

Il progetto Sloop2desc

Mara Masseroni¹, Manuel Gentile², Davide Taibi²

¹ITSOS Marie Curie di Cernusco sul Naviglio - masseroni.mara@gmail.com

²(ITD-CNR di Palermo) - manuel.gentile@itd.cnr.it,davide.taibi@itd.cnr.it

Il progetto

Titolo	SLOOP2desc Sharing Learning Objects in an Open Perspective TO develop european skills and competences
Programma	Lifelong Learning, Leonardo, Trasferimento dell'Innovazione
Durata	Biennale
Anno di avvio	2009
Promotore	ITD-CNR di Palermo (IT) Coordinatore: Giovanni Fulantelli, giovanni.fulantelli@itd.cnr.it
Partner	AICA (IT) Centro METID del Politecnico di Milano (IT) Consorzio Med Europe Export, Palermo (IT) ITSOS "Marie Curie", Cernusco sul Naviglio (IT) IIS "Danilo Dolci", Palermo (IT) Cork Institute of Tecnologies, DEIS, (IR) Slovensko Drustvo Informatika, Lubiana (SL) Università di Lubiana (SL) Università "Dunarea de Jos, Galati (RO)

Sito web	www.sloop2desc.eu
Sintesi del progetto	<p>Sloop2desc è un progetto di trasferimento dell'innovazione basato sui risultati del progetto SLOOP, Sharing Learning Objects in an Open Perspective", promosso dall'ITSOS "Marie Curie". In SLOOP sono state sperimentate strategie innovative di eLearning, basate sulla produzione collaborativa di Risorse Educative Aperte, Open Educational Resources (OER). Sloop2desc si propone di diffondere tale modello di integrazione fra didattica in presenza e didattica in rete coniugandolo con la tematica della didattica delle competenze ispirata al Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente (European Qualification Framework - EQF).</p> <p>Il progetto promuove:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la formazione degli insegnanti <ul style="list-style-type: none"> • sulla didattica in rete, sull'uso di ambienti e strumenti web 2.0 nella didattica e sulla produzione e condivisione di risorse digitali aperte, • sull'adozione di strategie didattiche basate sulle competenze e quindi centrate sui risultati dell'apprendimento, • la produzione di risorse digitali aperte utilizzabili per la formazione in rete riferite a sistemi di competenze, • il miglioramento dei legami tra il mondo della scuola e quello del lavoro attraverso il coinvolgimento di tutor aziendali durante le attività di formazione e soprattutto di produzione dei materiali didattici. <p>In Italia e Slovenia, si analizzerà l'EUCIP, un sistema per la certificazione delle qualifiche in ambito informatico; in Romania, ci si concentrerà su sistemi di certificazioni nell'ambito della navigazione marittima.</p>
Principali prodotti	<p>Corso su piattaforma Moodle in italiano, inglese, rumeno e sloveno: "Progettare e sviluppare risorse didattiche aperte e corsi in rete basati su sistemi di competenze".</p> <p>Nelle versioni inglese e slovena la parte del corso relativa alle competenze è riferita al sistema di competenze informatiche EUCIP.</p> <p>Le versioni italiane sono più d'una: oltre a quella principale riferita al sistema EUCIP ne esistono altre due, riferite rispettivamente al sistema ECDL e al Framework Comune europeo delle lingue.</p> <p>La versione rumena verte su sistemi di certificazione nell'ambito della navigazione marittima.</p> <p>Erogazione di corsi – in modalità di classe virtuale - a docenti italiani, rumeni e sloveni.</p> <p>Produzione, durante i corsi, di risorse educative aperte (learning object e corsi) da utilizzare con gli studenti.</p> <p>FreeLOMS, un repository contenente le risorse educative aperte prodotte durante i corsi.</p>

Il coinvolgimento delle scuole italiane

Insegnanti coinvolti nella progettazione	6 (ITSOS Curie, IIS Dolci).
---	-----------------------------

Insegnanti coinvolti	22 (ITSOS Curie, IIS Dolci e altre 15 scuole).
Insegnanti coinvolti	500 in Italia (di centinaia di scuole diverse di tutta Italia).
Studenti coinvolti	Il progetto non prevede coinvolgimento diretto degli studenti. Gli insegnanti nei loro corsi producono risorse didattiche da utilizzare con i propri studenti (al di fuori delle attività progettuali).

Una breve spiegazione del titolo del progetto: Il numero 2, nel nome, indica come esso rappresenti una seconda tappa di un progetto iniziato nel 2005 con finanziamento Leonardo da Vinci e promotore l'ITSOS "Marie Curie" di Cernusco sul Naviglio; SLOOP come i velieri, veloci e maneggevoli che furono usati per una guerra corsara delle colonie americane contro il commercio inglese e per compiere fulminei attacchi contro gli stessi porti dell'Inghilterra. E' grazie a uno sloop come il "Providence" che le colonie conquistarono la propria indipendenza. Nei mari dell'eLearning, SLOOP intendeva far la sua parte per dare alle scuole e ai singoli insegnanti la libertà di avviare e sperimentare iniziative di integrazione fra corsi in presenza e corsi in rete in modo da migliorare il servizio offerto ai propri studenti. L'iniziativa corsara era l'attacco al vecchio modello di copyright "tutti i diritti riservati" a favore del nuovo modello copyleft di apertura: potete usare, modificare e distribuire; un modello che, nel 2005, si era manifestato con successo nel campo del software, il free & open source software, e si stava trasferendo – con l'opencourseware del MIT e con Wikipedia, al campo dei contenuti.

In sei anni le idee e le pratiche di condivisione di risorse didattiche aperte si sono diffuse sia a livello di comunità di pratiche sia a livello istituzionale. Quelli che noi chiamavamo free/open learning object sono oggi comunemente chiamati open educational resource, OER.

In inglese, quel 2, si pronuncia "to" e quindi 2desc sta per to develop european skills and competences. Il nuovo progetto, infatti, intende promuovere la progettazione di OER progettate con riferimento ad un sistema di competenze.

Secondo la terminologia europea definita nell'European Qualification Framework, EQF, una competenza è la "comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale".

Per il raggiungimento di una competenza sono necessarie:

- conoscenze, ovvero il "risultato dell'assimilazione di informazioni

attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono un insieme di fatti, principi, teorie e pratiche relative ad un settore di lavoro o di studio".

- abilità che "indicano le capacità di applicare conoscenze e di utilizzare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi".

E' importante, a nostro avviso, che, nel progettare i percorsi formativi per i propri studenti, gli insegnanti assumano come riferimento un sistema di competenze ben definito, che definisca in modo verificabile conoscenze e di abilità, e che progettino insieme al percorso le prove per verificare l'acquisizione di tali conoscenze e abilità.

Tuttavia la competenza non è una semplice sommatoria di conoscenze (saperi), abilità (saper fare) e capacità personali, sociali e metodologiche (saper essere). Competenza è utilizzare proficuamente tali conoscenze, abilità e capacità in situazione. Per ottenerla la strada migliore è quella di organizzare percorsi formativi che prevedano momenti d'uso in situazione.

- I corsi progettati per Sloop2desc (si veda il box "Struttura e Syllabus dei corsi Sloop2desc") hanno tale caratteristica. Infatti:
- I corsisti apprendono nell'ambiente (Moodle) e con la metodologia collaborativa in classe virtuale che sono l'oggetto stesso della formazione.
- Lungo tutto il corso gli insegnanti/corsisti lavorano in un ambiente (Moodle) e con una modalità che sono uno degli oggetti dell'attività formativa. Il modulo 1 è specificamente rivolto al saper operare in questo ambiente in veste sia di corsisti sia di docenti.
- Nel modulo 2 agli insegnanti/corsisti è richiesto di svolgere un'attività collaborativa usando quegli stessi strumenti web 2.0 - Delicious, GoogleDoc, Skype, ... - che sono oggetto di studio del modulo. E l'attività collaborativa si configura come riflessione e confronto sul potenziale didattico di tali strumenti.
- Nel modulo 5 gli insegnanti/corsisti devono progettare e realizzare in modo collaborativo sia singoli materiali didattici sia interi corsi per i propri studenti:
 - assumendo come riferimento il sistema di competenze che hanno analizzato nel modulo 4,
 - usando come strumenti di produzione delle risorse quelli sperimentati nel Modulo 3,
 - organizzando il corso in un ambiente Moodle, usato nel corso e

- specifico oggetto del modulo 1,
- comunicando e condividendo risorse per mezzo degli strumenti sperimentati nel modulo 2.

In Italia la formazione degli insegnanti si sta svolgendo in due tappe:

- due corsi "pilota" si sono svolti nel 2010 con il coinvolgimento di una sessantina di insegnanti, prevalentemente di informatica, per 16 settimane da febbraio a giugno,
- 11 corsi "cascata", in cui la funzione di tutor è svolta da corsisti formati del corso pilota, sono stati avviati a novembre 2010 e stanno coinvolgendo 500 docenti, per la maggior parte di informatica, ma anche di altre discipline.

I materiali sviluppati nel corso, mediante una metodologia di learning by doing, oltre ad una propria intrinseca valenza formativa per i corsisti, rappresentano anche un notevole contributo in termini di risorse pronte per essere utilizzate con gli studenti.

Nei due corsi pilota sono stati prodotti:

- 15 pacchetti SCORM di informatica,
- 5 video di informatica,
- vari materiali didattici (in formati SCORM, doc, pdf, ...).
- 4 corsi su piattaforma Moodle:
 - un corso per IT Administrator, Modulo 1, Hardware (quasi completo),
 - un corso centrato sul tema "livello di rete", punto 4.5 del Modulo 4, Uso esperto delle reti, dell'IT Administrator,
 - un corso sui database, area Build di EUCIP Core, punto B2,
 - un corso "Uso didattico degli strumenti web 2.0".

E' questo il patrimonio da cui partiranno, nel modulo 5, i docenti dei corsi cascata, per migliorarlo, svilupparlo, ampliarlo. Alla fine dei corsi cascata, la mole di risorse educative aperte, pubblicate sul repository FreeLOMS, a disposizione di tutti e non solo di chi ha partecipato al progetto, sarà consistente e in particolare sarà rilevante il materiale sviluppato per gli studenti di informatica con riferimento, soprattutto, al Syllabus EUCIP IT Administrator.

BOX: Struttura e Syllabus dei corsi Sloop2desc

Modulo	Durata	Unità	Risultati attesi
1 Usare Moodle come corsisti e come docenti	3 settimane	Usare Moodle da corsista	1. Usare Moodle quale corsista: <ul style="list-style-type: none"> registrarsi, compilare il proprio profilo, inserire una propria fotografia; scambiare messaggi con altri utenti registrati; isciversi ad un corso e monitorare le proprie attività nel corso; intervenire in un forum;
		Usare Moodle da docente	2. svolgere attività di tutoraggio (quale docente non editor): <ul style="list-style-type: none"> monitorare le attività di un corsista o di un gruppo di corsisti; 3. preparare o modificare un corso (quale docente editor): <ul style="list-style-type: none"> aggiungere ad un corso le risorse: etichetta, link, pagina testo, pagina web, cartella; aggiungere ad un corso le attività: forum, compito, lezione, quiz, quiz hotpotatoes, SCORM, wiki, registro; inserire in un'etichetta o in una pagina web il codice "embed" per riprodurre risorse da siti come SlideShare, YouTube, Scribd,...; 4. creare corsi: <ul style="list-style-type: none"> aprire un nuovo corso (secondo diverse tipologie) ex novo o a partire da un corso già esistente; assegnare e modificare ruoli.
2 Essere tutor in rete e usare gli strumenti del web 2.0	3 settimane	Il tutor in rete	1. Indicare le caratteristiche del ruolo del tutor in rete;
		Creare, organizzare e condividere risorse in rete	2. cercare e organizzare le fonti con gli strumenti del web 2.0: <ul style="list-style-type: none"> linkografia, social bookmarking (Delicious,...);
		E-cooperation	3. collaborare in rete in modo sincrono e asincrono con strumenti quali <ul style="list-style-type: none"> Skype, Forum; 4. utilizzare strumenti per la produzione collaborativa quali: <ul style="list-style-type: none"> Googledoc wiki; 5. promuovere scambi di ruoli e simulazioni.

Modulo	Durata	Unità	Risultati attesi
3 Usare e produrre risorse didattiche digitali aperte per la formazione in rete	3 settimane	La filosofia della condivisione e del riuso	1. Fornire una definizione di "open educational resource" o di "open learning object"; 2. descrivere le varie licenze CreativeCommons;
		Strumenti di condivisione web 2.0	3. mettere in condivisione risorse in ambienti web 2.0 (quali SlideShare, YouTube, Scribd, ...) utilizzando i tag per permetterne la ricerca;
		Il modello SCORM e strumenti per produrre LO SCORM	4. descrivere il modello SCORM; 5. descrivere il modello di metadata LOM IEEE; 6. creare una risorsa SCORM utilizzando il software eXeLearning;
		Sloop repository	7. cercare e risorse didattiche in una repository.
4 Syllabus europei delle competenze	2 settimane	EQF	1. Descrivere le finalità dell'European Qualification Framework for Lifelong Learning - EQF - e la sua struttura in livelli;
		Le 8 competenze chiave per la cittadinanza	2. descrivere le 8 competenze chiave per l'apprendimento permanente;
		Le competenze digitali degli utenti	3. descrivere il sistema ECDL ed elencare le certificazioni ECDL; 4. individuare nei Syllabus ECDL le competenze di riferimento utili per la propria tipologia di scuola/ disciplina;
		Le competenze dei professionisti informatici: e-CF e EUCIP	5. descrivere le finalità dell'e-CF, European e-competence Framework; 6. descrivere il modello EUCIP di competenze e profili professionali informatici; 7. elencare le certificazioni EUCIP e le modalità di certificazione; 8. individuare nel Syllabus EUCIP le unità elementari di competenza richieste per uno specifico profilo professionale.
5 Produzione collaborativa di risorse didattiche aperte basate sullo standard EUCIP	6 settimane	Sviluppo di OER basate sul Syllabus ECIP	1. Progettare una risorsa didattica; 2. realizzarla con strumenti di propria scelta; 3. garantirne l'apertura (licenza, accessibilità al sorgente, indicazioni per l'utilizzo e la modifica); 4. inserirla in una repository; 5. collaborare alla progettazione e realizzazione di un corso in Moodle.