

## Elearning

di Mario Rotta



### Oggetti e soggetti

Il dibattito sull'e-learning, si è detto più volte, si alimenta spesso di neologismi e parole d'ordine. Ora sembra che sia il momento dei cosiddetti "Learning Objects". A qualsiasi convegno sull'e-learning e la scuola non si fa che parlare di questi "mattoncini", di questi frammenti autoconsistenti di sapere, atomi teoricamente ricombinabili in molecole via via più complesse, inseguendo l'idea della personalizzazione dei percorsi di apprendimento e della riusabilità dei contenuti nell'e-learning. In realtà, sarebbe facile smontare (è proprio il caso di dire...) certe mitologie che si vanno diffondendo: basterebbe ricordare che dietro le teorie che hanno portato alla definizione del concetto di Learning Object ci sono da un lato esigenze, comprensibili di standardizzazione e migliore organizzazione dei contenuti da erogare via Internet, dall'altro presupposti epistemologici discutibili, poiché non appare immediatamente chiaro come e perché un sapere, una conoscenza, possa (e per di più debba) essere sempre e comunque suddivisa, articolata, sbocconcellata in pezzi. C'è anche il ragionevole sospetto che in scenari diversi, quando si parla di LO o RLO si intendano cose diverse: il paradosso è che nella scuola - che ha bisogno di sintesi e chiarezza, ma anche di percorsi formativi di più ampio respiro - sembra che ci si riferisca a frammenti di contenuto davvero minimi, fortemente destrutturati, mentre nei sistemi formativi delle imprese appare chiaro che si tratta sostanzialmente di unità didattiche relativamente strutturate. Riuscirà la scuola a sopravvivere? Probabilmente sì, nel senso che, come a suo tempo si sono accumulati in qualche armadio una certa quantità di cd-rom educational che pochi hanno usato e pochissimi hanno capito, ci si limiterà forse ad accumulare su qualche server una certa quantità di questi "oggetti per apprendere", che pochi sfrutteranno e pochissimi riutilizzeranno. Già, "oggetti" per imparare. Sembra un'ipotesi suggestiva. Se non fosse che avevamo appena cominciato a capire che in un processo di apprendimento in rete ciò che conta è prima di tutto il "soggetto" che apprende, le sue esigenze, i suoi ritmi, il suo stile, la sua capacità di interagire con gli altri. Varrà sicuramente la pena di tornare ancora sull'argomento...

Alcuni riferimenti per cominciare a riflettere:

*Un libro su Learning Objects e Metadata*

Fini A. e Vanni L. (2004), Learning Object e Metadati. Quando come e perché avvalersene, Trento, Erickson, "I quaderni di Form@re" 2

*Alcuni spunti per ripercorrere il dibattito sul concetto di Learning Object*

Wiley, The Post-LEGO Learning Object, 1999: <http://wiley.ed.usu.edu/docs/post-lego/>

Shepherd, Objects of interest, 2000: <http://www.fastrak-consulting.co.uk/tactix/features/objects/objects.htm>

Mortimer, (Learning) Objects of Desire: Promise and Practicality, 2002: <http://www.learningcircuits.org/2002/apr2002/mortimer.html>

Hesemeier e Sosteric, When is a Learning Object not an Object: A first step towards a theory of learning objects, 2002: <http://www.irrodl.org/content/v3.2/soc-hes.html>

McGreal, Learning Objects: A Practical Definition, 2004: [http://itdl.org/Journal/Sep\\_04/article02.htm](http://itdl.org/Journal/Sep_04/article02.htm)

*Alcune riflessioni sull'uso dei Learning Objects nella scuola e nell'e-learning*

Petrucco, Learning Objects: un innovativo supporto all'e-learning? 2002:

[http://www.edscuola.it/archivio/software/learning\\_objects.pdf](http://www.edscuola.it/archivio/software/learning_objects.pdf)

Biondi, La dittatura dei learning object, 2004:

<http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1191>