it/moodle], un ambiente didattico online pensato per supportare la formazione continua degli insegnanti di Informatica delle scuole secondarie di secondo grado, in particolare per coloro che operano nel contesto del Liceo Scientifico delle Scienze Applicate. I percorsi formativi sono allineati con le Indicazioni Nazionali ministeriali e sono stati progettati seguendo una metodologia che reinterpreta il processo "Instructional Design" di Robert Gagné. L'obiettivo è migliorare l'apprendimento applicando la Teoria del Carico Cognitivo di John Sweller per minimizzare il carico irrilevante, massimizzare l'efficacia didattica e favorire la memorizzazione, la comprensione e l'apprendimento (Stephen Anderson, Learning Experience) Coerentemente con la natura pratica dell'Informatica, la metodologia didattica privilegiata è di tipo costruttivista, basata sul "learning by doing". Ogni corso è strutturato come un percorso completo con contenuti teorici e esercitazioni pratiche mirate, che privilegiano l'acquisizione di competenze attraverso la sperimentazione diretta dei concetti. Alcuni corsi riguardano argomenti che possono essere considerati di Educazione Civica, mentre altri propongono attività CLIL, estendendo l'applicabilità didattica della piattaforma. Un aspetto fondamentale dell'iniziativa è la libera fruibilità dei materiali, rilasciati sotto licenza Creative Commons (CC BY-NC-SA). Per ogni corso, viene messo a disposizione il file di backup (formato Moodle), consentendo l'importazione, il riutilizzo e la personalizzazione diretta dei moduli didattici sulla piattaforma Moodle personale o scolastica. L'obiettivo è fornire uno strumento pratico che agevoli i docenti nell'approfondimento disciplinare e nell'adozione di metodologie didattiche efficaci e scientificamente fondate. Corsi presenti in piattaforma: Primo biennio - Il computer e le reti - CLIL - Main components of a Computer System - CLIL - How the Internet works - Office Automation - La programmazione - Gare Secondo biennio - La programmazione avanzata - La programmazione Web - I database - Uso consapevole della tecnologia - CLIL - IT security - CLIL - E Waste - Olimpiadi di informatica - Olimpiadi di Cybersicurezza Quinto anno - Concetti avanzati di networking - Algoritmi per la matematica applicata - Elementi di teoria della computabilità - Le nuove frontiere dell'informatica - CLIL - Cryptography - Informatica e diritto Corsi a tema - Intelligenza Artificiale per tutti - L'Intelligenza Artificiale: strumenti per l'insegnante - L'Intelligenza Artificiale in aiuto allo studio - Moodle per insegnanti - Linguaggio C++ - Linguaggio C++ ad oggetti

Apprendimento interdisciplinare con Moodle: un percorso sperimentale tra matematica e musica (14:30)

Relatori: BARANA, Alice, PARDINI, Claudio, FLORIS, Francesco, MARCHISIO CONTE, Marina, FERRARESE, Veronica

Nel quadro educativo STEAM, la storica relazione tra musica e matematica può essere rilanciata attraverso le tecnologie digitali, che favoriscono la sperimentazione, la collaborazione e il coinvolgimento attivo degli studenti. In particolare, LMS come Moodle offrono un ambiente flessibile in cui integrare strumenti digitali in grado di rendere più concreti e interattivi concetti tradizionalmente ritenuti astratti. Questa ricerca si propone di indagare in che misura l'integrazione, tramite protocollo LTI, degli strumenti interattivi di Music4LMS all'interno della piattaforma Moodle possa contribuire al potenziamento delle competenze musicali (quali il riconoscimento di ritmi e altezze), all'incremento della motivazione degli studenti e alla promozione di attività interdisciplinari, in particolare con concetti di natura matematica. È stata progettata una sperimentazione pilota che prevede l'integrazione di questi tools in un corso Moodle. In che misura l'accesso facilitato ad attività interattive e il feedback immediato contribuiscono a migliorare l'ascolto attivo e ad accrescere la motivazione degli studenti? Per valutarlo verranno analizzati i log delle attività (punteggi e tempi di risposta), le risposte questionari iniziali e finali su motivazione e strategie di ascolto e le risposte aperte per l'analisi qualitativa. Le evidenze empiriche raccolte costituiranno la base per successive sperimentazioni nelle classi della scuola secondaria di primo grado: in tali sperimentazioni Moodle sarà adottato come ambiente integrato per progettare percorsi interdisciplinari di musica e matematica volti a migliorare sia la prassi esecutiva musicale sia le competenze matematiche.

Moodle per i test valutativi in presenza nella scuola superiore (14:50)

Relatore: MARCA, Fabio

Durante la pandemia con il lockdown è emersa l'esigenza di fare test online perché la situazione lo richiedeva come una necessità. Una volta rientrati in classe, in quanto l'emergenza era terminata, molti docenti si sono rivolti di nuovo al supporto cartaceo per l'esecuzione dei test, ritenendolo più comodo e più consono alla loro idea di verifica. Tuttavia anche in una condizione di classe in presenza ha assolutamente senso fare test nella forma digitale. Anzitutto per avere elaborati con una scrittura del tutto leggibile sottraendosi al compito sempre più difficile di interpretare la grafia degli studenti. Inoltre si evita di accumulare negli archivi delle scuole enormi quantità di carta che oltre a risultare sprecata, va ad occupare spazio che potrebbe servire ad altro. Moodle permette di evitare gli inconvenienti elencati, ma offre anche possibilità in più. Ad esempio la piattaforma integrata col software SEB assicura l'originalità del compito perché gli studenti non possono attingere da altre fonti per quanto riguarda i contenuti delle loro risposte, in quanto sono "chiusi" nella loro verifica tramite un sistema di password. In più Moodle permette varie modalità di correzione, una molto interessante che si vuole proporre è la "valutazione manuale" che consente nell'ambito della revisione dei test di compiere operazioni molto importanti. Ultimo elemento fondamentale è che Moodle aiuta il docente nella valutazione tramite l'indicazione del punteggio, della percentuale raggiunta e infine proponendo un voto in decimi. Con Moodle le verifiche risiedono in un archivio digitale dove possono essere visionate dagli studenti, una volta completata la correzione e la valutazione. In più con un semplice Plug-in possono essere estratte dall'archivio e pubblicate nel formato PDF

Premiazione contest AIUM (15:20 - 15:40)

Verso MoodleMoot Italia 2026 (15:40 - 16:00)