

E-learning

di Vindice Deplano

Per quanto strano possa sembrare, “E-learning” non ha un significato preciso, né è espressione di una metodologia ben definita. È, al contrario, un termine molto vago, che si riferisce a un universo in continua evoluzione, eterogeneo e contraddittorio. Curiosamente, è proprio per questo che ha avuto successo nel sostituire “formazione a distanza”, “teledidattica”, “corsi multimediali”, “*computer based training*” e altre espressioni altrettanto imprecise, ma molto più limitate e spesso fuorvianti (perché chiamare “a distanza” una formazione che vuole abolire proprio la distanza?).

Già nell’etimologia, “E-learning” pone due paletti importanti, anche se in parte disattesi nella pratica.

Il prefisso “e-” (per *electronic*) caratterizza le forme assunte da alcune importanti funzioni sociali supportate dalle tecnologie di rete: *e-mail*, *e-commerce*, *e-procurement*, *e-banking*, *e-democracy* e via dicendo. Lo stesso processo ha contagiato oggetti concreti, come i libri diventati *e-book*, e alcune figure professionali come gli *e-tutor*.

È ovvio che *electronic* va preso con le molle: va bene tradurre “e-mail” con “posta elettronica”, ma parlare di “democrazia elettronica” o di “tutor elettronico” è inquietante quanto il “cervello elettronico” di qualche anno fa. “E-” significa piuttosto “mediato dalle tecnologie informatiche e telematiche”. Ma si può fare di più. Dal momento che le tecnologie (soprattutto quelle digitali) trasformano le cose rendendole non solo più efficienti, ma soprattutto qualitativamente diverse, possiamo reinterpretare “e-” come *enhanced*, “ampliato”.

“Ampliato” va bene, ma cosa?

Qui c'è un salto metodologico davvero apprezzabile, almeno nelle intenzioni: *learning* è ben diverso da *teaching*. Attraverso l'*e-learning*, quindi, *puntiamo ad ampliare le possibilità di apprendimento, stimolandolo con la proposta di esperienze nuove e coinvolgenti.*

Da questo punto di vista, sarebbe molto più adeguata l'espressione *Technology Enhanced Learning* (Tel), molto diffusa tra i ricercatori. Ma è l'uso che fa la lingua: probabilmente dovremmo tenerci *e-learning* ancora per qualche tempo.

La vaghezza del termine *e-learning* sembra autorizzare due pericolosi equivoci, che chi lavora nel settore affronta quotidianamente (finendo, a volte, per esserne complice).

Il primo consiste nel dire *e-learning* pensando a *e-teaching*, proponendo sistemi e prodotti per "erogare" (il termine usato è proprio questo) ore e ore di "formazione", come con una pompa di benzina.

Il secondo è puntare alla formazione senza i formatori, usando le tecnologie all'unico scopo di abbassare drasticamente i costi.

A certe condizioni, ridurre i costi va benissimo, ma tenendo sempre presente che la forza dell'*e-learning* è un'altra: *le esperienze di apprendimento che veicola sono uniche, irraggiungibili con i metodi tradizionali basati sull'aula.*

Per capire come e perché, dobbiamo esplorare il pianeta *e-learning*, cominciando col tagliarlo in due.

L'*e-learning* è un mondo molto articolato in cui gli aspetti metodologici sono legati alle tecnologie. Tecnologie che, dalla scrittura in poi, nascono per risolvere problemi pratici, ma finiscono per cambiare gli stili di vita, l'organizzazione sociale e le forme di comunicazione e pensiero.

Per comodità possiamo dividere il pianeta *e-learning* in due emisferi:

- la gestione dei *processi* di apprendimento;
- la produzione di *contenuti* didattici digitali.

Un buon approccio dovrebbe sempre integrare i due aspetti, ma in concreto si trovano:

- esperienze guidate prevalentemente dai processi (con contenuti tecnologicamente poveri: dispense, *slide* e poco altro);
- esperienze basate solo sui contenuti didattici in autoistruzione.

Nel primo caso, un'accurata gestione può anche produrre risultati soddisfacenti (per esempio, le università a distanza funzionano così).

Nel secondo, la situazione è critica, perché il sistema di *e-learning* finisce per assomigliare a una biblioteca non presidiata: è molto difficile che funzioni.

Qual è il vero vantaggio di un processo formativo mediato dalla rete e non dall'interazione in presenza, come siamo abituati da millenni?

La prima motivazione che viene in mente è molto concreta: non c'è bisogno di essere presenti tutti insieme (docenti e allievi) in un tempo e in un luogo. È un vantaggio non da poco per le aziende diffuse sul territorio e per gli allievi che abitano in zone disagiate o che, come gli studenti-lavoratori, hanno poca disponibilità negli orari canonici. Per le prime si tratta di risparmiare sui costi di trasferta, per i secondi può essere l'unico modo per proseguire gli studi.

Ma a questi si aggiunge un altro vantaggio, molto più interessante: la forte integrazione tra formazione e vita quotidiana. Mentre la formazione tradizionale è confinata in certe ore e in certi giorni, dopo i quali i partecipanti sono lasciati sostanzialmente soli, un percorso in *e-learning* di solito ha bassa intensità (anche pochi minuti al giorno) e tempi lunghi: è un apprendimento in dosi "omeopatiche" che però penetra in profondità nella vita e nel

lavoro, permettendo di verificare le nuove idee, applicandole in contesti reali, e confrontarsi in continuazione col gruppo.

In un percorso formativo ben progettato, i partecipanti sono inseriti in una “classe virtuale” che consente di interagire tra loro e con lo staff. Un’interazione mediata dai servizi di rete (e-mail, forum di discussione, *chat*, *repository* in cui caricare e scaricare i documenti, ecc.) e gestita da figure professionali specializzate: i *tutor on line* o *e-tutor*.

In genere questi servizi di rete sono integrati in “piattaforme di *e-learning*” che gestiscono anche le operazioni di segreteria (dalle iscrizioni ai corsi, alla gestione dei *feedback*) e l’accesso ai contenuti didattici digitali.

La progettazione di un processo formativo in *e-learning* richiede competenza e attenzione, perché è più complesso e delicato della formazione in presenza. Per almeno due motivi.

In primo luogo, l’obiettivo è molto più ambizioso: stimolare lo sviluppo di una vera “comunità virtuale di apprendimento” destinata a durare nel tempo, anche oltre il termine del progetto formativo.

In secondo luogo, mancano alcuni elementi che di solito assicurano, se non il successo, almeno il completamento di un percorso in presenza:

- il sistema di firme sui registri e controllo sugli orari, che in qualche modo tiene gli allievi dentro l’aula;
- i docenti brillanti, che possono sopperire con le capacità comunicative e di intrattenimento a una progettazione carente.

Progettare un corso in *e-learning* significa costruire un percorso che comprenda:

- l'accesso ai contenuti didattici (che vanno dalle semplici dispense da scaricare e leggere ai materiali multimediali, dalle lezioni in diretta ai mondi virtuali);
- la sperimentazione delle nuove competenze (sul campo e sotto forma di esercitazioni o simulazioni);
- la loro elaborazione nel gruppo (l'apprendimento cooperativo).

La figura centrale del percorso è il *tutor on-line*: può essere visto come animatore e moderatore, assistente e consulente, esercitatore e coordinatore, docente competente o semplice intermediario. Ma si tratta, in primo luogo, di una guida: dopo il progettista, è il principale responsabile del successo.

L'altra metà del cielo sono i contenuti digitali, che in un processo formativo ben progettato assumono due funzioni:

- trasmettere nuove informazioni (come i libri di testo a scuola);
- stimolare esperienze attive di apprendimento.

I contenuti del primo tipo possono prendere forme diverse, tutte caratterizzate da una comunicazione prevalentemente unilaterale. Tralasciando dispense, raccolte di lucidi e altri materiali "poveri", troviamo:

- *Webinar* (da *web* e *seminar*), cioè lezioni tenute da docenti in diretta, attraverso piattaforme di "aula virtuale", che consentono di condividere con gli allievi una "lavagna" che contiene una serie di *slide* o lo schermo del docente.
- Filmati di lezioni, chiamati a volte *webcast* (da *web* e *broadcast*). Quando sono a disposizione di tutti, oggi va per la maggiore il termine "*Mooc*": *Massive Open On-line Courses*.
- *Wbt* (*Web Based Training*), composti da un certo numero di pagine che il fruitore può scorrere avanti e indietro. Nella migliore delle ipotesi comprendono un buon assortimento di animazioni, audio, filmati, test, ecc.

È del tutto evidente che in sé questi sistemi non hanno niente di innovativo sul piano metodologico: riproducono il solito paradigma “istruzionista” tipico delle lezioni in aula, del libro di testo e della televisione.

Perché in un processo di apprendimento diano un contributo efficace, il punto focale resta proprio il processo: si tratta di inserirli in un percorso in cui alla fruizione dei contenuti si accompagnino la sperimentazione attiva e il confronto. Per ottenere un vero salto qualitativo è possibile coniugare l'aspetto esperienziale direttamente nei contenuti digitali. Ecco i due esempi principali:

- I sistemi esercitativi, molto usati per riprodurre, in forma assistita, l'interazione con applicazioni *software*.
- I sistemi di simulazione, che riproducono un ambiente virtuale dotato di regole proprie, con il quale è possibile interagire. Si va dai simulatori di guida o di volo a veri e propri “giochi” (per i quali si è coniato il termine *serious game*) con cui gestire aziende, manipolare ecosistemi, intavolare negoziati e via dicendo.

In questo “riprodurre”, ci sono vantaggi importanti non solo rispetto alla fruizione passiva di un *Wbt*, ma anche rispetto all'apprendere dall'esperienza “concreta”:

- le simulazioni consentono un apprendimento esperienziale che sarebbe impossibile nella realtà (replicare la battaglia di Waterloo, manipolare le orbite dei pianeti, allevare mammut);
- gli errori non provocano danni reali, ma sono stimoli importanti per apprendere (possiamo alterare i parametri di una centrale nucleare senza creare una nuova Chernobyl);
- vengono resi evidenti i complessi rapporti causa/effetto che hanno tempi eccessivamente lunghi (possiamo concentrare anni di conduzione di una fabbrica in poche ore).

Per tutti questi motivi, può rivelarsi particolarmente stimolante adottare sistemi di simulazione anche nella formazione in presenza.

Le piattaforme di *e-learning* dispongono di moduli specifici, chiamati *Lms (Learning Management System)*, per l'accesso ai contenuti digitali e la memorizzazione dei dati di fruizione (nome dell'allievo, tempi, punteggi, ecc.). Per consentire lo scambio di dati, piattaforme e contenuti si devono uniformare a standard tecnici come lo *Scorm (Shareable Content Object Reference Model)*.

Con queste premesse, ci si potrebbe aspettare una base concettuale dell'*e-learning* se non univoca, almeno, coerente. Ma in pratica non è così:

- L'*e-learning* è un mondo molto articolato e di per sé interdisciplinare, in cui gli approcci psicopedagogici si incontrano (e a volte si scontrano) con quelli tecnologici, con le esigenze di mercato e, non ultimo, con le mode.
- È un mondo di professionisti (e di clienti) che non sempre fanno riferimento a modelli teorici. Anzi, tendono a ignorarli del tutto per concentrarsi su pratiche consolidate, vincoli tecnici e normativi, esigenze di ottimizzazione.

Alla fine, le tecnologie vengono usate non per “ampliare” l'apprendimento, ma per rendere efficiente il modello trasmissivo delle lezioni *ex cathedra*, del libro di testo e della televisione. Ancora una volta, non di *e-learning* si tratta, ma di un inconsapevole e inefficace *e-teaching*. Solo nelle pratiche migliori è possibile riconoscere alcuni principi metodologici forti:

- il *modello costruttivista*, che da J. Piaget in poi considera l'apprendimento come una costruzione mentale autonoma che è possibile stimolare, ma non provocare meccanicamente;
- l'*apprendimento cooperativo*, che evidenzia la funzione del gruppo sociale nell'acquisizione e nello sviluppo di nuova conoscenza.

Per concludere, *l'e-learning* deve fare ancora un bel po' di strada per liberarsi dal predominio dell'insegnamento, fin troppo radicato nella nostra mentalità. Probabilmente un aiuto sostanziale verrà da due linee di sviluppo.

La prima nasce dall'apertura agli approcci tipici del *web 2.0*, fatto di partecipazione e condivisione. Già oggi molti progetti usano massicciamente i blog, i sistemi di condivisione come *YouTube* e l'interazione aperta dei *social network*.

La seconda, ancora più interessante, nasce (o, meglio, nascerà) dall'ibridazione dell'*e-learning* con le tecniche note come "realtà aumentata" che promettono di collegare efficacemente il mondo fisico, fatto di persone e oggetti, con quello "virtuale". In questo modo, la realtà aumentata, insieme alla diffusione di computer veramente portatili (come *smartphone* e *tablet*) o indossabili (come i *Google Glass* e derivati), renderà tecnicamente possibili esperienze di apprendimento nuove e ancora tutte da progettare.

Allora, probabilmente, il termine *e-learning* ci starà davvero stretto.

Riferimenti bibliografici

Deplano V. (2014), *Apprendere da una macchina. Iper testi, simulazioni e altri strumenti didattici (ben poco) virtuali*, Palinsesto, Roma.

Landriscina F. (2009), *La simulazione nell'apprendimento*, Erickson, Trento.

Papert S. (1992), *The Children's Machine*, Basic Books, New York.

Parisi D. (2001), *Simulazioni*, Il Mulino, Bologna.

Trentin G. (2004), *Apprendimento in rete e condivisione delle conoscenze*, FrancoAngeli, Milano.