***Dall’e-Learning al learning-E***

Qual è la differenza tra *e-Learning* e *Blended Learning*?

Il *Blended Learning* è quella “formazione che integra la modalità remota con momenti di incontro in presenza normalmente in aula; in alcuni contesti, tuttavia, indica l’uso di differenti risorse, strumenti tecnologici e strategie didattiche nell’*e-Learning*. Nella prima accezione, il *Blended Learning* è anche definito, da alcuni autori, *Complex Learning*, a significare l’ottica di integrazione in cui viene a realizzarsi il *mix* tra presenza in aula e distanza via *web*, che fornisce un valore aggiunto al processo formativo anziché costituire la semplice somma delle due modalità educative”[[1]](#footnote-1).

Il *Blended Learning*, pertanto, integra momenti di formazione tradizionali in aula, con momenti di formazione attraverso la rete *Internet*.

L’*e-Learning*, invece, nella sua accezione più stretta, si riferisce a momenti di formazione attraverso il *web.* Ciò non significa che si parli esclusivamente di *Self Learning* (come potremo notare nel paragrafo successivo dedicato al *Self Learning*)*:* il momento formativo potrebbe ad esempio avvenire all’interno di una comunità virtuale e monitorato da un *tutor online*.

Da un po’ di tempo, il mercato della formazione si avvale di un nuovo strumento: l’*e-Learning*. Mettere la e- davanti alla parola *Learning* ha sicuramente significato porre come centrale e primario l’elemento tecnologico cui far seguire quello dell’apprendimento, avvertendo in questo, una vistosa carenza teorico – metodologica. Sicuramente l’integrazione tra la tecnologia ed un modello didattico articolato permetteranno di sfruttare al meglio tutte le potenzialità della rete.

Che cosa cambia nella progettazione formativa quando introduciamo l’utilizzo di uno strumento *e-Learning*?

Come potrete vedere successivamente, nella terza parte del libro in cui sono spiegati i processi della formazione, il processo corso/seminario ha un suo iter (analisi della domanda, analisi dei bisogni, progettazione, erogazione, valutazione dei risultati), che subisce alcune modifiche quando si utilizza uno strumento *e-Learning*. Il processo diventa infatti:

1. **Analisi della domanda,** che nell’*e-Learning* è moltiplicato in maniera esponenziale;
2. **Analisi dei bisogni,** che rimane tale per i contenuti;
3. **Progettazione;**
4. **Produzione,** questa è una fase in più, in quanto l’utilizzo dell’*e-Learning* prevede la costruzione dei così detti *Learning objects*, ossia i diversi “mattoncini” dell’apprendimento, custodi dei contenuti dell’azione formativa;
5. **Erogazione** del corso/seminario;
6. **Monitoraggio,** anche questa è una fase aggiuntiva, infatti, nel *web* possiamo misurare tutto (quante volte l’utente entra in piattaforma, quanti esercizio svolge, quanto tempo ci impiega, quanti e quali documenti scarica, quanti forum apre, a quante discussioni partecipa, quanti e quali materiale mette in piattaforma, etc.;
7. **Valutazione,** che diventa più approfondita grazie al monitoraggio.

Sottolineiamo, inoltre, l’importanza di animare la comunità d’apprendimento virtuale, per stimolare i discenti ad utilizzare lo strumento e a valutare ogni volta che si progetta e si eroga un corso con modalità *e-Learning* e/o *Blended Learning*, le competenze tecniche-informatiche dei partecipanti, in modo che lo strumento informatico non funga da barriera all’apprendimento, solo perché le persone non sanno usare in maniera adeguata il *pc* o il programma o Internet e la posta elettronica, etc.

Un tentativo di integrazione tra il momento di formazione tradizionale di aula e la formazione *online* prende il nome tecnico di *blended learning*. Il *blended learning* è l’utilizzo integrato di *e-Learnin*g e formazione d’aula, sempre più diffusi. Sicuramente una delle più potenti innovazioni favorite dall’*e-Learning* è la possibilità di una formazione di tipo cooperativo.

Infatti, vi è la possibilità di avere dei rapporti di apprendimento differenti tra più utenti che si relazionano tra di loro (da *one to many,* a *many to many,* a *one to one*). Come e cosa utilizzare dello strumento *e-Leanirng* dipende strettamente dallo specifico *Learning Management System*.

Che cos’è un *Learning Management System* (LMS)?

Il LMS è un *software* dedicato all’erogazione dei corsi e al tracciamento delle attività di formazione.

Nel caso di *Learning Content Management System* la piattaforma diviene un vero sistema operativo per la gestione del *knowledge management* aziendale.

Perché un’organizzazione dovrebbe scegliere di inserire un tale strumento?

Nelle prime esperienze di *e-Learning* (fine anni ‘90) i corsi venivano creati ed erogati senza piattaforme; una piattaforma permette la fruizione di percorsi formativi di varia tipologia: autoistruzione, *blended learning*, etc., contiene un catalogo di corsi, rende autonomi coloro che producono i contenuti dalle funzioni *Information and Communication Technology,* infine una piattaformaintroduce la metafora del *campus (e-Campus,* ossia un Ateneo virtuale).

Nella scelta di un LMS, il rischio è quello di dare troppa enfasi alla scelta della piattaforma trascurando la progettazione dei percorsi formativi e dei contenuti.

Ricordiamo che la piattaforma è lo strumento, non l’oggetto dell’intervento formativo!

Altro errore comune è fare l’opposto, ossia sottovalutare la scelta della piattaforma ritenendola una questione di “pura tecnologia”.

Per fare una scelta corretta e coerente con i bisogni formativi, occorre che:

* L’obiettivo del progetto sia fissato dalle unità operative di governo della Formazione che devono guidare gli esperti ICT nella scelta;
* Nel team di progetto sia coinvolta stabilmente l’area ICT;
* Siano presenti nel team alcuni degli autori dei contenuti.

In primis bisogna capire se è preferibile un prodotto costruito su misura (*custom*) oppure no*.*

Se si scegli un prodotto costruito su misura si hanno i seguenti vantaggi:

* La personalizzazione: un abito su misura;
* L’originalità;
* L’integrazione con ambienti/base dati aziendali;
* La scelta del modello didattico.

Dall’altra un prodotto di questo tipo ha costi molto elevati e di solito sono prodotti complessi per l’aggiornamento e di difficile compatibilità con altri *software* presenti nel mercato ed altri linguaggi (es. *browser*).

Per tutte queste ragioni è sconsigliabile utilizzare un prodotto *custom*, se non si tratta di casi specifici quali ad esempio università tecnico-scientifiche.

A questo punto bisogna chiedersi se è preferibile acquistare il prodotto o utilizzare l’*hosting*, ossia un servizio che consiste nell'allocare su un *server web* le pagine di un sito, rendendolo così accessibile dalla rete Internet.

Spesso in questi casi non esiste una risposta valida in assoluto, ma la decisione è frutto di una discussione che pone attenzione ad alcuni punti, quali:

1. I costi, normalmente più elevati nel caso di piattaforme commerciali, mentre per le soluzioni *open source* va valutata la scelta della *software house* in grado di erogare il servizio di *managed hosting*;
2. La struttura ICT e la relativa disponibilità a investire in *hardware*, la presenza di competenze e capacità di garantire il necessario supporto sistemistico e applicativo;
3. Le eventuali *policy* aziendali contrarie al servizio in *hosting*;
4. Le dimensioni del progetto *e-Learning*: non vale la pena acquisire una piattaforma se non c’è la garanzia di uno sviluppo pluriennale del progetto.

Altra domanda da porci è se è preferibile utilizzare una piattaforma *open source* o commerciale.

I vantaggi di una piattaforma *open source* sono:

* La gratuità della licenza;
* La scelta meno vincolante;
* Le numerosi possibilità di “customizzare” il prodotto.

I vantaggi, invece di una piattaforma commerciale sono:

* La qualità superiore (ma non sempre);
* Il supporto tecnico;
* Il fatto che non occorrono competenze tecniche per mantenerle.

Sarà importante, pertanto, prendere in considerazione sia piattaforme commerciali che *open source* e ripesare il risparmio della licenza dell’*open* *source* solo dopo aver confrontato tutti i vantaggi e svantaggi. La tabella di seguito illustra le caratteristiche a cui fare attenzione nella scelta.

**Tab. n. 1 - Macro aree di analisi delle piattaforme open source**

|  |
| --- |
| Macro aree di analisi:   1. Informazioni generali prodotto:    * Data di creazione prima *release*, numero di versioni rilasciate;    * Diffusione in Italia e all’estero;    * Lingue supportate;    * Collocazione geografica del gruppo di ideatori/sviluppatori. 2. Requisiti tecnici:    * Multi-piattaforma;    * Sistemi operativi, *database*, linguaggi;    * Requisiti lato utente. 3. Area Corsi:    * Strumenti di comunicazione (forum, chat, email, file sharing);    * Strumenti per la collaborazione (gruppi);    * Test e survey, registro online, esportabilità risultati;    * Contenuti: formati, compatibilità standard SCORM, glossari, FAQ. 4. Sistema:    * Strumenti gestionali (procedure batch lato amministratore di caricamento corsi e utenti, iscrizione corsi, eliminazione, archiviazione). 5. Supporto:    * Presenza e modalità di intervento di un supporto tecnico in Italia o dall’estero o di un gruppo di sviluppo per *l’open source;*    * Qualità della documentazione. 6. Sviluppo    * Possibilità di integrare la piattaforma con le basi dati aziendali (tipicamente l’anagrafica) o con altri strumenti (es. *webconferencing*). |

I principali siti di piattaforme per la formazione opensource sono:

* + - [www.moodle.org](http://www.moodle.org/" \t "_parent)
    - [www.dokeos.com](http://www.dokeos.com/" \t "_parent)
    - [http://atutor.ca/atutor/](http://atutor.ca/atutor/" \t "_parent)
    - [www.blackboard.com](http://www.blackboard.com/" \t "_parent)

Riassumendo e concludendo, per ottimizzare la scelta di una piattaforma per la formazione occorre:

1. Formare il team per la scelta. Creare una forte sinergia tra ICT e operatori dell’*e-Learning* (*tutor, instructional designer*);
2. Organizzare uno o più incontri di presentazione delle rispettive piattaforme LMS da parte di aziende aventi caratteristiche simili alla propria (queste presentazioni sono spesso molto più efficaci e dirette rispetto alla presentazioni standard tenute dal personale commerciale dei diversi *vendors* …);
3. Procurarsi una mappa delle piattaforme ed analizzarla;
4. Visitare i siti delle principali piattaforme consigliate, creare utenze *guest* e sperimentarle sia dal lato utente (corsi demo) che dal lato docente e, anche se raramente è possibile, da quello di amministratore;
5. Restringere il numero di piattaforme selezionate, confrontare gli eventuali costi di licenza;
6. Avviare un progetto pilota temporalmente limitato;
7. Una volta scelta la piattaforma, se si sceglie una formula in *hosting* o comunque commerciale è consigliabile un contratto pluriennale (sia perché consente di spuntare tariffe inferiori, ma soprattutto perché la portabilità dei corsi non è un’operazione da dare per scontata anche quando è dichiarata la compatibilità con gli *standard*).

1. Fonte dal sito: <http://www.isfol.it/> [↑](#footnote-ref-1)