



Linee guida per la realizzazione di risorse formative per i progetti di Formez PA

# Le videolezioni+

## Sommario

### **Introduzione**

[Tipologie di risorse](#)

[Videolezioni+](#)

### **Progettazione**

[Soggetti coinvolti](#)

[Scheda didattica](#)

[Storyboard](#)

### **Appendice**

[Scheda didattica](#)

[Suggerimenti](#)

## Introduzione

Per rendere l'apprendimento autonomo più stimolante e coinvolgente, i corsi online di Formez PA prevedono diverse tipologie di risorse formative:

- **lezioni multimediali** (o learning object) per fornire le informazioni di base e un inquadramento generale dei contenuti del corso;
- **videolezioni** per collegare i diversi argomenti, fornire esempi, presentare casi esemplari;
- **interviste** a esperti di settore per presentare esperienze concrete e testimonianze.

## Tipologie di risorse

### Lezioni multimediali

La lezione multimediale è un oggetto didattico progettato per rispondere ad uno specifico obiettivo di apprendimento. I contenuti sono esposti in modo sequenziale, attraverso schermate che prevedono testi, immagini, animazioni e audio sincronizzato.

Ogni lezione contiene dalle 12 alle 15 schermate: una schermata di obiettivi, una decina di pagine di contenuti, 2-3 interazioni e una schermata di riepilogo. Ogni 3-4 schermate di contenuto la lezione è corredata di interazioni che stimolano l'attenzione durante il processo d'apprendimento e permettono di valutare l'effettiva comprensione degli argomenti affrontati.

### Videolezioni

Le videolezioni hanno l'obiettivo di approfondire, con un linguaggio semplice e accessibile, i temi su cui vertono i corsi e di collegare tra di loro i diversi argomenti. Una videolezione ha una durata massima di 10 minuti.

Per la realizzazione viene utilizzato il chroma key, una tecnica che permette di inserire un soggetto in un ambiente virtuale. Questa tecnica permette all'esperto di interagire direttamente con la presentazione multimediale, rendendo il materiale didattico più dinamico e accattivante.

### Interviste

Le interviste hanno l'obiettivo di raccontare un'esperienza di particolare interesse attraverso la voce dei protagonisti. L'intervista si articola in 2-3 domande e ha una durata massima di 8 minuti. Nell'introduzione viene inquadrato l'argomento e viene presentato l'intervistato, spiegando il motivo per cui è stato scelto per raccontare la sua esperienza.

## Videolezioni+

Nell'ambito del progetto ACCEDI di Repubblica Digitale, Formez PA ha realizzato un catalogo di unità multimediali sulle competenze digitali per i cittadini: 30 videolezioni interattive che rispondono alla domanda *Come fare per* (ad esempio *Riconoscere le fake news* o *Acquistare online in sicurezza*).

Per il progetto è stato progettato e realizzato un nuovo formato di videolezione, la **videolezione+**, che combina le diverse tipologie di risorse in un unico video. Attraverso l'uso di H5P, un'attività standard di Moodle, è stato possibile aggiungere al video contenuti interattivi (approfondimenti testuali, termini di glossario, quiz di valutazione formativa) e trasformarlo in un ipervideo.

## Caratteristiche

Di seguito un elenco delle principali caratteristiche della videolezione+:

- **Mobile first:** fruibile da smartphone e tablet
- **Breve:** massimo 10 minuti
- **Modulare:** microcontenuti autoconsistenti
- **Interattiva:** approfondimenti, interazioni, test di valutazione
- **Tracciabile:** attraverso l'attività H5P di Moodle o scormizzando i contenuti
- **Accessibile:** conforme alle WCAG 2.1
- **Aperta:** contenuti rilasciati con licenza aperta (CC By-SA)<sup>1</sup>

## Tipologie di formati

La videolezione+ risulta da una combinazione di diverse tipologie di formati:

- **Videopresentazione:** personaggio reale (presentatore) in ambiente reale
- **Videolezione:** personaggio reale (presentatore o altro esperto) in ambiente virtuale
- **Animazione:** personaggio virtuale in ambiente virtuale
- **Videotutorial:** screencast (o altra tipologia) con voce fuori campo
- **Intervista:** personaggio reale (intervistato) in ambiente reale

---

<sup>1</sup> Le risorse sono rilasciate con una licenza aperta (CC BY-SA) che ne permette la condivisione e la modifica per qualsiasi fine, anche commerciale, a patto di riconoscere la paternità del contenuto e di distribuire eventuali opere derivate alle stesse condizioni. I video base sono disponibili anche su YouTube per una libera fruizione da parte di chiunque.

## Progettazione

Il contenuto della videolezione+ varia in base alla progettazione didattica, al pubblico di destinazione e al livello di approfondimento con cui si intende trattare un argomento.

La progettazione della videolezione+ prevede le seguenti fasi:

- la definizione dei contenuti attraverso una scheda di progettazione didattica;
- la redazione di un testo coerente con gli obiettivi di apprendimento;
- l'elaborazione di uno storyboard in cui i contenuti vengono suddivisi in scene e in cui viene indicato quali testi, immagini e audio devono essere realizzati nella fase di produzione.

Progettazione	Produzione	Post-produzione
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definizione obiettivi e scaletta</li> <li>• Compilazione scheda didattica</li> <li>• Redazione testo</li> <li>• Selezione approfondimenti</li> <li>• Redazione storyboard</li> <li>• Progettazione interazioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizzazione riprese</li> <li>• Realizzazione grafiche per animazioni e videotutorial</li> <li>• Realizzazione animazioni</li> <li>• Realizzazione videotutorial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Montaggio riprese e animazioni</li> <li>• Debug e rilascio</li> <li>• Caricamento video su YouTube</li> <li>• Inserimento interazioni su Moodle</li> </ul>

## Soggetti coinvolti

La progettazione vede il coinvolgimento dei seguenti soggetti:

- **Esperto di contenuto:** l'autore della scheda didattica;
- **Instructional designer:** l'esperto di instructional design che realizza lo storyboard, adattando il testo dell'esperto per un contenuto multimediale e interattivo.

## Scheda didattica

La scheda di progettazione didattica contiene (vedi [modello](#) in Appendice):

- **metadati:** titolo, descrizione, destinatari, parole-chiave, ecc.;
- **obiettivo di apprendimento<sup>2</sup>:** è consigliabile definire un obiettivo generale e almeno 2 obiettivi specifici;
- **test di valutazione:** definiti in base all'obiettivo di apprendimento;

<sup>2</sup> Gli obiettivi devono indicare cosa il discente sarà in grado di fare al termine della lezione ("descrivere", "illustrare", "presentare", "esporre", "individuare")

- **risorse:** siti web, guide, normativa;
- **glossario:** termini con la relativa definizione;
- **interazioni:** da implementare con H5P o altro authoring tool (Scopri di più, Mettiti alla prova, Domanda e risposta, Infografica, Approfondimenti).

Sulla base della scheda viene scritto il testo rispettando gli standard redazionali.

Si sottolinea in particolare l'importanza di definire gli obiettivi di apprendimento e dettagliare la scaletta dei contenuti da affrontare. Questa attività, a volte trascurata dall'esperto di contenuto, risulta fondamentale per rendere più rapido il processo di produzione della videolezione+ e più efficace la risorsa formativa.

La scaletta può essere rivista al termine della redazione del testo ed essere allineata con i titoli delle scene che comporranno la videolezione+.

## Testo

Il testo deve essere compreso fra le 3 e le 4 pagine. Deve essere il più possibile autoconsistente, ossia contenere in modo esplicito tutte le informazioni necessarie a chi legge o ascolta. Si suggerisce quindi di non fare riferimento a conoscenze implicite (a meno di non inserirle fra le parole del Glossario) e di non inserire riferimenti ad altri oggetti di apprendimento.

Nella redazione del testo è quindi indispensabile calibrare la quantità e qualità degli argomenti da affrontare. Se è infatti necessario che non siano "troppi", è anche indispensabile che siano il più possibile esaustivi e completi.

Per velocizzare e semplificare il successivo lavoro di storyboarding, nella stesura del testo l'esperto deve considerare le diverse tipologie di scene che verranno usati nella videolezione+. Si elencano di seguito le principali:

- **Introduzione/Conclusioni:** presentatore che, in ambiente reale o virtuale, introduce o riepiloga l'argomento della videolezione;
- **Scenario<sup>3</sup>:** animazione con personaggi virtuali per la presentazione di un caso che simula una storia in cui il protagonista affronta i compiti oggetto dell'apprendimento;
- **Soluzione:** esperto che in ambiente virtuale illustra una soluzione alla domanda posta nell'introduzione e nello scenario con il supporto di grafiche animate;
- **Approfondimento:** videotutorial o screencast con voce fuori campo su un particolare argomento introdotto dalla soluzione precedente;
- **Intervista:** intervistato in ambiente reale con domande fuori campo.

Esempi, situazioni o minicasi possono costituire la base per la creazione di interazioni, simulazioni e "storie" in fase di storyboarding della videolezione.

---

<sup>3</sup> Nella simulazione o caso viene presentato all'utente uno scenario che può consistere in una situazione, in un caso o un contesto logico da analizzare, con gli elementi più significativi che lo caratterizzano.

Per favorire la memorizzazione dei concetti e rendere il processo di apprendimento interessante e coinvolgente, si forniscono di seguito alcune indicazioni per la stesura del testo (si vedano anche i [suggerimenti](#) in Appendice):

- eliminare le parole inutili ed evitare le ridondanze linguistiche e concettuali;
- ridurre la lunghezza dei periodi e limitarne la complessità sintattica;
- meglio usare coordinate che subordinate;
- evitare incisi troppo complessi e usare una sintassi essenziale (chi-fa-che cosa);
- usare schemi e diagrammi per aiutare chi legge, laddove è possibile, a comprendere più facilmente i contenuti trattati;
- usare elenchi puntati o numerati che aiutano, anche visivamente, a memorizzare i concetti<sup>4</sup>;
- usare esempi, situazioni, casi di studio, similitudini, metafore, analogie che facciano riferimento alla vita di tutti i giorni;
- organizzare il testo in blocchi di senso compiuto, omogenei, completi e coerenti.

## Test di valutazione

Per ogni videolezione+ deve essere previsto un test con almeno 3-5 quesiti a scelta multipla sui principali contenuti affrontati. Le domande possono essere proposte dopo le scene principali e/o al termine della videolezione+.

I test di valutazione sono finalizzati a mantenere alta l'attenzione dell'utente, rendere la lezione più coinvolgente e dare la possibilità di verificare in autonomia la comprensione degli argomenti affrontati (valutazione formativa, non sommativa).

Un quesito a scelta multipla (QSM) in genere è composto da due parti. La prima, detta premessa o corpo della domanda, è quella in cui viene presentata l'informazione alla base della sollecitazione che si propone al rispondente. La premessa a sua volta può presentarsi in due modi: nella forma di una frase che deve essere completata; nella forma di una domanda vera e propria che si conclude quindi con un punto interrogativo.

La seconda parte di un QSM è quella in cui vengono proposte le possibili risposte alla premessa, le cosiddette alternative di risposta le quali, a loro volta si distinguono in risposta esatta e risposte errate. Queste ultime sono dette distrattori proprio per la loro funzione di distrarre il rispondente, cioè di attrarre la sua attenzione nel momento in cui deve valutare quale alternativa scegliere.

Il QSM classico, cioè quello più noto e diffuso, è quello con 4 alternative di risposta di cui solo una è quella corretta. Si vedano i [suggerimenti](#) in Appendice per ulteriori informazioni.

---

<sup>4</sup> In questo caso ricordarsi che il parallelismo facilita i processi di memorizzazione, pertanto è opportuno esprimere ciascun punto della lista mediante la stessa struttura sintattica (es.: soggetto, verbo, espansione)

## Storyboard

I contenuti della videolezione+ sono esposti in maniera sequenziale attraverso scene autoconsistenti che prevedono video, audio, testi e immagini. L'utente può scegliere di visualizzare integralmente la videolezione oppure saltare a una specifica scena attraverso i capitoli di YouTube e/o l'indice dell'attività H5P (Interactive video).

Per rendere maggiormente coinvolgente la videolezione+ è opportuno prevedere una o più interazioni per ogni scena e una domanda di valutazione formativa alla fine di ogni scena principale.

Ogni videolezione+ deve contenere almeno le seguenti scene:

- un'introduzione,
- uno scenario,
- una soluzione,
- un approfondimento (intervista, videotutorial, screencast o altro),
- una conclusione.

È possibile prevedere anche più di una soluzione e approfondimento, la scelta dipende dagli obiettivi di apprendimento e dalla lunghezza complessiva della videolezione+.

Ciascuna videolezione+ ha inoltre una sigla di apertura e una di chiusura in cui vengono presentati anche i crediti del progetto che ne ha finanziato la realizzazione. Nello storyboard non è necessario personalizzare questi contenuti in quanto sono comuni a tutte le risorse formative realizzate per un determinato progetto di Formez PA.

Per ciascuna scena l'instructional designer deve:

- definire o revisionare il titolo definito dall'esperto di contenuto;
- revisionare ed eventualmente semplificare il testo dell'esperto facendo una rielaborazione, limatura, esplicitazione dei contenuti;
- suddividere il testo in scene;
- selezionare i contenuti che è preferibile proporre in un approfondimento;
- dettagliare le istruzioni operative per gli sviluppatori;
- suggerire eventuali indicazioni per la grafica e le animazioni;
- predisporre il testo per la registrazione del video e dell'audio.

Lo storyboard può essere realizzato in formato foglio di calcolo e/o presentazione. Entrambi i formati hanno diversi vantaggi, la scelta può essere fatta dall'instructional designer sulla base della complessità dei contenuti da realizzare o delle preferenze del gruppo di lavoro.

Si può anche decidere di differenziare il formato a seconda della diversa fase di lavorazione della videolezione+. Ad esempio si può scegliere di usare il foglio di calcolo per strutturare i contenuti e identificare i soggetti coinvolti nelle diverse fasi di lavorazione. Una volta

effettuate le riprese, si può convertire lo storyboard in una presentazione per facilitare la visualizzazione delle scene e realizzare una sorta di demo o wireframe della videolezione+.

A prescindere dal formato si suggerisce di usare documenti condivisi (Google Drive, Teams o altro) per permettere a tutto il gruppo di lavoro di consultare, commentare e integrare lo storyboard nelle diverse fasi di lavorazione della videolezione+.

## Introduzione

L'*Introduzione*, della durata massima di 1 minuto, illustra in modo discorsivo gli obiettivi di apprendimento ripresi dalla scheda di progettazione didattica.

Nell'introduzione il presentatore in un ambiente reale, ad esempio la stanza di un ufficio o la sala lettura di una biblioteca, introduce l'argomento che verrà affrontato durante la videolezione+.

Il video del presentatore può essere alternato con brevi spezzoni di filmati che richiamano e commentano gli argomenti illustrati.

## Scenario

Lo *Scenario*, della durata massima di 30 secondi, è un'animazione che simula possibili situazioni reali in cui si presentano problemi la cui soluzione verrà illustrata nel corso della videolezione+.

I personaggi virtuali (basati sulle personas) affrontano problemi di vita quotidiana o di lavoro. La scena può svolgersi in un ambiente dove il personaggio incontra il problema, ad esempio in fila allo sportello di un ufficio pubblico. L'animazione viene accompagnata da una voce fuori campo.

La scena si conclude con una domanda (ad esempio *Come fare per...?*) che introduce la soluzione.

## Soluzione

La *Soluzione*, della durata massima di 2 minuti, è la tradizionale videolezione che illustra la soluzione a un problema introdotto nelle scene precedenti.

Il presentatore o, se possibile, un altro soggetto (ad esempio l'esperto di contenuto) illustra come risolvere un problema o svolgere una determinata attività. Il personaggio reale è inserito in un ambiente virtuale e interagisce con oggetti digitali.

Di fianco al presentatore vengono visualizzati testi, immagini e/o brevi animazioni. In alcuni casi la videolezione può essere integrata con spezzoni di interviste a esperti del settore.

Nella stessa videolezione+ ci possono essere diverse soluzioni, eventualmente alternate con le altre tipologie di risorse.

## Approfondimento

L'*Approfondimento*, della durata massima di 2 minuti, ha l'obiettivo di approfondire un argomento introdotto dalla soluzione precedente (un particolare servizio web, come svolgere una determinata attività, ecc.).

Può essere uno screencast (ad esempio di un sito web o un'applicazione) o un videotutorial. Il taglio deve essere operativo e fornire indicazioni pratiche sulla soluzione individuata. Una voce fuori campo illustra i diversi passaggi che, se utile, vengono poi sintetizzati anche in un'infografica.

## Conclusione

La *Conclusione*, della durata massima di 30 secondi, riassume l'argomento della videolezione+ e sintetizza i principali argomenti affrontati.

La scena può essere introdotta da una frase di rito comune a tutte le videolezioni del progetto (ad esempio: "*La lezione è terminata*" oppure "*Cosa abbiamo imparato?*") e proseguire con un'esposizione dei contenuti vista dal lato dello studente ("*In sintesi, hai visto che..*").

Il presentatore può inoltre segnalare eventuali approfondimenti e materiali disponibili in rete. Di fianco al presentatore viene visualizzata una breve animazione, solitamente quella più significativa dell'intera videolezione+.

## Tipologie di interazioni

In alcune scene è possibile inserire degli approfondimenti testuali e multimediali. La presenza degli approfondimenti è segnalata all'utente dalla comparsa di elementi interattivi (etichette di testo o icone) che devono essere collocate in una posizione ben visibile della videolezione+, ma che non coprano le animazioni della scena (ad esempio in alto a destra).

Si elencano di seguito alcune delle possibili interazioni che è possibile proporre in una videolezione+:

- **Scopri di più:** contenuto testuale che fornisce maggiori dettagli, spiegazioni, altri esempi ecc. rispetto all'argomento principale.
- **Domanda e risposta:** simile ad un approfondimento del tipo Scopri di più, ma che nasce dalla ipotetica domanda che può suscitare.
- **Mettiti alla prova:** test con una sola risposta corretta. Le tipologie di test previsti in H5P sono:
  - domande a risposta multipla con una o più risposte corrette;
  - domande a testo libero;
  - completamento di frase;
  - domande trascina e rilascia (drag and drop).

- **Infografica:** tutte le infografiche devono essere cliccabili per un'osservazione più attenta da parte dell'utente.
- **Link:** il collegamento porta direttamente ad una specifica risorsa online.
- **Test di Valutazione:** 3 domande valutative associate alla videolezione+.
- **Glossario:** spiegazione di un termine del testo ritenuto importante e in genere ricorrente in una o più videolezioni. L'insieme dei Termini del Glossario rappresenterà anche una risorsa a sé, consultabile all'interno del corso online.

Per ciascuna interazione in fase di storyboarding l'instructional designer deve:

- specificare l'istruzione operativa per l'interazione;
- elaborare eventuali feedback da fornire all'utente;
- scegliere la scena e la posizione in cui inserirla;
- suggerire agli sviluppatori la tipologia di interazione da usare.

## Appendice

## Scheda didattica

### Obiettivo

Obiettivo raggiungibile attraverso questa unità didattica.

### Metadati

<b>Titolo</b>	<i>Massimo 50 caratteri</i>
<b>Descrizione</b>	<i>Breve descrizione del contenuto. Massimo 10 righe</i>
<b>Destinatari</b>	<i>Destinatari (a cura del Formez) [indifferenziato o specificare target]</i>
<b>Argomento</b>	<i>Inserire gli argomenti facendo riferimento al vocabolario dei focus Formez (a cura del Formez)</i>
<b>Livello</b>	<i>[Base, Intermedio, Avanzato]</i>
<b>Parole-chiave</b>	<i>Inserire le parole chiave</i>
<b>Videolezioni correlate</b>	<i>Inserire i titoli delle videolezioni correlate</i>
<b>Autori</b>	<i>Persone che hanno contribuito alla realizzazione dell'unità didattica (esperto, sceneggiatore)</i>
<b>Diritti</b>	Formez
<b>Data</b>	<i>Data di pubblicazione di questa versione</i>
<b>Durata</b>	<i>Indicare la durata complessiva dell'unità didattica (a cura del Formez)</i>

### Scaletta

- Introduzione a .....
- Scenario: personas [target + nome personas]
- Soluzione 1: [Titolo]
  - [argomento 1]
  - [argomento 2]
  - [argomento 3]
- Approfondimento 1: [Titolo]
- Soluzione 2: [Titolo]
  - [argomento 1]
  - [argomento 2]

- [argomento ..]
- Approfondimento 2: [Titolo]
- Conclusione

## Testo videolezione

### Introduzione

[Inserire testo circa 500-1.000 caratteri (spazi inclusi)]

### Scenario

[Inserire testo circa 500-1.000 caratteri (spazi inclusi)]

### Soluzione 1: [Titolo]

[Inserire testo circa 1.500-2.500 caratteri (spazi inclusi)]

[Introdurre la soluzione con una domanda (Come fare per...?)]

### Approfondimento 1: [Titolo]

[Inserire testo circa 1.000-2.000 caratteri (spazi inclusi)]

### Soluzione 2: [Titolo]

[Inserire testo circa 1.500-2.500 caratteri (spazi inclusi)]

### Approfondimento 2: [Titolo]

[Inserire testo circa 1.000-2.000 caratteri (spazi inclusi)]

### Conclusione

[Inserire testo circa 500-1.000 caratteri (spazi inclusi)]

## Risorse a supporto

[Inserire risorse esterne o interne correlate alla VL (video, risorse, documenti, siti, articoli, ecc.) per creazione di approfondimenti su Moodle. Cancellare voce se non presenti.]

## Test di Valutazione

[Inserire sempre almeno 3 domande valutative associate alla videolezione con opzioni di risposta]

<b>Domanda 1</b>	Indicare la domanda
<b>Opzioni di risposta</b>	Indicare le opzioni di risposta e l'opzione esatta
<b>Domanda 2</b>	Indicare la domanda
<b>Opzioni di risposta</b>	Indicare le opzioni di risposta e l'opzione esatta
<b>Domanda 3</b>	Indicare la domanda
<b>Opzioni di risposta</b>	Indicare le opzioni di risposta e l'opzione esatta

## Glossario

[Inserire nel testo il riferimento al **Glossario** e numero di riferimento progressivo] es:

[1] Termine: definizione

[2] Termine: definizione

## Scopri di più

[Inserire nel testo il riferimento a **Scopri di più** e numero di riferimento progressivo]

## Mettiti alla prova

[Inserire nel testo il riferimento a **Mettiti alla prova** con numero di riferimento progressivo e inserire qui il dettaglio]

## Infografica

[se presente inserire link alla risorsa o chiedere la realizzazione di un'infografica]

## Link di approfondimento

[se presenti inserire link alle risorse]

## Suggerimenti

### Stile di scrittura

Dal momento che la lettura a video è più lenta e faticosa della lettura su carta stampata, il testo deve essere quanto più possibile chiaro. Scrivere efficacemente per l'e-learning è anche una questione di stile; il modo in cui scriviamo, infatti, rafforza o indebolisce i contenuti.

Di seguito una serie di suggerimenti:

- preferire la forma attiva a quella passiva;
- utilizzare frasi brevi, attenzione agli incisi e ai periodi troppo lunghi;
- ridurre il numero delle subordinate;
- usare parole brevi (*rapido*, anziché *tempestivo*; *partire*, anziché *allontanarsi*; *uso*, anziché *utilizzo*; *tema*, anziché *tematica*);
- usare parole semplici, comuni, concrete (*se*, anziché *nel caso in cui*; *su*, anziché *in relazione a*; *quando*, anziché *nel momento in cui*; *dietro*, anziché *retrostante*; *pagare*, anziché *effettuare il versamento*);
- usare modi e tempi verbali semplici ed espliciti: l'indicativo è il modo migliore per farsi capire. Tra i tempi, meglio limitarsi a presente, passato prossimo, imperfetto, futuro semplice;
- non esagerare con i modi indiretti (participio passato, gerundio): sono spesso ambigui e appesantiscono la frase;
- usare verbi e non espressioni nominali: *cambiare* anziché *effettuare un cambiamento*; *decidere* anziché *prendere una decisione*; *acquistare* anziché *procedere all'acquisto*;
- usare un linguaggio diretto e concreto;
- limitare per quanto possibile l'uso di sigle e di parole straniere: quando sono indispensabili, le sigle vanno esplicitate, i termini stranieri tradotti.

Il testo deve essere attentamente revisionato, curando in particolare la correttezza di:

- ortografia;
- punteggiatura;
- maiuscole e minuscole.

## Costruzione di QSM

Esiste un vasto repertorio di contributi per costruire buoni QSM dal quale possiamo trarre alcuni suggerimenti che possono guidare il processo di costruzione. Di seguito vengono riportate le indicazioni operative presenti nel documento ANVUR sul Progetto TECO (2012):

- Il linguaggio non deve essere inutilmente complicato, ma adeguato ai destinatari.
- Le domande devono essere brevi ed essenziali.
- Evitare di fare domande con tranelli.
- Non porre domande su argomenti banali o sciocchi.
- Non fare domande alle quali si possa rispondere solo in base al buon senso o alla cultura generale.
- Le risposte alternative non devono essere ovvie.
- Non utilizzare mai testi presi tali e quali dai materiali utilizzati per lo studio.
- Ciascuna domanda deve essere indipendente dalle altre.
- Non usare risposte precedenti come distrattore o come risposta corretta in altri quesiti.

Le domande devono centrare un solo problema o concetto alla volta, espressi con precisione per evitare incertezze e confusione nella scelta delle risposte. I distrattori devono essere plausibili e collegati al problema proposto. Le alternative di risposta devono escludersi a vicenda, altrimenti più risposte potrebbero risultare possibili.

Suggerimenti per la formulazione linguistica:

- Formulare la domanda in forma semplice ed esplicita.
- Le risposte esatte e le alternative di risposta devono essere formulate in modo omogeneo. Devono essere simili per struttura sintattica e per lunghezza.
- Le risposte esatte e le alternative di risposta non dovrebbero riprendere termini o formulazioni usate nella domanda.
- Evitare nella costruzione delle alternative di risposta l'uso di espressioni come SEMPRE, TUTTI, OGNI, DAPPERTUTTO, che inducono a credere nell'inesattezza delle risposte che li contengono. Evitare ugualmente termini come QUASI SEMPRE, SPESSO, QUALCHE VOLTA, che inducono a credere nell'esattezza delle alternative.
- Le domande dovrebbero evitare di contenere negazioni semplici o doppie nel corpo della domanda.
- Evitare alternative del tipo: NESSUNA DI QUESTE, SIA a) CHE b), TUTTE LE PRECEDENTI.
- Evitare che gli elementi grammaticali o la struttura della frase favoriscano l'individuazione della risposta esatta.
- Quando le alternative di risposta iniziano con lo stesso gruppo di parole è preferibile includerle nel corpo della domanda.