

*Progetto*

Didattica & Apprendimento degli Adulti  
Didaktik & Erwachsenenlernen  
Teaching & Adult Learning



Bolzano - Bozen  
30-31 / 03 / 2006  
Alto Adige - Südtirol (Italy)

---

## Abstract

### La valutazione dell'E-learning

*Stato dell'arte e prospettive*

Realizzato da/von

M.Penna\*, V.Stara<sup>o\*</sup>, B.Perra\*

\*Università degli Studi di Cagliari, <sup>o</sup>Università Politecnica delle Marche

---

Area tematica/Themenbereich: *Obiettivi e verifiche/Ziele u. Evaluation*

Workshop: *Dove siamo/Wo sind wir*

L'e-learning è una metodologia didattica che offre la possibilità di erogare elettronicamente contenuti formativi sfruttando la tecnologia multimediale e le caratteristiche dell'apprendimento tipiche dei new media: l'interattività, la dinamicità e la possibilità di personalizzare il percorso di apprendimento per attuare un sistema di formazione flessibile e continua. Dati tali presupposti, è chiaro come anche nel contesto dell'e-learning, come prima in quello del WWW, sembrerebbe emergere il bisogno della valutazione dell'usabilità. Applicare l'usabilità all'e-learning significa pensare e realizzare il programma avendo sempre come principale punto di riferimento gli utenti con le loro differenti caratteristiche, diverso background, differenti interessi e stili di apprendimento (Miller 2005).

Studiare in un ambiente di apprendimento, basato sul web è infatti, un compito complesso: si tratta spesso di dover apprendere concetti nuovi in un ambiente completamente differente da quello abituale, interagire con un software e quindi comprenderne le diverse funzioni, spesso poco intuitibili.

Pertanto, l'usabilità gioca un ruolo vitale per il successo delle applicazioni e-learning: se un sistema e-learning non è usabile, l'utente si trova costretto ad occupare più tempo per la comprensione delle funzionalità del software che per l'apprendimento dei contenuti.

In questo contributo, cercheremo pertanto di capire meglio che cosa si intenda per valutazione dell'e-learning e soprattutto per usabilità dei programmi e-learning, in che termini questa rappresenti un problema cruciale, che cosa si fa attualmente e quali metodi vengono utilizzati per misurarla, proponendo infine, l'utilizzo della Learner Centered Design come metodo di progettazione centrato sull'utente.

La valutazione: stato dell'arte

Con il termine "valutazione" si indica quella particolare attività di ricerca che, attraverso la raccolta, l'analisi e l'interpretazione di informazioni su vari aspetti di un programma formativo, ne giudica l'efficacia, l'efficienza e la qualità, verificando la coerenza con gli obiettivi e le condizioni ambientali in cui il progetto è realizzato. Nonostante la valutazione dell'e-learning sia un settore di ricerca piuttosto limitata, è possibile raggruppare l'attività svolta finora nelle seguenti categorie:

Studi di casi di specifici programmi e-learning : per la maggior parte si tratta di studi descrittivi riguardanti in particolare l'educazione superiore e accademica e focalizzati sul modello della "comunità virtuale".

Comparazioni con l'apprendimento tradizionale: sono studi sistematici che paragonano l'efficacia dell'e-learning con l'apprendimento tradizionale. Si tratta di studi effettuati su piccola scala e che riguardano per lo più casi molto specifici di e-learning con l'inevitabile inconveniente di non poter generalizzare i risultati.

Strumenti per la valutazione dell'e-learning: la letteratura fornisce strumenti per valutare le caratteristiche del software di interfaccia dell'utente, o dispositivi per registrare ed analizzare l'utilizzo del software attraverso la durata e la frequenza dei log-in, l'analisi delle pagine visitate, del profilo dell'utente etc.

Report per il "Ritorno sugli Investimenti" (ROI): Misura il rapporto tra il flusso degli investimenti realizzati in formazione e i benefici netti ottenuti, così da valutare quanto il ricorso ad un programma di formazione e-learning sia o meno giustificabile da un punto di vista economico.

Modelli di riferimento: Sono stati fatti vari tentativi per individuare insiemi di criteri che siano in grado di garantire la qualità dell'e-

learning. Tuttavia, questi tendono a proporre degli standard di qualità per software e sistemi e-learning che spesso non prendono in considerazione le variabili chiave del più ampio ambiente di apprendimento per cui spesso vincolati ad un particolare modello di e-learning il che limita la loro trasferibilità.

Valutazione del prodotto: Il maggior numero di interventi sulla valutazione dell'e-learning consistono in reports che descrivono particolari software educativi.

Valutazione della performance: per quanto un esame della performance dello studente sia un indicatore interessante dell'efficacia dell'e-learning, limitarsi ad esso non è sufficiente.

#### Prospettive

Perché la valutazione dell'e-learning è così complessa?

Uno dei problemi principali della valutazione pratica dei programmi elearning riguarda le numerose variabili che potenzialmente possono influenzarne l'efficacia, nonchè lo stabilire quali variabili debbano essere considerate come dipendenti, indipendenti o irrilevanti, in una determinata situazione. Dall'analisi di vari progetti per la valutazione dell'e-learning (P. Riddy, K. Fill, 2004; W. Horton, 2001; D.L. Kirkpatrick, 2001) emergono in particolare cinque principali cluster di variabili che vanno ad influenzare l'efficacia dell'e-learning: le variabili individuali

dell'allievo; le variabili ambientali; le variabili tecnologiche; le variabili contestuali e le variabili pedagogiche.

L'analisi dell'usabilità del WWW da tempo cerca di studiare l'impatto di tali variabili nell'uso efficace, efficiente e soddisfacente delle applicazioni web. Sembrerebbe infatti esistere una correlazione significativa tra l'usabilità dei sistemi per la formazione a distanza e la performance degli studenti (Byrne 1996, Hansen 1998, Tselios et al 2001, Costabile et al 2005). A tutt'oggi, purtroppo, i problemi di usabilità delle applicazioni e-learning riscontrati sono molto elevati e non esiste ancora una consolidata metodologia di valutazione, se non allo stato embrionale.

Ciò sembra essere dovuto in parte alla breve storia vissuta dalla formazione a distanza, caratterizzata da rapidi cambiamenti della tecnologia di supporto, ed in particolare dalla difficoltà di valutare la performance di utilizzo con tali tecnologie a causa dei costi operativi che la verifica comporterebbe.

La chiave per ovviare tali problematiche potrebbe essere quella di applicare i principi della Progettazione Centrata sull'Utente, ed in particolare la Learner Centered Design come ponte di avvicinamento tra l'usabilità e gli strumenti di apprendimento mediati dalla rete (Squires et al 1999), che consiste nel collocare l'allievo al centro della progettazione del corso.