

SLOOP un progetto europeo per un archivio condiviso di *Free Learning Object*



ITSOS "Marie Curie"
Via Masaccio 4 Cernusco sul Naviglio

<http://sloop.tes.mi.it/sloop>

Alessandria, 6/7 aprile 2006
Luisa Farinati e Marilena Vimercati

Il progetto SLOOP si propone la realizzazione di un archivio di **free Learning Object** cui tutti possano attingere e a cui contribuire secondo il modello del Free/OpenSource Software. L'accento è posto sia sul "libero uso" dei LO prodotti, sia sulla loro realizzazione grazie alla collaborazione di comunità virtuali.

Perchè il nome SLOOP

Lo Sloop è un veliero, piccolo e veloce, ad un solo albero su cui sono issate randa, controranda e 2 o 3 fiocchi.

Gli Sloop ebbero un ruolo importante nella rivoluzione americana: veloci e maneggevoli furono usati per una guerra corsara contro il commercio inglese e per compiere fulminei attacchi contro gli stessi porti dell'Inghilterra.

E' anche grazie agli Sloop che le "colonie" conquistarono la loro libertà.



La figura a lato rappresenta il veliero Sloop Providence, un simbolo della rivoluzione americana.

SLOOP è l'acronimo di
Sharing Learning Objects in an Open Perspective,

progetto pilota finanziato dal Programma europeo Leonardo da Vinci della durata di 2 anni (ottobre 2005/ottobre 2007)

Come scritto nella proposta iniziale il progetto “è – per sua propria natura – strettamente integrato con la strategia di valorizzazione. Si potrebbe forse dire che la strategia di valorizzazione coincide con il progetto. Ciò che ci si propone, infatti, è l’attivazione di un processo di produzione/condivisione di **free LO** per la formazione in rete.

Uno dei principali prodotti del progetto è l’ambiente di produzione/archiviazione-utilizzo dei LO, ma tale ambiente non è destinato a contenere solo LO prodotti dal partenariato.

L’archivio di LO è stato pensato per essere dinamico, in continua espansione grazie all’intervento delle **comunità di pratiche** nell’utilizzo, adattamento, miglioramento, ampliamento delle collezioni di LO.”

2. Le ragioni del progetto SLOOP

L’accento, come si vede dal titolo, è posto sulla collaborazione, *Sharing*.

E il termine Open, sempre nel titolo richiama, volutamente, l’OpenSource.

Il progetto SLOOP si propone, infatti, il **trasferimento del modello** del Free/OpenSource Software - “*people use it, people adapt it, people fix bugs*” - al contesto della produzione di contenuti per l’eLearning: dalla collaborazione di comunità di *hacker*¹ nella produzione e nel costante miglioramento del software alla collaborazione di comunità di *teacher*² nella produzione e nel costante miglioramento di contenuti per l’eLearning.

Diverse sono le motivazioni che hanno portato alla definizione del progetto.

2.1 L’integrazione della formazione in rete con quella in presenza e in stage

Gran parte delle istituzioni partner hanno una consolidata esperienza di formazione in presenza e in stage e sono, da tempo, impegnate a integrare la formazione in rete nei propri percorsi formativi.

In base a queste esperienze sono stati individuati due **temi cruciali** per un’istituzione formativa che voglia incrementare l’utilizzo della didattica in rete.

Il primo tema è quello della **formazione dei docenti/formatori**, in sintonia, del resto, con la: “*Giving attention to the learning needs of teachers and trainers within all forms of vocational education and training*”. [Copenhagen Declaration, 2002]

La formazione dei docenti per l’eLearning deve **valorizzare le competenze pedagogiche acquisite nella formazione in presenza; solo così** è possibile il trasferimento alla formazione in rete delle buone prassi tipiche della formazione in presenza: importanza del sistema di relazioni, di metodologie didattiche quali il *learning by doing*, il *learning by playing*, l’apprendimento collaborativo. [Progetto BiTE³, 2003].

Il secondo tema riguarda i **materiali didattici** per la formazione in rete. Lo scenario di riferimento non è quello dell’autoformazione in cui ai materiali è richiesto un livello massimo di completezza/esaustività, ma quello dell’apprendimento assistito in classe

¹ Uso del termine hacker nel senso originario - *persona che si impegna nell'affrontare sfide intellettuali nel campo dell'hardware e del software, con spirito collaborativo, e che cerca di aggirare o superare creativamente le limitazioni che gli vengono imposte* - non in quello, entrato nell’uso giornalistico, di “pirati informatici” (quelli che i veri hacker chiamano cracker).

² Questo nuovo termine, che combina *teacher* con *hacker*, indica gli insegnanti che, con analogo atteggiamento culturale, affrontano le sfide dell’eLearning.

³ Il Progetto BiTE, <http://www-deis.cit.ie/bite>, programma Socrates-Minerva, è stato sviluppato da membri del partenariato SLOOP.

virtuale in cui il ruolo dei materiali è ridotto in quanto molte funzioni sono svolte dal docente/tutor e dal gruppo dei pari [Guida 4 del Progetto SOLE⁴, 2003].

In ogni caso i materiali didattici rivestono un ruolo determinante e devono essere espressamente progettati per la rete. Dato il costo, in termini economici e di tempo, difficilmente sostenibile dalla maggior parte delle scuole e delle stesse università, è necessario che i materiali prodotti siano riutilizzabili e migliorabili senza ogni volta dover ripartire da zero.

2.2 L'utilità dei Learning Object

Il limite della non riutilizzabilità dei materiali è emerso chiaramente nel progetto SiR2⁵, promosso dall'ITSOS e finanziato dal Fondo Sociale Europeo, dove 120 docenti impegnati in un corso in rete hanno prodotto 120 prodotti didattici da utilizzare con i propri studenti.

Come è stato scritto in una precedente occasione *“nonostante l'idea di partenza fosse di tipo 'modulare' e centrata sulla produzione di singoli 'elementi', in realtà i prodotti non risultano facilmente modificabili, riaggregabili, riutilizzabili come si sarebbe voluto.*

Ogni elemento prodotto in SiR2 è un insieme complesso, altamente strutturato.

Gli oggetti che lo costituiscono - lezione/spiegazione, stimoli per la riflessione (eventualmente collettiva), esercizi di applicazione/simulazioni, test con autocorrezione - sono organicamente legati sulla base di uno story-board. Ma proprio tale completezza e organicità limita le possibilità di trasferimento e riutilizzo.” [Ravotto, 2004].

L'ITSOS è quindi arrivato, a partire dalle esperienze pregresse, alle stesse conclusioni che hanno portato altre – ben più importanti istituzioni – alla teorizzazione dei Learning Object.

I Learning Object - rispondenti a standard e catalogati con un sistema di metadata - sono riusabili, adattabili, interoperabili. Questo può, sul medio/lungo periodo, ridurre i costi di progettazione e sviluppo.

Ma rimane che, per poter integrare formazione in presenza e formazione in rete, i docenti dovrebbero avere a disposizione una vasta collezione di Learning Object da cui attingere e da arricchire. Produrla va oltre le possibilità di risorse economiche e umane della maggior parte delle singole scuole e università.

E' questa l'esigenza cui il progetto SLOOP vuole offrire una risposta.

2.3 Il copyleft e la strategia collaborativa

Da quando l'idea del *free software* ha dimostrato di poter essere non solo un'utopia ma una concreta realtà, concorrenziale sul mercato, sono in molti ad aver pensato ad una sua estensione ai contenuti didattici.

E' stato il prestigioso MIT - il Massachusetts Institute of Technology, non a caso forse il principale centro in cui si è formata l'originaria filosofia hacker – la prima grande istituzione a rendere liberamente utilizzabili i propri corsi di formazione in rete.

L'ipotesi sottostante il progetto Sloop di **Free Learning Object** non si ferma all'idea della libertà di utilizzo. Essa è centrata su un altro caposaldo del FOSS: la **collaborazione**, che può rendere compatibile la formazione in rete con i bilanci di piccole scuole e università: *“the benefits that could be reasonably sought from a **shared approach** are reduced*

⁴ Anche il progetto SOLE, <http://www.tes.mi.it/sole>, Programma Leonardo da Vinci, è stato sviluppato da membri del partenariato SLOOP.

⁵ La presentazione del progetto e i materiali didattici sono disponibili all'indirizzo <http://www.tes.mi.it/sir2portale>.

procurement costs, shared assets, economics of scale and shared development costs". [Annan, 2004]

Ma, più ancora, la collaborazione può produrre materiali migliori!

La storia del FOSS, e in genere la storia di internet, è la storia di un costituirsi libero e spontaneo di comunità di pratiche che si danno regole e obiettivi e che arrivano a conseguire risultati considerevoli. Si pensi, per far solo due esempi, al sistema operativo GNU/Linux e a Wikipedia.

*"La rete è oggi uno degli strumenti fondamentali di sostegno alle **comunità di pratica**, alle **modalità di apprendimento collaborative e sociali**, ...Il corpo di conoscenze su cui si basa una comunità di apprendimento non è statico, ma evolve in seguito al processo di co-costruzione e selezione di significati messo in atto dalla comunità stessa; ciò implica che non sia possibile considerare i LO eterogenerati e immutabili dal punto di vista dei **discenti**, che anzi **possono e devono contribuire alla riedizione dei LO e alla definizione di nuovi LO** parallelamente alla costruzione collaborativa di nuova conoscenza ...".* [Alvino e Sarti, 2004].

La scelta della **piattaforma Moodle** è coerente con la filosofia del progetto in quanto consente una flessibilità di utilizzo significativa Scorm compatibile. Essendo molto diffusa e fruibile in molteplici lingue, può garantire l'aspetto di *sharing* tra le molteplici comunità di pratiche aderenti.

3. Risultati attesi del progetto

E' un processo collaborativo in rete quello che SLOOP si propone di attivare, processo che coinvolga docenti – i *teackers* – e studenti.

Mediante Sloop il partenariato si è impegnato con la Commissione europea a:

- ❑ definire una **metodologia** per la produzione di *free* Learning Object (LO) secondo gli **standard** emergenti a livello internazionale (con riferimento sia agli aspetti pedagogici che a quelli tecnici).
- ❑ Realizzare, in Internet, un **ambiente di produzione-archiviazione-utilizzo** di *free* LO che risulti di facile e libero accesso per le istituzioni formative e per i singoli docenti/formatori, ovvero un **ambiente condiviso per lo scambio di contenuti e metodologie per la formazione in rete (eLearning)**.
- ❑ Produrre una **collezione di Learning Object** per la formazione/aggiornamento professionale di docenti/formatori sui seguenti temi:
 - **produzione di LO** e loro utilizzo nella **formazione in rete** (meta-LO),
 - utilizzo della **multimedialità** nella didattica in rete e nella produzione di LO
 - **formazione sul lavoro (stage)**,
 - **riconoscimento delle competenze pregresse**.
- ❑ Produrre **collezioni di Learning Object** per la formazione di studenti e di lavoratori.
- ❑ **Valorizzare** il modello, l'ambiente e l'archivio di LO presso **comunità di pratiche interne ed esterne** al partenariato attivando la produzione di ulteriori collezioni di LO per discipline e contesti formativi differenziati.
- ❑ Innescare un processo che garantisca la sostenibilità del modello/ambiente oltre la conclusione formale del progetto.

Come l'antico veliero il progetto **Sloop**, in sinergia con **Moodle**, veleggia alla scoperta di "terre nuove"