

E-LEARNING, LA NUOVA KILLER APPLICATION: DALL'AUTOAPPRENDIMENTO ALLA FORMAZIONE SINCRONA

L'e-learning sembra ormai essere la nuova "killer application", per via dei molteplici aspetti che influenzano, trasformano e arricchiscono i sistemi di apprendimento tradizionali. Il ruolo delle nuove tecnologie nel settore dell'educazione/apprendimento permette, infatti, di:

- eliminare le barriere spazio-temporali
- creare nuove forme di esperienze di apprendimento stimolandone soprattutto gli aspetti collaborativi
- realizzare opzioni flessibili legate a percorsi personalizzati e a forme di interazione diversificate
- stimolare l'apprendimento continuo che offre più chance al discente in merito ai tempi e alle modalità di fruizione del materiale conoscitivo.

I risvolti economici per le aziende e il settore pubblico sono ancora più interessanti: implementare la formazione per via elettronica riduce fortemente i costi legati alle infrastrutture, al personale, agli spostamenti, facilitando l'elasticità organizzativa aziendale. La banca Piper Jaffray parla di un volume di affari del training on-line addirittura di 46 miliardi di dollari entro il 2005.

L'implementazione di un sistema di e-learning aziendale consente ad oggi una riduzione media del 30% del costo della formazione (secondo alcuni analisti addirittura un risparmio del 50% sulla formazione d'aula) con un margine di crescita ancora ampio. Una maggiore competenza delle aziende di servizi in ambito e-learning e una maggiore flessibilità aumenterà infatti il rapporto costi – benefici a favore delle grandi aziende che hanno necessità di formare il proprio personale in tempi brevi o di aggiornarlo periodicamente. È chiaro però che la tecnologia deve essere usata in modo appropriato, puntando sulla specificità e ricchezza del mezzo. In tal senso, bisogna fare una sostanziale distinzione tra una formazione intesa come autoistruzione passiva che non sfrutta le potenzialità delle nuove tecnologie, anzi ne enfatizza gli aspetti impersonali e freddi, da un tipo di apprendimento basato invece sul ruolo attivo, dinamico, propositivo che il discente acquisisce stimolato dalla interattività, flessibilità e curiosità del mezzo. Creare un corso di formazione on-line non significa, come spesso avviene, trasferire contenuti tradizionali (da formazione d'aula) in una piattaforma e-learning semplicemente trasponendo on line tonnellate di documenti (appunti, lezioni, schemi, tabelle ecc). E' anzi necessaria una capacità di revisione e di adattamento del materiale spesso onerosa e di difficile attuazione. E-learning vuol dire prima di ogni cosa interazione tra allievi e docenti / tutor, nonché collaborazione tra allievi dello stesso corso, secondo il principio del "collaborative learning". E' per questo che non si può considerare la formazione elettronica come un prodotto preconfezionato in cui si crea semplicemente un corso asincrono in autoistruzione. E' certamente utile inserire formazione in auto-apprendimento, attraverso il quale il partecipante ha la possibilità di studiare quando vuole e dove vuole, in ufficio o anche a casa, ma questo non basta. E' opportuno soffermarsi soprattutto sulle modalità sincrone della formazione on-line, che forniscono quel valore aggiunto che le nuove tecnologie possono e devono apportare.

La formazione sincrona è supportata dall'impiego di diversi server che implementano l'interazione e la personalizzazione per l'utente: il server di erogazione è il servizio che permette ai partecipanti di fruire dell'evento attraverso modalità collaborative; il server di gestione consente agli utenti di ricevere privilegi e ruoli differenti, raggruppare gli stessi in classi differenti, associare una classe a un tutor e ai relativi contenuti (slide, animazioni, ecc), permettendo di rilevare il percorso degli utenti (chi ha partecipato e per quanto tempo); il server di registrazione consente, invece automaticamente di registrare gli eventi erogati (audio e video) per l'accesso in modalità

differita agli utenti che vogliono rivedere l'evento o che vogliono assistere in quanto assenti alla diretta. Questo prevede la possibilità di tracciare gli accessi differiti e di incorporare in file di vari formati l'intera lezione al fine di distribuire l'evento in modalità off-line. Ci sono poi numerose funzionalità che interfacciano discente e tutor:

- audioconferenza/videoconferenza: il tutor e i discenti hanno la possibilità di interagire in qualsiasi momento sia in audio che in video. L'autorizzazione a parlare ai discenti viene naturalmente concessa dal tutor che gestisce i privilegi necessari. Il tutor può inviare su IP il suo video con piccolo formato e in certi sistemi anche gli studenti possono inviare il loro video.
- lavagna: è l'area nella quale il docente proietta le proprie slide e sulle quali sovrappone il parlato ed eventualmente dei segni per enfatizzare concetti e contestualizzare il parlato; la lavagna dovrebbe contenere anche strumenti che facilitino la visualizzazione di formule, schemi e quant'altro; il tutor deve anche avere la possibilità in qualsiasi momento di pubblicare real time un contenuto (slide, documenti, animazioni)
- viaggio web: il viaggio web consente al tutor di guidare gli studenti in un sito web (navigazione guidata); il tutor deve poter assegnare il controllo di tale navigazione all'occorrenza anche ai partecipanti
- esercitazioni: il tutor deve poter eseguire in tempo reale delle esercitazioni di varie tipologie per monitorare il livello di comprensione dei partecipanti e poter archiviare i risultati ottenuti come prove di itinere del corso
- stato di partecipazione: i partecipanti devono poter esprimere in qualsiasi momento il loro livello di attenzione o interesse durante l'evento, attraverso un'alzata di mano virtuale per fare una domanda, attraverso la parola o la chat, oppure esprimendo con alcune icone, uno stato di felicità (risata) o uno stato di tristezza/delusione, un applauso se una spiegazione è risultata soddisfacente. Il tutor deve poter individuare facilmente lo stato dei singoli partecipanti nonché avere una visione complessiva dello stato della classe
- condivisione di applicazioni: il tutor deve poter condividere le applicazioni disponibili sul suo pc al fine di utilizzare software di utilità didattica informatizzato (quali videolezioni multimediali, applicativi software, slide di Power Point, fogli di lavoro, immagini, filmati ecc.) e deve poter assegnare il controllo di tali applicazioni ai partecipanti.
- gruppi di lavoro: nell'ambito della stessa classe, il tutor può dividere gli allievi in gruppi per lo sviluppo di attività didattiche diverse; questa modalità consente di far lavorare la classe in gruppi distinti che riunendosi successivamente possono condividere i risultati raggiunti nel sottogruppo.

Alla luce degli aspetti finora osservati si può concludere che l'e-learning non può limitarsi alla formazione asincrona, ma deve insistere anche sugli strumenti di tipo sincrono che determinano un forte valore aggiunto. Non si dovrebbe neanche escludere la "blended learning", ossia la combinazione tra formazione tradizionale e auto-apprendimento on-line e off-line. E' auspicabile lo sviluppo di un tipo di formazione integrata, data dalla combinazione di diversi metodi d'apprendimento, integrati tra loro ogni volta in modo nuovo. Così facendo, si crea una soluzione totalmente personalizzata, in cui i vari metodi siano uno in funzione dell'altro, interagiscano tra loro e contribuiscano insieme al successo dell'attività formativa.

*Fonti utilizzate

- www.formare.erickson.it
- www.internetime.it

Paola Biggio

