

La mappa dell'Information Broker®

Il tema: LEARNING OBJECT

Sezione 1: Definizione

Che cos'è un Learning Object

Un learning object è una unità di istruzione per l'e-learning riutilizzabile. Per poter essere utilizzata in differenti contesti, è necessario che la sua presentazione sia separata dal suo contenuto e questa esigenza richiede specifici formati per i dati. SCORM è uno di questi formati."

Titolo: Learning Object - Fonte: Wikipedia
http://it.wikipedia.org/wiki/Learning_object

Sezione 2: Ampliamento

Gli Oggetti Didattici

Un Oggetto Didattico viene spesso paragonato a una molecola. Così come questa è composta da atomi (fatti di elettroni, protoni, quark, eccetera), ogni singolo Oggetto è costituito da varie parti (foto, testo, suono, grafica). L'insegnante è, quindi, il chimico che conosce le formule e la materia, ossia le tecniche e i metodi d'insegnamento ed è esperto della propria disciplina. In sostanza è in grado di utilizzare uno o più Oggetti, scomporli e crearne di nuovi.

Titolo: Learning Object, oggetti didattici per l'e-learning - Fonte: Indire
<http://www.bdp.it/content/index.php?action=read&id=56>

Ancora sui Learning Object

I Learning Object (LO) sono elementi di un nuovo tipo di didattica on line basata su un paradigma dell'informatica orientato sugli oggetti. Esso sostiene la realizzazione di corsi on-line mediante componenti che possono essere riutilizzati più volte in contesti differenti. L'idea nasce da un suggerimento di Reigeluth e Nelson (1997) che prendono ad esempio gli insegnanti, i quali accedendo per la prima volta ai materiali didattici, sovente, si trovano costretti a scomporli in tanti pezzi che poi riassemblano adattandoli alle proprie esigenze d'insegnamento.

Titolo: Che cosa sono i Learning Object? - Fonte: Form@re
http://formare.erickson.it/archivio/aprile_04/aceto.html

Sezione 3: segmentazione e approfondimento

I paradigmi di rappresentazione della conoscenza

Alcune domande sui L.O. poste ad uno studioso del settore per guardare più da vicino e conoscere le prospettive e le scelte dei nuovi approcci teorici dei sistemi educativi in relazione alla integrazione di Internet nelle pratiche del quotidiano, cui i L.O. risultano strettamente connessi.

Titolo: L.O., messa a fuoco - Fonte: Indire
<http://www.bdp.it/content/index.php?action=read&id=1173>

Cosa vuol dire progettare un corso multimediale?

In questi ultimi anni la riflessione del settore dell'e-learning si è molto focalizzata sull'utilizzo di materiali didattici online, il courseware, le unità didattiche, i learning object. L'avvento del modello SCORM ha svolto un importante ruolo di catalizzatore del dibattito, ma ha lasciato anche molti punti aperti.

Cosa vuol dire quindi oggi progettare un corso multimediale per l'apprendimento online? Vuol dire sicuramente disporre di una procedura, un work-flow di qualità, che permetta di sistematizzare l'intero processo dalla raccolta e organizzazione della conoscenza sino alla produzione industriale del courseware.

Titolo: Come progettare i propri "learning object" - Fonte: WBT Magazine

http://www.wbt.it/index.php?risorsa=learning_object

Indicazioni per la costruzione dei Learning Object

Poiché sia i Learning Objects che i singoli assets digitali che li compongono devono poter essere riutilizzabili nel tempo, è necessario darsi una metodologia per la loro definizione e il loro sviluppo che ne permetta il tracciamento e il recupero in futuro. Tale metodologia deve essere standardizzata in modo che sia nota a tutti i componenti del team di sviluppo e si deve avvalere degli standard vigenti, nello specifico quello relativo ai metadati.

Titolo: Style Document per lo sviluppo di learning object - Fonte: API

<http://api.ei.unibo.it/docs/style.pdf>

I modi per dirlo

L'uso dei LO uso affonda le radici 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 riassetto di volta in volta nuovo a seconda delle esigenze e dell'obiettivo da perseguire.

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.

Titolo: Molti modi per dire Learning Object - Fonte: elearningtouch

<http://www.elearningtouch.it/modules.php?name=Sections&op=viewarticle&artid=34&forumid=>

Sezione 4: Punti di vista e critiche

Un dibattito sui LO

Il resoconto della sessione "Courseware o Learning Object" dell'EXPO E-learning (il primo salone italiano della formazione online) che si è tenuto a Ferrara dal 10 al 12 ottobre 2004. Alcuni esperti fanno il punto sui processi di costruzione dei materiali didattici e sul concetto di learning object.

Titolo: Courseware o Learning Object? - Fonte: WBT.it

http://www.wbt.it/index.php?risorsa=cw_expo

Learning Object, una tendenza?

Sembra vada tanto di moda la Parola "Learning Object" ... si sente molto la Frase "E' necessario definire gli standard dell'elearning", fare tanti bei pacchetti che possano essere intercambiabili tra le varie piattaforme...

Titolo: Learning Object? No grazie... per adesso - Fonte: Spaghetti Learning

<http://www.spaghettilearning.com/modules.php?name=News&file=article&sid=11>

Che cosa sono esattamente?

I learning object sono l'araba fenice della didattica a distanza. Tutti ne parlano, ma nessuno sa esattamente cosa siano. Di certo, un Learning object è una risorsa didattica riusabile, e può essere interscambiata con altri learning object. Nessuno però sa quanto debba essere grande, o "difficile" un learning object. Sembra ragionevole che un learning object debba tener conto del metodo didattico del docente e del grado di conoscenza dell'allievo.

Titolo: I Learning Object. Come sono e come dovrebbero essere - Fonte: AVA

<http://www.ava-ut.it/avanews/learningobjects.htm>

Sezione 5: Le risorse in rete per lo studio del tema

<http://www.eduworks.com/LOTT/tutorial/>

<http://www.reusability.org/read/>

<http://www.macromedia.com/resources/elearning/objects/>

[http://koala.dls.au.com/lo/learningObject\(WebNet2001\).pdf](http://koala.dls.au.com/lo/learningObject(WebNet2001).pdf)

<http://www.cancore.ca/cancorepaper.doc>

<http://www.reusability.org/read/chapters/wiley.doc>

http://www.irc.gmu.edu/resources/findingaid/twt_guides/repos.htm

http://www.wbtic.com/trends_objects.aspx