

Advances in Learning Design

“JOURNAL OF INTERACTIVE MEDIA IN EDUCATION”, SPECIAL ISSUE, 23 AUGUST 2005

INTRODUCTION BY COLIN TATTERSALL, ROB KOPER

Recensione di Andrea Proietti

Il numero monografico *Advances in Learning Design*, pubblicato nell'agosto del 2005 da JIME, una open peer review innovativa del settore delle nuove tecnologie dell'educazione, può essere considerata un numero speciale da un duplice punto di vista. Il numero risponde infatti in modo del tutto originale alle finalità della rivista che tra i suoi obiettivi contempla anche quello di pubblicare ricerche teoriche, pratiche ed esperienze di eccellenza. E, in questo senso, i sedici contributi ospitati da JIME e incentrati sul tema del Learning Design costituiscono effettivamente una pubblicazione di ricerca multidisciplinare, che riflette un rigoroso dibattito internazionale. La monografia rappresenta anche un particolare tipo di pubblicazione che potrebbe essere definita “generativa” in quanto generata da una serie di riflessioni nate tempestivamente intorno alla pubblicazione del volume *Learning Design: A Handbook on Modelling and Delivering Networked Education and Training*, nel febbraio del 2005. Il volume, di circa 420 pagine, curato per la Springer-Verlag di Berlino da Rob Koper e Colin Tattersall, studiosi di rilievo, impegnati presso l'Educational Technology Expertise Centre (OTEC) della Open University olandese nello sviluppo di un linguaggio di modellizzazione conosciuto come IMS Learning Specification (www.imsglobal.org), raccoglie i primi, promettenti risultati di una ricerca a cui pure la Commissione Europea ha rivolto la sua attenzione, valorizzando l'attività del Gruppo olandese con la promozione del progetto UNFOLD, nell'ambito del Sesto Programma Quadro dell'Unione Europea, indirizzato a favorire il coordinamento e il potenziamento delle tecnologie per l'apprendimento.

Il numero monografico di JIME è dunque una sorta di pubblicazione parallela, di approfondimento, che commenta da vicino (16 contributi per 22 capitoli) le tre grandi linee direttive del volume: *Part I Setting the scene. An introduction to Learning Design; Part II Designing eLearning Courses; Part III Experience*. L'articolo introduttivo, elaborato da Koper e Tattersall, riproduce per intero il primo capitolo del manuale, ricostruisce le ragioni e le origini della ricerca, soffermandosi in particolare sul lavoro del Valkenburg Group, vero autore dello stesso manuale.

Il manuale, recensito dalla rivista, rispecchia infatti l'attività di studio dei membri del Valkenburg Group, gruppo il cui nome

deriva dalla località del sud dei Paesi Bassi dove per la prima volta, nel marzo 2002, i trentatré esperti di e-learning, e più in particolare di learning design, hanno avuto l'occasione di incontrarsi per discutere sul comune obiettivo di individuare i margini di sviluppo della qualità didattica del sistema e-learning tramite l'utilizzo di strumenti innovativi per un più semplice e coinvolgente uso della tecnologia da parte degli utenti. Ciò che ha spinto il gruppo di esperti ad incontrarsi e dibattere su questi temi è stato il comune sentore che l'offerta relativa all'e-learning fosse carente sotto diversi punti di vista. Il sistema era considerato di un livello qualitativo non adeguato per quanto riguarda l'offerta pedagogico-didattica, di scarsa portabilità e dotato di insufficienti strumenti e servizi connessi. Ciò che avrebbe reso l'e-learning competitivo, secondo gli esperti, sarebbe stata da una parte l'offerta di corsi e programmi efficaci e attrattivi agli studenti e, contemporaneamente, la realizzazione di coinvolgenti, piacevoli ed efficaci metodologie di lavoro per i responsabili dello sviluppo dei contenuti, della pianificazione dei processi di apprendimento, del tutoraggio, della valutazione delle performances. I membri del Gruppo convennero allora che il Learning Design potesse essere un buon punto di partenza per il raggiungimento di questo obiettivo, la possibilità cioè di sviluppare e promuovere avanzati modelli di formazione a distanza che andassero oltre le correnti applicazioni, accompagnando l'e-learning, nel suo ciclo di vita, dalla fase dell'infanzia, a quella della maturità. "In un certo senso", scrivono Koper e Tattersall nella loro introduzione, "esso lavora come una notazione musicale: può cioè catturare i processi di insegnamento e apprendimento nero su bianco. Questo rende il disegno esplicito e alla portata dei designer stessi e di chiunque altro; tutti hanno in tal modo la possibilità di perfezionarlo e condividerlo con coloro che si occupano di sviluppare i corsi. Si immagina che questa caratteristica a lungo termine porterà ad un incremento qualitativo dei corsi erogati a distanza". "La realizzazione di tutti questi auspicabili vantaggi del Learning Design - aggiungono gli autori - è comunque ancora una prospettiva futura. I principi e i modelli sono stati definiti, ma molti degli strumenti devono ancora essere sviluppati. E' proprio questo aspetto, cioè lo sviluppo parallelo degli strumenti connessi al Learning Design, ad essere stato il filo conduttore dell'attività del Varkenburg Group".

La diffusione sempre crescente dell'elearning e delle reti educative, la necessità avvertita da più parti di elaborare un linguaggio condiviso, standard e di qualità, giustifica l'ampiezza geografica dei contributi di commento al volume del Varkenburg Group, apparsi

nel numero di JIME. I 16 articoli comprendono infatti interventi selezionati, provenienti da diverse aree geografiche, dalla Francia, dalla Germania, dal Canada, dal Regno Unito, da Cuba, dalla stessa Olanda, dalla Spagna, interventi che ruotando intorno al tema portante del Learning Design espongono altrettanti temi di interesse strategico generale, quali la progettazione degli strumenti, il ruolo dei modelli esistenti, i diversi campi di applicazione del learning design, il rapporto tra LD e EML standard e la loro valutazione. Quindici articoli della rivista si rifanno ad altrettanti capitoli del libro, il sedicesimo e ultimo contributo del numero monografico di JIME si pone invece un obiettivo di più ampio respiro, toccando e ripercorrendo diversi aspetti del manuale. La natura dei contributi varia, spaziando da progetti di ricerca che forniscono visuali diverse sul tema ad articoli che ricostruiscono i primi passi compiuti nella direzione specifica che la ricerca continua si propone. In tutti i casi gli articoli hanno l'intenzione di stimolare una discussione costruttiva all'interno della comunità composta da chi opera nell'e-learning. JIME segnala non solo le prime esperienze nel settore, ma va oltre lo stato dell'arte corrente volgendo uno sguardo alle prospettive future e alle prossime potenziali applicazioni dell'e-learning e del learning design. Di facile e immediata consultazione quanto la fonte, la rivista ne sposa l'intento, quello di costituire anch'essa un prezioso ulteriore punto di riferimento per il dibattito in corso, una fonte ricca e durevole di informazioni, utile sia a chi fa didattica in e-learning, sia a chi ne progetta e sviluppa gli strumenti, una valida guida per il learning design e per le sue applicazioni, piena di importanti ragguagli sugli strumenti da usare e le trappole da evitare.

