

# e-Learning & Social Networking

*Una relazione da maneggiare con cura*



*Luigi Colazzo*

Dipartimento di Informatica e Studi Aziendali - Università di Trento  
*luigi.colazzo@unitn.it*

*Di cosa parliamo*

## *Della relazione tra*



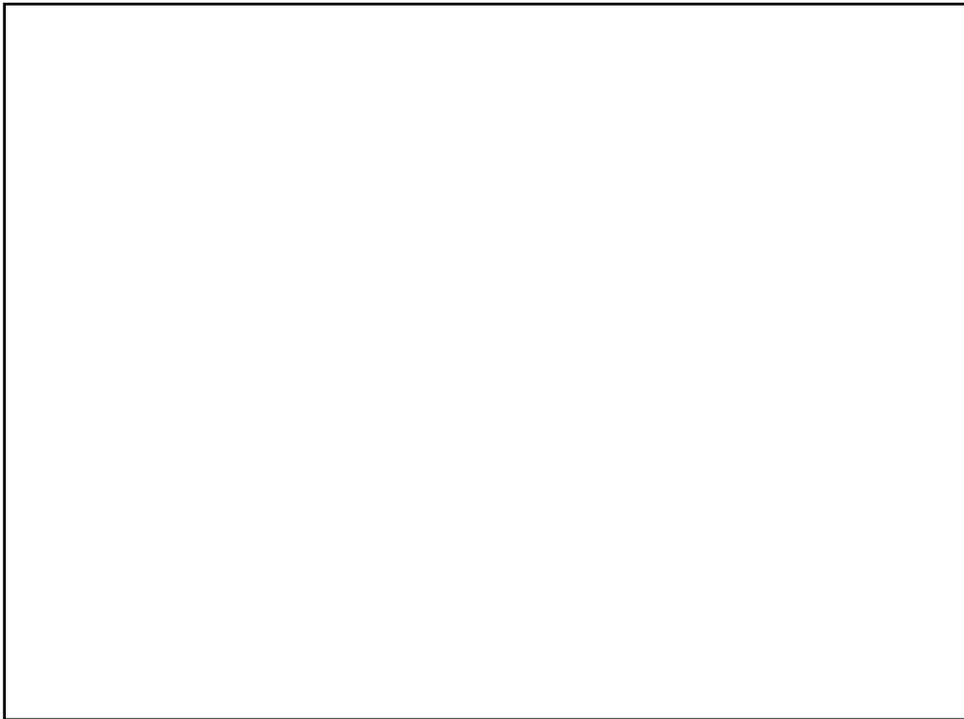
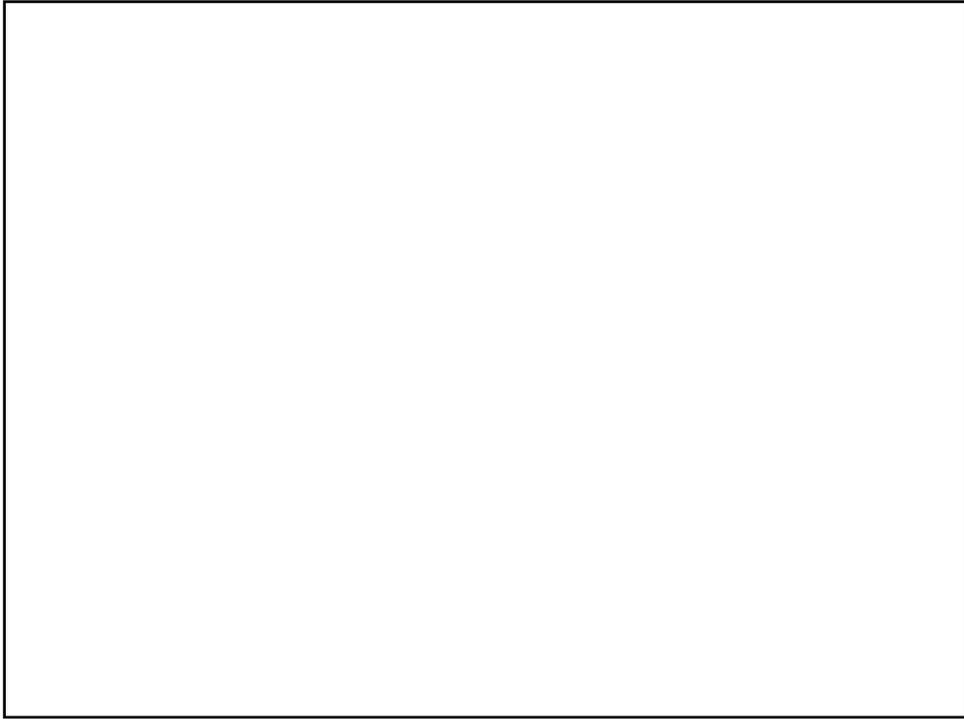
## *e-Learning*

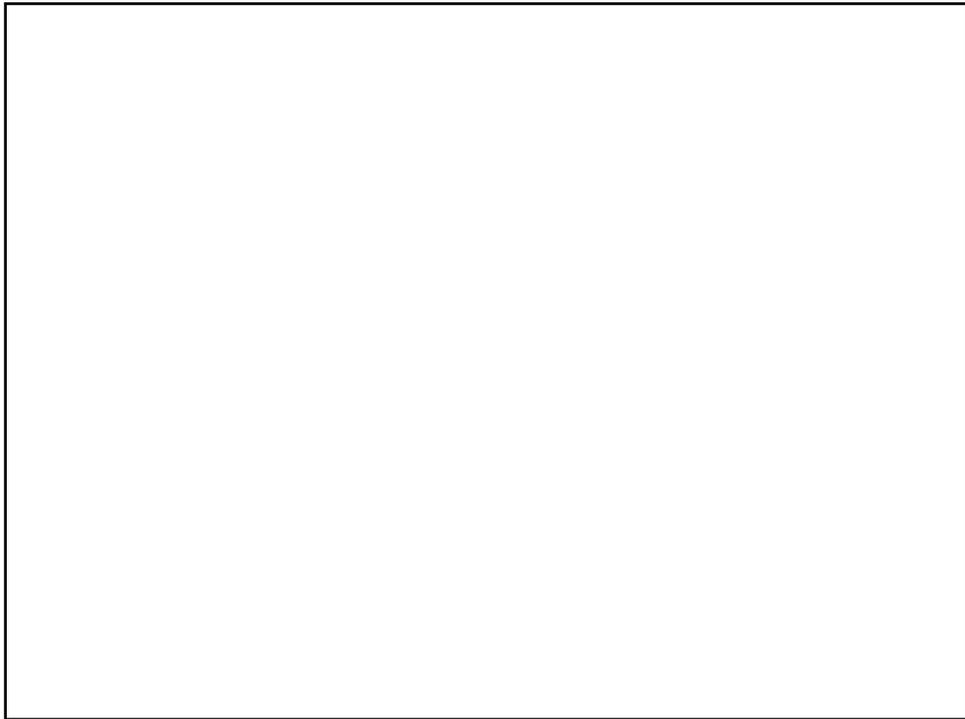
- Paradigmi d'apprendimento
- Strategie di insegnamento
- Sistemi per la gestione di processi formativi
- Materiali didattici
- Standard
- Metodi di misurazione
- Riorganizzazione degli spazi e dei tempi dell'insegnare e dell'imparare
- ecc

## *Social Networking*

Applicazioni di rete che mettono in contatto pubblicamente persone che si aggregano tra loro secondo relazioni volontariamente accettate e sempre interrompibili

*Da che punto di vista ne parlo*





### *Tre punti di osservazione*

- Tecnologico
- Didattico (studenti maggiorenni)
- Organizzativo (ambito universitario)

## *Perché ne parliamo*

## *Per questioni pratiche*

- Possiamo usare le reti sociali come uno strumento per migliorare l'insegnamento ?
- Possiamo usarle per ogni tipo di insegnamento?
- E se sì, come potremmo usarle ?
- Quali sono i rischi ?

### *Per questioni organizzative*

- Dove si svolge la didattica ?
- In spazi fisici delimitati (scuola) oppure in spazi virtuali delocalizzati (Web) ?
- Quali sono i tempi della didattica ?
- Qual è la responsabilità degli insegnanti (studenti minorenni) ?
- Qual è la responsabilità delle famiglie ?
- Ecc.

### *Per questioni teoriche*

- L'apprendimento è solo un fenomeno sociale ?
- Oppure, è anche un fenomeno sociale ?
- O ancora, la dimensione sociale è ininfluyente ?

## *Lo scenario*

- **Una scuola tradizionale**
- La conoscenza come motore dello sviluppo
- Una rete globale
- Nessun vincolo sulle rappresentazioni
- Apparati ad alte prestazioni sempre più portatili ed economici
- Software adeguato per instaurare e mantenere relazioni mediate dalla comunicazione elettronica

## *L'uso sociale della rete*

- Viene da lontano
  - Simbiosi uomo macchina [Licklider, J. C. R. (1960), *Man-Computer Symbiosis*]
  - Uguaglianza tra autori e lettori nello spazio ipermediale [Nelson, T.H., (1981), *Literary Machines*]
  - Oggi si chiama “Web 2.0”

## *Web 1.0 vs Web 2.0*

### Web 1.0

Per connettervi alla rete dovete essere davanti al vostro  
PC

Costruttori di contenuti separati dai fruitori dei contenuti  
*(creare contenuti più difficile che leggerli)*

### Web 2.0

Per connettervi alla rete potete essere ovunque  
Costruttori di contenuti e fruitori dei contenuti sono la  
stessa cosa

*(creare contenuti è reso facile dal software)*

## *Una tendenza di fondo delle tecnologie della informazione*

- Più potente
- Più piccolo
- Più economico
- Più facile



- Più personale
- Più pervasivo
- Più democratico
- Più sociale

## *Le tecnologie abilitanti*

### Sistemi per condividere contenuti

- You Tube (video)
- Flickr (foto)
- SlideShare (slide)
- Twitter (notizie)
- Blog hosting - Splinder/WordPress-(pensieri)
- Wiki –Wikipedia- (conoscenza)
- ecc

## *Sistemi per mantenere reti di relazioni personali*

- Facebook
- LinkedIn
- MySpace

## *Sistemi per comunicare*

- Sincroni
  - Instant messaging (Yahoo! Messenger/Windows Live Messenger )
  - Voip (Skype)
  - Chat
- Asincroni
  - Forum
  - Liste di discussione
  - Newsletter

## *Tecnologie di base dei Social Network*

- eXtensible Markup Language (XML)
- Asynchronous JavaScript (AJAX)
- Really simple syndication RSS
- Tecniche di mash-up

*Cominciamo dalla Teoria*

## *La questione dell'apprendimento*

- Sicuramente noi viviamo in sistemi di relazioni sociali e ambientali
- Sicuramente scambiamo conoscenza tra noi e con gli organismi viventi circostanti
- Sicuramente impariamo dagli altri umani e dagli altri organismi viventi

*Noi siamo le nostre relazioni*

ed è quindi  
altamente probabile che  
l'apprendimento  
implichi una dimensione  
sociale

## *Cosa si conosce dell'apprendimento*

### ***E dunque, che cos'è l'apprendimento ?***

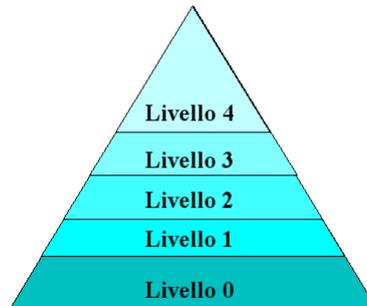
*Se si pone questa domanda in un contesto accademico, quali i dipartimenti dell'educazione o di psicologia, si avranno molte risposte.*

*Tuttavia, se si pone questa domanda in un contesto operativo, non ci sono proprio risposte esaustive: noi non abbiamo la più pallida idea di ciò che accade dentro di noi quando diciamo di aver appreso qualcosa.*

Bateson G. (1964): *Verso un'ecologia della Mente*, Adelphi, Milano, 333- 338, 1976

Bateson non presenta una teoria operativa dell'apprendimento ma fissa alcuni punti fermi di una possibile spiegazione del fenomeno

- Una teoria dell'apprendimento deve valere per gli umani, per gli animali e per le macchine
- Ogni apprendimento produce un cambiamento
- I cambiamenti prodotti appartengono a tipi logici differenti (B. Russell)



## Apprendimento Zero

*è caratterizzato dalla specificità della risposta,  
che - giusta o errata che sia - non è suscettibile  
di cambiamento*

- Assuefazione
- Sensibilizzazione
- Imprinting

## Apprendimento Uno

*è un cambiamento nella specificità della risposta, mediante correzione degli errori di scelta in un insieme di alternative.*

- Condizionamento pavloviano
- Condizionamento operante
- Machine Learning
- Apprendimento Sociale per Punizione & Incentivo

## Apprendimento Due

*è un cambiamento nel processo di **Apprendimento uno**, per esempio un cambiamento correttivo dell'insieme delle alternative tra le quali si effettua la scelta, oppure un cambiamento nella segmentazione della sequenza delle esperienze.*

## Apprendimento Tre

*è un cambiamento nel processo  
dell'apprendimento Due,  
per esempio  
un cambiamento correttivo nel sistema  
degli insiemi  
di alternative  
tra le quali si effettua la scelta.*

## Apprendimento Quattro

*sarebbe un cambiamento nell'apprendimento Tre  
ma  
esso non si manifesta probabilmente in nessun  
organismo vivente su questa terra*

## *Le mie risposte*

- L'apprendimento ha anche una dimensione sociale (gli apprendimenti di tipo zero non sono sociali)
- La scuola è parzialmente interessata a fenomeni d'apprendimento di tipo uno ( per la costruzione delle regole della convivenza, ad esempio)
- La scuola è interessata fortemente ai fenomeni di apprendimento di tipo due

*“apprendere ad apprendere”*

*Apprendere ad Apprendere*

## *Approcci tecnologici*

### Technology Enhanced Learning

#### (TEL)

- Creare artefatti per apprendere (learning objects)
- Creare situazioni in cui apprendere
- Creare contesti tecnologici in cui apprendere

## *Costruire artefatti per apprendere*

### Approcci Standardizzati

- Computer Aided Instruction (CAI)
- Intelligent Computer Aided Instruction (ICAI)

### Approcci Evoluti

- Simulazioni
- Giochi

## *Creare situazioni in cui apprendere*

- Learning by doing
- Learning by problem
- Learning by project
- Cooperative Learning

## *Creare contesti tecnologici in cui apprendere*

- Learning management system
- Comunità virtuali d'apprendimento
- Ambienti per l'apprendimento "situated"

## *Le mie prime risposte “Pratiche”*

- Possiamo usare le reti sociali come uno strumento per migliorare l’insegnamento ?

*Certamente Sì*

- Possiamo usarle per ogni tipo d’insegnamento?

*Probabilmente No*

## *Come potremmo usarle ?*

- Simulatori di comportamenti collettivi
- Serious game
- Learning by doing  
(scrivere/correggere/arricchire una voce di Wikipedia)
- Learning by problem  
(porre un problema reale risolvibile e discutere pubblicamente come trovare la soluzione)
- Learning by project  
(assegnare progetti a gruppi dotati di strumenti di comunicazione elettronica)
- Cooperative Learning  
(Cari amici di “penna”)

### *Quali sono i rischi ?*

- Siamo in una fase sperimentale
- Dobbiamo metterci in gioco
- Nelle reti i ruoli sociali vanno ridefiniti e rinegoziati
- Nelle reti c'è tutto il rumore del mondo
- Nelle reti ci sono troppe cose “cunning”

*La scuola è organizzata per farlo ?*

## *Dove si svolge la didattica ?*

Aule - Cattedre - Banchi

vs.

Ovunque ... (potenzialmente)

È poco probabile che la scuola possa considerare  
“ovunque” un luogo dove essa si reifica come  
istituzione

## *Quali sono i tempi della didattica ?*

- I tempi dell'orario scolastico sono solo parzialmente adeguati a queste forme di didattica
- Il tempo della didattica tende ad espandersi oltre l'orario scolastico
- *Ma nessuno vi pagherà il lavoro straordinario*

## *Quali sono le responsabilità degli insegnanti?*

- Responsabilità deontologica

*Non possiamo rinunciare ad essere insegnanti di futuri cittadini del mondo digitale*

- Responsabilità professionale

*Le guide devono conoscere i sentieri*

- Responsabilità legale

*Non siamo gli “amici” dei nostri studenti siamo i loro insegnanti*

*(amichevoli magari, ma insegnanti)*

## *Alcune risposte*

- È possibile sperimentare queste tecniche nella scuola attuale ?

*Sicuramente sì*

- È possibile una sperimentazione diffusa ?

*Credo sia auspicabile*

- È possibile un'adozione su larga scala ?

*Credo sia velleitario*

## *Che Fare ?*

- Sperimentare in prima persona
- Costruire reti di cooperazione con altri insegnanti
- Immaginare soluzioni nuove al proprio insegnamento
- Sperimentare con gli studenti
- Condividere le esperienze



**2011 – Marzo**

Scarica il numero in: [PDF](#) | [eBook 1, 2](#)

**Tema: Bricks, una nuova rivista per la scuola**

**Giulio Occhini**  
*Perchè – Verso un mercato delle competenze*  
**Giuseppe Colosio (Direttore Generale Lombardia)**  
*Per chi – Centomila cartelle digitali in Lombardia*

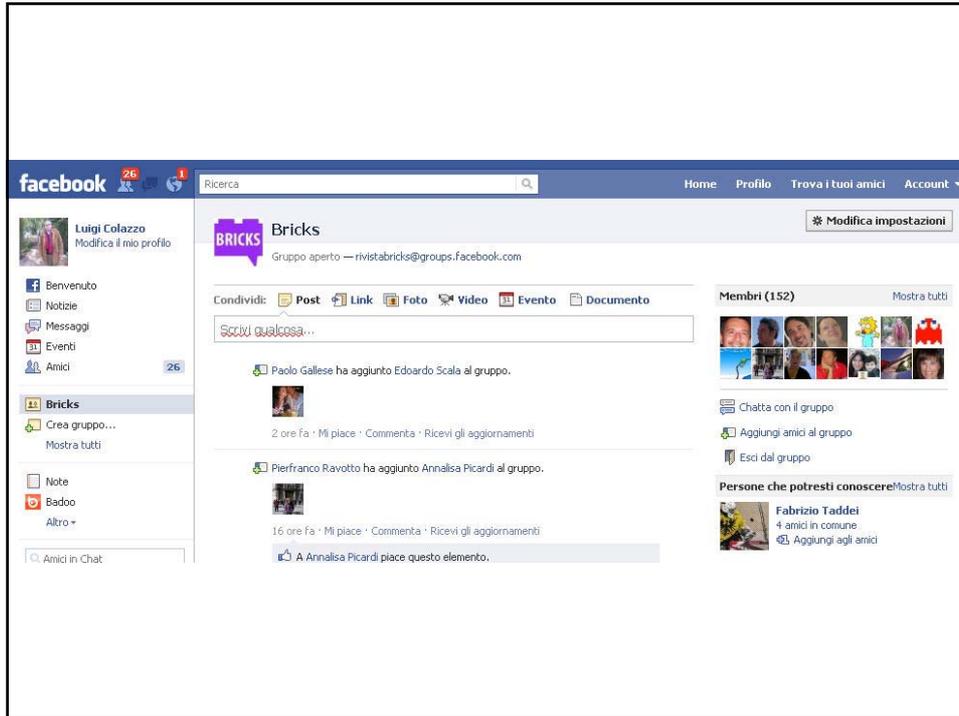
**Pierfranco Ravotto**  
*Come – Condividere mattoncini di conoscenza e di esperienza*

**Valerio Eletti**  
*Cosa – Nuove tecnologie nella scuola: le opportunità da cogliere*

**Attilio Andronico**  
*DIDAMATICA: in cammino da 25 anni*

Un'iniziativa:  **AICA**  **SIE-L**





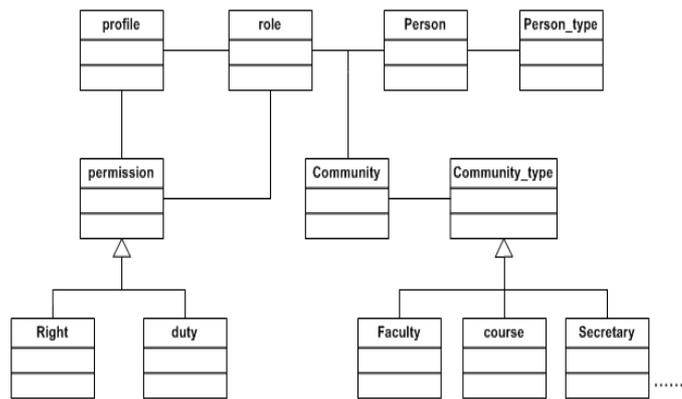
*Cosa faccio all'Università di  
Trento*

	
COMUNITÀ ON LINE	UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRENTO
Login: <input type="text"/>	
Password: <input type="password"/>	<input style="background-color: #2e5496; color: white;" type="button" value=" &gt; Entra "/>
<b>AIUTO ALL'ACCESSO:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se NON sei ancora REGISTRATO devi effettuare la <a href="#">registrazione al sistema</a></li> <li>✓ Se la password di accesso a ComunitàOnLine è stata dimenticata seguire <a href="#">la procedura di recupero</a>.</li> <li>✓ <a href="#">Verifica connessione Esse3</a></li> <li>✓ <a href="#">HELP</a> - <a href="#">QUICK HELP</a></li> </ul>	<b>SUGGERIMENTI E SEGNALAZIONI</b> Se si è registrati e non si riesce ad accedere al sistema è sufficiente inviare una mail a: <a href="mailto:HelpDesk@comunitaonline.unitn.it">HelpDesk@comunitaonline.unitn.it</a>
	<b>INTERNATIONAL USERS:</b> Comunità Online in English  in Italiano 

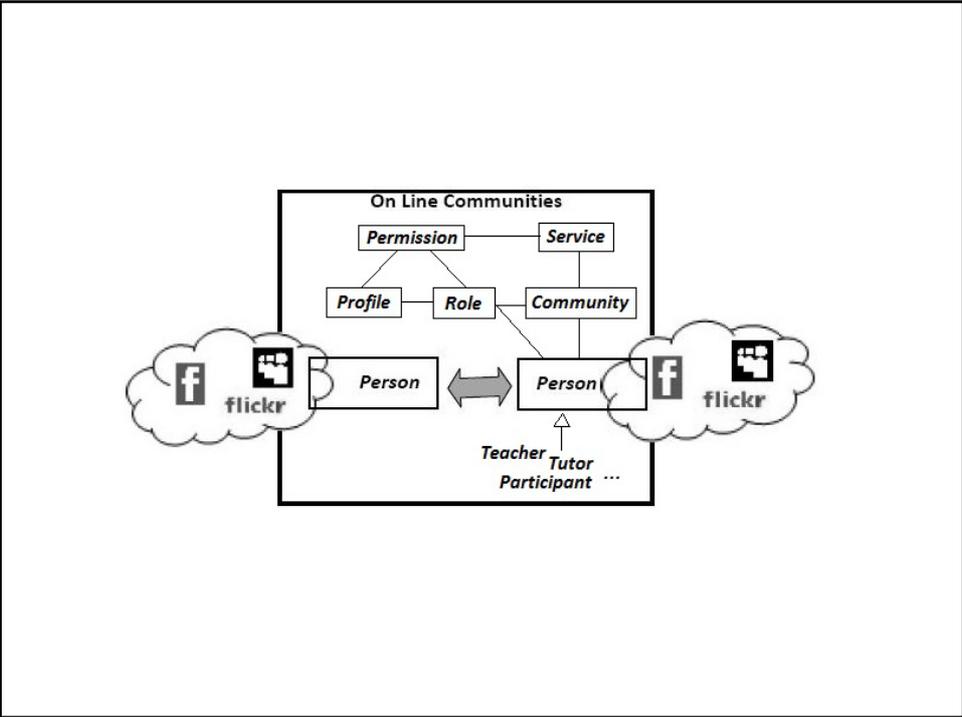
## Dieci pregiudizi dei progettisti

- L'e-Learning non è un obbligo, caso mai una necessità
- Nessuna semplificazione della complessità
- Nella relazione tra un docente e i suoi studenti non ci sono intermediari
- L'apprendimento è anche un fenomeno sociale
- Nei processi didattici l'anonimato non esiste
- Responsabilità degli utenti
- User-centered design
- Nessun vincolo sui learning objects
- L'e-Learning non avviene nel vuoto
- Sviluppo incrementale del software

## Comunità On Line



*Cosa stiamo sperimentando nel  
Social Networking*



*Grazie per l'attenzione*