

## **E-Learning: Teoria e Metodo**

### **Glossario**

**E-Learning (Elettronic Learning):** il termine assimilabile a *Online Learning*, si riferisce ai processi di insegnamento-apprendimento che si realizzano mediante l'erogazione di strumenti e materiali didattici, attraverso le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (es. internet/extranet, satellite, cd-rom), fruibili dall'utente senza vincoli spazio-temporali. L'Unione Europea suggerisce di valorizzare le possibilità che l'e-learning possiede di esser strumento per la formazione permanente e continua. Essa infatti può aiutare a gestire (in accordo con quanto impostato nel Libro Bianco della Comunità Europea) la mobilità degli studenti e dei lavoratori, può agevolare l'avvicinamento del mondo della scuola a quello delle imprese e può concorrere all'innalzamento generale dei livelli culturali.

**FAD (Formazione a Distanza):** la formazione a distanza può essere di diversi tipi: di tipo tradizionale, come un corso per corrispondenza; di seconda generazione, che prevede l'ausilio di sussidi multimediali, come le videocassette o i cd-rom; di terza generazione, basata sull'uso delle tecnologie telematiche e della rete. L'ISFOL definisce la FAD come "una strategia formativa che consente di partecipare ad un insieme di attività formative strutturate in modo da favorire una modalità di apprendimento autonomo e personalizzato, discontinuo nel tempo e nello spazio".

Il Vademecum del Ministero del Lavoro per la gestione ed il controllo delle attività di formazione professionale cofinanziate dal Fondo Sociale Europeo, dà la seguente definizione di Formazione a distanza: "La Formazione a Distanza (FaD) è rappresentata da ogni forma di istruzione che utilizzi tecnologie tradizionali (posta, dispense) o innovative (trasmissioni radio, Tv, satellite, fibre ottiche, cavo telefonico, ecc.) o di package didattico (audiocassette, videocassette con ausilio di dispense, Cd-rom, ecc.) atte a far giungere il messaggio 'a distanza' tra docente e discente".

**IMS (Instructional Management Systems):** associazione internazionale che comprende organizzazioni governative, commerciali e formative, che mirano allo sviluppo e alla promozione di linee-guida comuni per l'erogazione dei corsi di formazione a distanza.

**Interattività:** l'interattività presuppone che i due soggetti della comunicazione, emittente e ricevente, possano interagire tra loro; ciò non è possibile, per esempio, nelle trasmissioni televisive dove l'emittente sceglie il palinsesto e l'utente (ricevente) può solo decidere se guardare il programma oppure no. Perché vi sia interattività occorre che, accanto al canale di trasmissione delle informazioni, ve ne sia uno di ritorno capace di veicolare le scelte o le azioni dell'utente. L'interattività può essere diretta o indiretta.

- Diretta: quando il tempo di risposta è molto breve, nell'ordine di qualche secondo, o, addirittura, non è percepito dall'utente (tempo reale);

- Indiretta: quando il tempo di risposta è chiaramente percepito dall'utente.

Il diverso tempo di risposta può dipendere dalla natura del servizio, oppure può essere una caratteristica intrinseca del sistema di comunicazione, a causa della ridotta ampiezza di banda o dell'insufficiente capacità di elaborazione del server.

In ordine ai messaggi che vanno dal ricevente all'utente, possiamo avere sistemi interattivi simmetrici e sistemi interattivi asimmetrici. Nei sistemi interattivi simmetrici il flusso delle informazioni è equamente distribuito nelle due direzioni, come ad esempio videoconferenze e servizi di messaggiera (chat-line); nei sistemi interattivi asimmetrici il flusso delle informazioni è nettamente preponderante nella direzione emittente-ricevente; esempi sono i servizi di TV On Demand, consultazione di banche dati ecc

**Knowledge Management:** disciplina che si occupa di ottimizzare la gestione del patrimonio informativo presente in un'azienda. Il Knowledge Management immagazzina e organizza le conoscenze e le esperienze di ciascun lavoratore, con lo scopo di incrementare le prestazioni del gruppo di cui il lavoratore fa parte.

La letteratura scientifica attesta la non univocità di definizione e di funzione del concetto. Brezinka ha individuato almeno quindici differenti accezioni dell'uso del termine in pedagogia [Cfr. W. Brezinka *"Modelli" nelle teorie dell'educazione. Un contributo al chiarimento del concetto*, in G. Dalle Fratte (a cura di), *Teoria dei modelli in pedagogia*, F.p.S.m., Trento 1984]. Si va dal modello come rappresentazione astratta, schematizzazione della realtà, ai fini di una sua descrizione, comprensione e spiegazione al modello come entità cognitiva che si colloca in una posizione intermedia tra l'ideale e il reale, l'astratto ed il concreto, il generale ed il particolare, passando per una differenziata serie di significazioni. Utile appare la definizione di Fierli [Cfr. M. Fierli, *Le didattiche formalizzate*, in R. Titone (a cura di), *Questioni di Tecnologia Didattica*, La Scuola, Brescia, 1975], il quale categorizza i modelli didattici in tre grandi famiglie: a. tipologie (modelli descrittivi); b.algoritmi (modelli prescrittivi); c. simulazioni (modelli predittivi).

Le mappe si prestano a fungere da strumenti didattici per l'apprendimento collaborativo.

**LMS (Learning Management System):** insieme di strumenti hardware, software e telematici, usati per la gestione di un sistema di e-learning, in tutte le sue fasi.

**Mappa concettuale:** la mappa concettuale è un modello intuitivo per rappresentare le idee e le loro relazioni utilizzate per elaborare e trasmettere conoscenza. Il modo in cui la conoscenza viene visualizzata attraverso le mappe è molto vicino al modo in cui la mente immagazzina e recupera la conoscenza.

**Modello:** il modello è rappresentazione semplificata o analogica della realtà. Esso condivide alcune caratteristiche strutturali della realtà modellizzata. Il termine “modello” appare segnato dai caratteri della polisemia, stratificazione e polifunzionalità.

**Simulazione:** la simulazione si viene a configurare come una azione formativa che consente un operare similreale, sulla base di abilità e competenze acquisite attraverso una precedente attività didattica, ovvero come una manipolazione di situazioni assimilabili a quelle reali, in cui il soggetto compie degli apprendimenti significativi, attraverso la metodologia dell' "imparar facendo".

La simulazione rinvia al gioco e alla analogia. Le situazioni di simulazione sono dei modelli semplificati di realtà sociale, in grado di fornire stimoli sufficienti per costruire sentimenti di realtà. Il ricorso alla simulazione avviene generalmente in contesti formativi di adulti per il conseguimento di abilità professionali e in situazioni in cui si intende promuovere, all'interno di organizzazioni, il cambiamento.

La simulazione rientra tra le metodiche di tipo attivistico. Essa prevede il coinvolgimento del soggetto dell'apprendimento, il quale ha natura operativa (*action learning*), prevedendo la produzione da parte degli alunni di materiali.

La simulazione presenta alcune peculiarità, che una serie di studi ha provveduto a mettere in evidenza. Troviamo elencate queste peculiarità in un saggio di Cesare Scurati, che le riprende da un precedente lavoro di Friedman [Cfr. A. Friedman, *Introducing New Educational Game Principles: a Case for Education and Behavior Engineering*, in “Educational Theroy”, New Brunswick, XXI/1971/1, pp. 59-69].

“L'approccio simulativo – scrive Scurati – comporta alcuni suoi peculiari vantaggi:

1. . alto coinvolgimento;
2. stimolazione all'autovalutazione;

3. possibilità di osservazione diretta immediata delle conseguenze del proprio comportamento;
4. possibilità di controllare non soltanto la verbalizzazione ma anche gli effettivi comportamenti esercitati;
5. induzione della motivazione e stimolazione della partecipazione;
6. aumento del grado di libertà psicologica e protezione dal timore delle sanzioni;
7. confronto con situazioni reali anche allorquando queste non sono ancora disponibili;
8. inserimento nelle situazioni reali di soggetti inesperti;
9. facilitazione del transfer dell'apprendimento;
10. introduzione di una grande varietà di argomenti;
11. facilitazione del controllo del conseguimento di obiettivi precisi.

[C. Scurati, *Modelli didattici e proposte di formalizzazione*, in C. Scurati (a cura di), *Realtà e forme dell'insegnamento. Contributi per una teoria della didattica*, La Scuola, Brescia, 1990. p. 162].

Per essere efficace, la simulazione deve riuscire ad incorporare, della realtà, tratti significativi per consentire un'attività che, trasferita nella realtà, può effettivamente avvalersi di quanto appreso agendo la situazione simulata.