

Quadro concettuale dell'ambiente di apprendimento sviluppato

A cura di Gemma Fiocchetta

Introduzione

Il progetto OPEN Sounds promuove un significativo esempio di trasferibilità nei sistemi, delle diverse possibili forme di accesso e costruzione della conoscenza sviluppate informalmente in rete dai suoi giovani utilizzatori.

Lo scenario di OPEN SoundS è quello della collaborazione creativa in rete su postazioni dislocate territorialmente in diversi Paesi per la creazione di musica o di progetti multimediali complessi. È quello dei circuiti di professionisti per il Virtual Studio Recording, o dei sistemi di condivisione di risorse avanzati per la gestione in rete. O, ancora, di progetti di archivi di conoscenza, o di sistemi di knowledge management creati con il contributo degli utenti e dei competenti di tutto il mondo.

OPEN SoundS perciò guarda e pensa al fenomeno *presente-futuro dell'interazione remota come prassi lavorativa diffusa*.

Il panorama attuale dell'utilizzo di portali per la collaborazione remota, come dimostrano i risultati della ricerca condotta attraverso il progetto OPEN SoundS , è estremamente diversificato per dimensioni e tipologia dei servizi offerti. Esistono infatti realtà ben distinte e fortemente dissimili, che conservano come elemento comune la presenza di una costante e progressiva espansione di tutto il settore.

Attraverso l'attività di indagine è stata ultimata l'analisi e la valutazione:

- dei più importanti portali di settore esistenti in generale in rete focalizzando poi l'analisi a quelli indirizzati ai sistemi educativi dei tre paesi partner del progetto;
- della **compatibilità delle pratiche più innovative** sviluppate al loro interno con il sistema educativo formale oltre che, naturalmente, la **valutazione della effettiva possibilità di integrare gli ambienti tecnologici di supporto a tali pratiche in fase di riprogettazione e riorganizzazione della piattaforma MODEM** ai fini del trasferimento .

Le proposte elaborate dai partner del progetto a questo proposito sono state condivise e discusse in maniera approfondita, nel corso del II° meeting del progetto tenutosi a Padova e nel corso di un seminario di studio tenutosi sempre presso l'Università di Padova e dedicato "alla riflessione sugli esiti dell'indagine e sui principali aspetti pedagogico e tecnologici, posti dalla riorganizzazione della piattaforma MODEM ai fini del trasferimento"

I risultati più significativi di tale riflessione sono presentati nelle pagine successive dove verrà delineato, in coerenza con i risultati dell'indagine, **il quadro concettuale, che orienterà sul piano pedagogico e tecnologico la riprogettazione e lo sviluppo:**

- della piattaforma di collaborazione di OPEN Sounds dedicata alla creazione musicali all'interno di team di lavoro virtuali e transnazionali
- delle pratiche di costruzione condivisa della conoscenza e della competenza in campo musicale praticabili al suo interno dalle rete di studenti europea costruita attraverso il progetto
- degli Strumenti di supporto per l'utilizzo della piattaforma e per all'acquisizione di competenze sia tecniche che più generali, relative agli ambienti di apprendimento in Rete e alle modalità di comunicazione proprie di questi ambienti.

- del quadro degli obiettivi di apprendimento che orienteranno il processo di valutazione dei risultati della sperimentazione in termini di conoscenze, abilità e competenze acquisibili mediante pratiche realizzate al suo interno.

1 I portali per la collaborazione remota

Fenomeno centrale per comprendere il tasso di sviluppo della rete è riflettere sulle sue caratteristiche, e da queste arrivare a sviluppare una migliore visione del suo utilizzo da parte delle Comunità e, nello specifico di OPEN SoundS dei musicisti che collaborano on line a progetti comuni.

Alcune caratteristiche delle Reti:

- le reti non sono semplici connessioni
- i contenuti, al contrario della tipologia tecnica di Rete, non sono definiti una volta per tutti dai creatori
- la rete costringe ad apprendere ad usarla
- senza questo uso la rete non esiste

Le reti sono

- Interattive
- Processuali
- Collaborative

Le reti senza i flussi di saperi che le attraversano non hanno senso. Ed i saperi che entrano in Rete hanno due caratteristiche rilevanti:

- Sostituiscono le operazioni alle opere
- Sostituiscono le rappresentazioni con la produzione di nuovi saperi

In altre parole, **i saperi in rete diventano dinamici, interattivi, processuali e collaborativi esattamente come le Reti che li ospitano**

I saperi interconnessi funzionano solo in rete. Esistono proprio perché esiste la rete. Esistono dei saperi che possono essere usati/espansi/modificati da altri (nelle comunità di software open source, ad esempio, o in quelle di musicisti). Il sapere assume la struttura dinamica di un organismo biologico che si adatta ad un ambiente (la Rete) che lo nutre, lo sostiene e lo accoglie, ma che lo costringe a continui adattamenti per sopravvivere.

Le reti ovunque e i saperi interconnessi ci obbligano a sostenere, come autori/consumatori di Sapere, un continuo Gioco identitario (ricostruzione del nostro sapere come "sapere che sono" e "sapere che ho") ed un permanente Interfacciamento ad una macchina percepita come porta verso un sapere di cui manco. Questo gioco identitario attraversa i confini tra macchina e uomo, tra codice semantico e codice binario. Il processo di interfacciamento alla macchina definisce tutta la struttura della nostra società (macchina per definizione).

I saperi attraversano dunque molte traduzioni: tra media diversi, tra segnali elettrici; tra codici binari; tra sintassi semantiche e codici di programmazione; tra percezioni uditive e visive; tra emozioni e razionalità.

Noi siamo traduttori attivi e passivi delle tecnologie che usiamo e dei contenuti che esse portano. Da ultimo, ma non meno importante, va rilevata la conseguenza di questo cambiamento:

- Nella comunicazione in rete i saperi si usano.
- Le reti diffuse portano i saperi ovunque.

Le tecnologie multimediali che oggi abbiamo a disposizione per esprimerci non sono neutrali.

Come le tecnologie della parola, che traducevano il pensiero razionale ed hanno costituito per tre millenni l'unico approccio al sapere da parte dell'uomo, anche le tecnologie dell'immagine e del suono plasmano il pensiero e l'anima, e quindi la persona e la sua cultura.

Si sta riflettendo in tutto il mondo sull'impatto che queste nuove potenti forme di espressione hanno e avranno, non solo nel loro impiego didattico per la trasmissione del sapere, ma in generale nella formulazione di un nuovo modo di pensare, di organizzare il pensiero, di situarlo in uno spazio dove il pensiero agisce.

Il nuovo modo di pensare, apprendere, creare, dislocato negli ambienti a struttura reticolare e virtuale, mediato dai computer e realizzato mediante tecnologie digitali, sta assumendo, come suo luogo specifico di costruzione e realizzazione, il medium stesso, che non è più un semplice strumento ma diventa luogo attivo di pensiero e di azione (come una volta era esclusivamente la parola e la scrittura).

In questi ambienti il pensiero si realizza, diventa cultura, oggettivandosi in pratiche e manufatti della creatività personale.

Ma come si traduce nei fatti questa innovativa attività creativa? Nei portali di interscambio più usati ed attualmente in attività, come www.myvirtualband.com, www.icompositions.com and www.ccmixer.org, ecc., in genere esistono strumenti di dialogo, scambio di informazioni e competenze (area di social networking), aree di caricamento e scaricamento di file (aree tecniche, database e tools) e aree informative, sia tecniche che generali (in genere proiettate verso i visitatori, il cosiddetto mondo esterno alla comunità).

Questo genere di "organismi" spontanei creati dalle comunità hanno quindi una doppia funzione: da un lato sono porti in cui approdare e scambiare le proprie "merci" a livello paritario, dall'altro sono "botteghe" in cui molti apprendisti si concentrano per migliorare insieme e dove tra di loro emerge un apprendista più esperto che inizia a guidare il lavoro comune, fino al prossimo livello di competenza dove qualcun altro assumerà la guida.

I portali strutturati e in qualche modo "evoluti" iniziano, dopo un certo periodo di tempo, ad avere ambizioni economiche, spesso per puri motivi di sostentamento della comunità, e si trasformano in aziende o vengono comprati da aziende. La ricerca che ha svolto la partnership di OPEN SoundS ha chiarito questi e altri aspetti del fenomeno dei portali per la collaborazione remota.

Oggi, per dare solo un'idea quantitativa del fenomeno, in Rete esistono comunità di social networking commerciali gigantesche, come MySpace.com, che dopo una profonda e lunga crisi collegata all'ascesa di Facebook, e che ha determinato in un solo anno il passaggio da 120 milioni a 63 milioni di utenti nell'ultimo anno ha conosciuto una nuova fase di rilancio.

La piattaforma infatti si è evoluta in una vetrina per le band e gli artisti, concentrandosi prevalentemente sulla pubblicazione e la diffusione di musica online. Con oltre **42 milioni di canzoni nel suo catalogo**, MySpace è la più grande collezione di musica on line gratuita. Nei primi mesi del 2012, secondo quanto annunciato oggi da Specific Media, MySpace ha superato il risultato sorprendente di un milione di nuovi utenti. Sembrano niente rispetto ai numeri di Facebook ma un trend positivo del genere (circa 40.000 uniche nuove iscrizioni al giorno) non si vedeva da tempo. Tanto per rendere l'idea, soltanto un anno fa, nello stesso periodo di riferimento, ne aveva persi dieci milioni.

Naturalmente in rete coesistono con questi giganti dell'utenza anche comunità di nicchia, costituite magari da alcune migliaia di membri attivi, e sono queste quelle che abbiamo posto al centro della nostra attenzione, in quanto le più aderenti alla visione educativa del progetto OPEN SoundS, al fine di modellarne i comportamenti e mutuarli nel nostro ambiente di lavoro.

2. Musica e Social networking

Tenendo conto di questo orizzonte e delle attuali strutture della Rete, che favoriscono scambi asincroni, possiamo ora provare a descrivere il Modello Formativo di OPEN SoundS, che come previsto dal progetto sviluppa un ambiente di apprendimento collaborativo in remoto e fornisce gli strumenti formativi necessari per agire al suo interno.

Questo duplice obiettivo si riflette naturalmente sulla struttura del portale, sia nella sua fase pubblica (informativa e istituzionale) sia in quella operativa vera e propria (l'area dove avverrà la formazione e dove saranno a disposizione le risorse che i frequentatori del portale nella sua fase di sperimentazione dovranno usare per produrre Progetti Transnazionali in Remoto).

Il Modello di Area di Apprendimento, opportunamente declinato sia nei contenuti che nella tecnologia come più avanti viene illustrato, è il punto di forza ed il risultato più importante del progetto.

Il livello Base servirà a creare gruppi di apprendimento solidali e omogenei, il livello Avanzato sarà il momento dedicato alla attività di condivisione di materiali e saperi all'interno della Comunità di Apprendimento Transnazionale.

Per entrambi questi livelli saranno creati degli opportuni strumenti di supporto coerenti con i processi di apprendimento proposti e più in generale con l'uso degli ambienti collaborativi presenti in rete.

Dove risiede la novità e la funzionalità di questa struttura? Nella sua aderenza al "mondo nuovo" che la Rete e i suoi comportamenti costituiscono.

Va ricordato che il mondo delle nuove tecnologie ha una sua propria logica di rappresentazione e di simbolizzazione, opposta a quella alfabetica (libri) o mediatica (cinema, tv).

Secondo Manovich, nei nuovi media la logica del database (paradigma) prevale su quella delle narrazioni (sintagma) rovesciando il rapporto consolidato nel linguaggio naturale e nella scrittura sequenziale.

Mentre nei testi le parole si allineano in catene sequenziali dotate di senso nascondendo il lato paradigmatico (l'immenso database di termini dal quale sono emerse, rappresentato dal vocabolario di una data lingua) nei nuovi media il lato paradigmatico (link, materiali video, audio, foto, icone, pulsanti, oggetti e loro comportamenti) è sempre presente di fronte a noi sullo schermo e le sequenze di collegamenti/azioni da noi effettuate - la cosiddetta "navigazione" - creano la narrazione (ovvero ciò che queste navigazioni producono, ad esempio raccolta di dati, nuovi contatti, esperienze ludiche o culturali).

Così, per restare nel paragone, come dall'immenso database di parole noi estrapoliamo quelle a noi necessarie per dire/scrivere i nostri concetti, così dall'immenso archivio della Rete, o da quello più limitato del database a nostra disposizione in OPEN SoundS, potremmo estrarre ed assemblare ciò che ci serve per creare progetti da condividere in Rete.

I campioni, i loop, la musica e le esperienze degli altri saranno il database a cui attingere, in una logica di Rete, per:

- costruire i nostri progetti/discorsi da inviare nell'area di scambio ed avere/sollecitare delle risposte, sotto forma di integrazione sonora, di miglioramento qualitativo, di rifiuto, di suggerimenti verbali o scritti
- cambiare/migliorare il nostro progetto e farlo diventare pubblico/privato, mio/nostro, nello spirito di una Comunità che apprende e migliora sinergicamente.

Nell'Area di Apprendimento, la Virtual Studio Community, **sarà possibile l'accesso a due aspetti della formazione, quello delle tecnologie di settore (musicali) e quello delle tecnologie di comunicazione (rete e collaborazione remota)**, puntando fin dall'inizio, nella logica del progetto OPEN SoundS , ad integrare le due competenze.

Le conseguenze sul piano educativo vanno identificate a due livelli di innovazione, concettuale e operativo.

Innovazione concettuale

A fianco del pensiero logico-deduttivo-lineare, che si è manifestato nei secoli nell'alfabeto e nel suo strumento, la scrittura, e poi nella tecnologia della stampa, emerge nel mondo digitale delle Reti un pensiero logico-associativo-reticolare e un pensiero analogico-immaginativo e simbolico che veniva fino ad ora associato al pensiero primitivo (Levi Strauss e Leroy Gourhan) o al pensiero patologico e visionario (Jung, Guenon).

I saperi in Rete, con le loro connotazioni multimediali, introducono il paradigma della complessità e della multidimensionalità dei saperi, e portano come logica conseguenza l'abbattimento delle centralità consolidate dalle tradizioni, introducendo l'a-centrismo e/o il pluricentrismo. Tutto questo porta ad una crisi delle gerarchie dei saperi (scienza e arte, saperi colti e mondani ecc.), cui si affianca una simultanea apertura alla contaminazione dei saperi ed alla trasversalità dei codici e delle prassi.

Le principali correnti di riflessione su questo mondo in mutazione possono essere rintracciate nelle scuole cognitive e costruttiviste, oltre che nelle scuole di sociologia della comunicazione che risalgono a McLuhan, come quelle di De Kerkhove, Castells e Levy. Ma non bisogna sottovalutare altri apporti e correnti di pensiero, come:

- complessità e multidimensionalità della conoscenza (Morin, Varela, Prigogine);
- conoscenza come alternativa tra parola e silenzio e tra prospettive sempre diverse (Wittgenstein);
- realtà virtuali e sensoriali (recupero del corpo come macchina conoscitiva; tecnologie della "mente_corpo"; conoscenza immersiva);
- integrazione tra linguaggi analogici e digitali;
- concezione multipla e distribuita della conoscenza e dell'apprendimento (Olson, Gardner, Cole, Bruner).

Tutte queste prospettive anticipano, fondano e/o riflettono sull'impatto delle macchine, dei processi logici automatizzati, sulle diverse e nuove metodologie creative, esecutive e comunicative legate alla tecnologia in generale ed a quella, più recente, digitale e di rete, valutandone gli aspetti conoscitivi, pedagogici, ludici e funzionali.

Di certo le nuove tecnologie stanno ridefinendo il concetto stesso di sapere e il concetto stesso di alfabetizzazione. Cosa significa per i ragazzi in formazione alfabetizzazione ai media?

La (nuova) alfabetizzazione implica di essere in grado di, e avere capacità per:

- Vivere nella nostra epoca di immersione totale nei media
- Comunicare fluentemente usando vecchi e nuovi media, confrontando, scegliendo e valutando testi, immagini, suoni e video

- Capire e selezionare il senso dei messaggi multimediali che costituiscono il nostro ambiente
- Capire e gestire la differenza tra virtuale e reale, tra finzione e realtà, tra comunicazione e pubblicità

Innovazione operativa

Ma significa anche essere in grado di sviluppare contenuti creativi e di attraversare con essi le reti e i nuovi ambienti sociali che in esse si sono formati (comunità virtuali).

L'alfabetizzazione mediatica permette pertanto di sviluppare contenuti creativi usando i new media per poter essere in grado di:

- Analizzare la rappresentazione ed il significato dei contenuti nel contesto multimediale
- Produrre e distribuire contenuti legati alla realtà multimediale della rete
- Intensificare mediante i media la propria partecipazione sociale e la propria competenza (informazione cosciente e motivata)

Resta da evidenziare il ruolo che i nuovi media svolgono in quanto veicoli d'innovazione (hanno prodotto e producono nuove forme di lavoro, di pensiero e di organizzazione) e di sviluppo dell'innovazione (mediante la rete e le tecnologie si formano nuovi raggruppamenti professionali che innovano ulteriormente, che cambiano e migliorano l'esistente).

Esempi tipici sono l'open source in tutte le sue diramazioni, le comunità che giocano e producono giochi e tecnologie associate ad essi, ed anche il settore musicale dell'autoproduzione e delle etichette indipendenti on line.

Sempre in relazione all'innovazione concettuale e operativa prodotta dalle pratiche di rete in ambito musicale e/o creativo, vanno sottolineati e indicati alcuni altri aspetti che rendono tali innovazioni particolarmente significative per le loro conseguenze sul piano formativo ed educativo

Gli aspetti più interessanti in questa direzione emersi dall'analisi delle pratiche sviluppate nei portali musicali presi in esame nel corso della ricerca e che intendiamo evidenziare, sono i seguenti:

3. gli apprendimenti sono in uno stato di continuo sviluppo
4. i gruppi di lavoro e le comunità che nascono sono in uno stato di continuo sviluppo
5. la componente creativa è elemento essenziale del processo
6. i gruppi di lavoro e di progetto comune sono definibili unicamente per appartenenza ad un contenuto, un tema, un interesse o una problematica collegati alla musica
7. l'ambiente di lavoro supporta e promuove la collaborazione
8. la motivazione prevale sempre sulla tecnologia
9. la motivazione è interpretata e gestita dagli autori intorno all'idea di qualità del prodotto
10. la valorizzazione del singolo e delle sue competenze in un team di lavoro si realizza fondamentalmente mediante il criterio di capacità di apportare creatività e qualità
11. la costruzione della competenza e della conoscenza è basata sulla capacità di sviluppare progetti creativi
12. la comunicazione è orientata a costruire costantemente convergenza
13. Le risorse di riferimento sono le proprie e quelle apportate da tutti i partecipanti.

3. L'ambiente da costruire

Tra gli obiettivi di OPEN SoundS, il più rilevante è quello di sviluppare un ambiente di apprendimento per la produzione di musica in remoto e fornire gli strumenti di supporto necessari per agire al suo interno.

Tale obiettivo viene realizzato dal progetto coniugando tra loro due livelli:

- il piano dei contenuti tecnici – riorganizzare a partire da un modello preesistente e dallo studio di analoghi ambienti presenti in rete un'area di Collaborazione Remota, dove poter sviluppare produzioni musicali comuni nonostante la non prossimità spaziale

- e il piano dei contenuti culturali – creare ambienti di apprendimento a supporto dell'acquisizione di competenze tecnologiche, nel caso specifico sul funzionamento di ambienti collaborativi e di software per la creazione di musica, e di competenze più generali legate agli ambienti di apprendimento in Rete e alle modalità di comunicazione proprie di questi ambienti. L'ambiente di lavoro e di progetto sviluppato da OPEN SoundS sarà perciò un ambiente virtuale dedicato all'espressione creativa in remoto e, insieme, alla costituzione di comunità transnazionali di pari che, attraverso la realizzazione di produzioni musicali comuni, sviluppano processi di apprendimento costruttivo più ampi.

L'ambiente che andremo a costruire sarà perciò definito da:

- un ambiente di apprendimento collaborativo e remoto costruito in funzione delle esigenze educative degli studenti in formazione;
- un modello tecnologico che supporti l'impianto pedagogico dell'ambiente di apprendimento (scelta della tipologia di piattaforme e di media e formati adeguati a supportare precisi indirizzi sul piano educativo e formativo);
- l'individuazione degli obiettivi formativi e delle competenze che si ritiene possano essere perseguiti dai ragazzi mediante le pratiche sviluppate in tali ambienti.

La riflessione sull'ambiente virtuale da realizzare è stata perciò sviluppata integrando il piano tecnologico e quello pedagogico nella direzione di un impiego delle tecnologie nella scuola e nel sistema della formazione che includa:

- a) varietà e complessità di azioni creative realizzabili in team di lavoro e progetto comune territorialmente dislocati;
- b) la conoscenza dei nuovi profili psicologici e le nuove mappe valoriali che orientano scelte, atteggiamenti e pratiche sociali, virtuali e reali, delle persone;
- c) la costruzione di ambienti di apprendimento virtuali supportati da tecnologie che ne consentano la costante riconfigurazione in relazione ad ogni nuova acquisizione sul piano tecnologico e della comunicazione.

3.1 Ambiente di apprendimento

Nel modello di piattaforma progettata con OPEN SoundS l'ambiente di apprendimento sarà essenzialmente **partecipato** e **orientato alla progettualità**.

A) Dovrà essere partecipato nel senso di facilitare la massima condivisione intesa come possibilità per gli studenti di esprimere motivazione e passione per il fare. La **condizione della motivazione** dunque, del **coinvolgimento emotivo all'esperienza**, è condizione indispensabile perché i gruppi di lavoro e di progetto che nascono al solo scopo di realizzare prodotti musicali comuni possano crescere e svilupparsi.

Affinché la motivazione a partecipare, elemento centrale del processo, non venga scoraggiata, ma facilitata, l'ambiente di apprendimento dovrà presentare alcune significative caratteristiche:

- la partecipazione a ogni attività dovrà essere volontaria.
- I prodotti musicali/creativi al centro del progetto dovranno essere di interesse comune.
- Le forme di interazione dovranno essere ricche (più forme di linguaggi (testo, audio, video, ecc.) e realizzarsi in più ambienti di comunicazione (le diverse aree di progetto, ma anche le chat, i forum, i blog, ecc.).
- I diversi contributi dovranno sempre garantire un minimo standard di competenza e rilevanza per garantire una costanza e una crescita di interesse per l'attività comune.
- La generazione e la legittimazione delle produzioni creative realizzate dovrà essere costantemente partecipata.

In tale ambiente di apprendimento il ruolo richiesto invece agli insegnanti, ai tutor, ai formatori, e ad ogni altro eventuale mediatore o facilitatore dell'accesso alla piattaforma, progettata per essere utilizzata in ambiente educativo e formativo, così come, in percorsi di apprendimento autogestiti, è quello di:

- Esprimere una leadership misurata e sensibile
- Sviluppare competenze di facilitazione appropriate
- Far vivere e valorizzare gli elementi emozionali dell'esperienza che sono e restano la chiave per la partecipazione attiva a progetti realizzati in team di lavoro virtuali
- Garantire la ricognizione degli stili di apprendimento dei diversi gruppi di progetto
- Provvedere alla promozione e al sostegno delle attività

B) Altro elemento caratterizzante l'ambiente di apprendimento realizzato da OPEN SoundS è l'essere **finalizzato alla progettualità**. Un ambiente, cioè, dove i processi di costruzione della conoscenza vengano guidati nella direzione **dell'integrazione dei linguaggi, dell'interdisciplinarietà e della progettualità**

Ogni percorso di lavoro e di progetto dovrà condurre i diversi potenziali utenti della piattaforma:

- a saper elaborare progetti aperti alla partecipazione di più soggetti
- a conoscere e rispettare le regole implicite per la partecipazione a gruppi di progetto a carattere transazionale
- a saper costruire a una rete di produzione originale e composita in cui ogni singolo output sia parte integrante di un circuito di comunicazione-partecipazione-collaborazione-consumo e quindi posto in relazione diretta con tutti gli altri output, e con tutti i partecipanti allo scambio cooperativo.

Va inoltre sottolineato che per entrare a far parte di un team di lavoro, in questo specifico ambito, bisogna possedere **una competenza tecnica**, non basta solo la passione e la volontarietà. Sono proprio **i livelli di competenza posseduta** infatti che, più di ogni altro fattore, **determinano la possibilità di essere accolti in gruppo** per sviluppare un preciso progetto (barriera d'accesso).

Quindi, per orientare la conoscenza nella direzione della progettualità, l'ambiente che costruiremo terrà conto delle dinamiche descritte orientando la formazione dei gruppi di studio in modo armonico rispetto ai saperi-obiettivo e verificando i livelli di conoscenza e competenza di base per poter **essere certi che le dinamiche spontanee legate alle vocazioni, alla volontarietà e alla partecipazione possano delinearsi e mettersi in azione.**

Altro elemento fondamentale di orientamento alla progettualità sarà, inoltre, fornito dalla scelta di **mettere a disposizione un ambiente di lavoro caratterizzato dalla presenza di soluzioni tecnologiche coerenti con la filosofia progettuale sopra descritta.**

Si tratta di tecnologie mirate a mettere insieme le persone che condividono un progetto e lo vogliono realizzare con processi di lavoro collaborativi, trasparenti e non proprietari, tecnologie nate e sviluppate da community che vivono e animano la rete proprio a questo scopo.

3.2 Ambiente tecnologico

Elemento centrale nella definizione della piattaforma da costruire è stata l'individuazione e la definizione di un modello tecnologico sostenibile e capace di supportarne sia la funzionalità tecnica che l'impianto pedagogico.

La riflessione sull'ambiente da progettare è stata guidata dall'analisi dei maggiori portali di settore presenti in rete. La comparazione dei dati raccolti ha fornito le indicazioni utili per diversificare e articolare, sulla base dei processi e delle possibili attività, l'organizzazione delle diverse aree di lavoro, gli strumenti a supporto, le forme e le modalità di interazione.

L'ambiente tecnologico progettato a completamento delle fasi di trasferimento e sperimentazione del progetto OPEN Sounds è descritto in un secondo documento "Conceptual Framework II. Ambiente Tecnologico" (allegato al presente) e sviluppato a cura di Brighton-art, Nuvole e CSC.

Tale documento presenta la struttura della piattaforma per lo scambio e la produzione di musica in remoto e le applicazioni tecnologiche a suo supporto.

Più in particolare, il "Conceptual framework II. Ambiente Tecnologico" presenta:

- la struttura della piattaforma collaborative e le aree di lavoro previste al suo interno: Project area and Tools area;
- la descrizione dell'organizzazione delle diverse aree di progetto e della tipologia di attività di produzione, comunicazione e supporto alla formazione praticabili;
- la descrizione dei principali requisiti tecnici delle applicazioni web da sviluppare a supporto dell'ambiente.

4. Obiettivi di apprendimento

L'obiettivo generale di OPEN SoundS è la riorganizzazione e il trasferimento a sistema di un ambiente di apprendimento virtuale capace di fornire ai suoi giovani utilizzatori strumenti necessari per lo sviluppo di attività di produzione di musica in rete all'interno di gruppi di lavoro territorialmente dislocati e consentire di trarne il massimo di benefici sul piano educativo e formativo.

Il progetto attraverso una pratica altamente innovativa e creativa vuole infatti essere un strumento di stimolo e sostegno per :

- B) lo sviluppo di competenze chiave per la formazione iniziale e continua
- C) una più concreta possibilità di transizione nel mercato del lavoro.

Tutto questo attraverso lo sviluppo e la gestione consapevole di pratiche e processi creativi mediati dall'uso delle tecnologie digitali musicali e della rete all'interno di un ambiente di apprendimento espressamente progettato a questo scopo.

Coerentemente agli obiettivi di progetto, pertanto, un aspetto, non meno significativo e complesso **è stato l'integrazione tra modello tecnologico e impianto pedagogico in relazione ad un quadro definito di obiettivi formativi e competenze realmente conseguibili dai giovani in formazione** attraverso l'utilizzo dell'ambiente di collaborazione remota progettato.

Va sottolineato che l'ambiente progettato intende **promuovere processi di apprendimento e costruzione di attività che impattino sulla possibile innovazione dei processi didattici nei sistemi formali**. E che tali processi, a loro volta, si propongono di facilitare i giovani in formazione nella possibilità di **raggiungere precise conoscenze abilità e competenze**

Il quadro dei **risultati attesi dagli studenti quali utilizzatori dell'ambiente è, perciò, parte fondante del più generale quadro concettuale proposto, e oltre a guidare le finalità del progetto ha determinato, la struttura, la forma, i contenuti e il funzionamento delle azioni e dei prodotti** da sviluppare.

Tale quadro **è stato costruito a partire e in coerenza: a) con i descrittori che definiscono il Quadro Europeo delle qualifiche professionali e con i rispettivi 8 livelli¹**

¹ Nel quadro Europeo delle qualifiche professionali sono previsti 8 livelli e ciascuno di essi è definito da una serie di descrittori che indicano i risultati dell'apprendimento relativi alle qualifiche di ciascun livello in qualsiasi sistema europeo delle qualifiche

di qualifica in cui si articola il quadro stesso (Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio sulla costituzione del Quadro Europeo delle Qualifiche per l'Apprendimento Permanente - 23 Aprile 2008) **ed in coerenza e con il Quadro di riferimento Europeo delle Competenze chiave per l'apprendimento permanente così come definite nella Raccomandazione del Parlamento e del Consiglio del 18 Dicembre 2006**

Più in particolare nella definizione e costruzione del quadro:

- 1. sono stati individuati una serie di risultati di apprendimento**, collegati all'uso di un ambiente dedicato alla produzione di musica in team di lavoro virtuali e transnazionali quale la piattaforma OPEN SoundS
- 2. gli apprendimenti individuati sono stati formulati in forma coerente con :**
 - **il quadro di riferimento europeo delle competenze chiave per l'apprendimento permanente**
 - **e i descrittori di esiti e capacità legati alle qualifiche /ai titoli accademici che nel Quadro Europeo delle Qualifiche rappresentano i Livelli 6 , 7 e 8 ed i corrispondenti cicli d'istruzione**
3. il quadro degli apprendimenti è stato articolato **in coerenza con i descrittori per i tre differenti livelli previsti dal quadro (EQF)**, poiché nella sperimentazione, oltre a studenti presenti nel secondo ciclo d'istruzione (descrittori liv 7) e nel sistema della formazione professionale pubblico e privato (target elettivo) **saranno coinvolti anche campioni di studenti del primo ciclo (descrittori livello 6) e dei Conservatori** (descrit. LIV7) così da sperimentare e verificare nell'intera filiera verticale dell'istruzione musicale il potenziale formativo ed educativo dell'utilizzo di ambienti di apprendimento collaborativo quali la piattaforma OPEN Sounds

Obiettivi di apprendimento²

Quadro delle conoscenze, abilità e competenze in relazione alla musica e alla tecnologia

CONOSCENZA³	ABILITÀ⁴	COMPETENZE⁵
Nel contesto dell'EQF, la	Nel contesto dell'EQF, le abilità sono	Nel contesto dell'EQF, le

² Gli **"Obiettivi di apprendimento"** sono dichiarazioni di cosa un discente conosce, comprende ed è abile a fare al completamento di un processo di apprendimento , che è definite in termini di conoscenze, abilità e competenze.

³ Per **"Conoscenza"** si intende il risultato dell'assimilazione di informazione tramite l'insegnamento. La conoscenza è l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche correlate a un settore di lavoro o di studio. Nel contesto dell'EQF, la conoscenza è descritta come teorica o su base empirica.

⁴ Per **"Abilità"** si intende la capacità di applicare conoscenza e uso di know-how per completare compiti e risolvere problemi. Nel contesto dell'EQF, le abilità sono descritte come cognitive (comprendendo l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (comprendendo destrezza manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti e attrezzi).

⁵ Per **"Competenza"** si intende la capacità provata di usare conoscenza, abilità sociali e/o metodologiche, nel lavoro o in situazioni legate allo studio, nello sviluppo professionale o personale.

<p>conoscenza è descritta come teorica e/o su base empirica.</p>	<p>descritte come cognitive (comprendendo l'uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (comprendendo destrezza manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti e attrezzi).</p>	<p>competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Conoscere i nuovi linguaggi e I nuovi codici della musica, il mondo dell'informazione e della comunicazione, Internet. • Conoscere gli strumenti per un lavoro cooperativo di squadra. • Conoscere l'uso del processo di rete. • Conoscere le procedure e gli strumenti per la creazione condivisa di musica realizzata mediante tecnologie digitali. • Sviluppo di conoscenza musicale concettualizzata, integrata e utile. • Accesso, riconoscimento, e valorizzazione della propria curiosità, attenzione critica, interessi nello studio e nel lavorare a progetti. • Conoscere la rilevanza dello sviluppo di abilità creative. • Conoscere il valore della comunicazione, cooperazione e negoziazione. • Accesso ai processi di formazione collaborativa in grado di valorizzare la diversità dei punti di vista e degli approcci. • Conoscenza dei processi e degli 	<ul style="list-style-type: none"> • Abilità nel controllo dell'informazione e dei nuovi linguaggi comunicativi e dei codici di Rete. • Padronanza dell'utilizzo della Rete mediante strumenti autonomi e ambienti collaborativi. • Capacità di usare procedure e strumenti per la creazione musicale e la condivisione di tecnologie digitali. • Capacità nella ricerca, comprensione, selezione, manipolazione e creazione di dati e informazioni. • Capacità di utilizzare l'estetica personale e abilità espressive e creative. • Abilità nel creare e contribuire a sviluppare un progetto condiviso. • Abilità a integrare conoscenze accettate in un ambiente informale con conoscenze imparate in contesti formali. • Abilità ad analizzare e suggerire soluzioni a problemi. • Conoscenza di strategie di apprendimento personali attivate in diverse situazioni in modo adatto. • Capacità a interagire con altre persone in modo 	<ul style="list-style-type: none"> • Lavorare, studiare e progettare in parziale autonomia. • Essere responsabili per il completamento di compiti nel lavoro o nello studio. • Adattare il proprio comportamento alle circostanze nella soluzione di problemi. • Sviluppo di un progetto in parziale autonomia. • Dirigere attività professionali o progetti complessi, prendersi responsabilità di compiti decisionali nel contesto lavorativo o di studio. • Mostrare competenze nel condurre la propria formazione e nella comprensione del processo formativo. • Migliorare e sviluppare la comprensione di se stessi e degli altri. • Prendersi la responsabilità per la direzione professionale e lo sviluppo creativo di individui e gruppi. • Dirigere e trasformare contesti di lavoro o studio di tipo complesso, difficilmente prevedibili e che richiedono nuovi approcci strategici. • Sviluppo di approcci strategici, applicando conoscenze specializzate e reazioni creative. • Prendersi responsabilità nel contribuire a conoscenze professionali e pratiche e/o nel miglioramento di

<p>ambienti di apprendimento nella motivazione e abilità al rafforzamento degli interessi e dello sviluppo delle vocazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere l'importanza della diversità, della comprensione, dell'appartenenza e del multiculturalismo. 	<p>critico, positivo e costruttivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacità di autanalisi e autovalutazione. • Abilità nella comunicazione, cooperazione e negoziato. • Abilità nel controllo dei cambiamenti e della complessità. • Capacità di esprimere una visione personale del mondo mostrando comprensione e rispetto per la diversità. 	<p>compiti strategici del gruppo di lavoro.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dimostrare autorevolezza, innovazione, autonomia, intellettualità e integrità professionale, capacità di mantenere impegni nello sviluppo di nuove idee o processi nel lavoro o nel contesto di studio, ricerca compresa. • Dimostrare di conoscere l'importanza della diversità, della comprensione dell'appartenenza e della multiculturalità
--	--	--

Compatibilità con il quadro dei titoli accademici dell'area Europea dell'Istruzione superiore

- Il descrittore per il ciclo breve dell'istruzione superiore (interno o collegato al primo ciclo), sviluppato dall'iniziativa Congiunta per la Qualità (Joint Quality Initiative) come parte del processo di Bologna, corrispondente ai risultati per l'apprendimento attesi livello 5 del Quadro europeo delle qualifiche
- Il descrittore per il primo ciclo nel Quadro delle qualifiche europee per l'area dell'alta educazione, in accordo con i ministri responsabili dell'alta educazione all'incontro di Bergen nel Maggio 2005, nel quadro del processo di Bologna corrispondente ai risultati per l'apprendimento attesi a livello 6 del Quadro europeo delle qualifiche
- Il descrittore per il secondo ciclo nel Quadro delle qualifiche europee per l'area dell'alta educazione, in accordo con i ministri responsabili dell'alta educazione all'incontro di Bergen nel Maggio 2005, nel quadro del processo di Bologna corrispondente ai risultati per l'apprendimento attesi per Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente (Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente, EQF) livello 7.
- Il descrittore per il terzo ciclo nel Quadro delle qualifiche europee per l'area dell'alta educazione, in accordo con i ministri responsabili dell'alta educazione all'incontro di Bergen nel Maggio 2005, nel quadro del processo di Bologna corrispondente ai risultati per l'apprendimento attesi per Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente (Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente, EQF) livello 8.

