

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



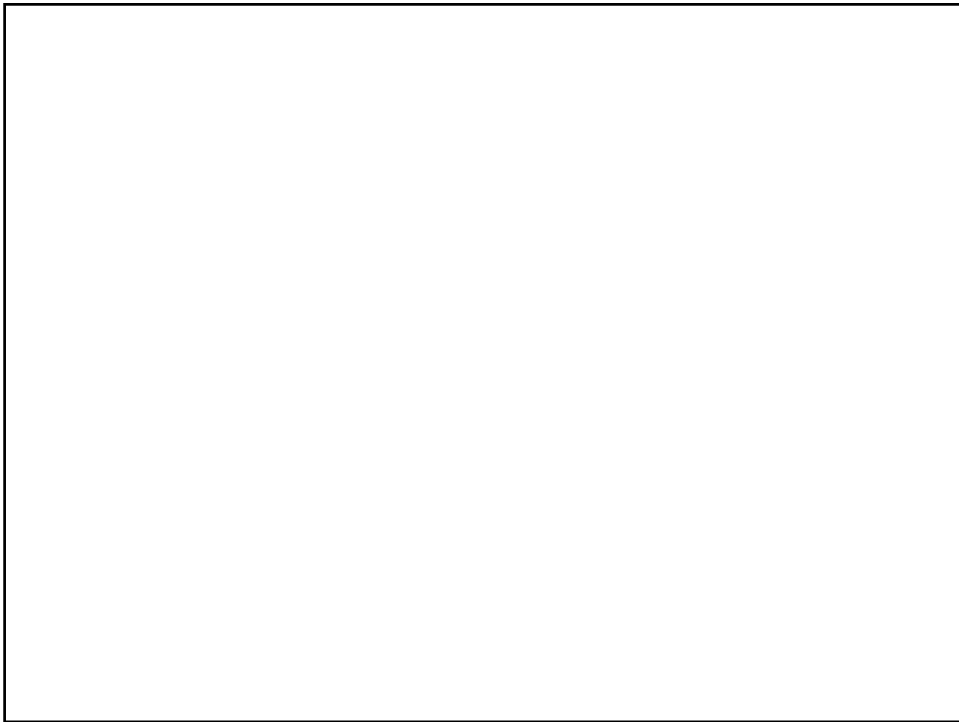
e-Learning

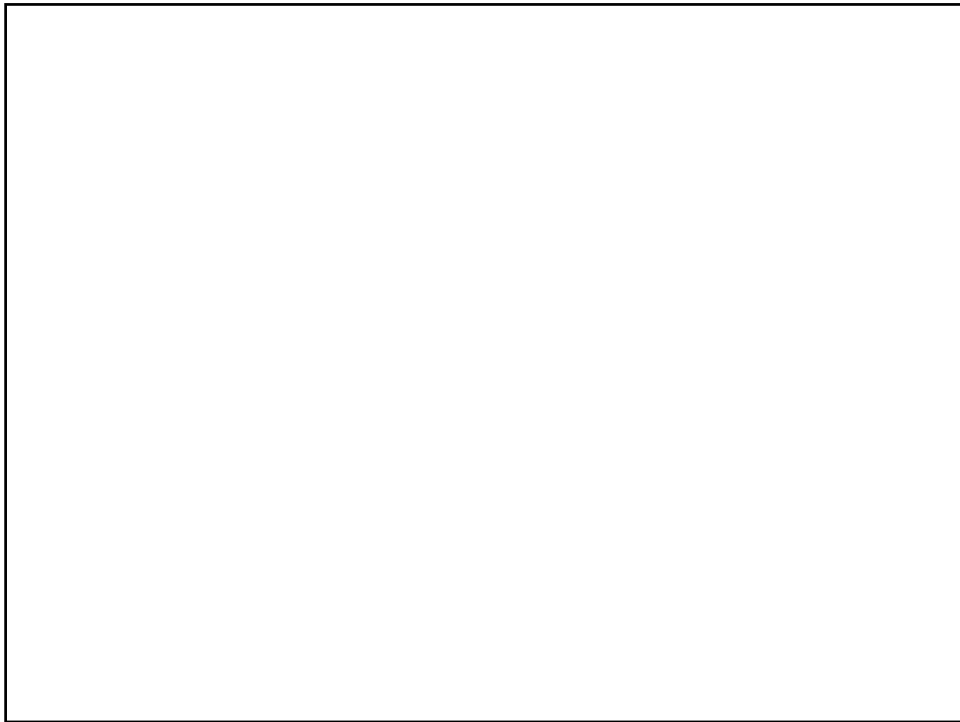
- Paradigmi d'apprendimento
- Strategie di insegnamento
- Sistemi per la gestione di processi formativi
- Materiali didattici
- Standard
- Metodi di misurazione
- Riorganizzazione degli spazi e dei tempi dell'insegnare e dell'imparare
- ecc

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 ?

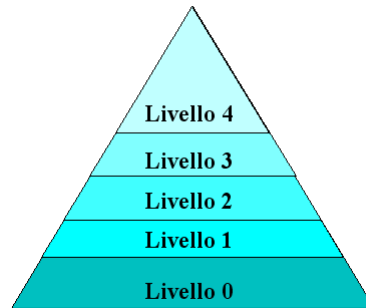
Se si pone questa domanda in un contesto accademico, quali i dipartimenti dell'educazione o di psicologia, si avranno molte risposte.

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

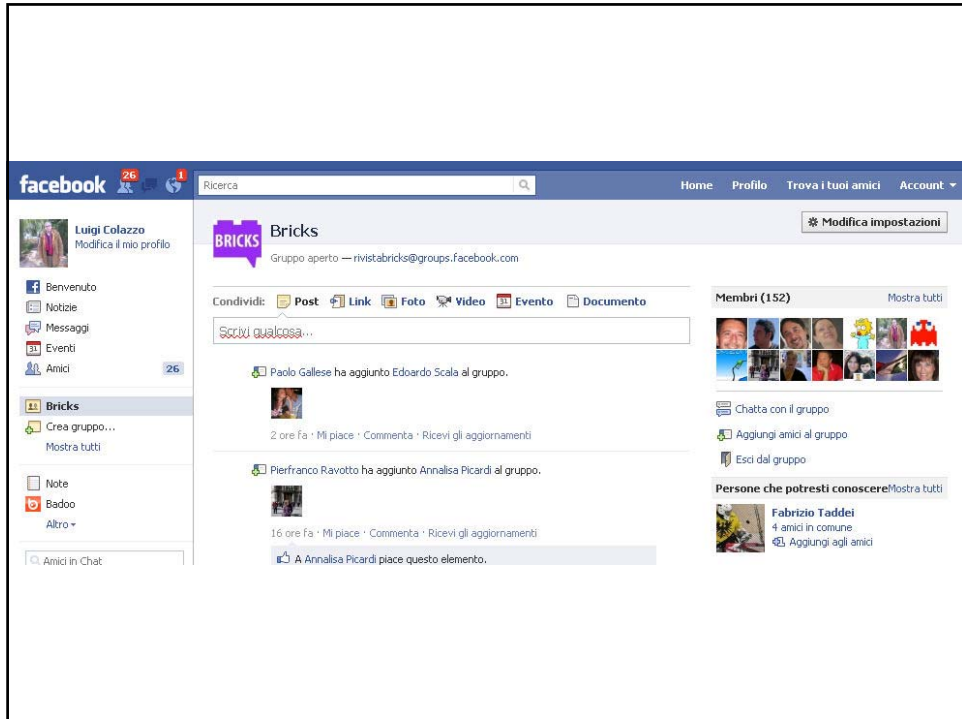
Pierfranco Ravotto
Come – Condividere mattoncini di conoscenza e di esperienza

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

Attilio Andronico
DIDAMATICA: in cammino da 25 anni

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





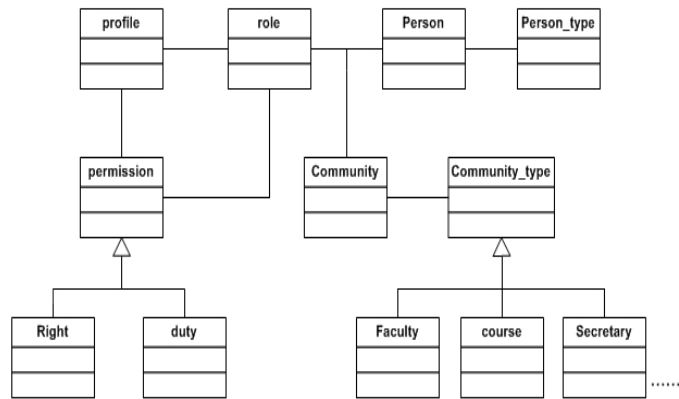
*Cosa faccio all'Università di
Trento*

	
COMUNITÀ ON LINE	UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRENTO
Login: <input type="text"/>	<input style="background-color: #004a87; color: white;" type="button" value=" > Entra "/>
Password: <input type="password"/>	
AIUTO ALL'ACCESSO: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se NON sei ancora REGISTRATO devi effettuare la registrazione al sistema ✓ Se la password di accesso a ComunitàOnLine è stata dimenticata seguire la procedura di recupero. ✓ Verifica connessione Esse3 ✓ HELP - QUICK HELP 	SUGGERIMENTI E SEGNALAZIONI Se si è registrati e non si riesce ad accedere al sistema è sufficiente inviare una mail a: HelpDesk@comunitaonline.unitn.it
	INTERNATIONAL USERS: Comunità Online in English  in Italiano 

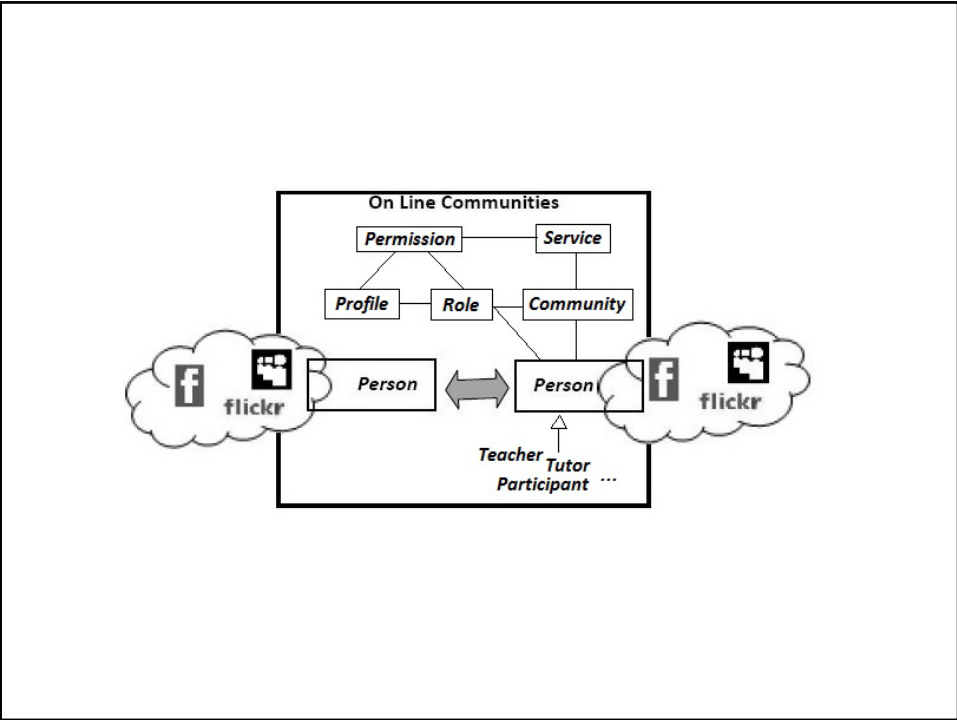
Dieci pregiudizi dei progettisti

- 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