

Le comunità online di apprendimento

Scheda di approfondimento – Le piattaforme e-learning: Moodle

L'e-learning, la cui pratica nelle università e nelle aziende è consolidata da tempo, offre alcuni vantaggi rispetto alla didattica in presenza, per tre motivi principali:

- il superamento della costrizione spazio-temporale;
- l'interattività (ossia mettere in comunicazione fattiva la comunità di apprendimento);
- l'integrazione e l'utilizzo della rete Internet nella didattica, come fonte dinamica di contenuti e conoscenze.

È impensabile che tale modalità sostituisca la scuola in presenza, ma la sua introduzione costringe a ripensare al modo di fare scuola e le sue pratiche influenzano positivamente anche l'impianto didattico tradizionale. Questo soprattutto per la valenza che si dà ancora oggi ai semplici contenuti di apprendimento a scapito del raggiungimento di specifici obiettivi didattici ed educativi (esercizio del pensiero critico, abitudine alla partecipazione cooperativa, collaborativa e inclusiva), più facilmente perseguibili attraverso questa pratica innovativa.

L'e-learning naturalmente non si improvvisa. Con la disponibilità tecnologica oggi in nostro possesso è assai facile installare una piattaforma e popolarla di contenuti. Questa modalità appartiene all'e-learning 1.0 che ha però manifestato, nel giro di pochi anni, tutti i suoi limiti. Oggi si parla di e-learning 2.0 dove si dà maggior importanza all'interazione: le persone interagiscono se hanno qualcosa da comunicare e questi processi vanno stimolati e guidati. Chi desidera introdurre l'e-learning nella propria didattica deve dunque seguire un percorso di formazione specifico. Numerosi sono gli esempi di didattica scolastica con l'e-learning, ma sono ancora relativamente pochi quelli che vanno nella direzione sopra citata. È opportuno anche che siano più docenti a collaborare a un progetto di e-learning: sono necessarie infatti competenze diversificate, tempo e desiderio di rimettersi in gioco, modificando magari le proprie convinzioni per adottare diverse modalità comunicative di natura multimediale.

Non ci sono limiti di età all'utilizzo dell'e-learning; anzi, tutti gli ordini e gradi di scuola possono essere coinvolti, utilizzandolo intanto come integrazione alla didattica tradizionale: i contenuti diventano sempre disponibili (coinvolgendo magari, se possibile, gli studenti stessi nelle attività di costruzione, aggiornamento e integrazione). Oppure possono essere supporto alle attività di recupero: già alcuni istituti superiori hanno attivato i corsi di recupero online rendendo più fruibile e meno dispendiosa questa attività, anche in termini di tempo per studenti e docenti.

Una scuola che decide di realizzare dei corsi in modalità e-learning deve per prima cosa decidere quale piattaforma utilizzare, considerando che, per quanto riguarda gli studenti, una buona piattaforma e-learning deve:

- consentire allo studente l'iscrizione ai corsi;
- facilitare, dovunque e in qualunque momento, l'accesso alle lezioni online;
- tracciare i singoli progressi di studio;

- consentire un'interazione con il corpo docente e - dove previsto - con gli altri studenti.

Per quanto riguarda invece gli insegnanti, una piattaforma efficace deve:

- permettere di caricare e organizzare i contenuti didattici (learning object creati con appositi software o con strumenti messi a disposizione dalla stessa piattaforma e-learning);
- monitorare l'andamento dei corsi;
- interagire con lo studente e con l'intero corpo docente.

Come facilmente verificabile attraverso una semplice ricerca, sono attualmente disponibili innumerevoli piattaforme online LMS (e LCMS) per realizzare progetti di e-learning tra le quali è possibile scegliere quella più adatta alle proprie esigenze. Magari ci si potrà indirizzare anche verso una doppia piattaforma secondo le due tipologie dominanti: una che favorisca la formazione e l'apprendimento asincrono (Moodle o Docebo), l'altra per la creazione di classi virtuali e la partecipazione attiva degli studenti (Edmodo, Google Classroom, Fidenia). Unico avvertimento è non creare servizi ridondanti o che si sovrappongano, compromettendo la proficua gestione delle risorse e delle interazioni.

Ci limiteremo, a puro titolo esemplificativo (ma anche per averne fatto, in tempi e modi diversi, concreto uso didattico) due piattaforme open-source.

MOODLE

La piattaforma MOODLE¹ è un sistema LCMS che può essere liberamente installato da qualunque utente. È probabilmente la piattaforma e-learning più diffusa, utilizzata in 227 Paesi (in Italia Moodle viene usata in 343 enti formativi tra cui almeno 50 università). È un progetto in continuo sviluppo ed è volto a creare un ambiente educativo fondato sui principi pedagogici del costruttivismo sociale². La piattaforma si presenta con un'interfaccia semplice, estremamente intuitiva e di notevole usabilità, consentendo l'accesso a tutte le informazioni correlate sia lato insegnante sia lato studente, con un'attenzione crescente alla sicurezza. Consente una gestione stratificata della piattaforma con i ruoli per gli utenti (docenti e studenti) e un'ampia disponibilità di attività quali: forum, blog, diari, quiz, sondaggi, compiti, chat ecc. Prevede il tracciamento delle attività degli allievi e crea automaticamente report dettagliati.

Sono previste anche features aggiuntive a pagamento, come la possibilità d'integrarsi col sistema amministrativo d'istituto e richiamare i dati su iscrizioni, famiglie e staff, oppure strutturare i corsi per categoria «materia» o «anno», facilitando la comunicazione interna scuola-famiglia o scuola-studente.

¹ **Moodle**: in origine un acronimo di *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment*, "Ambiente di Apprendimento Dinamico Modulare Orientato agli Oggetti", ma è anche un verbo che descrive il processo di vagare attraverso qualcosa che spesso porta a momenti di introspezione e creatività.

² **Costruttivismo sociale**: per approfondire consulta la pagina dedicata del sito Moodle italia https://docs.moodle.org/archive/it/Costruzionismo_sociale.