



# MANIFESTO PER UN APPRENDIMENTO INNOVATIVO ovvero *i-Learning*

di Sergio Cherubini – Università di Roma Tor Vergata

## 1. **CRISI**

La crisi, come la storia insegna, è un'ottima occasione per trovare **"la forza e il coraggio" per l'innovazione.**

## 2. **INNOVAZIONE**

E' il caso di approfittare di questo momento per sviluppare un **processo d'innovazione anche nella formazione manageriale**, che da tempo è piuttosto stabile, salvo qualche arricchimento a suo tempo avviato con la didattica attiva, promossa da metodologie quali i casi aziendali e i business game e, più recentemente, da workshop e stages.

## 3. **APPRENDIMENTO**

Il primo aspetto da modificare è quello relativo all'abbandono della parola formazione, che evoca la logica del produttore, per sostituirla con quella dell'**apprendimento**, che invece esprime un più chiaro orientamento all'utilizzatore rispetto al quale si deve misurare il grado di successo nell'opera di trasformazione mentale.

#### 4. EVOLUZIONE

Acquisita, ci si augura, la centralità dell'apprendimento, si tratta di favorire un'evoluzione che possa effettivamente **generare maggiore qualità con minori costi**.

#### 5. TECNOLOGIA

L'opportunità per raggiungere questo obiettivo, apparentemente contraddittorio rispetto al normale senso comune che prevede più costi per una più elevata qualità, viene offerta, come sempre, dalla **lettura dell'ambiente esterno** che in questi anni è certamente caratterizzato, in modo forte e consistente, dall'**impatto tecnologico** che, partito con la diffusione di internet, si sviluppa oggi con **l'affermazione del mobile**.

#### 6. DISTANZA

La cosiddetta formazione a distanza, o *e-learning*, non è certamente una grande novità e le Università telematiche operano già da tempo. In realtà, nella percezione diffusa, si tratta di un apprendimento che si può definire di "Serie B" e **raramente inteso come qualitativamente significativo**.

## 7. QUALITA'

Al contrario si deve oggi porre al primo posto, come in tutte le attività, la **qualità come un *must* per la produttività** in termini di rapporto tra output e input del processo di apprendimento.

## 8. DESIGNER

In questo caso ci aiuta ancora la storia, che ci ricorda come l'apprendimento dei giovani di famiglie nobili o facoltose era "su misura" e affidato a figure importanti quali erano i precettori e i mentori, che operavano da veri e propri "**designer**" o **architetti dell'apprendimento dei discenti**.

## 9. PRECETTORE O MENTORE

Il Precettore è una figura che in qualche misura esprime la ricerca della qualità nell'apprendimento che, con la diffusione dell'istruzione pubblica, si è persa perché troppo elitaria ma che, invece, oggi può essere riproposta in modo funzionale e accessibile per tutti.

Sostanzialmente simile il **Mentore inteso come persona saggia e fidata che guida e consiglia, in questo caso, nel percorso di apprendimento**. Ambedue non vanno confusi con il semplice Tutor.

## 10. HIGH TECH, HIGH. TOUCH

Le sfide, sopra esposte, si possono vincere tenendo ben presente il noto principio dell'equilibrio "*high tech, high touch*"\*, che stimola un processo innovativo mediante il bilanciato ricorso a due opposti: **da un lato lo sviluppo tecnologico, da un altro lato lo sviluppo interattivo e personalizzato mediante il FATTORE UMANO.**

## 11. PRODUTTIVITA'

In questa ottica si ritiene di poter proporre una nuova formula che permetta di realizzare un **reale incremento di produttività** attraverso la riduzione dei costi e l'aumento della qualità.

## 12. COSTO TOTALE DELL'APPRENDIMENTO

La riduzione dei costi è un punto cruciale soprattutto in tempi di crisi, peraltro strutturale e quindi non di breve periodo. Da questo punto di vista bisogna introdurre in modo chiaro ed esplicito il concetto di "costo totale dell'apprendimento", che comprende, per il discente, i costi: 1) d'iscrizione al corso, 2) di viaggio e soggiorno nella città del corso, 3) di mancato lavoro. L'obiettivo è minimizzare questo costo totale grazie anche all'oggi possibile ***everywhere, everytime, everyperson.***

### 13. QUALITA' TOTALE

L'aumento della qualità si esprime attraverso un miglioramento di: 1) **qualità tecnica** ovvero la possibilità di adattare il corso alle proprie aspettative di apprendimento (contenuti e assistenza ovvero personalizzazione), 2) **qualità funzionale** ovvero flessibilità ("apprendo quando mi riesce meglio, mi è possibile e mi è più comodo", 3) **qualità aggiuntiva** ovvero possibilità di accedere a servizi collegati nella misura gradita al discente (potenziamento soggettivo dell'apprendimento extra large).

### 14. COSTI EROGATIVI

A questo scenario tipico del discente deve essere aggiunto, in chiave di produttività, il costo della produzione didattica. Anche per i docenti e i coordinatori la tecnologia permette l'ottimizzazione del tempo in quanto non si è vincolati all'orario di aula ma si può produrre il servizio quando è possibile (la sera, la mattina presto, nel week end, nelle vacanze, eccetera), permettendo di **essere più efficienti ed efficaci**. Inoltre, tramite la riproduzione fisica, si possono superare i vincoli dei servizi intangibili che sono sempre "pezzi unici" non riproducibili e, quindi, più costosi, se non si superano i limiti di tempo e spazio della fruizione.

## 15.ENGAGEMENT

La modalità *high tech, high touch* permette anche di potenziare la motivazione sia del discente sia del docente attraverso un **“engagement” più continuo e sostanziale**. Certamente il vincolo è la giusta motivazione, competenza e autodisciplina.

## 16.COMPETENZE

In termini generali l'apprendimento innovativo, ovvero *i learning*, richiede un **elevato grado di competenza** degli organizzatori e dei docenti, **che deve essere certificata in modo esplicito** (per evitare sterili e infruttuose improvvisazioni). In questa prospettiva l'organizzazione e i suoi docenti devono dichiarare trasparentemente la fonte delle loro competenze per quanto riguarda le capacità sia organizzative sia didattiche attraverso chiare e documentate referenze, con particolare riguardo a ricerche, pubblicazioni, sperimentazioni ed esperienze effettuate. **Il punto è fondamentale per garantire una indispensabile credibilità e reputazione ovvero un “merito di fiducia” che è fondamentale per un “precettore” o “mentore” (da non confondere con il semplice tutor).**

## 17. VALUTAZIONE

Nella qualifica *high touch* si sottintende, naturalmente, che le **valutazioni ufficiali devono essere fatte in presenza** così come l'organizzazione d'incontri- eventi, coerenti con le tematiche trattate anche per quanto riguarda le location utilizzate.

In sintesi:

**PERSONALIZZAZIONE  
FLESSIBILITA'  
QUALITA'  
TECNOLOGIA  
UMANITA'  
SUPERIORITA'  
PROFESSIONALITA'**



*IF YOU DON'T TRUST  
EDUCATION .....*

*TRY IGNORANCE !!!*