

Utilizzare l'interazione per coinvolgere e motivare lo studente per creare attività che lo aiutino a raggiungere gli obiettivi didattici.

### Le cose da NON FARE :

#### Troppi click

Molto spesso si chiede all'utente di svolgere attività inutili o prive di valore didattico. Il click del mouse deve essere un momento in cui lo studente decide di fare qualcosa o sceglie tra le diverse opzioni disponibili, diventando, quindi, parte attiva del corso di formazione.

#### Troppi "avanti"

L'errore peggiore è quello di limitare l'interazione al pulsante di avanzamento. Dopo qualche ripetizione di questo "esercizio" si creerà un automatismo che spingerà lo studente a far avanzare il corso prima che sia terminata la lezione.

#### Attività ripetitive

La ripetizione delle medesime attività, ancorché svolte su argomenti differenti, vanifica l'efficacia delle esercitazioni e rende il corso più noioso. Per catturare l'attenzione del discente è opportuno variare modalità e stile delle interazioni.

#### Attività incoerenti

La coerenza con l'obiettivo didattico deve essere alla base della progettazione di attività interattive. Costringere l'utente a fare cose inutili non migliora la qualità del corso e il livello di apprendimento.

#### Attività banali

Quando si sceglie di creare attività didattiche interattive è importante essere sicuri che il livello di complessità sia coerente con il profilo degli utenti. Attività troppo semplici o troppo complesse rendono il corso inadeguato e deprimono la motivazione dell'utente.

#### Navigazione poco intuitiva

Modificare continuamente l'aspetto e il posizionamento dei pulsanti d'azione o i criteri di navigazione del corso crea sovraccarico cognitivo e affatica inutilmente l'utente. Gli studenti non devono perdere tempo per capire dove cliccare o cosa devono fare per proseguire nel corso.

L'interazione non è cliccare ma partecipare ad attività che comportino la disseminazione di un contenuto, la scelta dell'azione da intraprendere o un feed-back. Una attività interattiva diventa una vera esperienza di apprendimento quando il contenuto è stimolante per l'utente.