

TRACK D.8.

ENGLISH VERSION

Convergence between formal and informal learning

Convenor

Giovanni Ragone (Sapienza Università di Roma, giovanni.ragone@uniroma1.it)

Keywords

informal/formal learning; convergence; skills; digital environment.

Informal learning practices are self-directed and/or recreational family and daily activities, not organised and structured in terms of targets, number of hours or learning materials. In most cases they are not intentional (e.g. learning from watching a film, travelling, volunteer activity, playing music in a band, etc.). But in practice, most of learning activities usually mix together elements of formal and informal systems. According to Michael Eraut (2004), motivations to acquire further knowledge may be incidental and implicit, as well as reactive or deliberate. As a consequence, learning is a convergence of heterogeneous learning systems, including less structured systems.

This approach is further favoured by the digital environment, due to the apparent immediacy of acquiring and re-using information and knowledge, and of producing "objects". Indeed, not only training agencies or structured and certified courses are able to offer the knowledge to complete individual or community competences, or the resources a "project" community requires. In particular, mass media and Web make up the environment for a myriad of individual learning courses, or at least for the acquisition of knowledge "fragments" that may be organised and integrated in the school learning paths. Even before the explosion of social networks, that issue was raised by McLuhan (1964), Cofer (2000) and was confirmed also in quantitative terms (starting from Stevens, Bransford & Stevens, 2005). It involves new theoretical paradigms and methodological challenges, regarding the validation of informal activities in formal systems, the construction of formal paths from informal elements, and the evaluation, especially in a perspective focused on skills and constructivist learning and on project-based practices. May a vision based on the formal/informal convergence be functional to bridge the distance between educational systems and main cultural processes, and to include learning in open social interactions with environments and territories?

Scuola democratica

First International Conference

- Halittunen T., Koivisto M., Billet S., Eds (2014), *Promoting, Assessing, Recognizing and Certifying Life Long Learning*, Heidelberg New York-London: Springer.
- Stevens R., Bransford J., Stevens A. (2005), *The LIFE Center's Life-long and Life-wide Learning Diagram*, available in life-slc.org/about/citationdetails.html
- Van Noy M., James H., Bedley C. (2016), *Reconceptualizing Learning: A Review of the Literature on Informal Learning*, Piscataway, New Jersey: Rutgers, University of New Jersey
- Yang J. (2015), *Recognition, Validation and Accreditation of Non-formal and Informal Learning in UNESCO Member States*, Hamburg: UNESCO Institute for Lifelong Learning.

TRACK D.8.

VERSIONE ITALIANA

La convergenza tra formale e informale nell'educazione

Convenor

Giovanni Ragone (Sapienza Università di Roma, giovanni.ragone@uniroma1.it)

Parole chiave

apprendimento informale/formale; convergenza; competenze; ambiente digitale.

L'apprendimento informale comprende attività autogestite e ricreative, familiari e quotidiane, non organizzate e strutturate in termini di obiettivi, orari, materiali didattici. Nella maggior parte dei casi esse determinano apprendimenti non intenzionali (imparare vedendo un film, viaggiando, facendo volontariato, suonando in un gruppo musicale, ecc.). Le motivazioni che spingono gli individui e ad acquisire conoscenze, infatti, sono spesso incidentali ed implicite, o reattive; quindi non deliberate (Eraut 2004). Ma in generale anche le attività di apprendimento di tipo formale non possono prescindere da elementi provenienti da azioni informali; pertanto si può considerare l'apprendimento come un campo di convergenza fra sistemi eterogenei, compresi quelli meno strutturati.

L'approccio basato sulla convergenza trova ulteriore validità nell'ambiente digitale, dove l'acquisizione e il riuso dell'informazione, l'aumento delle conoscenze e la produzione di "oggetti" avvengono in modo apparentemente immediato. Non sono solo le agenzie della formazione, i corsi strutturati e certificati ad offrire le conoscenze necessarie per completare le competenze individuali o di gruppo, quando i mass media e il web offrono una miriade di percorsi individuali di apprendimento, o almeno frammenti di conoscenza da organizzare e integrare con le conoscenze di solito apprese nei sistemi formali dell'educazione. Il tema, anticipato da McLuhan (1964) e Cofer (2000), è confermato anche in termini quantitativi (a partire da Stevens, Bransford & Stevens, 2005), comporta nuovi paradigmi teorici, e una serie di sfide metodologiche, soprattutto in una prospettiva centrata sulle competenze e su pratiche didattiche costruttiviste e project-based. Come si può riorganizzare un sistema che preveda la validazione delle attività informali nei sistemi formali? Come costruire percorsi formali a partire da elementi informali, e come valutare l'apprendimento? E una visione basata sulla convergenza formale/informale può essere funzionale a rompere la separatezza dei sistemi educativi dai processi culturali più generali? a inserire l'apprendimento in interazioni sociali aperte con ambienti e territori?

- Halttunen T., Koivisto M., Billet S., Eds (2014), *Promoting, Assessing, Recognizing and Certifying Life Long Learning*, Heidelberg New York-London: Springer.
- Stevens R., Bransford J., Stevens A. (2005), *The LIFE Center's Life-long and Life-wide Learning Diagram*, available in life-slc.org/about/citationdetails.html
- Van Noy M., James H., Bedley C. (2016), *Reconceptualizing Learning: A Review of the Literature on Informal Learning*, Piscataway, New Jersey: Rutgers, University of New Jersey
- Yang J. (2015), *Recognition, Validation and Accreditation of Non-formal and Informal Learning in UNESCO Member States*, Hamburg: UNESCO Institute for Lifelong Learning.