News

Il MoodleMoot 2024 a Viterbo

Hai mai pensato di trasformare le tue lezioni in esperienze di apprendimento interattive e coinvolgenti? Il **MoodleMoot 2024**, il più grande evento italiano dedicato alla piattaforma Moodle, ha offerto una ricca panoramica di strumenti e strategie innovative per trasformare la tua pratica didattica, scopri come l'intelligenza artificiale, le nuove funzionalità di Moodle 4.5 e i casi di studio presentati possono rivoluzionare il modo in cui insegni.

© 2025 Rizzoli Education

Rizzoli EDUCATION

News

Come si è detto nei precedenti articoli Moodle è un **LMS, Learning Management System**: una piattaforma di e-learning molto diffusa a livello mondiale che offre una serie di potenzialità molto interessanti per l'insegnamento a distanza e blended per scuola, università, aziende di formazione e non.

In Italia esiste dal 2016 l'Associazione Italiana degli Utenti Moodle Aps, (AIUM), come si legge dal suo sito: "L'Associazione Italiana Utenti Moodle aps – AIUM ha vocazione scientifica, culturale ed educativa; opera come associazione non riconosciuta e non ha scopi di lucro. Si propone di riunire persone e organizzazioni interessate alla ricerca, allo sviluppo e alla pratica didattica mediata dall'ambiente di apprendimento Moodle. Supporta e promuove la piattaforma Moodle in tutte le sue declinazioni: la ricerca, la sperimentazione e la pratica didattica, lo sviluppo di estensioni e l'integrazione con altri sistemi."

Ogni anno l'associazione italiana propone un convegno, il MoodleMoot, che segue la tradizione dei convegni su Moodle che si svolgono in moltissimi stati ogni anno, per riassumersi nel MoodleMoot Global, organizzato sempre in un luogo diverso: quest'anno si terrà dal 22 al 24 ottobre nella vibrante Mérida, in Messico!

Il MoodleMoot Italia del 2024 si è svolto a Viterbo dal 10 al 12 Ottobre in collaborazione con il Dipartimento di Scienze Umanistiche, della Comunicazione e del Turismo (DISUCOM) dell'Università degli Studi della Tuscia, possiamo consultare il programma svolto e altre notizie sul convegno al link. Ci sono stati tantissimi interventi di esperti provenienti dai ogni settore coperto dalla diffusione della piattaforma, in particolare è stata presentata la versione Moodle 4.5 (LTS) e il nuovissimo AI subsystem.

AI IN MOODLE

Brett Dalton (MoodleHQ – Responsabile delle Soluzioni Educative) ha illustrato le novità della versione **Moodle 4.5** rilasciata il 7 Ottobre 2024, questa nuova versione perfeziona l'organizzazione dei corsi (nuovo sistema di notifiche), migliora gli strumenti di apprendimento essenziali (screen recording) e viene inoltre introdotto il sottosistema AI, flessibile e potente, che consente di scegliere se, come e dove integrare gli strumenti AI nel proprio sito Moodle.

Al momento si può scegliere fra due provider di AI (openAI e Azure AI), si possono far generare immagini o testi o far riassumere testi, inoltre gli utenti possono interagire con l'AI in modi diversi. In questo articolo farò una breve carrellata degli interventi che mi hanno interessata maggiormente, rimandandovi per un approfondimento e per gli altri contenuti agli atti del convegno che verranno pubblicati nelle prossime settimane sulla pagina.

LUCREZ-IA E ATENA DUE PLUGING PER METTERE L'AI AL SERVIZIO DI STUDENTI E DOCENTI

Il team del Digital Learning e Multimedia dell'Università di Padova ha sviluppato una serie di strumenti per l'utilizzo dell'AI con il nome di **Lucrez-IA**.

"Una delle implementazioni di Lucrez-IA prevede lo sviluppo di un plugin Moodle di tipo blocco, che presenta diverse opzioni di configurazione per fornire un bot assistente sempre disponibile all'interno di Moodle, sfruttando la possibilità di usare servizi pienamente compatibili con il GDPR, politiche stringenti di sicurezza sul trasferimento dei dati e i principi etici propri degli enti universitari e di formazione in generale."

Al momento il plugin non è ancora disponibile, ma da quello che ho visto sul suo funzionamento, non vedo l'ora di poterlo sperimentare in uno dei miei corsi, in pratica, tra le altre cose, installando questo plugin si può aggiungere al corso un blocco tramite il quale lo studente può formulare delle richieste sotto forma di prompt e il bot risponderà partendo da un testo che si potrà fornire all'AI, quindi le risposte saranno circoscritte ai contenuti decisi dal gestore del corso.

Il CSI Piemonte ha invece presentato la sperimentazione di un plugin, **Atena**, che risponde all'esigenza di "individuare una modalità di applicazione dell'AI generativa nei contesti di apprendimento asincrono volto a supportare i discenti e a garantire al contempo l'adozione di modelli di AI basati su contenuti definiti e circoscritti.

Il progetto ha previsto la configurazione di un chat bot, sorta di assistente virtuale testuale, in grado di offrire risposte differenziate alle domande poste dai discenti esclusivamente utilizzando i contenuti del corso online strutturato su Moodle; il progetto è in fase di sperimentazione avanzata con una previsione di pubblicazione in ambiente di produzione nel mese di ottobre 2024".

© 2025 Rizzoli Education

News

DEEP REAL

DeepReal è l'innovativo servizio, messo a punto da MediaTouch (Moodle Partner dal 2004 e abituale sponsor dei MoodleMoot Italia), per la realizzazione di video con l'impiego di avatar virtuali. E' un'interessante strumento che permette al docente di utilizzare l'AI generativa per realizzare video in cui un avatar personalizzabile presenta un contenuto testuale precedentemente fornitogli, si possono così realizzare videolezioni a partire da un testo. L'avatar può essere addestrato mediante una breve ripresa video, dopodiché il sistema sarà in grado di generare una lezione.

MediaTouch offre hosting, training, grafica personalizzata e consulenza per le piattaforme Moodle e anche per altri sistemi di e-learning, offre Deep Real come servizio per i propri clienti, chi volesse usarlo ma ha una piattaforma Moodle non gestita da MediaTouch deve consultare le condizioni economiche sul sito.

NUOVE ESPERIENZE

Notas Meas è una piattaforma che rende disponibili strumenti a supporto dell'inclusione e dell'accessibilità, tra le altre cose permette la trascrizione in tempo reale del discorso dell'insegnante, il testo scritto viene visualizzato in un blocco del corso dello studente, il quale può scaricarlo e modificarlo con Google Docs.

L'università degli studi di Padova ha reso disponibile ai propri docenti e studenti questo strumento in modo sperimentale.

"Studenti e docenti hanno potuto accedere a Notas Meas direttamente da Moodle, tramite l'integrazione realizzata con un blocco Moodle presente nella home page del corso, di fatto questo ha garantito l'accesso ad un pubblico ampio, promuovendo l'inclusione e la diversità degli stili di apprendimento. La trascrizione del parlato rappresenta infatti un utile strumento per tutta la comunità studentesca, in particolare per studentesse e studenti con disabilità o non madrelingua".

DIGITALIZZAZIONE DEGLI ESAMI CON MOODLE E SEB

Un gruppo Tecnici della Direzione Sistemi Informativi e dei Dipartimenti di Management e Informatica dell'Università di Torino ha illustrato la propria esperienza nel processo di digitalizzazione degli esami di profitto, esponendo i modelli adottati nei diversi ambiti disciplinari. Il focus è stato incentrato principalmente sull'aspetto della sicurezza ed efficacia delle soluzioni offerte dall'integrazione tra Moodle e Safe Exam Browser (SEB).

CBM NELL'ISTRUZIONE PER GLI ADULTI

Per chi usa Moodle come strumento per le esercitazioni formative il CBM (Confidence-Based Marking) è veramente interessante, il caso di studio è stato presentato dall'Istituto Andrea Ponti di Gallarate, che sta implementando un progetto innovativo per migliorare l'autoconsapevolezza degli apprendimenti negli studenti adulti iscritti ai corsi serali professionali e tecnici.

Il CBM è una metodologia di valutazione che considera sia la correttezza delle risposte sia il livello di confidenza dichiarato dagli studenti. In sostanza lo studente non è soltanto chiamato a rispondere alle domande del quiz a correzione automatica, ma, dopo aver risposto deve anche dichiarare con quale livello di sicurezza ritiene di aver dato la risposta.

Ci sono tre livelli di sicurezza: bassa, media, alta; il plugin che gestisce questo meccanismo aggiunge 3 punti al punteggio del test se il livello dichiarato è di alta confidenza (si è molto sicuri) e la risposta è giusta, ma toglie 3 punti se la risposta è errata; questo comportamento è analogo ai casi in cui il livello di confidenza è medio (in questo caso i punti di bonus/malus sono 2) o basso (in questo caso toglie/aggiunge un solo punto).

Lo studio presentato dimostra che, attraverso l'analisi dei risultati dei quiz, il docente può fare diverse considerazioni sull'effettivo apprendimento dei concetti da parte degli studenti, inoltre il CBM promuove una riflessione critica sulle conoscenze individuali e favorisce lo sviluppo di una maggiore consapevolezza delle proprie capacità e delle aree di miglioramento.

Insegnamento efficace dell'Informatica grazie a Moodle e CodeRunner e Test automatici su Automi a Stati Finiti e Macchine di Turing con CodeRunner

Il plugin codeRunner è il più utile fra quelli disponibili per gli insegnanti di Informatica, permette di generare un tipo di domanda dove la risposta deve essere scritta in un linguaggio di programmazione. Lo studente deve risolvere un esercizio di coding in un'ambiente di programmazione molto simile a una IDE, può mandare in run il suo codice e ricevere un feedback automatico positivo o negativo a seconda del buon funzionamento del suo programma.

Il prof. Roberto Ghelli, del Pacini di Pistoia, ha testato in classe l'efficacia di questo plugin per l'apprendimento delle basi di programmazione in C++.

© 2025 Rizzoli Education

"La sperimentazione ha visto circa 100 studenti cimentarsi con l'apprendimento delle basi della programmazione (variabili, selezioni, iterazioni, vettori, funzioni e procedure) e la sintassi del linguaggio C++ per l'intero anno scolastico. Durante tutto il periodo il docente ha osservato il processo di apprendimento mediato dalla tecnologia, a conclusione della sperimentazione i risultati dell'osservazione e della somministrazione di alcuni sondaggi hanno permesso di trarre interessanti e promettenti considerazioni sulle metodologie didattiche adottabili, l'efficacia e la sostenibilità di tale approccio".

L'ambiente di programmazione fornito dal plugin CodeRunner copre moltissimi linguaggi, tra i quali Python, C, C++, SQL, PHP, ma i professori Adolfo Casagrande e Luciano Dereani dell'Istituto Malignani di Udine hanno osservato che non include la possibilità di correggere automaticamente test sulla realizzazione di automi a stati finiti e macchine di Turing, per i quali hanno sviluppato due nuove tipologie di domande specifiche (prototipi).

"Anche per queste due tipologie di domande si può non solo automatizzare la correzione dei test, ma anche offrire agli studenti un feedback immediato e dettagliato sulle loro soluzioni.
Inoltre, la stessa tecnica di personalizzazione delle domande è stata applicata per creare test di programmazione in Python che richiedono l'uso di particolari costrutti sintattici (trasformazione di un codice da ciclo for a ciclo while, algoritmi ricorsivi)".

RIMBOCCHIAMOCI LE MANICHE

"Il Liceo Classico-Scientifico "Pellico-Peano" di Cuneo ha presentato una nuova competizione sulle metodologie didattiche del making e del tinkering, rivolta a classi di studenti della Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado. Su Moodle è stato realizzato sono stati ospitati tramite un corso in modalità MOOC caricato su piattaforma ScuolaFutura, tramite il quale è stato possibile gestire sia le attività richieste per la gara, sia le consegne da parte delle squadre".

Le classi dei piccoli studenti sono state coinvolte nella costruzioni "robot" con materiali di recupero.

CASI DI STUDIO

Analisi del linguaggio utilizzato dagli studenti durante un'attività di problem solving di matematica in un Ambiente Digitale di Apprendimento

Il Delta Research Group di Torino ha presentato una ricerca volta a rispondere alla domanda "Il linguaggio che utilizzano gli studenti nella risoluzione di un problema matematico quando si confrontano con i loro pari è lo stesso che utilizzano nella consegna della loro risoluzione finale?"

"Il contesto della ricerca è un'attività di problem solving in piattaforma, con elementi di gamification, che ha coinvolto circa 400 studenti di istituti di II grado. Gli studenti avevano la possibilità di collaborare con i loro pari alla risoluzione del problema utilizzando un forum in piattaforma, dopodiché ognuno di loro consegnava la propria risoluzione e riceveva una valutazione da parte di un tutor. Per rispondere alla domanda di ricerca è stato analizzato il linguaggio utilizzato dagli studenti nella consegna finale e quello utilizzato nelle oltre 87 discussioni dei forum create dagli studenti".

Il linguaggio spontaneo degli studenti è stato poi messo a confronto con quello dei testi degli esercizi proposti e quello più formale utilizzato nei libri di testo, le differenze riscontrate hanno stimolato una discussione e delle conclusioni.

PRIVACY E DIRITTI

Durante uno dei workshop disponibili nei vari giorni, uno dei soci fondatori di AIUM, ha tenuto un intervento sull'importanza della comprensione e dell'applicazione delle regole previste dal GDPR.

La privacy è un diritto fondamentale ma non deve essere un blocco, ci sono diversi plugin in Moodle per configurare e migliorare la gestione della questione privacy nella piattaforma, è di vitale importanza essere consapevoli prima della necessità di garantire questo diritto ai fruitori dei nostri corsi e poi degli obblighi che si hanno nei loro confronti e dei rischi che si corrono a non ottemperarli.

© 2025 Rizzoli Education