

Elementi base di tecnologia e-learning

di Paola Raso

L'**e-learning** si configura come una formazione di tipo integrato, in cui a momenti di apprendimento collaborativo si affiancano momenti di apprendimento individuale. Questo elemento differenzia la terza generazione di FAD dalle due precedenti, in cui, invece, si privilegiavano gli aspetti contenutistici.

L'**apprendimento collaborativo** presuppone un forte grado di comunicazione ed interazione tra studenti, tra docenti e tutor, tra studenti e docenti/tutor.

La collaborazione comporta la condivisione dei compiti, delle attività, delle idee, ed ogni attore diventa responsabile non soltanto del proprio apprendimento, ma anche di quello degli altri. Questo processo di acquisizione della conoscenza è esso stesso generatore di apprendimento.

Prima di affrontare l'organizzazione di un percorso formativo in rete, è necessario scegliere l'infrastruttura tecnologica adatta e, quindi, una **piattaforma tecnologica per la formazione a distanza**.

Essa deve essere in grado di:

1. **gestire gli utenti**, registrandoli e riconoscendoli nel momento che effettuano l'accesso ai corsi, permettendo la personalizzazione dei contenuti, consentendo il controllo e l'accesso ai report dei test;
2. **gestire i contenuti**, archiviandoli e permettendo l'utilizzazione degli strumenti di collaborazione, la strutturazione dei corsi e organizzando anche i contenuti non strettamente didattici (newsletter, casi studio, ecc.);
3. **amministrare il processo**, gestendo il catalogo dei corsi e tracciando le attività degli studenti.

Il tracciamento delle attività rappresenta uno strumento fondamentale di monitoraggio a disposizione dei tutor e dei docenti per verificare il grado di apprendimento degli studenti ed eventualmente stimolarli o sollecitarli ad una partecipazione più attiva, ma è anche un utile momento di verifica per gli allievi.

Questo sistema permette di ripercorrere, in qualsiasi momento, il cammino seguito in rete da un utente, grazie all'univoca identificazione dello studente, attraverso il suo nome utente e la password, al momento dell'accesso all'ambiente di apprendimento (la piattaforma).

Per qualificare un corso di formazione a distanza come e-learning è necessario che la piattaforma consenta un ambiente di **apprendimento integrato**, cioè la combinazione tra differenti tipologie di formazione:

1. **l'apprendimento asincrono**, senza vincoli di tempo e spazio, che può servirsi di pagine web, posta elettronica, contributi editoriali;
2. **l'apprendimento sincrono**, con vincoli di tempo, ma non di spazio, che può sfruttare strumenti come le chat, le videoconferenze, le aule virtuali;
3. **l'apprendimento collaborativo**, che utilizza lo strumento del forum, delle comunità virtuali, ecc.

Parallelamente alla diffusione delle piattaforme di e-learning, si è assistito ad una nuova modalità di organizzazione dei contenuti.

Si è affermata l'esigenza di abbandonare una visione monolitica dei materiali di un corso, come avveniva in passato, per adottare un criterio di riusabilità e modularità, attraverso l'uso dei **Learning Object** (LO).

Essi rappresentano l'unità più piccola in cui è possibile scomporre un oggetto di apprendimento e sono caratterizzati da indipendenza dal contesto e autonomia rispetto agli altri LO.

Attualmente, sul mercato esistono diverse piattaforme per l'e-learning (è possibile far riferimento ad oltre 500 tra piattaforme ed ambienti integrati per l'erogazione di attività formative a distanza), suddivise in piattaforme proprietarie (commerciali) e piattaforme open-source (il cui codice sorgente è accessibile).

Piattaforme e-learning:

Piattaforme proprietarie	Piattaforme open source
Blackboard	Atutor
Saba	Claronline
Docent	Eledge Open Learning Management System
WBT system	Moodle
Click2learn Aspen	DoceboLMS

Tuttavia questa varietà dà vita ad un sistema estremamente vincolante: il contenuto, a causa delle sue specifiche tecniche, viene creato per essere fruito da una sola piattaforma e non può essere riutilizzato sulle altre per problemi di incompatibilità. Non si può fruire una lezione se non si ha a disposizione una piattaforma creata con la stessa tecnologia.

Si parla di **interoperabilità**, in relazione a tre aspetti fondamentali:

1. una stessa lezione deve essere in grado di essere erogata su piattaforme diverse e la stessa piattaforma deve poter presentare lezioni diverse;
2. un corso intero deve poter essere trasferito da una piattaforma ad un'altra senza modificare la sua struttura e i suoi contenuti;
3. i dati relativi all'attività didattica degli allievi devono essere gestiti non soltanto dalla piattaforma, ma anche da software di elaborazione statistica.

Per questi motivi, è importante la definizione di standard comuni (AICC, ADL SCORM, IEEE, IMS) che consentano una reale interoperabilità delle risorse.

Bibliografia e Sitografia

1. "Indagine sulle piattaforme e-learning: definizione, criteri di classificazione e confronto", ricerca dell'A.T.S. tra il Consorzio Lavoro e Ambiente e l'Ente Bilaterale Nazionale Unitario del Settore Turismo, www.flexibletrainingsystem.it.
2. "Glossario e-learning", <http://www.easytraining.it>.
3. "Glossario e-learning", http://www.indire.it/ata-info/glossario_2.htm.
4. Pierluigi Fontanesi, E-learning, Milano, Tecniche Nuove, 2003.
5. Simona Rossano, "Standard e interoperabilità", http://www.blucomfort.com/internetime/tutto/pag_articolo.php?articolo_ID=cas_21.
6. Definizione dei software "open source", http://www.apogeeonline.com/openpress/op_definition.html.