MODULO PROPEDEUTICO: “Introduzione all’e-learning”

A – Le piattaforme e-learning

Paolo Fusero

obiettivo didattico della lezione:

- introdurre lo studente all’utilizzo delle piattaforme e-learning e delle nuove metodologie didattiche che utilizzano la rete internet;

argomenti trattati nella lezione:

- le diverse forme della didattica on-line
- una nuova metodologia didattica a distanza
- le funzionalità della piattaforma e-learning

1 le diverse forme della didattica-on-line

Per "e-learning" si intende una particolare metodologia di apprendimento a distanza che si serve della rete internet per fornire specifici servizi didattici che vanno dal supporto alla didattica tradizionale, ai corsi di laurea, ai master post laurea. L'e-learning non é sostitutivo delle forme tradizionali di didattica, ma vuole essere un servizio aggiuntivo che l'università offre sul mercato globale dell'istruzione, rivolgendosi a tre tipologie di fruitori:

a) lo studente "tradizionale", che abita in prossimità della sede universitaria e che segue con costanza le lezioni;

b) lo studente con esigenze didattiche particolari (studente lavoratore, fuori corso, fuori sede, straniero, diversamente abile, etc.) che per ragioni varie non ha la possibilità di seguire direttamente le lezioni;

c) il laureato già inserito o in procinto di inserirsi nel mondo del lavoro che intende acquisire specifiche competenze aggiuntive.

Il primo potrà utilizzare i servizi on-line come strumenti di approfondimento e di verifica della sua preparazione scientifica; il secondo potrà utilizzare gli stessi per conseguire specifici riconoscimenti didattici senza doversi necessariamente trasferire nella città universitaria; il terzo potrà acquisire crediti su specializzazioni del suo ambito professionale.

Vediamo nel dettaglio le tre forme che l'insegnamento a distanza può assumere.

a) *Supporto alla didattica tradizionale*. Il supporto alla didattica tradizionale è il primo passo dell'e-learning e consiste nello sviluppo di specifici servizi on-line che vanno dai semplici servizi allo studente (calendario delle lezioni, programmi dei corsi, prenotazione degli esami, bacheca elettronica, informazioni sugli eventi, sui servizi, etc.), fino alla vera e propria "lezione on-line" (i cui contenuti specifici sono illustrati nel dettaglio nella lezione B di questo modulo) che contiene il materiale didattico delle lezioni opportunamente elaborato dai singoli professori.

b) *Corso undergraduate on-line*. Il corso undergraduate on-line è un ciclo completo di lezioni impartite esclusivamente attraverso la rete internet, sia per quanto concerne la parte didattico-esercitativa, sia per il controllo dell'apprendimento. La valutazione della qualità dell'apprendimento ed il rilascio della relativa certificazione (quello che nella didattica tradizionale è costituito dall'esame) possono essere effettuati attraverso due modalità: a) il candidato che ha seguito il corso on-line si presenta agli appelli d'esame "tradizionali" che si tengono presso la sede universitaria di appartenenza; b) il candidato si presenta presso un'altra sede universitaria, per lui più facile da raggiungere logisticamente, facente parte di una rete consociata di Università abilitate a rilasciare le certificazioni di apprendimento dei corsi on-line. Una

terza possibilità (che in questo momento però preferiamo non prendere in considerazione) potrebbe essere costituita, seguendo alcuni esempi stranieri, da società di certificazione private opportunamente riconosciute dalla rete consociata di Università on-line. Gli esami dell'Università telematica Leonardo da Vinci si svolgono esclusivamente in modo frontale tradizionale presso la sede di Torrevecchia Teatina (Chieti).

c) *Corso postgraduate on line.* Per sua natura il livello post-graduate (master, corso di specializzazione, life long learning, etc.) rappresenta un preciso settore di mercato per l'insegnamento on-line rivolgendosi, oltre che ai neolaureati, anche a tutti coloro che essendo già impegnati nel mondo del lavoro, non avrebbero la possibilità di una frequenza di tipo tradizionale (liberi professionisti, personale di enti pubblici o aziende private, etc.). Sono evidenti i possibili ritorni economici che i corsi post-graduate on-line possono generare, così come sono evidenti le possibilità di creare reti di collaborazione con altre università, enti ed istituzioni pubbliche e private nazionali e straniere.

2 Un modo nuovo di fare didattica

L'insegnamento on-line non è solo un "mezzo" per fare didattica, ma comporta un modo nuovo di insegnare che si affianca a quello tradizionale. Sebbene i contenuti scientifici siano gli stessi, la lezione on-line è molto diversa dalla lezione frontale tradizionale, sia per quanto concerne il "linguaggio", sia per quanto riguarda gli strumenti utilizzati. I professori devono impegnarsi a sviluppare nuove forme di didattica fondate su specifici principi di scienza della comunicazione; debbono imparare a utilizzare al meglio le grandi potenzialità offerte dal web in termini di multimedialità, e debbono infine elaborare nuove forme di controllo a distanza del livello di apprendimento degli studenti e di valutazione dei risultati raggiunti. L'e-learning pone al centro dei propri interessi l'attività di apprendimento dello studente, le metodologie e gli strumenti che vengono utilizzati per migliorare l'efficacia del percorso di acquisizione dei contenuti scientifici: non a caso si definisce "e-learning" e non "e-teaching"! Vi sono, dunque, precisi requisiti prestazionali che devono essere assicurati e che in un certo qual modo obbligano il corpo docente ad innovare e a migliorare le relative metodologie di insegnamento. Proviamo a riflettere sull'evoluzione dei contenuti scientifici delle lezioni universitarie. L'avanzamento della ricerca ha reso necessario un costante aggiornamento dei programmi didattici di ciascun professore. In alcuni settori disciplinari il fenomeno è particolarmente evidente. Pensiamo, ad esempio, a certi campi delle scienze mediche: quello che si spiegava a lezione solo che un paio di anni fa è oramai del tutto obsoleto ed inadeguato. A fronte della rapidità con cui si evolvono i contenuti scientifici delle lezioni universitarie, però non fa riscontro un'adeguata innovazione delle metodologie didattiche di insegnamento. Siamo passati dal gessetto sulla lavagna di ardesia al computer con videoproiettore, ma dal punto di vista della metodologia di trasferimento dei contenuti scientifici delle nostre lezioni, poco è cambiato: vi è sempre il professore che parla ed una platea di studenti che prende, più o meno affannosamente, appunti.

Quanto poi corrispondano quegli appunti ai contenuti scientifici che il professore aveva intenzione di trasmettere è cosa tutta da dimostrare... Stiamo vivendo una fase di transizione nella quale tutti noi, nelle nostre università, sperimentiamo le potenzialità che le nuove tecnologie informatiche ci mettono a disposizione, utilizzando vecchie metodologie didattiche. E' una fase imprescindibile, un po' come quando nell'imparare una nuova lingua si comincia col pensare la frase in italiano e poi la si traduce in inglese. Ma và ribadito che modelli di e-learning che si limitano a mettere una telecamera digitale di fronte al professore mentre svolge la sua lezione tradizionale, sono un cattivo esempio di utilizzo delle potenzialità multimediali che la rete ci mette a disposizione e soprattutto non rappresentano alcuna innovazione migliorativa delle metodologie didattiche di apprendimento, anzi…. Poi, per carità, ben vengano esperienze anche poco ortodosse, se servono a stimolare una riflessione su come aggiornare la didattica universitaria.

3 Le piattaforme[1] e-learning

E' oramai chiaro che lo sviluppo della ricerca sull'e-learning non può essere circoscritto, ai soli aspetti hardware e software della "piattaforma e-learning", ma interessa campi di applicazione ben più ampi: supporti di servizio per gli studenti, formazione dei formatori, metodologie di comunicazione su web, forme prototipali di lezioni on-line, tutoring, etc. La recentissima "storia" delle piattaforme e-learning non ha ancora sedimentato modelli consolidati per la didattica universitaria; esistono diversi prototipi nati soprattutto dalle esigenze di grandi aziende di fare aggiornamento professionale ai propri dipendenti. Queste piattaforme, in genere, mal si adattano all'ambiente universitario, sia per quanto concerne il tool di strumenti di cui sono dotate, sia per quanto riguarda le interfaccia input ed output, spesso di utilizzo complesso e poco flessibile. Dallo sviluppo della ricerca ci si attende che le esigenze della didattica nelle diverse aree disciplinari (in termini di usabilità, contenuti e multimedialità) vengano poste all'interno della fase di progettazione della piattaforma, e non adattate in una fase successiva. Così come ci si attendono interfaccia davvero "friendly" per l'input delle lezioni, in modo da consentire ai docenti la pubblicazione in *Self Remote Publishing*, senza quindi dover far ricorso a strutture di *service* esterno, se non per produzioni o servizi particolari (quelle che necessitano di un contenuto multimediale particolarmente avanzato). In questo modo il docente (e il suo staff) potrà gestire la pubblicazione dei contenuti didattici delle lezioni direttamente dal proprio PC, in modo autosufficiente e flessibile, avendo la possibilità - tra l'altro – di comprendere meglio le potenzialità del sistema e di adeguare di conseguenza le sue forme di comunicazione. La piattaforma e-learning, oltre alle attività di servizio (segreteria, info, etc.) deve quindi essere in grado di gestire un numero consistente di funzioni diverse, tutte comunque riconducibili a due categorie: *eventi sincroni* ed *asincroni*. Appartengono alla prima categoria *l'aula virtuale* e la *conferenza virtuale*. Ambedue gli strumenti consentono l'interazione di ogni partecipante ad un

[1] Per "piattaforma e-learning" si intende l'ambiente software che gestisce le interfaccia di input dei contenuti didattici da parte dei docenti, e la consultazione degli stessi da parte degli studenti

evento in diretta: maggiore interazione per un numero minore di partecipanti per l'aula virtuale, minore interazione per un numero maggiore di partecipanti per la conferenza virtuale. Gli eventi sincroni hanno come condizione necessaria che l'utente sia collegato all'orario prestabilito se vuole interagire con i relatori. La piattaforma potrà gestire anche eventi non in tempo reale bensì "asincroni" a cui l'utente può collegarsi in qualsiasi momento della giornata. Appartengono a questa categoria di funzioni le *lezioni on-line* che consentono all'utente di accedere dal proprio computer a tutto il materiale didattico preparato dai docenti.

Vediamo ora nel dettaglio le funzionalità principali degli strumenti richiamati.

a) *Aula virtuale*. L'aula virtuale consiste nella possibilità di collegarsi ad un orario stabilito ad una lezione o ad una revisione che il docente svolge in tempo reale. Il docente si serve di supporti di immagini, testo, video, etc. che può commentare in audio. Gli utenti seguono in diretta l'audio del docente, ne condividono la scrivania (quindi sul loro computer appaiono le immagini, i testi e gli eventuali appunti che il docente sta utilizzando), e possono intervenire nella lezione per fare domande (sempre in audio) chiedendo preventivamente l'accesso al docente. Queste funzioni principali possono essere arricchite da moltissime altre accessorie a seconda della personalizzazione dell'utente (tavoletta grafica condivisa, indice di gradimento, segnalazione argomenti poco chiari, web cam, etc.). L'aula virtuale può quindi essere particolarmente interattiva avvicinando molto il docente agli utenti; naturalmente per consentire questi livelli di interattività il numero di utenti deve essere limitato.

b) *Conferenza virtuale*. In presenza di eventi di particolare importanza scientifica (conferenze, convegni, visite guidate,…) la piattaforma consente di seguire in diretta l'evento. L'utente condividerà la scrivania del computer con il relatore, ne seguirà l'audio ed il video. Il livello di interazione sarà ridotto per consentire uno svolgimento fluido dell'evento, ma il numero di utenti on-line potrà essere pressoché illimitato.

c) *Lezione on line*. La lezione on-line consiste nella possibilità di poter accedere ai materiali materiali didattici preparati hoc dai docenti, utilizzando le metodologie di comunicazione multimediale descritte alla successiva lezione di questo modulo introduttivo. L'utente può collegarsi al computer quando lo desidera (senza essere legato ad un orario prestabilito come nei precedenti eventi *sincroni*). Le lezioni on-line possono essere messe in rete come supporto alla didattica tradizionale oppure costituire veri e propri corsi on line, graduate o post graduate.