

E-Learning e nuove forme di interattività nelle *Digital Humanities*

di Marco Guarracino

La diffusione dei social network ha modificato profondamente le modalità di fruizione delle risorse digitali e, di conseguenza, la formazione a distanza si è arricchita di ulteriori potenzialità e di nuovi strumenti. In questa prospettiva si inserisce questo tentativo di confrontare le modalità con cui due sistemi per l'*e-Learning* – Moodle e Schoology – hanno fatto proprie le nuove opportunità di interazione social.

1. Formazione a distanza e nuove tecnologie

L'impiego delle tecnologie nell'ambito formativo e didattico si è sempre posizionato su un piano privilegiato e multiforme. Questo per la necessità di poter fruire di strumenti adeguati e capaci di influenzare positivamente gli stimoli alla comprensione e alla trasmissione delle informazioni. L'evoluzione tecnologica degli ultimi decenni, legata strettamente allo sviluppo "2.0" di Internet, in questo contesto si è rapidamente imposta come elemento dirimente nello sviluppo e nella progettazione di nuovi modelli e di nuove modalità di formazione a distanza.

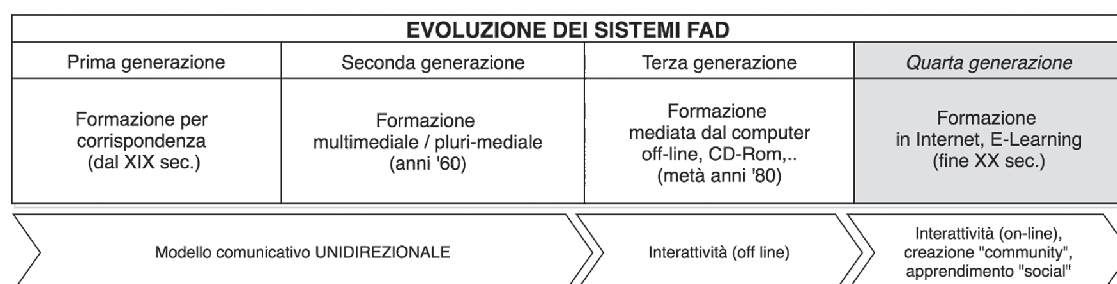
La formazione a distanza (FAD), già utilizzata da molto tempo¹, ha sempre costituito una opportunità: dapprima limitata in ambiti professionali e in seguito sostenuta più sistematicamente, in particolare dagli anni Novanta, quando a seguito dell'affermazione dei supporti per la multimedialità, si sono attuate esperienze di livello formativo universitario². Tali

¹ Già nel 1892, William Rainey Harper, fondatore dell'Università di Chicago, realizzò i primi corsi di formazione universitaria a distanza. Cfr. Th. W. Goodspeed, *A History of the University of Chicago*, The University of Chicago Press, Chicago 1972, p. 74.

² Cfr. D. Iervolino, *E-Learning: tra nuova didattica e innovazione tecnologica*, Giapeto, Napoli 2015.

esperienze hanno consentito, non senza resistenze³, lo sviluppo di nuovi modelli formativi, più complessi e orientati, da un lato, alle specificità della FAD e dall'altro, più attuale, alle opportunità dei nuovi strumenti Web. L'evoluzione dei modelli FAD si è nel tempo caratterizzata per il suo stretto legame con le nuove tecnologie⁴, rafforzandosi, a partire dall'ultimo decennio del secolo scorso, con l'affermazione dei personal computer⁵, in grado di fruire delle risorse multimediali⁶, sempre più presenti e centrali nella didattica. Nel 1997, con la diffusione di Internet, del Web e la nascita dei *course management system* (CSM), il nuovo sistema di apprendimento accresce le sue potenzialità e affianca alla parte formativa due importanti elementi: quello dello svolgimento dei test on-line e, di particolare rilievo, quello della personalizzazione del percorso di formazione. A partire dalla fine degli anni Novanta, si impongono negli ambiti formativi a distanza i sistemi di *learning management system* (LMS), sistemi in grado di massimizzare la personalizzazione del corso e l'interazione con gli strumenti di apprendimento.

FIGURA 1



Il XXI secolo porta con sé una delle rivoluzioni tecnologiche e sociali più importanti: il Web, inteso come massa di dati e informazioni presenti nella rete, cambia radicalmente, si trasforma, sotto la spinta della semplificazione

³ Iervolino evidenzia tre tipi di critiche iniziali alla didattica a distanza: il dubbio sull'efficacia; la mancanza di un rapporto diretto con il docente; una riflessione sulla *sincronicità* o *a-sincronicità* della formazione. Ivi, p. 25.

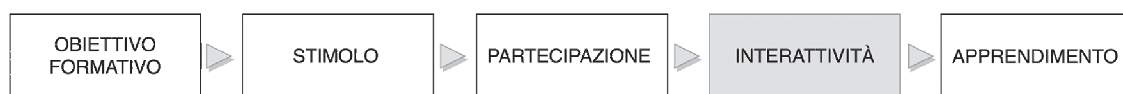
⁴ Cfr. G. Trentin, *Dalla formazione a distanza all'apprendimento in rete*, Franco Angeli, Milano, 2001, pp. 16-7.

⁵ L'ultimo decennio del XX secolo è definito come periodo del "CBT" (*Computer Based Training*), in cui la formazione iniziava ad avvalersi della multimedialità (A/V) tramite i supporti dei CD-Rom e in seguito dei DVD. *Ibid.*

⁶ Cfr. R. Maragliano, *Nuovo manuale di didattica multimediale*, Laterza, Roma-Bari 2004.

e della crescita degli accessi alla rete stessa, in quello che oggi conosciamo come Web 2.0. L'elemento principale, in questo fondamentale passaggio, è quello della interattività e della possibilità di inserire autonomamente informazioni e contenuti. L'utente nel Web 2.0 ha infatti, almeno su un piano teorico, la possibilità di interagire e di imporsi sia come fruitore che come creatore di contenuti. I nuovi sistemi di LMS non possono che avvantaggiarsi di questa evoluzione, arricchendo le proprie potenzialità e costruendo un modello nuovo, collocabile nella "quarta generazione", in grado di coinvolgere l'utente in un percorso di apprendimento non più statico e predefinito ma dinamico e interattivo (si veda FIG. 1). I processi di apprendimento, del resto, sono fisiologicamente influenzati dalle modalità con cui la comunicazione riesce a stimolare il dialogo in un contesto non passivo bensì attivo e consapevole. La rivoluzione digitale offerta dal Web 2.0, dove l'interattività ne è una connotazione essenziale (si veda FIG. 2), permette, pertanto, con alcune attenzioni, di velocizzare il processo formativo e renderlo in qualche misura slegato sia dall'ambiente fisico che dai limiti temporali.

FIGURA 2



L'interattività è naturalmente solo uno degli elementi del nuovo Web 2.0, strettamente legato alla crescita delle risorse *cloud* e alla diffusione, ormai capillare, dei dispositivi mobili (smartphone, tablet, laptop). I sistemi LMS per l'e-Learning, quindi, risultano fortemente influenzati dall'affermazione degli ambienti *social*⁷, al punto che le attuali piattaforme utilizzate nella formazione a distanza stanno sempre più integrando al loro interno le caratteristiche proprie di tali ambienti, quali i forum, le comunicazioni dirette, in tempo reale, e la condivisione dei risultati e dei progressi.

2. Sistemi di *social learning*: interattività e apprendimento nel Web 2.0

Oggi si discute di "appartenenza digitale", un aspetto che può trasfor-

⁷ Sono nate delle piattaforme in grado di mediare tra le forme già diffuse dell'e-Learning e le opportunità del *social learning*, tra queste ricordiamo: *Schoology* (www.schoology.com); *CourseSites* (www.coursesites.com); *Dokeos* (www.dokeos.com).

mare lo spazio offerto da internet in una *community*, in un luogo virtuale dove interagire, discutere, partecipare, e, di conseguenza, anche apprendere. La “comunità virtuale”, ove non si volesse restare spettatori, esige tuttavia una partecipazione critica, che nel nostro caso si esprime nel processo di formazione e di apprendimento. La *community* è una cornice e un prodotto del nostro fare: si partecipa ma allo stesso tempo si crea e si modifica. Questo amplia ulteriormente la necessità di fornire attenzione e interagire con e per gli altri, in un processo di apprendimento ampio, flessibile, dinamico.

Il *social learning* (SL) è, di conseguenza, in grado di aumentare le interazioni accorciando sia le distanze fisiche che comunicative (queste ultime legate alle possibili difficoltà del dialogo frontale). In questo contesto i contenuti sono sempre inseriti in una cornice di riferimento, un *frame* digitale e virtuale costruito su una base iper-testuale o iper-mediale; i contenuti stessi possono essere così sempre contestualizzati, approfonditi o divenire oggetto di discussione con gli altri componenti della *community*, compresi gli stessi curatori e docenti dei corsi, in un ambiente costantemente connesso e disponibile.

Ma chi sono i destinatari, i possibili utenti del SL? La rete anela, con inevitabili contraddizioni, a divenire un ambiente aperto e accessibile, familiare e accogliente, e più riuscirà ad affermarsi come una risorsa universale maggiori saranno i campi di applicazione e i destinatari del SL. In questa prospettiva è fondamentale la comprensione e l'attenzione che verrà offerta a tutti i “cittadini digitali”, composti da una platea diversificata e talvolta divisa dicotomicamente tra “apocalittici” e “integrati”, tra tecnici e non. Tra gli utenti privilegiati vengono normalmente considerati i nativi digitali, coloro i quali sono nati in coincidenza con la diffusione delle risorse digitali e che hanno acquisito la capacità, non necessariamente la consapevolezza, di utilizzare con naturalezza le risorse delle nuove tecnologie, della rete come del web. In questo contesto emerge la necessità, sempre più impellente, di rispondere nell'immediato alle esigenze di formazione delle persone prive delle opportune competenze digitali. La centralità del ruolo della conoscenza dei nuovi sistemi digitali è stata spesso trascurata e relegata all'iniziativa individuale, senza guida, con barriere enormi tra chi è integrato nel perimetro della società digitale e chi invece, pur trovandosi nella condizione di dover operare digitalmente, è privo delle necessarie competenze. La diffusione delle conoscenze digitali può, a sua volta, favorire lo sviluppo e il rafforzamento di nuovi canali finalizzati alla formazione a distanza. L'*e-Learning* comprende diverse possibilità di interazione, legate da un lato alla predisposizione di strumenti di comunicazione (strumenti conoscitivi, *reminder*, adesione ai moduli ecc.) e dall'altro a elementi diversifi-

cati e sempre subordinati alla preventiva acquisizione delle competenze informatiche di base.

3. LMS e ambienti di apprendimento, due casi specifici: *Moodle e Schoology*

Nell'ambito delle forme di insegnamento a distanza, oggi in uso, ci proponiamo in questa sede di approfondire due sistemi alternativi per l'*e-Learning*: la piattaforma *Moodle*, uno tra i più diffusi per la creazione di ambienti di apprendimento personalizzabili, e la piattaforma online *Schoology*, con una forte caratterizzazione *social*. Cercheremo di valutare, più che l'efficacia in senso stretto dei due sistemi, che può essere influenzata dai differenti contesti operativi di svolgimento, la propensione alla gestione dei sistemi *social* diretti all'interazione e all'approfondimento, il confronto tra discenti e insegnanti, e la produzione dei corsi, sia sotto il profilo della implementazione lato server, che rispetto a quello della predisposizione del corso, in particolare nella sua caratterizzazione sincronica o a-sincronica. Aspetti, questi ultimi, che, più di altri, possono far influenzare alcune scelte nella direzione di uno o dell'altro sistema.

Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment) è un LMS, una piattaforma aperta di *e-Learning*, costruita per soddisfare le esigenze di insegnamento a distanza o misto⁸, caratterizzato da una forte componente interattiva e da un ambiente personalizzabile. Così viene descritto sul sito ufficiale:

Moodle is a learning platform designed to provide educators, administrators and learners with a single robust, secure and integrated system to create personalised learning environments. You can download the software onto your own web server or ask one of our knowledgeable Moodle Partners to assist you. Moodle is built by the Moodle project which is led and coordinated by Moodle HQ, which is financially supported by a network of over 80 Moodle Partner service companies worldwide⁹.

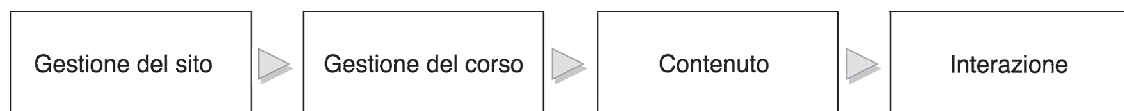
Dalla descrizione emergono due caratteristiche principali: si propone come un ambiente di apprendimento *open source* ed è nel contempo pienamente personalizzabile. L'installazione lato server, le impostazioni e le personalizzazioni richiedono, ed è questo un aspetto non secondario,

⁸ L'insegnamento "misto" (*blended learning*) prevede un approccio, relativamente recente, duplice, con una componente di formazione diretta e tradizionale ed una di autoapprendimento. Cfr. J. MacDonald, *Blended Learning and Online Tutoring: Planning Learner Support and Activity Design*, Gower Publishing, Aldershot 2012, pp. 33-4.

⁹ <https://docs.moodle.org> (ultima visualizzazione: giugno 2018).

alte competenze e capacità di sviluppo. Oltre alla installazione iniziale, essendo un software che necessita di essere ospitato autonomamente su server dedicati, impone dei costi di manutenzione, a loro volta collegati alle necessità e alle specificità degli obiettivi formativi. Come per altri sistemi LMS le figure coinvolte sono principalmente tre: insegnante, amministratore e studente. Il primo è in grado di effettuare il *set up* del corso, la creazione cioè degli spazi virtuali dove inserire materiali per gli studenti e organizzare la propedeuticità degli argomenti (si veda FIG. 3). Un aspetto fondamentale per il completamento del corso è legato al *grading*, alla possibilità cioè di valutare e confrontare il livello di apprendimento associandolo, ove abilitato, ad un *tracking* eventualmente personalizzabile dei progressi.

FIGURA 3



Senza entrare specificamente negli aspetti inerenti l'amministrazione del sito, è importante valutare in maniera approfondita gli elementi che possono spingere un'azienda privata o una pubblica istituzione a preferire un sistema come *Moodle*. Esso esige che la struttura si doti di un server specifico, in genere di un ambiente LAMP¹⁰, con una architettura in grado di permetterne l'installazione, la manutenzione e l'upgrade¹¹. Tali aspetti, legati al grado di specializzazione del personale, sono tra i responsabili diretti dei costi di implementazione del sistema LMS. Un sistema così sviluppato sarà tanto più conveniente quanto più l'azienda o l'istituzione che vorranno dotarsene avranno al loro interno le risorse tecniche e umane necessarie per la predisposizione delle installazioni e della amministrazione della piattaforma.

Pare utile, a questo proposito, riferire sinteticamente quanto sperimentato nell'ambito delle attività promosse dal Laboratorio multimediale di storia dell'Università degli Studi Roma Tre. Nel 2017, è stata effettuata una verifica di installazione di *Moodle* su un server virtuale con sistema Ubuntu. Tale prova è stata svolta con un duplice obiettivo, da un

¹⁰ Ovvero un pacchetto che comprende Linux, Apache, MySQL, PHP.

¹¹ Cfr. G. Elia, *Collaborative learning. Sistemi P2P, tecnologie open source e virtual learning community*, Franco Angeli, Milano 2008, pp. 104-6.

lato, quello di verificare i tempi e le criticità relativi alla predisposizione dell'ambiente LAMP per la successiva installazione della piattaforma e, dall'altro, quello di sottoporre ad alcuni docenti di area umanistica, senza precedenti esperienze operative, il sistema *Moodle* per verificarne l'usabilità, in particolare per la creazione e per la gestione autonoma dei corsi. Per quanto riguarda il primo aspetto, di natura principalmente tecnica, l'installazione è stata eseguita in linea con quella di altri *content management system* (CMS), senza quindi rilevare particolari criticità, se non quelle legate alla configurazione iniziale, alla ottimizzazione e alla manutenzione. Al contrario, per quanto concerne l'utilizzo del sistema, in particolare nelle sue funzioni più evolute, è stata rilevata una sostanziale complessità relativa alla procedura di creazione, sviluppo e gestione dei corsi di *e-Learning*. Gli aspetti più critici, in questa fase, hanno riguardato l'usabilità generale della piattaforma, con particolare riferimento all'interfaccia del lato *back-end*. Dall'esperienza maturata, si è confermato che l'utilizzo del sistema – per i docenti dei corsi – è strettamente legato ad una preventiva formazione operativa, essenziale soprattutto se messa in relazione all'effettivo utilizzo di tutte le potenzialità più avanzate dei moduli (workshop, sondaggi, tool esterni ecc.). Inoltre, nel caso specifico, per la creazione dell'ambiente *e-Learning* con *Moodle*, si è confermata l'importanza di poter definire preventivamente un team multidisciplinare in grado di garantire sia il pieno utilizzo di tutte le funzionalità del sistema che la configurazione di un ambiente operativo usabile, efficace e specifico per le esigenze e le finalità formative.

Moodle si propone inoltre come ambiente modulare e orientato all'utilizzo *multi-device*. Queste due caratteristiche, ormai presenti nella massima parte dei LMS, costituiscono una risorsa essenziale nei processi di formazione, sia per la delocalizzazione dell'apprendimento, sganciato da ambienti rigidi e ormai orientato a seguire lo studente, sia per la possibilità di adattare il contenuto e la sua fruizione alle diverse forme e caratteristiche dei *personal device*. Questo amplia il target e gli utenti potenziali pur in presenza di corsi modulabili su più livelli di apprendimento.

Schoology è una piattaforma LMS *web-based*, progettata sulla base delle funzionalità proprie dei *social network*. L'interazione, anche in questo contesto, modulare e *multi-device*, è ulteriormente stimolata dalla capacità di reciproca comunicazione tra docente e studente. E la piattaforma, in questo caso, è in grado di sfruttare elementi propri dei *social network* a vantaggio di una interazione costante nel processo formativo. Lo studente può dialogare tramite una bacheca virtuale, pubblicare notizie, link e commenti, mentre la classe potrà a sua volta esprimere ulteriori riflessioni, preferenze (inserendo ad esempio dei *like* come su *Facebook*). Sul sito di *Schoology* si legge:

Schoology provides all the tools needed to create engaging courses perfect for any pedagogy. Instructors can quickly create media rich content and lessons, reuse their past courses, and even embed content from Google Drive, Microsoft Office, YouTube, and countless other content providers. Schoology looks and feels like tools you and your students use everyday outside the classroom. That means fewer clicks, less training, higher engagement, and an LMS that you and your students will actually enjoy using. Students learn in different styles and at different paces. That's why we help instructors visualize student performance against learning objectives and make it easier to assign content to individuals, groups, or even on a selfpaced basis¹².

Il sistema *Schoology* si propone quindi come una piattaforma slegata dai sistemi tradizionali e ad alta connotazione *social*. Tale aspetto è collegato da un lato alla sua natura, propria dei *social network*, dalla quale eredita strumenti e forme ormai ampiamente diffuse e conosciute; e dall'altro, dalla necessità di creare delle specificità in linea con le nuove e ormai comuni abitudini web, *friendly* e facilmente usabili (oltretutto fisiologicamente interattive). Tale uso riflette un ambito sociale che va ben oltre la familiarità che connota la *Millennial Generation* (cioè i nati fra i primi anni Ottanta e il Duemila) con le nuove tecnologie digitali. *Schoology* si propone gratuitamente per singoli docenti e corsi, mentre, nella sua versione premium, a pagamento, permette la gestione completa di tutti i processi organizzativi e didattici.

4. Interazione sincronica e asincronica nel processo formativo

La componente sincronica è una caratteristica ineluttabile delle attività didattiche in compresenza dei docenti e degli studenti, ne è anzi il requisito sostanziale. Fino a non molto tempo fa tuttavia, la mancanza di sincronicità costituiva uno tra i fattori più critici nella valutazione dell'efficacia dei percorsi di apprendimento a distanza. Un'attività sincronica è un'attività guidata, controllata, teoricamente indirizzata e sempre, almeno potenzialmente, disponibile alle esigenze di apprendimento degli studenti. Si tratta in definitiva di aspetti strettamente collegati alla funzione stessa di qualsiasi ambiente di apprendimento. Essi, quindi, possono incidere non solo sulle modalità quanto sulla possibilità stessa di stimolare e promuovere l'interazione nel processo di apprendimento, in un contesto formativo sempre più mobile e cooperativo¹³. In *Moodle* la componente sincronica si

¹² Si veda www.schoology.com (ultima visualizzazione: giugno 2018).

¹³ Cfr. M. Comoglio, M. A. Cardoso, *Insegnare e apprendere in gruppo. Il Cooperative Learning*, LAS, Roma 1996, pp. 21-2.

basa principalmente nella progettazione di attività dirette alla interazione in tempo reale con lo studente. Tali attività risultano in qualche misura mirate e si concretizzano in particolare nel modulo chat, in grado di consentire un contatto diretto e in tempo reale tra docenti e partecipanti ai corsi. *Moodle*, in parallelo, offre altri e numerosi moduli per l'apprendimento fondati sull'interazione asincronica: il *Compito*, finalizzato alla valutazione dei risultati raggiunti; il *Sondaggio* (feedback), volto a conoscere il parere dei partecipanti; il *Forum*, diretto allo scambio di esperienze e alla discussione; i *Quiz*, per la valutazione; il *Workshop*, che consente una *peer-review* dei lavori svolti. La componente asincronica, quindi, è quella più adattabile e che contraddistingue in misura rilevante la specificità della maggior parte dei moduli di *Moodle* e, più in generale, dei corsi FAD. Tutti questi elementi, ne fanno un corso adattabile ai tempi individuali di apprendimento.

Schoology si propone come un sistema di apprendimento *web oriented*¹⁴, dunque orientato alla collaborazione online e alle interazioni *social*. Il modello dei *social network* è infatti quello che più riesce a definire la struttura e la specificità di questo ambiente di apprendimento. Tra le caratteristiche principali dirette all'interazione classe-docente, ritroviamo tutte le funzioni delle reti sociali evolute che, come riconosciuto da alcuni studiosi, favoriscono «l'integrazione tra formazione a distanza e Social Networking», e possono quindi offrire «opportunità estremamente innovative e rivoluzionarie nella generazione di conoscenza»¹⁵. La componente sincronica di *Schoology* pertanto non si concretizza nella funzione, più classica, del confronto bidirezionale via chat, quanto nella essenza della sua natura *social*, fondata su strumenti specifici quali la possibilità di dialogare in tempo reale con una *community*, più o meno estesa, l'aggiornamento dello "stato"¹⁶, la pubblicazione di *post*, la condivisione di contenuti, oltre all'utilizzo dei necessari strumenti per la gestione dei materiali didattici, delle valutazioni e del monitoraggio. Strumenti che nel loro insieme costituiscono le fondamenta di un ambiente innovativo e parzialmente diversificato, più ampio della mera attività web di formazione a

¹⁴ Al pari di una qualsiasi attività *web oriented*, l'efficacia è valutabile in «misura diretta della quantità e qualità delle connessioni che riesce ad instaurare» e, pertanto, non il risultato delle sole misurazioni quantitative (numero dei partecipanti, tipologia e varietà dei contenuti ecc.). Cfr. E. Guidotti, *L'impresa nella rete. Applicazioni Web based per la gestione, la comunicazione e il commercio on line*, Franco Angeli, Milano 2008.

¹⁵ G. Gigante, *E-Learning e social network. Il modello, le tecnologie e gli ambiti di applicazione*, Tangram Ediz. Scientifiche, Trento 2013, p. III.

¹⁶ Lo "stato", in generale, per un *social network*, è una frase, ma anche una immagine, una *emoticon* o una citazione, in grado di comunicare agli altri membri della *community* un aggiornamento personale o uno stato d'animo.

distanza e maggiormente caratterizzato dalle sue funzioni *social* e, più in generale, collaborative.

5. Criticità e prospettive

Nell'analizzare lo sviluppo delle piattaforme *e-Learning* è necessario considerare una serie di criticità e di resistenze che sono alla base di ogni ambiente informatico. In questo contesto la definizione e la struttura di un corso on-line non possono non confrontarsi con una analisi preventiva della predisposizione degli utenti, potenziali o effettivi, nei confronti dei sistemi formativi digitali. La "competenza digitale" costituisce di fatto la condizione che può favorire o meno un utilizzo esteso e proficuo dei nuovi sistemi formativi. Tra gli aspetti più critici da valutare nella gestione e nello sviluppo di un corso c'è sicuramente quello dei livelli e delle modalità di interazione, intese sia in una prospettiva sincronica che a-sincronica. Le nuove possibilità offerte dalla rete e dai *social network*, inoltre, hanno ridisegnato in maniera sostanziale l'approccio complessivo dei percorsi formativi, imponendo nuove soluzioni di partecipazione e, soprattutto, di confronto e di collaborazione. La formazione collaborativa inoltre, dove l'apprendimento diviene il risultato di attività comuni e integrate in più o meno estese comunità virtuali, è un potenziale propulsore al processo di apprendimento, in qualche modo alternativo ad una logica più tradizionale, esecutiva e guidata. D'altro canto, questo aspetto potrebbe rendere ancora più complessa l'implementazione stessa di un modello formativo così articolato, da dirigere verso un arricchimento degli stimoli ed in grado di garantire, in un contesto estremamente flessibile, la consapevolezza dell'intero ciclo e la fusione di esperienze individuali con quelle di gruppo.

Il Web 2.0, ricco di potenzialità, ha nella formazione informatica e nella conoscenza delle nuove risorse della società digitale il suo carburante e, allo stesso tempo, il suo punto debole. Elementi esterni al processo di formazione e di origine sociale o tecnologica – dall'analfabetismo digitale¹⁷ ai gap di ordine strutturale – possono incidere fortemente sulle potenzialità e sull'efficacia dei nuovi strumenti offerti dai moderni canali di FAD. Le debolezze e le criticità derivanti da una scarsa conoscenza delle nuove tecnologie possono riscontrarsi a diversi livelli e su diversi fronti: sociali, formativi, generazionali, territoriali. Il ruolo dell'interattività, analizzata nei due sistemi *Moodle* e *Schoology*, ci conferma che l'indirizzo dei nuo-

¹⁷ L'analfabetismo digitale può essere associato a un problema di natura funzionale per cui, pur nella condizione di poter disporre degli strumenti, non si ha la capacità di sfruttarli adeguatamente. Cfr. L. Tomassini, *L'innovazione non chiede permesso*, Franco Angeli, Milano 2018.

vi strumenti per la FAD deve confrontarsi con le specificità proprie del Web 2.0, caratterizzato, al contempo, da diverse opzioni e opportunità, con una inevitabile richiesta di personalizzazione e di portabilità sui diversi *personal device*. La “formazione 2.0” assume la forte caratteristica di saper accompagnare e seguire il discente; l’apprendimento è pertanto sganciato dal personal computer in senso stretto, strumento centrale nella generazione precedente della formazione a distanza, e permette di liberarsi totalmente dai vincoli spaziali e temporali. Anche gli aspetti sincronici iniziano ad acquisire una forma diversa dal canale *chat* e si allineano alle caratteristiche proprie dei *social network*, costruendo tuttavia un modello di insegnamento diverso, orientato allo stimolo della collaborazione fra gli utenti come leva dell’apprendimento. Su quest’ultimo ambito si concentra l’esperienza di *Schoology*, in grado di esprimersi con più libertà e sperimentare una fusione funzionale e innovativa tra due sistemi prima distanti: quello dell’intrattenimento *social* e quello della formazione. Su una linea parallela si snoda, però, la difficoltà della creazione e dell’implementazione dei corsi, sempre più collegati ad aspetti tecnici non sempre immediati da gestire nel contesto attuale, dinamico e eterogeneo. La prima fase, quella della progettazione del corso, può invero essere sganciata dall’elemento tecnico della realizzazione; tuttavia dovrà incontrarsi con delle strumentazioni non sempre immediate, da governare e da saper gestire con puntualità. Tali aspetti richiamano in larga misura la necessità, per chi si impegna nella definizione del corso, di ricorrere a competenze specialistiche, tali da far subordinare le potenzialità e le prospettive dei nuovi modelli di *e-Learning* a contesti necessariamente multidisciplinari.

In questa prospettiva, sarà importante considerare tutti gli elementi e tutte le opportunità delle attuali piattaforme *social*, sia per la creazione di nuovi modelli che per la valorizzazione dei nuovi canali formativi. Si tratta, in altre parole, di valorizzare quegli strumenti, frutto delle recenti innovazioni informatiche, in grado di assorbire ulteriori stimoli e opportunità, più concrete e praticabili anche in contesti differenziati, come quello del *Blended Learning*, della *Gamification*, della *Virtualizzazione 3D* o dell’*e-Simulation*, sempre più rilevanti per la definizione di nuove forme di apprendimento a distanza¹⁸.

¹⁸ Si vedano i saggi contenuti nelle opere *Professional Education Using E-Simulations: Benefits of Blended Learning Design*, a cura di D. Holt, S. Segrave, J. Cybulski, Business Science Reference, Hershey 2012 e *Gamification in Education and Business*, a cura di T. Reiners, L. C. Wood Springer, New York 2014.

