

Personal Learning Environments con ELVIS

Giovanni Dimauro, Claudia A. Trullo
Dipartimento di Informatica, Università degli Studi di Bari "Aldo Moro"
Via E. Orabona 4, 70125 Bari
dimauro@di.uniba.it

L'evoluzione della formazione in rete è favorita dalla rapida diffusione e introduzione del social computing nelle pratiche educative. Tale evoluzione si riflette sui sistemi Virtual Learning Environments (VLE) e ne favorisce la migrazione agli spazi condivisi on-line, i Personal Learning Environments (PLE), ambienti creati ponendo più attenzione al discente e in grado di supportare sia elementi di tipo formale che informale [Peter, 2009]. Essi lasciano più spazio decisionale agli utenti e consentono agevolmente la personalizzazione del percorso formativo. Inoltre, il nuovo ruolo del docente, grazie alle nuove risorse del social computing, comprende anche la capacità a motivare gli studenti ad impegnarsi nell'apprendimento autodidattico, a fornire loro le strutture che li tenga concentrati su tali obiettivi, agevolando così la realizzazione di attività formative, in modo che gli obiettivi siano raggiunti [Ala-Mutka, 2009]. In questo lavoro viene presentato ELVIS, un esempio di sistema basato su PLE.

Il **sistema ELVIS** è stato progettato con lo scopo di creare un ambiente virtuale con le caratteristiche proprie degli ambienti collaborativi e orientati al Learning2.0. ELVIS offre un ambiente platform-independent, condivisibile con altri utenti collegati nello stesso contesto collaborativo. E' dotato di un insieme di tools che permette la comunicazione e l'interazione tra gli utenti consentendo loro di visionare e discutere gli argomenti riguardanti il contesto, mediante la visualizzazione contemporanea degli stessi oggetti e di comunicare tramite messaggi istantanei, offrendo inoltre la possibilità di inserire in un proprio repository personale ogni altro tipo di materiale il quale potrà essere messo in condivisione. In tal caso, verrà associato una votazione del docente per orientare gli altri utenti alla valutazione del suo contenuto.

Un importante obiettivo per gli sviluppi futuri del sistema è quello di modificare l'ambiente in modo da creare un mondo virtuale 3D orientato alla collaborazione e al Learning2.0. E' in corso una fase di testing per la valutazione della efficacia del sistema relativamente a quanto è stato utilizzato e quanto incide sull'indice di gradimento degli utenti durante il processo di apprendimento.

Bibliografia

[Ala-Mutka, 2009] Ala-Mutka K. e al. Learning2.0: The Impact of Web2.0 Innovation on Education and Training in Europe, Report on a validation and policy options workshop organised by IPTS Joint Research Centre European Commission, 2009

[Peter, 2009] Peter Y. Pervasive and personal learning environments. Future Learning Landscapes: Towards the Convergence of Pervasive and Contextual computing, Global Social Media and Semantic Web in Technology Enhanced Learning - EC-TEL 09 Workshop, France, 2009.