



docentipunto.org
docentipunto.org

Forum
 Cerca nel sito



Home / TD / **Strumenti**

Learning object questo sconosciuto

testo di: [Antonella Fatai](#)

Oggi in tutta la didattica, sia quella tradizionale che quella supportata da tecnologie telematiche, sta crescendo l'interesse verso la tecnologia del RLO (Reusable Learning Object) o semplicemente LO (Learning Object).

Le radici del LO "sono nel paradigma della programmazione object oriented usata nel settore informatico, dove vengono creati componenti ("objects") indipendenti l'uno dall'altro, che possono essere riutilizzati in contesti diversi grazie al loro riassettaggio di volta in volta nuovo a seconda delle esigenze e dell'obiettivo da perseguire. (Dahl & Nygaard, 1966)

Tale tendenza nasce dalla necessità di standardizzare e rendere riutilizzabile il materiale formativo al fine di progettare percorsi formativi curriculari e individuali flessibili in base alle esigenze di un utente, suddivisibile in unità formative autosufficienti, autonome e aggregabili sulla base di nuove e diverse esigenze, consentendo così di ammortizzare i costi elevati della progettazione didattica dei materiali per la formazione basata sulle nuove tecnologie." ¹

Come potremmo definire un Learning Object?

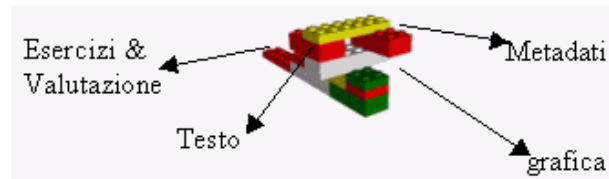
Negli anni si sono avute numerose definizioni, non condivise da tutti. Vi presento solo alcune delle più accreditate ed autorevoli in letteratura:



L'LTSC (Learning Technology Standard Committee) definisce i learning object come "ogni entità digitale o non digitale che può essere utilizzata, riutilizzata o indicata come riferimento durante l'apprendimento supportato dalle nuove tecnologie" (*any entity, digital or non-digital, which can be used, re-used or referenced during technology supported learning*).

- **David Wiley** considera la precedente definizione troppo ampia e definisce i LO come "ogni risorsa digitale che può essere riutilizzata per supportare l'apprendimento" ². Dunque nel Learning Object è inclusa qualsiasi risorsa che può essere erogata attraverso la rete: immagini digitali, video o audio in streaming o live, testi non troppo lunghi, animazioni, piccole applicazioni erogate dal Web, come può essere un java-calculator, pagine web che combinano testo, immagini e altri media al fine di erogare contenuti formativi.
- **Wisconsin Online Resource Centre** I Learning objects rappresentano un nuovo modo di concepire l'apprendimento. Tradizionalmente I contenuti sono proposti utilizzando numerose unità orarie. I LO sono unità d'apprendimento più piccole che vanno dai 2 ai 15 minuti. Sono totalmente indipendenti l'uno dall'altro, sono riutilizzabili (ogni LO può essere utilizzato in contesti diversi per scopi diversi), possono essere raggruppati in insiemi di contenuti più ampi fino ad arrivare alle strutture dei corsi tradizionali. In più ogni LO contiene informazioni descrittive che lo rendono facilmente rintracciabile tramite ricerca. "Learning objects are a new way of thinking about learning content. Traditionally, content comes in a several hour chunk. Learning objects are much smaller units of learning, typically ranging from 2 minutes to 15 minutes. Are self-contained - each learning object can be taken independently. Are reusable - a single learning object may be used in multiple context for multiple purposes. Can be aggregated - learning objects can be grouped into larger collections of content, including traditional course structures. Are tagged with metadata - every learning object has descriptive information allowing it to be easily found by a search" Il LO è quindi una risorsa, sia digitale che non digitale, che può essere usata, ri-usata e consultata nell'ambito delle diverse fasi del percorso formativo.

Ma intuitivamente possiamo dire che un learning object é una risorsa didattica "modulare" erogabile a distanza, utilizzabile su piú piattaforme ed in diversi formati con la possibilitá, una volta archiviato l'oggetto di apprendimento, di riusarlo all'infinito, con enorme risparmio di tempo e di denaro. Organizzando opportunamente sequenze di vari LO si giunge ad un percorso formativo "personalizzato". Il LO deve essere costruito per aiutare chi apprende a raggiungere **specifici obiettivi didattici**.



Caratteristiche di un Learning Object

Le caratteristiche essenziali che un LO deve necessariamente avere sono la *combinazione* e la *granularità*. Per combinazione si intende la possibilitá dei *computer agents* ³ di comporre in modo semplice, efficace, automatico e dinamico lezioni, anche personalizzate a seconda delle esigenze del singolo utente. Per granularità si intende la durata e quindi le dimensioni che deve avere un LO. Su questo tema si dibatte ancora: c'è chi sostiene che i LO debbano durare dai cinque ai quindici minuti, chi invece sostiene che la durata media di un LO debba essere di un'ora. Dalla combinazione e dalla granularità conseguono altre caratteristiche, ovvero un Learning Object deve essere Condivisibile, Riutilizzabile, Digitale, Modulare, Portabile, Facilmente rintracciabile.

Quali i vantaggi dei learning objects per chi apprende? E' modellato sulle esigenze di chi apprende (*Just for you*) è facile da raggiungere (*Just in time*) e prende solo quello che serve (*Just enough*)

Esempi di LO:

- una procedura (<http://ali.apple.com/ali/resources.shtml>)
- un gioco didattico (www.bbc.co.uk/schools/spellits/home_y5.flash.shtml)
- un insieme di esercizi (<http://users.pandora.be/freddy.van.overmeire1/pep1.htm>)
- un video (www.millenniumwave.com/de/ohmmeter.htm)

Per reperire facilmente i LO in Internet vi sono I REPOSITORIES

Un esempio particolarmente interessante: MERLOT: <http://www.merlot.org/Home.po>

Un elenco di repositories: Università del Texas (S.Antonio): <http://elearning.utsa.edu/guides/LO-repositories.htm>

Sitografia per chi volesse approfondire:

- Fini, A.: *Learning Objects: Standard e confronto di piattaforme e metodologie educative*, Tesi di laurea in "Formatore Multimediale", Facoltà di Scienze della Formazione, Università degli studi di Firenze, 2003, reperibile on line all'indirizzo: http://www.sinap.it/anto/tesi_fini.pdf
- Sito IEEE per i LOM: <http://ltsc.ieee.org/wg12/index.html> Polsani, P. "Use and Abuse of Reusable Learning Objects", in *Jurnal of Digital Information*, Volume 3 Issue 4, Artiche No.164, 19/02/2003- reperibile on line all'indirizzo: <http://jodi.ecs.soton.ac.uk/Articles/v03/i04/Polsani/>
- Wiley, D. (2000), *Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy* in D.A. Wiley (Ed.), *The Instructional Use of Learning Objects: Online Version* (Online), sul Web all'URL: <http://reusability.org/read/chapters/wiley.doc>
- ... ignari di essere al centro del dibattito: se andassimo a vedere cosa si muove nelle scuole intorno al tema dell'uso dei Learning Object nella didattica, <http://www.educa.ch/dyn/140533.htm>



1. G. Rita (Jose) Mangione, M. Chiara Pettenati, M. Masseti

2. Wiley, David A., Connecting learning objects to instructional design theory: a definition, a metaphor, and a taxonomy, p. 7, in D. A. Wiley (Ed.), The Instructional Use of Learning Objects. Bloomington, In Association for Educational Communications and Technology. 2000.

3. Agenti del computer, organizzano i corsi on-line

© docenti.org

Ultima modifica
20 - 12 - 2005

docentipuntoorg