

Gianluca Gigante

**E-LEARNING E SOCIAL NETWORK:  
IL MODELLO, LE TECNOLOGIE  
E GLI AMBITI DI APPLICAZIONE**

Collana



Risorse digitali per l'*e-Learning* e il *knowledge management*

03

Gianluca Gigante,  
*e-Learning e Social Network: il modello, le tecnologie e gli ambiti di applicazione*  
Copyright © 2013 Tangram Edizioni Scientifiche  
Gruppo Editoriale Tangram Srl  
Via Verdi, 9/A – 38122 Trento  
www.edizioni-tangram.it – info@edizioni-tangram.it

Collana  
*iGnosis* – Risorse digitali per l'e-Learning e il *knowledge management* – NIC 03  
Direzione: Marco Pozzi

redazione@ignosis.it

Prima edizione: aprile 2013, *Printed in Italy*

ISBN 978-88-6458-080-7

In copertina: *Social Media* © jazzia – Fotolia.com

# SOMMARIO

RINGRAZIAMENTI	15
INTRODUZIONE	17

## PARTE PRIMA

CAPITOLO 1	
LA FORMAZIONE A DISTANZA (FAD)	21
Introduzione	21
1.2 Le tre generazioni di FAD	23
1.3 FAD e Internet	24
1.4 Le tecnologie informatiche	26
1.5 Il modello FAD nelle Università Italiane	29
1.6 Le Università Telematiche	30
1.7 Sintesi	34

## PARTE SECONDA

CAPITOLO 2	
TECNOLOGIE E CARATTERISTICHE DEI SISTEMI LMS	39
2.1 Introduzione	39
2.2 Software proprietario	41
2.2.1 <i>Saba</i>	41
2.2.2 <i>Adobe Connect</i>	45
2.2.3 <i>Sharepoint LMS</i>	46
2.2.4 <i>BlackBoard Learning System</i>	48
2.3 Prodotti Open Source	49
2.3.1 <i>Moodle</i>	50
2.3.2 <i>ADA</i>	52
2.3.3 <i>Docebo</i>	54
2.3.4 <i>ILIAS</i>	56
2.4 Come scegliere	58

CAPITOLO 3	
TECNOLOGIE E CARATTERISTICHE DEI SISTEMI WCMS	63
3.1 Introduzione	63
3.2 Software proprietario	64
3.2.1 <i>Vivvo CMS</i>	65
3.2.2 <i>eZ Publish</i>	67
3.2.3 <i>Sharepoint</i>	68
3.2.4 <i>OpenText</i>	70
3.3 Prodotti Open Source	71
3.3.1 <i>Drupal</i>	72
3.3.2 <i>Joomla</i>	74
3.3.3 <i>DotNetNuke</i>	76
3.3.4 <i>Wordpress</i>	78
3.4 Come scegliere	79

CAPITOLO 4	
TECNOLOGIE E CARATTERISTICHE DEI SISTEMI DMS E WMS	83
4.1 Introduzione	83
4.2 Software proprietario	84
4.2.1 <i>PaperPort</i>	85
4.2.2 <i>Dokmee</i>	87
4.2.3 <i>BlueDoc</i>	88
4.2.4 <i>DocPoint</i>	90
4.3 Prodotti Open Source	91
4.3.1 <i>OpenKM</i>	91
4.3.2 <i>Alfresco</i>	94
4.3.3 <i>KnowledgeTree</i>	96
4.3.4 <i>Nuxeo</i>	98
4.4 Come scegliere	100

## **PARTE TERZA**

CAPITOLO 5	
FAD E SOCIAL NETWORK	107
5.1 Introduzione	107
5.2 La rivoluzione nell'apprendimento	109

5.3	Alcune esperienze significative	114
5.3.1	<i>University of Barcelona Institute for Lifelong Learning</i>	114
5.3.2	<i>Università di Genova</i>	116
5.3.3	<i>University of Limerick, Irlanda</i>	117
5.4	Sintesi	118
<b>CAPITOLO 6</b>		
<b>AMBITI DI APPLICAZIONE E PROSPETTIVE FUTURE</b>		121
6.1	Introduzione	121
6.2	<i>e-Learning</i> nella formazione professionale	122
6.3	Agenda Digitale	125
6.3.1	<i>Lo stato attuale</i>	126
6.3.2	<i>I progetti per la Scuola Digitale</i>	128
6.3.3	<i>Il caso La Sapienza</i>	130
6.3.4	<i>Il caso Lombardia ed Emilia Romagna</i>	131
6.3.5	<i>Il caso Bolzano</i>	133
6.4	Conclusioni	133
<b>CONCLUSIONI</b>		135
<b>BIBLIOGRAFIA</b>		137
	Sitografia (verificata in data 18/04/2013)	138



## ELENCO DELLE FIGURE E DELLE TABELLE

Figura 1.1 – Confronto tra Software proprietario e Open Source.	28
Figura 1.2 – Modelli formativi a distanza.	32
Figura 2.1 – Una videata di Saba Social.	44
Figura 2.2 – Esempio di presentazione tramite Adobe Connect.	45
Figura 2.3 – Home page di Sharepoint LMS.	47
Figura 2.4 – Videata di BlackBoard Learn.	49
Figura 2.5 – Home page di Moodle.	51
Figura 2.6 – Interfaccia utente di ADA.	53
Figura 2.7 – Esempio di implementazione di ADA in ambito sanitario.	54
Figura 2.8 – Home page di Docebo.	55
Figura 2.9 – Interfaccia utente di ILIAS.	57
Figura 3.1 – Una implementazione di Vivvo in UK.	66
Figura 3.2 – Una implementazione di Ez Publish nell'area education in Francia.	68
Figura 3.3 – Home page di OpenText per le soluzioni di e-Learning.	71
Figura 3.4 – Home page di Drupal.	73
Figura 3.5 – Un sito di formazione on-line implementato con Joomla.	75
Figura 3.6 – Home page di DotNetNuke.	77
Figura 3.7 – Esempio di sito web sviluppato con Wordpress.	78
Figura 4.1 – Interfaccia utente di PaperPort Desktop.	86
Figura 4.2 – Home page di Dokmee.	88
Figura 4.3 – Interfaccia utente di BlueDoc.	89
Figura 4.4 – Sito web di DocPoint.	90

Figura 4.5 – Interfaccia utente di OpenKM per il caricamento di file.	92
Figura 4.6 – Applicazione OpenKM su dispositivo mobile Android.	93
Figura 4.7 – Sito web di Alfresco.	95
Figura 4.8 – Alfresco per la piattaforma mobile iOS di Apple.	96
Figura 4.9 – Interfaccia utente di Knowledge Tree.	97
Figura 4.10 – Sito web di Nuxeo DMS.	99
Figura 6.1 – I numeri della PA nel 2010.	123
Figura 6.2 – Lavagna Interattiva Multimediale.	129
Tabella 1 – Aspetti da valutare per i sistemi LMS	59
Tabella 2 – Aspetti da valutare per i sistemi WCMS	79
Tabella 3 – Aspetti da valutare per i sistemi DMS e WMS	101



*Alla mia famiglia*



**E-LEARNING E SOCIAL NETWORK:  
IL MODELLO, LE TECNOLOGIE  
E GLI AMBITI DI APPLICAZIONE**



## RINGRAZIAMENTI

Questo libro nasce dalla passione per la tecnologia e per la condivisione della conoscenza e che nel tempo mi hanno spinto ad approfondire gli ambiti connessi alla loro diffusione e a sviluppare alcuni progetti personali, dalla creazione di *Social community* e lo sviluppo di piattaforme *Social*, ad attività formative di vario genere. Grazie a un progetto sviluppato per l'Università degli Studi Guglielmo Marconi, ho avuto l'opportunità di dare forma e sostanza a un testo che mi permettesse di trasferire in un'altra forma, quella di un libro scritto, una sintesi di quanto ho appreso negli anni passati, augurandomi che il lettore ne tragga il beneficio che spero.

I miei più sentiti ringraziamenti vanno all'Università degli Studi Guglielmo Marconi per lo stimolo a intraprendere questo lavoro, alla casa editrice Tangram Edizioni Scientifiche Trento per la fiducia mostrata nella pubblicazione dell'opera, ai miei cari per la stima e alte aspettative che non hanno mai cessato di riporre in me e soprattutto a mia moglie e ai miei figli per la pazienza, l'ispirazione e la forza di affrontare l'impegno che questo lavoro ha richiesto.



## INTRODUZIONE

Questo libro si pone l'obiettivo di introdurre il lettore al modello della formazione a distanza (anche detto *e-Learning*) e alla sua integrazione ed evoluzione con i *Social Network* per la costituzione di modelli formativi innovativi. I temi sono affrontati in modo sintetico e pratico con l'intento di offrire una panoramica generale di riferimento.

L'erogazione di programmi formativi di vario genere è oramai da tempo oggetto di un processo di evoluzione, passando dal paradigma della collocazione geografica a quello della collocazione virtuale, dove i contenuti e processi formativi vengono erogati senza alcun limite geografico e temporale. In questo contesto si creano ottimi presupposti e straordinarie opportunità per lo sviluppo di modelli operativi e formativi del tutto nuovi grazie all'impiego di tecnologie informatiche e piattaforme applicative pensate e sviluppate per facilitare l'erogazione e lo sviluppo di modelli formativi moderni e innovativi. La tecnologia, quale fattore abilitante e imprescindibile, verrà opportunamente approfondita nel testo, offrendo al lettore un'introduzione alle piattaforme informatiche che possono supportare tali modelli.

Nella prima parte del testo si è voluto chiarire il panorama di riferimento dell'*e-Learning* e della sua evoluzione storica, prendendo come riferimento il caso delle Università Telematiche, un fenomeno questo piuttosto recente e di crescente rilevanza e interesse. Si è voluto inoltre tracciare quali opportunità di evoluzione del modello si presentano oggi quando la formazione a distanza è applicata alle reti sociali utilizzando le piattaforme di *Social Network*, includendo

anche dei significativi casi reali di utilizzo di alcune delle più diffuse piattaforme di *Social Network* come riferimento e spunto di riflessione.

Nella seconda parte si è fornita un'analisi delle piattaforme applicative proprietarie e Open Source impiegabili nel modello di riferimento, analizzandone le principali caratteristiche funzionali e tecniche per l'impiego in diversi contesti applicativi e di Business. L'analisi fornisce inoltre delle indicazioni pratiche e di immediato utilizzo per l'avvio di un processo di valutazione e selezione dei prodotti in modo strutturato e analitico.

Nella terza e ultima parte si è voluto fornire al lettore alcuni contesti di riferimento degli ambiti di applicazione e sviluppo dei modelli *e-Learning*, di impiego delle piattaforme descritte e di nuove tecnologie con particolare interesse ai progetti previsti all'interno dell'Agenda Digitale Italiana, progetti questi che si prefiggono l'importante e ambizioso obiettivo di rivoluzionare le modalità e i processi educativi e formativi in generale.

Il testo non ha l'ambizione di affrontare in modo esaustivo i temi proposti che certamente richiedono e meritano un approfondimento opportuno attraverso altre fonti (alcune riportate in bibliografia) e un approccio multi-disciplinare; si propone piuttosto come uno strumento di sintesi e di orientamento per qualsiasi lettore, anche quello che si avvicina per la prima volta all'*e-Learning* e alle sue tecnologie.



## **PARTE PRIMA**