

Nuove leve per l'e-learning

Ampia la risposta dei neolaureati alla seconda edizione del bando "e-Talenti dell'e-Learning", organizzato da Asfor e Smau per favorire lo sviluppo della cultura della formazione on line. *L'Impresa*, media partner dell'iniziativa, pubblica ora le sintesi delle tesi premiate

Ottimo successo per la seconda edizione del bando di selezione delle migliori tesi di laurea sull'e-learning promossa da Asfor-Associazione per la formazione alla direzione aziendale e da Smau, con il patrocinio del ministro per l'Innovazione e le Tecnologie e del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca. "L'iniziativa vuol dare una spinta allo sviluppo della cultura dell'e-learning", spiega il segretario del bando Mauro Meda, "e offrire visibilità ai giovani talenti che svolgono un'interessante attività di studio e ricerca".

Significativo il numero delle adesioni, con 100 domande di partecipazione pervenute, 36 atenei coinvolti, 14 diversi corsi di laurea e una distribuzione uniforme sul territorio italiano, con il 32% dei lavori proveniente dal Nord, il 38% dal Centro e il 30% dal Sud e dalle isole; anche quest'anno il 40% dei partecipanti ha ottenuto una votazione di laurea uguale o superiore a 110.

Gli autori delle tesi vincitrici sono stati premiati in occasione del convegno "e-Talenti dell'e-Learning. Ricerca e innovazione nella formazione a distanza", tenutosi nel corso di Smau. Ha consegnato gli attestati di merito il presidente di Asfor Claudio Poli, che ha sottolineato l'importanza del "dare spazio ai giovani 'talenti' e spingere le università, le imprese e le istituzioni affinché si investa sempre più nella ricerca e nelle nuove tecnologie".

L'Impresa, media partner dell'iniziativa, pubblica qui di seguito le sintesi delle tesi premiate.

L'interfaccia nomade: analisi di un sistema reticolare di guida museale

di ALESSANDRO MAROTA

Il termine e-learning è spesso identificato con il concetto di "apprendimento a distanza". A ben guardare, vi rientrano a pieno titolo anche forme di apprendimento in loco, comunque mediate da agenti elettronici, che però sono mobili, adattivi, pertinentizzabili per il singolo utente molto più incisivamente che nel caso delle consuete postazioni desktop. Il confine con l'area dell'*info-learning* è sempre più sfumato, l'utente sempre più libero di "tirare" a sé informazione quando e dove vuole.

Alla base del mio lavoro vi è la sfida di un approccio comunicazionale, di impronta spiccatamente semiotica, alle interfacce software. In quest'ottica, i processi d'interazione divengono eventi dialogici, ambienti sottesi da logiche narrative e modulazioni ritmiche. Uomo e macchina divengono attori sulla stessa scena. L'interfaccia è allargata, la *context-awareness* assume ruolo centrale. L'adattività è un'altra parola chiave, quella dei contenuti alle esigenze e alle circostanze di un soggetto in movimento. L'applicazione di questo originale modello teorico a uno scenario come quello delle visite museali ha dato interessanti risultati (la base documentaria è

costituita da sperimentazioni realizzate recentemente in ambito internazionale, di cui 12 principali, basate sulla tecnologia del Pda). Il visitatore si muove contemporaneamente su due piani, quello concreto degli spazi espositivi e quello virtuale delle informazioni, con percorsi che si intrecciano in vario modo. Gli ambienti sono costantemente monitorati tramite sensori da un network informatico.

Da un'analisi comparata emerge un fenomeno che mi è parso indicativo chiamare di "oscillazione attenzionale", per cui il rischio per l'utente di distrarsi dalla "poesia dei luoghi" va a mio parere neutralizzato attraverso la struttura narrativa dei contenuti. Altre soluzioni chiave d'interfaccia sono la centralità del sonoro, i link iconici, la brevità e il ritmo dei segmenti informativi. Significativamente, la dimensione sociale risulta tutt'altro che ostacolata dalla presenza del palmare.

1° classificato: Alessandro Marota

laureato presso l'Università La Sapienza di Roma, facoltà di Scienze della Comunicazione, con la tesi dal titolo: *L'interfaccia nomade: analisi di un sistema reticolare di guida museale.*

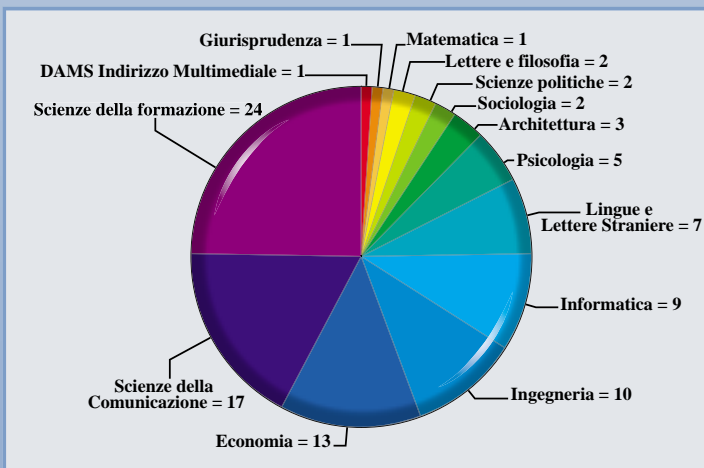
e-learning per tutti: metodologia di sviluppo per piattaforme accessibili

di RAFFAELE NICOLUSSI

Il numero degli utenti Web in Italia è drasticamente aumentato negli ultimi anni. Si calcola che gli attuali utilizzatori della rete siano arrivati a circa 19 milioni e che fruiscono dei contenuti di Internet da scuole, uffici o dal proprio domicilio. Accanto all'e-banking, all'e-commerce e all'e-mail un posto di rilievo, tra i nuovi servizi offerti da Internet, è sicuramente occupato dall'e-learning. Le potenzialità offerte da un servizio di insegnamento a distanza, a basso costo e di qualità sono notevoli.

Così come il Web deve essere una risorsa per tutti, allo stesso modo l'e-learning, che ne rappresenta una sua recente applicazione, deve risultare accessibile senza alcuna forma di discriminazione tecnologica o fisica a chi faccia

Facoltà di provenienza dei partecipanti al bando



uso di browser non di ultima generazione o particolari, come quelli testuali; a chi usi dispositivi alternativi, come i cellulari o i palmari; a chi possieda hardware non aggiornato o poco potente; e, soprattutto, a chi, possedendo una qualche forma di disabilità, debba obbligatoriamente sfruttare apparecchiature o software assistivi per poter fruire il Web.

L'istruzione via Web costituisce un'altra grande opportunità per i disabili. Molti di loro debbono rinunciare a frequentare scuole o corsi perché non in grado di accedere alle strutture nelle quali questi vengono erogati, altre difficoltà possono essere legate ai costi del materiale che deve essere appositamente preparato per le loro esigenze (libri in braille, contenuti video sottotitolati eccetera) o alla difficoltà di interpretazione dei libri di testo, come nel caso dei sordi che posseggono un vocabolario ridotto a causa della loro disabilità.

Da queste considerazioni nasce il progetto "e-learning per tutti", avente per obiettivo la definizione di linee guida per lo sviluppo di piattaforme accessibili che possano, cioè, essere fruite completamente, senza discriminazione alcuna, da qualsiasi categoria di utenti e con qualsiasi apparecchiatura.

2° classificato: Raffaele Nicolussi

laureato all'Università degli Studi Roma Tre, facoltà di Ingegneria Informatica, con la tesi dal titolo: *e-learning per tutti: metodologia di sviluppo e implementazione per piattaforme accessibili.*

Analisi e sperimentazione di piattaforme Open-Source per e-learning

di OSCAR GERELLI

Il crescente interesse del mondo accademico e industriale verso le tematiche di e-learning, ovvero la formazione a distanza di terza generazione, con conseguente incremento delle offerte commerciali di piattaforme software per la gestione e l'erogazione di contenuti didattici (Lcms), configura la scelta di quest'ultima come momento critico per il successo dell'intera iniziativa didattica.

Con questo lavoro di tesi si è dato uno sguardo alle soluzioni del mondo dell'Open-Source (software libero) per constatare se esistessero i presupposti per considerarle valide alternative ai sistemi commerciali. Dopo una fase di prequalificazione attraverso la quale si è individuato un numero ristretto di piattaforme maggiormente complete, si è approfondita la fase di analisi attraverso la definizione di una pluralità di corsi pilota. Le principali piattaforme analizzate sono state:

- Claroline, realizzata dall'Université Catholique de Louvain;
- Moodle, nato su iniziativa di Martin Dougiamas, per la tesi di dottorato;
- SpaghettiLearning: progetto interamente italiano nato su iniziativa di Claudio Erba, esperto in tecniche multimediali, e di Fabio Pirovano.

All'epoca della stesura del documento di tesi nessuno dei sistemi Open-Source risultava compatibile con Scorm, standard *de facto* in ambito e-learning, e inoltre non erano pienamente rispettati i requisiti in materia espressi dal decreto ministeriale del 17 aprile 2003.

Nel corso dell'ultimo anno molteplici progressi sono stati compiuti: tutte le piattaforme prima citate hanno introdotto un iniziale supporto a Scorm, condizione indispensabile per l'interoperabilità fra sistemi.

Allo stato attuale il prodotto che appare più evoluto è SpaghettiLearning; nonostante esistano ancora significativi gap fra sistemi com-

merciali e open, ciò non impedisce di utilizzare con successo questi ultimi in contesti delicati e significativi come accade all'Università di Parma con il portale my.unipr.it.

3° classificato: Oscar Gerelli

laureato presso l'Università degli Studi di Parma, facoltà di Ingegneria Informatica, con la tesi dal titolo: *Analisi e sperimentazione di piattaforme Open-Source per e-learning*.

Nuovo modello di valutazione dei Learning Management System Open-Source

di CHANTAL GALLES

Prima della nascita dei veri e propri Learning Management Systems (Lms), quando ancora si parlava di "sistemi collaborativi" o di "piattaforme tecnologiche", già si avvertiva la necessità di individuare uno schema valutativo che permettesse all'utente di scegliere lo strumento più adeguato alle proprie esigenze. Valutare un Lms significa sottoporlo a un'analisi che produce l'effetto di conoscere meglio le sue potenzialità, ma anche e soprattutto di sollecitarne lo sviluppo e l'aggiornamento e, quindi, di garantirne il successo a lungo termine.

Felice sintesi dei vecchi modelli, troppo descrittivi o troppo analitici, il nuovo modello di valutazione li supera per completezza e semplicità di applicazione. La sua efficacia è stata sperimentata con successo su alcune delle più note piattaforme open source, quali ATutor, Moodle, Interact, Claroline, producendo risultati assai interessanti.

Questa nuova griglia valutativa, messa a punto per soddisfare le crescenti esigenze di semplificazione nella scelta di un Lms, si sviluppa attraverso tre stadi. Si apre con la presentazione generale della piattaforma, in cui vengono definiti gli obiettivi, il tipo di istituzione alla quale si rivolge e i suoi requisiti tecnici. Continua elencando le funzionalità del sistema, secondo una suddivisione in

ambiti specifici che mira stimare con maggiore puntualità la completezza della piattaforma. Conclude con una disamina di sei criteri: flessibilità, usabilità, accessibilità, interoperabilità, sicurezza e stabilità, e l'analisi di alcune delle sue funzioni principali. La valutazione si completa mediante la redazione di un giudizio finale sulla piattaforma presa in esame e, soprattutto, mediante un'analisi comparativa trasversale di diverse altre piattaforme, analisi che sarà di grande aiuto all'utente per muoversi più agilmente nel parco delle offerte e per operare una buona scelta del sistema di apprendimento più adatto alle sue esigenze.

4ª classificata: Chantal Gallesi

laureata presso L'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano, facoltà di Lingue e Letterature Straniere, con la tesi dal titolo: *Un modello innovativo ed efficace di valutazione dei Learning Management Systems Open-Source.*

Progetto Incontro: interculturalità e comunicazione

di ROSSELLA BERALDO

Il progetto "Incontro", una sperimentazione di e-learning svolta in un ambiente virtuale complesso, è il tema di questo studio che concentra l'attenzione sugli strumenti adottati per la valutazione del processo. Questo progetto è stato disegnato e realizzato, seguendo i canoni del costruttivismo socioculturale, da Barbara Spinelli, docente di Lingua e Cultura Italiana alla Columbia University, New York e da Roberto Dolci, docente di Tecnologie glottodidattiche dell'Università Ca' Foscari, Venezia, i quali hanno coinvolto i rispettivi studenti nella sperimentazione. Al progetto, durato tre mesi, hanno partecipato 20 studenti, che hanno discusso tematiche interculturali nei forum on line, divisi in gruppi, in un ambiente virtuale di formazione, producendo, come *task* finale, un Web site in cui riportavano e descrivevano i materiali trovati e le discussioni avute.

L'analisi della valutazione, fulcro dello studio, si è sviluppata in tre fasi: una prima avente lo scopo di descrivere il sistema di valutazione progettato dai docenti e di evidenziarne i legami con le teorie del costruttivismo; una seconda in cui dalle risposte date al questionario finale sono tratte indicazioni sulla sperimentazione; una terza in cui vengono analizzati in prospettiva critica gli atti valutativi utilizzati e ne vengono elaborati e proposti di nuovi, poi utilizzati nella seconda edizione del progetto. Dalla descrizione del progetto e dall'analisi dettagliata delle risposte date dagli studenti emerge come "Incontro" sia un programma di e-learning molto significativo nell'ambito dell'uso delle tecnologie per la glottodidattica che attua le più recenti teorie elaborate dagli esperti del campo, fondate sul principio secondo il quale per rendere efficace l'apprendimento linguistico gli studenti devono usare la lingua due (ossia la lingua oggetto dei loro studi) per realizzare compiti autentici e motivanti in una prospettiva interculturale. Le tecnologie telematiche rappresentano un indispensabile strumento per questo scopo.

5ª classificata ex aequo: Rossella Beraldo

laureata presso l'Università Ca' Foscari di Venezia, facoltà di Lingue e Letterature Straniere, con la tesi dal titolo: *Evaluation in the "Incontro" project: a constructivist experimentation to develop intercultural competence and enhance communication in a complex powerful learning environment.*

La Fad in un modello didattico collaborativo

di VALENTINA D'AGRESTA

Partendo dall'affermazione di Guglielmo Trentin, che "le funzionalità di base offerte dalle reti (rapido accesso alle informazioni, sincronia e asincronia della comunicazione, flessibilità di spazi e tempi...) possono essere utilizzate direttamente come risorse nell'ambito di processi didattici di tipo tradizionale o possono servire a dare vita a modelli di insegnamento/apprendimento innovativi centrati sulla comunicazione", il progetto che risiede nella tesi da me

discussa entra nello specifico dell'argomento e lo rende concreto. Seguendo questa prospettiva, infatti, è nata l'idea di affiancare la formazione a distanza alla didattica collaborativa al fine di dimostrare che può esserci continuità tra l'on line learning e le dinamiche di gruppo. Centrare l'analisi su forme di Problem Solving, Empowerment o comunità di pratica, sarebbe stato poco innovativo, per cui la scelta è caduta sul Problem Based learning (Pbl), un processo formativo nato per essere applicato esclusivamente in ambito medico, attraverso il quale lo studente apprende servendosi di un problema come stimolo per scoprire le informazioni di cui ha bisogno per capirlo e affrontarlo. La mia tesi vuole dimostrare che anche una metodologia didattica come il Pbl, basata sull'interazione face to face e sincrona dei membri che ne prendono parte, sul gioco di squadra, sulla partecipazione attiva, può trovare applicazione in rete. Vengono proposte tre ipotesi di Pbl, in aula, on line e infine in modalità blended. Sono due gli elementi innovativi presenti nel progetto: la diversa collocazione, non più esclusivamente in presenza ma anche su Web e il diverso ambito non più clinico ma pedagogico. Dal 1° al 3 ottobre si è tenuta a Pordenone una conferenza realizzata dall'Istituto Superiore di Sanità dedicata al Pbl per la formazione continua in sanità pubblica, il cui rapido successo ne ha consentito l'uso per i corsi di formazione a distanza realizzati per l'educazione continua in medicina.

5^a classificata ex aequo: Valentina D'Agresta laureata presso l'Università degli Studi di Bologna, facoltà di Scienze dell'Educazione - indirizzo Formatore, con la tesi dal titolo: *La formazione a distanza in un modello didattico collaborativo.*

Apprendimento e tecnologia: precision teaching e ipertesto a confronto

di SIMONA ERRICO

Partendo dal presupposto che insegnare vuol dire programmare tutto ciò che rende

più rapido ed efficiente il processo di apprendimento, in questo lavoro si è cercato di capire quale metodo tra il *precision teaching*, l'ipertesto e lo studio su materiale cartaceo possa facilitare maggiormente questo processo.

In particolare, si è inteso verificare se l'utilizzo del computer nella didattica promuove l'apprendimento in misura superiore rispetto allo studio tradizionale condotto su materiale cartaceo e se lo strumento *precision teaching* promuove l'apprendimento e la ritenzione in misura superiore rispetto alla didattica ipertestuale a computer e allo studio su materiale cartaceo.

Dall'analisi dei risultati emerge un quadro generale in cui sembra che le prestazioni dei soggetti che hanno studiato su materiale cartaceo siano complessivamente inferiori rispetto agli altri due gruppi.

Questo fa supporre che le tecnologie producano un grado di padronanza e una capacità di ritenzione degli argomenti appresi superiori al materiale cartaceo.

Per quanto riguarda il confronto specifico tra le due metodologie didattiche tecnologiche, risulta che il gruppo che ha usufruito del software del *precision teaching* mostra un miglior grado di ritenzione del materiale appreso nei confronti dell'ipertesto.

Pertanto, questa ricerca ha voluto confrontare due nuove tecnologie di supporto alla didattica e non limitarsi a confrontare la didattica classica con nuovi strumenti pedagogici. L'obiettivo è cercare di rendere fruibili diverse metodiche atte a soddisfare il bisogno di apprendimenti efficaci e veloci, rispondendo, in questa maniera, altresì a un bisogno emergente di una formazione continua possibile anche attraverso e-learning.

5^a classificata ex aequo: Simona Errico laureata presso l'Università degli Studi di Parma, facoltà di Psicologia, con la tesi dal titolo: *Apprendimento e tecnologia: precision teaching e ipertesto a confronto.*

