

**INTERVISTA / JOSEPH GEORGES**

# Sognando la tesi in California

*Un'esperienza originale e antica che coinvolgerà presto uno studente universitario su cinque*

**J**oseph Georges è il direttore del California Virtual Campus (Cvc), una tra le più innovative e ambiziose iniziative per la promozione dell'e-learning negli Stati Uniti. Il Cvc con sede a Los Angeles raccoglie e cataloga tutti i corsi virtuali offerti dalle università californiane, alle quali offre assistenza formativa e tecnologica, oltre ad essere il punto di riferimento degli studenti universitari californiani.

**Quale futuro vede per le università online?**

La popolazione studentesca californiana conta oggi 1,7 milioni di studenti universitari e stimiamo che tra 10 anni il 20% sarà iscritto a classi virtuali contro il 10% attuale. Parliamo quindi di uno studente ogni 5. La maggior parte delle università americane offre già corsi virtuali ma la tendenza che osserviamo è verso l'offerta di un mix di classi virtuali e "reali". Bisogna aggiungere che le classi online sono spesso l'unica alternativa in caso di corsi pieni o di conflitto di orari con altri impegni (scuola, casa, lavoro). Negli Usa ci sono università che offrono corsi esclusivamente online, una delle più grandi è l'università di Phoenix in Arizona e nella nostra organizzazione lavora una ragazza che si è laureata online alla California State University, senza aver mai messo piede nel campus tranne che per la cerimonia di laurea. La tendenza però è verso un programma misto e sempre più spesso le università richiedono durante il semestre che lo studente si presenti per incontrare docenti e gli altri studenti.

**Che ruolo svolge il California Virtual Campus?**

Ci classifichiamo come una "Distributed agency", un'agenzia di distribuzione e supporto, ciò a causa della decentralizzazione dell'educazione universitaria californiana. Ci sono tre grossi circuiti universitari governati dallo Stato e il nostro ruolo è quello di raccogliere tutti i programmi che vengono offerti online da tutte le università. Ad oggi il nostro catalogo contiene più di 5.800 corsi e 233 programmi. Oltre a ciò forniamo un servizio di formazione per i docenti che si apprestano a inse-

gnare in classi virtuali.

**Che tipo di training offrite?**

Ci sono delle forti differenze tra i due modelli di insegnamento. In una classe reale l'insegnamento può essere meno strutturato, spesso i docenti preparano le lezioni di settimana in settimana. In una classe virtuale il docente deve avere già un'idea precisa di quello che accadrà nel corso del semestre, non c'è spazio per improvvisazioni. In secondo luogo insegniamo l'uso dei programmi software più comuni, Blackboard e Webct. Questi programmi forniscono gli strumenti per gestire i progetti dei corsi, le interazioni tra studenti, nonché il sostenimento delle prove d'esame. Ad oggi abbiamo formato più di 8mila docenti.

**Quali sono le materie più richieste nelle classi virtuali?**

La matematica è al primo posto, vuoi perché molti studenti temono di essere imbarazzati nelle classi reali vuoi perché sono i corsi più richiesti e affollati, per cui la scelta della classe virtuale è spesso l'unica praticabile.

**Con lo sviluppo delle classi virtuali si può pensare a una riduzione del costo delle rette universitarie?**

Questo è proprio uno dei motivi per cui la nostra struttura è stata creata nel 1998. L'idea era che se lo Stato avesse supportato lo sviluppo di classi virtuali ci sarebbe stato in futuro una minore necessità di investire in strutture fisiche, visto che per ogni classe virtuale di 30 studenti si risparmia un'aula. In realtà ciò non si è verificato e lo Stato ha continuato a costruire strutture. Il costo dell'educazione non è sceso, anzi ha continuato a salire e questo è in parte giustificato dal costo dell'e-learning: la tecnologia, i servizi di hosting, l'help desk per studenti e docenti. Per un campus di medie dimensioni il costo annuale per una licenza software (Blackboard) è di 150mila dollari. Proprio per questo alcune tra le più grandi università americane stanno lavorando insieme a un progetto open-source che riduca drasticamente i costi.

**GIANLUCA GRECHI**

Il computer permette un apprendimento che annulla le distanze (Granata)

