

Un ambiente integrato per l'apprendimento allargato

Alida Favaretto

Centro interateneo per la Ricerca
Didattica e la Formazione Avanzata

Univirtual eLearning Technologies –
Università Ca' Foscari di Venezia

favaretto@unive.it

ABSTRACT

La riflessione sull'ambiente di apprendimento integrato, per un apprendimento allargato, prende spunto dalla prospettiva di sviluppo professionale continuo.

Con il modello AWAP (Ambiente Web per l'Apprendimento Personalizzato) il Web 'entra' nell'ambiente di apprendimento e ciò che viene prodotto, attività, riflessioni (...), è restituito al Web. L'apprendimento è nel processo e non nel prodotto: il prodotto diventa il punto di inizio per un nuovo processo, per una nuova condivisione della conoscenza. L'ambiente AWAP è stato ideato proprio per questo scopo: come un punto di riflessione e un punto di condivisione; uno 'spazio' in cui far confluire gli apprendimenti informali. Il sistema progettato utilizza interfacce user-centered semplici e flessibili, capaci di consentire sia il reperimento, la consultazione, la ricerca di contenuti e passaggi formativi attraverso forme evolute di integrazione, di navigazione spaziale e temporale, sia la costruzione di percorsi di apprendimento di tipo collaborativo, cooperativo e personalizzabili. Le tecnologie, così come ogni altro artefatto umano (Attwell et al, 2007), non si limitano a fornire un supporto, ma foggiano gli obiettivi dei soggetti adducendo, attraverso le proprie caratteristiche, regole specifiche capaci di guidare lo stile e la direzione della comunicazione, della formazione. I luoghi della formazione e le tipologie degli utenti si moltiplicano; la figura del docente tradizionale si ridefinisce e si articola in una grande pluralità e diversità di figure che chiamano in causa nuove competenze nel docente stesso. Diventa quanto mai necessario, in un percorso formativo rivolto ad adulti, ad insegnanti in servizio, a studenti, a learners in generale, non imporre, ma inserire ed integrare in maniera armonica le Nuove Tecnologie (ma anche condividere informazioni, collaborare alle attività, ...) attraverso l'utilizzo diffuso e distribuito della formazione online servendosi anche degli ambienti di apprendimento in rete.

Key Words: ambiente di apprendimento, learners, e-Teacher, personalizzazioni, lifelong learning

1. L'ambiente di apprendimento AWAP

Un numero sempre maggiore di studi suggerisce che le attività di apprendimento inserite nelle interazioni sociali portano ad una comprensione più globale (Carletti, Varani, 2007). Già nel 1989, Brown e colleghi sostenevano che uno dei benefici dell'apprendimento collaborativo non consiste semplicemente nell'accumulazione delle conoscenze dei singoli membri, ma le interazioni sociali danno origine "sinergicamente a intuizioni e soluzioni che non potrebbero verificarsi senza di esse" (Brown, 1989). Colui che apprende, diventa responsabile del proprio percorso formativo, egli deciderà quali strumenti e

quali risorse realizzare, orientando la finalità dell'esperienza formativa verso il soddisfacimento dei propri personali obiettivi di apprendimento: in tal senso la letteratura fa riferimento al *Personal Learning Environment*, il quale rappresenta "più un 'concetto' che un vero e proprio sistema tecnologico, potendo essere interpretato come un insieme di servizi Web pubblici connessi tra loro.

La prospettiva attuale sfodera un approccio verso la costruzione di ambienti aperti, liberi, maggiormente orientabili verso la condivisione, la socializzazione e la personalizzazione dell'apprendimento. I *Personal Learning Environment* (Bonaiuti, 2006) rappresentano la naturale deduzione teorica di un approccio sistemico in cui l'osservatore (e attore principale) è incarnato sia da colui che apprende (*e-Learner*), sia dalle sue scelte metodologiche.

Il modello che si propone si basa sulla consapevolezza che un processo formativo, per sua natura evolutivo, necessita di innescarsi in un ambiente più chiuso e strutturato, come i VLE, e gradualmente aprirsi verso ambienti per la gestione personale dell'apprendimento, come i PLE, per spaziare poi negli ambienti di *social networking*, al pari della crescita del processo esperienziale e di maturazione del soggetto, nella sua esperienza di *lifelong learning* con le Nuove Tecnologie didattiche. La prospettiva dell'ideazione di un ambiente allargato è iniziata dall'analisi delle esigenze (emerse durante la formazione degli insegnanti in servizio e con gli studenti stessi) di 'rete' degli utenti ed in particolare, si sono presi a riferimento i sei livelli di abilità e pratiche di uso del Web individuati dallo strumento *Social Technographics Laddes* di Forrester (Charlene, Bernoff, 2008).

Ma si è anche pensato ai *Learners* in generale: essi devono saper affrontare la sfida della contestualizzazione, della costruzione sociale della conoscenza, dell'apprendimento continuo e della sua trasposizione. Per questi motivi sarebbe opportuno fornire esperienze attraverso le quali i docenti stessi possano misurarsi, con l'integrazione degli strumenti, degli spazi e dell'organizzazione degli stessi *tools* in forma pedagogica e didattica. Colui che apprende, ma anche l'*e-Teacher*, il formatore esperto sia nella progettazione d'aula che di 'rete', dovrebbe accogliere *the challenge*, la sfida dell'innovazione, come azione consueta, ricorsiva e non insolita, sporadica, della propria professionalità, utilizzando per primo, nella sua progettazione didattica, i *tools* del Web 2.0, come 'iniziatori' di processi formativi e significativi; l'*e-Teacher*, in questo modo, predispone e fornisce ambienti formativi aperti, che superano il limite architettonico dell'aula.

In questi ambienti emergerebbe la forza e la centralità del soggetto che apprende. Inoltre si dovrebbe sempre evidenziare il rapporto continuo tra la presenza "in aula" e la presenza "online". Si potrebbero realizzare ambienti capaci di attraversare e utilizzare in modo efficace, i 'mondi' digitali, e di passare da un *medium* all'altro naturalmente (Ferri, 2008).

Considerando la scuola, l'università, come ambiente generativo di apprendimento, affiora la problematicità della formazione e di una progettazione didattica coerente con un quadro pedagogico che forma i *millennium learners*: la progettazione didattica dovrebbe raccogliere le trasformazioni degli spazi cognitivi e fisici, sviluppando modelli innovativi di co-costruzione delle conoscenze.

Nell'ambiente di apprendimento 'allargato', tutti i materiali prodotti possono essere organizzati secondo aree tematiche diverse: per argomenti, per competenze, per strumenti, per ordine di scuola, per ambiti accademici, per recuperi scolastici, per attività formative di vario genere, o per l'e-portfolio, "uno strumento riflessivo che dimostra la crescita nel tempo" (Attwell et al., 2007). In questo modo, nel corso del tempo, si avrà la capitalizzazione del tempo di progettazione e di costruzione di materiali utili per la didattica, per la formazione. Nel tempo si possono ampliare le documentazioni, i *tools*, le esperienze; si possono inserire le *best practices*, delle attività formative che saranno a disposizione della comunità scolastica. Ogni insegnante e ogni studente ha la possibilità di collegarsi ai dati, permettendo loro di avere a disposizione la storia, a più livelli, delle esperienze vissute nella e dalla comunità. Al di là dell'interscambio delle pratiche, si avvalorano una 'memoria' della cultura e del capitale collettivo, del capitale intellettuale, dello 'storico' della formazione, di ciò che si forma nel tempo, in una data istituzione deputata alla formazione. Il materiale potrà venire progressivamente migliorato, affinato, scambiato con altre comunità scolastiche, potrà essere adattato e riutilizzato - secondo una delle logiche dei *Learning Object* (la riusabilità) - a nuovi contesti di apprendimento. Attraverso il modello predisposto, che vedremo a breve, si possono creare reti di scuole, coinvolgendole nella costruzione di un progetto comune.

2. Perché AWAP

Vediamo alcuni punti che possono essere fondamentali per la scelta di questo 'modello' nei contesti formativi:

a) fornisce alla persona formata, un supporto emotivo: non sentirà il 'senso di abbandono' tipico del dopo formazione; b) avrà sempre un esperto a sua disposizione; c) modera il senso di isolamento e favorisce la scoperta del collega come risorsa; d) promuove la consapevolezza di disporre di competenze per il proprio lavoro; e) consolida la capacità di *problem-solving*. Un'altra motivazione legata alla necessità di questo tipo di ambiente 'allargato', è legata all'esame delle tre strategie, di Somekh - che sono alla base dell'*action research* (Ferri, 2008) - centrali per far avvicinare gli insegnanti alla tecnologia: 1) la conoscenza teorica deve essere accompagnata da una forte competenza di natura operativa; 2) è fondamentale che gli insegnanti discutano tra loro (*peer tutoring*) dei problemi emersi trovando soluzioni con il gruppo di pari; 3) il lavoro applicativo deve essere accompagnato da una discussione collettiva con esperti esterni.

In quest'ottica l'uso delle Nuove Tecnologie si conformerebbe come visione integrata di competenze pedagogiche e didattiche fondamentali per l'insegnante di qualità (Margiotta, 1997) che si trova a confrontarsi con il *contesto europeo*. In ogni caso è buona norma ricordare che "volendo dotare l'azione didattica di una metodologia aggiornata ed efficace [...] sono i modelli e i metodi di insegnamento che si devono adattare alla struttura della disciplina, e non viceversa" (Margiotta, 2007).

3. AWAP: a fior di metafora

La realizzazione dei primi AWAP (fig. 1.1) è stata effettuata per alcuni progetti europei, che avevano come *focus* la formazione. Ciò che ha guidato la sua attuazione è stata la metafora del "libro", anzi la metafora del '*Serial*': cioè riprodurre un ambiente *Web* nel quale si individuino aspetti 'reali' del lavoro in aula, che non si svolge tutto in una 'puntata'; un ambiente familiare ai docenti, ai discenti, caratterizzato da luoghi in cui essere presenti per fare, comunicare, apprendere. Un ambiente che non si ripiega in se stesso, ma vive grazie alle energie e sinergie della *community*.

AWAP vede, come fondanti, le seguenti caratteristiche legate alla conoscenza: a) un senso nell'interpretazione del gruppo sociale che la produce; b) una struttura che dipende da regole; c) un uso sociale che ne *fa il gruppo* che la produce.

L'idea è stata concretizzata grazie all'integrazione tra Drupal (Content Management System) e Moodle (Learning Management System): questa integrazione consente di 'sfogliare' l'ambiente partendo da una sorta di indice, che rimane sempre presente anche quando si passa ad altre 'pagine' e si entra nell'ambiente di formazione vero e proprio.

Una delle modalità di comunicazione che vede come attori protagonisti i *Learners* attivati a realizzare forme comunicative più strutturate, è, quindi, quella del *serial*, un romanzo di appendice, con le 'storie' a puntate.

Il modello ha perciò la prospettiva della pubblicazione - come preannunciato -, nel sito stesso, di un prodotto condiviso, un'esperienza didattica, uno studio di caso, una visita al museo, una relazione di gruppo, una ricerca sviluppata a più mani, risultati di attività (...)

Il *Serial*, come ci ricorda la letteratura, invita ad essere 'seguito' proprio mediante il 'rivelare' a puntate, quindi: lettura guidata, realizzazione condivisa e creativa ed in itinere. In questo modo il processo didattico non è lineare, ma 'emergente', *in progress*, e 'ricorsivo'.



Figura 1. Integrazione del CMS Drupal con LMS Moodle: il modello AWAP.

Si può contare sulla collaborazione di tutti per la creazione di documenti, relazioni, approfondimenti, segnalazioni; inoltre un docente in formazione o esperto può programmare per i colleghi dei laboratori su un determinato *software* utile per la didattica, o che sta sperimentando; oppure un gruppo di alunni può raccontare una storia a puntate, inserire il giornalino della classe, chiedere ai visitatori dei commenti.

Tabella 1. confronto tra l'ambiente tradizionale d'aula e l'AWAP.

	Ambiente tradizionale (aula)	Ambiente AWAP
Staff di Collaborazione	- processi lineari, spesso molto lenti - conoscenza 'proprietaria' knowledge - conoscenza come prodotto - staff con idee ristrette, informa un'utenza limitata	- processi distribuiti, rapidi scambi - conoscenza aperta/condivisa - conoscenza come processo - staff disponibile all'apertura, allo scambio della conoscenza tra altri gruppi di scuole, di istituti.
Risorse scolastiche	- statiche, improntate su dispense, libri - lasciata al buon senso di pochi esperti	- digitali e dinamiche - lasciata al buon senso del gruppo (docenti, studenti...) - in prospettiva, non statiche
Pedagogia	- consume di informazioni - teacher-directed - colui che apprende è isolato rispetto alle alter comunità: non vi è scambio - il raggiungimento della conoscenza è la cosa più importante - apprendimento passivo	- conoscenza critica - colui che apprende è in connessione con tutta la comunità - la capacità di conoscere è la cosa più importante
Infrastruttura tecnologica	- <i>software</i> proprietari - closed formats/standards - uso di tecnologie monolitiche	- <i>software</i> free e open source - LIM, Podcast, Video, (...) - integrazione di più tecnologie
<i>e-Teacher</i>		- <i>e-Teacher</i> come <i>tutor- guide</i> - apprendimento attivo, collaborativo, autoregolato - <i>Design-Oriented</i>

Ogni attore del processo può venire coinvolto a scoprire e dare *input* a nuovi *Serial*, descrivere, dare senso a tutte le esperienze che man mano vengono realizzate: la comunità aperta cresce e lascia spazio alle idee. In più si crea una grande *repository* di tutto il materiale raccolto che servirà per successivi progetti, per fare un confronto, per migliorare le pratiche didattiche.

Perché integrare un CMS con un LMS (fig. 1)?

Innanzitutto per avere uno 'spazio' per mettere in atto la didattica 2.0 e per integrare gli elementi della formazione tradizionale con quelli di una formazione meno tradizionale.

Il sovraccarico informativo, l'*information overload*, le grandi opportunità informative presenti nel *Web*, sono contrastabili, dominabili - per sostenere il concetto di Fini (2007) - con la comunità AWAP, che se da un lato permette di 'accumulare' informazioni, dall'altro, grazie a docenti esperti e formati, riesce ad incanalare le informazioni a fini educativi.

Per questo motivo si è pensato di inserire l'ambiente di apprendimento Moodle, dove poter effettuare le proprie riflessioni, proporre attività didattiche, facendo 'entrare' ciò che si è appreso nel *Web* in un percorso protetto, cooperativo, collaborativo, guidato, e restituendolo al *Web* dopo aver prodotto delle riflessioni, aver effettuato delle attività didattiche, verificato la validità: è a questo punto che diventa importante il CMS Drupal per la pubblicazione dei lavori prodotti. Un ciclo continuo, rigenerante.

Continuando a seguire la metafora del *Serial*, AWAP permette anche di poter creare aree di lavoro per i discenti e per i docenti, quindi per la collaborazione tra pari.

Come metafora del *Serial*, la formazione non avviene tutta in un momento, ma ogni anno vengono proposti nuovi percorsi, nell'ottica dell'apprendimento *lifelong*. I *learners* non verranno abbandonati dopo la formazione, ma avranno sempre un esperto in linea con cui confrontarsi per problemi legati sia alla tecnologia, sia alla metodologia didattica.

L'ambiente di apprendimento AWAP è il superamento della logica della piattaforma e-learning e rappresenta il tentativo di "mantenere un 'giardino istituzionale recintato' nel cyberspazio, conservando l'isolamento dell'istituzione dalla più ampia comunità esterna" (Attwell et al., 2007).

L'ambiente AWAP, quindi, vede:

- l'apertura della piattaforma alla Rete e non solo la Rete come piattaforma;
- l'incoraggiamento sia dell'apprendimento formale che informale;
- la realizzazione di un nuovo *contesto* generativo di apprendimento che include diversi ambienti di apprendimento (aula, ambiente virtuale, ambiente *Web*) realizzando una formazione aperta nello spazio e nel tempo;
- un modello di ambiente personalizzabile nella formazione in ambito adulto e per la formazione degli insegnanti in servizio, per rendere efficace ed efficiente l'investimento di risorse pubbliche;
- un nuovo contesto generativo di apprendimento come sostegno continuo della professionalità docente;
- lo sviluppo di differenti livelli di *community* che permangono come risorsa per il sistema scolastico, per il sistema formativo in generale.

Perché il modello AWAP è importante per la formazione? Come ci suggerisce Toulmin (1968) "una gran virtù di un buon modello [è proprio] la sua capacità di suggerire nuove domande, portandoci così al di là dei fenomeni con i quali abbiamo cominciato e inducendoci a formulare ipotesi che risultano sperimentalmente fertili [...]. Certamente è proprio questa la capacità di suggerire congetture, e la sistematica possibilità di sviluppo che fanno di un buon modello qualcosa di più di una semplice metafora". In ogni caso quando si parla di modello si tratta di "individuare gli elementi salienti di una situazione, o di una pratica, e le

relazioni fondamentali che la caratterizzano e nel rappresentare gli uni e le altre in forma adeguata” (Pellerey, 1999).

4. Altri vantaggi nell'uso di AWAP

AWAP potrebbe vedere un suo utilizzo nel portfolio personale degli insegnanti e degli alunni. Un e-portfolio sempre aggiornato con le ultime attività scientifiche, lavori, scritti, etc., del singolo docente: un'espressione della sua filosofia professionale.



Figura 2. Possibili settori di utilizzo di AWAP. La figura visualizza alcuni utilizzi del modello, lasciando lo spazio ad altre eventuali aperture.

“Un insegnante può usare un portfolio a testimonianza dei risultati dall'applicazione delle componenti del quadro di riferimento e per incoraggiare il quadro professionale” (Margiotta, 2003, p. 29).

Un e-portfolio può venire utilizzato per incrementare la pratica riflessiva e l'autoanalisi (fig. 2): con il modello proposto si possono raccogliere tutti gli elementi per “riflettere e analizzarsi professionalmente” (*Ibid.*). Il docente può, inoltre, decidere di inserire nell'ambiente e condividere con i colleghi, una particolare progettazione didattica o un risultato di un corso che ritiene particolarmente riuscito, o non riuscito, in modo tale da riflettere sull'eventuale miglioramento, o per renderlo come studio di caso al fine da ricercare le cause che hanno condotto al fallimento di una progettazione. Questa parte diventa il principio di riflessione di una nuova progettazione. “Il maggior valore di queste decisioni corrisponde precisamente a quello della riflessione e delle analisi effettuate” (*Ibid.*).

2. Conclusioni

Con AWAP, colui che apprende dovrebbe essere in grado di poter esplicitare il potenziale che lo distingue. L'*e-Teacher*, prima ancora di trasmettere delle conoscenze, elabora una diagnosi del profilo formativo, in entrata, del discente. Questo profilo articolato viene organizzato in saperi, atteggiamenti e padronanze. I saperi sono “legati alle competenze attraverso la loro trasposizione sul piano dei comportamenti e atteggiamenti. E il loro uso consapevole implica la padronanza. Dunque non basta più che l'allievo sappia ripetere mnemonicamente una nozione dettata o letta in

un manuale; è importante che egli la faccia propria, la personalizzi fino a padroneggiarla in vista della sua spendibilità nel mercato delle professioni” (Margiotta, 2006). Un valore aggiunto derivante dall'utilizzo di AWAP non è tanto “fare una cosa nella Rete” ma il saper dibattere attorno ad essa, il saperla modificare e rilanciarla, attuando il decentramento, con un motore quadrifasico:

- esperienza concreta;
- osservazione-riflessione
- formulazione di concetti astratti e generalizzazione;
- verifica e ipotesi in nuove situazioni.

Dai risultati delle azioni intraprese, l'*e-Teacher* valuta l'opportunità di trasferire, nuovamente, nella propria realtà professionale, le esperienze concrete realizzate, per un approccio rinnovato alla, e nella, sua didattica.

Il modello prevede, la gestione di tutti i dati dei partecipanti: anagrafica, curriculum, profitto al corso attraverso schede e report facilmente consultabili in qualsiasi momento, dagli organizzatori del corso, per monitorare e valutare il corso e gli utenti.

Bibliografia

- [1] Attwell G. (2007), *E-portfolio: il DNA del Personal Learning Environment?*, in Je-LKS. Journal of e-learning and Knowledge society, vol. 3, n. 2, June, pp. 41-64.
- [2] Carletti A., Varani A. (2007) (a cura di), *Ambienti di apprendimento e nuove tecnologie*, Erickson, Trento.
- [3] Charlene, L. & Bernoff, J. (2008), *Groundswell: Winning in a World Transformed by Social Technologies*, Harvard Business School Press.
- [4] Favaretto A. (2008), *La chat didattica*, Pensamultimedia, Lecce.
- [5] Ferri P. (2008), *La scuola digitale*, Mondadori, Milano.
- [6] Fini A. (2007), *Editoriale*, in Je-LKS. Journal of e-learning and Knowledge society, vol. 3, n. 2, pp. 5-8
- [7]
- [8] Margiotta U. (2007), *Insegnare nella società della conoscenza*, PensaMultimedia, Lecce.
- [9] Margiotta U. (a cura di) (1997), *Riforma del curriculum e formazione dei talenti*, Armando Editore, Roma.
- [10] Margiotta U. (2003), *Qualification Framework. Un terreno di ricerca per la formazione degli insegnanti secondari italiani*, in Rivista Formazione&Insegnamento, *La professionalità docente nell'istruzione secondaria*, Syllabus, Anno 1°, n. 3, MultimediaPensa, Lecce, pp. 9-30.
- [11] Osservatorio sui Nuovi Media, <http://numediabios.eu/>
- [12] Pellerey M. (1999), *Educare. Manuale di pedagogia come scienza pratico-progettuale*, LAS, Roma.
- [13] Toulmin S. (1968), *Che cos'è la filosofia della scienza*, Armando Editore, Roma.