

Open Badge e competenze trasversali

Che cos'è un Open Badge

Un Open Badge (OB) è un certificato, o un riconoscimento digitale, che contiene al suo interno informazioni strutturate (metadati) in uno *standard* liberamente accessibile e condivisibile che lo rendono personale, portatile e verificabile. Gli OB sono distintivi digitali che attestano competenze, capacità, appartenenza a gruppi, partecipazioni a corsi.

Gli Open Badge in Unige

Dal 2022, l'Università di Genova ha avviato un progetto di assegnazione degli OB legati ad attività formative che includono le **competenze trasversali** fra i propri obiettivi di apprendimento. Le competenze scelte sono selezionate a partire dalle [Raccomandazioni del Consiglio Europeo del 22/05/2018 \(2018/C 189/01\)](#), in cui si identificano le competenze chiave per l'apprendimento permanente. In particolare, l'Ateneo di Genova ha scelto di valorizzare l'acquisizione delle seguenti competenze:

- **competenza alfabetica funzionale:** lettura, scrittura, uso appropriato del linguaggio e utilizzo di fonti;
- **competenza personale:** autonomia, concentrazione, resistenza allo stress;
- **competenza sociale:** capacità relazionale, attitudine collaborativa, sensibilità ed empatia;
- **capacità di imparare a imparare:** autovalutazione e autoapprendimento;
- **competenza in creazione progettuale:** capacità di ideare un prodotto o un processo;
- **competenza in gestione progettuale:** capacità di condurre l'organizzazione di un progetto.

Si tratta di competenze che spesso gli studenti già possiedono in diversa misura, a seconda delle esperienze pregresse, e che maturano durante tutta la vita, nei contesti di **apprendimento formale e informale**. Tali competenze possono essere migliorate durante il percorso accademico grazie alla partecipazione ad attività formative impostate secondo **strategie didattiche attive, interattive e costruttive**. Queste strategie permettono di fare esperienze pratiche (attivazione), richiedono l'ideazione di elaborati (costruzione) e favoriscono lo scambio e il confronto tra pari (interazione), portando agli studenti ad utilizzare le proprie competenze trasversali e, in questo modo, permettendogli di migliorarle.

Per dare un **esempio**, l'utilizzo della didattica di tipo *flipped* (classe rovesciata) in cui gli allievi, divisi in gruppi, devono studiare in autonomia un argomento su varie fonti, presentarlo alla classe, con conseguente valutazione tra pari e feedback del docente, richiede loro un impegno (a seconda del grado di difficoltà richiesto dalla consegna) in termini di competenza alfabetica funzionale, personale, sociale e della capacità di imparare ad imparare. Il **grado di difficoltà** richiesto dalla consegna può determinare la presenza o meno di una o più competenze e il loro **livello, base o avanzato**, a seconda del grado di approfondimento della competenza stessa (si veda tabella sottostante).

Dunque, all'interno di un insegnamento è possibile inserire come obiettivi formativi **sia le competenze disciplinari, derivate in primis dai contenuti proposti, sia alcune competenze trasversali, derivate dalle strategie di apprendimento utilizzate**. Di conseguenza, in base al tipo di attività e alla sua durata, sarà possibile assegnare uno o più **badges che attestano lo svolgimento di attività** che migliorano determinate competenze trasversali a livello base o a livello avanzato.

Come si assegnano gli Open Badge

Per assegnare gli OB alle studentesse e agli studenti, occorre che i docenti inseriscano nella propria scheda insegnamento le competenze trasversali su cui si intende lavorare, indicando questa informazione nella sezione “**obiettivi di apprendimento**” e menzionando, nella sezione “**modalità didattiche**”, le metodologie didattiche che saranno utilizzate. I criteri per l'assegnazione del badge sono a cura del docente, che potrà decidere se erogarli automaticamente a tutte le persone iscritte al proprio insegnamento, oppure al sottogruppo che partecipa alle specifiche attività citate nella scheda insegnamento. In tal caso, gli OB vengono assegnati sulla base di un elenco che il docente stesso caricherà su un portale online creato *ad hoc*, in cui riporterà i numeri di matricola e i nomi di coloro che egli ritiene meritino l'attribuzione dei badge. In base a tali elenchi, quando il voto sarà inserito in carriera, automaticamente saranno assegnati uno o più OB. Le studentesse e gli studenti riceveranno una mail sul proprio account Unige, in cui sarà riportato il tipo di badge ottenuto e come caricarlo, per esempio, sui propri profili nei social network o come gestirlo all'interno della piattaforma My Open Badge, che fornisce il servizio per Unige.

Come scegliere gli Open Badge per il proprio insegnamento

Qui di seguito sono elencati i badges rilasciati dall'Università di Genova con accanto la descrizione della competenza trasversale. Nell'ultima colonna sono riportati, a titolo di esempio e non vincolante, strategie didattiche attive, costruttive e interattive che contribuiscono a rinforzare quel tipo di competenza.

Gli esempi dei metodi didattici inseriti in questa tabella sono esplicitati e consultabili alla seguente pagina di Aulaweb: <https://docenti.aulaweb.unige.it/mod/glossary/view.php?id=1028>

NOME	Descrizione IT	Descrizione EN	Metodologie
Competenza alfabetica funzionale livello base	Capacità di comunicare efficacemente in forma scritta e orale, adattamento della propria comunicazione al contesto, utilizzo di fonti e ausili di varia natura	Ability to communicate effectively in written and oral form, adaptation of one's communication to the context, use of sources and aids of various kinds	Debate Think-pair-share World café Diario riflessivo Role playing Didattica per casi/problemi Didattica per gruppi
Competenza alfabetica funzionale livello avanzato	Capacità di comunicare efficacemente in forma scritta e orale, adattamento della propria comunicazione al contesto, utilizzo di fonti e ausili di varia natura, capacità di utilizzare, elaborare e valutare informazioni, abilità argomentativa	Ability to communicate effectively in written and oral form, adaptation of one's communication to the context, use of sources and aids of various kinds, ability to use, process and evaluate information, argumentative skills	Debate Cooperative learning Team based learning Peer evaluation Problem-based learning Flipped classroom Didattica per progetti
Competenza personale livello base	Capacità di individuare le proprie abilità, capacità di concentrazione e riflessione rispetto a un compito	Ability to identify one's skills, ability to concentrate and reflect on a task	Think pair share World café Role playing Didattica per progetti Didattica per casi/problemi

NOME	Descrizione IT	Descrizione EN	Metodologie
Competenza personale livello avanzato	Capacità di individuare le proprie abilità, capacità di concentrazione e riflessione rispetto a un compito, gestione della complessità, autonomia nelle decisioni e nello svolgimento di compiti, pensiero critico, ricerca di sostegno se necessario, gestione dello stress, resilienza	Ability to identify one's own skills, ability to concentrate and reflect on a task, ability to manage complexity, autonomy in decisions and in carrying out tasks, critical thinking, seeking support if necessary, stress management, resilience	Debate Cooperative learning Peer evaluation Team based learning Problem based learning Diario riflessivo Flipped classroom
Competenza sociale livello base	Capacità di gestione delle proprie interazioni sociali, atteggiamento collaborativo, comunicazione costruttiva in ambienti differenti	Ability to manage one's social interactions, collaborative attitude, constructive communication in different environments	Think pair share World caffè Didattica per casi/problemi (se svolta in gruppo)
Competenza sociale livello avanzato	Capacità di gestione delle proprie interazioni sociali, atteggiamento collaborativo, comunicazione costruttiva in ambienti differenti, capacità di rispettare gli altri e le loro esigenze, disponibilità a superare pregiudizi, a esprimere e comprendere punti di vista diversi, gestione del conflitto, capacità di creare fiducia, empatia	Ability to manage one's social interactions, collaborative attitude, constructive communication in different environments, ability to respect others and their needs, willingness to overcome prejudices, to express and understand different points of view, conflict management, ability to build trust, empathy	Debate Cooperative Team based learning Peer evaluation Role playing Problem based learning Didattica per gruppi Didattica per progetti (se svolta in gruppo)
Capacità di imparare a imparare livello base	Consapevolezza rispetto alle proprie strategie di apprendimento preferite, organizzazione e valutazione dell'apprendimento personale secondo quanto compreso e imparato	Awareness of one's preferred learning strategies, organization and assessment of personal learning according to what has been understood and learned	Debate Instant polling (utilizzato in maniera continuativa) Didattica per gruppi Didattica per casi e problemi
Capacità di imparare a imparare livello avanzato	Consapevolezza rispetto alle proprie strategie di apprendimento preferite, organizzazione e valutazione dell'apprendimento personale secondo quanto compreso e imparato, comprensione delle proprie necessità e modalità di sviluppo di competenze, capacità di individuare e perseguire obiettivi di apprendimento	Awareness of one's preferred learning strategies, organization and evaluation of personal learning according to what has been understood and learned, understanding of one's own needs and methods of developing skills, ability to identify and pursue learning objectives	Cooperative learning Peer evaluation Team based learning Problem based learning Flipped classroom Diario riflessivo

NOME	Descrizione IT	Descrizione EN	Metodologie
Competenza in creazione progettuale livello base	Capacità di sviluppare la propria immaginazione e creatività, riflessione critica, pensiero strategico	Ability to develop one's imagination and creativity, critical reflection, strategic thinking	Didattica per progetti (in base al livello di elaborazione del progetto)
Competenza in creazione progettuale livello avanzato	Capacità di sviluppare la propria immaginazione e creatività, riflessione critica, pensiero strategico, problem solving con particolare riferimento a contesti di innovazione e processi creativi in evoluzione, capacità di trasformare le idee in azioni, autoconsapevolezza	Ability to develop one's imagination and creativity, critical reflection, strategic thinking, problem solving with reference to innovation contexts and evolving creative processes, ability to transform ideas into actions, self-awareness	Didattica per progetti (in base al livello di elaborazione del progetto)
Competenza in gestione progettuale livello base	Autonomia decisionale, attitudine collaborativa, gestione di risorse umane e materiali, coordinamento, capacità di negoziazione, gestione dell'incertezza	Decision-making autonomy, collaborative attitude, management of human and material resources, coordination, negotiation skills, uncertainty management	Didattica per progetti (se è prevista una fase attuativa o una simulazione di attuazione del progetto)

Esempio di scheda insegnamento

Si riporta qui di seguito un esempio di scheda insegnamento con **evidenziate le parti relative alle competenze trasversali**.

Insegnamento di Ergonomia cognitiva – codice 123456

[...]

OBIETTIVI FORMATIVI

Obiettivo del modulo è quello di fornire i fondamenti teorici e gli strumenti metodologici più idonei alla progettazione ergonomica di sistemi interattivi e di interfacce, secondo i principi dello *User Centered Design*.

OBIETTIVI FORMATIVI (DETTAGLIO) E RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Il corso ha l'obiettivo di formare professionisti capaci di progettare sistemi di interazione basati sulle nuove tecnologie che siano massimamente rispondenti ai principi dell'ergonomia cognitiva e dell'usabilità.

I risultati d'apprendimento previsti sono relativi alla comprensione delle dinamiche cognitive implicate nella fruizione di strumenti e servizi interattivi.

In particolare, grazie alla partecipazione alle attività didattiche previste, alla fine del corso gli studenti sapranno:

- descrivere le principali teorie e modelli relativi alla psicologia cognitiva e alle discipline legate all'ergonomia cognitiva (*user centered design, user experience*);
- applicare le conoscenze acquisite in termini di teorie e modelli dell'ergonomia all'analisi di casi reali
- progettare un'indagine dell'esperienza utente
- condurre un'analisi dell'esperienza utente avvalendosi di diversi strumenti di indagine
- **gestire le proprie interazioni sociali con atteggiamento collaborativo, comunicazione costruttiva, in ambienti differenti**
- **dimostrare autonomia decisionale, attitudine collaborativa, gestione di risorse umane e materiali, coordinamento, capacità di negoziazione, gestione dell'incertezza.**

[...]

MODALITÀ DIDATTICHE

Bilanciamento fra lezioni frontali, lavori di gruppo, analisi di caso, progetti. La seconda parte del corso prevede la realizzazione di un progetto di analisi dell'interazione su un caso di studio. Saranno organizzati gruppi di lavoro che, in parallelo alle lezioni, dovranno scegliere un caso di studio e analizzarlo applicando, di volta in volta, i metodi descritti a lezione. Al termine del corso, ogni gruppo presenterà il proprio progetto di analisi del caso e proposte di miglioramento.

Richiesta di assegnazione OB al proprio insegnamento

Dopo aver indicato nella propria scheda insegnamento le competenze trasversali su cui si intende lavorare, occorre accedere, la richiesta va fatta tramite la pagina riservata ai docenti <https://servizionline.unige.it/web-personale2/#/v2/openbadgedocente>. Nel caso dell'esempio sopra riportato, la richiesta sarebbe come segue:

Denominazione dell'insegnamento:

Ergonomia cognitiva – codice 123456

Open badge richiesti:

Competenza sociale – livello base

Competenza di gestione progettuale – livello base

Al momento della compilazione della richiesta il docente dovrà indicare:

- Le **COMPETENZE TRASVERSALI** con i relativi livelli da associare al proprio codice insegnamento;
- **La modalità di emissione:** AUTOMATICA nel caso il badge venga erogato a tutti gli iscritti che superano l'esame, MANUALE nel caso il docente voglia "filtrare" e far rilasciare il badge solo agli studenti che hanno partecipato alle attività; per farlo sarà sufficiente inserire nel portale, al termine del corso, l'elenco delle matricole su un modello excel fornito dal portale stesso.
- **Le condizioni di rilascio:** di default sarà indicato EXAM_PASSED, ovvero la condizione in cui il badge viene rilasciato al momento della registrazione dell'esame in carriera; è possibile, tuttavia, modificare questa impostazione indicando in alternativa un voto minimo o massimo conseguito come condizione di rilascio.

La richiesta di assegnazione degli OB per l'anno accademico 2023/24 va inoltrata **entro il 28 febbraio 2024**. Dal 1° marzo 2024 sarà possibile inserire le nuove richieste di Open Badge per l'anno accademico 2024/25. Una volta inviata la richiesta, il **Comitato di Innovazione Didattica di Ateneo (CIDA)** effettuerà una **valutazione**, cui seguirà un riscontro (approvazione o richiesta di revisione della domanda) entro 30 giorni. **Dopo l'approvazione della richiesta il portale assocerà in automatico il codice del corso ai badges scelti**, e quando appena gli studenti iscritti (modalità automatica) o presenti sull'elenco fornito dal docente (modalità manuale) avranno registrato l'esame in carriera riceveranno in automatico il badge tramite il portale <https://myopenbadge.com> tramite una mail da info@myopenbadge.com.

Per ulteriori informazioni è possibile consultare il sito <https://utlc.unige.it/openbadge>, dove è presente la guida all'utilizzo del portale per le richieste di assegnazione.

Per contatti con l'UniGe Teaching and Learning Center scrivere a idec@unige.it.