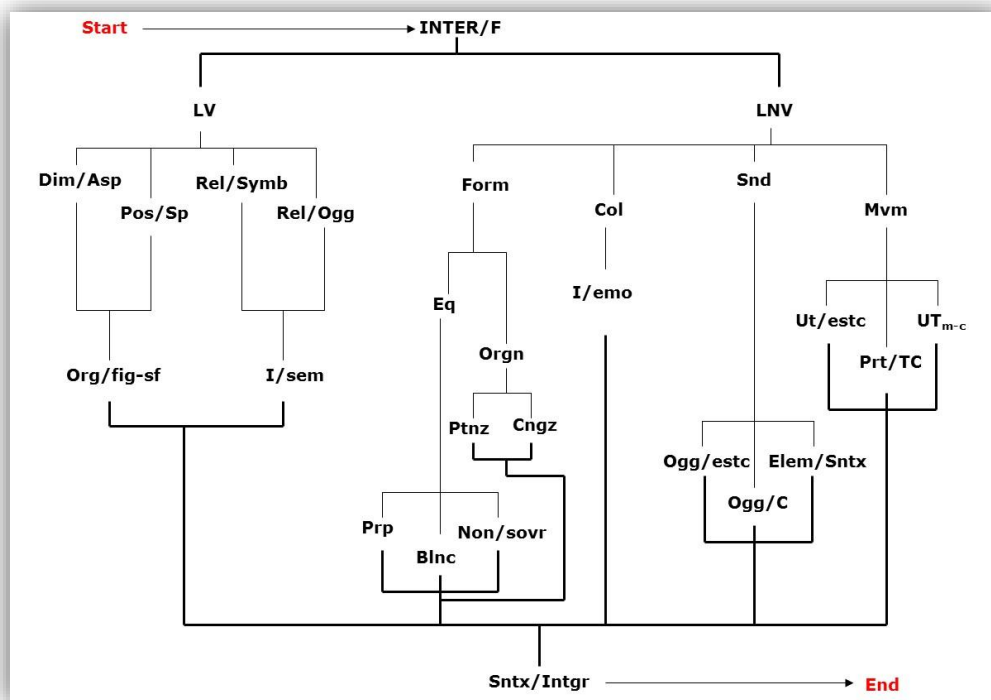


Un esempio di Unità Didattica ICRUSAP spiegato

1. Viene mostrato di seguito l'estratto di una unità didattica sulla comunicazione a distanza tratta da un corso per Instructional Designer nel quale si è cercato di utilizzare alcune tra le 14 Evidenze sopra analizzare. Nella prima pagina dell'unità compare il diagramma sottostante (a prima vista enigmatico e indecifrabile), seguito dalla legenda, che funge da ancoraggio logico (vedi pag. 39 Brandsford e Johnson, 1972) per le successive argomentazioni. Ogni spiegazione fornita nel testo ha come scopo proprio quello di attribuire un significato alle varie sigle e di evocare le operazioni che esse sottendono.

Unità Didattica n.3: La Regia della comunicazione con lo studente Una procedura per l'allestimento delle videate



Legenda

- INTERF/F = Interfaccia
- LV = Linguaggio Verbale
- Dim/Asp = Dimensioni e Aspetto
- Pos/Sp = Posizione nello Spazio
- Org/fig-sf = Organizzazione figura-sfondo
- Rel/Symb = Relazione con altri Simboli
- Rel/Ogg = Relazione con altri Oggetti
- I/sem = Implicazioni semantiche
- LNV = Linguaggio Non Verbale
- Form = Forme (e spazi)
- Eq = Equilibrio
- Prp = Proporzionalità
- Blnc = Bilanciamento
- Orgn = Organicità
- Ptnz = Pertinenza
- Cngz = Congruenza
- Col = Colori
- I/emo = Implicazione emotiva
- Snd = Suoni (e rumori)
- Ogg/estc = Oggetto estetico
- Ogg/C = Oggetto Culturale
- Elem/Sntx = Elemento di Sintassi
- Mvm = Movimenti
- Ut/estc = Utilizzo estetico
- Prt/TC = Parte di una Trama Culturale
- Utm-t = Utilizzo metacognitivo
- Sntx/Intgr = Sintassi Integrata

2. Nella seconda pagina del testo da studiare viene fornita una premessa generale la cui funzione è quella di preparare il processo di integrazione tra i nuovi contenuti e la struttura cognitiva dello studente (conoscenze pregresse e abilità mentali coinvolte).

Premessa: la funzione del diagramma

Il diagramma schematizza con sigle e frecce una procedura che serve a gestire la comunicazione tra lo schermo del computer digitale e lo studente, cioè fornisce indicazioni sull'allestimento delle videate oggetto di studio e sulle modalità di interazione con l'utente del corso.

Il diagramma, in realtà, mostra semplicemente un flusso di operazioni da compiere (da Start a End), delle sigle o delle abbreviazioni che richiamano le singole operazioni (il cui significato è sinteticamente indicato nella legenda).

Tutti gli elementi del diagramma sono spiegati e approfonditi durante lo svolgimento delle unità didattiche. Successivamente essi sono sottoposti ad un lavoro di memorizzazione e di utilizzo. Una prova di padronanza in un contesto inatteso valuta infine le competenze apprese.

L'Unità Didattica inizia con il test sulle Conoscenze Minime che verifica i prerequisiti di conoscenza necessari per accedere alla formazione; essi riguardano i seguenti argomenti:

- Frames
- Monosemia/Polisemia
- Codici linguistici
- Dimensione iconica e dimensione ecoica
- Sintassi
- Meta-cognizione

Il test sulle Conoscenze Minime risponde alla logica *“Se non sai queste cose, non puoi capire cosa ti verrà spiegato nella lezione”*.

L'Unità prosegue con la lettura dei contenuti veri e propri nella sezione *“Testo + Mappe”*. Ogni elemento dell'immagine iniziale con sigle e abbreviazioni viene approfondito utilizzando la strategia della doppia pagina (vedi pp. 41-42): a sinistra si legge il testo propriamente detto e a destra la sua versione reticolare. Si propone cioè una lettura lineare progressiva (testo) che procede in parallelo con una lettura reticolare (mappe). Questo tipo di esposizione risponde alla logica *“Ti aiuto a capire la struttura concettuale di fondo di ciò che devi imparare”*.

Segue una prima parte esercitativa dedicata alla memorizzazione, la cui logica è *“Ora fa' in modo di ricordare quello che hai capito”*.

L'unità continua con una seconda parte esercitativa in cui viene via via valutata la competenza mostrata nell'utilizzo del flusso delle operazioni presentate nell'immagine iniziale. La sua logica è: *“Ora usa (sempre meglio) ciò che ricordi di quello che hai capito”*.

Di seguito vengono proposte alcune pagine selezionate della Unità Didattica allo scopo di mettere in luce le implicazioni sul piano psico-didattico delle scelte progettuali effettuate e, soprattutto, i riferimenti alle Evidenze Nascoste.

Test sulle Conoscenze Minime

3. Come si diceva (vedi pp. 31-32), l'integrazione fra nuove e vecchie conoscenze in memoria non può avvenire se non si è sicuri di possedere i prerequisiti di conoscenza necessari per realizzarla. Il test sulle conoscenze minime serve proprio a verificare che alcuni concetti di base fondamentali siano noti all'utente; nel caso in cui si registrasse una carenza o qualche lacuna, gli vengono forniti come teste di ponte per andare incontro ai nuovi contenuti.

1. Indica con una crocetta il significato che secondo te viene attribuito al termine "frame" in un contesto didattico di auto-formazione al computer.

- A. Sinonimo di Unità Didattica
 - B. Sezione esercitativa di un corso
 - C. Contenuto di una singola videata
 - D. Gruppo di videate
-

2. Indica se le seguenti affermazioni sono vere o false.

- A. Monosemia = attribuzione di significato univoco ad una parola. Vero – Falso
 - B. Polisemia = attribuzione di significati differenti ad altrettante parole. Vero – Falso
-

3. Inserisci la parola mancante nel testo.

L'alfabeto che utilizziamo abitualmente, il linguaggio punto-linea inventato da Morse, i segnali stradali che ci consentono di muoverci nel traffico cittadino ed i geroglifici che hanno reso famosi gli antichi Egizi hanno un comun denominatore: costituiscono un che al tempo stesso può essere inteso come una legge da seguire per comunicare correttamente e una sorta di vocabolario dei segni stessi.

4. Indica il completamento di frasi che ritieni corretto.

I termini "iconico" ed "ecoico" sono usati in ambito comunicazionale con un preciso significato: l'aggettivo "iconico" si riferisce alle immagini e alla dimensione visiva, mentre l'aggettivo "ecoico" si riferisce ...

- A. ... alla loro ripetizione prolungata (... come per l'effetto di una eco)
 - B. ... al loro dosaggio equilibrato e calibrato in senso, per così dire, ecologico
 - C. ... al loro dosaggio calibrato e integrato con i suoni e con la loro dimensione
 - D. ... alla ripetizione dei suoni e alla dimensione sonora in generale
-

5. Indica il completamento di frasi che ritieni più completa.

"Sintassi" è un termine che nasce in ambito strettamente linguistico ma viene utilizzato anche in altri contesti sia di tipo psicologico che comunicazionale. Essa, in particolare, si riferisce alle

- A. ... relazioni che sussistono all'interno di un qualsiasi codice linguistico
 - B. ... relazioni che hanno tra di loro le parole all'interno della frase
 - C. ... regole che stabiliscono la disposizione dei verbi e dei rispettivi soggetti nella frase
 - D. ... regole per operare sintesi adeguate all'interno di un qualsiasi codice linguistico
-

6. Ecc. ...

Testo + Mappe

4. Data la tipologia testuale proposta nell'unità didattica (che è di tipo descrittivo-espositivo), è stata utilizzata la strategia della doppia pagina che rende possibile una lettura di tipo ricorsivo in cui la rappresentazione della conoscenza avviene simultaneamente sia sul piano di attività mentale lineare che in quello reticolare (vedi pag. 42)

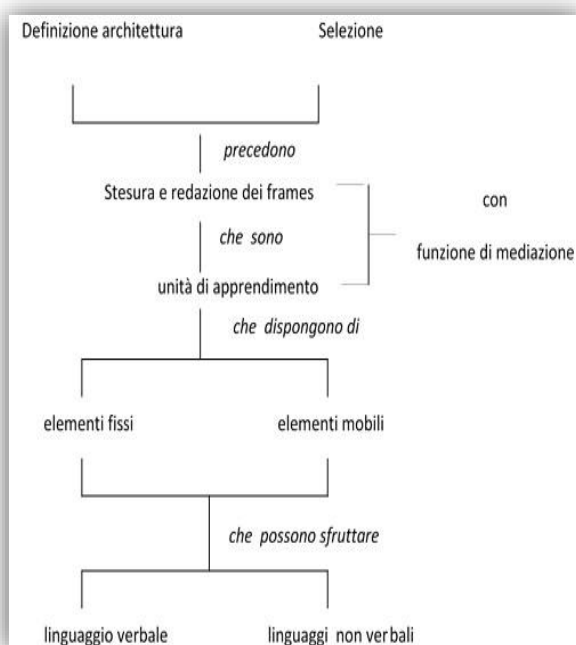
1. I Frames

La stesura e redazione dei frames è la **terza fase** della **progettazione didattica**. Dopo aver definito l'architettura concettuale del contenuto e selezionato l'impianto didattico da utilizzare, il progettista **scrive fisicamente** ciò che l'utente leggerà sullo schermo.

Egli trasforma l'oggetto culturale da trasmettere in unità ridotte e autonome che chiama "**frames**" (vedete...) e che rappresentano i singoli "pezzi" del programma da sottoporre di volta in volta all'attenzione dell'utente.

I frames svolgono una **funzione di mediazione didattica e culturale** analoga a quella che nel libro svolge la pagina, avendo però caratteristiche e potenzialità differenti: costituiscono lo spazio fisico entro cui avviene l'interazione didattica tra soggetto in apprendimento e oggetto culturale, potendo altresì disporre di "**elementi**" sia **fissi** che **mobili** (testi, immagini, bottoni, animazioni, forme trascinabili, strutture scomponibili, ...).

Il progettista scrive frames che si devono adattare alle coordinate dello schermo (spazi definiti, formati standard, oggetti dimensionabili, ...), ma che possono sfruttare pienamente le opportunità offerte sul piano comunicazionale dell'integrazione tra linguaggio verbale e linguaggi non verbali.



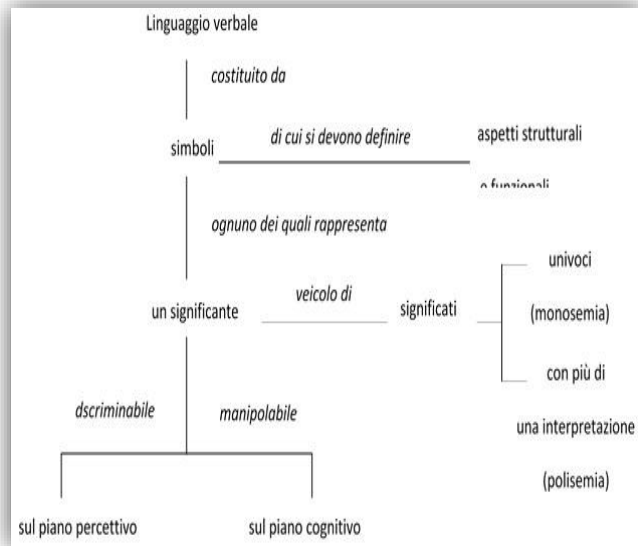
2. Linguaggio verbale:

2.1 Simboli, significanti e significati

Il linguaggio verbale è costituito da “*simboli*” (lettere innanzi tutto, ma anche parole, sintagmi, proposizioni, periodi, ...) di cui il progettista deve definire gli aspetti strutturali e funzionali (... dimensioni, forme, posizione, relazione spaziale con gli altri oggetti presenti sullo schermo, ecc.).

Ogni simbolo (o gruppi di simboli) rappresenta un “*significante*”, cioè un veicolo di “*significati*” che deve risultare facilmente discriminabile sul piano percettivo e altrettanto facilmente manipolabile sul piano cognitivo.

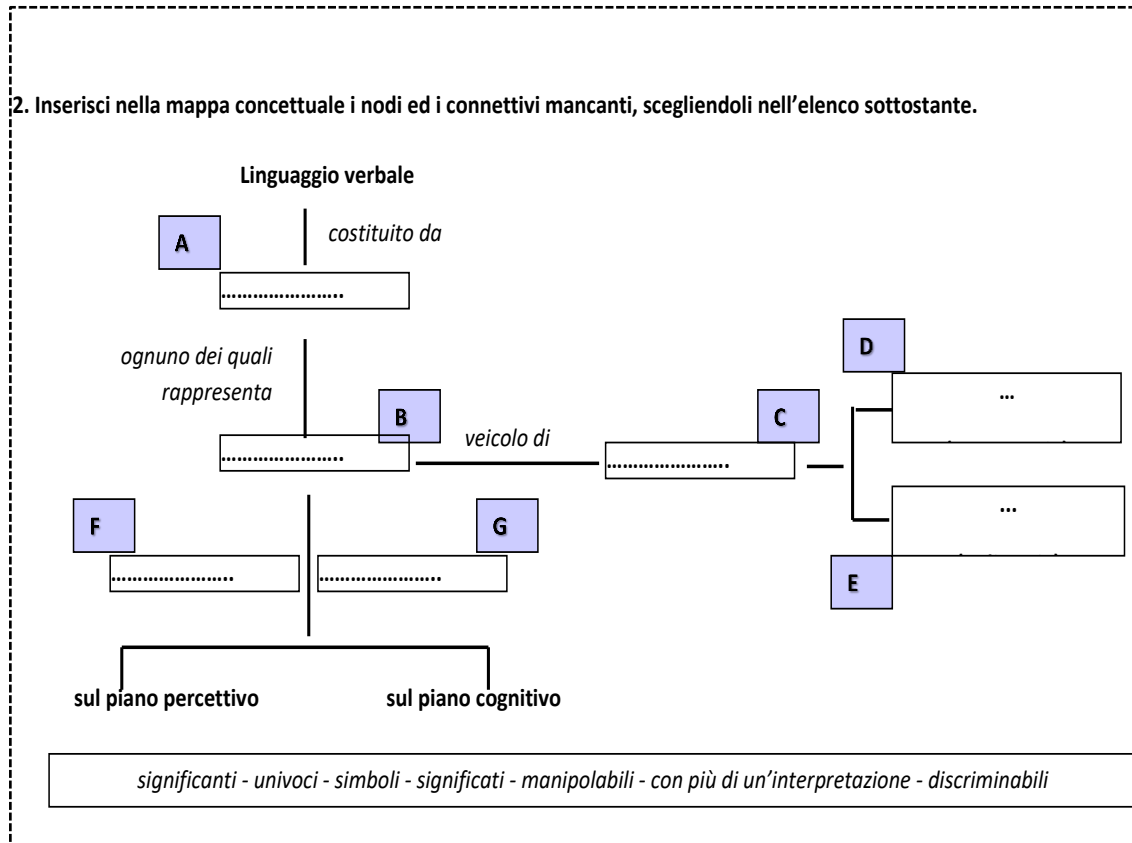
Infatti, la rappresentazione del significato costituisce un processo mentale assai delicato perché il significato delle parole non sempre è univoco (*monosemia*), ma può prestarsi a più di un'interpretazione (*polisemia*), e può essere notevolmente influenzato anche dalla presenza di fattori di tipo emozionale che, individualmente, possono assumere connotazioni assai differenti.



Esercizi per la Memorizzazione

5. Dopo aver invitato lo studente a memorizzare testi e mappe tramite ripetizioni (anche ad alta voce), gli vengono proposte le stesse mappe da completare: a volte interamente vuote, a volte parzialmente vuote, altre volte con i termini mancanti da scegliere, altre ancora con i termini mancanti arricchiti da distrattori per rendere più difficile la scelta. Lo scopo dell'esercizio è quello di fissare nella Memoria a Lungo Termine l'architettura concettuale del testo.

2. Inserisci nella mappa concettuale i nodi ed i connettivi mancanti, scegliendoli nell'elenco sottostante.



6. Dopo aver definito lo “scheletro concettuale” del testo, si propone un’attività tesa a fissare in memoria anche i dettagli che il lavoro sulla mappa ha volutamente tralasciato. Attraverso queste particolare attività di reiterazione si cerca di provocare effetti retroattivi sul consolidamento del processo di integrazione delle conoscenze (vedi pag. 40 e di creare un effetto Priming per la propagazione dell’attivazione (vedi pag. 54): “Vedo la mappa → attivo il ricordo dei dettagli”.

Esercizio: utilizzando la mappa di destra come guida, scrivi nello spazio a sinistra un riassunto del paragrafo e poi confrontalo col testo precedentemente letto per verificare quanto ricordi.

1. I Frames

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

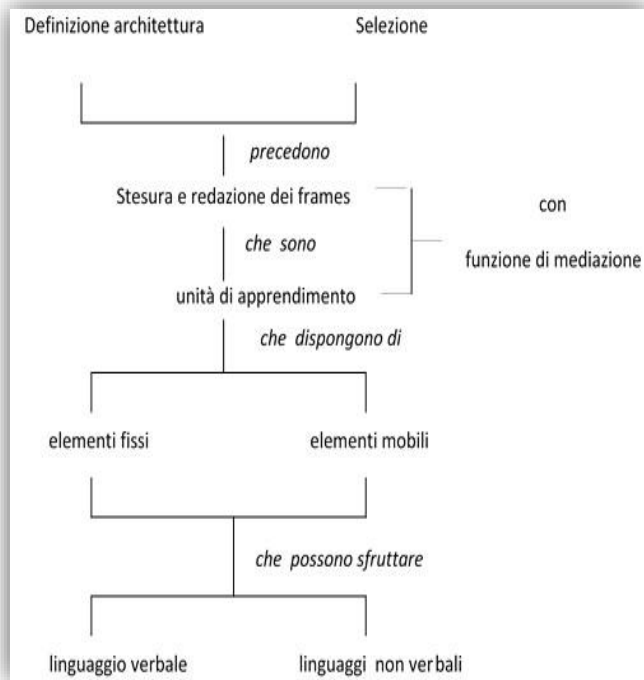
.....

.....

.....

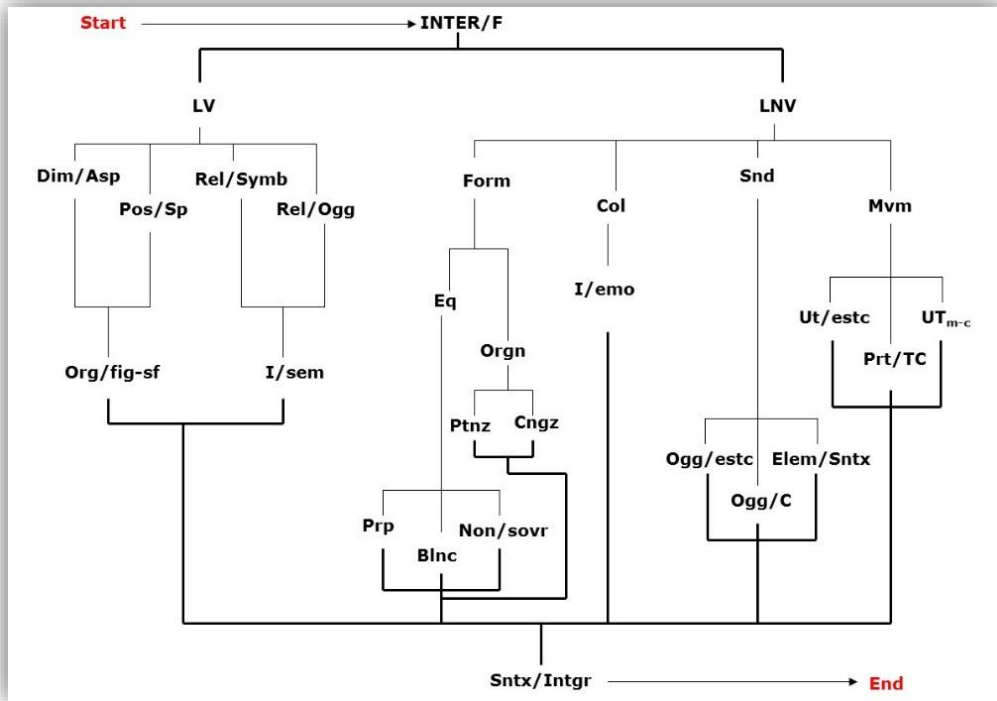
.....

.....



7. L'unità prosegue con un'esercitazione tesa a verificare la conoscenza di sigle e abbreviazioni. Lo scopo è quello di padroneggiare di riflesso anche la visione d'insieme delle operazioni da compiere, cioè avere in mente il copione da seguire durante l'allestimento delle videate; in una parola lo Script della procedura (vedi pag. 51).

Esercizio: completa la legenda inserendo per ogni termine la definizione corrispondente; poi confronta l'elenco precedentemente mostrato.



Legenda

- INTER/F =
- LV =
- Dim/Asp =
- Pos/Sp =
- Ptnz =
- Cngz =
- Col =
- I/emo =
- Ecc. =

Prova di Padronanza

8. Naturalmente, ricordare uno script o averlo memorizzato non significa ancora saperlo padroneggiare. Per questo, l'unità didattica si conclude con una prova di competenza in cui lo studente deve applicare in un contesto nuovo e inatteso le conoscenze apprese (in questo caso, lo script della procedura in esame).

Leggi le *impostazioni progettuali* elencate di seguito con un numero progressivo e, per ognuna di esse, scegli la *valutazione* che indica con maggior precisione il modo in cui, in quel frangente, è stato utilizzato il *criterio* di progettazione mostrato.

1

L'introduzione di un ipotetico corso sulla Statistica Descrittiva inizia con un'animazione in cui le stelle appartenenti alla Costellazione di Orione girano vorticosamente su uno sfondo nero (che simula lo spazio siderale).

Ad un certo punto, il movimento termina e le stelle si sistemano nei pressi del titolo del corso che nel frattempo è comparso con un effetto di dissolvenza.

CRITERIO:

Il movimento degli oggetti sullo schermo può essere usato per fini non collegabili al contenuto del testo che l'utente deve esaminare

VALUTAZIONE:

A. Adesione al Criterio B. Parziale adesione al Criterio C. Adesione disattesa

2

In un ipotetico corso sulle strategie aziendali, le parole scelte per essere visualizzate nell'help in linea, i loro caratteri, le loro dimensioni e il loro colore vengono selezionati da uno specialista in grafica. Egli opera le proprie scelte in base alla grande esperienza che ha accumulato nel corso degli anni lavorando in campo pubblicitario.

CRITERIO:

L'uso delle parole e dei colori ha implicazioni semantiche ed emotive molto specifiche; pertanto, l'efficacia delle scelte linguistiche e cromatiche va testata tramite verifica sul campo con soggetti campione

VALUTAZIONE

A. Adesione al Criterio B. Parziale adesione al Criterio C. Adesione disattesa

Ecc. ...

(Tratto da M.Bellagente, Evidenze nascoste, autopublishing Amazon, 2022)