

sie-L

**SOMMARI
DEI LAVORI PRESENTATI**

Firenze 9 - 11 novembre 2005

**2° CONGRESSO NAZIONALE
della Società Italiana di e-Learning**

e-learning: persone, sistemi, organizzazioni

Firenze, Poggio Imperiale | Istituto della Ss. Annunziata

Following this argumentation, one should agree that the interior sharing of cases histories, informations, the best practices, that normally has to take place inside those institutions (Sovrintendenze, Direzioni Ministero Beni Culturali) is itself a precious repository of “knowledge modules” for an Info-Learn Portal on the same subject. Our goal will be to produce a model of such a portal prototyped on a Plone Learning Management System already known and available for the academic environment, Educommons (thanks to Utah State University development effort).

Within the frame of Educommons we will collect, classify, and distribute reusable Learning Objects in order to support the user in building his/her own paths of investigation on a selected subject. Self assessment tools will be also available for the educational institutions users to test their competence and knowledge building. Further, we will produce an add-in module for the use inside Educommons that will perform the “storytelling” style aggregation of Learning Objects and that will attempt a comparison and an evaluation between different “cognitive behaviors”.

Web-learning Object Reviewing: un modulo nella piattaforma LMS Educommons per facilitare la revisione formale e semantica (peer reviewing) di reusable Learning Object nel contesto di OCW-Educommons

■ Stefano Lariccia • Università di Roma “La Sapienza” • stefano.lariccia@uniroma1.it ■ Giovanni Toffoli • Link srl, Università di Roma “La Sapienza”

Web-Learning “Object reviewing” is a module developed for Educommons LMS platform to facilitate and partially automate the job of validation and classification of Learning Objects. The module uses Workflow and “open workflow” standards to implement a collaborative procedure of validation, reviewing, publication, dissemination realized by a small team of reviewers, targeted to serve a large community of end – users and an intermediate community of active users (Learning Objects proposers). The validation process will be divided in three subprocesses: one regarding the linguistic and communication point of view; the second on the pedagogical program structure; the third on the subject domain ontology (not yet analysed here). The second subprocess, working on the pedagogical structure, will be implemented in order to be guided by a domain ontology developed by a third part.

Our goal is to produce a model of such a tool prototyped on a Python/Zope/Plone based Learning Management System already known in the universities environment, Educommons. (thanks to the Utah State University development effort, Educommons is available under GPL style license). Within the frame of Educommons we will collect, classify, and distribute reusable Learning Objects in order to support the user in building his/her own paths of investigation on a selected subject. Self assessment tools will be also available for the educational institutions users to test their competence and knowledge building. Further, we will produce an add-in module for the use inside Educommons that will attempt a comparison and an evaluation between different “cognitive behaviours”.

Calcolare il “tempo”. Analisi strutturale e navigazionale dei contenuti multimediali per la formazione online

■ Giovanni Bonaiuti • Università di Firenze • giovanni.bonaiuti@unifi.it

Il contributo, partendo da una esperienza maturata all’interno del progetto Trio, si preoccupa di individuare alcuni criteri per la determinazione delle durate dei materiali didattici strutturati sempre più utilizzati nell’ambito dell’e-learning. Nonostante molti di questi materiali (learning object e courseware) siano ampiamente basati sulla testualità ed abbiano strutture tutt’altro che lineari si è soliti parlare di “tempo”

come criterio di base per la misurazione dell’impegno richiesto agli studenti, ma anche come indicatore del valore commerciale. Sulla base di questo “tempo” si è infatti soliti procedere alla caratterizzazione di altri “tempi” come quello di produzione o a quello richiesto per lo studente nel processo di studio e apprendimento. Colorni (2005) indica una “forchetta” di valori che rapporterebbe un ora di materiale didattico online a circa 20 e 50 ore necessarie per la produzione (da parte dell’autore e dello staff editoriale) e da 2 a 4 ore le ore di fruizione necessarie all’utente a consultare completamente il prodotto, approfondendone le varie parti, aprendo i link, ecc. Dal tempo di produzione deriva, conseguentemente, il suo costo che, secondo Fortunato (2004) oscillerebbe tra i 2.000 e i 6.000 euro per multipli di 30 minuti.

Ma come si determina oggettivamente questo tempo da cui derivano tutte queste conseguenze? È possibile farlo in maniera affidabile? Che rapporto c’è tra il contenuto e la sua forma? Una volta individuato il tempo di fruizione è possibile accreditarne un valore formativo?

Il problema non è irrilevante visto che ad esso sono connesse sia questioni economiche, che di riconoscimento di crediti formativi. L’articolo, partendo da un’analisi della letteratura disponibile, proporrà alcune griglie per l’estimo dei componenti costituenti i moduli didattici multimediali e discuterà circa le ipotesi di validazione di questi valori ai fini della maturazione di crediti formativi.

References

- ASFOR (2003), *Il Glossario e-Learning di ASFOR*, in *Lettera ASFOR n. 3*, in *Internet all’indirizzo: <http://www.asfor.it/sitounuovo/LETTERA%20ASFOR/Lettera%20Asfor%202003%20nr%203.pdf>* ■ Bernard M.L., Chaparro B.S., Mills M.M., Halcomb C.G (2005), *Comparing the effects of text size and format on the readability of computer-displayed Times New Roman and Arial text*, in *“International Journal Human-Computer Studies”*, 59 (2003), pp. 823-835 ■ Chuen-Tsai S., Chien C., Bing-Kuen L. (1998), *Structural and Navigational Analysis of Hypermedia Courseware*, in *Internet all’indirizzo: <http://www.ewh.ieee.org/soc/es/Nov1998/07/BEGIN.HTM>* ■ Colorni A. (2005), *Dai learning object ai learning objectives*, in *“JeLKS”*, n.1, aprile 2005, Erickson, Trento ■ Fini A., Vanni L. (2004), *Learning Object e Metadati. Quando, come e perchè avvalersene*, Erickson, Trento ■ Fortunato V. (2004), *La crisi italiana dell’e-learning: un’occasione perduta?*, in *“E-learning e Knowledge management”*, vol.1, n.1, pp. 4-8 ■ Hong Ng M., Wendy Hall W., Maier P., Armstrong R. (2002), *Using Effective Reading Speed to Integrate Adaptivity into Web-based Learning*, in *Proceedings of 2nd International Conference on Adaptive Hypermedia and Adaptive Web Based Systems*, pp. 428-431, Malaga, Spain ■ Liscia R. (a cura di, 2004), *E-learning. Evoluzione del mercato nel sistema Italia*, Milano, Mondadori ■ Marshall I.M., Samson W.B., Dugard P.I. (2004), *Courseware - How much will develop?*, documento presentato al *Computers in Teaching Initiative (CTI) Annual Conference 1994*, in *Internet <http://www.ulst.ac.uk/cticomp/aitctc94.html>* ■ Thackaberry C.W., Rada R. (1998), *Estimation Metrics for Courseware Maintenance Effort*, in *Journal of Universal Computer Science*, vol.4, n. 3, pp. 308-325

Open Source, Open Access ed Open Content: verso sistemi aperti di condivisione della conoscenza

■ Anna Maria Tammaro • Università di Parma

Il modello “Open” di condivisione della conoscenza nasce dalla sinergia di tre comunità diverse: quella dell’open source (software i cui sorgenti sono disponibili), quella dell’open access (basata sull’interoperabilità di risorse digitali in rete), quella dell’open content (condivisione e riuso di materiale didattico). Il modello si basa sulla disponibilità delle tecnologie dell’informazione e su un approccio culturale innovativo di condivisione della conoscenza. Le funzionalità nuove che si propone di sviluppare sono finalizzate a facilitare l’apprendimento e la creazione di nuova conoscenza.