



Il presente numero esce mentre è in atto il rinnovo della Presidenza SIE-L: un ringraziamento al Presidente uscente prof. A. Colorni per l'impegno profuso in questi anni alla associazione ed un augurio al nuovo Presidente, che è anche vice-direttore della rivista, il prof A. Simone.

Il numero raccoglie una gamma di contributi significativi, alcuni dei quali sono stati anche oggetto di presentazione nel recente congresso SIE-L di Macerata (4-6 luglio 2007).

La sezione Methodologies and Scenarios si apre con il contributo di S. Agostinelli (L'approccio orientato agli artefatti, un nuovo modo di gestione delle conoscenze per l'e-learning) che richiama l'importanza di un approccio ergonomico all'e-learning: occorre spostare l'attenzione dagli effetti della tecnica alle forme di interazione, di mediazione, ed ai significati che si introducono con le pratiche sociali di uso; l'oggetto tecnico viene considerato come una delle componenti di un sistema socio-tecnologico in cui si attua un processo di costruzione di conoscenza situata.

Nel secondo lavoro I. Tanoni (Tecnologie educative nella fascia 3-6 anni: l'esperienza italiana) fornisce un' articolata panoramica storica delle iniziative e delle indagini compiute in Italia negli ultimi anni sui bambini e l'impiego di nuove tecnologie; anche se siamo in un ambito in cui rimane necessaria una valutazione più organica il lavoro indica come, oltre alle iniziative istituzionali, ne siano attive molte in ambito locale, spesso coadiuvate anche da un tessuto di reti collaborative.

F. Bruni (Identità in gioco) sposta la sua riflessione sul videogioco; considerando i giochi come "macchine ontologiche" in grado di strutturare il nostro mondo e l'immagine di noi stessi, e vedendo in essi la possibilità di dar luogo ad un continuum tra mondo reale, mondo virtuale e altri ambienti digitali per l'apprendimento, l'autore presenta alcune indicazioni tassonomiche soffermandosi in particolare sulle dinamiche che si sviluppano intorno all'identità.

A. Campi e L. Pieraccini (Blended learning attraverso l'utilizzo della la-

vagna interattiva multimediale) si interrogano sul possibile valore innovativo della lavagna interattiva. A loro avviso essa può rappresentare un valido ponte per raccordare didattica in aula e didattica online, in sostanza può divenire un volano per un reale “blended learning” con potenziali vantaggi per scuola, università e formazione professionale; un campo di applicazioni interessanti riguarda la storia dell’arte. Nella loro apparente eterogeneità i contributi sopra indicati condividono un atteggiamento comune, la forte attenzione alla componente umana dinanzi all’uso della tecnologia, la necessità di trattare problemi tecnologici da un punto di vista “antropocentrico”.

La sezione Applications spazia in vari campi, dalle mappe concettuali, agli ipermedia, alla collaborazione online, allo studio delle motivazioni.

Il gruppo di lavoro di Genova: G. Adorni, M. Coccoli, G. Vercelli, G. Vivianet (Topic Maps e XTM per l’e-learning) vede una tecnologia promettente, con possibilità aperte verso il semantic web, nelle Topic Maps (T. M.) applicate all’e-learning, di cui descrive gli elementi essenziali, il processo di standardizzazione ed i rapporti con la progettazione didattica, anche se gli autori in ultima analisi rifiutano un approccio “riducibile a strette logiche modulari”.

Il problema dell’authoring e la necessità di avvicinare esperti di contenuto alla costruzione diretta di corsi e-learning, riducendo costi e complessità, è al centro del lavoro di A. Chianese e V. Moscato (Il Progetto Web-IDEA); gli autori presentano un ambiente che offre interessanti possibilità in tal senso, assemblando risorse multimediali e generando automaticamente corsi strutturati in Learning Object, a partire da una rappresentazione del progetto didattico in XML.

Il gruppo di lavoro di Macerata: P. G. Rossi, F. Belluccini, M. Paciaroni, G. Pascucci (La sincronizzazione multimediale come risorsa per l’e-learning) sviluppa una riflessione teorica sulla ipermedialità dipendente dal tempo, corredata da strumentazioni applicative sulla sincronizzazione; l’attenzione è qui rivolta alle forme di integrazione tra video, testo, slide statiche e link di approfondimento, nell’ottica di favorire livelli più evoluti di personalizzazione dell’apprendimento.

V. Mattana (L’analisi della domanda di e-learning in un contesto universitario italiano) si pone l’obiettivo di analizzare l’impatto di alcuni fattori motivazionali sul desiderio degli studenti di seguire un corso di formazione online e sulla preferenza metodologica sull’organizzazione dei corsi universitari. I risultati da lei adottati evidenziano che le aspettative di apprendimento con l’uso di strumenti di comunicazione mediata dal computer influenzano in modo significativo il desiderio e le preferenze degli studenti nel seguire dei percorsi formativi online, anche se, in presenza della motivazione intrinseca, il loro effetto si riduce.

Il gruppo di lavoro di Firenze: A. Calvani, A. Fini, M. Molino, M. Ranieri

(Gruppi collaborativi online: come valutare interazioni efficaci) ha inteso fornire un modello ed una strumentazione adatti a valutare/favorire l'efficacia collaborativa di gruppi di project work online autogestiti, utilizzabili in istituzioni che si confrontano sempre più spesso con problematiche di lifelong learning.

La terza sezione Communications presenta esperienze che concernono settori disciplinari peculiari o riflessioni metodologiche più specifiche. Due delle esperienze riguardano l'insegnamento della lingua straniera (che si conferma uno dei settori applicativi di punta dell'e-learning), il lavoro di D. Mizza e R. O'Toole (La tecnologia al servizio di una nuova didattica della scrittura: un percorso interattivo in italiano come lingua straniera) e di L. Cinganotto e S. Resta (Il progetto sperimentale e-learning "Moodle La Sapienza"; quiz, giochi linguistici, simulazioni, chat in un corso di lingua inglese) mentre il contributo di P. Guarda (Tecnologie digitali applicate all'apprendimento del diritto: ipertesti, software didattici e scienze cognitive) rappresenta uno dei rari contributi di applicazione dell'e-learning in ambito giuridico.

Carattere di indagine esplorativa assume il lavoro di N. A. Maleh, C. S. Lee (Design considerations in mobile educational games) volto a sottolineare l'importanza di coinvolgere attivamente l'allievo nel processo progettuale dei nuovi giochi educativi ubiquitari.

Il numero si conclude soffermandosi su alcuni temi di riflessione, quello di N. Benvenuti (Dal web 2.0 alla library 2.0) che integra il tema, già oggetto del numero precedente, dell'e-learning 2.0 e del social networking, estendendolo al mondo delle biblioteche e quello sulla natura "basata su evidenza" o meno della ricerca educativa, oggetto di intenso dibattito in ambiente anglofono, su cui intervengono A. Calvani (Evidence-Based Education: ma "funziona" il "che cosa funziona"?) e M. Ranieri (Evidence Based Education: un dibattito in corso).

Siamo lieti di comunicare ai lettori che dal prossimo numero la rivista, pur rimanendo a stampa in versione italiana, avrà anche disponibile la versione online anche in lingua inglese presso l'editore Casalini. Il prossimo numero della rivista (febbraio 2008) presenterà un focus su "Lifelong learning: strategie, politiche e soluzioni per la formazione continua", mentre le comunicazioni privilegeranno il dibattito sul tema "Connettivismo: un nuovo paradigma?", argomenti sui quali è aperta la Call per la raccolta dei contributi (vedi sito www.je-lks.it).

Antonio Calvani
Università di Firenze
18 settembre 2007
calvani@unifi.it