(Consulente, Progettista e Docente di Programmi Formativi Area Marketing, Vendita e Comunicazione. Socio AIF Associazione Italiana Formatori. Membro della Segreteria della Presidenza della Università Popolare “Sabina Eretum” e Consigliere per il settore Marketing.)

Gli errori da evitare in un progetto Formativo in Autoapprendimento (e-Learning, o CBT – Computer Basic Learning)

Un progetto di un prodotto per la formazione non tradizionale come e-learning, Fad, o Autoapprendimento tramite CD, commissionato da una impresa deve focalizzarsi sul contributo che questo strumento di formazione di nuova generazione può dare al business dell'azienda.

Il progettista deve chiedersi come può migliorare le performance aziendali con il contenuto formativo all'interno del corso. In pratica questo strumento formativo deve identificare gli apporti concreti che può offrire al miglioramento della “catena del valore aziendale”:

l'accelerazione dei processi di apprendimento, fornire una distribuzione capillare delle informazioni, trasferire metodologie di lavoro e di comportamento, far apprendere tecniche, migliorare la qualità di lavoro, rapidità di aggiornamento, ect, con l'obiettivo di una crescita delle risorse umane dell'impresa che si rifletterà con un ritorno economico per l'impresa e vantaggio competitivo.

Inoltre è importante allineare il percorso di studio personalizzato sui gap di competenze individuali L'offerta formativa deve essere la risposta al GAP di competenza rilevata attraverso valutazione condotta sui discenti. Quindi differenziare i percorsi formativi secondo le necessità formative del discente dopo aver valutato le competenze e ovviamente dopo avere inizialmente definito i profili professionali.

Un prodotto per la formazione in autoapprendimento ha sicuramente dei vantaggi e svantaggi.
E’ necessario che il progettista inserisca nel prodotto formativo in autoapprendimento (e-learning o CBT) tutte le facilitazioni e servizi possibili, affinché il discente senta meno la differenza con la formazione tradizionale in aula. Solo cosi la formazione in autoapprendimento puo essere considerata un valido strumento di apprendimento alternativo al tradizionale.

Vediamo alcuni degli errori o mancanze che spesso vengono compiuti nella realizzazione di un prodotto formativo in autoapprendimento, che sono la causa di poca efficacia dello strumento formativo e quindi di scarsa “ trasferibilità” dell'apprendimento nel contesto lavorativo.

a) Non utilizzo di tutti gli strumenti per l’apprendimento (filmati, audio, grafici, immagini, testo) come didattica per l'apprendimento e per mettere nella giusta sequenza i contenuti formativi
b) non condurre un'analisi dei fabbisogni formativi sul target dei destinatari dello strumento formativo. il risultato è un programma formativo generalizzato e non un percorso formativo personalizzato ad una categoria di discente con omogeneità di gap formativi
c) non effettuare valutazioni dell'apprendimento dopo specifici argomenti o moduli didattici
d) non sviluppare materiali didattici di approfondimento che l'utente può scaricare
e) non utilizzare criteri di usabilità nella progettazione del corso
f) non promuoverla la collaborazione dei diversi discenti
g) non utilizzare diverse tipologie di questionari, con diversi gradi di complessità (a risposta singola, risposta multipla, abbigliamento, ordinamento,ect)
h) poca attenzione al posizionamento del testo, spazziature, identificazione di parti. Non utilizzo di liste e scarsa organizzazione delle informazioni
i) utilizzo di grafica che rende difficoltosa la lettura del testo

j) corso costituito solo da testo prolisso, invece di usare video e audio sincronizzate con slides riportanti solo parole e frasi chiave dell'argomento. Il testo in dettaglio della lezione potrà essere scaricato dal discente a fine lezione insieme alle slides.
k) non utilizzare l'ipertesto per approfondimenti di livello
l) non utilizzo di learning game, simulatori per alcune particolari esercitazioni singole o di gruppo
m) non inserire nel Programma Formativo "Case Study" dove il discente dovrà analizzare il Caso, cercare la soluzione, gli errori, comprendere le soluzioni intrapresa all'interno del Caso, rilevare i principi e le regole desumibili dal Caso.
n) Non inserimento del servizio Forum e E-mail per essere usati come strumenti asincroni di collaborazione on-line
o) supporto on-line per tutta la durata del corso e per cui settimane successive

Anche la componente di servizio in un sistema di autoapprendimento sia in e-learning che tramite CBT, è importante. Il tutor on-line diventa una figura centrale nel momento in cui si voglia passare da un modello di apprendimento centrato esclusivamente sull'autoapprendimento a un modello che valorizza la possibilità di apprendimento assistito e collaborativo e in cui sia garantito il monitoraggio della continuità del percorso formativo.

Il tutor on-line deve essere presente per svolgere una preziosa funzione di sostegno alla fruizione e alla motivazione e di aiuto al superamento di possibili resistenze iniziali (paura di isolamento, scarsa famigliarità con il PC e con le metodologie di formazione distanza). Dovrà gestire inoltre alcuni momenti esercitativi attraverso l'attribuzione dei compiti e le verifiche intermedie, fornire chiarimenti sull'argomento della lezione, reperire e fornire documenti di approfondimento, ect

Per concludere, riassumiamo alcuni concetti fondamentali della formazione. Il ruolo della formazione è quello di fornire una serie di esperienze di apprendimento affinché il discente possa acquisire competenze specifiche. La definizione delle competenze da acquisire viene stabilita a partire dall'analisi dei profili professionali necessari all'azienda per competere sul mercato e dalle mansioni svolte da ciascun profilo professionale. Si procede quindi alla compilazione dei curricula formativi specifici per ciascuna figura professionale.

Lo scarto tra le competenze possedute e le competenze da acquisire affinchè l'azienda possa competere sul mercato è definito bisogno formativo. L'instructional designer (nell'accezione di progettista di percorsi formativi on-line o misti) entra solo in parte nel merito di queste decisioni, per quanto possieda degli strumenti metodologici per dare il proprio contributo sia nella stesura dei curricula che nell'analisi dei bisogni formativi. La sua attenzione si rivolge principalmente su come favorire l'apprendimento piuttosto che su cosa fare apprendere.

Gli obiettivi strategici della formazione, i curricula formativi e l'analisi dei bisogni sono, nella maggior parte dei casi, un dato acquisito, dal quale l'instructional designer deve poi stabilire:

- se la formazione on-line o mista consente di colmare il bisogno formativo e, in caso di risposta affermativa,
- quali sono gli obiettivi e i contenuti specifici oggetto dell'intervento formativo.

Sulla base di queste, considerazioni, vorrei concludere l'articolo presentando il modello di instructional designer piu diffuso, che illustrerò brevemente, e denominato **ADDIE,** acronimo di Analysis, Design, Development, Implementation ed Evaluation, che possiamo tradurre con: Analisi, Progettazione, Sviluppo, Implementazione e Valutazione.

ADDIE è strutturato in fasi ben distinte. Ciascuna di queste fasi è a sua volta costituita da una serie di attività che, se eseguite correttamente, permettono di portare al termine il progetto formativo.

La complessità insita in ciascuna fase può essere anche molto elevata in funzione dei progetti specifici ai quali si sta lavorando, al punto tale che solitamente un instructional designer, oltre a possedere una conoscenza generale del modello, si specializza in una o due fasi, non essendo certo facile riuscire a padroneggiarle tutte al massimo livello di competenza.

Possiamo vedere le attività specifiche svolte all'interno di ognuna delle cinque fasi.

N.	Fase	Attività
1	Analisi (Analysis)	Analisi dei bisogni, dei discenti e del contesto Analisi dei contenuti Analisi dei compiti
2	Progettazione (Design)	Definizione degli obiettivi Macrostruttura del corso Scelta dei modelli di learning object (LO mix) Scelta delle soluzioni multimediali (media mix)
3	Sviluppo (Development)	Scrittura dello storyboard (applicazione delle strategie didattiche, interazioni, sceneggiatura multimediale) Realizzazione dell'interfaccia grafica Programmazione e sviluppo multimediale
4	Implementazione (Implementation)	Esecuzione del corso in aula Erogazione del corso tramite web Supporto e logistica Amministrazione didattica e monitoraggio
5	Valutazione (Evaluation)	Valutazione complessiva del progetto e delle sue fasi Valutazione del gradimento Valutazione dell'apprendimento (formativa e sommativa) Valutazione del trasferimento in ambito lavorativo Valutazione del ritorno economico dell'investimento

Le attività sopra illustrate meritano qualche spiegazione e commento ulteriore che sarà approfondito in un articolo successivo.