



***Nuove tendenze nello sviluppo di
ambienti per l'apprendimento
in contesto aziendale***

Andrea Garavaglia
Università degli Studi di Milano-Bicocca

Perché un'indagine solo in contesto aziendale?

la **mission** di una impresa è: **sopravvivere al mercato** (Miller & Rice, 1967) attraverso la vendita di un servizio (e-learning).

Lo scopo primario non è quello di permettere ai discenti di apprendere efficacemente, ma di **creare profitto vendendo servizi per formare persone on line**



Metodologia

- Interviste a responsabili di vendita o marketing di importanti società leader che si sono rese disponibili ;
- Analisi delle soluzioni, dei prodotti e dei servizi offerti da aziende leader;

2 macro orientamenti

il mercato è in realtà piuttosto differenziato per esigenze legate alla complessità e numerosità organizzativa.

- **Servizi di consulenza** (se provengono da settore consulenza aziendale e HR)
 - -> **sistemi integrati e-learning+e-hr**

- Soluzioni tecnologicamente avanzate (se provengono da settore IT)
 - -> **tecnologie evolute**





1 certezza: LMS is not dead, and it's still in good health

-> **LMS** è spesso il **primo prodotto offerto al cliente**, gli altri servizi sono indissolubilmente legati alla piattaforma stessa.

il web 2.0 non era da interpretare come una reale alternativa?

... si stava semplicemente sottolineando la semplicità d'uso dei sistemi web 2.0 VS problemi tecnici dei LMS(Good, 2003)?

-LMS più simili a web 2.0 e webapp 2.0 non dotato di funzioni LMS-

4 Tendenze

1) Cloud - SaaS

una soluzione cloud per l'e-learning comporta il vantaggio di potere essere **totalmente trasparente al discente**

SaaS - costruire soluzioni on-demand software

-> acquisto LMS+LO in pochi minuti con carta di credito

4 Tendenze

2) Talent Management

talent management come valore aggiunto agli altri servizi legati alla formazione in e-learning.

le **società con consolidata esperienza nel settore della consulenza e del management** integrano al LMS delle applicazioni e-hr creando soluzioni all-in-one.

4 Tendenze

3) Mobile learning

Si fonda in buona parte sul fatto che i device mobile sono di fatto gli strumenti più diffusi e utilizzati dalle persone,

->necessità di gestione “out of office” e formazione sul campo...

... -> **focus su conversione di LO per tablet**

4 Tendenze

4) Social learning

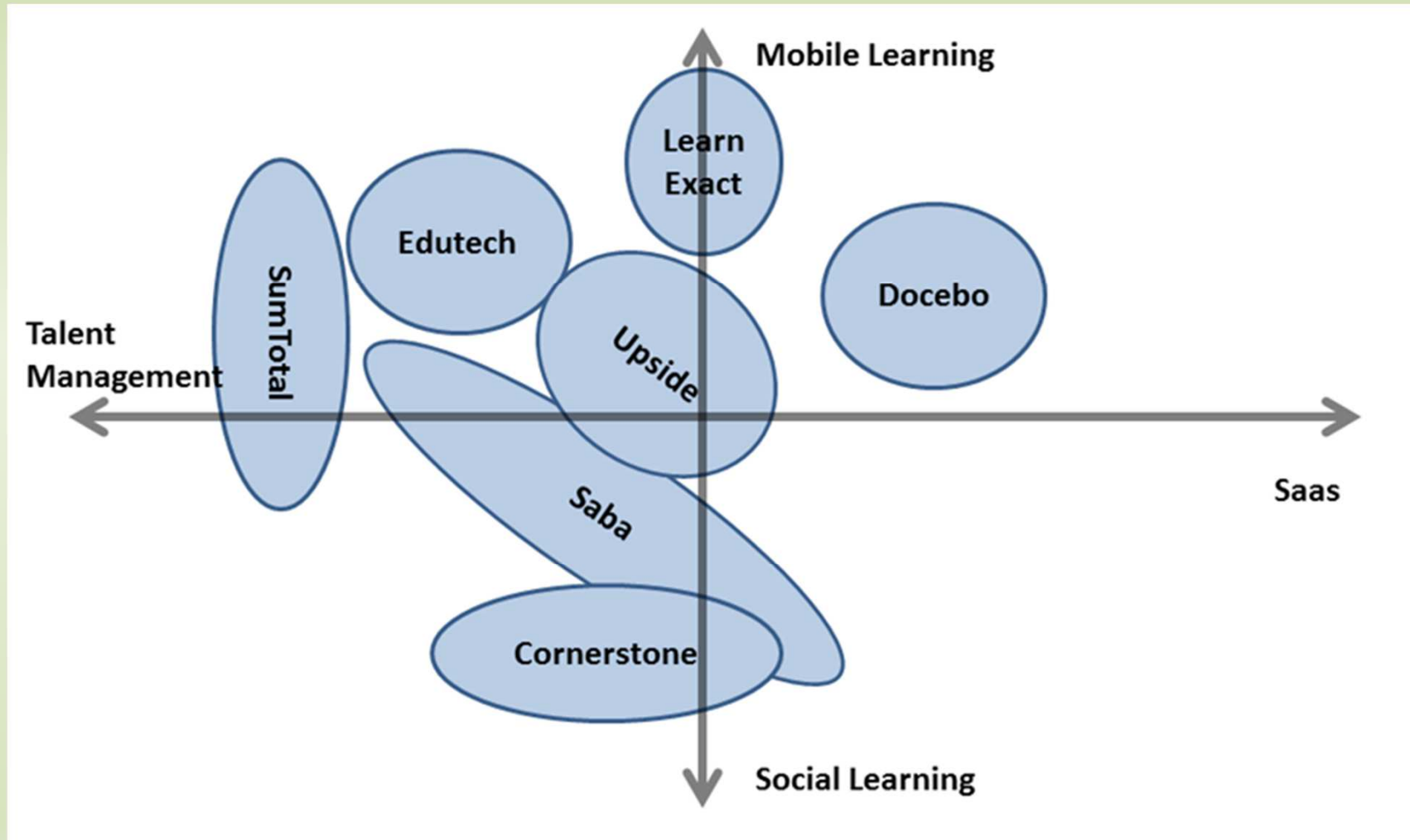
ricostruire una interazione simile a quelle dei social network all'interno di un LMS

- ristretta all'ambito aziendale.
- aperta ai consumatori

Basso entusiasmo: i benefici non sono ancora stati accertati

Difficile accogliere informal learning in contesti formali

-> *problema di «partecipazione informale in contesti formali»?*



References:

Armbrust, M., Fox, A., Griffith, R., Joseph, A. D., Katz, R., Konwinski, A., Lee, G., Patterson, D., Rabkin, A., Stoica, I., and Zaharia, M. (2010). A view of cloud computing. *Commun. ACM*, 53(4):50-58.

Downes, S. (2005). E-learning 2.0. *eLearn Magazine*, 10. Retrieved from <http://elearnmag.acm.org/featured.cfm?aid=1104968>

Ercan, T. (2010). Effective use of cloud computing in educational institutions. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2), 398-942. doi:10.1016/j.sbspro.2010.03.130

Garavaglia, A. (2010). *Didattica on line. Dai modelli alle tecniche*, Milano: Unicopli.

Geddes, S.J. (2004). Mobile learning in the 21st century: benefit for learners, *Knowledge Tree e-journal*, 6. Retrieved from <http://knowledgetree.flexiblelearning.net.au/edition06/download/Geddes.pdf>

Good, R. (2003, Jul 15). *How to Select an e-Learning, LMS or LCMS System*. Retrieved from http://www.kolabora.com/howto/how_to_select_an_elearning.htm

Miller, E. J., & Rice, A. K. (1967). *Systems of organization*. London: Tavistock Publications.

O'Reilly, T. (2005). What Is Web 2.0 - O'Reilly Media. *O'Reilly*. Retrieved from <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>