

# "A new LIFE": oltre la didattica d'aula

Andrea Camusi  
ISIM\_garage e ScuolalaD  
Università di Roma Tor Vergata

Simona Scarsella  
ITC G. Marconi  
Via Calzatora N.5, Anagni (FR)

## SOMMARIO

A partire dal dibattito che oggi contrappone i Personal Learning Environment (PLE) ai Virtual Learning Environment (VLE) e le pratiche del cosiddetto Learning 2.0 alle "vecchie" pratiche educative on-line, il tutorial introdurrà gli uditori al Design di processi e ambienti educativi ispirati dall'idea che l'apprendimento è "esperienza che si nutre di esperienze", nell'ambito delle quali deve essere possibile valorizzare sia le potenzialità della collettività che le caratteristiche del singolo.

I partecipanti verranno altresì introdotti ad alcuni principi e metodiche del Design e del Co-Design che - secondo la filosofia del "Person in Place Centered Design" - possono ispirare la trasformazione degli attuali "learning space", spesso non-luoghi dell'apprendimento, in "learning place", che in prospettiva potrebbero delocalizzarsi sino a diluirsi negli ambienti e nelle pratiche del vivere quotidiano assumendo caratteristiche di adattabilità e responsività tali da renderli "place" ideali anche per trasformare e rendere più motivante l'attuale didattica d'aula.

Il tutorial verrà sviluppato utilizzando LIFE (Learning in Interactive Framework to Experience), un ambiente di formazione on-line, open-source, il cui design è stato ispirato dai principi sopra descritti.

## Keywords

Virtual Learning Places, ambiente Life, trasformazione didattica d'aula, processi "design inspired".

## 1. CONTENUTI DEL TUTORIAL

Il tutorial sarà suddiviso in quattro parti:

- 0) Didattica d'aula e uso delle tecnologie oggi;
- 1) Breve introduzione alla filosofia di Life;
- 2) La trasformazione della didattica d'aula
- 3) Life in action: strumenti e tutor per un processo flessibile

Nella prima parte si cercherà di riassumere brevemente lo stato dell'arte per quel che riguarda l'attuale didattica d'aula e l'utilizzo delle tecnologie a supporto delle odierne pratiche didattiche.

Nella seconda e terza parte, dopo essere stati introdotti alla filosofia progettuale dell'ambiente LIFE (<http://life.mifav.uniroma2.it>), si vedrà come una corretta impostazione progettuale degli ambienti possa rendere più facile sviluppare processi flessibili e motivanti in grado di trasformare la didattica d'aula tradizionale in un'esperienza ricca di senso.

L'ultima parte, infine, introdurrà i presenti all'uso di alcuni degli strumenti messi a disposizione dall'ambiente Life, soffermandosi a) su come questi possano essere impiegati per

la realizzazione di processi flessibili "design inspired"; b) sul ruolo e le abilità del tutor.

## 2. OBIETTIVI FORMATIVI

- Consentire un allineamento delle proprie conoscenze allo stato dell'arte per quel che concerne gli ambienti di apprendimento on-line e più in generale le prospettive del TEL (Technology Enhanced Learning).

- Consentire di prendere confidenza con l'ambiente di apprendimento, open-source, LIFE

- Consentire di prendere confidenza con i principi e alcune metodiche del Design e Co-design finalizzati alla progettazione di "place" e di processi di apprendimento mirati a far vivere a ciascun discente un'esperienza personalizzata che tenga conto del contesto di appartenenza.

## 3. COMPETENZE ACQUISITE IN USCITA

- Essere in grado di analizzare criticamente la letteratura dedicata agli ambienti di apprendimento on-line, alla luce dell'attuale stato dell'arte.

- Essere in grado di utilizzare alcune metodiche e strumenti dalle quali far scaturire processi di apprendimento ispirati al principio del "Person in place centered design"

- Essere in grado di utilizzare e gestire l'ambiente per la formazione on-line LIFE

## 4. TARGET

Il tutorial è adatto per un pubblico molto vasto che comprende

- coloro che utilizzano, o intendono utilizzare, ambienti di formazione on-line per la realizzazione di processi di "Technology Enhanced Learning" (e-learning, blended-learning, etc.) e sono interessati all'apprendimento di nuove metodiche e strumenti da utilizzare nel design e nell'erogazione di processi di apprendimento;

- sviluppatori di tool e metodologie innovative alla ricerca di un ambiente per la formazione on-line, altrettanto innovativo e ospitale, in grado di fungere da cornice affidabile all'interno della quale integrare le proprie realizzazioni;

## 5. LIFE

LIFE è un ambiente di formazione on-line alla cui base c'è la convinzione che l'apprendimento debba costituire a tutti gli effetti un'ESPERIENZA da vivere in maniera culturalmente soddisfacente e appagante.

Life si propone quale "virtual learning place" in grado di favorire: - la crescita e la stratificazione del "place" stesso, ovvero di quegli elementi di cui si compone l'identità e il DNA culturale di una società, quantunque virtuale;

- lo sviluppo di interazioni sociali e la co-costruzione della conoscenza e, quindi, la formazione di comunità di

apprendimento che non vogliono chiudersi su se' stesse ma siano pronte ad aprirsi ad altre comunita' e più in generale al social networking;

- l'armoniosa stratificazione dei percorsi di vita e di apprendimento di ciascuna entita' singola - DNA culturale personale - riservando il giusto peso allo sviluppo della propria personalita' digitale e alla rappresentazione del se'

- l'utilizzo del proprio stile di apprendimento, delle proprie metodologie di insegnamento, dei piu' diversificati processi di formazione;

- il multilinguismo e l'intercultura;

- una sempre maggiore empatia con lo status psico-fisico e mentale dei vari attori del processo formativo, con l'obiettivo di tendere ad un'armonica coevoluzione; - lo sviluppo di una sempre maggiore "intelligenza" dell'ambiente e di una crescente multimodalita' dell'interazione.

Life si propone quale nodo del networking che caratterizzera' i "liquid learning place" del futuro e il "life long learning".