

## Open education e apprendimento attivo. Un prototipo di storytelling nel progetto europeo Learning Toxicology Through Open Educational Resources (TOX-OER)

### **Autori:**

Marco Nenzioni, dottorando in Scienze Pedagogiche presso l'Università di Bologna

### **keywords**

- e-Learning
- MOOC
- Open Education
- Storytelling

### **Questioni aperte e argomenti inerenti il contributo che si intende discutere coi colleghi durante il dibattito.**

In che misura lo storytelling applicato all'istruttoriale design è in grado di sostenere processi di apprendimento attivo nei discenti? Quali authoring tools possono essere funzionali nella costruzione di risorse educative aperte?

### **Testo dell'abstract**

Un'importante realtà che sta acquisendo sempre più spazio ed attenzione all'intero del mondo della formazione online è costituita dalle cosiddette risorse educative aperte (concetto racchiuso nell'acronimo inglese OER – Open Educational Resources). Quando si parla di OER si fa riferimento a materiali digitalizzati offerti liberamente e apertamente, rivolti a educatori e studenti (o, più in generale, a tutti coloro che vogliono intraprendere un percorso di apprendimento in totale autonomia) per essere riutilizzati in ambienti di formazione e ricerca (OECD, 2007). Le prime esperienze nell'ambito delle Risorse Educative Aperte sono da rintracciarsi nelle attività del MIT che, nel 2001, aprì uno spazio web denominato OpenCourseWare (OCW) al cui interno erano presenti corsi online gratuiti e potenzialmente accessibili da qualsiasi utente connesso alla rete. Successivamente, un'importante realtà quale l'UNESCO, ha promosso azioni politiche e culturali a sostegno della diffusione dell'Open Education. Lo scenario delle OER è sempre più ampio ed esplorato da università di tutto il mondo che, a vario titolo, contribuiscono a diffondere una politica di accesso libero alla conoscenza su larga scala, dando vita a piattaforme MOOC, che sono la traduzione operativa del principio stesso di Open Education. MOOC significa infatti Massive Open Online Courses, ci si riferisce quindi a portali contenenti percorsi didattici gratuiti (e non) erogati con l'ausilio dei cosiddetti MOOC provider (es. Coursera, Edx, Future Learn ecc). All'interno di questo contesto si inserisce il progetto europeo Learning Toxicology through Open Educational Resources (TOX-OER), nato da una fattiva collaborazione scientifica tra diverse università con l'obiettivo di creare un corso online, suddiviso in 7 moduli didattici liberamente fruibili, avente come oggetto il tema della tossicologia.

Il contributo presenta il processo di ideazione di un prototipo di narrazione multimediale implementato con il software Articulate Storyline 3 - uno dei più noti ed utilizzati authoring

tools per l'eLearning - all'interno del progetto Learning Toxicology Through Open Educational Resources (TOX-OER).

Si tratta di un percorso interattivo (<http://moodle.toxoer.com/course/view.php?id=40>) che richiede vengano effettuate delle scelte da parte dei discenti (sono stati creati pulsanti appositi a cui far corrispondere un certo feedback, nonché un cambio di direzione all'interno del percorso stesso, privo di una rigida struttura) per decidere come gestire la ricerca di lavoro, partendo da un'ipotetica offerta a loro proposta.

Tramite questo prototipo basato sul digital storytelling e sulla simulazione online si vogliono portare gli studenti ad immergersi in una situazione reale finalizzata a sostenere elaborazioni cognitive svincolate da una mera logica "riproduttiva" (Guerra, 2002).