

# Italia150: Progetto Dida/lab

B. Bruschi<sup>1</sup>, E. Bricchetto<sup>2</sup>, S. Carbotti<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Facoltà di Scienze della Formazione, Torino,

via Gaudenzio Ferrari 9/11, 10124, Torino, [barbara.bruschi@unito.it](mailto:barbara.bruschi@unito.it)

<sup>2</sup> via della Rocca, 23 10123, Torino, [enricabricchetto@gmail.com](mailto:enricabricchetto@gmail.com)

<sup>3</sup> fattoreQ\* Comunicarecultura

via Sant'Anselmo 23/b, 10121 Torino, [silviacarbotti@fattoreq.com](mailto:silviacarbotti@fattoreq.com)

*Nell'ambito del progetto "Esperienza Italia", nato in occasione dei centocinquant'anni dell'Unità d'Italia, è stata allestita, presso la Reggia di Venaria (To), la mostra La Bella Italia. Tra le iniziative attivate in questa occasione trova posto Dida/lab un ambiente di apprendimento di tipo collaborativo finalizzato a supportare la visita alla mostra e la discussione in classe sulla stessa.*

## 1. Il Progetto Dida/lab

Nell'ambito del progetto "Esperienza Italia" nato in occasione dei festeggiamenti per i centocinquant'anni dell'Unità d'Italia è stata allestita, presso la Reggia di Venaria, la mostra *La Bella Italia*: una raccolta di trecentocinquanta opere che «tracciano un percorso che va dall'antichità alla vigilia del 1861 attraverso le principali "capitali culturali" pre-unitarie». Tra le iniziative attivate in questa occasione il progetto qui presentato costituisce una delle offerte rivolte alle scuole e intende costituire un centro di attività per la preparazione alla mostra, la visita e la successiva rielaborazione in classe dei contenuti acquisiti.

### 1.1 Obiettivi Del Progetto

Dida/lab è un ambiente di apprendimento di tipo collaborativo finalizzato a supportare la visita alla mostra *La Bella Italia* e alla discussione in classe sulla stessa. L'ambiente è uno spazio a più dimensioni: è un sito che raccoglie sia i materiali forniti dal progetto (materiali realizzati dallo staff di Dida/lab), sia le mappe concettuali prodotte dalle scuole. Accedendo al sito gli utenti possono scegliere tra due opzioni: **Per chi visita la mostra e In classe**. Scegliendo *Per chi visita la mostra* si ha accesso alla sezione in cui sono disponibili gli strumenti per la rilevazione delle informazioni da raccogliere durante la visita all'area espositiva. Fissare impressioni, osservazioni, dati in modo libero, può servire per guardare con più attenzione ma anche per riflettere successivamente. Rispetto alle opere infatti si possono notare aspetti storici, artistici e, allo stesso tempo, anche semplici dettagli o curiosità. L'obiettivo diventa non solo quello di stimolare negli studenti l'interesse e la capacità di osservazione ma anche di indurli ad affinare lo sguardo, potenziando la curiosità e l'attenzione senza "imbrigliare" la visita all'interno di un percorso rigido. Una volta entrati in quest'area, il docente e gli studenti visualizzano una

cartina dell'Italia con tutte le città ospitate dalla mostra. Cliccando su ognuna di esse si accede ad una pagina dedicata nella quale è presente una mappa *muta* che riassume i principali temi trattati in relazione alla città scelta (es. Torino, I Savoia, la corte vuole farsi conoscere, verso l'Unità.) e una scheda, scaricabile e stampabile, da utilizzare durante la visita negli spazi della Reggia di Venaria. Questa scheda è una sorta di canovaccio per gli studenti e consente di raccogliere tutte le informazioni da ristrutturare e ampliare in un secondo momento nell'attività di svolta in classe. L'opzione *In classe*, invece, consente di accedere alle mappe fornite dal progetto e integrate di informazioni, materiali e spunti di riflessione adatti a orientare le attività da svolgere in aula successivamente alla visita della mostra. Secondo i principi della Media Education [Buckingham 2006] e rispetto alle più attuali riflessioni sulle tecnologie dell'istruzione [Calvani 2011], gli ambienti tecnologici dovrebbero costituire, per le nuove generazioni di nativi digitali [Prensky 2001], dei contesti produttivi in cui mettere in campo creatività, autonomia cognitiva, conoscenze, competenze e pensiero critico. L'immagine dello *studente/utente* intento a consultare materiali prodotti da altri dovrebbe essere superata dalla figura dello *studente/produttore* che ricorre alle reti e alle risorse tecno-digitali per condividere i propri saperi e i prodotti delle attività svolte sia individualmente sia collegialmente in classe. Al fine di favorire lo sviluppo di questa tendenza *Dida/lab* offre alle scuole uno spazio all'interno del quale sviluppare progetti e percorsi didattici realizzati secondo modalità e strategie differenti, ma uniti dalla condivisione degli argomenti (l'Unità d'Italia) e degli obiettivi (sapere e saper fare). Anche rispetto agli spunti operativi si è cercato di puntare agli obiettivi di competenza digitale e di Media Education, stimolando ricerche scientifiche online attraverso fonti accreditate, impiego della rete a fini di studio e approfondimento, produzione di materiali originali in formato multimediale al fine di stimolare l'acquisizione dei linguaggi audiovisivi diffusi attraverso i canali digitali. Oltre alle sezioni appena esposte sono presenti anche un'area denominata *Idee per fare*. In questo spazio vengono presentate alcune proposte didattiche diversificate che costituiscono ulteriore punto di partenza per la realizzazione di progetti didattici inerenti la mostra in un'ottica di didattica laboratoriale. Attraverso il menu principale è, infine, possibile accedere all'area riservata alla pubblicazione dei materiali prodotti dalle scuole. *Dida/lab*, infatti oltre alle proprie mappe concettuali, dà la possibilità agli studenti, insieme ai loro insegnanti, di produrne di nuove da condividere sulle pagine del portale. Gli studenti hanno due possibilità: utilizzare la mappa della città scelta - opportunamente implementata da *Dida/lab* - e integrarla con le informazioni reperite durante la mostra; oppure, in un'ottica di maggiore libertà, Possono creare delle libere interpretazioni delle mappe e condividerle online, all'interno del sito, al fine di renderle disponibili anche alle altre scuole.

## 1.2 Le mappe con Prezi.com

La visita a una mostra e la successiva rielaborazione delle informazioni acquisite pone docenti e studenti di fronte a una prima questione piuttosto complessa relativa alla rappresentazione della conoscenza. La scelta della linearità, tipica della maggior parte dei percorsi formativi, non sempre si rivela

essere quella più efficace, non solo perché sempre meno coerente rispetto alle nuove modalità di fruizione del sapere da parte dei più giovani, ma anche in quanto, generalmente, poco aderente alla metafora di allestimento dello spazio espositivo. Anche nel caso de *La Bella Italia*, la linearità avrebbe rappresentato un elemento di forte limitazione tenuto conto sia della vasta quantità di informazioni e materiali presenti nello spazio espositivo, sia in funzione dell'allestimento previsto per la mostra. Per questo motivo, unitamente alla dichiarata e nota efficacia didattica si è scelto di organizzare le informazioni e i saperi attraverso una rappresentazione mappale che consente sia un'adeguata rappresentazione del contesto esplorato, sia di sviluppare e potenziare strategie di apprendimento, così come sottolineato da Novak [Novak e Cañas 2008].

Per la realizzazione delle mappe si è scelto di operare all'interno dell'applicazione Prezi (prezi.com), una piattaforma che consente di realizzare presentazioni online attraverso mappe dinamiche che integrano - in architetture molto efficaci sul piano della comunicazione - immagini, suoni, video e testi. I prodotti realizzati possono essere pubblicati online e condivisi, stampati in formato pdf oppure esportati in formato flash. Le diverse soluzioni consentono pertanto di dare spazio a impieghi differenti a seconda delle necessità e delle competenze degli utenti. L'aspetto interessante di Prezi non è solo rappresentato dalla dimensione mappale, ma anche e soprattutto dalla possibilità, offerta agli utenti di essere produttori dei materiali e di poter dar spazio alla creatività e alle diverse competenze, secondo una logica di comprensione non solo dei contenuti, ma anche delle modalità di rappresentazione degli stessi. Attraverso la costruzione delle mappe gli studenti approfondiscono i saperi e penetrano direttamente i meccanismi di comunicazione efficace e di comunicazione attraverso il web. Inoltre, secondo le strategie messe a disposizione del sistema è possibile introdurre i discenti in spazi con un elevato grado di problematicità [Calvani 2011] ovvero in ambienti non completamente strutturati, ma caratterizzati dalla presenza di ampie sezioni da completare e strutturare. In questo modo i saperi non sono distribuiti come unità preconfezionate, pronte a un consumo meccanico e, in quanto tale, poco significativo, ma rappresentano il punto di partenza per successive esplorazioni e per la soluzione di problemi secondo la didattica per scoperta e il *problem solving*. L'adozione di questo approccio risulta di particolare interesse per il contesto in cui viene applicato ovvero la didattica museale. Infatti il problema principale con cui ci si confronta nel momento in cui ci si reca con una classe ad un'esposizione consiste nell'evitare che questa si trasformi in una mera passeggiata o che, dall'altra parte, costituisca un momento oneroso sul fronte cognitivo. L'obiettivo dovrebbe essere quello di stimolare una competenza all'osservazione e alla rielaborazione personale dei contenuti con cui si viene in contatto mettendo in atto un processo autonomo di approfondimento, generando una vera e propria strategia di riflessione e revisione. Sempre restando sul fronte dei modelli didattici che hanno orientato le scelte nel progetto occorre necessariamente fare un riferimento sia al cooperative learning sia al costruttivismo. Infatti, le proposte didattiche presenti nell'ambiente consigliano la suddivisione delle classi in gruppi collaborativi che, attraverso una buona organizzazione interna delle attività, siano in grado di

esplorare le sezioni dell'esposizione nel modo più autonomo ed efficace possibile, con l'obiettivo di raccogliere la maggior quantità di stimoli, idee e materiali al fine di poter successivamente, attraverso un processo dialogico di confronto, non solo esaminare quanto ricavato, ma produrre nuovi saperi e nuovi costrutti. Dal punto di vista costruttivistico, l'idea è di puntare al web 2.0 non solo rispetto alla possibilità di condivisione delle informazioni, ma seguendo i principi del modello didattico citato ovvero dando luogo a una vera e propria costruzione sociale della conoscenza, dove sociale non fa riferimento specifico al solo spazio all'interno della classe, ma al più ampio spazio della rete. Infatti, la scelta di un ambiente in cui pubblicare i materiali prodotti dalla scuola non deriva dalla sola necessità di documentare e storicizzare le visite, ma anche da quello di aderire a canoni comunicativi e formativi ormai orientati alla dimensione sociale.

## 2. Elementi d'innovazione

Il progetto presenta i seguenti elementi di innovazione didattica:

Fornire un ambiente per lo sviluppo di competenze specifiche nell'impiego di applicativi per la rappresentazione della conoscenza. La scelta dell'ambiente Prezi vuole porsi come strategia per stimolare negli studenti competenze progettuali e operative necessarie per un impiego efficace delle risorse telematiche.

Rendere concreto ed evidente il senso profondo del web 2.0. Attraverso il sito gli studenti avranno modo di entrare nello spirito positivo del web 2.0 inteso come spazio della condivisione dei saperi e delle risorse. Impareranno cioè a guardare ai social network non solo in termini ludici, ma anche operativi e di sostegno allo studio e all'apprendimento come auspicano la Media Education e la maggior parte degli interventi istituzionali nazionali e internazionali in materia di scuola digitale.

Creare momenti di forte connessione tra la visita e l'attività di classe secondo i principi fondamentali della didattica museale.

## Bibliografia

Buckingham D., *Media Education. Alfabetizzazione, apprendimento e cultura contemporanea*, Trento, Erickson, 2006.

Calvani A., *Principi dell'istruzione e strategie per insegnare*, Roma, Carocci, 2011.

Gardner H., *Frames of Mind: The theory of multiple intelligences*, New York Basic Books.

Novak J. D. e Cañas A. J., *The Theory Underlying Concept Maps and How to Construct and Use Them*, Institute for Human and Machine Cognition, Technical Report 2008.

Prensky M., *Digital Natives, Digital Immigrants, On the Horizon*, MCB University, 2001.

Rivoltella P. C., *Media Education. Modelli, esperienze, profilo disciplinare*, Roma, Carocci, 2001