

Ambienti virtuali, social software e apprendimento. Il progetto VITA

Valentina Castello, Chiara Sancin¹, Daniela Di Genova²

Università degli Studi dell'Aquila
P.zza Vincenzo Rivera 1, 67100 L'Aquila
valecastello@yahoo.com

¹ DidaNetwork s.r.l.
Via Quirino Mayorana 171, 00152 Roma
csancin@gruppodida.it

² Università degli Studi dell'Aquila
P.zza Vincenzo Rivera 1, 67100 L'Aquila
danieladigenova@tiscali.it

Questo articolo si inserisce nell'ambito dei filoni di ricerca e di sperimentazione attinente la valutazione dell'impatto della virtualizzazione degli ambienti formativi e dell'impiego del social software sui processi di apprendimento individuale ed organizzativo. Dopo aver brevemente presentato la principale cornice di riferimento per entrambi gli ambiti, si presenta l'esperienza di sperimentazione che Dida sta realizzando all'interno del progetto europeo VITA (Virtual Learning for the management of successful SMEs in Europe) approvato nell'ambito del programma Life Long Learning. Il progetto è volto a promuovere lo sviluppo manageriale nell'ambito delle piccole e medie imprese europee attraverso metodologie ed ambienti virtuali innovativi, ivi comprese le comunità virtuali di apprendimento. L'analisi intende fornire spunti di riflessione sull'applicazione dei mondi virtuali per la formazione sul piano metodologico e dei contenuti/obiettivi e contribuire alle linee di ricerca attuali e future su tali temi.

1. Introduzione

La virtualizzazione degli ambienti formativi può impattare fortemente sui processi di apprendimento individuali ed organizzativi in relazione all'ampliamento ed arricchimento delle opportunità di accesso alla conoscenza, alla socializzazione della stessa, alla definizione di contesti e setting formativi immersivi. Le recenti ricerche, esperienze e contributi che stanno proliferando a livello nazionale ed europeo, fanno emergere l'opportunità di riesplorare il rapporto tra apprendimento, emozionalità e virtualizzazione nella formazione degli adulti. Il successo –così come l'insuccesso- di molte esperienze e programmi formativi implementati nei mondi virtuali quali, ad esempio, *Second Life* può essere ricondotto non tanto alle potenzialità intrinseche della

virtualizzazione di ambienti, contenuti, luoghi ed attori quanto all'attenta riflessione (e relativa progettualità) sull'impatto dei processi di apprendimento informale, individuale e collettivo, sulle dimensioni di riflessività ed adultità dello stesso, fino a riflettere sulla relazione stessa tra individuo ed avatar rispetto al processo di partecipazione, fruizione ed apprendimento. Queste le principali variabili di analisi e valutazione anche in relazione al social software ed all'eLearning 2.0 (come inizialmente definito da Stephen Downes e poi arricchito nei significati e nei confini da numerose ed attuali ricerche e contributi teorici ed empirici). I paragrafi che seguono descrivono sinteticamente le principali suggestioni legate a questi due ambiti di ricerca e sperimentazione al fine di delineare la cornice di riferimento ed i possibili scenari futuri della sperimentazione in corso nell'ambito del progetto europeo VITA.

2. Il web 2.0 e le sue applicazioni

Nello scenario evolutivo della formazione a distanza, uno dei principali filoni di ricerca e di sperimentazione applicativa è rappresentato oggi dall'eLearning 2.0. Esso rappresenta un insieme di approcci, metodologie e strumenti differenziati che intendono superare le criticità della formazione on line tradizionale coniugando le dimensioni dell'apprendimento formale-informale e individuale-sociale. Ciò implica, inoltre, il passaggio da una concezione della formazione in rete a carattere prevalentemente tassonomico ed "erogativi" ad una maggiormente centrata sull'utente e sul gruppo, aperta al web e ai suoi sviluppi sociali [Recchioni et al., 2008]. Tale trend conferma la rinnovata attenzione verso l'apprendimento informale e collaborativo che valorizza la dimensione sociale della rete vista come il risultato della collaborazione di tutti i suoi fruitori/costruttori.

Queste caratteristiche consentono di "aprire i cancelli senza abbattere il recinto", valorizzare le interconnessioni –individuali, di gruppo, organizzative– con il variegato mondo del web [Bonaiuti, 2006]. La dimensione formale intreccia così legami fortissimi con quella informale in modo da realizzare un'integrazione reciproca e complementare. L'eLearning 2.0 si fonda sul recupero delle potenzialità insite nelle pratiche informali e nelle modalità spontanee di apprendimento in situazioni di vita quotidiane e apre nuove frontiere alla formazione, individuale ed aziendale, in quanto:

- allarga i confini stessi dell'accesso e della condivisione delle conoscenze, non più limitati all'intranet aziendale ma aperti al web;
- valorizza l'attivazione di processi di socializzazione anche nell'ottica di valorizzazione dell'intelligenza collettiva levyniana, multidimensionale e

multisensuale, risultato dell'attivazione di processi collaborativi trasversali e flessibili;

- promuove i processi di apprendimento informale e *learner centered*, più coinvolgenti, immersivi ed autogestiti dal soggetto stesso, attore primario del più ampio processo di crescita personale.

Le riflessioni in tema di social software unite a quelle attinenti la virtualizzazione degli ambienti di apprendimento rappresentano la principale cornice di riferimento del progetto VITA, di seguito sinteticamente descritto.

3. Il Progetto VITA

Il progetto VITA è un progetto europeo volto a definire e sperimentare modelli e modalità innovative di sviluppo manageriale per le piccole e medie imprese (PMI); esso focalizza l'attenzione su tre aree di interesse per la politica europea: le PMI; il sistema di offerta di formazione manageriale; i metodi di apprendimento basati sull'utilizzo dell' ICT. La composizione del team di ricerca intende promuovere l'approfondimento ed il confronto su questi temi valorizzando sia la multidisciplinarietà sia la comparazione/comparabilità a livello Europeo. Il partenariato è composto da: Escola Superior de Educação de Beja-Portugal (Coordinatore), University of Tras-os-Montes e Alto Douro-Portugal, Camera de Comert si Industrie a Municipiului Bucuresti-Romania, Bit media e-Learning solution GmbH & Co KG -Austria, Hyvinkää-Riihimäki Vocational Adult Education Centre -Finlandia, AINTEK A.E. -Grecia, Dida Network Srl-Italia.

Il progetto intende promuovere l'apprendimento collaborativo in ambienti virtuali al fine di consentire ai partecipanti di "adattare" le loro conoscenze e competenze ai cambiamenti del mercato europeo delle PMI e aumentare le loro possibilità di occupabilità nel mercato del lavoro tramite la certificazione delle competenze e conoscenze nel quadro delle qualifiche europee: EQF e ECVT.

Durante la prima fase del progetto, dalla redazione dei report nazionali sulla situazione attuale delle PMI europee, è emerso che l'Italia è il paese dell'Unione Europea con la più alta concentrazione di piccole e medie imprese e che i punti di forza comuni delle PMI Europee sono rappresentati da una buona flessibilità organizzativa, una notevole capacità di investire in capitale sociale e buone capacità relazionali. I punti di debolezza risiedono, invece, nelle limitate capacità tecnico-professionali in aree specifiche quali finanza, logistica e risorse umane, cui si aggiungono alcune difficoltà nell'applicazione delle nuove tecnologie. Sono state anche rilevate una bassa capacità di programmazione, difficoltà ad internazionalizzare o transnazionalizzare, a ricorrere al capitale di rischio ed a strumenti e sistemi di finanza d'impresa complessa.

I primi dati di scenario confermano (ed arricchiscono di contenuti di dettaglio) gli obiettivi strategici iniziali del progetto, che ponevano al centro delle politiche e delle azioni di sviluppo manageriale (anche mediato dalle tecnologie) non solo le competenze sulla gestione dell'impresa e sul business ma anche le conoscenze legate alle nuove tecnologie, alla complessità tecnica, alla gestione delle risorse umane e fortemente alle capacità di "rete", interna e esterna. Il curricula così definito rappresenta la base per la definizione del setting, dei contenuti e delle modalità formative da implementare nell'ambiente virtuale sperimentale. In particolare, in relazione alle competenze trasversali e di rete, nell'ambito del campus virtuale VITA i partecipanti avranno l'opportunità di apprendere, formalmente ed informalmente, sia in modalità individuale sia collaborativi e connettiva. Gli aspetti cognitivi ed emozionali saranno dinamicamente integrati con quelli esperenziali; a tal fine, si prevede di implementare una serie di attività formative legate alla gestione di una PMI virtuale.

4. Conclusioni

Mondi virtuali e social software consentono di allargare ed arricchire l'accesso e la condivisione delle conoscenze, promuovere processi di apprendimento individuale e collaborativo multidimensionali, valorizzare un approccio *learner & social centered*. Gli scenari evolutivi della ricerca e sperimentazione in tali ambiti fanno emergere l'opportunità di valutare il loro potenziale e reale impatto sui processi di apprendimento secondo approcci valutativi maggiormente focalizzati sugli aspetti cognitivi, esperenziali ed emozionali degli stessi. Il progetto VITA si inserisce in questi filoni di studio e fornirà indicazioni progettuali specifiche in termini di integrazione degli strumenti ed approcci tradizionali con quelli propri dell'eLearning 2.0 e della virtualizzazione degli ambienti formativi, con particolare riferimento alle PMI.

Bibliografia

[Bonaiuti, 2006] Bonaiuti G., 2006, E-learning 2.0. Il futuro dell'apprendimento in rete tra formale ed informale, Erickson, Gardolo.

[Recchioni et al., 2008] Recchioni M., Castello V., Dell'Aiuto V., Sancin C., Strumenti collaborativi, intermodalità e life long learning. dove vanno le innovazioni?, paper scientifico sottomesso e approvato, conferenza Sie-L (Società Italiana di e-Learning), E-Learning Tra Formazione Istituzionale e Life-Long Learning, Italia, Trento, 2008.

Gli autori sono disponibili a fornire su richiesta la bibliografia completa di supporto e i deliverables via via disponibili relativi al progetto VITA.