

E-Learning Esperienze e prospettive future: quali applicazioni?

Bressanone 9 Giugno 2007

Atti del Convegno

1. Il nostro progetto

Riccardo Aliprandini Introduzione

Elena Banzi Un progetto per un futuro di cooperazione in rete

Giovanni Barone L'utilizzo delle tecnologie: indicazioni didattiche e prospettive future

Maria Teresa Ghetti Cimentarsi con l'e-learning: insegnanti e studenti si confrontano con le nuove tecnologie, strumenti "altri" d'insegnamento e apprendimento.

Bianca Maria Varisco La valutazione nell'e-learning

2. Un'apertura ad altre esperienze

Alessandro Colombi Ambienti virtuali per una cooperazione interattiva

Mauro Bruccoleri Copernicus: migliorare l'apprendimento professionale con le tecnologie

Pierfranco Ravotto FreeLOms uno strumento nel progetto SLOOP per la condivisione e la realizzazione collaborativa di "learning object"

Enzo Dellantonio E-learning e disabilità

Riccardo Aliprandini dirigente scolastico IPSCT "Falcone e Borsellino" e Liceo "D. Alighieri" di Bressanone

Da anni ormai in tutta Europa è fortemente avvertita l'esigenza di sostenere e sviluppare l'uso efficace delle nuove tecnologie della comunicazione nei sistemi di istruzione e formazione, come contributo ad un'istruzione di qualità e come elemento essenziale per adeguare tali sistemi alle esigenze della società della conoscenza, in un'ottica di formazione permanente. In tale contesto l'utilizzo di metodologie didattiche e-learning può offrire la possibilità di superare situazioni di isolamento, di conciliare i tempi della scuola con le esigenze di lavoro e di famiglia, di ottimizzare l'uso del tempo, di creare comunità di apprendimento collaborative a distanza, di diffondere un uso razionale ed efficace delle nuove tecnologie, di personalizzare i percorsi formativi, adattandoli a svariate esigenze (recupero, rinforzo, valorizzazione delle eccellenze, orientamento in entrata ed in uscita, ecc.).

Partendo da tali considerazioni IPSCT "Falcone e Borsellino" e Liceo "D. Alighieri" di Bressanone, in collaborazione con IDEA e Multimedia Project di Bolzano, hanno ideato e realizzato il progetto "E-learning per scuole serali", finanziato dal Fondo Sociale Europeo. Finalità principale del progetto è quella di offrire, nel prossimo futuro, un servizio di formazione a distanza, in primo luogo agli utenti dei corsi serali, attraverso la creazione e l'utilizzo didattico di una piattaforma informatica interattiva ed un'attività di riqualificazione professionale dei docenti. Il corso si è concluso con la concreta sperimentazione, nella classe 4 del corso serale, di alcuni e-learning objects, prodotti dai docenti corsisti. La flessibilità della piattaforma potrà favorirne un efficace utilizzo didattico, nel prossimo futuro, anche nelle classi dei corsi diurni, ed anche nella formazione in presenza.

Il momento conclusivo e culminante del progetto è stato il convegno "E-learning: esperienze e prospettive future: quali applicazioni?", che si svolse Sabato 9 giugno 2007 presso l'Auditorium dell'Istituto, a Bressanone, nel corso del quale sono stati illustrati caratteristiche e risultati del corso, con l'intervento di qualificati relatori su esperienze e prospettive dell'e-learning nella scuola ed in ambiti differenti: dalla formazione professionale all'Università, dal mondo della cooperazione sociale a quello della Pubblica amministrazione.

Elena BANZI progettista; docente Liceo "Dante Alighieri" Bressanone

Premessa Lo sviluppo e la diffusione delle nuove tecnologie della comunicazione con una svolta epocale, pari negli effetti rivoluzionari a mobili¹, hanno inciso in valori, pensiero. Non c'è quella più comune e di determinante, in cui non tecnologie sempre più nuovi. Di fronte alla rapida aspetto del reale, solo la quotidianamente in incessantemente ci



Gutenberg- Bibbia a caratteri mobili

"inadeguatezza sociale". I concetti stessi di della modernità, sono assai garanzia per la libera espressione della creatività e dell'intraprendenza in risposta alla ripetitività spesso alienante della scuola e dei lavori tradizionali, cela in sé il dato della provvisorietà, della facile espulsione dal ciclo produttivo, con tutte le frustrazioni che ciò comporta e la necessità di una riorganizzazione del proprio vissuto.

quella della stampa a caratteri modo determinante su abitudini, esperienza della nostra vita, da routine, a quella più complessa e siamo costretti a misurarci con sofisticate e linguaggi sempre evoluzione che investe ogni capacità di metterci discussione e ad aggiornarci salvaguarda dal rischio di professionale ed esclusione "flessibilità" e "mobilità", cifra ambigui: la flessibilità pur se

La scuola italiana

Il mondo che cambia irrompe ogni giorno, prepotentemente, nelle scuole della provincia di Bolzano, come in tutte le scuole ma forse qui più che altrove. Una certa presunzione di superiorità alimentata, almeno in parte, da una reale condizione di privilegio per quanto riguarda la disponibilità di mezzi e risorse che non ha uguali nel resto del paese, ha determinato in molti casi una certa tendenza all'isolamento, all'autoreferenzialità, ad una integrazione col territorio, che sia veramente aperta e interattiva. Ciò ha impedito, in molti casi, di metabolizzare i profondi cambiamenti ed in una realtà come quella di Bressanone anche docenti "insospettabili" rischiano di "confinare i segni della modernità nel precario limbo della collateralità".

Neppure la nostra scuola si è emancipata del tutto da vecchi modelli e da pratiche talvolta un po' superate. Il progetto, dunque, è nato dal disagio di chi, come educatore, si rende conto che le giovani generazione vivono la maggior parte delle loro esperienze in ambienti virtuali, sembrano padroneggiare il linguaggio digitale e per questo sentono lo scarto generazionale sempre più incolmabile, salvo poi riuscire solo in rari casi ed ingenuamente a selezionare, decodificare, rielaborare in modo personale e critico, le innumerevoli informazioni di cui possono usufruire in tempo quasi reale.

A tale proposito ricordo che, in occasione della mostra "De ludi Globi, 5000 e dintorni", la presentazione della prima edizione a caratteri mobili di della bibbia, era presentata attraverso collegamenti in rete, in uno piccolo ambiente di passaggio dalla stanza in cui a in cui vera presentata la biblioteca medievale coi libri catenati. E lo studio dell'intellettuale umanista, a quella dove era esposto il torchio da stampa della libreria Weger di Bressanone. I caratteri mobili come il linguaggio digitale, consentirono all'uomo di abbattere confini naturali, abbattere barriere culturali.

Se la scuola mira al successo formativo della giovane utenza non può non farsi carico di demistificare false certezze e di fornire agli studenti strumenti e competenze utili per selezionare, interpretare, trattare correttamente le informazioni, rielaborandole criticamente. L'affermazione della rete Internet quale canale incontrastato di comunicazione e informazione, ha inevitabilmente rivoluzionato gli obiettivi della scuola ed essa potrà dire di avere conseguito il successo formativo se sarà in grado di :

- attrezzarsi per fornire adeguato supporto di conoscenze e di abilità, [...]
- offrire queste possibilità a tutti, [...]
- evitare che le nuove conoscenze si configurino come nuove forme di esclusione
- formare utenti consapevoli delle potenzialità e dei limiti delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione facendone una pratica diffusa che coinvolga il complesso delle attività, didattiche e non,
- preparare gli insegnanti a garantirne un utilizzo proficuo [...] nella didattica quotidiana.
- abituare i giovani a rielaborare le conoscenze loro trasmesse attraverso processi di ricerca/ azione, di indagine cooperativa, mediate dalle tecnologie.

Nel Piano Triennale di Sviluppo delle Nuove Tecnologie Didattiche per il 2002, riposta locale al piano previsto dal MIUR con circolare 55 del 21 maggio 2002, l'Intendenza Scolastica di lingua italiana della provincia di Bolzano dava avvio ad un progetto di formazione articolato in tre punti:

- uso il computer nella didattica e nella gestione della scuola,
- coordinamento nell'uso delle risorse tecnologiche e multimediali alla e nella didattica
- gestione delle infrastrutture tecnologiche nelle scuole.

Gli obiettivi, almeno in aree "periferiche" come il comprensorio della media e alta val d'Isarco sono stati conseguiti in modo imperfetto: La popolazione scolastica sa, in altissima percentuale, usare un computer, ma nella pratica quotidiana, soprattutto i docenti, in conformità con un fenomeno rilevato anche a livello nazionale, risultano condizionati negativamente da ansia di prestazione, dal senso di inadeguatezza rispetto agli alunni e rispetto alla macchina. Il passaggio, poi, dal software proprietario a quello libero è stato interpretato da molti come una scelta dettata da calcoli freddamente ragionieristici ed, in molti casi, ha allentato il rapporto docente/macchina che andava faticosamente cementandosi. A fronte di pochi entusiasti innovatori e sperimentatori, che nelle tecnologie informatiche riconoscono insostituibili strumenti per una didattica più interessante, coinvolgente, formativa, sono ancora numerosi quanti ignorano il plusvalore e gli effetti benefici delle nuove tecniche di apprendimento socializzato, per un dialogo proficuo col territorio, l'utenza, le altre istituzioni."

Modalità di rilevazione Il contesto socio economico altoatesino è stato analizzato attraverso la lettura dell' Indagine Multiscopo 2005 condotta dall'Astat per l'Istat nel 2005. In Provincia di Bolzano quasi una persona su quattro (23,0%) usa il personal computer tutti i giorni ed il 13,5% della popolazione naviga in Internet. A conferma di quanto osservato in precedenza, sono i giovani studenti a fare un uso più sistematico delle tecnologie informatiche, con una percentuale del 96,3% di studenti che usano il pc almeno una volta alla settimana Seguono in percentuale i lavoratori (55,9%) e fanalino di coda le casalinghe (17,4%). Impressionante risulta soprattutto il dato che tra i ragazzi di età compresa fra i 14 ed i 19 anni solo l'11,1% non utilizza mai il pc e fra i bambini fino ai 13 anni più del 30% lo usa almeno una volta alla settimana.

La maggior parte di quanti, in età adulta, usa il PC lo fa per ragioni di lavoro, mentre le giovani generazioni considerano il mezzo informatico indispensabile anche per le attività ludiche, di svago e hanno ormai completamente metabolizzato i linguaggi. I risultati dell'indagine confermano quanto rilevato all'interno delle scuole coinvolte nel progetto dove i ragazzi dichiarano di fare un uso molto frequente del PC e Internet,

ma l'esperienza di chi insegna dimostra che solo pochi sanno "navigare le informazioni" con competenza e spirito critico.

Somministrazione di Questionari

- docenti delle due scuole della Val d'Isarco, (IPSC "Falcone e Borsellino" / Liceo "Dante Alighieri" e Liceo Virgilio di Vipiteno);
- corsisti del corso serale ;
- categorie di lavoratori più rappresentate tra gli alunni del corso serale e potenziali utenti;
- alunni dei corsi diurni per valutare l'interesse verso il lavoro collaborativo, verso i progetti della BSM ²

Contatto diretto (telefonico, epistolare, incontro) con

- Enti Locali, Singole Scuole consorziate del CAIFS,
- Dirigenti delle Scuole del CAIFS
- rappresentanze sindacali,

che hanno rilasciato lettera di interesse ed appoggio

Verifica diretta L'entità e le caratteristiche della dotazione informatica (aule informatiche, connettività etc.) è stata verificata attraverso un colloquio con i referenti informatici delle due scuole coinvolte.

ELEMENTI DI CRITICITA' RISCONTRATI

DOCENTI Le inchieste svolte tra i docenti e sul territorio hanno dimostrato che anche in provincia di Bolzano, in una realtà apparentemente più evoluta ed all'avanguardia di altre, gli entusiasmi verso le nuove tecnologie sono piuttosto tiepidi, soprattutto da parte della componente docente.

Dai risultati dei questionari sottoposti ai docenti di tre scuole è risultato che l'innovazione, come spesso accade, viene accettata ed accolta, ma senza entusiasmi e con un po' di scetticismo.

- Per molti le TIC sono utili solo come media per l'erogazione, di saperi e materiali preconfezionati e non ne riconoscono il plusvalore rispetto alle tecniche tradizionali.
- Presenza insufficiente di docenti in grado di ricoprire i ruoli di più alta responsabilità per quanto riguarda il coordinamento della parte tecnica del progetto e la tecnica della piattaforma:.
- Considerevole carico di lavoro per chi voglia affrontare un cammino di formazione per formatori

Aspetti positivi del corso

Il docente è riuscito a dimostrare che l'ambiente digitale può assumere diverse fisionomie a seconda dell'uso che gli utenti intendono farne, degli obiettivi formativi che si prefiggono, del modello apprenditivo adottato.

La piattaforma, inizialmente definita essenziale, o addirittura spartana, dai corsisti, ha preso forma gradualmente, ad opera dei corsisti stessi, che via via ne hanno arricchito il blog, il glossario, l'archivio.

Obiettivo Perseguiti

I corsisti hanno compreso:

- il concetto di ambiente di apprendimento;
- quali siano le metodologie utilizzabili per il suo sviluppo;
- i vantaggi della partecipazione a comunità di pratica e di apprendimento;
- i vantaggi dell' incentivare studenti e insegnanti coinvolti al lavoro interattivo,
- i vantaggi del diffondere il piacere per la ricerca e del comunicare gli esiti del proprio lavoro.

Prospettive Future

Alcuni docenti formati, rappresentanti i corsi serali, i corsi diurni di Liceo «Dante Alighieri» ed IPSCT «Falcone e Borsellino», del Liceo «Publio Virgilio», del corso serale dell'ITC "Pisano" di Merano stanno già trasferendo le pratiche e le competenze acquisite verso altre attività, non necessariamente legate alla situazione dei corsi serali.

La flessibilità della piattaforma ne consente l'adattabilità ad esigenze diverse e ad attività a distanza di svariata natura: recupero, rinforzo, valorizzazione delle eccellenze; orientamento in entrata ed in uscita; rete per la collaborazione interattiva con le Istituzioni locali; rete transregionale per lo studio finalizzato alla formazione continua .

- <http://ipc.mmp.it/learning/course/view.php?id=21> (MARIA TERESA GHETTI AMMINISTRATRICE DI SISTEMA)

La prof. Banzi, direttrice della biblioteca del Liceo «Dante Alighieri» IPSCT «Falcone e Borsellino» ha allestito una sezione dedicata alla raccolta e indicizzazione ragionata di documentazione, materiale prodotto nella scuola, link che rimandano a fonti documentarie, alla ricerca azione interdisciplinare e tra scuole, aree per le singole attività laboratoriali.

- <http://ipc.mmp.it/learning/course/view.php?id=20> (MARIA TERESA GHETTI AMMINISTRATRICE DI SISTEMA)

Liceo «Vigilio» di Vipiteno ha allestito una sezione della Biblioteca dedicata alla raccolta e indicizzazione ragionata di documentazione, inerente agli aspetti normativi, amministrativi della biblioteca, le attività della medesima ed i prodotti realizzati

- <http://ipc.mmp.it/learning/course/view.php?id=14> MARIA TERESA GHETTI AMMINISTRATRICE DI SISTEMA)

La direttrice della biblioteca ha allestito delle sottoaree dedicate alle aree di progetto delle classi liceali, alcuni wiki su Dante, documentazione sugli esami di stato

- <http://ipc.mmp.it/learning/course/enrol.php?id=32> (prof. Guido GIOGA amministratore di sistema)

Il prof. Guido Gioga ha allestito l'area Merano Serali SIRIO

Giovanni BARONE docente - Multimedia Project Bolzano

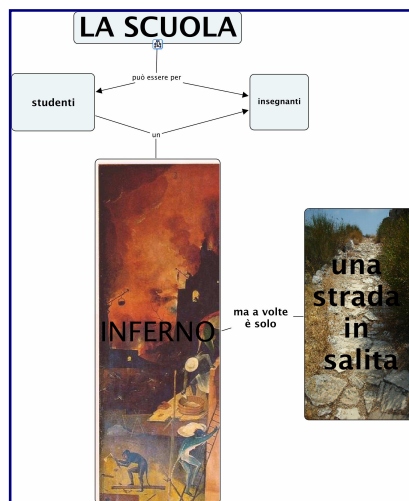
PREMESSA:

Prima di affrontare ogni analisi è indispensabile porre una premessa: lo scarto generazionale tra noi ed i nostri allievi si fa sempre più evidente, perchè essi hanno oggi esigenze diverse rispetto alle nostre ed al passato. E' difficile capire quali siano le loro aspettative e poco produttivo procedere con metodi tradizionali, per loro assai poco stimolanti.

Mi ha colpito una mappa concettuale con cui un corsista ha saputo sintetizzare la percezione della scuola latente nell'immaginario collettivo: vi si distinguono due categorie: quella di chi la vive come una realtà infernale e di chi, riconoscendone il valore, la percepisce come "strada in salita", sorta di percorso iniziatico verso una meta non individuabile a priori.

NUOVE TECNOLOGIE E SUCCESSO FORMATIVO

Il percorso verso il successo formativo se le tecniche di insegnamento vengono razionalmente integrate con le nuove tecnologie, che permettano di ottimizzare le conoscenze, l'espressione della comunicazione, della valutazione traggono vantaggi dall'uso delle TIC ma le nuove tecnologie diventano veramente uno strumento:



CESSO FORMATIVO

Il successo formativo può diventare oggi più promettente/apprendimento tradizionali con tecniche on line, di sicuro plurimedializzare tempo, uso delle competenze. Ambiti come quello di simulazione, dell'apprendimento e indubbiamente significativi tecnologie nella scuola fanno qualità nel momento in cui

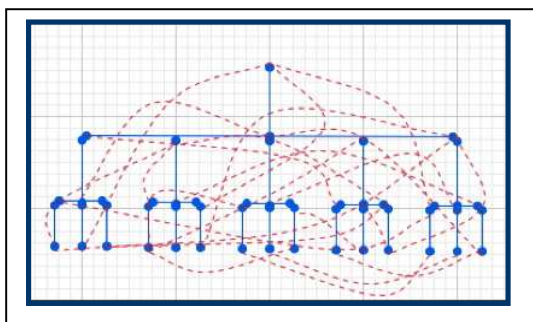
- per comunicare (Internet),
- per simulare situazioni quasi reali permettendo agli studenti di diventare sempre più autonomi nell'apprendere
- per valutare oggettivamente
- per autovalutarsi, imparare a capire cosa so o non so fare e come lo faccio.

Due generazioni a confronto Centralità dell'alunno

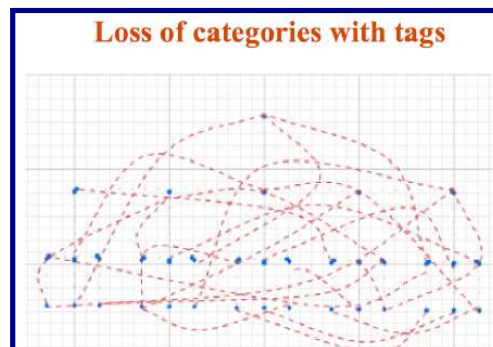
Il ruolo attivo, costruttivo, propositivo dell'alunno viene esaltato dalle tecniche on line, che gli consentono di apprendere facendo (learning by doing): cercando, scoprendo, collegando, confrontando. Ma cosa è importante, gli permettono di valorizzare la fatica: imparare facendo comporta fatica ma da grande soddisfazione; produce risultati gratificanti e qualificanti. Anche operazioni comuni come la lettura e la scrittura possono diventare creazione e costruzione dove prevalga una logica apprenditiva fondata su basi costruttiviste per cui la classe diventa una rete di persone che collaborano.



Nat Generation e tradizione a confronto



E in atto, ad ogni livello, una graduale transizione da un modello gerarchico ed uno sistema

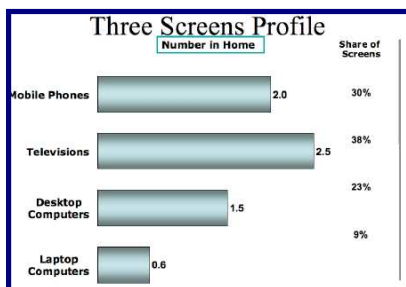


associativo. Le nostre generazioni si distinguono per la loro struttura mentale gerarchica, frutto di una ben precisa educazione, che ci induce ad operare per concetti sequenziali uno all' altro, rigorosamente disposti secondo una gerarchia.

Le mappe concettuali, invece, esemplificano un altro modello, in cui pare dominare il caos. I concetti che ci "riempiono la testa", ci confondono, facciamo fatica a decodificarli in sequenza perche rappresentano un modo di pensare d agire diverso dal nostro. La distanza tra noi ed i ragazzi dipende dal fatto che loro hanno un rapporto naturale, vissuto con le TIC. Quando le usano inventano, creano; noi riproduciamo

Nati nell'era digitale

I giovani usano strumenti che cambiano il modo di acquisire conoscenze, di sviluppare "nati nell' vita nostri:



USO dello Schermo . Percentuali degli schermi più usati

modo di pensare , di competenze. I cosiddetti "era digitale", hanno stili di profondamente diversi dai nostri. Possono lavorare contemporaneamente con più strumenti; sono multitasking. La maggior parte delle esperienze in ambiente virtuale e gli adulti li accusano di essere poco abituati a scavare in profondità e di essere privi di memoria "storica".

.Vivono la vita moderna, impongono di affrontare più compiti simultaneamente (multitasking works), cosa che il lavoro in rete agevola notevolmente. Aprire varie finestre, accedere a diverse fonti contemporaneamente, consente di elaborare in parallelo informazioni e seguire processi differenti. Ciò va sicuramente a discapito di processi mnemonici a lungo termine ma comporta una capacità di elaborazione più immediata e flessibile

In realtà i ritmi ed i cambiamenti rapidissimi che caratterizzano la vita moderna, impongono di affrontare più compiti simultaneamente (multitasking works), cosa che il lavoro in rete agevola notevolmente. Aprire varie finestre, accedere a diverse fonti contemporaneamente, consente di elaborare in parallelo informazioni e seguire processi differenti. Ciò va sicuramente a discapito di processi mnemonici a lungo termine ma comporta una capacità di elaborazione più immediata e flessibile

Il multitasking e l'approfondimento richiedono competenze differenti che contrappongono il nostro modo di operare a quello dei nostri allievi, ma affermare aprioristicamente che il nostro metodo è migliore del loro è arbitrario; chi può essere certo che il loro disordine sia veramente negativo?

Prospettive future

Ad un convegno tenutosi nel marzo 2007 a Roma, è stata presentata una statistica che rivela come lo schermo (del telefonino, della televisione, del computer) sia uno strumento in progressiva crescita.

L'impennata più significativa e' quella del computer per la maggiore interattività che garantisce. In particolare consente agli utenti un ruolo attivo: i "nati nell' era digitale" diventano inventori, creatori; nascono comunità, non ben identificabile ma a "macchie di leopardo" definibili come "reti sociali".

Libro e schermo in contrapposizione.

La diversa *forma mentis* di insegnanti e studenti ha messo a dura prova il loro rapporto: il processo educativo tradizionale, fatto di tempi e spazi immutabili, e' in crisi. Ai docenti si richiederebbe di ricostruire continuamente ambienti di apprendimento sempre nuovi, in grado di stimolare i ragazzi alla ricerca, al confronto, alla collaborazione e cooperazione. Per fare questo dovremmo saper distinguere i diversi usi e gradi di efficacia, ripensando seriamente al nostro modo di lavoro. La classe dovrebbe diventare Learning Community, luogo dove costruire conoscenza insieme, affrontando con consapevolezza diverse fonti di informazione, mettendo a punto tecniche di auto apprendimento ed auto valutazione che consentano agli allievi di acquisire maggiore autonomia e consapevolezza metacognitiva.

SITO/BIBLIO/GRAFIA.EDU

New Millennium Learners (convegno 7 marzo 2007)

<http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1466>

<http://www.apple.com>

<http://www.secondlife.com>

Joseph Nvak "L'apprendimento significativo - Erickson

Scuolaazienda (podcast audio)

<http://www.scuolaazienda.it/catalogo2007SA/volumi/>

[extra_target.html](http://www.scuolaazienda.it/catalogo2007SA/volumi/extra_target.html)

www.microsoft.com/surface

http://www.smile.it/week/sfide_090107.html

<http://www.videodigitaleducativo.com/>

Cimentarsi con l'e-learning: insegnanti e studenti si confrontano con le nuove tecnologie, strumenti "altri" d'insegnamento e apprendimento.

Maria Teresa GHETTI corsista. Docente Liceo Virgilio Vipiteno.

La scelta di utilizzare un termine tanto desueto per definire il rapporto dei docenti con l'e-learning nasce da una semplice constatazione. Di fronte all'eventualità di utilizzare le nuove tecnologie nella didattica gli atteggiamenti prevalenti possono essere essenzialmente due: c'è chi con grande entusiasmo si appresta al "cemento" con spirito di avventura, si mette alla prova ed affronta il rischio, a volte anche senza esserne pronto, e c'è chi affronta quello che vede come un avversario da eliminare, dalla posizione di chi, lancia in resta, è disposto a combattere pur di vincere in questa singolar tenzone e poter rimanere fedele ad un modello didattico tradizionale, che ritiene consolidato e indiscutibile.

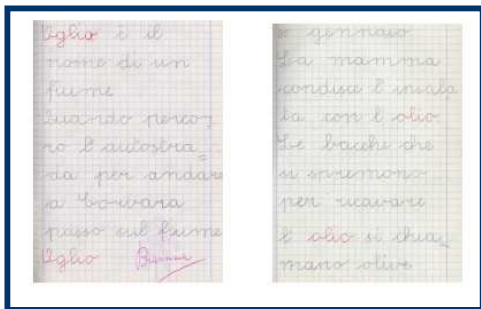
Al di là del valore e del significato che ciascuno di noi ritiene di attribuire all'utilizzo delle tecnologie nella scuola, credo che ci siano degli errori di fondo in entrambe le posizioni.

Chi interpreta infatti questa metodologia didattica altra come controproducente o poco produttiva, lo fa generalmente a priori, partendo dai pregiudizi di chi critica senza conoscere e dimentica che comunque, anche nell'e-learning, quello che conta realmente non è tanto la E, l'elettronica, che è solo il mezzo, lo stru-

mento, quanto piuttosto il LEARNING, cioè l'apprendimento, che rimane l'obiettivo di ogni azione dell'insegnante.

Anche un entusiasmo eccessivo ed immediato può però presentare connotazioni negative: non serve usare il computer quando bastano carta e penna, le attività in laboratorio vanno programmate e definite nei tempi e nei modi e, soprattutto, gli studenti vanno guidati.

Già, gli studenti! Spesso sento dire dai colleghi che "i ragazzi ne sanno più di noi", che non c'è problema a portarli in laboratorio perché "quello che non sappiamo fare noi lo sanno fare loro".



Credo che anche questo sia un mito da sfatare: la maggior parte dei ragazzi usa il computer esattamente come va in bicicletta: male, contro mano e senza regole. Noi insegnanti dobbiamo guidarli anche in questo, insegnare loro ad utilizzare questo strumento in maniera adeguata, fornendo loro le regole fondamentali per un uso consapevole delle tecnologie, soprattutto quando sono piccoli.

Ecco dunque perché l'utilizzo di una piattaforma per fare e-learning, a distanza, ma anche e a maggior ragione in presenza, è a mio parere tanto interessante e significativo: si possono impostare attività di vario genere, per singoli gruppi di lavoro; si possono definire in modo chiaro i criteri e i tempi di svolgimento delle attività, abituando così gli studenti al rispetto delle regole; si possono anche proporre modalità di lavoro aperte e probabilmente più motivanti, lasciando gli studenti liberi di implementare ad esempio un wiki su un tema dato o di aprire e sostenere delle discussioni in un forum.



E' chiaro però che sia i docenti che gli studenti devono acquisire le competenze necessarie e che non si può pensare, né da una parte né dall'altra, ad una fruizione improvvisata: dei risultati significativi sono plausibili solo attraverso una precisa pianificazione del lavoro, attraverso una programmazione attenta delle attività, attraverso l'acquisizione di determinate competenze nell'uso della piattaforma, insomma, come si diceva all'Accademia del Cimento, "Provando e riprovando", sperimentando senza sacri timori, ma nemmeno con eccessiva faciloneria.

Mi sia permessa infine un'ultima considerazione: non dobbiamo pensare mai al nostro modo di agire nella scuola, nelle classi, come a qualcosa di definitivo, nemmeno quando ci sembra il migliore possibile. Anche nella piattaforma dunque non vediamo qualcosa di perfetto, non suscettibile di cambiamenti, magari in meglio. E' un punto di partenza: per dirla con Mario Rotta, che non sia solo una piattaforma, ma si configuri piuttosto come un "trampolino", da cui, facendo tesoro delle esperienze del passato, siamo eventualmente pronti a tuffarci verso qualcosa di nuovo.

Bianca Maria VARISCO docente Facoltà di Scienza della Formazione Università di Padova

PREMESSA.

Come in ogni ambiente d'apprendimento-insegnamento "istituzionalizzato", anche in quelli di e-learning i processi valutativi sono intrinseci ai più comprensivi processi di progettazione-sviluppo degli interventi educativi e a tutto ciò che li connota.

Come quelli di progettazione e sviluppo, anche i processi valutativi dovrebbero perciò fare riferimento esplicito a un prevalente "approccio" educativo e a quanto ne consegue, approccio in sintonia con gli scopi d'apprendimento e rispettoso degli specifici contesti di sviluppo.. Partendo dal presupposto che il profilo degli studenti, native generation, multitasking, delineato dal prof., BARONE e' quello da cui dobbiamo partire per fare un discorso di valutazione come processo, e' utile distinguere i tre principali "approcci" che oggi giorno possono connotare gli ambienti di e-learning, e i loro annessi sistemi e processi e valutativi, più o meno "formali":

Oggi le tecnologie vengono usate secondo modelli diversi:

- **Modello tradizionale.** L' approccio "tradizionale" non esclude l'uso di tecniche digitali sofisticate, ripropone la logica dei classici courseware, totalmente o prevalentemente etero-gestiti ed erogati on-line : l' insegnante, pensa, organizza, decide ogni cosa.
- **Modello blended.** L'approccio blended, o approccio misto, che coinvolge in parte anche gli allievi non solo nella scelta degli argomenti, ma anche nella definizione degli obiettivi, dei metodi per perseguirli, dei criteri di valutazione e di come attuare forme di autovalutazione.
- **Metodo completamente autogestito.** E' il modello del futuro, che oggi e' alla base del blog. L'utente può decidere di aprire un blog, allestirlo, decidere se e chi può scrivervi e commentare o decidere che sia uno spazio chiuso ad ogni forma di interlocuzione

Ai diversi tipi di approccio corrisponderanno diversi modi di insegnare e apprendere e di valutare:

Il metodo tradizionale viene applicato ai corsi courseware, completamente on line, corsi di auto apprendimento altamente strutturati, che forniscono ai corsisti materiali molto sofisticati, riusabili, spesso multimediali. Questi materiali sono e-learning objects che, almeno in origine nascono dunque in ambito comportamentista e sono definiti unità di contenuto minimali, riusabili in contesti diversi, collegati in maniera diversa, a seconda degli obiettivi prefissati. La comunicazione, quando sia permessa, e' asincrona e non sono ammesse chat. In taluni casi e ammesso il forum, ma solo in forme rigidamente vincolate. La valutazione si svolge attraverso la somministrazione di items a risposta multipla, vero / falso ed hanno la sola funzione di misurare prodotti, non dandosi cura dei processi.

Il metodo blended. L'approccio blended e' un approccio "misto", rispetto non solo alle modalità di comunicazione (compresenza di modalità sincrone e asincrone, in situ e on-line), ma anche, e soprattutto, all'alternanza di momenti d'apprendimento-valutazione etero- e co-gestiti. La rete conserva non solo gli oggetti e tutto ciò che e' archiviabile documentabile, ma anche i processi: i forum, le chat, i tracciamenti. Consente di valutare non solo i prodotti ma anche i processi. L'attenzione non andrà solo al prodotto, al fine

di stabilire degli status quo rispetto alla preparazione, ma sarà rivolta anche al processo. Per quanto la valutazione sia sempre un processo inferenziale ed interpretativo, quindi mai pienamente oggettivo, quella di un processo on line potrà avvicinarsi molto all'oggettività: una analisi dettagliata su come si è svolto il lavoro, sul motivo per cui si è giunti ad un risultato piuttosto che ad un altro.

Il computer conserva i processi: questa nuova forma ci può aiutare a comprendere a fondo il processo. Nei corsi ad approccio tradizionale, dunque, la valutazione sarà una media dei risultati attribuiti ad ogni test di fine modulo. Nei corsi blended i corsisti diventano co-progettisti, co-sviluppatori, co-valutatori di quello che fanno : operano in parte on line in parte on site. Approccio tradizionale riprova strutturate: Certificazione su media per ciascun modulo.

Approccio vincente; in un corso in parte in presenza, in parte a distanza, i corsisti diventano coprogettisti, covalutatori: usano materiali in parte riusabili ma comunque modificabili in base alle esigenze strutturabile e talvolta proposti da loro stessi. La comunicazione è asincrona e sincrona. In particolare è utilissima la chat che dà ottimi risultati nel brainstorming e che è particolarmente amata dai ragazzi che chattano soprattutto attraverso la telefonia mobile.

Vi sono tre categorie di analisi per valutare attività come quella dialogica di un forum.

- Presenza sociale, cioè quanto rimaniamo noi stessi e quanto diventiamo parte del gruppo
- Presenza di insegnamento, cioè quanto ognuno di noi insegna agli altri
- Presenza cognitiva

Esistono strumenti elettronici di non facile uso per valutare i cambiamenti dall'inizio alla fine di un forum, dei software per l'analisi di network, per analizzare come gli studenti si muovono.

Approccio informale. Si verifica laddove i temi di discussione vengono autoproposti, si propongono le emergenze sociali, la comunicazione è sempre asincrona, non esiste valutazione ma coloro che emergono per autorevolezza competenziale. L'attività privilegiata è quella di project work. Si propone un progetto da fare insieme e la valutazione riguarderà la qualità dell'interazione e sarà favorita da una serie di strumenti elettronici che permettono di capire il processo nel suo divenire

FASE PROPEDEUTICA. Gli studenti si auto-presentano ai pari e, nel secondo anno attraverso l'uso di una bacheca, condivisa familiarizzano. Con l'ambiente elettronico - elemento preliminare di fondamentale importanza per l'organizzazione del corso on line (Cacciamani, in corso di stampa).

I FASE sono state proposte quattro questioni a risposta individuale e lettura libera: motivazione d'iscrizione al CL; aspettative iniziali su di esso; inattese occasioni formative interne al CL; nuove ed eventuali aspettative emerse durante la frequenza del CL.

II FASE attraverso forum e scrittura collaborativa, gli studenti, suddivisi in gruppi di 5 soggetti, hanno confrontato, negoziato, scelto e condiviso un massimo di tre tematiche trattate nei corsi frequentati, un massimo di tre frasi significative desunte da essi, un massimo di tre esperienze significative vissute, accademiche o altro.

III fase gli studenti, divisi in gruppi di 15 persone (gruppi A, B e C nelle tabelle), ognuno formato da 3 gruppi precedenti, attraverso forum e scrittura collaborativa, hanno motivato, discusso e rinegoziato le scelte fatte facendo emergere i legami tra aspettative già espresse e quanto detto nei forum.

IV fase è stata riservata alla riflessione individuale, a lettura libera, sul profilo professionale emerso durante la pratica laboratoriale, così come interpretato e trascritto da ciascuno studente.

4. Raccolta ed analisi dei dati

Sono stati raccolti dati quantitativi sulla partecipazione alle attività e dati qualitativi rilevati attraverso l'applicazione di categorie di analisi del discorso.

Sono stati presi in considerazione:

- gli interventi nei forum, che rappresentano le fasi dialogiche di attivazione dei processi di co-costruzione attraverso il discorso;
- le attività iniziali e finali, che miravano a valutare le consapevolezze prima e dopo il processo attivato.

I dati e le tabelle seguenti indicano sinteticamente i dati raccolti:

Piccolo gruppo	Numero persone		N. interventi 1° Forum	N. interventi 2° Forum
	Iscritte	Valutate		
1	6	3	29	33
2	4	3	14	
3	6	5	26	
Tot.	16	11	69	

Categoria	N. Studenti	N. interventi
a) Costruzione conoscenza e senso comunità	5	10
b) Uso discorso per negoziare	12	29
c) Sviluppo identità	8	18
Tot.		67

Gruppo B

Piccolo gruppo	Numero persone		N. interventi 1° Forum	N. interventi 2° Forum
	Iscritte	Valutate		
4	7	2	19	32
5	6	4	15	
6	6	5	29	
Tot.	19	11	63	

Categoria	N. Studenti	N. interventi
a) Costruzione conoscenza e senso comunità	6	19
b) Uso discorso per negoziare	13	29
c) Sviluppo identità	8	10
Tot.		58

Gruppo C

Piccolo gruppo	Numero persone		N. interventi 1° Forum	N. interventi 2° Forum
	Iscritte	Valutate		
7	6	5	34	98
8	5	5	32	
9	6	6	25	
Tot.	17	16	91	

Categoria	N. Studenti	N. interventi
a) Costruzione conoscenza e senso comunità	9	23
b) Uso discorso per negoziare	14	57
c) Sviluppo identità	11	23
Tot.		103

7

Bibliografia

Bereiter C. (2002), *Education and Mind in the Knowledge Age*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, NJ.

Benbunan-Fich R., S. R. Hiltz e L. Harasim (2005), *The Online Interaction Learning Model: An*

Integrated Theoretical Framework for Learning Networks. In S.R. Hiltz , R. Goldman (Eds.), *Learning Together Online. Research on Asynchronous Learning Networks*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, NJ.

Brown R. E. (2001), The process of community-building in distance learning, *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 52(2), pp.18-35.

Cacciamani S., Giannandrea L. (2004), *La classe come comunità di apprendimento*, Roma, Carocci.

Harasim L. (Ed), (1990), *On-line education: Perspectives on a new medium*, New York, Praeger/Greenwood.

Hiltz S.R, Goldman R. (2005), *What Are Asynchronous Learning Networks?*. In S.R. Hiltz, R. Goldman (Eds.), *Learning Together Online. Research on Asynchronous Learning Networks*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, NJ.

Michelini, M. Rossi P.G. (2003), *E-Learning to support initial teacher education for primary school*, ESERA Conference Research and quality of science education, Netherlands.

Orr J. (1990), *Sharing knowledge, celebratine identity: War storiesand community memory in a service culture*. In D.S. Middleton, D. Edwards (Eds.), *Collective remembering: Memory in Society*, Beverly Hills, CA, Sage.

Rossi P.G., Alessandri G., Magnoler P., Varisco B.M. (2004), *ePortfolio for teacher initial training*, *Proceeding Second EifEL Conference ePortfolio*, La Rochelle, 28-29 October, pp. 133-148.

Rocca L. (2003), *Il territorio della rete. Studio di un progetto educativo on-line*, PensaMultimedia, Lecce.

Scardamalia M. (2002), *Collective cognitive responsability for the advancement of knowledge*. In B. Smith (Eds.), *Liberal Education in knowledge society*, Chicago, Open Court.

Schön D.A. (1983), *The reflexive Practitioner*, Basic Books, New York.

Seely Brown J., Duguid P. (1998), *Organizing knowledge*. *California Management Rewiew*, 40(3),

pp.90-111.

Seely Brown J., Duguid P. (1991), *Organizational learning and communities of practice*.

Organization Science, 2(1), pp.40-57.

Swan K., Shea P. (2005), *The Development of Virtual Learning Communities*. In S.R Hiltz, R. Goldman (Eds.), *Learning Together Online. Research on Asynchronous Learning Networks*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, NJ.

Varisco B.M. Cecchinato G., Grion V. Tonegato P., Rossi P.G., Magnoler P. (2004), *Professional ePortfolio in pre-service teacher education*, *Proceeding Second EifEL Conference ePortfolio*, La Rochelle, 28-29 October, pp. 102-111.

Wenger E. (1998), *Communities of Practice. Learning, Meaning, and Identity*, Cambridge University Press, Cambridge (UK).

Associates, Mahwah, NJ.

Alessandro Colombi Docente Tecnologia dell'istruzione, Libera Università di Bolzano

Raccolgo la provocazione di Paolo Lorenzi e con convinzione rispondo : " Sì, l'e-learning serve, serve innanzi tutto perche' viviamo in una società che sta cambiando, che chiamiamo digitale che implica delle differenze. Uno studente oggi può esprimere il suo dissenso in forma strutturata, formalizzata, inviata per mail o forum, eventualmente anonima.

La scuola non è assolutamente al passo coi tempi ed oggi possiamo condividere quanto affermava Papert: nell' '80: un insegnante dell' '800, trasferito in un'aula moderna saprebbe muoversi agevolmente. Un chirurgo dell'800 che si trovasse in una sala operatoria oggi non saprebbe cosa fare.

La scuola e' un apparato che induce modelli, riproduce la società così come e' strutturata, favorisce la stratificazione sociale. Grazie al computer i ragazzi possono fare cose che non potevano fare su carta o in presenza, come esprimere la loro opinione, interagire con alunni di altre scuole, ecc..

La cosa più vantaggiosa che possiamo fare e' permettere agli studenti di fare quello che prima non potevano fare: esprimere la propria opinione, cosa che "via carta" risultava più laboriosa.

Nel 2005 e' uscita la normativa per la difesa dei contenuti culturali del Ministero dei Beni Culturali in Inghilterra, che prevede che le informazioni a rischio verranno conservate su carta, chiuse in cilindri in rame che verranno raccolti in teche e seppelliti nei pressi di centrali nucleari, perche' nulla supera la loro tenuta che e' di 3300 anni. Questo significa che per almeno 50 anni dovremo fare i conti con la carta. Il problema non sta dunque nell'uso meno della carta, della scrittura, del libro o meno.

E LEARNING significa cooperazione tra studenti, genitori, e scuola. E' bene rivedere i ruoli; e-learning vuol dire avere maggior potere di controllo; dare ai ragazzi coraggio di inventarsi delle idee, di crearsi. Non deve essere la scuola che crea lavoratori ma saranno i lavoratori a crearsi. Con l' e-learning dobbiamo provare a cambiare il modello di scuola che non e' più attuale: Dobbiamo formare studenti autonomi e critici, che sappiano crearsi da soli, che non pensino che al titolo di studio universitario equivalga un lavoro come quello dei loro padri o professori e definitivo. In questo modo non faremmo innovazione, ne' integreremmo la scuola nel mondo del lavoro.

La nostra e' l'alba di una civiltà diversa



emoticons

Opportunità di imparare in modo diverso. Studenti sono multitasking senza abbassare la soglia di prestazione. Un oggetto con cui viene gestita la comunità di una fabbrica con le dita sullo schermo. Più evoluta del tatching screen delle stazioni. Chi usa una tecnologia viene cambiato anche fisicamente, la posizione del corpo sta cambiando.

Basse soglie di accesso permetteranno di dire cosa pensiamo in modo morbido:

Mauro Bruccoleri Direttore CFP "Mattei" di Bressanone

Copernicus (<http://www.copernicus.bz.it>) è un servizio progettato e realizzato dalla Provincia di Bolzano a sostegno delle attività di apprendimento professionale che, grazie alla flessibilità d'accesso, garantisce "una rete" di opportunità per un apprendimento individualizzato attraverso le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, quindi uno strumento efficace in vista del successo formativo e della formazione lungo tutto l'arco della vita. L'interessante iniziativa, rivolta a cittadini, imprese, formatori che usano la tecnologia per l'apprendimento in aula ed a distanza è finanziata dall'Unione Europea, dal Ministero del Lavoro e dalla Provincia Autonoma di Bolzano, attraverso il Fondo Sociale Europeo".

Sistema rivolto a

- organismi di formazione pubblici e privati, a distanza o in forma mista;
- aziende che, autonomamente o in partnership con organismi di formazione, intendono organizzare una attività di formazione per i propri dipendenti;
- cittadini che, secondo una logica di apprendimento lungo tutto l'arco della vita, abbiano esigenza di aggiornarsi o accrescere le proprie competenze.

Copernicus è attivato da 5 Ripartizioni³ e si articola in più progetti, è espressione di "visioni" e pratiche differenziate⁴

-
- ³Ripartizione 4 – Ufficio Sviluppo Personale
 - Ripartizione 9 – Informatica
 - Ripartizione 20 – Formazione professionale tedesca e ladina
 - Ripartizione 21 – Formazione professionale italiana
 - Ripartizione 22 – Formazione professionale agricola, forestale e di economia domestica

⁴ Sono disponibili i corsi

- **kick-off gender**, (che risponde ad una strategia gender mainstreaming, vale a dire per le pari opportunità). GRATUITO; http://e-learn.provincz.bz.it/data/copernicus/lm_data/lm_9875/index.html
 - **Organizzazione e Conduzione Riunioni** a cura dell'Ufficio sviluppo personale della Ripartizione Personale teso a sensibilizzare i partecipanti allo sviluppo delle proprie capacità organizzative e di leadership per rendere le riunioni produttive e motivanti. http://www.copernicus.bz.it/index_i.php?page_id=8
1. Il medesimo ufficio propone al personale della Provincia, degli enti locali e degli enti strumentali della Provincia un corso di formazione in **Project Management** in modalità "blended learning". http://www.copernicus.bz.it/index_i.php?page_id=80
 2. Il Programma **Formazione Formatori** è invece dedicato a tutti coloro che, all'interno dell'amministrazione e formazione della Provincia Autonoma di Bolzano – Alto Adige, devono sviluppare competenze e saperi per l'utilizzo della Piattaforma ILLIAS, per la gestione di percorsi formativi on line e per l'amministrazione del proprio sistema locale-http://www.copernicus.bz.it/index_i.php?page_id=38
 3. Il Programma **Formazione Formatori**, articolato in 3 diversi corsi, è stato ideato dalla **Formazione Professionale Agricola, Forestale e di Economia Domestica**, mentre
 4. I corsi e-teacher formano docenti in grado di progettare e gestire corsi di formazione a distanza sulla Piattaforma Copernicus-ILLIAS
 5. http://www.provincia.bz.it/formazione-agricola/index_i.asp; http://www.copernicus.bz.it/index_i.php?page_id=25



La Scuola Professionali Enrico Mattei di Bressanone partecipa al progetto per il buon uso didattico delle Tecnologie", evocativamente denominato "PIONIERI" (www.copernicus-bz-pionieri.it), "promosso e sostenuto dalla Ripartizione 21 della Provincia Autonoma di Bolzano e dalle Scuole Professionali provinciali in lingua italiana" delle Ripartizioni 20 e 21.

Il programma ha lo scopo di aiutare gli insegnanti della FP a riconoscere e sfruttare efficacemente il valore aggiunto offerto dalle nuove tecnologie, sviluppando e realizzando progetti didattici che ne facciano un uso razionale ed efficace.

La particolare flessibilità dell'ambiente virtuale e degli strumenti a disposizione permette di diversificare l'attività formativa, moltiplicando le opportunità di raggiungere gli obiettivi prefissati e di personalizzare i percorsi.

DIDATTICA: strumenti e prodotti

Una buona didattica con le tecnologie può portare gli allievi ad un lavoro sempre più autonomo, collaborativo e consapevole. Una buona conoscenza tecnica degli strumenti tecnologici e la capacità di farne un uso didattico corretto sono prerequisiti fondamentali per il successo del progetto. Individuato un chiaro obiettivo didattico da conseguire, con un rigoroso *modus operandi* gli studenti impareranno a costruire e gestire "attività di apprendimento".

Gli strumenti a disposizione sono:

- Moodle
- LAMS, strumento open source per progettare, gestire e distribuire in ambiente online attività di apprendimento collaborative (particolarmente utile per armonizzare il tradizionale lavoro d'aula con attività online) (<http://elearntools.provinz.bz.it/moodle/mod/resource/>)
- FLE3, che lavora in rete, generalmente in Internet, con tutti i browser web standard. Viene usato da gruppi che studiano insieme in un processo di apprendimento; (<http://elearntools.provinz.bz.it/moodle/mod/resource/view.php?id=2279>)
- Wordpress (Blog) Fenomeno della fine degli anni '90, il weblog è uno spazio virtuale che consente a tutti di pubblicare contenuti su Web in modo facile e veloce: si apre in pochi minuti, anche senza avere alcuna nozione tecnica, e si aggiorna con altrettanta facilità. Si presenta generalmente come una serie di brevi appunti, in ordine cronologico, con i "post" - i messaggi - più recenti visibili in cima agli altri.+
- Mediawiki (Wiki)
- Mappe mentali (Mind manager, Freemind...)
- Webquest, un modello operativo per condurre ricerche documentate e razionali sul web (<http://elearntools.provinz.bz.it/moodle/course/view.php?id=75>)

Fra le varie attività svolte si possono segnalare:

- la realizzazione di Webquest semplificate a sostegno di uno stage, avviando ad una corretta ricerca, attraverso Moodle
- la predisposizione di un portale tematico, guidati da sequenze LAMS
- la composizione, collaborativa, di un breve romanzo con FLE3
- la compilazione di glossari con Moodle per la "comunicazione al front-office d'albergo"
- la ricerca di vini DOCG italiani con WebQueste Blog
- la realizzazione di un portale di materia con Moodle

I risultati ad oggi sono molto gratificanti e l'effetto raggiunto è quello pirana: gli alunni sono entusiasti si appassionano così facilmente da divorare il lavoro di ore in tempi più brevi e con alta concentrazione.

Free Loms: uno strumento, prodotto nel progetto SLOOP, per la condivisione e la realizzazione collaborativi di "learning objects"

Pierfranco Ravotto docente di sistemi organizzativi ITSOS "Marie Curie" di Cernusco sul Naviglio

La scuola della "campanella" e la formazione in rete. La "campanella" che scandisce l'inizio e la fine delle lezioni, l'alternarsi degli insegnanti, il dilagare degli studenti nei corridoi per l'intervallo ed il loro, successivo, lento rifluire nelle classi, è il simbolo della scuola in presenza. La formazione in rete è invece la modalità attuale della formazione a distanza, un modo per erogare formazione fuori da vincoli geografici e temporali. Può essere un'alternativa ai tradizionali corsi serali. Ma, come e perchè, formazione in rete nella scuola del mattino?

All'ITSOS "Marie Curie" di Cernusco sul Naviglio molti insegnanti sperimentano da anni il ricorso alla didattica in rete ad integrazione della didattica in presenza, come ho raccontato in dettaglio a Didamatica 2006 [1].

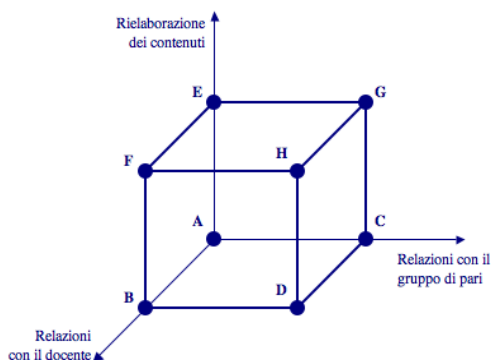
Una tale integrazione permette:

- di fornire agli studenti materiali di studio e di esercitazione, accessibili in qualsiasi momento e da qualsiasi luogo,
- di interagire con gli studenti - con correzioni e spiegazioni - anche al di fuori delle ore di lezione e dell'edificio scolastico.

Il cubo della formazione in rete

In un'altra occasione⁵ ho proposto di collocare i diversi modelli/le diverse pratiche di formazione in rete in uno spazio tridimensionale formato da tre assi:

- le relazioni del "discente" con il docente,
- le relazioni con il gruppo dei pari,
- le relazioni con i "contenuti", intese quali rielaborazione dei contenuti stessi.



5 Il cubo della formazione in rete, Form@re, ottobre 2005
http://www.formare.ericsson.it/archivio/ottobre_05/editoriale.html

Figura 1. Il cubo della formazione in rete

I 4 modelli A, B, C e D si caratterizzano per l'assenza di rielaborazione dei contenuti e corrispondono quindi ad un modello pedagogico di tipo "trasmissivo".

Il modello A - mancanza di relazioni con un docente e/o con un gruppo di pari - è quello dell'autoapprendimento: l'individuo acquisisce i contenuti da materiali in rete.

Il modello B - c'è un insegnante che interagisce con il "discente", non c'è gruppo dei pari - è quello dell'autoapprendimento assistito: l'individuo acquisisce i contenuti da materiali in rete con l'assistenza di un docente/tutor che gli fornisce consigli, risposte, correzioni. Ovviamente l'effettiva differenza fra questo modello ed il primo dipende dalla distanza del punto B da A, ovvero dall'intensità e dalla qualità della presenza del docente. Esistono casi di corsi, sedicenti con "tutoraggio", in cui esiste un tutor cui rivolgersi ma in modo molto limitato e sostanzialmente solo per problemi tecnici: siamo più nel caso dell'autoapprendimento che dell'apprendimento assistito.

Il modello C - esiste la possibilità di interagire con un gruppo di pari, tramite forum e chat - potremmo definirlo di autoapprendimento senza isolamento, ma le interazioni fra pari risultano prive sostanzialmente di relazioni con l'attività di apprendimento, semplici valvole di sfogo contro l'isolamento. Potremmo anche parlare di autoapprendimento con pausa pub.

Il modello D - c'è un gruppo di pari ed è presente un docente - è quello della classe virtuale: i materiali prevedono lo svolgimento di esercitazioni da inviare in forum in cui il docente interviene correggendo, consigliando, fornendo ulteriori spiegazioni ed esercizi; i discenti apprendono anche da quanto fanno i loro pari, il gruppo supporta la motivazione; spesso è disponibile la chat, per la quale a volte vengono fissati appositi orari.

I 4 modelli E, F, G e H corrispondono ad un modello pedagogico "costruttivista", secondo il quale l'apprendimento è frutto di un'attività di rielaborazione dei contenuti: prevedono non una semplice acquisizione di contenuti prefissati ma un'attività di ricerca, individuale o di gruppo.

Il modello E - il soggetto rielabora autonomamente e individualmente i contenuti - è quello dell'apprendimento informale; è quello che fa ciascuno di noi quando usa internet non per cercare semplici informazioni o per effettuare pagamenti e acquisti, ma per apprendere.

Il modello F - l'attività di rielaborazione è "assistita" - è quella tipica, per esempio, dell'elaborazione di tesi universitarie, qualora il docente svolga il suo ruolo in rete. Possiamo chiamarla ricerca con l'assistenza di un mentor.

Il modello G - persone che producono nuovi contenuti confrontandosi e collaborando in rete, senza la presenza di un docente - è quello tipico delle comunità di pratiche.

Infine il modello H - una classe che lavora in rete ad un progetto con la guida di un docente - è quello che possiamo chiamare apprendimento collaborativo in classe virtuale e corrisponde a quella che, in presenza, è, per esempio, un'area di progetto.

Il modelli che meglio corrispondono alla didattica in presenza e che quindi meglio si prestano per una sua estensione in rete, sono il D e l'H, una classe che lavora in rete sotto la guida di un docente con una logica

basata - a seconda della materia, degli obiettivi, delle scelte pedagogiche - sulla acquisizione/trasmissione della conoscenza o piuttosto su una sua costruzione collaborativa.

Ma a seconda dei casi - l'insegnamento curricolare, il recupero durante l'anno o estivo, gli approfondimenti, ... - l'accento può spostarsi anche verso uno degli altri modelli, in primo luogo l'autoapprendimento e l'autoapprendimento assistito.

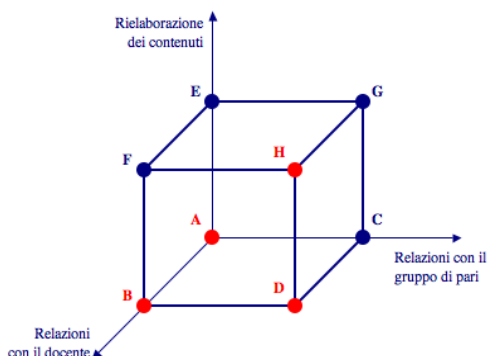


Figura 2. I modelli più rilevanti per l'integrazione con la formazione in presenza

In ogni caso sono quelli i modelli più praticati nell'esperienza ITSOS. Un'esperienza in cui ad almeno un 50% delle classi in presenza corrisponde una qualche forma di attività in rete: dal caso semplice del docente che mette in rete materiali da studiare o esercizi da svolgere, a quello dell'insegnante che invece chiede agli studenti di inviare gli esercizi svolti, a veri e propri ambienti di lavoro per una sola materia o per più materie, in pochi casi per quasi tutte le materie.

Ancora: a volte il lavoro in rete è fatto nelle ore di scuola - in laboratorio - in altre invece solo a casa, in altri ancora in parte a scuola, in parte a casa.

Parlando di formazione in rete alcuni paventano il pericolo dell'isolamento. E', nella nostra esperienza, esattamente il contrario. Nel momento dello studio lo studente, tradizionalmente, è spesso solo. Trovare in rete materiali didattici, indicazioni di lavoro dell'insegnante, esercizi svolti dai propri compagni e loro domande al docente (con relative risposte) diminuisce l'isolamento. Meglio ancora se si può contattare direttamente l'insegnante per e-mail o addirittura in chat.

A me capita costantemente di ricevere messaggi degli studenti non solo negli ambienti di lavoro di classe ma nella mia mail box e di essere invitato in chat. Soprattutto: "cosa devo studiare per la verifica?", "ma quest'argomento ce lo chiederà?". Confesso un certo fastidio - "non potevi stare attento in classe?" - ma poi il risultato è migliore. Ci sono studenti che in classe non mi fanno una domanda, e poi in rete non mi lasciano tranquillo⁶!

A volte nella scuola - forse è meglio dire sui media quando parlano di scuola - sembra che le tecnologie siano il pericolo: i telefonini, YouTube, ... Possono essere, invece, una grande risorsa. Sicuramente sono, per i nostri studenti, un ambiente in cui si trovano più a loro agio che in altri.

⁶ Per lo studente è un vantaggio, ai fini dei risultati didattici anche. Per il docente, in quanto lavoratore ciò pone qualche problema: rischia di aumentare il lavoro e non la retribuzione. E' un problema da affrontare in sede di contrattazione sindacale, a livello nazionale o di istituto. Si può trovare il modo di riconoscere tale lavoro nell'ambito degli IDEI.

Io invio le correzioni e i voti nell'ambiente di lavoro in rete, e ultimamente rimango sbalordito dalla velocità di risposta: alle volte mi sembra che gli studenti siano lì, pronti, in agguato. Questione di 1, 2 minuti e c'è uno che mi spedisce una risposta/una domanda e un altro che mi chiama in chat. "E' la rete baby, al tempo dell'ADSL e dei contratti internet 24 su 24". Non sono lì per aspettare i miei voti. Stanno scaricando musica con LimeWire o eMule, caricando le loro foto su Flickr, stanno chattando con Messenger e intanto alternano la visione di video su YouTube con giochi online. Una finestra tira l'altra ... tengono aperto anche il nostro ambiente di lavoro in rete dove, fra l'altro, c'è anche un "pub" in cui scherzare con gli amici.

E a questo punto - sorpresa! - succede che si "distraggano" dal giochino e si mettano a rifare l'esercizio che avevano sbagliato.

Lamentiamo spesso l'incapacità dei nostri studenti di concentrarsi su un compito, ed è vero. Forse dobbiamo imparare a valorizzare la capacità di far più cose contemporaneamente, caratteristica dei giovani native del web che hanno modi di lavorare ben diversi dai nostri, come ben evidenzia Patrizia Ghislandi dell'Università di Trento [2].

Le condizioni per la didattica in rete e l'elemento critico

Quali le possibilità, nella scuola attuale, di integrare formazione in presenza e formazione in rete? Quali le condizioni per farlo?

Oggi è quasi scontato che gli studenti abbiano accesso a un computer, quasi sempre con una connessione internet, spesso veloce. Generalmente la familiarità degli studenti con il computer è elevata. Non sempre si può dire lo stesso degli insegnanti ma esiste una fascia ampia per cui è uno strumento abituale di lavoro. Dunque sussistono le due condizioni soggettive indispensabili per prevedere un massiccio ricorso alla didattica in rete, a sostegno e integrazione della didattica in presenza. Sussistono anche quelle tecnologiche: sia nel senso che sono disponibili efficienti sistemi per la realizzazione di ambienti di apprendimento in rete - molti sono open source e quindi non gravano nemmeno sui bilanci scolastici - sia nel senso che le scuole hanno, in genere, un'infrastruttura hardware sufficiente per avviare il processo.

L'ostacolo principale è relativo ai materiali didattici. Per quanto fondata sulle relazioni e sulla costruzione collaborativa di conoscenza, la didattica in rete richiede materiali didattici, Learning Objects, specificamente prodotti per la rete, per sfruttarne le potenzialità multimediali, di interattività, di simulazione.

E produrre tali materiali costa energia, tempo, fatica. Troppo per un singolo docente ma anche per una scuola. O per meglio dire: costa tempo e fatica se ogni docente, o anche ogni scuola, deve ripartire da zero. Ma come ha ben rilevato Wiley [3] gli hard disk dei docenti e anche quelli degli studenti sono pieni di Learning Object utilizzabili. Perché allora non metterli in condivisione?

Il Progetto SLOOP e il freeLOms

SLOOP - Sharing Learning Objects in an Open Perspective, accessibile all'indirizzo www.sloopproject.eu - è un progetto, finanziato dal Programma Leonardo da Vinci⁷, che si propone di affrontare il nodo dei materiali didattici per l'e-Learning, trasferendo alla produzione di materiali didattici il modello del free/open source software e dell'open content:

7 Promotore del progetto è l'ITSOS di Cernusco. Gli altri partner sono: Centro METID del Politecnico di Milano; Consiglio Nazionale delle Ricerche-Istituto per le Tecnologie Didattiche-Sezione di Palermo; Formaper; Scierter; Cork College of Commerce; DEIS-Cork Institute of Technology; Universitatea "Dunarea de Jos" di Galati; Univerza v Ljubljani-Naravoslovnotehniška Fakulteta, Oddelek za kemijsko izobraževanje in informatiko; Universitat Oberta de Catalunya.

- libertà d'uso, di modifica e di distribuzione dei LO (copyleft),
- disponibilità del "sorgente" per rendere possibili le modifiche,
- stimolo al costituirsi di comunità di utilizzatori e produttori perchè la qualità si raggiunga attraverso la collaborazione (people use it, people adapt it, people fix bugs).

L'idea è quella di condividere quelli che Fulantelli [4] definisce come open learning object in un ambiente cui i docenti possano liberamente accedere per cercare, scaricare, modificare materiali didattici e per metterne a disposizione di nuovi.

Uno dei partner dell'ITSOS nel progetto, l'Istituto Tecnologie Didattiche del CNR, sezione di Palermo, ha realizzato per questo il free Learning Object management system, freeLOms [Gentile e altri, 5].

Free LOms:

1. E' una repository di learning object di qualsiasi tipo, dai semplici file DOC, PDF, PPT a insiemi di pagine web, a oggetti rispondenti allo standard SCORM⁸. L'accesso a tale repository è libero, chiunque può liberamente scaricare i LO presenti. E chiunque - previa registrazione - può caricare nuovi LO nella repository.
2. Fornisce strumenti per trasformare, con un semplice click, un file powerpoint in un oggetto SCORM e per trasformare in SCORM, con un'operazione solo leggermente più complessa, un insieme di pagine web.
3. Permette di realizzare nuovi content package SCORM a partire dalle risorse già esistenti.
4. Agevola la procedura per classificare un LO con i metadata dello standard LOM IEEE.
5. E' un ambiente per la produzione collaborativa di LO, con funzioni di versioning e di discussione su ogni LO.

Conclusioni

Molte scuole hanno sperimentato, in questi anni, forme di didattica in rete. Moltissimi docenti hanno prodotto materiali didattici ben fatti, tecnicamente funzionanti ma, soprattutto, validi pedagogicamente in quanto realizzati trasferendo alla formazione in rete le "buone prassi" della formazione in presenza [Beringo, 6]. Ciò che possono fare solo gli insegnanti, non i webmaster o i tecnici della multimedialità. Molte istituzioni pubbliche hanno finanziato la produzione di materiali didattici, spesso con buoni e interessanti risultati.

Ma l'accesso a tali materiali ed il loro riuso non è facile. Per due motivi: perchè sono "sparsi" e perchè sono, molto spesso, protetti da copyright "tutti i diritti riservati", scelta spesso fatta di default, senza nemmeno reali interessi commerciali da difendere.

Noi pensiamo che liberare tali materiali, rilasciarli con una licenza Creative Commons [7] - meglio la Attribution-Share alike: siete liberi di utilizzare liberamente questo materiale, di modificarlo e di diffonderlo, con gli unici vincoli di citare l'autore originario e di mantenere sul prodotto derivato la stessa licenza - possa permettere di valorizzare quanto fin qui prodotto e di dare un impulso all'integrazione della didattica in rete con la didattica in presenza con risultati positivi per tutto il sistema formativo.

⁸ Si tratta di uno standard di fatto, attualmente l'unico che permette l'interoperabilità sulla maggior parte dei Learning Management System (le piattaforme quali Moodle, Docebo, Blackboard, ...). In Italia la legge Stanca lo ha reso obbligatorio per le Università Telematiche.

E' un modo per cogliere le sfide e le opportunità della "Società della Conoscenza" che l'Europa ha proposto con "l'Agenda di Lisbona".

Si tratta di fare "massa critica" di materiali didattici digitali, come il programma eContent Plus propone [8].

Noi offriamo freeLOms, come possibile strumento per questa operazione, e abbiamo iniziato a riempirlo con LO in italiano, in inglese, in spagnolo, in sloveno e in rumeno (le lingue dei partner).

Dall'avvio del progetto abbiamo già incontrato altri compagni di strada, o meglio di navigazione, visto che lo Sloop è un agile vascello. Contiamo di incontrarne altri.

Bibliografia

[1] Pierfranco Ravotto, Il potenziale della didattica in rete in una scuola secondaria superiore, in Expo e_Learning 2005, Atti del Convegno, (2005), accessibile anche all'indirizzo http://bbs.tes.mi.it/pfr/italiano/pubblicazioni/articoli2005-06/SLOOP_expoferrara2005_IT.pdf

[2] Patrizia Ghislandi, Didattica nel web 2.0, MoodleMoot Italia 2007, Reggio Emilia 22-23 marzo 2007 (videoatti del Convegno, <http://www.moodleMoot.unimore.it/> cliccare su videoatti del convegno e poi su Registrazione dell'evento, controllato il 5 giugno 2007)

[3] David Wiley, When Worlds Collide. The intersection of constructivism, learning objects, and peer-to-peer networking technologies, v1.3, 2000, <http://reusability.org/collision.pdf> (verificato il 29 aprile 2007)

[4] Giovanni Fulantelli, Manuel Gentile, Davide Taibi, Mario Allegra, Maggio 2007, Open Learning Object: una nuova prospettiva per un utilizzo efficace delle risorse didattiche digitali, Congresso Didattica 12-14 maggio 2007 (atti non ancora pubblicati)

[5] Manuel Gentile, Davide Taibi, Mario Allegra, Giovanni Fulantelli, A collaborative 'open Learning Objects' management system, WSEAS - ENGINEERING EDUCATION 2006 (EE'06), Vouliagmeni Beach, Athens, Greece, July 11-13, 2006, Special Session: Methods and Tools for Managing Learning Objects (accessibile anche all'indirizzo

http://www.sloopproject.eu/file.php/1/sloopdownload/articles/Intervento_Gentile_in_Grecia.pdf)

[6] Francesca Berengo, Il progetto BiTE: Bridging the gap between the traditional and e-Learning environment, Je-LKS n° 2-2005, SIe-L, Erickson

[7] Creative Commons, <http://www.creativecommons.it/>

[8] eContent Plus, http://ec.europa.eu/information_society/activities/econtentplus/index_en.htm

Enzo Dellantonio vice-presidente coop. soc. "Independent L." Merano

A Merano presso, l'associazione Independent, non vengono organizzati veri e propri corsi e-learning ma moduli e-learning sono previsti all'interno dei corsi di formazione per disabili e fin in dalla fine degli anni '90 abbiamo iniziato a usare le prime piattaforme rete quali le piattaforme First Class. I problemi ricorrenti nell'uso di questi ambienti digitali erano di usabilità, fruibilità, accessibilità. Il computer e le tecnologie multimediali possono apportare notevoli vantaggi nel settore dell'istruzione scolastica, sia essa scuola dell'obbligo o di grado superiore, perciò dovrebbero essere considerate non solo come strumento della didattica delle diverse discipline, ma anche per il linguaggio e gli aspetti logico comunicativi della multimedia.

Il computer, nel caso di persone in situazione di handicap/svantaggio, offre vie vicarianti alle condizioni di insufficiente o mancata trasmissione delle informazioni, infatti mette in contatto diversi canali, sensoriali e motori, che prima erano separati.



Uno dei luoghi deputati all'integrazione dei disabili nella società è sicuramente la [SCUOLA](#); la storia di questa integrazione si può far iniziare nel 1977 con la LEGGE 517, ma più importante è la LEGGE 104 del 1992, con la quale per le persone handicappate si prevede "la dotazione alle scuole ed alle università di attrezzature tecniche e di sussidi nonché di ogni altra forma di ausilio tecnologico".

Oggi le cose sono cambiate ma le problematiche permangono, nonostante la Legge Stanca (Legge 9 gennaio 2004, n. 4) contenente disposizioni per favorire l'accesso dei soggetti disabili agli strumenti informatici con l'abbattimento non solo delle barriere architettoniche, ma anche di quelle digitali.

In questi anni è cambiato il concetto di disabilità ed oggi si distingue tra disabilità, menomazione e handicap.

. - **Menomazione**: è una qualsiasi perdita e/o anomalia di una struttura e di una funzione sul piano anatomico, fisiologico, psicologico. Essa è caratterizzata dall'esistenza od occorrenza di anomalia, difetto o perdita (temporanea o permanente) di un arto, organo, tessuto od altra struttura del corpo; o di un difetto di un sistema, funzione o meccanismo del corpo; compreso il sistema delle funzioni mentali.

- **Disabilità**: è una limitazione o perdita, conseguenza funzionale dovuta a menomazione, della capacità di effettuare una attività nel modo, o nei limiti, considerati nella norma per un essere umano.

La disabilità è caratterizzata da eccessi e difetti nelle abituali attività, prestazioni e comportamenti, che possono essere temporanei o permanenti, reversibili od irreversibili, progressivi o regressivi.⁹

- **Handicap**: situazione di svantaggio sociale, conseguente a menomazione e/o disabilità, che limita o impedisce l'adempimento di un ruolo considerato normale per un dato individuo in funzione di età, sesso, fattori culturali e sociali.

⁹ Le disabilità possono insorgere come diretta conseguenza delle menomazioni o come risposte dell'individuo, particolarmente di tipo psicologico, ad una menomazione fisica, sensoriale o di altra natura. La disabilità riguarda le capacità che sono generalmente accettate come componenti essenziali della vita quotidiana.

L'handicap è caratterizzato da una discordanza fra la prestazione e la condizione dell'individuo e le aspettative della persona stessa e del particolare gruppo di cui fa parte. L'handicap rappresenta la socializzazione di una menomazione o di una disabilità e come tale riflette le conseguenze per l'individuo, sul piano culturale, sociale, economico ed ambientale.

I concetti valgono anche per la rete e sono ripresi nel piano di azione 2006/2015 che ha lo scopo di adottare strategie innovative che consentano di superare tali disagi e di dare la possibilità ai disabili di entrare, a tutti gli effetti, come protagonisti nella società dell'informazione.

L'informatica è diventata un'esigenza a cui non si può fare a meno, per alcuni disabili il computer è divenuto un vero strumento di apprendimento e riabilitazione cognitiva.

La straordinaria versatilità di questo strumento, è in grado di potenziare enormemente le abilità naturali umane.

Le macchine per FACILITARE sono strumenti deputati ad integrarsi, sia con il corpo che con la mente e sono destinati a diminuire la necessità di sforzo fisico ma anche mentale (calcolatrice, computer).
