

e-Learning for all

di Fabrizio Pecori - 2F Multimedia

Uno degli aspetti della società contemporanea che possiamo dare per acquisiti è il progressivo mutare da “società dell’informazione” (information society) a “società della conoscenza” (knowledge society)

La mutazione è tanto più evidente se si pensa alla progressiva focalizzazione sugli aspetti del *lifelong learnig* (traslitte-razione britannica di quella *educazione permanente* che già aveva caratterizzato il pensiero pedagogico di **Giovanni Amos Comenio** – *Didactica Magna*, 1635) e sulle strategie delle offerte di *e-learning* ad essi sempre più strettamente connessi.

Il concetto di apprendimento

Se i modelli definiti dalle piattaforme e dalle strategie di *e-learning* sono disparati e mutevoli, non è però difficile nella maggior parte dei casi rintracciarne la derivazione pedagogica che ne sta alla base, e che generalmente può essere ricondotta (sia pure all’insegna di sofisticate innovazioni formali e concettuali) alle tre grandi teorie psicopedagogiche che hanno caratterizzato il Novecento:

- il *comportamentismo*, movimento americano dei primi del secolo scorso, che riduceva l’apprendimento ad un processo di condizionamento legato a dinamiche

di stimolo-risposta, e che in quanto tale ha avuto il merito di esplorare, attraverso la teorizzazione dell’“istruzione programmata” di **Skinner** le possibilità di educazione mediante il calcolatore e l’indagine approfondita sui meccanismi di *feedback* che caratterizzano l’interazione uomo-macchina;

- il *cognitivismo*, nato in America intorno agli anni 70, secondo il quale apprendere non significa più acquisire meccanicamente delle informazioni, ma costruire la propria rappresentazione del mondo attraverso processi cognitivi diversi da individuo ad individuo. Seguendo questa linea di pensiero le varie posizioni hanno il tratto in comune di attribuire al discente un ruolo attivo e critico nell’apprendimento;

- il *costruttivismo*, tipico degli ultimi decenni del Novecento tanto in America che in Europa, che presenta il tratto caratteristico di porre il discente al centro del processo educativo, conferendo al

contempo grande importanza al contesto educativo ed alla collaborazione tra discenti e con i formatori, il cui ruolo di “emittenti” del sapere tende gradatamente a sfumare in funzione della loro capacità di costituire reali “comunità di apprendimento” (paritario e condiviso).

Apprendimento flessibile, concreto e personalizzato

A prescindere dal riferimento teorico soggiacente, gli *ambienti di e-learning* si presentano essenzialmente come modalità formative senza vincoli di tempo e di spazio e soprattutto come cataliz-

zatori di esperienze in un contesto di condivisione.

Sono centrali in questo senso le parole di **Roberto Maragliano**, che esortano ad «*assumere i media non come veicoli ma come “ambienti” del sapere, del saper fare, dell’essere, del sentire; non dunque in quanto strumenti per trasmettere un qualcosa che è già dato, ma come agenti di una nuova sensibilità culturale, sociale, esistenziale*».

Seguendo questa suggestione la quasi totalità delle piattaforme *e-learning* di nuova generazione si caratterizza come ambiente integrato e continuo di formazione, contraddistinto in particolare da percorsi di apprendimento collaborativi, assistenza didattica e monitoraggio dei risultati.

I learning object

Caratteristica di queste piattaforme e metodologie didattiche è lo studio e la realizzazione di *learning object* sempre più basati sul coinvolgimento del discente, spesso attraverso strategie improntate a tecniche di *learning by doing* o di *simulazione*, nelle quali l’attenzione alla personalizzazione dell’apprendimento ed al *feedback* tanto digitale che umano è particolarmente sentita.

«*assumere i media non come veicoli ma come “ambienti” del sapere, del saper fare...*».





«agevolare nel soggetto lo sviluppo delle abilità e delle competenze utili al conseguimento di un obiettivo formativo centrato sui suoi bisogni. Questo sostegno può esercitarsi su diversi piani, non solo su quello strettamente intellettuale ma anche sul piano emotivo o sociale»

«agevolare nel soggetto lo sviluppo delle abilità e delle competenze utili al conseguimento di un obiettivo formativo centrato sui suoi bisogni. Questo sostegno può esercitarsi su diversi piani, non solo su quello strettamente intellettuale ma anche sul piano emotivo o sociale»

L'attenzione nel realizzare modelli estremamente flessibili di *learning object* secondo una logica che mette in campo l'estrema sensibilità nello sviluppo di *adaptive learning strategies* è talmente forte che i modelli di *e-learning* stanno rapidamente mutando in direzione di riviste e corrette strategie di *blended learning*, ovvero di dinamiche didattiche "miscelate" che recuperano a pieno titolo l'importanza dell'eterogeneità dei supporti (libri, video, strumenti telematici) e la centralità delle figure di ausilio al processo di apprendimento (*mentor* e *tutor*).

Le figure di ausilio

La figura del *tutor* viene identificata come integrativa (più raramente come alternativa) alla figura dell'insegnante tradizionalmente inteso, cui le piattaforme telematiche per la didattica riservano il ruolo di *mentor*.

Se la figura più tradizionale del docente tende ad "erogare" i contenuti della lezione e verificarne il grado di apprendimento da parte degli allievi, compiendo un tipo di attività che gli studiosi americani, sempre prodighi di terminologia tecnica, hanno definito di *lecturing*; il *mentor* è un docente più in

linea con le moderne strategie didattiche, che recupera per certi versi il ruolo maieutico proposto da **Socrate**, proponendosi come accompagnatore e guida nel percorso di scoperta attiva da parte del discente.

A lato di questo **Virgilio** della formazione, si fa strada la figura meno intrusiva del *tutor*, il cui compito è sostanzialmente quello di coadiuvare il processo di apprendimento fornendo stimoli di carattere collaborativo e di intervenire con "*didattico furorè*" solamente dietro specifica richiesta del discente.

Volendo ricorrere ad un modello conosciuto potremmo immaginare con **Vygotskij** che l'attività del *tutor* si colloca in quella *zona di sviluppo prossimale* reputata tanto importante da molta pedagogia contemporanea e, coniugandosi con la prospettiva costruttivista, compie in questa *zona* essenzialmente una attività di *scaffolding* (di nuovo un termine anglosassone), ovvero di *creazione delle impalcature di sostegno* all'apprendimento individuale e collaborativo.

Lo scaffolding

In un'ottica di *blended learning* l'attività di *scaffolding* è essenzialmente ripartita tra *tutor* e *ambiente e-learning* e volta ad assicu-

rare l'attività di sostegno che consente di «agevolare nel soggetto lo sviluppo delle abilità e delle competenze utili al conseguimento di un obiettivo formativo centrato sui suoi bisogni. Questo sostegno può esercitarsi su diversi piani, non solo su quello strettamente intellettuale ma anche sul piano emotivo o sociale» (**Mario Rotta**, Intervento sulla didattica on-line al **Laboratorio di Tecnologie dell'Educazione all'Università di Firenze**, 2002)

E proprio nella prospettiva di assicurare una adeguata attività di *scaffolding* dovrebbero essere centrate le strategie di apprendimento personalizzato, ma al contempo finalizzato, nelle quali potrebbe essere rintracciato l'effettivo *plus* dei sistemi di *e- e blended learning*.

Tre requisiti per l'apprendimento in ambiente telematico

In questa ottica dovrebbe risultare chiaro come, se l'assicurare la piena *accessibilità* delle piattaforme e delle risorse telematiche per l'apprendimento è condizione necessaria, non è in sé sufficiente per garantire il pieno rispetto degli obiettivi di una didattica incentrata sull'apprendimento personalizzato e collaborativo. Ad essa deve essere affiancato un attento studio sull'*ergonomia* dei *learning object*, ovvero sull'efficacia e la capacità di risposta funzionale degli strumenti approntati anche di fronte ad utenti portatori di disabilità. Soggetti che in generale maggiormente potrebbero essere avvantaggiati da una ricerca e da una implementazione consapevole di questi strumenti.

Strettamente connessa all'*ergonomia* ed alla *accessibilità* è l'attenzione che deve essere posta al grado di *usabilità* delle piattaforme telematiche e dei *learning object*. Laddove per *usabilità* si intende la capacità di rispettare in modo flessibile le esigenze dell'utente finale e di supportarne ed orientarne correttamente l'ambito di azione con particolare riferimento all'usufrutto dei contenuti erogati, che deve profilarsi quanto più semplice ed intuitivo possibile.

Il problema dell'*usabilità* si articola a sua volta in un ventaglio composto da tre ulteriori piani:

- il piano *tecnico*;
- il piano *grafico-percettivo-comunicativo*;
- il piano *semantico-strutturale*.

In particolar modo è opportuno non perdere mai di vista per ciascuno di questi piani lo iato solo apparente tra *funzione* e *funzionalità*. Ricorrendo ad una metafora esplicativa, giova ricordare che se una penna esplica bene la propria funzione nel momento in cui dispone di sufficiente inchiostro e di un pennino adeguato, la sua reale funzionalità dipende da come è stata progettata l'impugnatura. I due aspetti non possono essere in alcun modo trascurati e sono fonte di reciproche influenze in vista dell'obiettivo dell'utilizzatore.

Giova per concludere ricordare che un sito Internet, così come una piattaforma di *e-learning*, non assolve mai ad una unica funzione, né può essere usato in un unico modo.