



L'INTERFACCIA MULTIMEDIALE

L'impiego delle nuove tecnologie nel settore della formazione

Luisa Garau – Formazione, IZSLER

OBIETTIVO DELLA RELAZIONE

Utilizzo delle tecnologie telematiche a fini formativi (in area sanitaria)

Comprendere come l'e-learning possa influire positivamente sull'apprendimento in un'area specialistica come quella sanitaria, tramite alcune delle sue peculiarità:

MULTIMEDIALITA', INTERATTIVITA', PERSONALIZZAZIONE, CONDIVISIONE DELLA CONOSCENZA TRA PARI E TRA ESPERTI SENZA LIMITAZIONE GEOGRAFICA, CREAZIONE DI AMBIENTI DI SIMULAZIONE E DI COMUNITA' DI PRATICA

Efficacia delle tecnologie telematiche nell'aggiornamento professionale continuo al fine di mantenere elevate le performance lavorative dei professionisti della sanità



Complessità della formazione a distanza

- E-learning presuppone di modificare (o almeno integrare) modalità di insegnamento consolidate
- Come trasmettere conoscenze tecnologiche e nuovi principi pedagogici, associati a specifiche metodologie didattiche?

FORMAZIONE DEI FORMATORI – processo indispensabile per giungere alla realizzazione di progetti di formazione efficaci



TEMI CHE AFFRONTEREMO

- Sfatiamo alcuni luoghi comuni che talvolta contribuiscono ad allontanare i formatori dall'applicazione dell'e-learning nei processi di apprendimento
- Significato della terminologia;
- 3 generazioni di FAD
- Tipologie didattiche nell'e-learning
- Comunicazione sincrona e asincrona
- Importanza della figura del tutor on-line
- Comunità virtuali (di apprendimento e di pratica)
- Nuovi strumenti del web 2.0 per la condivisione della conoscenza
- E-learning nell'apprendimento informale
- Fase di analisi di un progetto e-learning

Varietà degli atteggiamenti nei confronti dell'e-learning

- Estrema refrattarietà / completa adesione
- Refrattarietà: scarse abilità tecnologiche determinano comportamenti esitanti, rafforzati da preconceetti e credenze diffuse



LUOGO COMUNE: L'E-LEARNING INTENDE SOSTITUIRE LA FORMAZIONE IN PRESENZA

- Insegnamento spesso inteso come processo comunicativo che avviene tra 2 o più persone nella medesima locazione spazio temporale
- Nuove tecnologie viste come agenti intrusivi in un ambiente formativo standard
- E-learning come strumento che si aggiunge a quelli già disponibili e consolidati
- E-learning come nuova soluzione formativa che possa migliorare l'erogazione delle conoscenze dal docente verso il discente



LUOGO COMUNE: L'E-LEARNING SMINUISCE IL RUOLO DEL DOCENTE

- Il docente (al contrario) acquisisce nuove competenze e capacità di coordinamento
- Il docente viene stimolato e supportato anche da figure professionali che normalmente non sono presenti nell'insegnamento in presenza
(es e-tutor; project manager; gestore del sistema e degli strumenti per l'e-learning, etc.)



LUOGO COMUNE: LA TECNOLOGIA E' L'ESSENZA DELL'E-LEARNING

- L'e-learning necessita di un'infrastruttura tecnologica , ma il modello tecnologico è subalterno al modello educativo
- Le tecnologie telematiche infatti favoriscono nuove metodologie di insegnamento – l'apprendimento diventa un processo collaborativo supportato dalle nuove tecnologie



LUOGO COMUNE: IL DISCENTE E' ISOLATO NEL PROCESSO DI APPRENDIMENTO

- ▶ Tramite gli strumenti di comunicazione sincroni e asincroni è possibile attivare comunità virtuali.
- ▶ Le discussioni e le interazioni in rete stimolate grazie all'utilizzo dell'e-learning conducono a processi di condivisione e di costruzione cooperativa di conoscenza



TERMINOLOGIA e 3 GENERAZIONI DI FORMAZIONE A DISTANZA

- FAD: formazione a distanza
- CBT: computer based training
- WBT: web based training

Hanno significati diversi, sebbene spesso intesi come sinonimi;
un excursus storico ci può aiutare a definirli

FAD: qualsiasi ambiente educativo in cui insegnamento e apprendimento sono svincolati dai limiti della compresenza fisica di docente e discente



3 GENERAZIONI DI FAD

- Le 3 generazioni sono legate allo sviluppo storico delle tecnologie della comunicazione
 1. FAD di prima generazione: legata allo sviluppo della rete ferroviaria
 2. FAD di seconda generazione: legata alla diffusione dei mezzi radio-televisivi
 3. FAD di terza generazione: legata all'avvento delle reti telematiche

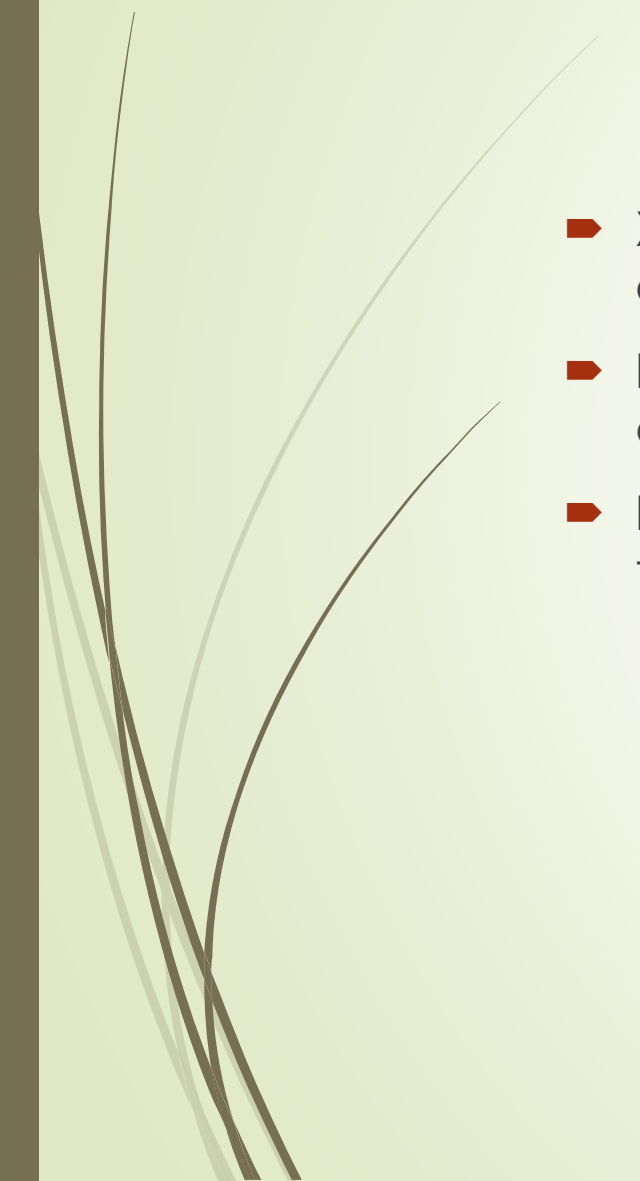


FAD DI PRIMA GENERAZIONE

- America / 1850 / avvento della comunicazione ferroviaria
- Obiettivo di diffondere l'istruzione nei luoghi meno accessibili
- Il materiale didattico veniva inviato in forma cartacea per mezzo del servizio postale
- Fruizione del materiale da parte dello studente in modalità autoapprenditiva
- Mediante l'invio di test e di esercizi si aiutava lo studente nel processo di autovalutazione
- Fad con comunicazione di tipo UNO a UNO e ASINCRONA



FAD DI SECONDA GENERAZIONE

- XX secolo / introduzione delle tecnologie di comunicazione di massa, radio e televisione
 - Interazioni di tipo sincrono: gli studenti ricevono in tempo reale i contenuti del corso
 - Innovazione tecnologica alla base della FAD di seconda generazione: trasmissione di materiale didattico multimediale tramite la televisione
- 

....SECONDA GENERAZIONE

- Anni 70: con l'introduzione della tecnologia digitale si produce materiale di tipo multimediale e interattivo; tramite supporti di memorizzazione (dai floppy ai cd-rom) si consegnano ai discenti interi corsi strutturati
- Nasce il CBT (computer based training): il computer si sostituisce al docente e fornisce feedback immediati sulla base delle azioni del discente
- Anche nella FAD di seconda generazione la comunicazione è di tipo monodirezionale, UNO a UNO e/o UNO a MOLTI
- Modello di studio ancora di tipo *auto-apprenditivo*
- Non si è ancora sviluppata la possibilità di un'interazione collaborativa tra parti



FAD DI TERZA GENERAZIONE


- WBT: apprendimento che avviene fruendo contenuti formativi distribuiti tramite internet, con l'utilizzo di un browser
- Tramite la tecnologia WEB viene favorito l'accesso alle informazioni e la comunicazione tra individui
- E' quindi corretto parlare ora di E-learning: utilizzo di Internet e dei suoi servizi per favorire i processi di apprendimento e trasferimento della conoscenza
- Nei sistemi FAD di terza generazione la maggior parte del processo formativo avviene in rete attraverso l'interazione dei partecipanti in una comunità di apprendimento
- Comunicazione UNO a UNO / UNO a MOLTI / MOLTI a MOLTI; interazione; cooperazione



TIPOLOGIE DIDATTICHE NELL'E-LEARNING

- *Content + support*
- *Wrap around*
- Integrata

Tra i vari modelli proposti in letteratura, uno dei più utilizzati per classificare l'ampia tipologia di corsi in modalità e-learning è quello di Robin Mason



Content + support

➤ AUTOAPPRENDIMENTO STRUTTURATO:

- Predisposizione da parte del docente di materiali didattici particolarmente organizzati
- Il discente fruisce dei materiali didattici in modo autonomo
- Valutazione, da parte del discente, del livello di conoscenza acquisito attraverso dei test
- Interazione con un tutor per chiarimenti e/o approfondimenti durante il percorso di studio (il tutor viene interpellato dal discente, su richiesta)
- Il discente apprende in modo autonomo e secondo ritmi personalizzati
- Comunicazione di tipo UNO a UNO (tutor-discente) e/o UNO a MOLTI (tutor-classe virtuale)



.....Content + support

➤ Tutor:

- opportuno che sia esperto della tematica oggetto di studio
- opportuno che possieda abilità tecniche per comunicare con i partecipanti attraverso
 - ✓ mezzi di comunicazione sincrona (chat, videoconferenza, etc...)
 - ✓ mezzi di comunicazione asincrona (posta elettronica, mailing list, Web forum, etc...)



.....Content + support

Erogazione dei contenuti:

- In modalità sincrona:
 - Audio/video conferenze
- In modalità asincrona (corredati da test di autovalutazione)
 - Lezioni registrate fruibili in streaming
 - Slide con sincronizzazione audio
 - Materiale di riferimento (approfondimenti metodologici e tematici, bibliografia, glossario, *case studies*, leggi/decreti)
 - Materiali multimediali strutturati erogati tramite piattaforma e-learning: i c.d. «courseware»



.....Content + support

«courseware»:

termine composto dalle parole "course" e "software".

Il termine è stato coniato inizialmente per descrivere il **materiale didattico** utilizzato da docenti e discenti, in particolare per il materiale usato al computer.

L'utilizzo e il significato del termine si è ampliato e oggi si riferisce all'**intero corso** e a tutto il materiale utilizzato nel corso stesso, online (*internet based*), tramite piattaforma LMS o al computer (*computer based*).

I **courseware** vengono organizzati in Modulo-Unità-Lezione:

i contenuti da erogare sono scomposti in piccole unità costruite intorno a un singolo obiettivo didattico;

Le unità possono essere fruite singolarmente e contengono test di autovalutazione

I contenuti dei courseware si prestano alla strategia didattica content+support: si prevede principalmente l'acquisizione di nozioni



Wrap around

AUTOAPPRENDIMENTO NON STRUTTURATO:

Consiste in:

Una selezione di risorse didattiche (casi clinici, articoli, capitoli di libri, siti Internet) da proporre agli studenti;

Da queste risorse didattiche si sviluppano discussioni on line e processi cooperativi



si acquisisce nuova conoscenza e si producono materiali didattici che vanno ad aggiungersi a quanto predisposto dal docente



..... *Wrap around*

RUOLO del TUTOR:

Svolge un ruolo molto più attivo rispetto al tutor della tipologia *content + support*:

- Progettazione di attività collaborative in rete
- Individuazione di tematiche di discussione
- Assegnazione di lavori di gruppo



Stimola un processo di apprendimento contestualizzato e collaborativo

FACILITATORE DELLA DISCUSSIONE E DELL'ASSIMILAZIONE DEI CONTENUTI;



..... *Wrap around*

- Tipologia di comunicazione: UNO a MOLTI / MOLTI a MOLTI
- La strategia *Wrap around* è utile per erogare contenuti aperti, con tematiche che prevedono l'acquisizione di capacità deduttive, relazionali e competenze interdisciplinari (per esempio, discussioni di casi clinici)



... *Wrap around*

ESEMPIO DI ORGANIZZAZIONE DI UN INTERVENTO DIDATTICO IN MODALITA' *Wrap around*

- Classe complessiva di 25 studenti
- 5 gruppi di studenti di numero variabile da 4 a 6
- Assegnazione casuale degli studenti ai gruppi
- Seminario introduttivo all'uso della piattaforma
- Assegnazione dei casi simulati
- Interventi *on demand* del tutor – animatore
- Fornitura sulla piattaforma, in modo incrementale, del materiale utile alla risoluzione dei casi
- Compilazione elaborato finale per ogni gruppo
- Discussione collegiale delle relazioni finali (*reciprocal teaching*)
- Test di valutazione «incrociato»



Integrata



Tipologia «COLLABORATIVO – INTERATTIVA»

- Non è prevista la predisposizione di materiale didattico su cui il discente possa studiare individualmente
- L'attività di apprendimento avviene esclusivamente on-line attraverso l'attivazione di comunità virtuali
- Comunicazione MOLTI a MOLTI
- Si parla anche di *INFORMAL LEARNING*
- Apprendimento che avviene in collaborazione con altri



..... *Integrata*

TUTOR:

- Guida il processo di acquisizione di conoscenza
- Progetta l'interazione dei discenti in rete e fissa le tematiche di studio
- I materiali e i contenuti vengono definiti in corso d'opera attraverso le discussioni che il tutor stimola tra i partecipanti



Valore aggiunto dell'E-learning

- La comunicazione mediata dal computer e dalla rete può sviluppare fenomeni apprenditivi «non ancillari» rispetto alla formazione in presenza
- I discenti tramite gli strumenti di comunicazione della rete interagiscono sviluppando forme di apprendimento collaborativo



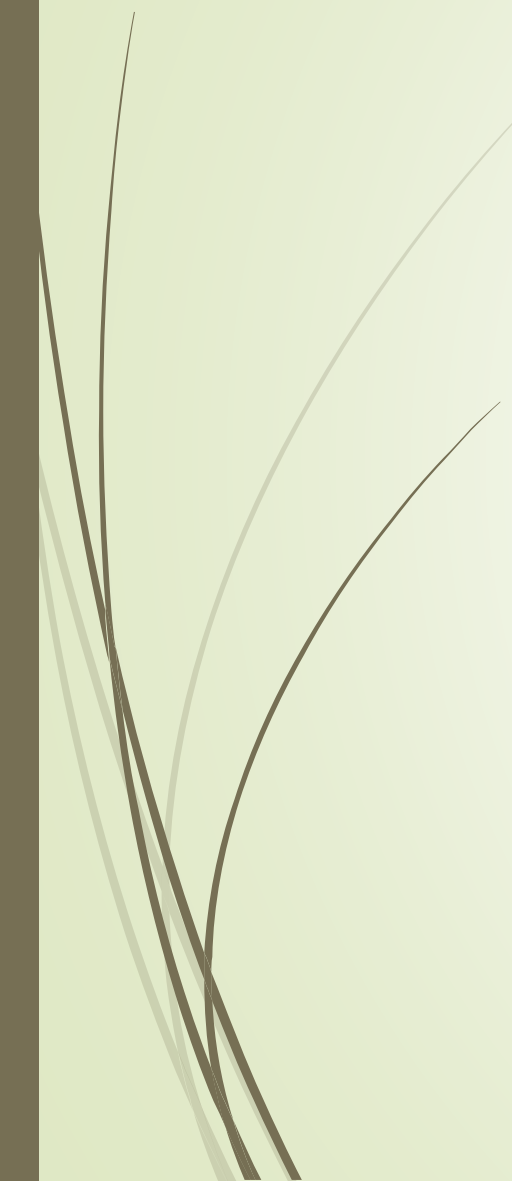
Internet: Strumenti di comunicazione

Internet è un eccezionale strumento per la comunicazione, con la variabile temporale che può assumere connotazione sincrona o asincrona

- Comunicazione sincrona: quando gli interlocutori interagiscono in tempo reale
- Comunicazione asincrona: quando gli interlocutori non sono sincronizzati temporalmente e comunicano nei modi e nei tempi che ritengono più opportuni



Strumenti per la comunicazione sincrona

- Chat
 - Videoconferenza
 - Lavagna interattiva
 - Streaming
- 



Strumenti per la comunicazione asincrona

- Posta elettronica
- Mailing list
- Forum
- Blog
- Wiki
- Streaming

La tecnica di erogazione di materiali audio e video trasmessa in rete in modalità streaming può essere considerata sia sincrona che asincrona.

Uno *streaming medium* consente la trasmissione di eventi in diretta (sincroni) , come pure la loro registrazione ed erogazione in modalità asincrona




Gestione dei flussi comunicativi

- Per erogare corsi e-learning in modo efficace è necessario che il docente/tutor abbia una conoscenza discreta degli strumenti di comunicazione offerti dalla rete, per utilizzarli in maniera efficace all'interno della classe virtuale che dovrà gestire
- Importante progettare l'infrastruttura di comunicazione e scegliere la corretta tecnologia in funzione dell'attività didattica che verrà somministrata ai discenti
- Privilegiare strumenti di tipo sincrono quando si propongono ai discenti quesiti che richiedono risposte brevi e immediate; preferire strumenti asincroni quando si richiedono soluzioni complesse che devono essere mediate



Tutor online (*e-tutor*)

- Il termine ha origine latine, ma la sua funzione si è caratterizzata nei sistemi scolastici anglosassoni , in cui è ben presente la figura di colui che fornisce indicazioni agli studenti per operare delle scelte
- Nell'e-learning il tutor rappresenta una figura professionale fondamentale per l'erogazione di corsi online di elevata qualità



necessaria quindi una ridefinizione del suo profilo e delle sue peculiarità

- E' necessaria la compresenza di competenze contenutistiche, tecnologiche, psicopedagogiche, relazionali e organizzativo-gestionali



Profili del tutor online

- ✓ Istruttore
- ✓ Facilitatore
- ✓ Moderatore/animatore

Questa tassonomizzazione non è rigida: più profili possono essere assunti o da figure professionali diverse o da uno stesso tutor nelle diverse fasi di erogazione di un corso

NB La funzione che dovrà ricoprire il tutor è correlata alla tipologia di e-learning intorno alla quale il corso è stato costruito



Tutor Istruttore

- La figura del Tutor Istruttore è legata alla tipologia di e-learning «content+support» - presenza di materiali didattici strutturati erogati a distanza
- Il Tutor Istruttore in genere interviene su richiesta, rispondendo a quesiti posti su forum o tramite e-mail, e/o elaborando materiali integrativi in funzione delle richieste degli studenti
- Comunicazione del Tutor Istruttore: uno a molti (tutor-classe virtuale); uno a uno (tutor-discente)
- Conoscenze specifiche di dominio
- Abilità tecniche non particolarmente evolute (produrre pagine web e interagire con i partecipanti tramite mezzi di comunicazione asincrona ed eventualmente sincrona)

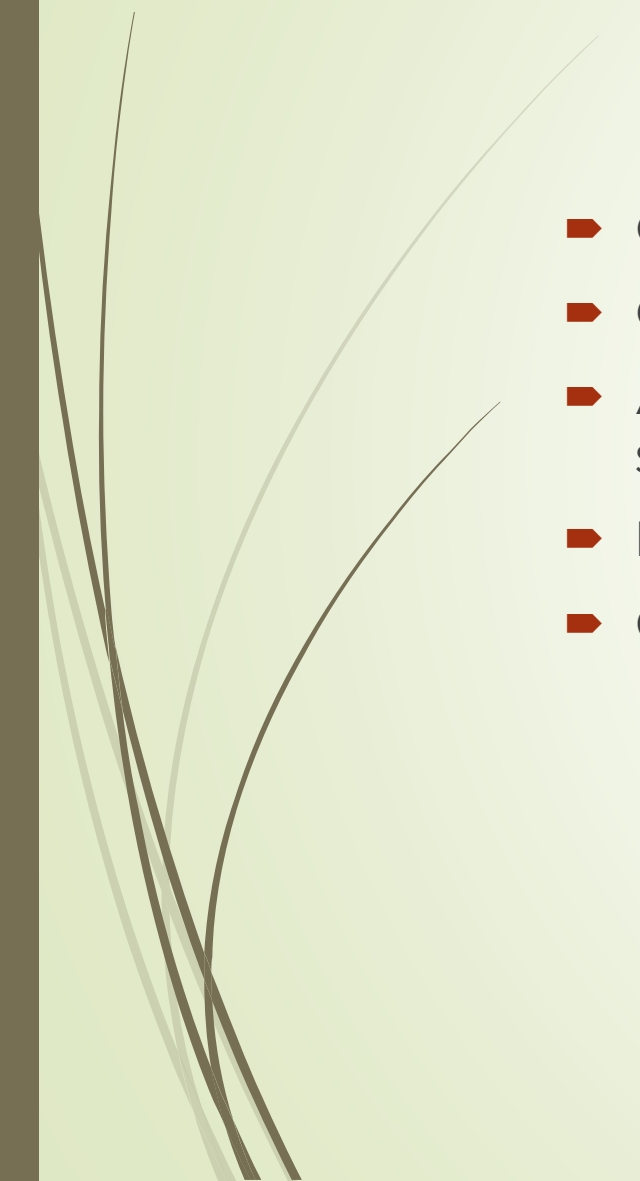



Tutor Facilitatore

- Rappresenta una guida per il discente: lo sostiene tecnicamente e relazionalmente nell'apprendimento, stimolandone le potenzialità individuali
- Utilizza materiali didattici poco strutturati, non predefiniti, che possono variare in funzione delle richieste dei discenti
- Atteggiamento ancora di tipo «direttivo»: progetta attività collaborative in rete e assegna lavori di gruppo per favorire confronto e collaborazione all'interno della comunità di discenti
- Figura legata al modello didattico «wrap-around»
- Competenze specifiche di dominio; abilità tecnologiche più marcate; capacità di gestione delle comunicazioni di gruppo, creando messaggi di innesco, progressione, incoraggiamento, monitoraggio e sintesi



Tutor moderatore/animatore

- Grande competenza nella gestione della comunicazione di rete
 - Grande abilità nella gestione di classi virtuali
 - Applica strategie didattiche per l'apprendimento collaborativo incentrate sul gruppo
 - Figura legata al tipologia e-learning «integrata»
 - Comunicazione del tipo «molti a molti»
- 



Comunità virtuali (comunità online)

- La comunità virtuale è un'importante risorsa per sviluppare l'apprendimento collaborativo e la conseguente condivisione della conoscenza
- I partecipanti contribuiscono attivamente alla crescita della comunità condividendo esperienze e conoscenze personali e favorendo cooperazione e collaborazione
- Diverse forme di aggregazione e di condivisione della conoscenza in rete
 - Comunità di apprendimento
 - Comunità di pratica



Comunità di apprendimento



- Aggregazioni di persone che nascono tipicamente nell'ambito di un percorso didattico predefinito di tipo formale, attraverso processi di apprendimento collaborativi, per favorire lo sviluppo di una conoscenza collettiva
- Non è necessario che ogni membro della comunità conosca tutto il sapere comunitario: scopo della comunità è favorire l'apprendimento e la risoluzione di problemi
- Tipo di attività della comunità: ricerche individuali e di gruppo, tutoraggio, discussioni e attività di *problem solving* (alla cui soluzione i partecipanti si aiutano reciprocamente)



Comunità di pratica



- Sorgono in genere spontaneamente, in modo informale, per la soluzione di problemi comuni o per la condivisione di esperienze e casistiche in determinati ambiti professionali
- I soggetti si confrontano reciprocamente creando un vincolo di impegno e collaborazione al fine di risolvere problemi
- Il valore reale della Comunità di Pratica consiste nel bagaglio di expertise o di conoscenza acquisita sul campo



Progettazione di una comunità di pratica

- L'approccio metodologico a cui si rimanda è quello proposto da Formez (strumenti FORMEZ N. 10 <http://focus.formez.it/category/collane-editoriali/strumenti-formez>)
- 5 fasi:
 - ✓ Analisi del contesto
 - ✓ Pianificazione strategica
 - ✓ Pianificazione operativa
 - ✓ Progettazione dell'ambiente online
 - ✓ Gestione della crescita



...Progettazione di una comunità di pratica

1. Analisi del contesto

- Vengono descritti dettagliatamente il progetto e gli obiettivi che si intendono raggiungere

2. Progettazione strategica

- Vengono identificate le risorse umane necessarie per delineare la struttura organizzativa di una CdP, i ruoli principali dei componenti e le competenze utili per svolgere le attività indicate

3. Pianificazione operativa

- Stesura di un piano operativo per definire la linea di condotta e le priorità da affrontare (valutazione del target a cui si indirizza la CdP; tecnologie disponibili; competenze degli utenti all'uso degli strumenti di rete)



...Progettazione di una comunità di pratica

4. Progettazione dell'ambiente online

- Utile considerare una soluzione *open source* e l'ausilio di strumenti del Web 2.0 per facilitare l'accesso e l'interazione tra professionisti sanitari stimolati a un continuo aggiornamento

5. Gestione della crescita

- Preparazione del materiale per i membri
- Attività di gestione delle interazioni tra i membri
- Monitoraggio della comunità



Principali applicativi del Web 2.0

- ▶ Nuovi strumenti tecnologici legati ad Internet hanno ampliato e modificato le possibilità di comunicazione e interazione tra gli utenti
 - ▶ Wiki
 - ▶ Blog
 - ▶ Podcasting
 - ▶ RSS


Applicazioni software caratterizzanti il Web 2.0



Web 2.0




- Web di prima generazione (Web 1.0 / The Read Web): strumento di sola lettura; contenuti precostituiti e scarsamente modificabili venivano distribuiti in modo unidirezionale, nella forma di pagine statiche
- Web 2.0 (The Read/Write Web) i contenuti pubblicati possono essere inseriti e aggiornati in modo più semplice e immediato
- Il Web diventa una piattaforma, dove il contenuto pubblicato viene continuamente rigenerato e riproposto in modalità diversa, aggiungendo ulteriori significati al materiale originario
- Rivoluzione sociale e partecipativa, più che tecnologica...



Web 2.0 - BLOG

- Una delle applicazioni del Web 2.0 più utilizzata dagli utenti della rete
- E' un sito web che consente una costruzione dinamica delle pagine: l'utente può pubblicare in modo rapido e semplice materiali multimediali
- L'ambiente di pubblicazione ha aspetto e contenuti personalizzati e diretti a un'audience specifica
- Viene utilizzato come strumento per la condivisione di conoscenza, riflessione e discussione, attorno a cui si aggregano esperti di una particolare tematica
- Per la sua versatilità può essere utilizzato per la discussione di casi clinici o per la pubblicazione di *Journal online* su specifici argomenti, scritti da un solo blogger o da una comunità di esperti



Web 2.0 - WIKI

- Sito web di natura prettamente collaborativa : i contenuti sono creati in maniera collettiva dagli utenti che vi hanno accesso
- I sistemi Wiki sono siti dinamici, costituiti da un database e da un linguaggio *script* lato server: gli utenti possono scrivere i documenti utilizzando un normale browser e operando all'interno di moduli web
- I Wiki sono usati per attivare collaborazioni, creare uno spazio virtuale per condividere la conoscenza
- In ambito sanitario i Wiki sono particolarmente diffusi all'interno di gruppi di ricerca e sono realizzati per l'aggiornamento professionale e l'apprendimento collaborativo



Web 2.0 – Feed RDF Site Summary

- RSS (acronimo di RDF Site Summary) è un formato che viene utilizzato per descrivere i contenuti pubblicati su Internet
- Un documento RSS o Feed RSS è un elenco di elementi che contiene il link delle ultime informazioni pubblicate da un sito e una loro breve descrizione
- I Feed RSS consentono all'utente di essere sempre informato su aggiornamenti presenti all'interno di siti di interesse, senza doverli necessariamente consultare
- In ambito sanitario i Feed RSS sono molto utili per mantenere aggiornati gli abbonati a riviste scientifiche



Web 2.0 – Podcasting

- Applicazione Web in grado di offrire file audio e file video, fruibili in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo.
- Possibilità di riprodurre i file su qualsiasi supporto
- Applicazione in ambito sanitario soprattutto nel settore della formazione:
 - Registrazione delle lezioni
 - Registrazione audio del contenuto di libri, suddivisi in capitoli

Possibilità di fruire dei contenuti in contesti diversi da quello tipicamente didattico/accademico

E-learning 2.0

- La rivoluzione tecnologica del Web 2.0 ha influenzato in misura profonda l'e-learning e le teorie dell'apprendimento a esso correlate
 - Gli strumenti del Web 2.0 fungono da mediatori tra due tipi di apprendimento tradizionalmente separati tra loro:
 - Apprendimento formale: interventi formativi in contesti istituzionali basati su percorsi progettati ad hoc, finalizzati a obiettivi mirati
 - Apprendimento informale: avviene principalmente nell'ambiente lavorativo e si basa sull'interazione tra colleghi e su scambio di esperienze
 - L'e-learning 2.0 è diventato sinonimo di acquisizione personalizzata di conoscenze attraverso la partecipazione a reti sociali diversificate scelte dal discente
- Il processo di apprendimento si sposta sempre più sul discente e sulle interazioni e collaborazioni nelle comunità virtuali



La fase di analisi di un progetto e-learning

- La progettazione di un percorso formativo online dovrebbe sempre essere preceduta da un'attenta analisi delle variabili che risultano cruciali per il successo o il fallimento del corso e-learning:


I principali fattori da considerare:

1. Risorse umane
2. Risorse tecnologiche
3. Formazione dei formatori
4. Tipologia didattica del corso
5. Familiarizzazione tecnologica



1. Risorse umane

- Identificare tutte le risorse umane che saranno coinvolte nel progetto:
 - Project manager
 - Docente
 - Tutor online
 - Consulente per il copyright
 - Produttore corsi e-learning
 - Gestore di Sistema



1. Risorse umane – Project Manager

COMPITI

- Sulla base delle esigenze del committente, elabora il progetto e-learning (che sarà eventualmente integrato con attività di formazione tradizionali)
- Effettua il monitoraggio dell'intero processo
- Seleziona i componenti del gruppo di lavoro e assegna le mansioni e responsabilità
- Coordina le figure professionali coinvolte e ne predispone la formazione
- Affianca il docente nella fase di progettazione dell'intervento formativo e nell'individuazione della tipologia didattica più adatta, in funzione degli obiettivi e del contenuto del corso



1. Risorse umane – Docente

Il docente è l'esperto di contenuti che dovrà (ri)progettare la propria offerta didattica, il percorso formativo e gli strumenti in funzione di nuovi approcci didattici


- Trasformare le lezioni frontali in materiale adatto alla fruizione a distanza o predisporre materiale ex-novo
- Individuare i tutor online che assisteranno i discenti


Il numero dei tutor varierà in funzione della tipologia del corso:

- Wrap around: 1 tutor / 1 classe virtuale di 20-25 discenti
- Content + support: 1 tutor / classe virtuale più numerosa



1. Risorse umane – Tutor online

- Figura professionale centrale per determinare il buon esito di corsi erogati in modalità e-learning
 - Spesso il ruolo di tutor viene svolto da docenti che allargano le proprie competenze o da personale della struttura che affianca i docenti nelle sperimentazioni e-learning
- 



1. Risorse umane – Consulente del Copyright

Tutto ciò che viene pubblicato in rete dev'essere frutto di lavoro originale oppure di riutilizzo di materiale di pubblico dominio.



Indispensabile la presenza di un esperto nel settore del «Diritto e nuove tecnologie» per affrontare problematiche connesse a:

- ▀ Produzione di materiali per la didattica online
- ▀ Protezione del diritto d'autore e della proprietà intellettuale di quanto i singoli docenti renderanno disponibile per la didattica online




1. Risorse umane – Produttore corsi e-learning

E' il professionista che cura la produzione del materiale multimediale e l'allestimento del corso sulla piattaforma di erogazione:

- Interagisce con i docenti per ottenere il materiale didattico ottimale per una fruizione online
- Sviluppa il materiale didattico multimediale
- Realizza il progetto grafico del corso
- Allestisce il corso e-learning in piattaforma
- Contribuisce al testing del corso in piattaforma

Alcune di queste funzioni possono essere condivise con il gestore di sistema



1. Risorse umane – Gestore di sistema

Gestisce la piattaforma e-learning su cui verrà erogato il corso


Attività:

- ▀ Installazione e gestione della piattaforma
- ▀ Installazione e gestione di tutti gli strumenti software necessari
- ▀ Testing della piattaforma e-learning
- ▀ Consulenza e supporto tecnico per docenti e tutor online
- ▀ Tutoraggio tecnico a distanza per i discenti



2. Risorse tecnologiche

- Occorre disporre di una piattaforma e-learning da utilizzare nella fase di produzione, caricamento ed erogazione del corso online
- Soluzione più semplice: usufruire di una soluzione offerta dalla struttura di appartenenza; diversamente, valutare l'opportunità di acquisire il servizio esternamente



3. Formazione dei formatori (per docenti e tutor online)

- Formazione dei docenti: educare i docenti all'utilizzo delle tecnologie e-learning
 - Fornire conoscenze e abilità di tipo tecnologico
 - Fornire concetti riferibili all'uso di nuovi approcci pedagogici che l'e-learning consente di mettere in atto
- Formazione dei tutor online: oltre ad abilità tecnologiche e a competenze di dominio, è necessaria la compresenza di competenze
 - Contenutistiche
 - Psicopedagogiche
 - Relazionali
 - Organizzativo-gestionali




4. Tipologia didattica del corso

2 tipologie didattiche per l'e-learning possono essere utilizzate per trasmettere contenuti tipicamente erogati in presenza tramite corsi online:

- Content+support (autoapprendimento strutturato)
- Wrap around (autoapprendimento non strutturato)

Si consiglia di calibrare opportunamente le 2 soluzioni, privilegiando la prima per l'erogazione di contenuti chiusi e predefiniti e la seconda per contenuti scarsamente strutturati e problematiche aperte, su cui costruire e condividere conoscenza attraverso comunità virtuali di apprendimento



5. Familiarizzazione tecnologica (per i discenti)

- Introduzione agli iscritti dei concetti di base dell'e-learning e illustrazione delle funzionalità della piattaforma tecnologica, al fine di eliminare eventuali barriere di accesso alla fruizione dei corsi

Questa attività andrebbe svolta in presenza, ma, se non possibile:

Precedere l'inizio del corso con una breve fase precorsuale durante la quale i discenti possano fruire di un corso a distanza relativo all'uso della piattaforma, familiarizzare con gli strumenti e porre quesiti tecnici

- Sempre attivo un forum di supporto moderato da un tutor tecnico



Conclusioni

Pur non esaurendo tutte le problematiche legate all'utilizzo di nuove tecnologie e nuovi approcci didattici, ci si auspica di essere riusciti a fare emergere la *complessità* che è alla base dell'erogazione di ogni attività a distanza e la forte *interconnessione* esistente tra le varie attività e le diverse figure professionali coinvolte

Si ringrazia per l'attenzione





Bibliografia

- Trentin G. (1998), Insegnare e apprendere in rete. Zanichelli. Bologna
- Rotta M., Ranieri M. (2005), E-tutor: identità e competenze. Erickson. Trento
- Trentin G. (2008), La sostenibilità didattico-formativa dell'e-learning. Franco Angeli. Milano
- Guelfi M.R., Masoni M., Conti A., Gensini G. (a cura di) (2011), E-Learning in sanità. Springer-Verlag. Milano