



ISSN: 2038-3282

Pubblicato il: 01 Luglio 2011

©Tutti i diritti riservati. Tutti gli articoli possono essere riprodotti con l'unica condizione di mettere in evidenza che il testo riprodotto è tratto da www.qtimes.it

Registrazione Tribunale di Frosinone N. 564/09 VG

New horizons of Collaborative learning in the web 2.0 era Nuovi orizzonti del Collaborative learning nell'era del Web 2.0

di Roberto Orazi

Università degli Studi di Perugia

roberto.orazi@unipg.it

Abstract

L'evoluzione delle tecnologie legate all'Information and Communication Technology ha favorito in modo sostanziale l'evoluzione delle scienze didattiche verso modelli sempre più orientati alla formazione on-line. Perciò quando parliamo di ambienti di apprendimento, progettati secondo modalità tipiche del Web 2.0, ci riferiamo a quei luoghi virtuali in cui gli studenti possono studiare e lavorare aiutandosi vicendevolmente per imparare, perseguendo così un obiettivo formativo. Il modello didattico da utilizzare nelle attività educative on-line è quello del Collaborative Learning, che vede gli studenti lavorare su temi, progetti o prodotti relazionandosi tra loro e con il docente.

Parole chiave: web 2.0., collaborative learning, apprendimento

Il processo educativo degli individui è influenzato da diversi fattori tra cui l'ambiente. Ma che cosa intendiamo per ambiente? Forse il luogo in cui si svolge prevalentemente la vita di un individuo? Questo è sicuramente vero, ma se spostiamo un attimo l'attenzione verso il cyberspace allora le nostre certezze iniziano a vacillare. Qual è lo spazio che delimita l'ambiente? Chi sono le persone con cui interagiamo? Oggi l'interpretazione del termine ambiente come luogo ben preciso e delineato potrebbe risultare troppo restrittiva, è necessario infatti considerare che con l'avvento di

Internet, lo spazio (inteso come ambiente) si è contratto a tal punto che le distanze si sono completamente azzerate. Oggigiorno è possibile comunicare in tempo reale ed interagire con persone che vivono e lavorano a migliaia di chilometri le une dalle altre, in qualunque parte del globo terrestre esse si trovino. Le nostre abitudini, i diversi costumi, i diversi linguaggi o le idee di ognuno possono essere comunicate e condivise con chiunque a prescindere dal luogo fisico in cui ci troviamo, per questo è necessario allargare gli orizzonti oltre quello che consideriamo tangibile specialmente quando parliamo di apprendimento e di ambienti di apprendimento in particolare. E' da questo complesso mondo virtuale che provengono continuamente gli stimoli esterni all'io individuale e che da essi viene continuamente modificato, ovviamente la natura e la misura delle variazioni dipendono non soltanto dall'intensità portata dallo stimolo, ma anche, e soprattutto, dalla sensibilità dell'io di ogni individuo ad essere modificato.

Negli anni settanta si usavano i mainframe, gli anni ottanta hanno visto la nascita del personal computer, negli anni novanta si è avuta l'evoluzione di Internet. Negli ultimi anni, fino ad oggi, abbiamo visto la nascita e la crescita del Web

2.0 e abbiamo pensato che fosse arrivato il futuro; ora invece siamo certi che il Web 2.0 è il presente; il futuro ci riserverà qualcos'altro: il Web 3.0 meglio conosciuto come Web semantico. Ma nel presente cosa sta accadendo? Ragazzi e persone adulte sono connessi alla rete Internet ventiquattro ore su ventiquattro durante tutto l'anno (con i loro smartphone, computer portatili, tablet pc come iPad) navigano e comunicano utilizzando ambienti virtuali (Facebook, Twitter, Myspace, Blogger, Newsgroup, Forum di discussione, Wiki, Social Bookmark, Google Docs) all'interno dei quali chattano con centinaia di amici, postano i loro commenti riguardo determinati argomenti di loro interesse, scrivono i loro pensieri o le loro esperienze, ascoltano e condividono la loro musica preferita, condividono i loro momenti più o meno felici, condividono i siti preferiti, i documenti che creano o che scaricano dalla rete e cercano informazioni riguardo argomenti oggetto di studio o di lavoro. Tutto questo è il Web 2.0. Ma come è cambiato l'e-learning, cioè la formazione on-line, in seguito all'affermarsi di questa nuova tendenza partecipativa dell'utente alla creazione di contenuti? Proprio quest'ultimo aspetto è quello che interessa di più. Senza dubbio l'evoluzione delle tecnologie legate all'Information and Communication Technology ha favorito in modo sostanziale l'evoluzione delle scienze didattiche verso modelli sempre più orientati alla formazione on-line e questo perché «la didattica in ambiente di apprendimento on-line ha come obiettivo quello di creare sistemi focalizzando l'attenzione sul discente»¹. Perciò quando parliamo di ambienti di apprendimento, progettati secondo modalità tipiche del Web 2.0, ci riferiamo a quei luoghi virtuali dotati «[...] di strumenti che facilitano la partecipazione attiva²[...]» in cui gli studenti possono studiare e lavorare aiutandosi vicendevolmente per imparare, perseguendo così un obiettivo formativo per «[...] fare del luogo in cui si lavora un ambiente ricco di sollecitazioni, capace, per dirlo con i presupposti behaviorismi, di fornire input di qualità perché l'apprendimento possa avere luogo»³. Il modello didattico da utilizzare nelle attività educative on-line è quello del Collaborative Learning, che vede gli studenti lavorare su temi, progetti o prodotti relazionandosi tra loro e con il docente. La modalità di lavoro è flessibile e articolata e grazie alla rete di

¹ M.V. Isidori, *Apprendimento in rete. Innovazioni e sperimentazione psicopedagogica e didattica*, Pisa, Edizioni ETS, 2003, cit. pag. 47.

² G. Bonaiuti, *E-learning 2.0. Il futuro dell'apprendimento in rete, tra formale e informale*, Trento, Erickson, 2006, cit. pag. 19

³ L. Rosati, *Lezioni di Didattica*, Roma, Anicia, 1999, cit. pag. 67.

telecomunicazioni tutti possono fruire dei contenuti da più sedi contemporaneamente all'interno di classi virtuali in qualunque momento della giornata. Le varie forme di comunicazione del sapere sono contenute all'interno degli ambienti multimediali dove gli utenti possono collegarsi e fruire dei contenuti messi loro a disposizione (all'interno di questo ambiente completamente virtuale) in modo da raggiungere i propri obiettivi didattici seguendo dei percorsi d'apprendimento opportunamente prestabiliti. Gli studenti diventano gli attori principali del processo d'apprendimento. In questo modello didattico la figura del docente è modificata profondamente, cessa di essere la fonte principale del sapere e diventa un organizzatore e un facilitatore favorendo dei percorsi di apprendimento personalizzati e di gruppo. Internet e le tecnologie di comunicazione rendono più facile e agevole l'applicazione di questo modello didattico collaborativo e costruttivo in cui gli studenti sono più motivati e dove diventa molto più semplice creare ambienti virtuali, ma «[...] la collaborazione va costruita. La collaborazione è una relazione dotata di uno scopo, alla cui base c'è il bisogno di creare e scoprire qualcosa⁴[...]».

Con l'aiuto della tecnologia a supporto dell'e-learning e grazie alle immense potenzialità del Web 2.0 la costruzione di questa collaborazione viene aiutata perché l'azione didattica si sposta verso gli interessi dello studente che rappresentano sempre la tendenza a realizzare un fine, a raggiungere un obiettivo che manca al soggetto e che quindi aspira a realizzare e che è riconducibile all'ambiente cui il soggetto si riconosce. Utilizzando tutti gli strumenti tipici del Web 2.0 integrati all'interno di piattaforme LCMS (Learning Content Management System) si può guidare la persona a soddisfare i propri interessi e a realizzare i propri fini in modo da fargli vedere e comprendere tutte le possibilità dell'ambiente di apprendimento che poi possono essere da lui utilizzate come strumenti per raggiungere e attuare i suoi progetti. Il suo percorso didattico si intreccia consapevolmente in maniera collaborativa con quello di altre persone in modo da espandersi, intensificarsi e razionalizzarsi per poter superare eventuali ostacoli che si presentassero durante lo svolgimento del corso. Il docente da parte sua dovrà necessariamente conoscere l'ambiente in cui gli studenti si muovono attraverso un'osservazione continua che lo ponga in condizione di osservarli con l'occhio e con l'atteggiamento di questi ultimi per poter reagire immediatamente ai cambiamenti che si dovessero presentare durante l'erogazione del percorso didattico.

Tra le ragioni della diffusione di questi nuovi modelli didattici non vanno sicuramente dimenticati i vantaggi di carattere organizzativo che un ambiente di apprendimento on-line garantisce rispetto ad uno tradizionale. Vantaggi che sono certamente più sentiti in ambito aziendale dove l'esigenza di una riqualificazione del personale unita ad un'esigenza di ottimizzazione delle risorse a disposizione rende la formazione on-line prioritaria rispetto alle forme tradizionali. In un mondo in cui le aziende devono competere sui mercati globalizzati viene richiesta sempre più flessibilità al lavoro cioè la disponibilità e la capacità del lavoratore di inserirsi o reinserirsi all'interno dei diversi contesti lavorativi per consentire alle aziende di ricollocare le proprie strategie competitive nel mercato di riferimento in cui operano. Rispetto a questo fenomeno la formazione on-line in particolare assume peculiare importanza in quanto azione pratica in grado di generare un valore aggiunto e favorire i requisiti cognitivi e strategici indispensabili allo sviluppo degli individui e delle aziende in cui gli stessi lavorano. Per questi motivi il modello di cui abbiamo parlato, in linea con la tendenza registrata nel settore ICT di adottare sistemi informativi distribuiti, è utilizzato

⁴ A. Calvani, *Educazione, comunicazione e nuovi media. Sfide pedagogiche e cyberspazio*, Torino, Utet libreria, 2004, cit. pag. 151

come strumento per l'erogazione di contenuti didattici determinando il passaggio da un modello di formazione centrato sul docente ad un modello centrato sul discente in cui viene messa in risalto la capacità dello studente di creare organicamente la propria conoscenza in base ad una costruzione personale che si realizza attraverso la relazione con gli altri all'interno di un determinato ambiente. Il fatto che i soggetti siano visti come coloro che interpretano e costruiscono la realtà, con cui poi l'organizzazione dovrà confrontarsi, porta necessariamente a focalizzare l'attenzione all'analisi di questi processi all'interno della realtà organizzativa. Dietro questa spinta ci si rende conto che il proprio punto di vista non è l'unico, ma è un insieme di realtà all'interno di un complesso sistema di relazioni e di processi che rendono le persone partecipi a livello percettivo di un sapere più ampio. Proprio sulla base di queste ultime considerazioni non possiamo certamente non condividere il pensiero di Guglielmo Trentin secondo il quale «[...] la tecnologia non è mai stato il principale ostacolo all'innovazione didattica. I problemi principali derivano quasi sempre dal comprendere il ruolo della componente umana all'interno di processi basati sulla tecnologia e dal come si può raggiungere una migliore comprensione delle potenzialità e delle limitazioni dell'interazione mediata dalle reti a favore dei processi educativi a distanza⁵». La formazione mediata dalle tecnologie viene percepita come tipologia formativa strategica rispetto alle altre azioni formative praticabili e questo perché è in grado di migliorare l'offerta formativa e di renderla maggiormente rispondente alle aspettative e alle esigenze degli studenti/utenti innescando anche dinamiche relazionali e di partecipazione al processo formativo molto forti. Ma il tutto deve essere sempre realizzato con un occhio molto attento alla qualità dei contenuti didattici, per questo le tecnologie tipiche del Web 2.0 devono essere integrate all'interno dei LCMS e utilizzate per favorire la collaborazione tra gli studenti, solo così i docenti potranno controllare i diversi percorsi di apprendimento (learning path) e mediarne i contenuti.

Riferimenti Bibliografici:

- BONAIUTI G., *E-learning 2.0. Il futuro dell'apprendimento in rete, tra formale e informale*, Trento Erickson, , 2006;
- CALVANI A., *Educazione, comunicazione e nuovi media. Sfide pedagogiche e cyberspazio*, Torino, Utet libreria, 2004;
- ISIDORI M. V., *Apprendimento in rete. Innovazioni e sperimentazione psicopedagogica e didattica*, Pisa, Edizioni ETS, 2003;
- ROSATI L., *Lezioni di Didattica*, Roma, Anicia, 1999;
- TRENTIN G., *Dalla formazione a distanza all'apprendimento in rete*, Milano, FrancoAngeli, 2003.

⁵ G. Trentin, *Dalla formazione a distanza all'apprendimento in rete*, Milano, FrancoAngeli, 2003, cit. pag. 59