



Learning 2.0 for an Inclusive Knowledge Society –  
Understanding the Picture

[www.linksup.eu](http://www.linksup.eu)

## Case Study Report su Inclusive Learning 2.0

### RIASSUNTO DELLE ATTIVITA'

#### Background, focus, e scopo generale

LINKS-UP è un progetto di ricerca della durata di due anni, che è stato cofinanziato nel quadro del programma Lifelong Learning della Commissione Europea. La ricerca si focalizza sulle opportunità offerte dalle tecnologie Web 2.0 per supportare un apprendimento innovativo, specie per persone che sono difficilmente raggiungibili e/o a rischio di esclusione. L'obiettivo generale è di valorizzare e aumentare il know-how di progetti già esistenti in questo settore allo scopo di favorire migliori progetti e politiche di *e-inclusion*.

#### Domande di ricerca

Tra le più diffuse tecnologie Web 2.0 ci sono piattaforme e strumenti di social networking, content sharing, online collaboration e altri strumenti di "social software". Spesso è stata formulata l'ipotesi che queste tecnologie abbiano un potenziale nel favorire più persone offrendo maggiori opportunità per una migliore educazione e per una formazione lifelong. Oltre all'educazione, gli esperti sostengono che l'uso del Web 2.0 per l'inclusive learning possa apportare un grande contributo per una società più equa e giusta.

Uno degli obiettivi di LINKS-UP è quello di cercare evidenze a sostegno di queste affermazioni: il Learning 2.0 cambia fundamentalmente il panorama educativo attuale? Supporta davvero un lifelong learning inclusivo? Quali sono i risultati e l'impatto del Learning 2.0? Gli esperimenti condotti possono essere estesi su larga scala?

#### Case studies sul Learning 2.0 inclusivo

Il report sui case study presenta un'analisi dettagliata di 24 esempi di uso innovativo di tecnologie Web 2.0 a supporto dell'apprendimento e dell'inclusione sociale. Quest'analisi fa parte di un approccio "action learning" del progetto LINKS-UP che ha l'obiettivo di identificare cosa funziona veramente, per chi e a quali condizioni.

I casi studiati coprono contesti di apprendimento sia formale che informale e un ampio range di organizzazioni (es. scuole, università, centri per la formazione, servizi di supporto ai giovani, ospedali) e diversi tipi di utenti (es. insegnanti, studenti, genitori, anziani, formatori professionali, persone con disabilità o condizioni di salute particolare).

In molti casi il coinvolgimento in percorsi educativi, di formazione professionale o formazione continua di persone giovani e meno giovani è vista come una area di intervento strategico. Interventi possibili vanno dalla formazione di base per l'acquisizione di competenze digitali fino allo sviluppo di competenze anche tecniche per l'impiego di giovani in imprese creative.

Il case study report riassume i concetti di intervento, i problemi incontrati e i risultati dei progetti e fornisce un set di raccomandazioni pratiche su come realizzare progetti di successo. Inoltre i progetti studiati sono collocati rispetto all'attuale scenario –sempre in evoluzione– di teorie, politiche e pratiche relative al Learning 2.0 per l'inclusione sociale.

Project partners:



## **Risultati chiave e raccomandazioni**

### ***Superare la resistenza dei contesti culturali***

I progetti che enfatizzano la collaborazione e l'apprendimento basati sul Web 2.0 spesso incontrano la resistenza di culture e contesti organizzativi. Per promuovere l'adozione di queste pratiche è necessario tenere presente i paradigmi lavorativi radicati e le mentalità tipiche delle comunità professionali come i docenti e gli operatori sociali. Per esempio nel contesto educativo il Learning 2.0 pone delle sfide ai contesti formativi tradizionali dal momento che è richiesto anche un cambiamento nei ruoli di docenti e di studenti. Gli educatori spesso temono di perdere il controllo del processo formativo e necessitano formazione sia pedagogica che tecnica per sviluppare pratiche collaborative di e-learning.

Inoltre si dovrebbero dimostrare i vantaggi concreti del Learning 2.0 a tutti gli stakeholder del sistema e come questo può essere valorizzato e portare benefici agli stessi professionisti coinvolti. Infine è necessario un chiaro impegno e il supporto dei gestori e di alti decisori chiave - i policy maker - per favorire la motivazione e supportare il cambiamento culturale ed organizzativo necessario per sviluppare metodi educativi innovativi.

### ***Motivare e guidare la partecipazione dei gruppi target***

Le tecnologie Web 2.0 di per sé non favoriscono né partecipazione né apprendimento. In primo luogo devono essere considerate le barriere sociali all'apprendimento e le persone devono essere convinte che l'impegno nell'apprendimento e nell'attività sociale attraverso il Web sono attività di valore.

I progetti indirizzati a comunità particolari come i migranti o minoranze etniche hanno anche la necessità di costruire reti fiduciarie attraverso contatti con i loro membri chiave. Il "peer mentoring" può guidare la motivazione all'apprendimento e i risultati.

### ***Usare metodi e strumenti appropriati***

Una carenza di competenze digitali iniziale richiede sempre un approccio di tipo 'blended' in cui si integrano i momenti face-to-face con la comunicazione online. Tale approccio è anche utile per promuovere le relazioni sociali e la condivisione delle esperienze tra i partecipanti che possono essere favorite dall'uso del Web 2.0.

Le scelte e l'uso delle tecnologie devono essere il frutto di una riflessione attenta. In molti casi, strumenti semplici ma utili e coinvolgenti possono rappresentare la miglior scelta, mentre progetti che vogliono usare uno spettro di tecnologie in modo integrato e scalabile potrebbero avere bisogno di una implementazione di una piattaforma più robusta e complessa.

Semplicemente offrire una piattaforma di apprendimento o la possibilità di scaricare materiali non è sufficiente, dovrebbe essere evitato. Il learning 2.0 riguarda i processi di empowerment dei partecipanti nell'auto-organizzarsi attraverso il Web 2.0, nel lavorare insieme su un tema di interesse comune e nel coinvolgere nuovi membri nella comunità di apprendimento.

Project partners:



### **Dimostrare i risultati e l'impatto**

I progetti che lavorano su gruppi sociali difficili da raggiungere, in circostanze di budget limitati, si trovano spesso in difficoltà quando devono dimostrare gli impatti che hanno avuto.

Innanzitutto è importante coinvolgere in modo sistematico terze parti e 'moltiplicatori' come i centri culturali, imprese e media locali.

In secondo luogo, la raccolta regolare di dati sull'intervento e sui risultati è necessaria per documentare i progressi del progetto e i risultati.

Particolarmente importante è considerare alcuni fattori di successo come la motivazione della comunità target, il metodo partecipativo nell'organizzazione e gli sponsor.

Il report sui casi studio e le narrative descrittive dei casi studiati sono accessibili liberamente dal sito del progetto:

[www.linksup.eu](http://www.linksup.eu)



LINKS-UP è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Project partners:

