

# Framework di base “Contesto Nemeton 1”

## Toolkit Operativo parte seconda: Mente e Progetto

### 1. LEGENDA METODOLOGICA: I CONSIGLI DELL'AUTORE

L'approccio **Contesto Nemeton** concepisce la formazione non come un'immissione di dati, ma come la cura di un ecosistema di apprendimento organico. In questa visione, la conoscenza si sviluppa seguendo un'isomorfia naturale: dal **Seme** (i processi cognitivi interni) alle **Radici** (la progettazione invisibile), espandendosi nel **Fogliame** (i dispositivi di mediazione) fino a costituire il **Bosco** (la mente collettiva organizzativa). Questo toolkit guida il progettista nella gestione di tale complessità, trasformando le evidenze scientifiche in azioni di "giardinaggio sistemico".

#### Legenda: Consigli dell'Autore

Concetto Chiave	Guida Metodologica: il libro “Creare Conoscenza” (Rif. Cap. 2.3, 2.4, 2.5, 2.6)
<b>Chunking</b>	Frazionare i contenuti in unità minime essenziali ("semi"). Rispettare rigorosamente il limite della memoria di lavoro ( $7 \pm 2$ elementi) per ridurre lo sforzo adattivo e favorire la sussunzione in macro-strutture.
<b>Plasticità</b>	Progettare per la riconfigurazione. Lo schema mentale deve poter rilevare la propria inadeguatezza e modificarsi tramite <b>accrescimento</b> (espansione), <b>messa a punto</b> (sintonizzazione) o <b>ristrutturazione</b> (creazione di nuovi schemi).
<b>Integrazione</b>	Favorire il passaggio dal noto all'ignoto. Utilizzare il <b>Dialogo Strutturante</b> o <b>Organizzatori Anticipati</b> per creare ancore logiche tra le preconoscenze (il "vecchio") e le nuove informazioni (il "nuovo").
<b>Lettura Ricorsiva</b>	Implementare l'isomorfismo tra testo e immagine. L'utente deve poter applicare la logica del " <i>leggo ciò che vedo e vedo ciò che leggo</i> ", stimolando un rimbalzo cognitivo continuo tra visione d'insieme e dettaglio.

## 2. MODULO 3: I DISPOSITIVI DI MEDIAZIONE (IL FOGLIAME)

### 2.1 Matrice di Selezione "Cuius Conoscentia Eius Strumentum"

Tipo di Conoscenza / Abilità	Obiettivo Cognitivo	Dispositivo Consigliato	Giustificazione Metodologica (Rif. Cap. 11)
<b>Conoscenze Astratte</b>	Comprendere concetti teorici	Unità Didattiche	Favoriscono l'apprendimento per accrescimento tramite una strutturazione logico-sequenziale del sapere dichiarativo.
<b>Procedure</b>	Imparare sequenze di azioni	Simulatori	Consentono la <b>riduzione del carico cognitivo</b> tramite il consolidamento di script procedurali in ambiente protetto.
<b>Abilità Senso-Motorie</b>	Acquisire gestualità tecniche	Modelli in Azione	Sfruttano l'imitazione del gesto tecnico e l'osservazione sistematica per la formazione di schemi motori.
<b>Reti di Conoscenza</b>	Esplorare nessi non lineari	Iper testi	Facilitano la navigazione libera e l'attivazione di <b>nodi associativi</b> all'interno di una rete semantica complessa.
<b>Scenari Complessi</b>	Gestire variabili multiple	Ipermedia	Massimizzano lo <b>sfruttamento della doppia codifica (Paivio)</b> integrando codici verbali e iconici per simulare la realtà.
<b>Relazioni</b>	Visionare nessi e gerarchie	Presentazioni	Permettono di visualizzare la contemporaneità delle relazioni tra concetti (centro/periferia, alto/basso).
<b>Flussi Operativi</b>	Seguire algoritmi cronologici	Sequenze Operative	Rendono esplicito l'algoritmo di esecuzione, trasformando la teoria in una sequenza di passi elementari non ambigui.

## 2.2 Scheda Progettuale del Messaggio

Campo Progettuale	Input Progettista (Guida alla compilazione)
<b>Obiettivo del Messaggio</b>	<i>Definire se l'output atteso è un'abilità (automatismo) o una competenza (uso in contesti inattesi).</i>
<b>Target (Stile Cognitivo)</b>	<i>Identificare la polarizzazione prevalente: Analitico o Sintetico? Prevedere percorsi paralleli?</i>
<b>Dispositivo Scelto</b>	<i>Selezionare lo strumento coerente con l'obiettivo (es. Simulatore per procedure).</i>
<b>Struttura del Chunking</b>	<i>Elencare i 3-5 macro-chunk essenziali. Come vengono riassunti i dettagli in unità gestibili?</i>
<b>Ancore di Integrazione</b>	<i>Quali "Organizzatori Anticipati" userai per collegare il nuovo messaggio al familiare?</i>

## 3. MODULO 4: STRATEGIE PER LA CREAZIONE SOCIALE (LE RADICI)

### 3.1 Analisi Strategica Individuale vs. Organizzativa

La conoscenza individuale diviene vitale solo se integrata in sistemi di interazione. La **Cooperazione** agisce sul supporto reciproco per obiettivi comuni, mentre la **Collaborazione** richiede una negoziazione profonda di significati per costruire un sapere collettivo eccedente la somma delle parti.

Tipo di Interazione (Coop/Coll)	Spazi di Libertà Strategica (Rif. Cap. 12.2)	Linguaggio Condiviso (Pensiero Sistemico)	Obiettivo di Trasformazione
<i>Scegliere: Cooperativa o Collaborativa?</i>	<i>Definire il grado di autonomia concesso al singolo all'interno del processo strategico.</i>	<i>Quali termini o mappe concettuali fungeranno da ponte tra i diversi attori?</i>	<i>Quale cambiamento organizzativo o culturale si intende innescare?</i>

## 4. MODULO 5: PROGRAMMI PER LA CREAZIONE COLLETTIVA (IL BOSCO)

### 4.1 Verso la Mente Collettiva

Il passaggio dal Gruppo alla Mente Collettiva richiede l'abbattimento delle barriere che ostacolano il flusso del sapere, avviando un processo di "trasparenza evolutiva".

#### Logiche di Potere vs. Logiche di Conoscenza (Rif. Cap. 13.1)

Situazione Attuale (Logica di Potere)	Configurazione Desiderata (Mente Collettiva)
<b>Difesa del sapere:</b> La conoscenza è usata come strumento di controllo e barriera.	<b>Bene Comune:</b> La conoscenza fluisce circolarmente; il feedback è continuo e valorizzante.
<b>Barriere identificate:</b> <i>[Indicare ostacoli politici o blocchi alla condivisione rilevati nel contesto]</i>	<b>Trasparenza:</b> Ogni contributo individuale alimenta la rete sistemica (Mente Collettiva).

## Coordinate di Riferimento (Analisi Cap. 13.2)

Input Ricerca Coordinate di Riferimento
<i>Definire i parametri che orientano la crescita del "Bosco":</i>
1. <b>Valori:</b> (es. Etica del dono, Trasparenza)
2. <b>Criteri di Valutazione:</b> (es. Efficacia del transfer, Qualità dei feedback)
3. <b>Obiettivi Sociali:</b> (es. Benessere organizzativo, Sostenibilità cognitiva)

## 5. LETTURA DEL TETTRITORIO: SCOUTING STRATEGICO

Lo scouting è la fase di analisi del perimetro entro cui la mente si muoverà. Non è una semplice raccolta dati, ma una diagnosi sistemica dei vincoli e delle potenzialità.

Fase di Scouting (Rif. Cap. 8.1 / 10.1)	Operazioni Cognitive Richieste	Output Atteso
<b>Analisi del Contesto (Figura-Sfondo)</b>	Identificare i vincoli (tempo, strumenti) e le caratteristiche del target (età, ruolo).	Definizione chiara del perimetro d'azione e degli obiettivi.
<b>Mappatura Ruoli e Funzioni</b>	Analizzare chi agisce come esperto, designer o utente e quali stili cognitivi portano.	Matrice dei ruoli e identificazione dei percorsi paralleli necessari.
<b>Audit degli Schemi Preesistenti</b>	Verifica dei pre-requisiti e delle preconoscenze per evitare dissonanze eccessive.	Identificazione delle "ancore" per l'integrazione del nuovo sapere.

**Nota Metodologica dell'Autore:** Una corretta lettura del terreno è l'unico modo per evitare gli "ingorghi percettivi" (Cap. 2.1). Se il progettista non distingue tra la figura (il messaggio centrale) e lo sfondo (il rumore di contesto o i vincoli ambientali), l'utente subirà una saturazione dell'attenzione che impedirà sul nascere ogni processo di comprensione.

## 6. SISTEMA DI CONTROLLO: TORRI E SCATOLE NERE

### 6.1 Matrice di Feedback e Cibernetica (Rif. Cap. 9.1, 9.3, 9.4)

Il sistema di controllo non deve punire l'errore, ma monitorare le variabili di sistema per permettere correzioni in tempo reale (Cibernetica).

Sensori della Scatola Nera (Indicatori)	Feedback di Sistema (Dati in uscita)	Meccanismo di Correzione (Tolleranze)	Integrazione AI / Intelligenza Naturale
<i>Definire l'indicatore (es. Tempo di risposta, Errore procedurale).</i>	<i>In che modo e quando il sistema comunica l'esito al discente?</i>	<i>Specificare le soglie di tolleranza oltre le quali il sistema deve intervenire (Cibernetica).</i>	<i>Definire come l'AI supporta la raccolta dati e come l'Intelligenza Naturale (umana) valida la correzione.</i>

## 7. APPENDICE: CHECKLIST DI AUTOVALUTAZIONE "NEMETON"

Domanda di Qualità	Check (Si/No/Note)
Il <b>Chunking</b> rispetta rigorosamente il limite dei $7 \pm 2$ elementi?	
Lo schema proposto è <b>Plastico</b> (permette accrescimento, messa a punto o ristrutturazione)?	
È stata garantita la <b>Lettura Ricorsiva</b> tramite l'isomorfismo tra immagine e testo?	
Il dispositivo scelto (es. Simulatore) è coerente con il tipo di conoscenza (es. Procedurale)?	
Sono state previste <b>Ancore Emotive</b> o contesti simulativi per dilatare la "disponibilità ad apprendere" (Cap. 2.7)?	
Le <b>Logiche di Potere</b> sono state neutralizzate a favore di una circolazione libera del sapere?	
Le <b>Torri di Controllo</b> monitorano il processo reale senza saturare il carico cognitivo?	