

# Utilizzo della Rete nei processi di formazione a distanza e sviluppo dell'e-learning 2.0

Antonio Scognamiglio

## ABSTRACT

*E-learning 2.0 è un termine ricorrente nell'ambito dei contesti didattici ed educativi attuali. L'utilizzo delle risorse web ha facilitato i processi di formazione a distanza e si è passati da un approccio di tipo statico ed isolato ad un modello di apprendimento caratterizzato da interattività, collaborazione e creazione condivisa del sapere. L'utente-discente non è più un ricettore passivo di contenuti predeterminati ma si inserisce in un contesto molto più ampio ed articolato, dove i processi di apprendimento formale si uniscono a quelli dell'apprendimento informale e non formale.*

*E-learning 2.0 is a recurring term in the frame of current educational and training contests. The use of web resources has facilitated the distance learning processes and there was a shift from a static*

*and isolated approach to a model characterized by interactivity, collaboration and shared creation of know-how. The user-learner is no longer a passive receiver of predetermined contents but they become part of a wider and more complex contest, where the formal learning processes are combined with informal and non-formal ones.*

## PAROLE CHIAVE/KEYWORDS

FORMAZIONE  
APPRENDIMENTO  
E-LEARNING  
WEB  
EDUCATION  
LEARNING

## INTRODUZIONE

Da molti anni, ormai, si sente parlare di *Web 2.0*. Il termine viene normalmente attribuito all'editore irlandese Tim O'Reilly, che introdusse il concetto alla fine del 2004. Quasi a ricalcare gli aggiornamenti alle versioni di un software, *Web 2.0* indica un modo nuovo di concepire la Rete ed il suo utilizzo. A differenza del *Web 1.0*, basato per lo più su siti statici e con scarsa interazione, il *Web 2.0* è caratterizzato da una spinta evolutiva non tanto nell'utilizzo di nuovi strumenti informatici, quali blog o forum, già presenti nel suo predecessore, quanto piuttosto in una loro più stretta integrazione

con le risorse ed i contenuti del *World Wide Web*. Il *Web 2.0* costituisce una sorta di approccio filosofico, dove l'utente non è più mero ricettore di contenuti predeterminati ma assume un ruolo più attivo grazie alla possibilità di creare e modificare contenuti multimediali nonché alle modalità di interazione sociale che, a differenza del *Web* di prima generazione, rivestono un ruolo centrale. Si assiste, dunque, ad un cambiamento importante nel concepire la rete *Internet*. Da semplice contenitore di contenuti da consultare passivamente, la Rete si apre a nuove opportunità e muta l'approccio al suo utilizzo. Nel *Web 2.0* assumono un ruolo fondamentale le applicazioni online, le quali permettono un

elevato livello di interazione tra il sito e l'utente, come i *blog*, i *forum*, le *chat*, i *wiki*, le piattaforme di condivisione di media, come Flickr e YouTube, e le reti sociali, come Facebook, Twitter, LinkedIn. *Internet* si è trasformata in uno spazio aperto, caratterizzato da un'integrazione tra le attività di selezione e consultazione informativa, la condivisione di risorse, la partecipazione spontanea a reti sociali e professionali e la costruzione collaborativa dei contenuti.

#### FORMAZIONE E APPRENDIMENTO NELL'ERA DEL WEB 2.0

Il *Web 2.0* è caratterizzato da un'architettura partecipativa, non solo condivisa tra gli utenti ma da loro stessi alimentata e rimodulata. Il passaggio al *Web 2.0* ha comportato una trasformazione anche in settori quali, ad esempio, i processi formativi. Secondo il documento COM (2001) 172 della Commissione delle Comunità Europee del 28 marzo 2001, per apprendimento *on-line* o teleapprendimento (in inglese, *e-learning*) s'intende l'uso delle tecnologie multimediali e di *Internet* per migliorare la qualità dell'apprendimento, facilitando l'accesso alle risorse e ai servizi così come anche agli scambi in remoto ed alla collaborazione a distanza<sup>1</sup>. Spesso il termine *e-learning* è erroneamente associato a qualsiasi tipologia di formazione erogata tramite un *computer*, sia *off-line*, ad esempio attraverso l'utilizzo di CD-ROM, sia *on-line*. In realtà, la componente *web* distingue la teledidattica da altre versioni di formazione a distanza, come i *computer based training*. Il valore aggiunto dell'*e-learning* è di facile intuizione: facilitare la formazione e renderla accessibile a tutti, in qualsiasi luogo ed in qualsiasi momento. Condizione essenziale è, naturalmente, il possesso di un *device* connesso alla rete.

I sistemi di *e-learning* sono caratterizzati da alcuni aspetti essenziali:

- Il ricorso ad *Internet* per la fruizione dei materiali didattici e l'utilizzo di una piattaforma tecnologica chiamata *learning management system*

<sup>1</sup> Cfr. documento COM (2001) 172 della Commissione delle Comunità Europee del 28 marzo 2001

- L'utilizzo di *computer* o di altri strumenti connessi alla Rete

- Lo sfruttamento delle possibilità fornite dalla multimedialità e dall'interattività, al fine di favorire anche un certo grado di personalizzazione del percorso formativo

- L'autonomia dell'utente e un elevato livello d'indipendenza del percorso didattico da vincoli di presenza fisica o temporale

- La possibilità di monitoraggio periodico e continuo delle *performance* e del livello d'apprendimento

- L'attività di *e-tutoring* e la presenza di una comunità di pratica

L'intervento formativo può essere interamente svolto attraverso la teledidattica oppure può inserirsi in un percorso misto (*blended learning*), in cui la componente *on-line* si affianca alla formazione di matrice tradizionale, quale ad esempio le lezioni in aula. Da quanto detto sinora, si evince che l'*e-learning* implica l'utilizzo delle tecnologie informatiche per progettare, gestire e distribuire la formazione, la quale si concretizza materialmente nei cosiddetti *learning object*, ovvero unità di istruzione per l'apprendimento *on-line*, che rappresentano risorse didattiche autoconsistenti, modulari ed interoperabili e che possono essere impiegate in contesti differenti. Pertanto, i *learning object* possono essere ripresi da un corso ed inseriti all'interno di un altro corso o assemblati insieme ad altri blocchi formativi per creare un nuovo corso. Un altro componente fondamentale dell'*e-learning* è la piattaforma tecnologica o *learning management system*. Essa rappresenta lo strumento attraverso il quale viene veicolata e fruita la formazione. È un sistema informatico, basato su informazioni relative a corsi ed utenti indicizzate in un database, che permette a ciascun utente di accedere alla propria area personalizzata da qualsiasi *computer* collegato ad *Internet* ed in qualsiasi momento.

La teledidattica non è solamente un'opportunità per slegare il processo di apprendimento da legami di tempo e spazio. Come per i più tradizionali interventi formativi, anche la teledidattica offre diverse possibilità di interazione sia in modalità differita, o asincrona, sia in modalità sincrona. In quest'ottica, l'aula

virtuale rappresenta un ambiente di scambio, per lo più sincrono, che permette l'interazione tra gli utenti tramite strumenti quali *chat*, lavagne condivise, servizi *voice*. In questo quadro emerge come l'*e-learning* non comporti in realtà un cambiamento radicale dal punto di vista formativo. Quello che esiste da sempre nella formazione classica viene a replicarsi in maniera telematica nella formazione *on-line*. Ne deriva, dunque, che l'aula virtuale è una trasposizione dell'aula reale, con la presenza di un insegnante, ovvero l'*e-tutor*, gruppi di lavoro virtuali, che lavorano in modalità simile a quelle *presence-based*, e le interazioni sociali tipiche dei gruppi di lavoro, tramite *forum*, videoconferenze, *wiki*, *webinar*.

Il Web ha modificato molti aspetti della società ed è entrato profondamente nella quotidianità e nella vita delle persone. Si assiste ad una sempre maggiore intersezione e sovrapposizione tra mondo reale e mondo virtuale. Rispetto ad alcuni anni fa, prima dell'avvento degli *smartphone* e degli altri *device* portatili, viviamo attualmente in una società che gli studiosi sociali definiscono "*always on*", ovvero dove le persone risultano costantemente connesse alla Rete tramite i dispositivi mobili. Non solo, interazione e scambio sono alla base della società attuale. Le tecnologie digitali hanno facilitato i processi interattivi ed hanno permesso la nascita di nuove modalità di legame sociale. Già nei primi anni Novanta, con il suo libro "L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio", il filosofo francese Pierre Lévy approfondì il concetto di intelligenza collettiva, introdotto per la prima volta nel 1962 da Douglas C. Engelbart in un articolo dal titolo "*Augmenting Human Intellect. A Conceptual Framework*". Secondo il filosofo francese, la diffusione delle tecniche di comunicazione su supporto digitale ha permesso la nascita di nuove modalità di legame sociale, non più fondate su appartenenze territoriali, relazioni istituzionali, o rapporti di potere, ma sul radunarsi intorno a centri d'interesse comuni, sul gioco, sulla condivisione del sapere, sull'apprendimento cooperativo, su processi aperti di collaborazione. Questo fenomeno dà vita all'idea di intelligenza collettiva, ossia

una forma di intelligenza distribuita ovunque, continuamente valorizzata, coordinata in tempo reale, che porta ad una mobilitazione effettiva delle competenze. L'intelligenza collettiva espande la capacità produttiva della comunità perché libera i singoli aderenti dalle limitazioni della propria memoria e consente al gruppo di affidarsi a una gamma più vasta di competenze. Gli assiomi di partenza dell'argomentazione di Lévy sono che il sapere è sempre diffuso - "nessuno sa tutto, ognuno sa qualcosa" - e che "la totalità del sapere risiede nell'umanità". Dal concetto di intelligenza collettiva si sviluppa successivamente quello di intelligenza connettiva, introdotto dal sociologo belga Derrick de Kerckhove, che compie un passo in avanti rispetto a Lévy e che si focalizza sulla connessione, sul collegamento, sulla messa in relazione delle intelligenze, sottolineando il rapporto che esse intrattengono. Dai concetti di intelligenza collettiva e intelligenza connettiva prende spunto un termine coniato recentemente a proposito di formazione: *e-learning 2.0*. Quasi a ricalcare il cambiamento avvenuto nel passaggio dal Web 1.0 al Web 2.0, l'*e-learning 2.0* rappresenta un'evoluzione del classico apprendimento a distanza. Il principale elemento caratterizzante l'*e-learning 2.0* è che esso intende superare la chiusura delle *learning platform*, intese come ambienti informatici altamente strutturati, ad accesso vincolato e con strumenti di comunicazione e apprendimento scollegati dal resto della Rete. L'utente-discente non è più visto come un contenitore da riempire con un bagaglio di informazioni e conoscenza. Egli non è più fruitore passivo di qualcosa che gli viene presentato, bensì diventa protagonista attivo del processo, può costruire o ricostruire il percorso di apprendimento scegliendo quali porta aprire. Alla luce di quanto esposto, bisogna valutare la critica alle *e-learning platform* classiche sotto due punti di vista: da una parte le considerazioni di carattere tecnologico, dall'altra quelle di carattere formativo e didattico. La critica rivolta ai vecchi sistemi di *e-learning* sono, infatti, solo parzialmente legate agli aspetti tecnici ed informatici. Molti degli strumenti utilizzati nell'*e-learning 2.0* esistevano anche nell'*e-learning* di prima ge-

nerazione. Cambia piuttosto il modo di rapportarsi all'apprendimento. Infatti, in passato l'*e-learning* veniva associato al *download* di materiali didattici o a all'utilizzo di *software* basati sui *learning object*, isolati e standardizzati. Con l'*e-learning* 2.0 cambia l'approccio comportamentale e non è una nuova tecnologia a determinare il successo di un'iniziativa di formazione bensì un approccio diverso alle tecnologie esistenti. Come sostenuto da Bonaiuti nella sua opera "E-learning 2.0. Il futuro dell'apprendimento in rete, tra formale e informale", il limite dell'insegnamento formale e quindi, per estensione, dell'*e-learning* di prima generazione, deve essere ricondotto all'incapacità di riconoscere e accettare che buona parte delle conoscenze che le persone acquisiscono nel corso della vita passa attraverso l'imitazione, la pratica, l'intuizione, la scoperta<sup>2</sup>. L'*e-learning* 2.0 dovrebbe, quindi, incorporare l'apprendimento formale, inteso come spazio di studio strutturato ed organizzato, come la scuola, l'apprendimento non formale, ovvero come apprendimento volontario all'interno di percorsi non specificamente di studio, quali il lavoro, e l'apprendimento informale, definito come un processo di apprendimento non intenzionale e che si verifica all'interno delle reti sociali. Nell'*e-learning* 2.0 vi è una stretta integrazione tra questi tre tipi di apprendimento, che portano ciascun utente a strutturare personalmente uno spazio autonomo e autogestito di formazione in rete capace di mettere in connessione gli spazi strutturati di apprendimento con gli strumenti di interazione e condivisione e le comunità di interesse e di pratica frequentate dall'utente nel *Web*. Da questa transizione si sviluppa il passaggio ai cosiddetti *personal learning environment* (PLE) che, secondo la definizione di Graham Attwell, sono uno spazio in cui i soggetti interagiscono e comunicano, e il cui scopo ultimo è l'apprendimento e lo sviluppo di un *know-how* collettivo<sup>3</sup>. Essi sono

costituiti dagli strumenti, dai servizi e dalle comunità che permettono all'utente il raggiungimento degli obiettivi educativi. Con i *personal learning environment* si assiste ad un passaggio da un approccio *course-centered*, tipico dell'*e-learning* classico, ad un approccio *learner-centered*. Esso dà agli utenti la possibilità di autogestire il proprio apprendimento e di interagire in un ambiente distribuito consistente in una rete di persone, servizi e strumenti. I *personal learning environment* presuppongono, però, un certo livello di alfabetizzazione informatica e di padronanza nell'uso delle risorse *web*. Tali competenze non sono scontate, soprattutto in riferimento al *digital divide*, e non tutti possiedono le *expertise* richieste per progettare e gestire autonomamente un PLE. Da ciò deriva il rischio di adottare al momento un modello di formazione non pienamente accessibile e fruibile a tutti, con il rischio di precludere possibilità educative ad alcune fasce sociali. Inoltre, è da considerare che un corso di formazione *on-line* prevede obiettivi, tempistiche e contenuti e che gli strumenti del *Web* 2.0 devono essere inseriti in un simile contesto, evitando il rischio che la molteplicità di strumenti a disposizione possa portare ad una dispersione del lavoro e del *focus* di apprendimento.

#### IL PROGETTO HOUSE OF BRAINS

In questo quadro formativo si inserisce il progetto *House of Brains* (HoB), finanziato nell'ambito del programma europeo Erasmus+. HoB ha avuto avvio nel settembre 2014 e si è da poco concluso, dopo un triennio di lavori che ha visto impegnati dieci partner da quattro Paesi europei: Italia, Germania, Slovenia, Spagna. L'obiettivo generale prevedeva la creazione di sinergie tra il mondo accademico ed il mondo lavorativo, al fine di migliorare le competenze dei giovani laureati e poter soddisfare i bisogni del mercato del lavoro in termini di *skill* mancanti. Per arrivare a questo risultato, il partenariato ha deciso di puntare sulle risorse informatiche, creando una piattaforma digitale che potesse offrire ai *learner* un'esperienza di apprendimento sotto

2 Cfr. G. Bonaiuti (a cura di), *E-learning 2.0. Il futuro dell'apprendimento in rete, tra formale e informale*, Trento, 2006

3 Cfr. G. Attwell, *The Personal Learning Environments - the future of eLearning?* *eLearning Papers*, vol. 2 no. 2007 [www.elearningpapers.eu](http://www.elearningpapers.eu)

il profilo formale, informale e non-formale. Sotto la guida del *lead partner* italiano Unioncamere del Veneto, il progetto ha attraversato più fasi: in una prima fase, i *partner* hanno analizzato buone pratiche e condotto delle interviste ad imprenditori dei Paesi partecipanti al progetto, raccogliendo interessanti spunti sulle cosiddette competenze trasversali di cui i giovani laureati risultavano maggiormente carenti quando inseriti in un contesto lavorativo. Successivamente, sulla base dei dati raccolti, è stato creato un catalogo delle competenze trasversali. In una seconda fase, è stata costruita una *virtual learning platform* ed è stato implementato il corso *on-line* unitamente al sistema di *assessment*. Nella terza fase, è stato condotto il corso pilota al quale hanno partecipato attivamente una trentina di studenti provenienti dai quattro Paesi europei. Il corso pilota aveva come obiettivo lo sviluppo delle competenze trasversali attraverso la risoluzione di un caso aziendale concreto. I *learner*, raggruppati in gruppi transnazionali di 6-8 persone, hanno preso parte al corso pilota, composto da una serie di *step*, in ognuno dei quali esercitavano una delle competenze trasversali identificate nella prima fase del progetto. Contemporaneamente, gli utenti lavoravano alla risoluzione di un caso aziendale concreto, fornito da una delle aziende sponsor, che consisteva nel definire una strategia di *marketing* volta alla penetrazione in un mercato estero di un prodotto/servizio IT. La piattaforma virtuale è stata creata utilizzando il *software opensource* Moodle e gli strumenti offerti da questo ambiente informatico. Oltre alle risorse didattiche, sono state messe a disposizione degli studenti una serie di strumenti di comunicazione e condivisione, quali *forum*, *chat*, *wiki*, collegamenti virtuali, che hanno reso possibile l'interazione sia diretta che differita in modalità simili a quelle che caratterizzano le dinamiche nei gruppi di lavoro in presenza. Si è trattato, dunque, di sfruttare le potenzialità dell'*e-learning* 2.0 per simulare le interazioni che avvengono nei luoghi di lavoro, ponendo inoltre l'accento sull'aspetto culturale e transnazionale, in considerazione del fatto che i gruppi erano

composti da partecipanti provenienti da più Paesi. In questo modo, gli utenti hanno sperimentato direttamente le difficoltà nell'affrontare lo svolgimento di un lavoro sia per quanto riguarda gli aspetti contenutistici che quelli relative alle *soft skill*. Essi sono stati seguiti, durante tutto il percorso, da un *e-tutor* che fungeva da moderatore e coordinatore di ciascun gruppo. Inoltre, al fine di monitorare i risultati, è stato creato un elaborato sistema di *assessment on-line*, che ha permesso a ciascuno studente di comprendere i progressi fatti e le lacune da colmare. A supportare il *lead partner* Unioncamere del Veneto nella gestione del progetto e nello svolgimento delle attività, vi sono stati altri tre *partner* italiani (Università di Verona-Centro Docimologico, Consorzio I.E.S., Cesvi), due partner tedeschi (Hochschule Fulda, Inter. Reserch Institut für Interdisziplinäre Forschung E.V.), due partner sloveni (Univerza na Primorskem-Università del Litorale, Tehnološki Park Ljubljana d.o.o.) e due partner spagnoli (Camara Oficial del Comercio Industria y Navigacion de Cantabria, Fundacion Leonardo Torres Quevedo). Il progetto *House of Brains* rappresenta un valido esempio di come l'*e-learning* 2.0 e le risorse della Rete possano contribuire alla sfera formale, informale, non-formale dei processi educativi e portare ad un apprendimento collaborativo, ampliando così di molto gli spazi di manovra sia nella formazione a distanza che nella formazione di tipo mista.

*Antonio Scognamiglio, laureato in Pubblicità e Comunicazione d'Impresa presso l'Università degli Studi di Trieste con una tesi in comunicazione pubblica degli enti territoriali. Ha lavorato presso il Comitato Regionale per le Comunicazioni del Friuli Venezia Giulia e successivamente nell'ambito della progettazione europea presso Informest-Agenzia per lo Sviluppo e la Cooperazione Economica Internazionale, il Collegio del Mondo Unito dell'Adriatico ONLUS ed aziende private.*

a.scognamiglio83@gmail.com

BIBLIOGRAFIA

Documento COM (2001) 172 della Commissione delle Comunità Europee del 28 marzo 2001

P. Levy, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Milano, 2002

Douglas C. Engelbart, *Augmenting Human Intellect. A Conceptual Framework*, 1962 [https://web.stanford.edu/dept/SUL/library/extra4/sloan/mousesite/EngelbartPapers/B5\\_\\_F18\\_\\_ConceptFrameworkInd.html](https://web.stanford.edu/dept/SUL/library/extra4/sloan/mousesite/EngelbartPapers/B5__F18__ConceptFrameworkInd.html)

Francesca Petrelli, *L'e-Learning 2.0: una nuova frontiera della didattica?*

<http://rivista.scuolaiad.it/n02-2010/le-learning-2-0-una-nuova-frontiera-della-didattica>