



Istituto per le Tecnologie Didattiche

Consiglio Nazionale
delle Ricerche

Le risorse libere per la didattica

Risorse per una didattica inclusiva

Giovanni P. Caruso

**Tecnologo dell'Istituto per le Tecnologie Didattiche
del Consiglio Nazionale delle Ricerche di Genova**

Risorse Didattiche Aperte

Open Educational Resources (OER)

Cosa sono?

- **contenuti didattici:** corsi completi, moduli, unità didattiche, collezioni e pubblicazioni.
- **strumenti:** software per la creazione, la distribuzione, l'utilizzo e il miglioramento di contenuti didattici aperti, inclusi ricerca e organizzazione di contenuti, sistemi per la gestione dei contenuti e dell'apprendimento, strumenti per lo sviluppo di contenuti e comunità di apprendimento online.
- **risorse per l'operatività:** licenze per la proprietà intellettuale per la promozione dell'editoria aperta di materiali, principi di progettazione e traduzione (localizzazione) dei contenuti.

Risorse Didattiche Aperte / Normativa

- **La normativa italiana** (allegato al D.M. 781/2013) prevede espressamente l'uso di tali risorse ed in particolare di:
 - "contenuti acquisiti indipendentemente o reperibili in rete o prodotti attraverso il lavoro individuale o collaborativo dei docenti, eventualmente anche attraverso il coinvolgimento dei discenti. Un ruolo particolarmente importante hanno in questo campo le risorse educative aperte (Open Educational Resources - OER), delle quali si intende promuovere l'uso e la produzione." (FONTE: WIKIPEDIA)
- **Codice Amministrazione Digitale** (articoli 68 "Analisi comparativa delle soluzioni" e 69 "Riuso delle soluzioni e standard aperti") stabiliscono che le PA:
 - effettuino una valutazione comparativa tecnico economica sull'acquisto del software, motivando le proprie scelte e privilegiando le soluzioni open source, comprese quelle messe a disposizione dalle altre amministrazioni
 - sviluppino codice sempre con licenza aperta.
- **L'UE e l'UNESCO sostengono le OER** "Nel settore dell'educazione l'obiettivo strategico dell'Unesco riguarda lo sviluppo di sistemi educativi inclusivi e di qualità, rispettosi dell'uguaglianza di genere e che offrano possibilità di apprendimento per tutti durante il corso della vita. Per l'Unesco è altresì strategico contrastare l'abbandono precoce della scuola, favorire la formazione professionale di qualità degli insegnanti, potenziare l'impiego delle tecnologie informatiche, veicolare valori di giustizia sociale, il rispetto dei diritti umani e delle diversità, insegnare stili di vita sani."
- Da alcuni anni l'**UE porta avanti l'azione "Open Education"** al fine di promuovere l'adozione di una didattica aperta, condivisa e adattabile ai singoli contesti e alle specifiche esigenze (<https://ec.europa.eu/jrc/en/open-education>)

Libero, aperto e ... gratuito?

Anche a causa di un problema di “traduzione” spesso confondiamo il concetto di “aperto” e “libero” con quelli di “gratuito” e “senza regole”

Una risorsa “aperta” o “libera” **non** è:

- **Di qualità inferiore** rispetto ad altre → molto spesso sono prodotte da enti pubblici o da comunità di professionisti
- necessariamente **gratuita**
- **senza licenza** → **ha una licenza** che ci lascia liberi di usarla
- usabile / modificabile **senza alcuna regola** → **le regole ci sono ed è meglio conoscerle**

Proprietaria, a pagamento e ... di qualità?

- L'idea che abbiamo è che “a pagamento” significhi necessariamente maggiore qualità o maggiore supporto.
- Una risorsa “proprietaria” **non** è:
 - necessariamente **a pagamento**
 - **di nostra proprietà** → **ha una licenza** che ce ne concede l'uso a specifiche categorie di soggetti e secondo certi vincoli
 - usabile / modificabile **senza il permesso dell'autore**

Anche per le risorse proprietarie spesso confondiamo il concetto di proprietà con il pagamento per l'uso → ma spesso molte risorse gratuite sono proprietarie

Come distinguiamo una risorsa “libera / aperta” da una “proprietaria”?

Libera

Licenza “copyleft”

Non impone restrizioni

Trasparente è possibile studiare la risorsa

È incentivata la copia

Modificabile: se necessario da chi ha le competenze

Indipendente da logiche di mercato e/o di obsolescenza

È **patrimonio di tutti**, all'autore è garantita la “paternità”

Proprietaria

Licenza “copyright”

Impone restrizioni

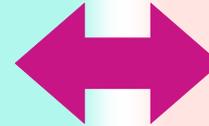
Opaca lo strumento è una “black box”

La copia è possibile solo previo accordo con l'autore

Non modificabile: se non dall'autore

Dipendente dall'autore (anche se acquistata)

L'autore è l'**unico** proprietario della risorsa



La violazione della
licenza ha
conseguenze legali

Formati aperti e proprietari

- Il termine formato indica la tipologia di file prodotti da un programma quando salva i dati sul disco
- Un **formato** è **“aperto”** quando sono state rese pubbliche le **specifiche** (cioè le modalità) con le quali i dati vengono organizzati e memorizzati all'interno di un file, **altrimenti** si dice che è un formato **“chiuso”** o **“proprietario”**
- Lo **scopo dei formati aperti** è quello di rendere universale la lettura dei contenuti dei file affinché sia sempre possibile creare un programma in grado di leggerli anche quando l'applicativo che li ha prodotti non potesse funzionare più (es. incompatibili con i sistemi operativi recenti)
- Un formato **“proprietario”** invece **obbliga l'utente a dover usare sempre quella specifica applicazione** (o famiglia di applicazioni) per aprire quel file. Se l'applicazione non funzionasse più o non venisse più mantenuto rischiare che in futuro i dati non siano più leggibili (è già accaduto)!!!!
- Quindi è **importante scegliere un formato “aperto”** quando decidiamo di pubblicare i nostri contenuti
- **Alcuni esempi di formati:**
 - proprietari: doc, xls, ppt
 - aperti: odt, ods, odp, pdf, html, rtf, csv, txt
 - parzialmente aperti (si conoscono le specifiche ma non sempre vengono rispettate) : docX, xlsX, pptX

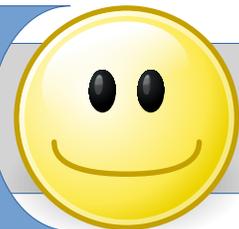
Perché usare le OER?

- Un'opportunità da cogliere per avere **materiali e strumenti software** che:
 - **non costituiscono una barriera (economica) di accesso** per gli studenti e per le loro famiglie
 - siano **“resistenti” all’obsolescenza** (ovvero possano essere mantenuti ed aggiornati nel tempo)
 - possano essere **adattati alle specifiche esigenze educative**
 - permettano il **riuso, senza vincoli, della conoscenza**
 - garantiscano la paternità (intellettuale e non solo) degli autori
 - **non ci rendano perseguibili dal punto di vista legale**
 - **favoriscano l’inclusione**
 - **è una scelta etica**

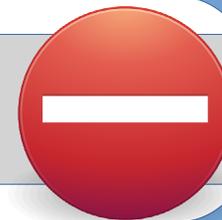
“Tanto chi se ne accorgerà?”

- Adottare nuove soluzioni sicuramente richiede un impegno iniziale maggiore → **saremmo tentati a fare azioni scorrette come violare il copyright di un prodotto o “piratare” un software.**
- Questo è **sbagliato perché** è un’azione che:
 - **espone a rischi legali** noi e I nostri studenti e/o colleghi
 - **limita la possibilità di condividere e trasferire** i nostri materiali ad altri (es. Non posso mettere il video di un’attività che contiene una canzone protetta da copyright su Youtube, non posso usare online i contenuti di un libro senza il permesso dell’editore)
 - **suggerisce ai nostri studenti che è giusto violare la legge**, quando non possiamo permetterci di usare una risorsa, in quanto *“il fine giustifica I mezzi” (!!!)*

PROMUOVERE
comportamenti
legittimi



ATTENZIONE!!!



CONTRASTARE
comportamenti
sbagliati

Le risorse aperte per una didattica inclusiva

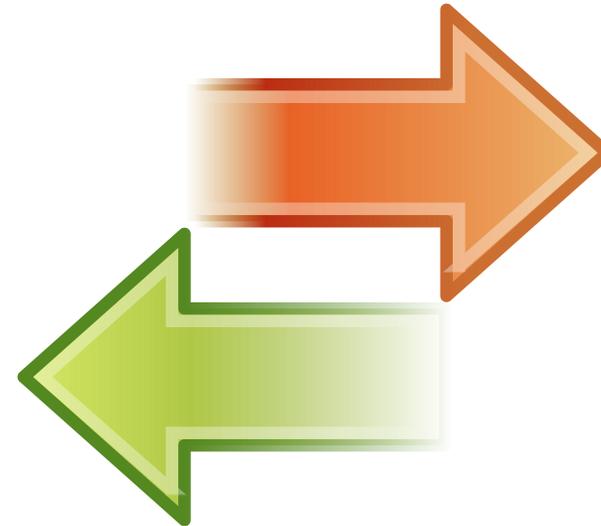


RISORSE MULTIMEDIALI LIBERE per realizzare materiali multimediali educativi ed inclusivi, riusabili anche in ambiti pubblici e online



SOFTWARE FLOSS (Free Libre Open Source Software) per:

- Compensare le difficoltà
- Comunicare con i simboli
- Creare audio / video lezioni
- Creare mappe, diagrammi di flusso e timeline
- Fare didattica con la rete
- Gestire e manipolare testi
- Gestire Immagini
- Gestire video e presentazioni
- Giocare
- Imparare
- Lavorare alla LIM
- Sviluppare il pensiero computazionale



Licenza di questo documento

“Risorse per una didattica inclusiva” di [Giovanni P. Caruso](#) è distribuito con Licenza [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale](#).