

VERSO UN MODELLO IBRIDO DI APPRENDIMENTO

Franco Amicucci

Con la pandemia, nelle scuole e nella società le parole *eLearning*, Didattica a Distanza, Formazione *online*, Teleformazione, sono diventate familiari alla maggior parte delle persone. Nel 2019 le previsioni del tasso annuo di crescita del settore *eLearning* nel mondo, calcolato fino al 2025, era di circa l'8%, ma con l'impennata del *lockdown* si stima possa andare oltre il 10% annuo, con un volume d'affari previsto in oltre 300 miliardi a livello globale nel 2025.

Ma da cosa è composto questo settore, quali i segmenti e quali i mercati più significativi in Italia?

La classificazione tradizionale, finora, ha individuato due grandi aree, quella delle piattaforme digitali e quella della produzione dei contenuti e 4 diversi mercati, rappresentati rispettivamente dalle Università telematiche, dalla formazione *online* degli Ordini professionali, delle aziende private e pubbliche e infine dal mercato dei singoli cittadini che accedono alle piattaforme di formazione *online*.

Le piattaforme digitali comprendono le piattaforme *eLearning* e le piattaforme per seguire *webinar* e videoformazione in diretta.

Le tradizionali piattaforme *eLearning*, che possono essere open source, come Moodle, o proprietarie, come Cornestone o Docebo, sono vere e proprie biblioteche virtuali che contengono corsi *eLearning*, ai quali è possibile accedere tramite *password* individuale. Questa modalità di formazione viene definita «asincrona», perché lo studente decide autonomamente orari e tempi da dedicare alla sua formazione, senza interagire con docenti o colleghi.

Durante la fase di *lockdown* milioni di studenti e lavoratori hanno invece sperimentato una modalità diversa, quella dei *webinar*, definita sincrona perché, pur a distanza, si mantiene un rapporto diretto tra l'allievo e il docente grazie a piattaforme come Teams, Webex, Zoom e altre simili.

Il *trend* a cui assistiamo in questa fase di ritorno alla normalità, è quello della stabilizzazione di un modello ibrido, con aule sempre più brevi integrate con la formazione *online*, sia sincrona che asincrona.

Per quanto riguarda il mondo dei contenuti *eLearning*, l'esperienza di questi anni ha dimostrato che qualunque conoscenza tecnica, contenuto scolastico, cultura umanistica può essere trasformata in corso *eLearning*, corso che sarà poi collocato all'interno delle piattaforme digitali.

Il mondo dei contenuti *eLearning* vede due distinte aree in forte sviluppo: la prima è data dalla produzione eLearning su misura, con corsi costruiti su una specifica esigenza aziendale, ad esempio su prodotti o procedure aziendali, per formare velocemente le reti vendita disperse sul territorio nazionale o internazionale o tutto il personale. Sono presenti nel mercato italiano oltre 70 società, la maggior parte piccolissime, che sviluppano i corsi *eLearning* per le aziende. La seconda grande area è quella delle *library* di corsi *eLearning* già predisposti, cataloghi che le aziende possono acquistare e inserire all'interno delle proprie piattaforme *eLearning* o far fruire al proprio personale utilizzando la piattaforma del fornitore. Questa è l'area specifica dei corsi d'inglese, della formazione obbligatoria, delle competenze digitali, delle *soft skills*, delle competenze manageriali, che sono comuni e trasversali alle diverse organizzazioni e settori. Un'area dove sono presenti player mondiali come LinkedIn Learning, Ted, Moocs (Massive Open online courses), Coursera, Edx o piattaforme come Udemy con corsi in parte gratuiti e in parte a pagamento, prevalentemente in inglese.

Si prospetta un futuro ricco di opportunità dove l'interazione umana data dalla relazione docente studente non scomparirà: anzi, se saremo in grado di cogliere le potenzialità dei nuovi ambienti digitali, si potrà aprire una nuova stagione che alcuni iniziano a definire di umanesimo digitale, dove si riafferma la centralità della persona, grazie all'immersione in quello che ormai possiamo definire "ecosistemi di apprendimento" ibrido, tra fisico e digitale, con app di apprendimento, esperienze di realtà virtuale e realtà aumentata, ologrammi dove il docente è riprodotto in aule lontane, *coach* virtuali, continua interazione umana e nuove aule ad alta interazione tra docenti e allievi con curriculum digitali e dinamici che si arricchiranno per tutto l'arco della vita.

Fondatore Skilla