



- E-learning e web 2.0: una dimensione sociale dell'apprendimento virtuale

Francesca Ludovisi



## Indice

1. Introduzione
2. La società europea della conoscenza
3. Apprendere al tempo del web 2.0
4. Il rischio del digital divide
5. I numeri dell'e-learning in Italia
6. Evoluzione della spesa di e-learning in Italia
7. Il caso: Spf on line
8. Altri esempi
9. Conclusioni
10. Agenda
11. Per saperne di più

**Autore**

**Francesca Ludovisi**

**Area**

*Risorse strutturali e umane dei sistemi formativi*

**Coordinamento editoriale**

*Servizio Comunicazione web e multimediale*

Isfol

marzo 2008



## 1. Introduzione

L'era della [formazione a distanza](#) (Fad), individuale, svolta in un ambiente chiuso, dai contenuti fortemente strutturati e rigidi è definitivamente tramontata. La diffusione del [web 2.0](#), l'uso di [webcam](#), [wiki](#), [blog](#), software multimediali e tecnologie partecipative ha permesso un salto di qualità nei programmi di formazione a distanza.

L'[e-learning](#) è oggi un ambiente di apprendimento aperto, flessibile e informale che viaggia in rete, abbatte le frontiere di spazio e tempo e contribuisce alla diffusione delle conoscenze e delle competenze. Le metodologie e gli strumenti dell'e-learning di ultima generazione puntano infatti sempre più a forme di [apprendimento collaborativo](#), le quali pongono il fruitore al centro di una molteplicità di relazioni e lo rendono partecipante attivo, nonché costruttore di conoscenza. Il singolo diventa il centro della rete, contribuisce alla creazione dei contenuti e li condivide in modo interattivo con gli altri. Apprendimento formale, non formale e informale si intrecciano, generando una fluidificazione dei saperi. Grazie alla rete si apprende informalmente, quasi per caso, e l'esperienza quotidiana diventa complementare a quella istituzionale. Siamo all'interno di quello che viene definito, a livello europeo, il processo di apprendimento lungo tutto l'arco della vita ([lifelong learning](#)).

## 2. La società europea della conoscenza

Nel marzo del 2000 i ministri europei, convocati a Lisbona in occasione del Consiglio, si pongono l'ambizioso obiettivo di fare dell'Unione, entro il 2010, "[l'economia basata sulla conoscenza più competitiva e dinamica del mondo](#)". Così stimolano i governi ad accelerare il processo di alfabetizzazione tecnologica affinché tutte le fasce di popolazione possano partecipare attivamente alla società della conoscenza.

L'e-learning, viste le sue caratteristiche di flessibilità, diventa lo strumento privilegiato su cui investire. Da questo momento in poi si moltiplicano le iniziative a sostegno dell'apprendimento elettronico.

Nel 2001 esce il [Piano di azione E-learning - pensare all'istruzione di domani](#) in cui si invitano gli stati membri a "perseverare negli sforzi concernenti l'effettiva integrazione delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione nei sistemi di istruzione e formazione" e a "sfruttare pienamente le potenzialità di internet, degli ambienti multimediali e di apprendimento virtuale per migliori e più rapide realizzazioni di educazione permanente".

L'anno successivo, viene pubblicato il [Piano d'azione eEurope 2002](#) che mira, fra l'altro, ad aumentare il numero di connessioni internet in Europa. Migliaia di scuole, università e centri di ricerca usufruiscono del sostegno comunitario per l'acquisto di risorse multimediali e per l'ammodernamento delle reti transeuropee che collegano i vari poli dell'insegnamento e della ricerca.

Sempre nello stesso anno viene lanciato il portale [E-learning Europa](#) per favorire il dialogo e la cooperazione e per promuovere l'uso delle nuove tecnologie nel campo dell'educazione permanente. Con il [Piano d'azione eEurope 2005](#) si rafforzano gli esiti delle precedenti iniziative e si punta a introdurre nelle scuole, nelle università e nei centri di ricerca connessioni a banda larga per condividere le risorse didattiche.

L'integrazione delle [Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione](#) (Tic) nei sistemi di istruzione e formazione dei vari paesi europei è l'obiettivo del [Programma e-learning 2004-2006](#). La diffusione delle tecnologie digitali ad ampio spettro consente la creazione di campus virtuali europei per gli scambi e le collaborazioni, ovvero, quella che tecnicamente viene definita mobilità virtuale; vengono inoltre favoriti i gemellaggi elettronici fra le scuole in Europa e la promozione della formazione dei docenti.

Successivamente, il Programma d'azione comunitaria nel campo dell'apprendimento permanente ([Lifelong Learning Programme 2007-2013](#)) dedica una specifica azione alle nuove tecnologie. Si tratta dell'attività chiave 3 per lo sviluppo di contenuti e soluzioni pedagogiche a carattere innovativo basati sulle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione, viste come un catalizzatore di cambiamento e innovazione educativa e sociale.

Infine, l'iniziativa [2010 - Una società dell'informazione europea per la crescita e l'occupazione](#) individua nell'e-learning una risposta efficace alle esigenze di aggiornamento della forza lavoro europea. Con il trascorrere degli anni, attraverso l'esplorazione delle potenzialità offerte dalle nuove tecnologie,



abbiamo assistito al passaggio da interventi tesi a rafforzare le infrastrutture e le piattaforme a interventi maggiormente concentrati su aspetti didattici, con una forte attenzione agli standard di qualità.

### 3. Apprendere al tempo del web 2.0

“Si tratta di superare un’interpretazione della conoscenza come rappresentazione simbolica di un mondo esterno al discente, oggettivo e misurabile (approccio positivista) e favorire una concezione del sapere come risultato delle esperienze del soggetto che apprende o meglio come il risultato di un processo di costruzione sia individuale sia collettiva di significati concordati e di interpretazione dell’esperienza non predeterminate (approccio costruttivista)” (da “Il Glossario e-learning per gli operatori del sistema formativo integrato”, a cura di V. Infante, Isfol, I libri del Fse, Roma, 2007).

Il ricorso alle tecnologie digitali per l’apprendimento in rete ribalta il paradigma delle esperienze di istruzione a distanza di vecchia generazione: al centro delle iniziative vi è infatti il soggetto che impara, non l’offerta formativa erogata.

L’avvento dell’e-learning e la diffusione del web 2.0, termine coniato per la prima volta nel 2004 da [Tim O’Reilly](#) per indicare la nuova rete, più interattiva e dinamica che sostituisce i modelli di prima generazione caratterizzati da una navigazione di tipo lineare, hanno rivoluzionato interamente i modelli, le metodologie e gli strumenti della didattica tradizionale.

Le parole chiave sono: partecipazione e condivisione, frammentazione e ricomposizione, degli spazi, dei tempi e dei modi.

All’utente vengono offerte soluzioni di apprendimento flessibili: è lui che sceglie il percorso didattico, senza vincoli di spazio e tempo. Ma soprattutto è lui che produce nuova conoscenza, diventa creatore di contenuti da condividere in rete.

Il modello di apprendimento collaborativo, proprio della formazione in rete di ultima generazione, consente la crescita del singolo all’interno di obiettivi condivisi da un gruppo: si impara insieme.

L’apprendimento individuale è il risultato di un processo collettivo. Il flusso della conoscenza si dipana attraverso la comunicazione molti a molti. Si sviluppano le [comunità virtuali di apprendimento](#), nelle quali i singoli partecipanti danno continuità all’evento formativo, condividendo settori di interesse sui quali comunicano interattivamente.

Da semplici fruitori si diventa produttori di informazioni, le quali a loro volta diventano sapere condiviso, slegato dalla fonte, indipendente dalla persona che lo produce. Il flusso comunicativo travolge l’oggetto di apprendimento ([learning object](#)), sgretolandolo e ricomponendolo in un nuovo insieme, frutto dell’elaborazione collettiva, resa possibile dalle nuove tecnologie partecipative.

Il mondo del web 2.0 è infatti popolato da nuove applicazioni tecnologiche, quali i wiki, i blog, i [podcast](#), i [vodcast](#), gli [instant messaging](#). Si tratta di strumenti relativamente semplici da utilizzare, anche da utenti non particolarmente esperti, in grado di facilitare la comunicazione del gruppo. Docenti e [tutor](#) comunicano con i discenti in tempo reale all’interno di aule virtuali attraverso sistemi di riproduzione video e audio; si incontrano poi nelle [chat](#) e discutono nei [forum](#).

È il modello del social network (rete sociale), nel quale la collaborazione assume un ruolo chiave per la crescita e lo sviluppo.

I modelli formativi di ultima generazione, sono il risultato di una fusione fra sapere e componente umana e sociale che segna il passaggio da una società dell’informazione a una società della conoscenza.

### 4. Il rischio del digital divide

Se da un lato un adeguato uso delle tecnologie digitali consente di accelerare e ottimizzare la diffusione delle informazioni e della conoscenza, dall’altro non si può ignorare la questione del [digital divide](#) (divario digitale).

Il processo di alfabetizzazione tecnologica non si può dire certo concluso: vi sono ancora diverse fasce di popolazione che non hanno accesso alle tecnologie - per lo più anziani, immigrati, disabili e disoccupati - e altre che le utilizzano senza aver sviluppato un’adeguata coscienza critica; si pensi ai giovanissimi che prediligono la rete quale strumento di comunicazione.

A livello educativo, poi, non tutti i docenti sono formati sull’utilizzo delle tecnologie e pedagogicamente informati sulle loro potenzialità in ambito didattico. L’e-learning rischia di ampliare il divario, generando nuove e vecchie forme di esclusione sociale.



C'è ancora molto da fare.

L'Europa ha aperto la strada e indicato il traguardo: costruire entro il 2010 la società della conoscenza in cui tutti abbiano le stesse opportunità di accesso alle conoscenze e alle potenzialità offerte dalle nuove tecnologie.

L'Italia sta raccogliendo la sfida investendo sempre più nella formazione permanente. Solo nel biennio 2006 - 2007 sono stati stanziati 207 milioni di euro per la formazione continua dei lavoratori, utilizzando anche il Fondo sociale europeo. Parte di questi sono destinati alla diffusione dell'apprendimento in rete.

## 5. I numeri dell'e-learning in Italia

L'Osservatorio E-learning 2006 realizzato dall'[Associazione Italiana per l'Information Technology](#) mette in luce un trend positivo del mercato dell'e-learning nel nostro Paese.

L'incremento della spesa complessiva nell'ultimo anno preso in esame, il 2005, rispetto al precedente, è stato di circa il 13 %.

La sua diffusione non risulta però omogenea, bensì a macchia di leopardo.

Sono soprattutto le imprese che ricorrono alle modalità di formazione in rete, assorbendo la quasi totalità della spesa globale (il 90%), mentre il restante 10% è diviso tra la pubblica amministrazione, le scuole e le università.

## 6. Evoluzione della spesa di e-learning in Italia

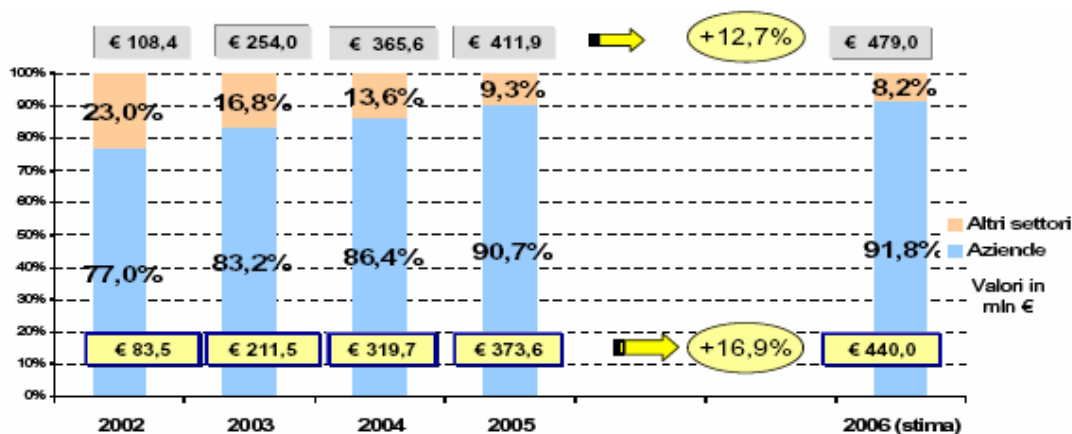
Il fenomeno si ricollega certamente alla maggior capacità di investimento delle aziende, nonché alla disponibilità di infrastrutture tecnologicamente avanzate e alla maggior propensione all'innovazione. All'interno del campione di imprese oggetto dell'indagine (842), oltre il 12% ha sviluppato progetti e-learning, mentre il 17,5% li ha messi in cantiere per l'anno successivo.

Il divario è però ancora forte fra le grandi imprese che fanno ricorso alle tecnologie innovative soprattutto per la formazione di quadri e dirigenti, e le piccole e medie imprese che invece faticano a offrire le stesse opportunità al proprio personale.

Se guardiamo invece al comparto pubblico, sono le amministrazioni centrali - ministeri ed enti pubblici - che detengono il primato riguardo la diffusione di interventi formativi erogati su piattaforme tecnologiche (80% del campione).

Diverso è il discorso per quanto riguarda il mondo della scuola. L'indagine svolta ha indagato il livello di diffusione generale delle tecnologie informatiche fra i docenti. Ne è risultato che la quasi totalità degli insegnanti utilizza gli applicativi di Office automation, mentre scarso è il livello di conoscenza degli potenzialità offerte dal web. In generale, le nuove tecnologie sono ancora relegate a supporto della didattica tradizionale.

Infine, per quanto riguarda l'istruzione superiore, 53 università su 77 offrono percorsi formativi in modalità e-learning. Gli interventi si concentrano principalmente nelle discipline scientifiche ed economiche. E troviamo alcuni atenei, come [Tor Vergata di Roma](#) e il [Politecnico di Milano](#) che hanno portato on-line interi corsi di laurea.



Fonte: Osservatorio e-learning Aitech-Assinform 2006



Al fine di ricomporre lo stato dell'arte in tema di e-learning è stato di recente istituito un [Tavolo di raccordo interistituzionale per l'osservazione della domanda e dell'offerta di e-learning nella Pubblica amministrazione](#), del quale fanno parte enti pubblici e privati. Tra le attività del tavolo, si segnala la costituzione di un Osservatorio nazionale sull'offerta di istruzione e formazione in modalità e-learning che ha per scopo il monitoraggio del mercato e l'individuazione delle nuove tendenze.

## 7. Il caso: Spf on line

[www.xformare.it](http://www.xformare.it) è il sito del Sistema permanente di formazione online (Spf online), un progetto nazionale di formazione continua basato sulle nuove tecnologie promosso dal Ministero del lavoro e della previdenza sociale - Direzione generale per le politiche per l'orientamento e la formazione, con l'assistenza tecnica dell'Isfol e di [Italia Lavoro](#).

Spf online nasce per accompagnare i processi di riforma del mercato del lavoro e del sistema formativo italiano. L'obiettivo è quello di migliorare le competenze delle risorse umane attraverso l'erogazione di contenuti e servizi in modalità e-learning.

Si rivolge agli operatori degli enti pubblici e privati che operano nel modo della formazione, della scuola e dell'impiego.

Si tratta di una piattaforma pubblica che offre circa 200 corsi da fruire in rete, affiancati da ambienti di apprendimento collaborativo ideati per promuovere la creazione di comunità professionali virtuali.

È inoltre presente un servizio di assistenza all'apprendimento che fornisce sostegno didattico attraverso tutor, docenti ed esperti, e anima lo scambio di conoscenze ed esperienze tra gli utenti con forum, chat, comunità di pratica, mailbox.

## 8. Altri esempi

- **For** è un ambiente di formazione continua per tutti i docenti italiani promosso dal [Ministero della pubblica istruzione](#) in collaborazione con [Indire](#). Si tratta di un laboratorio di sviluppo professionale flessibile e personalizzabile, nonché di uno spazio istituzionale aperto alla libera associazione di gruppi di lavoro e di discussione, che permette di sviluppare e condividere strumenti, proposte e idee
- [www.saul.unisi.it/unisi](http://www.saul.unisi.it/unisi) è un progetto della [facoltà di Lettere e Filosofia](#) dell'Università di Siena per la condivisione delle risorse dei corsi e per sostenere la sperimentazione didattica. Offre uno spazio gratuito agli studenti per dialogare, farsi conoscere, creare gruppi di discussione. È parte del progetto sperimentale CampusOne finanziato dal governo italiano per favorire l'innovazione tecnologica all'interno dei corsi di Laurea e confluirà nel sistema Marvin per supportare studenti e docenti coinvolti nelle attività didattiche
- [www.apprendonline.it](http://www.apprendonline.it) è un sistema di percorsi didattici per la formazione trasversale nell'apprendistato professionalizzante nel settore dell'industria metalmeccanica e dell'installazione di impianti, promosso dal Ministero del lavoro e della previdenza sociale - Direzione generale per le politiche per l'orientamento e la formazione. Il progetto mira ad agevolare il compito delle aziende e degli enti di formazione e assicurare agli apprendisti un livello di formazione uniforme e con standard di qualità certi. I percorsi, differenziati secondo le caratteristiche dell'utenza e dei contesti formativi, sono costituiti da supporti multimediali e sono articolati in quattro tematiche: organizzazione e economia; disciplina del rapporto di lavoro; sicurezza sul lavoro; competenze relazionali
- **eTTCampus 2.0** è un progetto finanziato nell'ambito del Lifelong learning programme. Obiettivo dell'iniziativa è la trasformazione del Campus europeo virtuale per insegnanti e formatori creato con i precedenti progetti Etnet e [EttCampus](#) in un ambiente di apprendimento in rete che privilegi l'aspetto sociale. Si vuole mettere a punto nuovi strumenti e metodologie, nonché definire criteri qualitativi e sistemi di valutazione funzionali al progetto. Tra le altre attività, è prevista l'elaborazione di un sistema di valutazione delle competenze degli insegnanti e dei formatori chiamato E-social reputation da inserire nel personale [portfolio](#). Il progetto è elaborato da una rete, il cui capofila è l'[Università Politecnica di Catalogna](#), composta da: Isfol, [Scienter](#), [Università di Greenwich](#), [Università del Surrey](#), [Eden](#), [European Institute for e-learning](#)



## 9. Conclusioni

La diffusione del web 2.0 e dei nuovi strumenti di interazione a esso legati (blog, forum, wiki...) ha rivoluzionato le metodologie di formazione e apprendimento a distanza (da uno a molti a molti a molti). L'Europa negli ultimi dieci anni ha incentivato l'utilizzo delle nuove tecnologie negli Stati membri promuovendo l'alfabetizzazione informatica e la penetrazione delle tecnologie digitali finalizzate allo sviluppo di contenuti pedagogici web based.

Tutto ciò comporta però dei rischi: se la formazione è infatti la base della conoscenza, e la formazione si sposta sulla rete, c'è il pericolo che molti rimangano tagliati fuori dal processo di apprendimento lungo tutto l'arco della vita, a causa della loro scarsa dimestichezza con le nuove tecnologie. È necessario pertanto intervenire soprattutto in tre direttrici:

- coinvolgimento della popolazione matura e delle fasce deboli
- supporto alle aziende di dimensioni limitate e agli enti locali
- aggiornamento dei docenti

Degne di merito sono in questo senso, alcune iniziative sviluppate in Italia, anche con il contributo dell'Isfol, le quali puntano a colmare il gap.

## 10. Agenda

Il tema dell'e-learning sarà al centro dei seguenti eventi internazionali:

- **3-5 aprile, Barcellona, Spagna**  
**VII° Congresso Expoelearning 2008**  
Congresso internazionale che raccoglie imprese e professionisti europei ed extraeuropei in materia di e-learning  
Per informazioni: <http://www.expoelearning.com/conferencias.asp>
- **21-23 Aprile, Sfax, Tunisia**  
**Ticmed 2008**  
Incontro annuale di accademici e professionisti provenienti da tutto il mondo sul ruolo dell'e-learning nella vita professionale  
Per informazioni: <http://www.ticmedtn.org/an>
- **24-25 aprile, Barcellona, Spagna**  
**E-learning and Blended Learning Excellence**  
Conferenza internazionale sulle nuove tecnologie a supporto dell'innovazione e della formazione  
Per informazioni: <http://www.jacobfleming.com/conferences/e-learning>
- **28-30 aprile 2008, Taranto**  
**Didamatica 2008**  
L'informatica applicata alla didattica: appuntamento annuale organizzato da Aica  
Per informazioni: <http://didamatica2008.di.uniba.it>
- **28-30 maggio 2008, Accra, Ghana**  
**eLearning Africa**  
La 3ª Conferenza Internazionale sulle Ict per lo sviluppo, l'educazione e la formazione in Africa  
Per informazioni: <http://www.elearning-africa.com>
- **11-14 giugno 2008, Lisbona, Portogallo**  
**New learning cultures - Eden Annual Conference**  
Conferenza annuale sulla formazione a distanza e l'e-learning in ambito europeo  
Per informazioni: <http://www.eden-online.org/eden.php>



## 11. Per saperne di più

### Attività dell'Isfol

- [Spf on line](#)
- [Tavolo di raccordo interistituzionale sull'e-learning nella Pubblica amministrazione](#)
- [Progetto ettcampus 2.0](#)
- [Piattaforma Helios, progetto di ricerca sull'e-learning in Europa](#)
- [Glossario e-learning per gli operatori del sistema formativo integrato](#)
- [Catalogo dei percorsi di formazione continua per gli operatori del sistema formativo integrato](#)

### Link

- [Portale della Commissione europea per promuovere l'innovazione nell'apprendimento lungo tutto l'arco della vita](#)
- [European journal of open and distance learning](#)
- [European training village \(Etv\) piattaforma interattiva su istruzione e formazione professionale](#)
- [Associazione italiana per l'information technology](#)
- [Commissione dei contenuti multimediali Assinform](#)
- [LABeL journal - Laboratorio di e-learning dell'Università La Sapienza](#)
- [Ministero per le riforme e le innovazioni nella Pa](#)
- [Cnipa - Centro nazionale per l'informatica nella pubblica amministrazione](#)