



Proposta operativa

Dalle scuole in rete ad una rete di scuole per la realizzazione di "free" Learning Object

Premessa

L'esperienza in atto, come in altre scuole, dimostra che esistono interesse e disponibilità dei docenti verso l'integrazione di didattica in rete e didattica in presenza. Il punto debole è quello dei materiali didattici: produrli costa tempo e fatica e, purtroppo, il materiale prodotto è spesso difficilmente riutilizzabile.

Servirebbe avere a disposizione ampi archivi di Learning Object che siano caratterizzati – oltre che da granularità, riusabilità, interoperabilità – anche da una licenza di tipo **copyleft**.

I Learning Object

I Learning Object sono "componenti elementari sul piano tecnologico ed educativo, per mezzo delle quali si rende possibile la composizione modulare e il riutilizzo delle unità di base nei diversi contesti" (Fini, Vanni 2004).

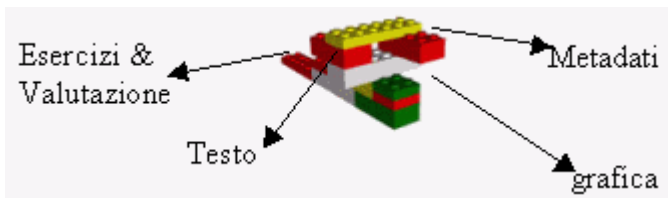
Secondo teorie ed esperienze esistenti un LO deve rispondere ad un obiettivo formativo: un LO non contiene semplicemente informazione ma ha lo scopo di facilitare l'apprendimento, essere concettualmente limitato: si riferisce ad una conoscenza o competenza circoscritta, essere **autoconsistente**: può essere fruito singolarmente senza richiedere una specifica sequenza con altri LO, **essere portabile** (interoperabile): può essere fruito da un qualsiasi computer collegato in rete con qualsiasi browser, può essere inserito in una qualsiasi piattaforma di formazione, **essere riusabile**: è tale da poter essere utilizzato in contesti diversi ma anche da poter essere velocemente e semplicemente modificato per aggiornarlo o adattarlo, **essere rintracciabile** (reperibile): può essere individuato grazie ad una sua dettagliata descrizione mediante **metadata** per la creazione di **repository** "proprietarie" di LO.

Tuttavia l'interesse nei confronti di LO rintracciabili e riutilizzabili è legato ad una ulteriore condizione: **il diritto d'uso!** Cosa può farsene, il docente che voglia integrare formazione in rete e formazione in presenza, di rintracciare un LO coperto da un copyright del tipo "tutti i diritti riservati?".

C'è un problema di costi, ma non è il principale. Basta pensare a cosa potrebbe voler dire dover comprare il diritto d'uso di singoli LO da tanti soggetti diversi.

Come potremmo definire un Learning Object?

Negli anni si sono avute numerose definizioni, non condivise da tutti. **Intuitivamente possiamo dire che** un learning object è una risorsa didattica "modulare" erogabile a distanza, utilizzabile su più piattaforme ed in diversi formati con la possibilità, una volta archiviato l'oggetto di apprendimento, di riusarlo all'infinito, con enorme risparmio di tempo e di denaro. Organizzando opportunamente sequenze di vari LO si giunge ad un percorso formativo "personalizzato". Il LO deve essere costruito per aiutare chi apprende a raggiungere **specifici obiettivi didattici**.



Caratteristiche di un Learning Object

Le caratteristiche essenziali che un LO deve necessariamente avere sono **la combinazione e la granularità**. Per combinazione si intende la possibilità dei *computer agents* di comporre in modo semplice, efficace, automatico e dinamico lezioni, anche personalizzate a seconda delle esigenze del singolo utente. Per granularità si intende la durata e quindi le dimensioni che deve avere un LO. Su questo tema si dibatte ancora: c'è chi sostiene che i LO debbano durare dai cinque ai quindici minuti, chi invece sostiene che la durata media di un LO debba essere di un'ora. Dalla combinazione e dalla granularità conseguono altre caratteristiche, ovvero un Learning Object deve essere Condivisibile, Riutilizzabile, Digitale, Modulare, Portabile, Facilmente rintracciabile

La documentazione di tipo web 2.0

La documentazione di tipo **web 2.0** punta alla formazione di **learning object** (sinteticamente noto come LO dal relativo acronimo) è una unità di istruzione per l'e-learning, riutilizzabile. I learning objects costituiscono particolari tipi di risorse di apprendimento autoconsistenti, dotate di modularità, reperibilità, riusabilità e interoperabilità, che ne consentono la possibilità di impiego in contesti diversi. I LO sono unità autoconsistenti, in quanto rappresentano **un'unità minima costituita da uno o più assets** (elementi minimi costituiti da un'immagine, un video, ecc.) per l'acquisizione di conoscenza rispetto ad un obiettivo formativo.

Tale tipo di documentazione facilita la creazione di **Repository** e l'interoperabilità a vantaggio della creazione di nuovi learning object nello stile web 2.0 rendendo immediato l'utilizzo di tali LO attraverso le LIM