

Bookmark

Libro didattico

Diana Laurillard

Insegnamento come scienza della progettazione

Costruire modelli pedagogici per apprendere con le tecnologie

FrancoAngeli, Milano 2015, pp. 318, € 35,00 [e-book € 24,00]

Recensione di **Enrica Bricchetto, insegnante e media educator**



La recensione di questo numero riguarda l'edizione italiana di *Teaching as a Design Science* di Diana Laurillard¹, a cura di Pier Cesare Rivoltella e Pier Giuseppe Rossi. Un libro, uscito in inglese nel 2012, al quale i due studiosi più volte hanno fatto riferimento nei loro contributi. Il libro è complesso e articolato perché punta a una rifondazio-

¹ Ecco i riferimenti bibliografici del testo originale: *Teaching as a Design Science: Building Pedagogical Patterns for Learning and Technology*, Routledge, New York and London 2012

ne del sistema educativo; mette a confronto e analizza gli studi di settore, i report delle agenzie di qualità e la letteratura scientifica. Laurillard parte dall'assunto che la didattica sia una *scienza della progettazione* – cioè una delle scienze che serve per migliorare il mondo e i docenti siano professionisti che progettano. Nel mondo di oggi, c'è una tensione da risolvere tra lo sviluppo specialistico delle discipline – cioè il possesso di una base di conoscenze specifiche – e la più diffusa richiesta proveniente dall'ambito lavorativo di abilità cognitive generali, trasversali alle discipline. Diventa urgente allora uscire dal mero terreno della nozione fine a se stessa. Laurillard inoltre precisa che la presenza della tecnologia sta cambiando la nostra professione: noi docenti non possiamo più eludere il rapporto con la tecnologia e occorre supportare gli studenti nell'organizzazione del pensiero e nello sviluppo di nuove competenze. Per queste ragioni l'autrice intende la progettazione didattica come attivazione dello studente,

produzione delle sue esposizioni e delle sue azioni, revisione delle sue idee e delle sue pratiche.

Il *Conversational Framework* una sorta di “modello dei modelli” perché include e integra tutti i modelli di progettazione attiva presenti nell'Instructional Design disegna e descrive il processo².

L'insegnante e lo studente sono gli attori essenziali e i concetti e la pratica sono le capacità interrelate che devono essere sviluppate secondo due modalità: il *linguaggio* e la *rappresentazione dei concetti* da una parte, e l'*applicazione dei concetti con attività pratiche* dall'altra. In sostanza il Framework dell'apprendimento rappresenta un processo che trasforma e fa comunicare l'organizzazione concettuale del docente con quella dello studente, l'ambiente esterno con le pratiche dello studente: è un processo essenzialmente problematico, ricorsivo e sempre migliorabile. È un insieme di cicli di cambiamento ripetuti tra lo studente, l'insegnante, l'am-

² Per approfondire in Internet, URL: <http://goo.gl/AZ85ks>

Libro didattico

biente esterno fisico e virtuale e il gruppo dei pari a livello di concetti e pratiche.

Il docente dà vita a questo processo, progettando *attività di insegnamento-apprendimento (TLA)* secondo tipologie ben precise: ■ per appropriazione: lo studente deve appropriarsi di ciò che gli altri hanno scoperto e apprendere modi esperti di pensare; ■ per ricerca: lo studente segue una propria linea di ricerca e ha più controllo sul percorso; ■ per pratica: lo studente apprende utilizzando le proprie azioni e dall'ambiente attraverso compiti autentici e situati; ■ per produzione: lo studente è motivato a mettere in pratica le proprie azioni. ■ per discussione: il docente dà stimoli in forma di domanda o problema e lo studente rimodula le proprie idee, argomentando e confrontandosi; ■ per collaborazione: lo studente costruisce prodotti condivisi, negoziati attraverso il confronto.

Ciascuna tipologia può far ricorso a una gamma di tecnologie e metodologie e concretizzarsi in attività didattiche. Laurillard insiste molto sul fatto che gli studenti debbano diventare agenti del proprio apprendimento. L'apprendimento evolutivo informale spontaneo, infatti, ha facilmente successo mentre l'apprendimento formale ottiene al massimo un successo moderato. Il docente deve creare un ponte tra questi due apprendimenti e le tecnologie possono aiutarlo (tab. 1). Chi arriva in fondo alla lettura di questo volume sarà in grado di rimpolpare la struttura qui riproposta con i molti esempi che fa Laurillard.

Organizzazione del volume

Il volume è organizzato in due parti ciascuna composta da cinque capitoli più uno introduttivo e uno conclusivo. Nella prima parte l'autrice affronta il tema

dell'insegnamento come scienza della progettazione; nella seconda spiega ed esemplifica le tipologie di insegnamento-apprendimento. Il capitolo finale spiega come si costruiscono i Pattern progettuali, cioè gli strumenti per realizzare la progettazione. Il volume fa parte della collana *Media e tecnologia per la didattica*, diretta da Pier Cesare Rivoltella e Pier Giuseppe Rossi.

L'Autore

Diana Laurillard, già direttore della *E-learning Strategy Unit del Department for Education and Skills* di Londra, è docente di *Learning with Digital Technologies* presso il London Knowledge Lab.

La citazione

L'apprendimento in un contesto educativo, l'apprendimento formale, richiede più di un semplice racconto (p. 63).

Tabella 1

Apprendimento attraverso	Tecnologia digitale
Appropriazione	Leggere contenuti multimediali, siti web, risorse digitali; ascoltare podcast; guardare video e animazioni
Ricerca	Usare guide online; analizzare idee e informazioni in un'ampia gamma di risorse digitali; usare strumenti digitali per raccolta e analisi dati; comparare testi digitali usando strumenti per ricerca e valutazione delle informazioni
Pratica	Usare modelli, simulazioni, micro-mondi, visite virtuali; giochi di ruolo on line
Produzione	Produrre e sceneggiare documenti digitali, rappresentazione di progetti, performance, artefatti, animazioni, modelli, slideshow, foto, video, blog, e-portfoli
Discussione	Tutorial on line, discussione via e-mail o via forum, strumenti per la videoconferenza
Collaborazione	Progetti e prodotti realizzati in piccolo gruppo, discussione usando forum, wiki, chat...