

La didattica della storia dell'arte nell'era del Web 2.0

Sara Serafini

*Dottorato di Ricerca Nuove Tecnologie per le scienze umane, indirizzo Arte, Comunicazione e Nuove Tecnologie,
Dipartimento di Italianistica, Romanistica, Arti e Spettacolo,
Via Balbi 4, 16126 Genova
sara.serafini@unige.it*

La storia dell'arte, date le sue connotazioni interdisciplinari, è una delle materie umanistiche che può prestarsi meglio a nuove metodologie di insegnamento che utilizzino la tecnologia come strumento didattico.

Oltre all'utilizzo della **LIM** (Lavagna Interattiva Multimediale) con la quale il docente ha un adeguato supporto di immagini alla spiegazione (così come video e brani audio), al di là del libro di testo, ed è possibile mostrare le rappresentazioni immediate di quanto spiegato (anche dei particolari), esistono altri strumenti come il **Learning Object** (LO), il **Web Quest** (WQ).

Il LO è un materiale didattico condivisibile, accessibile attraverso il web, costruito in accordo con criteri che lo rendono facilmente accessibile, riutilizzabile in diversi ambienti educativi, su sistemi differenti da quello per cui è stato prodotto. Il più noto *repository* di LO è il *progetto Merlot - Multimedia Educational Resource for Learning and online Teaching* dell'Università della California (<http://www.merlot.org/>)¹.

Le peculiarità del WQ sono quelle tipiche di una ricerca di gruppo attraverso risorse web selezionate dall'insegnante (ricerca *online*) per elaborare un prodotto comune con una simulazione molto vicina al reale. La tecnologia diventa la struttura portante di tutta l'attività, come strumento, come linguaggio, come metodo, per esempio con la creazione di un blog o di un gruppo di discussione su *social network*.

Inoltre anche i **wiki** e i **blog** possono essere utilizzati nella pratica dell'insegnamento della storia dell'arte offrendo contesti stimolanti per l'apprendimento, che tengono in considerazione e favoriscono l'uso delle cognizioni preesistenti di chi apprende e, nel contempo, incoraggiano lo sviluppo e l'utilizzo di nuove acquisizioni conoscitive².

Altri stimoli in direzione multimediali possono essere dati dal **CLIL** (*Content and Language Integrated Learning*), cioè dall'apprendimento integrato di lingua straniera e contenuto che può attuarsi grazie alla vastissima disponibilità di testi in lingua, risorse multimediali e didattiche (ivi compresi video e giochi educativi) messe a disposizione gratuitamente sulla Rete.

¹ GIACOMANTONIO M., *Learning object*, Roma: Carocci editore, 2007.

² CIOTTI F, RONCAGLIA G, *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Roma: Laterza, 2000.