

Gli artefatti

“Non c'è progettazione senza disciplina.
Non c'è disciplina senza intelligenza.”

Massimo Vignelli

La riflessione pedagogica e spesso anche la prassi scolastica più matura riservano uno spazio importante alla creazione di **artefatti**. L'uso di questo termine un po' pomposo si giustifica se ricordiamo che un artefatto non è che un oggetto realizzato dall'uomo, che se ne serve per raggiungere un determinato risultato. Nel contesto educativo gli **artefatti cognitivi** (idea nata con Seymour Papert e ampliata da Donald Norman) possono essere oggetti reali oppure un insieme di procedure per agire sull'informazione, conservarla, e presentarla in modo tale da costruire conoscenza.

Nel solco della tradizione di Papert del “**non apprendere per applicare, ma fare per imparare**”, si situano del resto tutti i progetti di prove esperte e compiti di realtà/autentici (individuali o collaborativi), che non possono che mettere in gioco le competenze del XXI secolo e spesso la competenza digitale. Per evitare che la progettazione e la realizzazione di un artefatto si riducano a un mero *lavoretto* è importante che questa attività sia inserita in una cornice metacognitiva solida. Pier Cesare Rivoltella ha sintetizzato in una tabella azioni didattiche e fasi di progettazione.

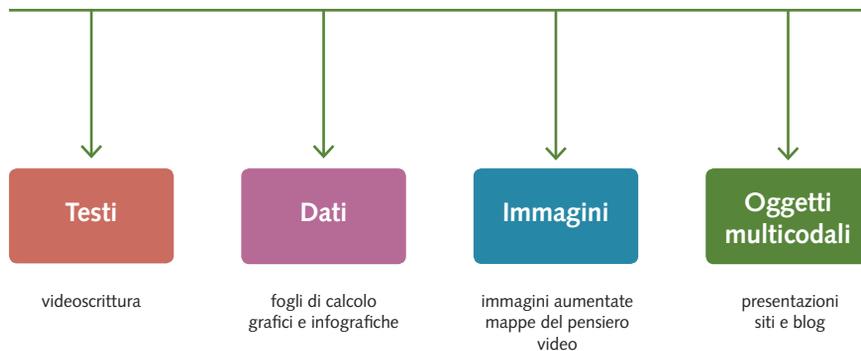
Framework NLG	Azioni didattiche	Step di progettazione
Designed	Fare esperienza	<ol style="list-style-type: none"> 1. Preparare il lavoro a casa 2. Preparare il <i>framework</i> concettuale 3. Scegliere lo stimolo per lanciare l'attività
	Concettualizzare	<ol style="list-style-type: none"> 4. Preparare le schede di supporto per il lavoro a casa 5. Preparare la presentazione del <i>framework</i> concettuale
	Analizzare	<ol style="list-style-type: none"> 6. Fornire le indicazioni nelle schede di supporto
Designing	Analizzare	<ol style="list-style-type: none"> 7. Costruire la consegna per le attività in classe
	Applicare	
Redesigned	Discutere	<ol style="list-style-type: none"> 8. Preparare la scaletta per il <i>debriefing</i>
	Pubblicare	<ol style="list-style-type: none"> 9. Immaginare <i>output</i> e <i>storyboard</i>

Costruire un artefatto

Una buona progettazione è sempre focalizzata sugli strumenti che verranno impiegati nella fase realizzativa: solo così è possibile sfruttare le opportunità specifiche e soprattutto anticipare — il che vuol dire azzerare o per lo meno gestire con lucidità — le difficoltà.

La prima scelta, la più banale eppure la più cogente, è stabilire quale sarà il prodotto finale: un cartellone, un video, un blog?

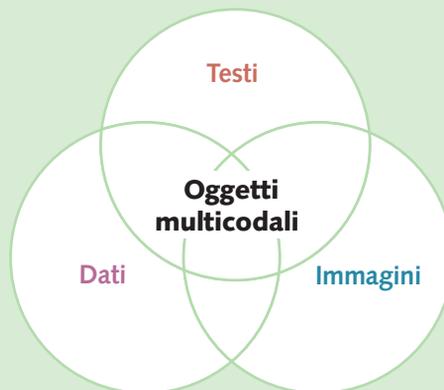
Un valido aiuto per rispondere alla domanda è chiedersi con quale codice o con quali codici si intenda lavorare:



Multicodalità vs multimedialità/multimodalità

La **multicodalità** definisce la possibilità di impiegare diversi **codici comunicativi** o di presentare i contenuti attraverso diversi **codici espressivi** (parlato, scritto, musica, immagine fissa o in movimento). In questo non è realmente dissimile dalla **multimedialità**, se non perché sposta il focus dallo strumento (multi-mediale) alle caratteristiche del contenuto e dei codici espressivi (multi-codale).

Alla multimedialità si collega poi anche il concetto di **multimodalità**, con cui si descrive invece il tipo di canale di comunicazione con cui si comunica (voce, gesti, testo scritto).



Per quanto riguarda le successive fasi produttive, molto dipenderà dal tipo di artefatto che si è scelto. Nelle pagine successive cercheremo, per alcuni prodotti, di esporre i principi teorici, condividere buone pratiche, identificare gli strumenti più adeguati.

In conclusione, non si dimentichi che la progettazione e la realizzazione di un artefatto è occasione privilegiata per lavorare sulla **creatività**, intesa non tanto — o non solo — come capacità artistica bensì come l'impiego competente di modalità innovative per rispondere a domande, riformulare problemi ed esprimere significati.

Non dissimile è il concetto di *pensiero laterale* sviluppato dallo psicologo Edward de Bono.

Costruire una narrazione

Il **Digital Storytelling** (DST) è una metodologia che prevede l'uso combinato della **narrazione** e delle **tecnologie digitali**. Due i vantaggi di questo approccio: la **focalizzazione sulla pratica (*learning by doing*)** e l'**utilizzo integrato delle differenti dimensioni dell'intelligenza**.

Possono essere identificati numerosi tipi di narrazioni: racconti di importanti teorie, invenzioni, principi scientifici, fatti storici, biografie; storie personali derivate dal vissuto degli studenti e, in un crescendo di consapevolezza, scoperta della propria identità; e infine, in un orizzonte metacognitivo, documentazione delle proprie performance.

Costruire un racconto può apparire qualcosa di semplice e spontaneo perché l'abilità e l'esigenza del narrare sono insite nell'uomo. Eppure costruire una narrazione che sia bella quanto efficace mette in gioco numerose competenze:

1. ricerca: documentare la storia, trovare e analizzare le informazioni pertinenti;

2. scrittura: formulare un punto di vista e sviluppare un copione;

3. organizzazione: gestire le finalità del progetto, i materiali usati e il tempo necessario per portare a termine i compiti;

4. tecnologia: imparare a usare una varietà di strumenti digitali, come videocamere, scanner, microfoni ma anche programmi di *authoring* multimediale (audio e video);

5. presentazione: decidere la modalità con cui presentare al meglio la storia al pubblico;

6. intervista: trovare fonti da intervistare e scegliere le domande da porre;

7. relazioni interpersonali: lavorare con un gruppo e determinare i ruoli individuali dei diversi membri;

8. problem-solving: imparare a prendere decisioni e a superare ostacoli in tutte le fasi del progetto, dal principio al completamento;

9. valutazione: acquisire competenza critica verso il lavoro proprio e degli altri.

technology isn't an answer,



it's a tool.

@gapingvoid

Ecco come il disegnatore statunitense Hugh Macleod ci ricorda il vero ruolo della tecnologia.



LA PAROLA ALL'ESPERTO!

Pier Cesare Rivoltella, *Fare didattica con gli EAS*, Editrice La Scuola, 2013.

I 7 elementi dello *Storytelling* digitale

Punto di vista

- Qual è la prospettiva dell'autore rispetto la storia?

Questione drammatica

- Una questione che troverà risposta alla fine della storia.

Contenuto emotivo

- Argomenti che ci parlano in maniera diretta e potente.

Dono della propria voce

- Un modo di personalizzare la storia per aiutare il pubblico a comprendere il contesto.

Potere di una colonna sonora

- Musica o altri suoni che supportano la narrazione.

Economia

- Formulazioni semplici e giusta quantità di contenuti in modo da raccontare la storia senza però sommergere il pubblico con troppe informazioni.

Ritmo

- Collegato all'Economia, riguarda specificamente la lentezza o la rapidità del dipanarsi della storia.

Tratto da B.R. Robin, *The Educational Uses of Digital Storytelling*.



Michele Pellerey osserva: "I programmi centrati sull'*empowerment* tendono ad aumentare il senso del potere personale del soggetto, ma anche la sua capacità di leggere la realtà che lo circonda, individuando condizionamenti e minacce, ma anche occasioni favorevoli e opportunità."

Italo Fiorin, autore dell'importante volume *La sfida dell'insegnamento. Fondamenti di didattica generale*, prova ad allargare l'orizzonte di questa **didattica della ricerca** in cui lo studente è parte attiva nell'apprendimento. Lo fa suggerendo al docente l'utilizzo della logica dell'**empowerment**: questo costrutto responsabilizza gli alunni, che sono chiamati in prima persona a elaborare strategie funzionali ai propri traguardi.

In quest'ottica le competenze si possono sviluppare attraverso almeno 3 approcci:

- 1. lavorare per situazioni-problema** (i compiti assegnati dal docente sono comprensibili da parte degli alunni, ma non immediatamente risolvibili; si favorisce lo sviluppo di atteggiamenti e capacità di lavoro in condizioni di incertezza, attraverso situazioni moderatamente nuove e complesse);
- 2. lavorare per progetti** (il progetto richiede non solo di attivare tutte le risorse interiori degli alunni, ma di collaborare in un'impresa cooperativa; si sviluppa la consapevolezza che ciò che viene appreso nel contesto scolastico ha un ruolo e un senso anche oltre le pareti della classe);
- 3. lavorare in forma laboratoriale** (l'esperienza diretta, sperimentata insieme al proprio insegnante di cui si riproducono le azioni, permette agli studenti di interiorizzare i comportamenti in maniera personalizzata; prendere a modello il proprio insegnante rende progressivamente autonomo lo studente).

Service Learning

Una forma di *empowerment* molto diffusa negli Stati Uniti e nell'America Latina e che inizia a diffondersi anche in Italia è quella del cosiddetto *Service Learning*, o "apprendimento-servizio", che consiste nell'invitare gli studenti a mettere al servizio della comunità quello che apprendono durante il normale svolgimento delle attività didattiche.