

Università degli Studi di Firenze



*Facoltà di Scienze della Formazione
Facoltà di Ingegneria*

*Master in
"Progettista e gestore di formazione in rete"*

**Valutazione, analisi e sperimentazione di piattaforme
Open Source per l'apprendimento a distanza**

Relatore:

Prof. Maurizio Masseti

Tesi di master di:

Simone Carletti, 3953519

Anno Accademico 2003-2004

*“Life is short. Have fun, learn,
and have fun helping others learn”*

K. Kruse, e-Learning Guru

Indice dei contenuti

Introduzione	1
Capitolo I – Scenario di riferimento	3
eLearning e Open Source.....	3
Il ruolo dell'esperto di piattaforme.....	4
eLearning alla facoltà di Scienze della Formazione dell'Università degli Studi di Macerata..	6
Capitolo II – Valutazione comparativa di piattaforme	8
Considerazioni preliminari: interoperabilità degli standard.....	8
Metodologie e strumenti per il confronto di piattaforme.....	9
Valutazione e selezione della piattaforma.....	18
ATutor.....	21
Moodle.....	22
Spaghetti Learning.....	24
Selezione finale	25
Capitolo III – Sperimentazione e analisi	27
Distribuzione e installazione	27
Configurazione e personalizzazione.....	28
Creazione e gestione dei corsi.....	30
Caricamento materiali.....	31
Problematiche rilevate.....	33
Capitolo IV – Conclusioni	34
Appendice A – Panoramica sugli standard di LO/CM	36
Bibliografia, testi e pubblicazioni	39
Sitografia, risorse e riferimenti	41
Glossario e acronimi	43
Ringraziamenti	45

Introduzione

Il lavoro qui presentato è stato svolto nell'ambito del progetto di stage – come previsto dal programma didattico del master – realizzato presso la Facoltà di Scienze della Formazione dell'Università degli Studi di Macerata, all'interno del laboratorio multimediale. Il periodo di stage ed il relativo progetto hanno avuto come obiettivo primario la messa in pratica – attraverso la ricerca, lo studio e lo sviluppo di un caso reale all'interno della struttura ospitante – delle conoscenze teoriche acquisite durante il percorso formativo del master.

Il progetto a cui sono stato assegnato – i cui risultati sono qui presentati – ha visto come punto di interesse centrale lo studio e la valutazione comparativa di tre diversi ambienti di apprendimento virtuali (VLE) e nello specifico di piattaforme collaborative per l'apprendimento a distanza di tipologia esclusivamente Open Source; le motivazioni di questa scelta e le risposte ad altri quesiti posti nell'ambito del presente studio verranno in parte date nel primo capitolo ed in parte emergeranno dai risultati finali che sono sintetizzati nelle conclusioni.

Il ruolo personalmente ricoperto può identificarsi in esperto di piattaforme, figura che corrisponde al mediatore tra la tecnologia e la didattica; i requisiti, le capacità e le attività principali competenti al profilo di esperto di piattaforme verranno trattate in maggiore dettaglio all'interno del primo capitolo. Nello stesso capitolo si presenterà brevemente l'Università degli Studi di Macerata e le attività di formazione a distanza da essa promosse attraverso la Facoltà di Scienze della Formazione e lo staff del laboratorio multimediale.

Nel secondo capitolo si entrerà nel merito del lavoro realizzato con delle considerazioni preliminari sugli attuali standard di riusabilità dei contenuti e di interoperabilità tra piattaforme diverse; si presenteranno altresì le metodologie e i criteri di valutazione delle piattaforme prese in esame e verranno introdotti gli strumenti per la valutazione, il confronto e la selezione finale di una soluzione da utilizzare per la fase di sperimentazione. La valutazione comparativa, oggetto centrale del presente studio, comprenderà una fase di pre-selezione, basata in parte sui risultati di studi già pubblicati, ed una fase di analisi dei processi di installazione, configurazione e gestione ordinaria per ciascuna piattaforma selezionata, mettendone in luce i rispettivi punti di forza e di debolezza. Questo studio si basa su ricerche e pubblicazioni autorevoli in materia di modelli di contenuto e organizzazione della conoscenza; anche i criteri di selezione delle piattaforme valutate si basano sui risultati di recenti studi effettuati da noti istituti di ricerca, ma sempre tenendo in considerazione i requisiti e le esigenze tecnico-didattiche dell'ente committente.

Dalla valutazione comparativa emergerà la selezione di una sola piattaforma ritenuta come più conforme alle specifiche richieste, che verrà quindi analizzata più approfonditamente mediante la fase di sperimentazione finale descritta nel terzo capitolo. Questa fase di studio coinvolgerà un più ampio ventaglio delle funzionalità della piattaforma che verranno descritte in macrogruppi: si partirà dall'analisi dei processi di installazione e configurazione – senza tralasciare di dettagliare l'aspetto hardware dell'ambiente di sviluppo – per poi passare agli aspetti della personalizzazione dell'interfaccia, alla creazione e gestione dei corsi e al caricamento dei contenuti didattici; si segnaleranno infine le problematiche emerse e gli spazi di miglioramento rilevati.

Il presente studio si concluderà nel quarto capitolo con delle valutazioni oggettive riepilogando l'attuale stato delle piattaforme, degli standard e degli strumenti trattati, anche cercando di identificare le limitazioni del lavoro svolto. Si tenterà inoltre di fornire delle risposte il più possibile concrete alle domande poste inizialmente e agli interrogativi incontrati durante l'esecuzione del lavoro, primo tra tutti: se lo studio svolto possa risultare applicabile ai fabbisogni tecnologici dell'Università degli Studi di Macerata e al laboratorio multimediale della Facoltà di Scienze della Formazione. Infine si vuole chiudere l'ultimo capitolo di questo studio con delle proposte per ulteriore lavoro sul tema affrontato e con delle considerazioni personali sul possibile sviluppo dell' Open Source per le piattaforme di apprendimento a distanza.