

Esempio di un format a Scenario per la lettura ricorsiva di un testo di Storia.

Il format è costituito da una doppia pagina. In quella di sinistra c'è un'immagine: in questo caso, è uno *Scenario logico numerato* (una specie di mappa concettuale grafica) che rappresenta un aspetto della Rivoluzione Industriale. In quella di destra c'è una *Sequenza di Informazioni* costituita da Blocchi di Testo Numerati che spiegano nei dettagli cos'è rappresentato nell'immagine di sinistra. Ogni elemento dello scenario, ogni nesso causale evidenziato dalle frecce, ogni riferimento temporale viene ripreso nei rispettivi blocchi di testo.

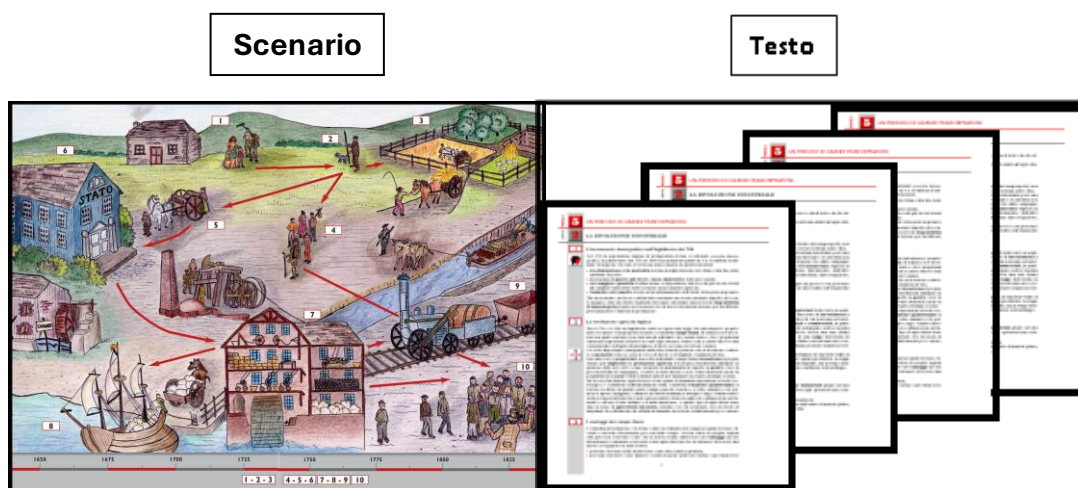


Fig. 11 Esempio di Scenario

Lo Scenario: Struttura e funzioni. Lo Scenario è il primo dei componenti di rilievo del format proposto. Queste sono le sue principali caratteristiche strutturali e funzionali:

- è un disegno costruito appositamente o un'immagine già esistente (quadro, foto, ...) o una struttura ibrida (disegno + immagini) che mostra, anticipandolo, ciò di cui si parla nel testo (una serie di etichette numerate rimandano infatti ai corrispettivi blocchi di testo che successivamente ne dettagliano i contenuti). Quindi, a differenza dei consueti supporti iconici oggi diffusi, è un elemento sostanziale e non un semplice accessorio figurativo di arredo;
- così come viene inteso in questa proposta, è un costrutto analogico in sé esauritivo (perché comunica una visione di insieme) e rappresenta al tempo stesso la componente non verbale di un messaggio unitario complessivo che vede nel testo in blocchi la seconda struttura di rilievo;
- fornisce tendenzialmente solo le immagini che servono al discorso sviluppato nel testo, proponendo materiale che si presta ad una doppia codifica (verbale e iconica) che, come sostenuto da Paivio (1971), può risultare fondamentale ai fini dell'apprendimento;
- in quanto interfaccia visiva di una struttura di significato di tipo logico-concettuale che si sviluppa temporalmente in senso longitudinale, spesso diventa una ricostruzione grafica sui generis in cui possono coesistere eventi avvenuti in momenti diversi (invasione tedesca della Francia nella seconda guerra mondiale, battaglia di Stalingrado, processo di Norimberga, ...) o comparire più volte gli stessi personaggi (Napoleone in Egitto, Napoleone in Russia, Napoleone all'isola d'Elba,...); questo perché lo scenario è la versione per immagini del discorso contenuto nei blocchi di testo o, meglio ancora, una sua transcodifica;
- nello scenario non appaiono solo etichette numerate, ma anche frecce che collegano i vari elementi secondo una logica del tipo causa-effetto o di altro tipo (sequenzialità temporale, giustapposizione spaziale, ...). Quindi, lo Scenario è anche una sorta di Mappa Concettuale di tipo grafico-analogico perché comunica visivamente la struttura concettuale di fondo del contenuto.

Referenti teorici dello Scenario. L'idea di proporre un simile Scenario deriva direttamente dai risultati di uno studio di alcuni anni fa: l'esperimento di Brandsford e Johnson (1972). I risultati di questa esperienza sperimentale dimostrano che una figura pertinente mostrata prima di un testo che parla dei suoi contenuti ...

- ... ha la capacità di aggregare in un'unità significativa le parti del testo presentato successivamente,
- ... funziona da chiave interpretativa del materiale proposto tramite il linguaggio verbale,
- ... fornisce una struttura di conoscenza utile per il ricordo.

Un altro importante riferimento teorico che sta alla base della scelta dello Scenario è il concetto di "costanza di contesto" ricavato dalle ricerche di Tulving e Osler del 1968 (... uno stimolo presentato successivamente ad una stimolazione richiama l'esperienza se esso era effettivamente presente quando l'esperienza ha avuto luogo ...). In base ai loro studi, sembra che gli esiti dell'apprendimento migliorino se le operazioni di codifica e rievocazione avvengono avendo come punto di riferimento un contesto (lo Scenario nel nostro caso) che rimane costante durante le varie fasi di studio. Lo Scenario è il perno logico dell'intero processo dell'Unità e garantisce la presenza di un riferimento costante per l'ancoraggio delle operazioni di ristrutturazione della conoscenza.

Processi mentali ricorsivi. Praticamente, l'esperimento di Brandsford e Johnson ci induce a pensare che, qualora il contenuto lo consenta, una struttura figurativa che anticipi un testo scritto ne facilita la comprensione e, probabilmente, anche il ricordo. Infatti, accade che in una configurazione a Scenario (come quella contenuta nell'esempio) con un testo suddiviso in blocchi numerati, questi ultimi rimandano alla figura dove quegli stessi numeri sono abbinati a precise componenti dello Scenario. Ad esempio, il blocco di testo 10 si riferisce alle proteste operaie così come il numero 10 dello scenario mostra operai che protestano. Ecco come si viene così a generare a livello pratico un processo mentale di tipo ricorsivo in cui "vedi ciò che leggi" e "leggi ciò che vedi" e intanto "crei" una visione di insieme integrata del contenuto che stai studiando.

Processi mentali casuali. Normalmente, figure, disegni, foto vengono affiancati ai testi per fornire un supporto iconico alla narrazione e non viene data molta importanza al controllo della genesi di immagini da parte dello studente. Cosa che, invece, costituisce un momento decisivo nel processo di ricostruzione dei significati. Di solito, si lascia che egli generi da sé una visione di insieme (che poi corrisponde anche ad un'immagine di controllo) dell'argomento in questione e non ci si impegna più di tanto a fornire un'immagine strutturata e isomorfa al testo (ad es., uno scenario). Quindi, quello che capita è questo: c'è chi è in grado di elaborare visioni d'insieme conformi al testo, ma c'è molto più spesso chi le genera incomplete, sbagliate, distorte o, addirittura, chi non le ricostruisce affatto. Un format che ha come perno logico uno scenario come quello indicato nell'esempio si pone come obiettivo quello di sottrarre il processo di comprensione alla casualità e di ottimizzare il lavoro dello studente.

I Blocchi di Testo: struttura e funzioni. Il testo in blocchi è il secondo componente di base del format:

- ovviamente, risponde anch'esso alla logica del "vedo ciò che leggo; leggo ciò che vedo";
- se lo scenario è costituito da 10 elementi grafici numerati, vuol dire che la struttura di conoscenza da trasmettere è costituita da 10 grossi nodi concettuali: per cui il testo verrà suddiviso in 10 blocchi numerati;
- i 10 blocchi verranno proposti separatamente (numeri identificativi, spazi bianchi...) proprio perché come tali devono essere percepiti;
- ogni blocco, poi avrà lo sviluppo e l'estensione che necessita e si useranno grassetto e corsivo per evidenziare le parole-chiave;
- tendenzialmente, il testo è sintetico ed esaustivo perché l'autore, proprio in base alla filosofia di approccio seguita, ha operato un lavoro di snellimento del testo in funzione di una sua rappresentazione unitaria all'interno dello scenario;

- ogni blocco di testo corrisponde non solo ad un elemento figurativo dello scenario, ma anche ad un nodo concettuale della struttura reticolare di fondo ripresa nella mappa concettuale.

L'elemento di novità insito nel collegamento tra scenario e blocchi di testo consiste quindi nella possibilità di procedere sia ad una lettura lineare e progressiva (visionare cioè un blocco di testo dopo l'altro) sia ad una lettura di tipo ricorsivo in cui lo scenario rimanda al testo e il testo rimanda allo scenario.

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