

CONDIVIDERE LE CONOSCENZE PEDAGOGICHE L'ESPERIENZA DEL PROGETTO SLOOP

Francesca Berengo
berengo@tes.mi.it

La grande diffusione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione ha modificato profondamente il nostro modo di vivere, di lavorare, di imparare e persino di relazionarsi con le altre persone. È perciò impensabile che la scuola non ricerchi strategie per adeguarsi a questa società radicalmente mutata, restando fuori da questo processo. Di qui la spinta al rinnovamento nel modo di fare formazione che si concretizza nel moltiplicarsi di interventi, progetti, corsi di formazione incentrati su nuovi modi di fare didattica e in particolare sull'utilizzo delle tecnologie a supporto della didattica stessa.

Pur senza rinunciare alla tradizionale lezione in presenza, si va facendo strada l'idea che sia utile una sua integrazione con la formazione in rete, sia per motivi di ordine pratico (accessibilità ai corsi, dilatazione spazio-temporale) sia per motivi più squisitamente didattici (utilizzo di tecnologie che favoriscano una miglior comprensione dei contenuti anche attraverso una partecipazione più attiva del discente alle attività proposte, che consentano l'apprendimento per scoperta e l'apprendimento collaborativo, che potenzino l'interazione docente-studente e studente-studente, che aumentino la spinta motivazionale). Cruciali sono quindi in questa ottica di blended e-learning l'ambiente di apprendimento e i materiali. Ma se i docenti hanno certamente le competenze didattiche necessarie per progettare materiali di qualità non sempre hanno competenze tecniche sufficienti a realizzarli. Dato il considerevole costo, sia economico che di tempo, difficilmente sostenibile dalla maggior parte delle scuole e delle stesse università, è necessario che i materiali prodotti siano riutilizzabili e migliorabili senza dover ripartire da zero. [Masseroni e Ravotto, 2005]. Come ci si deve muovere quindi per non disperdere il patrimonio di esperienze accumulate in tanti anni di pratica sul campo? Il progetto SLOOP¹ (Sharing Learning Objects in an Open Perspective) del programma Leonardo - un progetto promosso dall'ITSOS M.Curie di Cernusco sul Naviglio, cui collaborano partner di 5 paesi europei² - propone un modello centrato sulla partecipazione degli insegnanti in un processo collaborativo di produzione/condivisione di free/open LO, ossia di oggetti che siano liberamente riutilizzabili. Ciò significa non coperti da licenze o con licenze copyleft, dei quali sia disponibile il file sorgente, possibilmente corredati di una documentazione tecnica e didattica.

Il prodotto principale e più innovativo del progetto è il freeLOms - free LO management system - un ambiente di produzione e repository di LO, realizzato dall'Istituto Tecnologie Didattiche del CNR di Palermo.³ Il freeLOms permette in modo molto semplice di ricercare, modificare, assemblare in corsi materiali già esistenti, inserire e condividere propri materiali digitali di qualsiasi formato rendendoli SCORM compatibili e dotandoli di metadata.

¹ Per una descrizione più dettagliata si veda il sito del progetto

² ITSOS "M.Curie" di Cernusco sul Naviglio (promotore); Centro Metid del Politecnico di Milano; CNR-Istituto per le Tecnologie Didattiche-Sezione di Palermo; Formaper; ScienTer; Cork College of Commerce; DEIS_Cork Institute of Technology; Universitatea "Dunarea de Jos" di Galati; Univerza v Ljubljani _Naravoslovnotehniška fakulteta, Oddelek za Kemijsko izobraževanje in informatiko; Universtat Oberta de Catalunya

³ Il FreeLOms è accessibile all'indirizzo <http://freeloms.pa.itd.cnr.it/faces/jsp/sloop/login.xhtml> previa richiesta di registrazione a sloopgroup@itd.cnr.it.

Una delle ragioni per cui la percentuale di docenti disposti ad utilizzare le nuove tecnologie nella didattica si mantiene ancora modesta, è la presunta difficoltà di gestione delle risorse informatiche. Per questo motivo è stato compiuto un grosso sforzo per rendere il freeLOms un ambiente di facile gestione, ossia un ambiente che possa venire utilizzato anche dal docente non particolarmente esperto che così non avrà neppure bisogno di sapere che cosa sia lo standard SCORM o il linguaggio javascript. [Fulantelli et al, 2007]

Il progetto SLOOP si propone quindi, attraverso gli strumenti descritti, di favorire la crescita di una comunità di docenti interessati alla condivisione della conoscenza, alla costruzione di prodotti che in seguito a modifiche e successivi miglioramenti diventino qualitativamente sempre più validi, alla ricerca di un modo nuovo di fare didattica che vada incontro alle esigenze dei giovani in una società in continua evoluzione.

Bibliografia

Masseroni M., Ravotto P., (2005) "SLOOP: a European Project focused on the realization of a shared repository of free Learning Objects"

<http://sloop.tes.mi.it/sloop/mod/resource/view.php?id=7>

Fulantelli G., Gentile M., Taibi D., Allegra M., (2007) "Open Learning Object: una nuova prospettiva per un utilizzo efficace delle risorse didattiche digitali", *Congresso Didamatica 12-14/5 2007 (atti non ancora pubblicati)*

Preferenze di collocazione del contributo

Integrazione tra e-learning e knowledge management

Ambienti di progettazione e sviluppo di processi

Modelli di e-learning e loro evoluzione

Parole chiave

Condivisione della conoscenza

Tecnologie a supporto della didattica

Integrazione tra didattica in presenza e didattica in rete

Free Learning Objects

FreeLOms: un ambiente di produzione e repository di LO