

SARA SERAFINI (IMPERIA, ITALY)

PER UNA NUOVA DIDATTICA DELLA STORIA DELL'ARTE

<1>

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. Essa può essere insegnata attraverso pratiche comunicative incentrate sulla multimedialità divenendo un contenitore ideale di stimoli che proprio nella trasmissione tecnologica possono essere potenziati.¹ E' opportuno utilizzare gli strumenti del Web 2.0 per modernizzare la didattica tradizionale trovando nuove modalità di comunicazione della conoscenza (formale) che permettano all'allievo di integrarla con il reale quotidiano vissuto (informale e non formale). Il mio intervento vuole mettere in luce alcune potenzialità che la rete mette a disposizione del docente di storia dell'arte per iniziare un processo di svecchiamento della didattica tradizionale frontale, a fronte di una nuova modalità di conoscenza costruita condivisa che individua nelle abilità informatiche dei nostri allievi «nati digitali» intrinsecamente abituati alla tecnologia, la scuola del futuro.

<2>

Le ambizioni di ammodernamento della scuola italiana sono sulla carta delle buone intenzioni, ma dovrebbero essere supportate da investimenti in termini economici e di risorse umane. Quali sono le problematiche di carattere pedagogico e pratico nella trasmissione della conoscenza tramite la tecnologia? Le cosiddette nuove tecnologie permettono, secondo alcuni pedagogisti, di soddisfare tutti gli aspetti conoscitivi ed educativi relativi alle discipline umanistiche in generale e accentuano il carattere di gnoseologia nelle materie in cui l'immagine, la fotografia o la rappresentazione consentono riflessioni e rielaborazioni di concetti in parte pregressi e in parte ancora sconosciuti. Sono in ogni caso al servizio dell'apprendimento. Sia l'ermeneutica che il costruttivismo sostengono che la conoscenza sia costruita attraverso interpretazioni attive dell'esperienza. Mc Luhan (1962) scriveva *The medium is the message*. È sull'esperienza che si fondano i principi di utilizzazione delle nuove tecnologie. Chi sa e chi impara svolgono una parte ugualmente attiva nel processo di comprensione dell'esperienza. Ciascuno combinerà modalità di percezione concrete e astratte, oltre che processi attivi e riflessivi di conformazione e di assimilazione della

conoscenza, a seconda dell'approccio preferito all'apprendimento. Il ruolo dell'insegnante, del mediatore didattico e dell'ideatore delle tecnologie è quello di offrire contesti stimolanti per l'apprendimento, che tengano in considerazione e favoriscano l'uso delle cognizioni preesistenti di chi apprende e, nel contempo, incoraggino lo sviluppo e l'utilizzo di nuove acquisizioni conoscitive. Il tutto non può comunque prescindere da un'attenta rielaborazione della teoria delle intelligenze multiple di Gardner (1983) che individua nell'intelligenza visiva quella adatta alla progettazione didattica nella materia della storia dell'arte.² La tecnologia è il mezzo con cui creare le condizioni per guidare la costruzione della conoscenza di un fatto storico oppure storico-artistico, storico-scientifico e/o antropologico. La realizzazione di tale scopo deve essere fatta in modo che i procedimenti di costruzione della conoscenza producano la formazione di competenze cognitive di tipo storico, del pensiero visivo, del pensiero estetico, del pensiero scientifico e/o tecnologico.³ Tra gli strumenti che godono di buona implementazione nella scuola italiana citiamo gli e-book, sui quali comunque è ancora aperta la discussione, sia per la circolare ministeriale relativa all'obbligatorietà dell'adozione di libri di testo multimediali, sia in relazione al significato autentico della parola e-book, inteso alternativamente e in modo casuale, come supporto e come testo. Al momento attuale la situazione è in stallo in relazione alla necessità dell'adozione di e-book, libri di testo multimediali, che farebbero risparmiare le famiglie in termini economici, ma per i quali la scuola italiana non è ancora pronta: siamo lontani dalla situazione in cui nelle cartelle dei nostri allievi ci sia un i-pad nel quale siano contenuti tutti i manuali scolastici e sul quale gli allievi possano prendere appunti, fare esercizi, o creare ed elaborare contenuti multimediali. Sebbene i cosiddetti nativi digitali siano praticamente tutti dotati di smartphone e di i-pod, in cartella continuano ad avere pesanti libri di testo (che sono stati digitalizzati parzialmente solo per alcune tipologie di contenuti per la LIM).⁴

<3>

La didattica della storia dell'arte trova un suo naturale sbocco nell'utilizzo della LIM (Lavagna Interattiva Multimediale) grazie alla possibilità di proiettare immagini più o meno grandi, di ingrandire dettagli e disegnare schemi compositivi e griglie prospettiche.⁵ La LIM è un dispositivo elettronico, mobile o a muro, simile alla lavagna tradizionale. Il suo funzionamento è vincolato all'utilizzo di un proiettore che può essere integrato alla struttura o esterno (tradizionale) e che serve a trasmettere a parete il desktop del computer sul quale è installato il software di funzionamento. Con la LIM è possibile presentare materiali didattici di diverse categorie: di origine cartacea, di origine digitale, progetti didattici elaborati dagli studenti. Lo stesso software di gestione della LIM possiede un cospicuo patrimonio di risorse digitali di immagini e animazioni a disposizione di insegnanti e studenti. L'interazione con i

contenuti tramite la LIM permette al docente di avere un adeguato supporto di immagini alla spiegazione (così come video e brani audio), al di là del libro di testo. Permette d'altronde allo studente di vedere una rappresentazione immediata di quanto spiegato (anche dei particolari). Essendo la storia dell'arte una materia per cui gli studenti dovrebbero apprendere per immagini, la LIM avrebbe potenzialità maggiori di un normale video proiettore. Un altro strumento che permette l'elaborazione e la costruzione di un contenuto didattico è il Learning Object (LO). What is LO?⁶ »Learning Objects are defined here as any entity, digital or non-digital, which can be used, re-used or referenced during technology supported learning; Examples of technology-supported learning include computer-based training systems, interactive learning environments, intelligent computer-aided instruction systems, distance learning systems, and collaborative learning environments« (Wiley 2001). Il concetto che emerge è: »Un piccolo pezzo (>chunk<) di contenuto didattico, progettato per realizzare uno specifico obiettivo di apprendimento, che può essere riutilizzato«. E' un materiale didattico condivisibile, accessibile attraverso il web, costruito in accordo con criteri che lo rendono facilmente 1) accessibile, 2) riutilizzabile in diversi ambienti educativi, 3) 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 on-line Teaching dell'Università della California (<http://www.merlot.org/>). Un altro strumento utilizzabile nel contesto dell'insegnamento della storia dell'arte è il WQ (Web Quest), come strumento per la creazione di una comunità di pratica che sviluppi il processo dell'imparare ad imparare, facendo. Le peculiarità sono quelle tipiche di una ricerca di gruppo attraverso risorse web selezionate dall'insegnante. Il gruppo è invitato ad elaborare un prodotto comune con una simulazione molto vicina al reale, una specie di gioco di ruolo. La parte più motivante è legata allo stato di metafora, di scenario in cui il gruppo è chiamato ad interpretare un ruolo specifico. In questo modo diventa più facile per i ragazzi l'autovalutazione: il discente che interpreta un ruolo vede valutare il proprio operare, le proprie scelte e non la propria persona. Le caratteristiche tecnologiche sono quelle di una ricerca on line. Il gruppo collabora in uno spazio virtuale. Il prodotto viene elaborato a più mani con l'aiuto di un software. La tecnologia diventa la struttura portante di tutta l'attività, come strumento, come linguaggio, come metodo. In questo caso l'uso di un forum come classe virtuale è stato adattato al contesto »in presenza« che esclude la possibilità di creare una identità virtuale. Il ruolo dell'insegnante, del mediatore didattico e dell'ideatore delle tecnologie è quello di offrire contesti stimolanti per l'apprendimento, che tengano in considerazione e favoriscano l'uso delle cognizioni preesistenti di chi apprende e, nel contempo, incoraggino lo sviluppo e l'utilizzo di nuove acquisizioni conoscitive. Un ultimo possibile strumento per la didattica della

storia dell'arte è il CLIL (*Content and Language Integrated Learning*), cioè l'apprendimento integrato di lingua straniera e contenuto; esso può attuarsi grazie alla vastissima disponibilità di testi in lingua facilmente reperibili, risorse multimediali e didattiche (ivi compresi video e giochi educativi) messe a disposizione gratuitamente sulla rete. L'utilizzo delle nuove tecnologie, Internet *in primis*, è funzionale ai contenuti delle materie presentate, nel momento in cui entrambe vengono integrate e completate vicendevolmente come in un lontano passato la diffusione del libro a stampa aveva veicolato le progressive conoscenze in campo botanico e vegetale, in un continuo e reciproco scambio di fortuna.⁷

Author's profile:

Degree in Conservation of Cultural Heritage at the University of Pisa in 2000. After graduation and a Master in Management of Cultural Heritage in Florence (2001), has completed her studies in Museography at the Politecnico di Torino and at the School of Specialization in Art History at the Catholic University of Milan. In 2007, she enabled the teaching of art history in high school over to have achieved the Diploma of Specialization in Museum Education. Since 2007 PhD student in Arts, Entertainment and Media Technology at the University of Genoa, by which, at present is taking care of teaching and new technologies applied. Delegated ANISA for Liguria and member of the Training Commission, innovation and educational research methodology.

Contact: SARA SERAFINI, Corso Roosevelt 87, 18100 IMPERIA (ITALY)

Mail: saraserafini@unige.it

-
- 1 DE SETA C, Perché insegnare la storia dell'arte, Roma: Donzelli Editore, 2008.
 - 2 Howard Gardner: *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligence*, Harper & Row, New York, 1983 prima edizione. La versione italiana più aggiornata è Howard Gardner, *Formae mentis*. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza, Feltrinelli, Milano, 2002.
 - 3 Antonio Calvani: *Teorie dell'istruzione e carico cognitive*, Trento: Erickson, 2009.
 - 4 Sara Serafini: *L'ebook di storia dell'arte: problemi e prospettive* in: *TD Tecnologie Didattiche* 51, 2010, p. 28-33.
 - 5 Giovanni Biondi: *Lim a scuola con la lavagna interattiva multimediale*, Giunti Editore, 2008.
 - 6 Marcello Giacomantonio: *Learning object*, Carrocci editore, 2007.
 - 7 Fabio Ciotti, Roncaglia Gino: *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Roma: Laterza, 2000.