

LABORATORIO a cura di Pier Cesare Rivoltella e Andrea Garavaglia

La Formazione a distanza di Terza Generazione

Laboratorio 2 – Apprendimento collaborativo in rete

Laboratorio 2 – Apprendimento collaborativo in rete

Premessa

Obiettivo

L'apprendimento collaborativo in rete è frutto di una complessa interazione sociale fondata sullo scambio di conoscenza e sulla costruzione di nuovi saperi.

L'apprendimento avviene per scambio quando un sapere o una competenza viene diffusa da un soggetto ad altri che non la possedevano.

L'apprendimento avviene per costruzione quando è frutto dell'unione delle conoscenze e delle riflessioni di più soggetti che interagiscono in un contesto.

Obiettivo di questo laboratorio è comprendere le dinamiche efficaci che costituiscono la buona interazione tra soggetti in grado di produrre apprendimento.

L'importanza del contesto e del gruppo

E' possibile considerare l'apprendimento come una conseguenza di un evento didattico che avviene in un contesto.

Nel caso di un apprendimento collaborativo in rete, il **contesto** in cui esso avviene è lo spazio che permette l'interazione tra soggetti *in Internet*.

Un altro aspetto importante che caratterizza questo apprendimento è il **gruppo**, in quanto la collaborazione è possibile solo nel momento in cui avviene uno scambio simbolico dotato di senso (quindi significativo) tra due o più soggetti.

Affinché l'apprendimento collaborativo in rete possa prendere corpo è perciò necessario progettare uno spazio adeguato di interazione in rete e fare in modo che esso sia popolato da una comunità (virtuale), cioè il gruppo in apprendimento.

L'apprendimento e le competenze del gruppo

Essendo l'apprendimento collaborativo un'attività sociale, è necessario centrare inizialmente l'attenzione sulle competenze e i saperi dei singoli costituenti il gruppo.

2 situazioni:

- a) un gruppo è costituito da soggetti con competenze eterogenee
- b) un gruppo è costituito da soggetti dotati delle stesse competenze

Nel caso a) sarà possibile effettuare attività di tipo cooperativo (ognuno esegue il compito di sua competenza).

Nel caso b) sarà possibile scegliere tra attività cooperative e collaborative (in cui ognuno può intervenire sulle stesse parti).

Il contesto e le strategie di apprendimento collaborativo

Gli strumenti utilizzati per interagire nell'on line creano diversi setting o contesti le cui caratteristiche determinano le diverse strategie attuabili

Le caratteristiche temporali insieme alle modalità in cui la conoscenza viene scambiata, resa disponibile e manipolata dai soggetti, permette di scegliere una strategia con maggiore efficacia

rispetto ad altre.

Strumento	Dimensione temporale	Scambio della conoscenza prevalente	Strategia efficace prevalente
Mail	Asincrona	annunci + allegati (contributi, materiali)	Sequenziale, parallela
Chat	Sincrona	Presenza di decisione, brainstorming	sequenziale
Forum	Asincrona	Riflessioni, discussioni	Parallela
Doc-sharing	Asincrona	contributi, materiali	Di reciprocità

I processi di apprendimento

1/2

E' ora possibile in base a quanto visto su gruppo, contesto, attività e strategie, provare a proporre uno schema dei processi di apprendimento tipici dei processi di formazione a distanza di terza generazione.

Gruppi	Attività	Strumento	Strategia prevalente	PROCESSI
Omogenei	Collaborativa, cooperativa	Chat, mail	Sequenziale	Codecisione
eterogenei	Cooperativa	Chat, mail	Sequenziale	
eterogenei	Cooperativa	Forum, doc-sharing	Parallela	Condivisione di competenze
Omogenei	collaborativa, cooperativa	Forum	Parallela	Coprogettazione
Omogenei	collaborativa, cooperativa	doc-sharing	di reciprocità	
eterogenei	Cooperativa	Forum	Parallela	
eterogenei	cooperativa	doc-sharing	di reciprocità (debole)	

Lo schema è naturalmente indicativo in quanto non esiste mai una forma di strategia esclusiva (ma solo prevalente) e un gruppo completamente omogeneo o eterogeneo.

2/2

Lo schema appena visto permette un'ulteriore riflessione riguardante la natura dell'apprendimento collaborativo e cooperativo in relazione al processo

Processo	Apprendimento prevalente
Condivisione di competenze	Scambio di conoscenza
Coprogettazione	Costruzione della conoscenza

Il processo di codecisione è ritenuto fase preliminare alla condivisione di competenze e alla progettazione, in quanto è nei momenti decisionali che il gruppo sceglie come interagire e quindi come deve avvenire l'apprendimento.

Il ruolo del docente nel processo

La particolare natura e complessità delle attività cooperative e collaborative on line e il ruolo attivo del gruppo induce il docente a farsi da parte per divenire un punto di riferimento per il buon andamento del processo.

In questi casi il docente diviene un osservatore partecipante pronto ad intervenire in caso di necessità e viene spesso coadiuvato da altre figure tutoriali.

Il suo compito è riassumibile in termini di:

- tutoring (nell'assistere il gruppo in caso di bisogno)

- scaffolding (nel predisporre gli spazi e gli elementi indispensabili)
- facilitatore (nel fare in modo che tutti partecipino alla comunicazione)
- osservatore partecipante (monitorando il processo per ricavarne indicatori dell'andamento)
- valutatore della bontà del processo (controllando che gli indicatori di qualità siano presenti)

Attività proposte

Scheda 1 – il gruppo e il contesto

Indicazione operativa n.1

Prova a considerare il corpo docenti della tua scuola. Che tipo di gruppo è (omogeneo, eterogeneo)? In che modo è differente da una tua classe di studenti?

Indicazione operativa n.2

Quali attività (collaborative, cooperative) e strategie prevalgono nei processi di codecisione, condivisione di competenze e coprogettazione dei due gruppi precedentemente analizzati (corpo docente, classe di studenti)?

Indicazione operativa n.3

Prova a considerare la tua classe virtuale. E' un gruppo omogeneo o eterogeneo? Quali processi vengono attivati prevalentemente in essa? Quali di questi prendono corpo completamente online?

Scheda 2 – I processi

Indicazione operativa n.1

Sperimenta nella tua Classe Virtuale l'apprendimento come scambio di conoscenze: utilizzate una fase di co-decisione per negoziare l'oggetto e predisponete degli spazi ove ciascuno riporta la propria conoscenza in merito o il frutto di una ricerca.

Quanto hai dato al gruppo? Quanto hai ricevuto in cambio? Quale tipo di interazione ha permesso un migliore scambio di conoscenza

Indicazione operativa n.2

Sperimenta nella tua Classe Virtuale l'apprendimento come costruzione di conoscenza: utilizzate una fase di co-decisione per negoziare un progetto, le modalità di stesura del relativo documento e degli spazi ove ognuno può restituire il proprio lavoro agli altri.

Come avete diviso il lavoro (cooperazione, collaborazione)? Cosa hai imparato di nuovo relativo al tema del progetto? Quali sono i frutti della progettazione in termini di nuova conoscenza? Sei in grado di discernere ciò che il gruppo sapeva prima (come somma delle conoscenze) e ciò che è stato creato, appreso ed elaborato lavorando assieme?

Scheda 3 - il docente/tutor

Indicazione operativa n.1

In una situazione di interazione collaborativa e cooperativa, come può cambiare il ruolo del tutor in funzione del processo (co-decisione, condivisione di competenze, coprogettazione)?

Indicazione operativa n.2

Evitare lo scontro relazionale (litigio) tra due soggetti nei forum è uno dei compiti più evidenti del tutor/moderatore. Prova a pensare ad altre situazioni in cui un tutor è intervenuto per ottimizzare il processo.

Indicazione operativa n.3

In base alla tua esperienza, è possibile immaginare una Classe Virtuale senza un tutor o moderatore? Cosa potrebbe decidere il gruppo per permettere che il processo non venga turbato da eventi relazionali spiacevoli?

BIOGRAFIA

Pier Cesare Rivoltella è docente di Teoria e tecniche della comunicazione di massa presso la facoltà di Scienze dell'educazione e della formazione dell'Università Cattolica di Milano.

E' membro del comitato scientifico del progetto Eurolab presso il Piccolo teatro di Milano e della redazione di diverse riviste specializzate (*Docete, Comunicazioni sociali, Didattica delle scienze e Informatica nella scuola*) e consulente del laboratorio tecnologie educative dell'Università di Firenze.

Tra i fondatori del Med. Associazione italiana per l'educazione ai media e alla comunicazione ne è vicepresidente nazionale.

Presso l'università cattolica opera nelle sedi di Milano e Piacenza.

Nella sua attività di ricerca si occupa di Media Education e Education Technology; in particolare si interessa dei rapporti tra media e cultura, dell'uso dei media nei contesti formativi e dei temi connessi con l'e-learning.