

## **Modulo 9 - Approfondimenti**

### **Modulo "Open Learning"**

Affronta i seguenti problemi:

1 - la formazione in servizio in generale e la formazione dei docenti (ovvero di esperti di formazione) in particolare attraverso le seguenti fasi:

- individuare i problemi collegati alla formazione dei docenti; la formazione dal punto di vista del **soggetto** che richiede/gestisce la propria formazione, del **docente** soggetto attivo nel percorso della propria formazione.
- l'**offerta** ovvero la modalità di formazione offerta dall'**open learning**.

2 – l'Open learning: significati, vantaggi e svantaggi.

Per "Open or flexible Learning" si intendono tutte le forme di apprendimento dove l'efficacia formativa non è legata alla presenza dell'insegnante e degli allievi in un medesimo luogo ed in un medesimo tempo.

È possibile fornire differenti definizioni di Open Learning:

- percorso fruibile senza limitazioni spazio temporali
- percorso personalizzabile
- possibilità di costruire gruppi di apprendimento aperti ovvero costruiti in base a differenti criteri.

3 - l'Open learning può essere valido per soddisfare i bisogni formativi dei docenti.

Il docente ha l'esigenza di una formazione continua che valorizzi le sue competenze, tenga conto dei bisogni specifici, lo renda consapevole delle modalità didattiche scelte nella formazione e soprattutto lo veda come attore del processo.

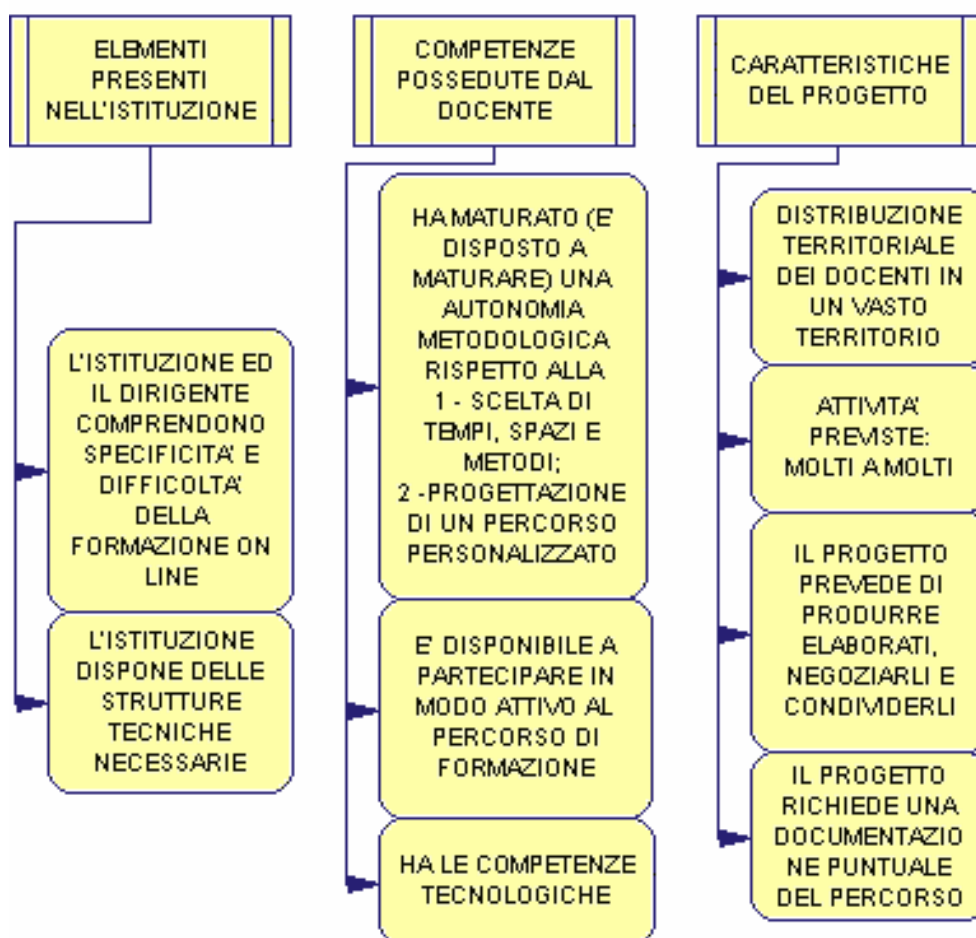
L'Open Learning garantisce flessibilità organizzativa, personalizzazione dei percorsi, coinvolgimento attivo del soggetto in formazione nella costruzione/"modellizzazione" in itinere dei percorsi.

### **Modulo "Risorse on line per la formazione continua"**

Risponde alle seguenti domande

In quali condizioni può essere vantaggioso realizzare un percorso

### PER PRENDERE IN CONSIDERAZIONE L'IPOTESI DI FORMAZIONE ON LINE



formativo in Open learning?

### Come realizzare un percorso formativo on line?

Occorre tener conto di tre aspetti peculiari della formazione on line:

- \* contratto formativo: nel contratto si indicheranno, orario settimanale, numero di giorni, tipo di impegno del discente e le "regole" da rispettare per l'efficacia e l'efficienza del percorso.
- \* tutor con una specifica preparazione per attività in rete e supporto tecnico: il tutor ricorda le consegne, coinvolge i "timidi", rilancia interventi non sufficientemente considerati, evidenzia la conoscenza costruita.
- \* una fase iniziale di accoglienza: la fase iniziale è quella più pericolosa in cui maggiore è il rischio di abbandono: timidezza, paura di essere criticati, problemi tecnologici.

### Quali strumenti per la valutazione dell'open learning?

Per la valutazione si dispone di indicatori **quantitativi** e **qualitativi (valutativi ed autovalutativi)**. Vengono esaminati i principali indicatori.

### Modulo "Le comunità di docenti in ambienti virtuali"

Vengono esaminati i seguenti tre punti:

- La comunità di discorso e di pratica  
Viene definita la comunità di pratica in termini comunicativi e se ne esaminano i fondamenti di tipo aziendale. Si osserva, poi, che nella scuola si intrecciano due comunità: **la classe** che in alcuni casi si trasforma in community of learners (A.Brown) e la **comunità dei docenti** (una meta comunità) con una dimensione territoriale più o meno vasta.
  
- Comunità virtuale ed ambiente di apprendimento

Vengono presentate le principali attività in cui si articola il lavoro della comunità e gli spazi in cui tali attività sono realizzate.

### GLI SPAZI DELL'AMBIENTE PER LA COMUNITA' VIRTUALE

<b>M A P P A</b> Orienta sulla struttura dell'ambiente Fornisce indicazioni sui materiali immessi di recente nell'ambiente Indica le attività principali della comunità. Può identificarsi con l'home	<b>A R C H I V I O</b> Schede delle attività svolte, dei progetti realizzati sia dalla comunità, sia dai suoi membri. Ogni descrizione è corredata da metadati per la ricerca.	<b>N O T I Z I A R I O</b> E' il tool che scandisce i tempi della comunità, fa il punto delle attività. Vene pubblicato in rete e spedito alla mail list. la lettura dei notiziari permette di ricostruire la storia della comunità.	<b>D I S C U S S I O N E</b> Vari tool per discutere: web forum, chat, mail.	<b>P R O G E T T O</b> Gli strumenti per progettare, per monitorare l'avanzamento dei progetti, per documentare il processo e i risultati ottenuti. Un ruolo importante avranno gli strumenti necessari per cooperare in rete: mappe, scrittura collaborativa.	<b>B A C H E C A</b> Le informazioni rapide di tutti a tutti. Le informazioni organizzative o le notizie che possono essere interessanti per un numero significativo dei membri.	<b>C A F F E'</b> A volte si può anche parlare di altro o scherzare o raccontarsi storie e favole ...
---	--	---	---	--	--	--

Costruzione di conoscenze in rete

Viene esaminato il processo mediante cui l'attività di una comunità si trasforma in una costruzione di conoscenza in rete.



### Modulo "Open Distance Learning"

Viene definito il concetto di Open Distance Learning in termini di *accessibilità* indipendente dai limiti spazio-temporali e di *sensitività* ai percorsi mentali dell'utente. Vengono esaminate le caratteristiche fondamentali.

Vengono poi esaminati gli elementi che ne caratterizzano il processo:

- l'accesso a distanza
- la multi-medialità
- l'interattività
- l'ipertestualità
- la condivisione delle risorse

- l'uso di processi industriali nella produzione (in quest'ambito viene descritta ed analizzata la nozione di "ciclo vitale" di un software).

Si passa poi a definire alcuni contesti di uso di ODL caratterizzando l'uso industriale, quello universitario e quello scolastico.

Poi si fa una breve rassegna dei principali approcci metodologici all'ODL: Mappe concettuali e Learning Objects. Infine si sottolinea l'importanza di ODL nella formazione permanente dei docenti, dal punto di vista dell'aggiornamento e della cooperazione.

#### Modulo "Risorse per la formazione continua"

L'unità 1 presenta un'analisi sommaria delle fasi principali di progettazione di un prodotto formativo:

Analisi

Progettazione

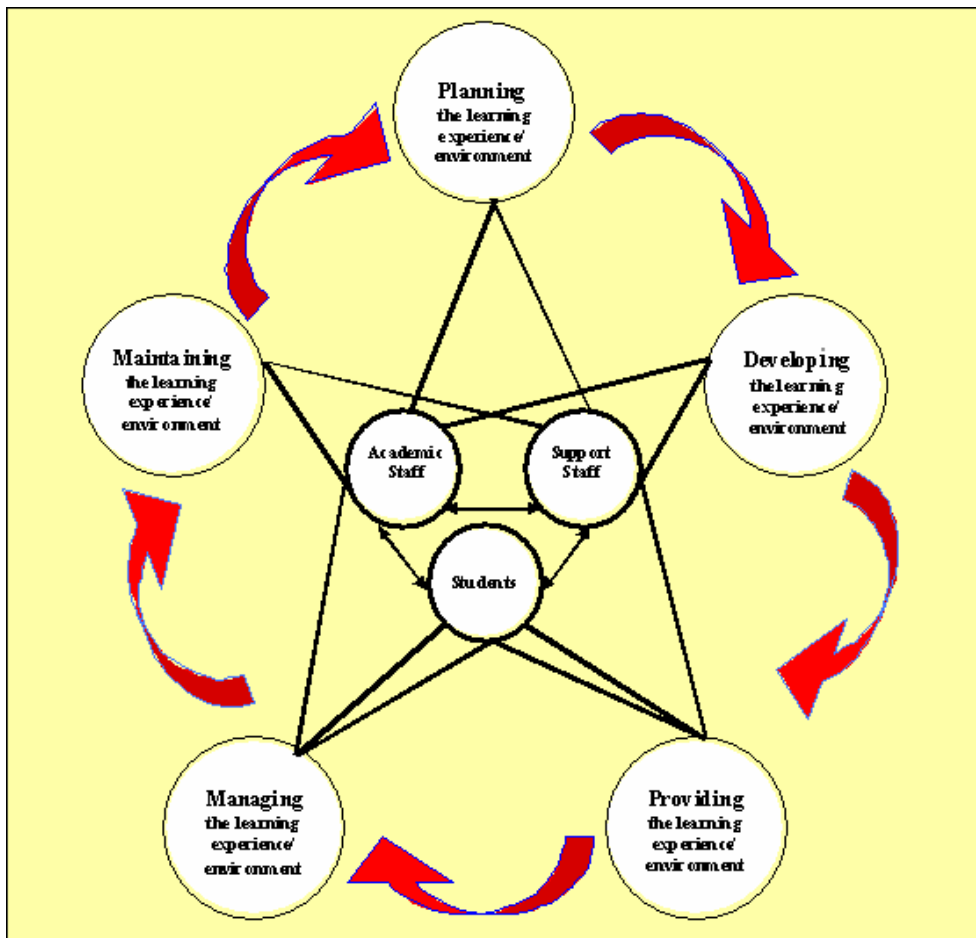
Sviluppo

Implementazione

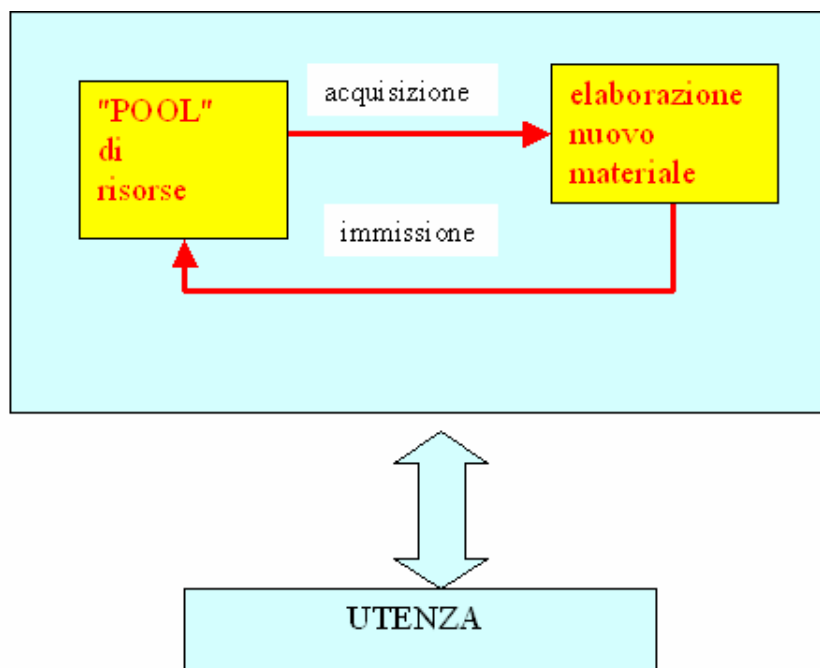
Si tratta di fasi grosso modo corrispondenti alle fasi iniziali dell'ingegneria del software.

L'unità 2 fornisce dei parametri per la valutazione dei costi della messa in opera di un prodotto di formazione.

Nell'unità 3 si analizza il ciclo di vita del prodotto formativo, schematizzato in figura.



Nell'unità 4 si sottolinea la "cumulatività" del processo, come illustrato in figura.



Nell'unità 5 si descrive brevemente le strategie mediante cui si creano prodotti specifici, mentre nell'unità 6 si descrivono le filosofie che stanno alla base della scelta di piattaforme di sviluppo. Similmente nell'unità 7 si discutono le filosofie che guidano la costituzione di risorse on-line (repertori, bibliografie ecc.) e nell'unità 8 si presenta brevemente il più recente ritrovato in termini di cumulatività e flessibilità, i Learning Objects.