



Unione europea
Fondo sociale europeo



Progetto Equal COMUNET

IT-S2-MDL-374

**Dai modelli formativi *e-learning*
al modello COMUNET**

ABSTRACT DEL MODELLO FORMATIVO



Gruppo di lavoro

Supervisione scientifica:

Roberto Maragliano

Coordinamento

Marco Guspini

Ricercatori

Marco Guspini

Eleonora Guglielman

Francesco Oman

Laura Vettrano



Learning Community

Ricerca e sperimentazione per il miglioramento continuo

Impalcatura del modello

L'impalcatura del modello formativo che proponiamo emerge dall'analisi e dalla discussione dei contributi di McPherson e Nunes, P. Meirieu, M. Pellerey, C.M. Reigeluth ed H. Beetham e dalle loro definizioni di modello formativo. A partire dall'analisi dei testi degli Autori citati sono stati individuati alcuni nuclei portanti di quella che dovrebbe essere l'impalcatura di un modello formativo:

IMPALCATURA DEL MODELLO FORMATIVO TEORICO
Esplicitazione dei presupposti teorici
Definizione dell'approccio apprenditivo
Articolazione dei percorsi
Metodologie didattiche
Descrizione dell'ambiente di apprendimento
Descrizione della relazione pedagogica
Modalità di valutazione

Esplicitazione dei presupposti teorici

Riteniamo che l'approccio apprenditivo che il progetto Equal COMUNET ci porta a tenere in considerazione non ci autorizzi a selezionare una sola teoria di riferimento. Siamo esortati al contrario ad assumere un punto di vista "eclettico" che sia capace di comprendere la complessità e la ricchezza dei processi di apprendimento, conservando una visione integrata delle prerogative chiamate in causa di volta in volta dai singoli punti di vista assunti dalle diverse prospettive teoriche solitamente chiamate in causa.

Definizione dell'approccio apprenditivo

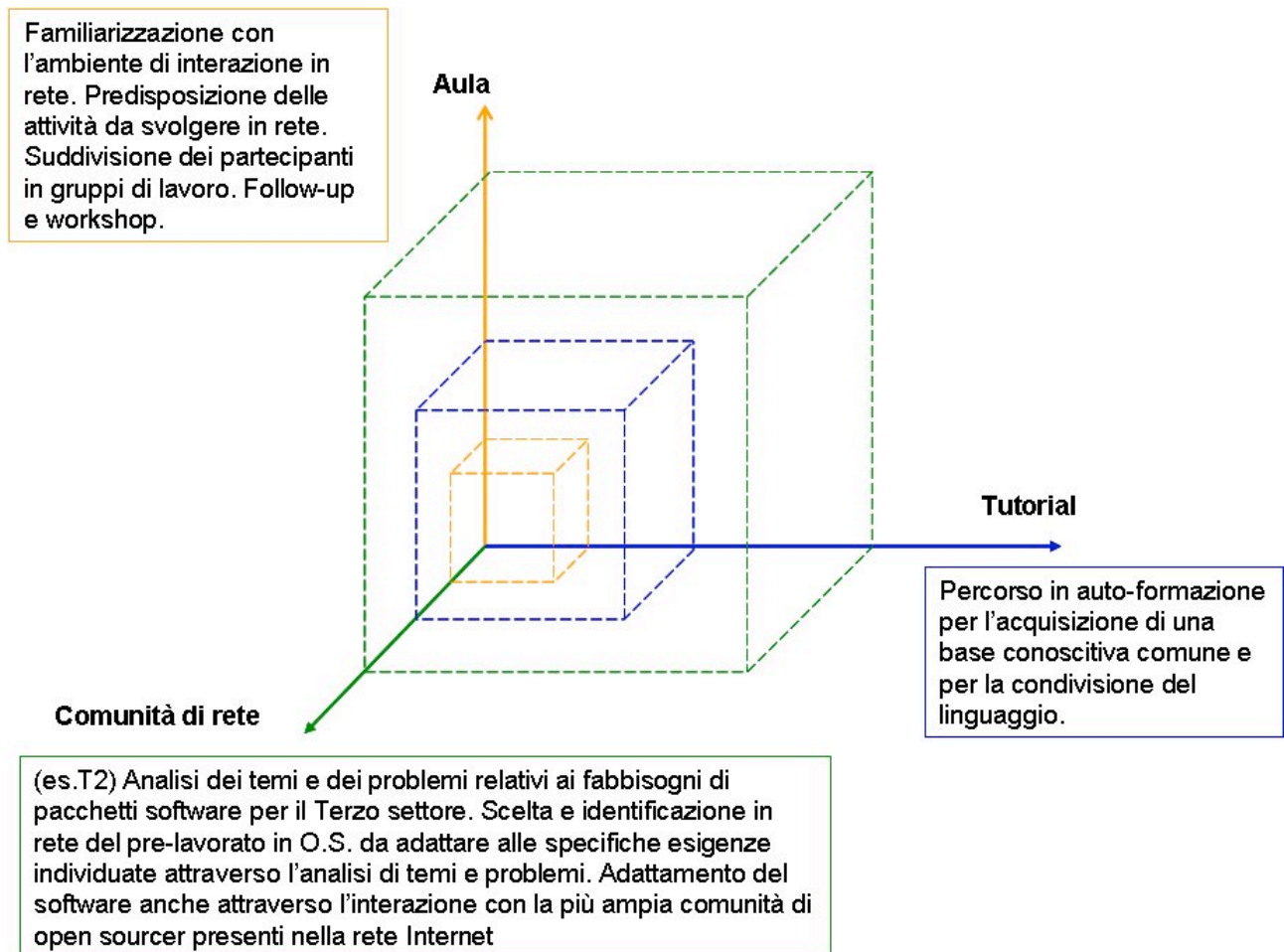
Il progetto Equal COMUNET, in linea con la cultura dell'*Open Source*, parte da una visione dell'apprendimento inteso non tanto come processo sequenziale e sommativo di acquisizione e accumulo di informazioni, conoscenze e competenze, quanto soprattutto come socializzazione e condivisione del processo di riflessione sistematica e delle buone pratiche da parte degli attori coinvolti. L'apprendimento, in questo contesto, è visto come pratica situata e contestualizzata nella quale i partecipanti interagiscono attivamente co-costruendo nuovi significati e facendo esperienza diretta degli approcci, degli strumenti e delle metodologie acquisite. In questo quadro assumono centralità e validità anche le esperienze informali e non formali di apprendimento.

Articolazione dei percorsi

La differenziazione delle due tipologie di utenza (destinatari intermedi – formatori e destinatari finali – operatori del Terzo Settore) sia dal punto di vista dei profili professionali e competenziali in ingresso e in uscita sia dal punto di vista dei contenuti e degli obiettivi formativi ha richiesto la formulazione di due diverse articolazioni dei percorsi, sempre in un'ottica di *Complex Learning* e di apprendimento collaborativo nella comunità virtuale.

Il modello COMUNET, ispirandosi alla prospettiva del *Complex Learning*, si presenta in modo sostanzialmente diverso dalla semplice sommatoria delle due modalità educative “distanza” e “presenza”; per questa ragione si configura su tre assi contigui:

- Aula
- *Tutorial*
- Comunità di rete



I tre assi non contraddistinguono momenti formativi separati e propedeutici, né temporalmente né concettualmente, ma definiscono esperienze formative reciprocamente interagenti nel tempo.

Aula: l'esperienza di apprendimento prende le mosse dalle attività in aula. Partire da un contesto di apprendimento, come quello in presenza, con cui tutti hanno familiarità consente di creare le basi per l'avvio di un percorso di apprendimento innovativo. L'attività in presenza, nella fase iniziale, ha perciò lo scopo di insegnare ad utilizzare gli strumenti formativi, illustrare l'approccio alla formazione evidenziandone i vantaggi per gli utenti stessi, migliorare la conoscenza fra gli attori del processo, predisporre le successive attività della Comunità di Apprendimento in rete. Successivamente il lavoro d'aula sarà strutturato in *workshop* per monitorare e guidare l'apprendimento e la collaborazione in rete dei gruppi, per sollecitare il confronto e la condivisione del lavoro svolto anche attraverso strategie di auto-valutazione di

gruppo, per fornire *feedback* e sostenere la motivazione dei corsisti. Un incontro conclusivo in presenza sarà infine utilizzato per lo svolgimento di una prova finale.

I momenti in presenza non sono perciò dedicati a lezioni frontali concepite in maniera tradizionale, ma ad attività finalizzate alla socializzazione, alla collaborazione, allo scambio e alla condivisione. Il modello COMUNET, come abbiamo già avuto modo di spiegare, è basato sull'approccio collaborativo e sulla condivisione dei saperi nella Comunità di Apprendimento; le fasi in presenza e a distanza sono concepite funzionalmente a questo approccio.

Tutorial: l'ambiente di apprendimento mette a disposizione dei partecipanti un repertorio di risorse per l'auto-formazione individuale, che abbiamo genericamente denominato *tutorial*.

La funzione del *tutorial* è quella di fornire al corsista i contenuti, i materiali e le risorse (testuali, multimediali, in *videostreaming*, ecc) utili per acquisire un linguaggio condiviso e preparare il terreno di confronto sul quale costruire le attività collaborative e cooperative assieme agli altri corsisti. Il termine *tutorial* è perciò qui utilizzato per indicare un percorso di apprendimento che si configura come un itinerario “**a legami deboli**” all'interno del quale il corsista può interagire con tutte le risorse didattiche disponibili, assecondando i propri interessi e le eventuali conoscenze e/o competenze pregresse. Tale percorso non si configura quindi né come percorso modulare né come percorso in auto-istruzione secondo le forme tipiche dei CBT.¹

L'intero percorso è assistito e animato tanto dal *tutor*, quanto dalla comunità dei pari. Il partecipante infatti è chiamato ad interagire all'interno della Comunità di Apprendimento in rete dove è impegnato a trovare i margini di confronto, applicazione e verifica di ciò che va apprendendo.

Comunità di rete: gli strumenti di comunicazione in rete consentono ai partecipanti di interagire, con il supporto e la costante animazione del *tutor*, allo scopo di produrre, attraverso modalità collaborative, un lavoro condiviso che sarà oggetto di una valutazione finale. A tale scopo l'ambiente di apprendimento mette a disposizione strumenti di comunicazione sincrona

¹ Si veda a tale proposito la ricerca sullo stato dell'arte sull'*e-learning* e il Terzo Settore effettuata nell'ambito di questo stesso Progetto. L'abstract della ricerca è disponibile on line all'indirizzo: http://www.equal-comunet.it/documentazione/abstract_ricerca_e_learning_teorie_e_metodologie_lo_stato_dell_arte.pdf

e asincrona e spazi di scrittura condivisa, un *repository* con funzioni di *download* e di *up-load*. Lo spazio di rete rappresenta perciò il luogo elettivo sia per la costruzione condivisa di conoscenze e competenze, sia per mettere queste stesse conoscenze e competenze alla prova attraverso la loro applicazione pratica e il confronto continuo anche con le più ampie Comunità di Pratica presenti nella rete *Internet*. Il ciclo di vita previsto per la comunità di rete procede da attività propedeutiche di sensibilizzazione e motivazione incoraggiate dal *tutor*, ad una prima familiarizzazione e socializzazione dei membri del gruppo necessaria per l'avvio di un processo di scambio di informazioni fino alla socializzazione e allo scambio sistematico di conoscenze per il raggiungimento di un obiettivo comune e al definitivo consolidamento di una vera e propria comunità capace di collaborare, condividere dubbi e soluzioni, costruire insieme nuova conoscenza in piena autonomia.

Il progetto Equal COMUNET, in linea con la cultura dell'*Open Source*, parte da una visione dell'apprendimento inteso soprattutto come socializzazione e condivisione del processo di riflessione sistematica e delle buone pratiche sperimentate da parte degli attori coinvolti.

L'avvicinarsi, attraverso la connessione di rete, dei luoghi e dei tempi dell'apprendere e del lavorare, rende possibile una verifica immediata dei significati scambiati all'interno dei forum telematici direttamente dentro i contesti operativi, proprio durante la quotidiana attività di lavoro, secondo la logica del *just in time*. Negli spazi della comunità di rete l'apprendimento si configura dunque come processo situato, contestuale, significativo e aperto anche alla valorizzazione della dimensione non formale e informale dell'apprendere.

Situato e contestuale, perché le conoscenze e le competenze di chi interagisce sono continuamente messe alla prova nella loro diretta applicazione e conseguente verifica sul campo. Significativo perché alimentato dallo scambio dialogico fra i partecipanti a cui è richiesto continuamente di mettere consapevolmente in relazione, in modo non superficiale, le nuove conoscenze con quelle possedute.

Articolazione dei percorsi

L'intervento formativo COMUNET prevede due tipologie di destinatari:

1. **Target 1:** beneficiari intermedi (formatori);
2. **Target 2:** beneficiari finali (lavoratori delle imprese *non profit*).

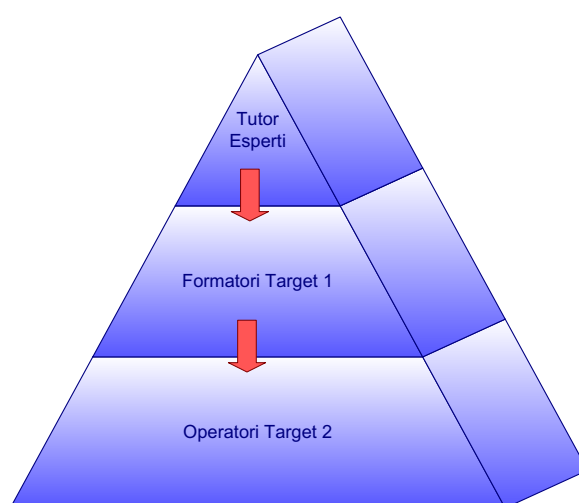
Target 1	Formatori
Competenze in ingresso	pedagogiche e metodologico didattiche; informatiche di base
Competenze in uscita	tecnico-specialistiche sull' <i>Open Source</i> ; specifiche per la gestione, animazione e moderazione delle Comunità di Apprendimento in rete, competenze trasversali di tipo relazionale, comunicativo, affettivo, interpersonale e di facilitazione degli apprendimenti.
Target 2	Operatori informatici appartenenti al Terzo Settore e al <i>non profit</i>.
Competenze in ingresso	istruzione secondaria, informatiche di base, inglese di base
Competenze in uscita	<p>tecnico-specialistiche sull'<i>Open Source</i> per contestualizzare e/o realizzare pacchetti <i>software</i>; competenze di ricerca per l'analisi del contesto di "<i>marketing</i>;" competenze trasversali pregiate e strategiche di tipo comunicativo relazionale necessarie per interagire in rete, competenze di ricerca utili per accedere e interagire con la più ampia comunità degli <i>Open Sourcer</i> presenti nella rete <i>Internet</i>, per lavorare in gruppi collaborativi, auto valutare se stessi e il gruppo di apprendimento, utilizzare le TIC per organizzare e condividere le conoscenze.</p> <p>È necessario precisare che la gestione di <i>software OS</i> prevede diversi gradi di competenza da un minimo di interazione con interfacce che consentono la personalizzazione grafica di un <i>software</i> o la selezione/esclusione di alcune sue funzioni, alla possibilità di intervenire su un codice pre-esistente per l'adattamento di un <i>software</i>, ad un massimo di</p>

progettazione <i>ex-novo</i> .

Entrambi i *target* avranno l'opportunità di acquisire e/o potenziare le competenze trasversali "sul campo", interagendo nella comunità virtuale e sviluppando dinamiche di collaborazione e condivisione per la costruzione collettiva di nuovi significati.

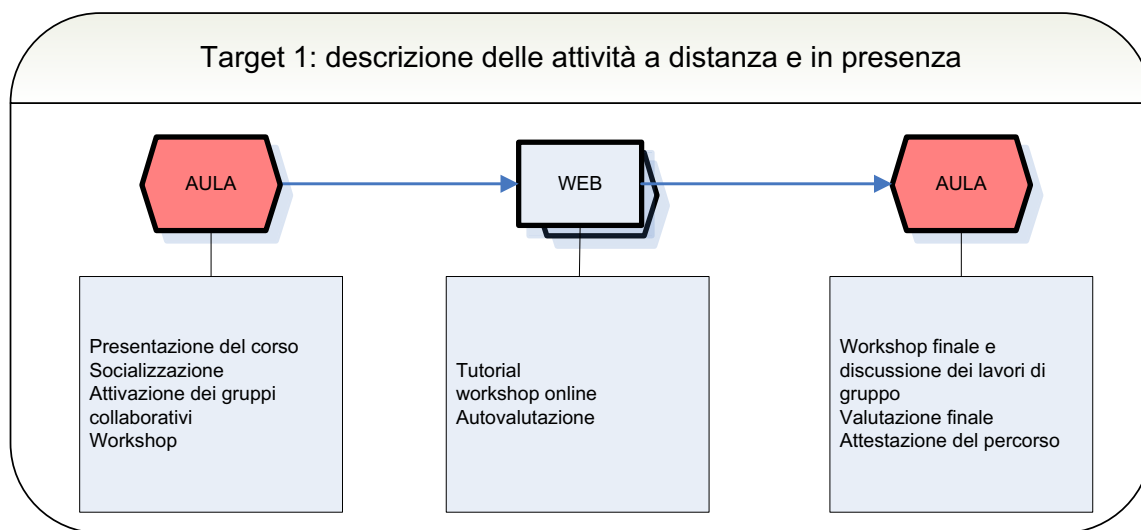
Il *Target 1*, a questo proposito, compie un doppio processo di apprendimento e una duplice esperienza pratica: nel primo percorso i formatori acquisiscono le competenze strategiche di rete facendo parte essi stessi, come allievi, di una Comunità di Apprendimento; nel secondo percorso entrano tutti a far parte della Comunità di Pratica del progetto COMUNET. Alcuni fra i formatori ricopriranno il ruolo di *tutor* animatore/moderatore della comunità composta dal *Target 2*, vivendo l'esperienza di rete da un nuovo punto di vista e continuando comunque ad interagire tra loro nella Comunità di Pratica dei *tutor*.

Si attiva quindi un processo di formazione a cascata: i formatori del *Target 1* completano il proprio percorso interagendo con uno *staff* di esperti sia di *e-learning* sia di *Open Source*; nella seconda fase della sperimentazione alcuni formatori del *Target 1*, assumono a loro volta il ruolo di *tutor* con il compito di animare la Comunità di Apprendimento di cui fanno parte gli operatori del *Target 2*.



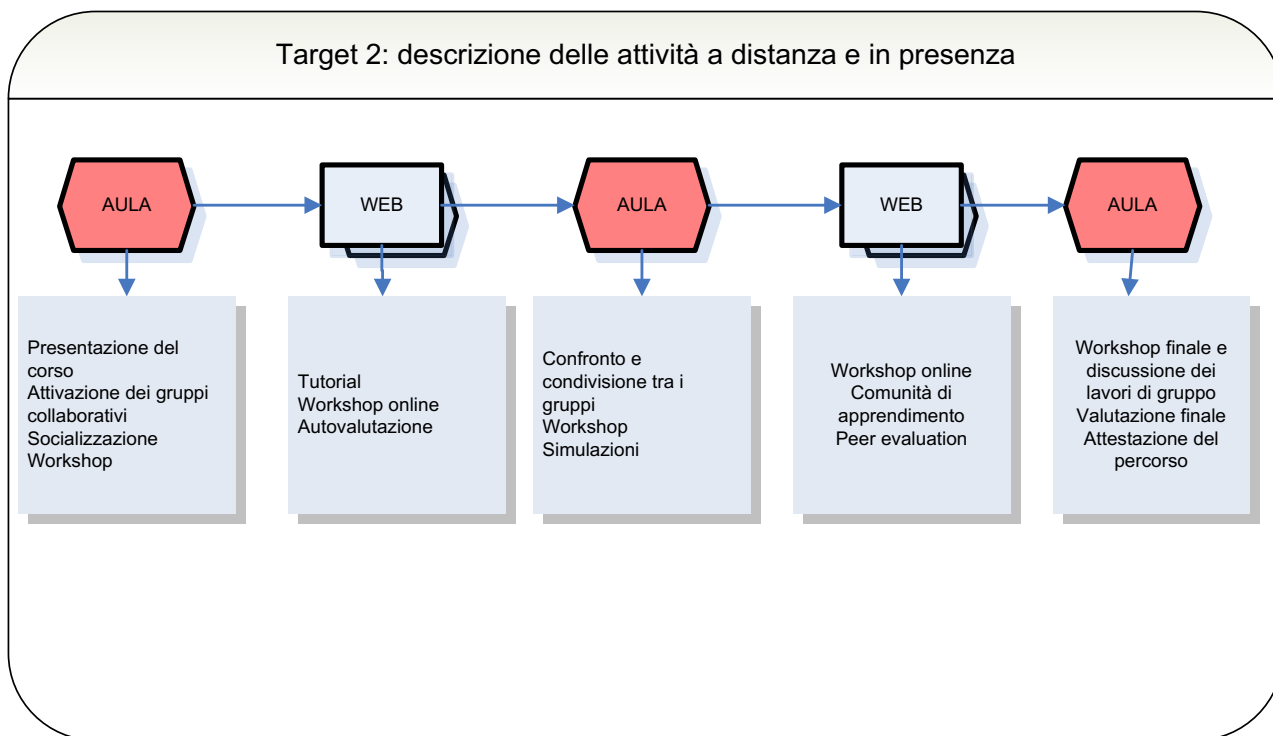
La differenziazione delle due tipologie di utenza, sia dal punto di vista dei profili professionali e competenziali in ingresso e in uscita, sia dal punto di vista dei contenuti e degli obiettivi, formativi ha richiesto la formulazione di due diverse articolazioni dei percorsi.

Per il *Target 1*, costituito da 25 formatori, il percorso prevede una prima fase in presenza, una seconda fase di interazione in rete e una terza fase in presenza, con 2 giornate d'aula, per un totale complessivo di 100 ore di cui circa 15 in presenza e circa 85 *online*.



Percorso Target 1

Nel caso del *target 2*, costituito da 100 operatori presenti nel Terzo Settore, sono previste tre fasi in presenza (all'inizio, a metà e al termine del percorso) alternate a due fasi di interazione in rete, con 3 giornate in presenza per un totale complessivo di 100 ore di cui circa 20 in presenza e circa 80 in rete.



Percorso Target 2

Descrizione dell'ambiente di apprendimento

Consideriamo la Comunità di Apprendimento in rete e la Comunità di Pratica in rete come il luogo elettivo di condivisione e co-costruzione della conoscenza e dunque come l'ambiente di apprendimento. Ciò nonostante è evidente che sarà un'infrastruttura tecnologica, cioè una piattaforma costituita da un *Learning Content Management System* (LCMS), a supportare tale spazio virtuale di interazione e comunicazione formativa .

Particolare valore è riconosciuto dal modello COMUNET allo scambio di informazioni e alla condivisione di conoscenze e soluzioni operative. Per tale ragione acquisisce una funzione strategica la presenza di strumenti di *Knowledge Management* e *Knowledge Sharing* , come per esempio un *Repository* dinamico con funzioni di *upload* e *download* che consentano ai corsisti:

- di accedere ai materiali, alle risorse predisposte;
- di aggiungere eventuali strumenti di lavoro e materiali di supporto allo studio individuati e/o prodotti da loro stessi;
- di condividere il proprio *know how* attraverso una banca delle competenze.

Metodologie didattiche

Auto-formazione individuale e di gruppo

Entrambi i percorsi formativi, prevedono attività di **auto-formazione individuale**, all'interno del percorso che abbiamo definito *tutorial*. Tale sezione del percorso può essere realizzata facendo ricorso ai diversi supporti tecnologici oggi disponibili: *WBT*, *Learning Objects*, *Knowledge Units*, presentazioni multimediali, materiali cartacei, rimandi alla rete Internet *online*, ecc.

Includiamo nell'auto-formazione individuale anche le attività che in rete assumono il nome di *incidental learning*: il soggetto navigando in rete accede a risorse e informazioni che contribuiscono al suo processo di formazione e aggiornamento. La rete *web*, infatti, presenta innumerevoli possibilità di usufruire di materiali, documenti, contenuti che possono contribuire allo sviluppo del bagaglio individuale di sapere. Nel modello COMUNET l'*incidental learning*

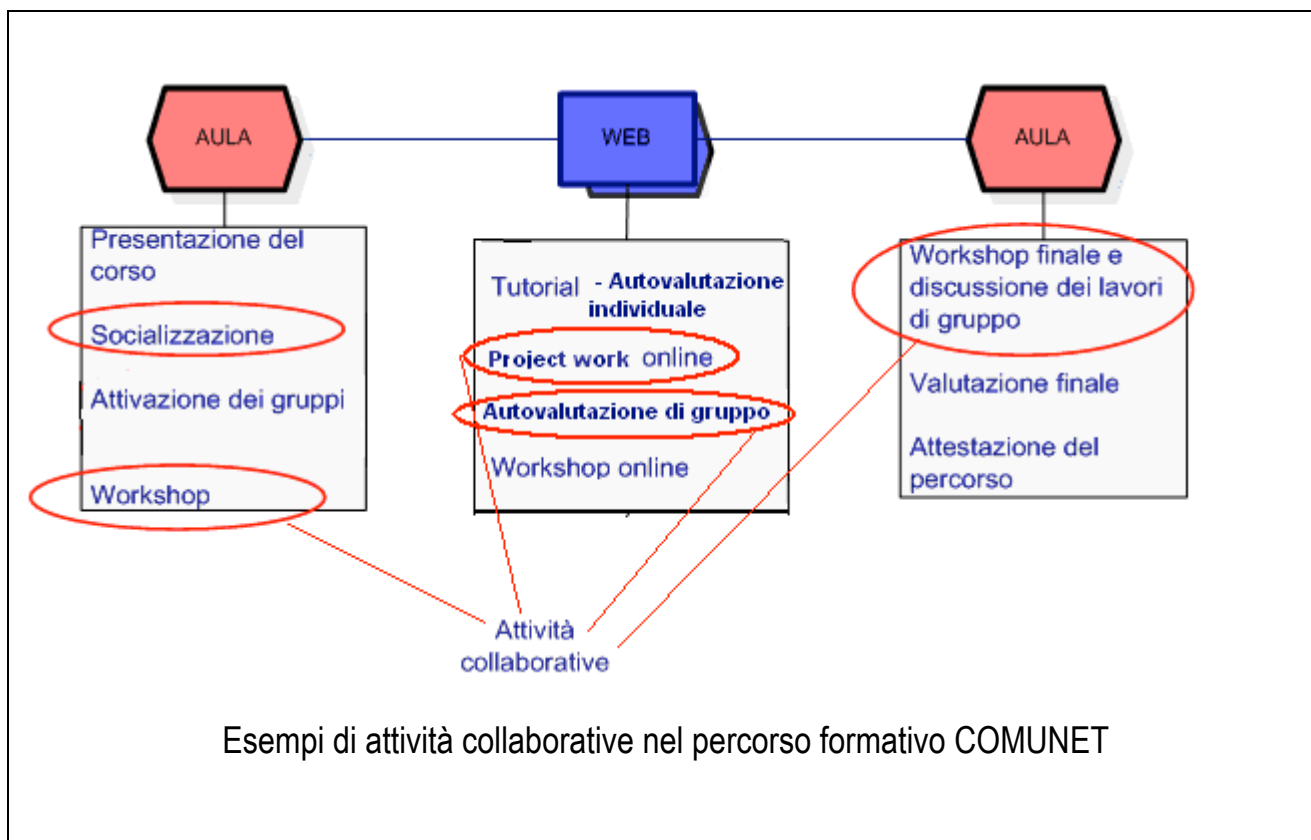
occupa uno spazio significativo proprio perchè l'interazione con la comunità degli *Open Sourcer* è una delle attività strategiche previste.

All'allievo è richiesto un alto grado di interazione e partecipazione, oltre alla capacità di muoversi nei contenuti di apprendimento e di gestire attivamente il proprio percorso formativo con la costante assistenza del *tutor*.

Le attività in **auto-formazione** potranno essere svolte anche attraverso l'interazione collettiva **con il gruppo**. È nelle Comunità di Pratica che si attiva a pieno titolo un percorso personalizzato che darà a ciascuno la possibilità di esprimere le proprie competenze e la propria biografia, le buone pratiche acquisite, idee, dubbi e soluzioni per realizzare un oggetto frutto del lavoro comune.

È questo lo spazio di interazione entro il quale ai partecipanti sarà richiesto di contestualizzare e adattare alle specifiche esigenze del Terzo Settore pacchetti applicativi *software Open Source*. A partire da un confronto su i temi e i problemi del Terzo Settore i partecipanti, suddivisi in gruppi, saranno guidati a personalizzare pacchetti pre-lavorati in *Open Source* e ad adattare tali *software* in relazione alle specifiche esigenze da loro stessi individuate ed evidenziate. I lavori di gruppo saranno condotti secondo modalità collaborative, la scrittura del codice si presta per sua natura ad essere gestita in modo condiviso. I partecipanti interagiscono quindi attivamente co-costruendo nuovi significati e facendo esperienza diretta degli approcci, degli strumenti e delle metodologie fornite.

L'auto-formazione di gruppo sarà condotta secondo metodologie collaborative.



Descrizione della relazione pedagogica

Poiché la platea di riferimento è rappresentata da adulti la direzione della relazione formativa non è intesa unicamente dal *tutor* o dall'esperto verso i discenti.

La relazione pedagogica si esplicita:

- fra *tutor* e allievi attraverso un rapporto di *scaffolding*, di animazione e guida all'interno un processo continuo di concettualizzazione e riflessione in azione;
- fra pari secondo un rapporto di mutuo scambio di esperienze e soluzioni;
- fra partecipanti e esperti presenti nelle comunità di rete attraverso un confronto aperto e un impegno condiviso.

L'intero processo dialogico, interattivo, costruttivo, mutuato che viene alimentato attraverso la relazione pedagogica, da momento del percorso formativo, diventa sostanza del percorso stesso in cui ciascuno, partendo dalle risposte o dalle affermazioni dei partecipanti al dialogo, è chiamato a specificare ed esplorare nuovi e ulteriori spazi di significato. Il ruolo dei soggetti non è dato una volta per tutte: uno stesso soggetto può avere il ruolo di "esperto di fatto" in

relazione ad un particolare contenuto o a una particolare competenza, e contemporaneamente esser un semplice studente in relazione ad altre. Lo stesso *tutor* ha il compito di lasciare spazio ai soggetti di esprimere la propria competenza e la propria *tutorship* in relazione a ciò di cui sono maggiormente esperti, sollecitandoli costantemente ad interagire con l'ambiente di apprendimento e a modificarlo.

L'efficacia del modello è fortemente legata alla figura del *tutor*, che ha il compito di animare l'avvio e lo sviluppo della Comunità di Apprendimento e di pratica in rete. Per questo ci sembra di fondamentale importanza precisare quali dovranno essere, per una buona applicazione operativa del modello teorico proposto, le funzioni che il *tutor* sarà chiamato a svolgere.

È necessario che Le strategie di *tutoring* siano coerenti con l'approccio apprenditivo privilegiato nel modello COMUNET: ovvero l'apprendimento mutuato con il *focus* sul gruppo che apprende. Dunque il *tutor* svolge prevalentemente il ruolo di "facilitatore" dell'apprendimento, agendo sulle "zone di sviluppo prossimale"² fungendo da sostegno, stimolando e coinvolgendo gli allievi a svolgere un ruolo attivo nella costruzione del proprio percorso di apprendimento. Tale azione di supporto (*scaffolding*) riguarda sia gli aspetti didattici sia quelli affettivi in relazione alla creazione del senso di appartenenza ad una comunità e al coinvolgimento attivo e riconosciuto all'interno di un gruppo, evitando che l'esperienza vissuta a distanza possa essere percepita come isolante e alienante. Tendendo verso la realizzazione di una comunità virtuale collaborativa è possibile immaginare che la *tutorship* sia di fatto condivisa e che il *tutor* svolga soprattutto una funzione di "esperto delle interazioni".

Il profilo del *tutor* pensato per il modello COMUNET ha una caratterizzazione dinamica, nel senso che non è possibile immaginare per esso un ruolo cristallizzato e definito una volta per tutte. Il ruolo del *tutor* varia non solo in relazione alla funzione che gli viene affidata all'interno dell'ambiente di apprendimento, ma anche in relazione alle diverse fasi del percorso formativo: può così accadere che egli ricopra un ruolo orientativo nella fase iniziale, di supporto ai contenuti in quella centrale, di animatore di comunità in quella finale, ecc. In tal senso anche i diversi gruppi di competenze (tecniche, disciplinari, pedagogiche, metodologico-organizzative,

² L.S. Vygotsky, *Il processo cognitivo*, Torino, Boringhieri, 1980.

comunicativo-relazionali) richiesti al *tutor* devono essere considerati funzionali o utili a seconda del ruolo ricoperto dal *tutor* nelle diverse fasi di sviluppo della *Community*.

Modalità di valutazione

L'approccio valutativo rappresenta, insieme allo stile di *tutoring*, una variabile discriminante in relazione alla efficacia operativa del modello teorico proposto.

Tale approccio deve essere coerente e conseguente rispetto alle scelte fin qui fatte e presentate: l'orientamento verso modalità di apprendimento mutuato che privilegia sia la costruzione di significati e la ri-costruzione dell'esperienza in una prospettiva individuale, sia l'approfondimento e il consolidamento dei saperi acquisiti attraverso la collaborazione nella Comunità di Apprendimento; il *focus* posto sull'apprendimento del gruppo come risultato di un processo longitudinale di acquisizione di una sempre maggiore autonomia, la scelta di un approccio teorico problematizzante ed "eclettico" che, per comprendere il carattere aperto e in continua trasformazione dell'*e-learning*, sia disposto ad accogliere elementi anche difformi e provenienti da teorie opposte.

Il modello COMUNET richiede di assumere un disegno di valutazione capace di valorizzare gli esiti delle interazioni nei "gruppi di pratica" e dunque fuoriesce da una logica squisitamente individuale che tendenzialmente riflette una matrice "scolastica" e che rischierebbe seriamente di non funzionare in un contesto articolato e dinamico come quello del Terzo Settore.

Al contrario, ciò che si intende incrementare e potenziare è l'attenzione posta sulla valutazione di prodotto, anche e soprattutto collettivo, oltre che del processo che a tale prodotto consente di giungere. Ciò appare coerente anche nell'ottica di valutazione di Progetto dove la creazione di una Comunità di Pratica in rete autonoma, in grado di produrre strumenti di lavoro funzionali alle specifiche esigenze del Terzo Settore, rappresenta un indicatore discriminante.

Valorizzare una valutazione di prodotto, anche e soprattutto collettiva, consente inoltre di elevare la qualità dell'*e-learning* poiché appare potenziato proprio l'aspetto di connettività e collettività caratterizzanti i processi di apprendimento in rete, ne è un esempio emblematico il fenomeno *Wiky*, e distintivi rispetto alle opportunità offerte dall'insegnamento frontale.

La modalità di valutazione, coerentemente con l'approccio apprenditivo prescelto e con la dinamicità della relazione pedagogica, contempla una serie di approcci che coinvolgono diversi attori dell'azione valutativa:

- auto-valutazione: l'allievo riflette sul proprio processo di apprendimento e sui risultati conseguiti, mettendo in atto delle strategie metacognitive;
- valutazione tra pari: ciascun membro del gruppo valuta l'operato degli altri, prendendo in esame in particolare l'apporto dato al lavoro dell'intero gruppo;
- etero-valutazione: il *tutor* (o il docente o l'esperto esterno) valuta il gruppo e i suoi membri, in particolare dal punto di vista delle interazioni e della collaborazione;
- auto-valutazione di gruppo: il gruppo riflette sul processo apprenditivo e sui risultati conseguiti dal punto di vista dell'acquisizione sociale di nuovi saperi e dal punto di vista delle dinamiche collaborative attivate.

L'oggetto della valutazione riguarda:

- il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento;
- l'acquisizione delle competenze di rete, ossia quelle relative alla capacità di interazione e comunicazione in rete, alla partecipazione e al coinvolgimento nelle attività collaborative e alla capacità di costruzione di un dialogo sociale con i propri pari, con i *tutor* e con le comunità di esperti di *Open Source* presenti sul *Web*.