

FORMAZIONE



di **Valerio Etetti**,
membro della
Commissione di
Accreditamento Master
Aslar e direttore
scientifico del Laboratorio
e-Learning "Label
Cattolici" dell'Università
Sapienza di Roma

"Oggi si sente parlare di "morte e rinascita" del paradigma dell'e-Learning. "Morte" per la cattiva gestione di vecchi processi formativi web based, stantie repliche dei processi d'aula. "Rinascita" perché aumenta la consapevolezza dell'efficacia dei nuovi strumenti del web 2.0"

OSSERVATORIO FORMAZIONE

A CURA DI ASFOR
ASSOCIAZIONE ITALIANA PER LA FORMAZIONE MANAGERIALE

Viva l'e-Learning

È stata annunciata da Mauro Meda, segretario nazionale dell'Asfor, nel corso dell'ultimo Congresso della Società Italiana e-Learning (SIE-L) a fine ottobre, l'apertura del quinto bando "e-Talenti dell'e-Learning": un concorso che dal 2003 premia le migliori tesi italiane sull'e-Learning, con l'obiettivo di mettere in contatto gli studi e le ricerche universitarie di maggior valore in questo settore con le esigenze di innovazione formativa delle aziende e delle organizzazioni in generale (il bando è pubblicato su www.asfor.it). Nella stessa sede sono stati presentati e discussi i risultati di un'analisi delle quasi 500 tesi che hanno partecipato ai bandi precedenti. Partendo da questa raccolta di studi e andando a guardare le più recenti ricerche del settore, possiamo tracciare lo scenario attuale dell'e-Learning: complesso, variegato, a macchia di leopardo, in particolare, per quanto riguarda le modalità d'uso più diffuse, con un sempre più evidente "conflitto collaborativo" tra prodotti e servizi formativi on line. Che significa che i due modelli, ben distinti, fin qui adottati nell'area della formazione aziendale e nell'area dell'istruzione scolastica e universitaria hanno cominciato a contaminarsi l'un l'altro, integrando nei propri percorsi formativi dei vantaggi di strumenti misti, "blended". Un paradosso? No di certo, secondo quanto indicano le ricerche a cui abbiamo fatto riferimento: se nei primi anni dell'affermazione popolare del web 2.0, infatti, blog, wiki, forum, chat e social network erano delle scorciatoie per sfruttare la rete da parte degli insegnanti della scuola e dei docenti universitari per raggiungere gli studenti lontani e per rafforzare le lezioni in aula, senza dover produrre costosi e impegnativi moduli didattici multimediali. Con il passare del tempo si è visto che l'apprendimento basato sulle relazioni sociali, sulla condivisione della conoscenza e delle esperienze, sulla

costruzione di progetti comuni può dare risultati decisamente superiori ai processi lineari, meccanici, tipici delle prime esperienze formative aziendali. I tecnici e i metodologi parlano di un passaggio da un'impostazione "comportamentista" a un'impostazione "socio-costruttivista", in cui l'utente si trova al centro di un processo non solo di acquisizione ma anche di modellizzazione e condivisione di saperi, con un risultato notevolmente superiore in quanto a efficienza, solidità e gradimento del processo formativo. Ecco perché si sente parlare oggi negli ambienti della formazione di una "morte e rinascita" del paradigma dell'e-Learning: "morte" è la sentenza finale - inconfutabile - della cattiva gestione di vecchi processi formativi web based allineati al basso, attenti solo al risparmio di risorse economiche, senza adeguata misurazione dei risultati ottenuti nel raggiungimento di obiettivi prestabiliti, e basati su stantie repliche dei processi d'aula o del linguaggio libresco. "Rinascita" si ha invece laddove i responsabili della formazione si rendono conto che l'apprendimento più efficace, ampio, di largo respiro, si deve avvalere "anche" di strumenti di rete on line, utilizzando "tutta" la variegata raccolta di strumenti a disposizione a seconda del target, degli obiettivi formativi, del budget e dei tempi. In concreto, si tratta per i responsabili della formazione di avere la capacità di coniugare il "prodotto" preconfezionato con il "servizio" in fieri, costituito dalla somma e dalla risonanza tra tutoring, condivisione di materiali on line, costruzione di progetti condivisi attraverso le reti dei social network. Il tutto potenziato dalle nuove dirompenti opportunità rappresentate dall'utilizzo di business game e simulazioni immersive, di dispositivi mobili e di motori di tipo semantico, in grado di guidare l'utente nella galassia sempre più complessa del sapere contemporaneo, globalizzato e di veloce obsolescenza. ■