

L'Instructional Designer "ABC"

Ruoli e funzioni

Come si diceva nell'introduzione, l'instructional designer è un professionista che interviene nella progettazione e realizzazione di processi legati alla creazione della conoscenza. Può lavorare in contesti improvvisati e non avere un curriculum di studi collegato alle Scienze Umane; magari è un esperto della propria disciplina che si è buttato nella didattica per fornire il ricco contributo della propria esperienza lavorativa o conoscitiva. Ma altre volte è uno psicologo, un pedagogista, un metodologo, un didatta che lavora in ambienti sofisticati con supporti tecnologici di tutto rispetto. Esiste poi un altro aspetto che caratterizza questa figura, l'attività di ricerca, che lo collega più all'ambiente accademico e scientifico che a quello professionale. Laddove la professione è più affermata, cioè negli USA, opera negli ambienti più disparati: lo troviamo a lavorare per lo stato, per le scuole, per le aziende, per le forze armate, per le case editrici, nelle università, nei centri di ricerca privati.

Conseguentemente, sono molteplici anche le sfaccettature che caratterizzano nel dettaglio il profilo professionale dell'instructional designer. Di seguito, se ne propongono due come esempi tipici: il primo, ricalcando a grandi linee i tipici passaggi della metodologia ADDIE, evidenzia un discreto numero di competenze essenziali. Il secondo, più che essere un profilo professionale, delinea le qualità che un progettista didattico dovrebbe idealmente possedere.

Esempio 1: le competenze dell'Instructional Designer

(International Board of Standards for Training, Performance and Instruction, 2013; Koszalka, T., Russ-Eft, D., Reiser, R (with Senior-Canela, F.Grabowski, B. & Wallington, C.J.,2013)

Fondamenti professionali

- Comunicare efficacemente in forma visiva, orale e scritta. (Essenziale)
- Applicare la ricerca e la teoria attuali alla pratica della progettazione didattica. (Avanzate)
- Aggiornare e migliorare le proprie conoscenze, abilità e attitudini relative alla progettazione didattica e campi correlati. (Essenziale)
- Applicare competenze di ricerca fondamentale a progetti di design didattico. (Avanzate)
- Identificare e risolvere le implicazioni etiche e legali della progettazione sul posto di lavoro. (Avanzate)

Pianificazione e analisi

- Condurre una valutazione dei bisogni. (Essenziale)
- Progettare un curriculum o un programma. (Essenziale)
- Selezionare e utilizzare una varietà di tecniche per determinare il contenuto didattico. (Essenziale)
- Identificare e descrivere le caratteristiche della popolazione target. (Essenziale)
- Analizzare le caratteristiche dell'ambiente. (Essenziale)
- Analizzare le caratteristiche delle tecnologie esistenti ed emergenti e il loro utilizzo in un ambiente didattico. (Essenziale)
- Riflettere sugli elementi di una situazione prima di finalizzare soluzioni e strategie progettuali. (Essenziale)

Progettazione e sviluppo

- Selezionare, modificare o creare un modello di progettazione e sviluppo appropriato per un determinato progetto. (Avanzate)
- Selezionare e utilizzare una varietà di tecniche per definire e mettere in sequenza il contenuto didattico e strategie. (Essenziale)
- Seleziona o modifica i materiali didattici esistenti. (Essenziale)

- Sviluppare materiali didattici. (Essenziale)
- Istruzione di progettazione che riflette una comprensione della diversità degli studenti e dei gruppi di studenti. (Essenziale)
- Valutare e valutare l'istruzione e il suo impatto. (Essenziale)

Implementazione e gestione

- Pianificare e gestire progetti di design didattico. (Avanzate)
- Promuovere la collaborazione, le partnership e le relazioni tra i partecipanti a un progetto. (Avanzate)
- Applicare competenze aziendali alla gestione della progettazione didattica. (Avanzate)
- Progettare sistemi di gestione dell'istruzione. (Avanzate)
- Provvedere all'efficace attuazione di prodotti e programmi didattici. (Essenziale)

Esempio 2: *le qualità del progettista didattico ideale (dal sito “the eLearning Coach” di Connie Malamed)*

Elenco delle prime dieci qualità, conoscenze e abilità che, secondo la Malamed, dovrebbe possedere o sviluppare il progettista didattico ideale (questo elenco si concentra sulla progettazione didattica per l'eLearning). Il progettista didattico di successo dovrebbe:

- 1) Comprendere concettualmente e intuitivamente come le persone imparano.
- 2) Saper entrare in contatto con un pubblico a livello emotivo.
- 3) Essere in grado di immaginarsi come lo studente/membro del pubblico sia ossessionato dall'imparare tutto.
- 4) Gestire brainstorming, proporre trattamenti creativi e strategie didattiche innovative.
- 5) Visualizzare la grafica didattica, l'interfaccia utente, le interazioni e il prodotto finito.
- 6) Scrivere testi efficaci, testi didattici, script audio e script video.
- 7) Fondere le menti con gli esperti in materia e i membri del team.
- 8) Conoscere le capacità degli strumenti e del software di sviluppo eLearning.
- 9) Comprendere i campi correlati: design dell'usabilità ed esperienza, design delle informazioni, comunicazioni e nuove tecnologie.

Formazione

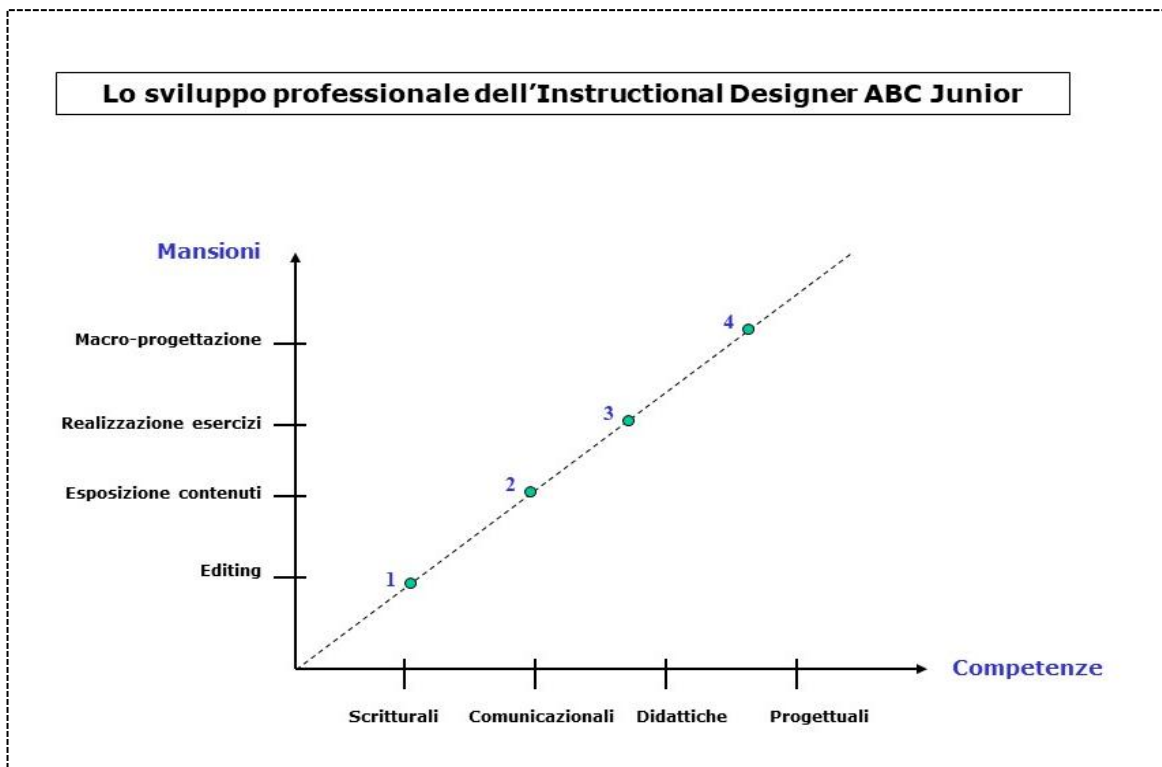
Da quanto detto si deduce che un instructional designer può essersi formato in tanti modi diversi. In questo paragrafo viene mostrato e spiegato a titolo esemplificativo un percorso di formazione pensato alcuni anni fa per un master sull'e-learning. Si tratta di una proposta che non sviluppa gli aspetti legati alla tecnologia e all'informatica ma privilegia le tematiche di tipo psico-didattico. La proposta contempla due livelli di formazione: uno di base (Junior) e uno avanzato (Senior); il secondo è la prosecuzione del primo. Il perno logico della formazione è costituito dall'analisi delle mansioni professionali previste per l'instructional designer e che sono sintetizzate nella tabella sottostante. Come si può notare, in quella occasione la figura prevista era comunque “ad ampio spettro” dal momento che al futuro professionista si chiedeva lo sviluppo di competenze molto eterogenee: dalla capacità di trattare col cliente alle abilità scritturali, dalla conoscenza (seppur parziale) dei contenuti a quella dei linguaggi autore per l'implementazione informatica.

Mansione	Frequenza	Possibili referenti
1. Ha contatti col cliente (<i>parla e dialoga</i>)	Spesso	Esperto materia/Committente
2. Esamina contenuti (<i>legge e studia</i>)	Sempre	Esperto materia
3. Estrae strutture logiche (<i>elabora reti</i>)	Sempre	Esperto materia
4. Scrive testi (<i>produce strutture testuali</i>)	Spesso	Esperto materia
5. Scrive esercizi (<i>inventa operatività</i>)	Spesso	Esperto materia/Tecnologo
6. Progetta la struttura del corso (<i>pianifica</i>)	Spesso	Esperto materia/Tecnologo
7. Utilizza Linguaggi Autore (<i>implementa</i>)	A volte	Tecnologo

Come mostrato nel grafico sottostante, per formare il futuro instructional designer nella versione junior è previsto un percorso in quattro tappe. Si precisa che nel testo che segue si fa spesso riferimento ad una Metodologia chiamata “ABC” e, in particolare, a delle sigle che corrispondono ai nomi con cui la metodologia identifica le varie fasi del processo di apprendimento:

- I = Impatto
- C = Comprensione
- R = Ricordo
- U = Utilizzo
- SA = Super- Apprendimento
- P = Padronanza

Per un approfondimento della metodologia ABC si rimanda alla Seconda Parte di questo testo e alla bibliografia.



1. Primo Livello: Competenze Scritturali per mansioni di Editing

- E' il livello d'entrata nel ciclo produttivo del courseware
- A questo livello l'Instructional Designer non assume responsabilità di progettazione, ma solo di editing o, al massimo, di esecuzione di routine di base nell'implementazione tramite Linguaggio Autore
- Alla persona si richiede di saper utilizzare applicativi di base (Word, Power Point, ...) e l'utilizzo delle parti più esecutive di un Linguaggio Autore
- E' richiesta una conoscenza generale dei fondamenti della Metodologia ABC perché essa stessa costituisce il linguaggio della progettazione e consente all'Instructional Designer (in fieri) di comprendere i processi in atto

2. Secondo Livello: Competenze Comunicazionali per l'esposizione dei contenuti

- E' il primo vero livello di *progettualità* previsto nel piano di sviluppo della professionalità dell'Instructional Designer ABC

- Egli prende atto della macro-progettazione realizzata da altri e si assume la responsabilità di gestire le fasi espositive di erogazione dei contenuti
- Alla persona si richiede di saper utilizzare con padronanza due tipi di linguaggio (la Lingua Italiana e il Linguaggio Autore) e di possedere per lo meno una conoscenza indiretta delle potenzialità implementative dei Linguaggi Grafici utilizzati nel ciclo produttivo
- E' necessaria una conoscenza specifica delle seguenti sezioni della Metodologia ABC:
 - ABC: I Fondamenti Teorici
 - o *Le Macro-Strategie e Le Micro-Strategie (con particolare riferimento alla fase di comprensione)*
 - o *Il Mediatore Dinamico per l'erogazione dei frames*

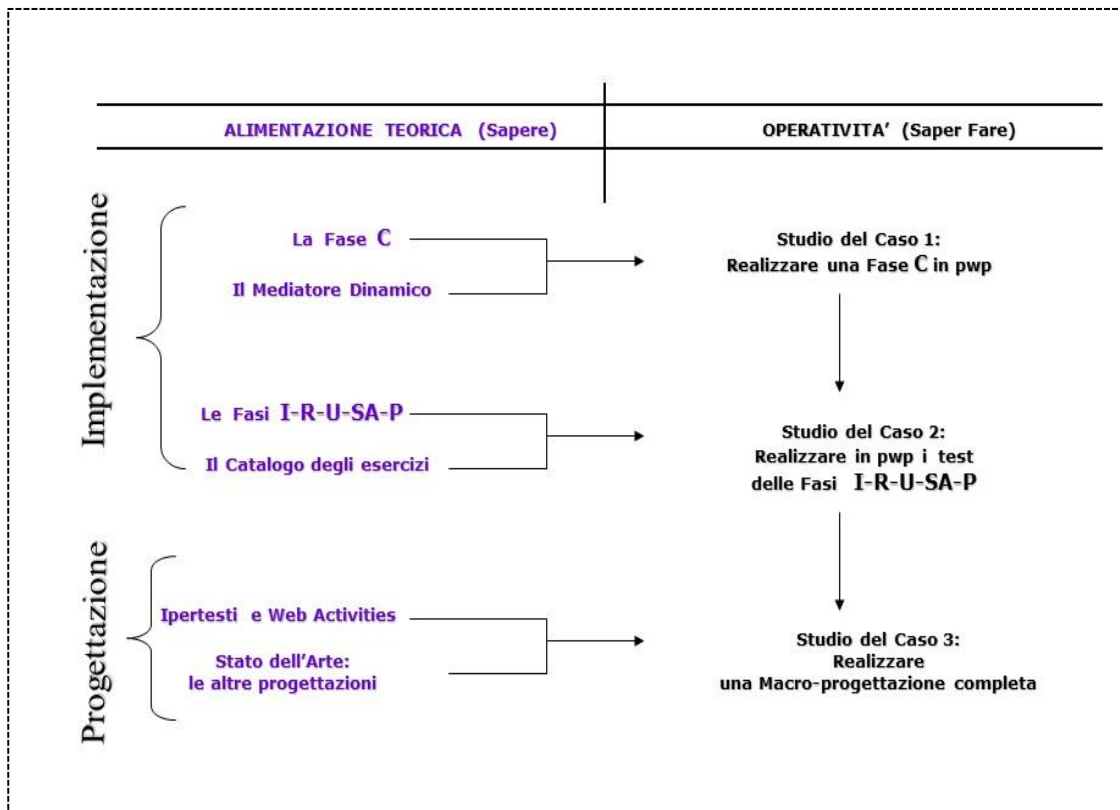
3. Terzo Livello: Competenze Didattiche per la realizzazione degli esercizi

- E' il livello di *progettualità* che gestisce direttamente il controllo del processo di apprendimento
- Il lavoro del progettista prende sempre le mosse dalla macro-progettazione realizzata da altri (come nel livello 2), ma questa volta egli si assume una doppia responsabilità:
 - gestire le fasi espositive di erogazione dei contenuti (la fase C)
 - generare le parti esercitative del percorso formativo (le fasi I-R-U-SA-P)
- Alla persona si richiede un'integrazione tra le competenze dei livelli precedenti e la capacità di calibrare e contestualizzare lo sviluppo dei test di conoscenza messi a disposizione dal Linguaggio Autore
- E' necessaria una conoscenza specifica delle seguenti sezioni della Metodologia ABC:
 - ABC: I Fondamenti Teorici
 - o *Le Macro-Strategie e Le Micro-Strategie (con particolare riferimento alle fasi I-R-U-SA-P)*
 - o *Gli esercizi*

4. Quarto Livello: Competenze progettuali per una macro-progettazione mirata

- E' il livello *terminale* previsto nel piano di sviluppo della professionalità dell'Instructional Designer ABC
- L'Instructional Designer diventa responsabile della genesi di tutte le componenti del corso e ne cura anche gli aspetti di
 - sintesi formale (le mappe concettuali complessive)
 - messa a punto di un'ipotesi di struttura del corso (l'impianto didattico selezionato, l'allestimento della videata, ...)
 - gestione, controllo e supervisione (i test, il procedere dell'implementazione, la risoluzione di problemi incontrati in itinere, ...)
- E' necessaria una conoscenza specifica di ogni sezione della Metodologia ABC

Di seguito, si propone una sintesi grafica del percorso di studio appena spiegato. Ad integrazione di quanto detto, si fa ancora notare che nella fase detta "Implementazione" il corsista applicava a blocchi la metodologia fornita, mentre nella fase detta "Progettazione" gli si chiedeva di progettare un corso usando integralmente la metodologia stessa.

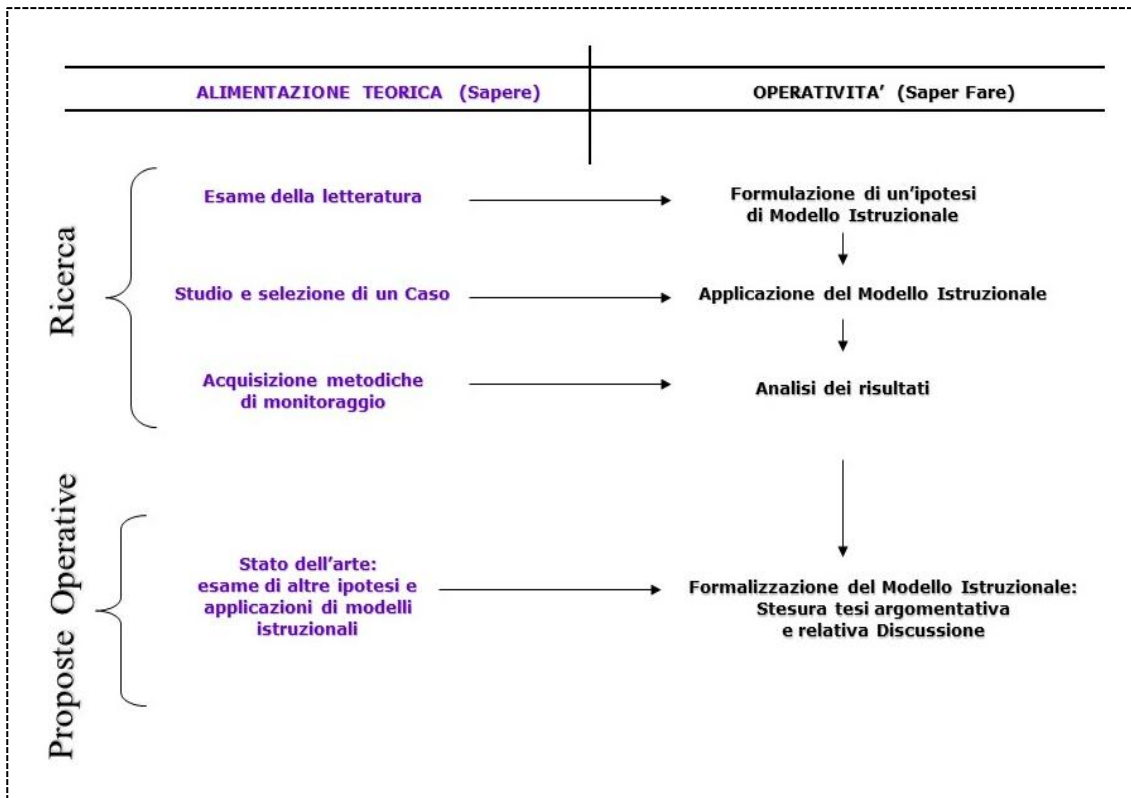
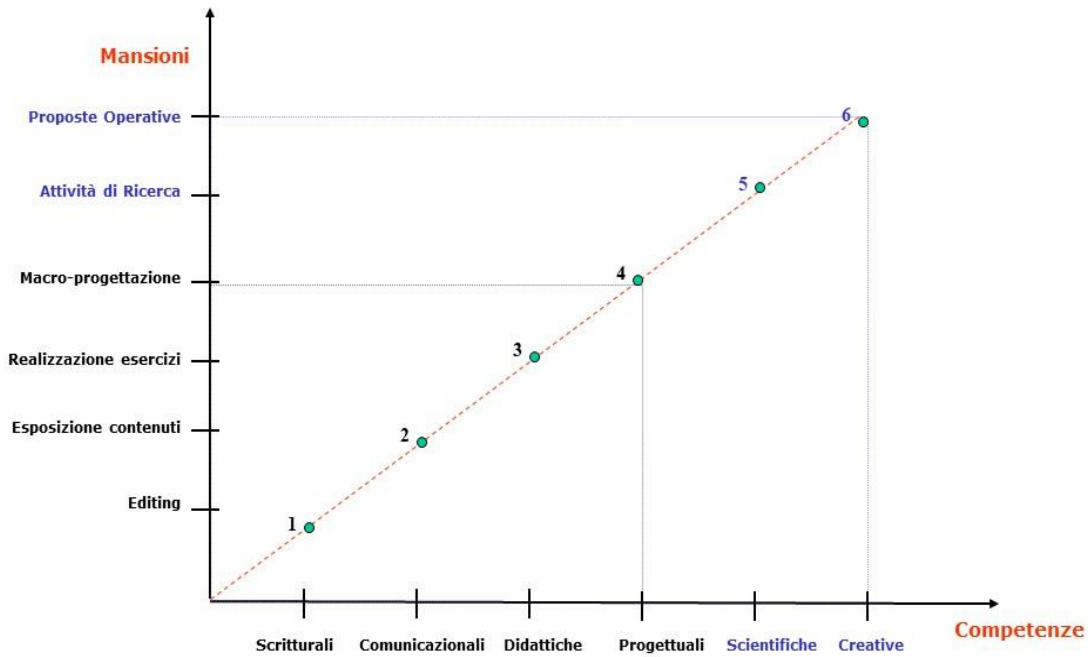


Per acquisire il secondo livello, quello senior, il percorso prevedeva nuovi livelli di difficoltà. In particolare, si richiedeva al corsista uno sforzo di elaborazione personale rispetto alla mole di contributi teorici studiati in precedenza. Cioè, non gli si chiedeva semplicemente di applicare teorie e modelli altrui, ma di proporre uno suo sulla base di quelli ampiamente già approfonditi. Con una metafora, gli si chiedeva di salire sulle spalle dei giganti per vedere più lontano di loro.

L'idea di fondo era che la conoscenza della metodologia proposta nel percorso formativo dovesse essere solo la base di partenza per dare vita a una sorta di dipartimento di Innovazione e Sviluppo simulato all'interno del quale il progettista si sentisse al tempo stesso protetto e stimolato a mettere a frutto la propria creatività e voglia di affermare le proprie idee.

Infatti, in questo secondo prospetto si fa riferimento alla necessità di avviare una vera e propria attività di ricerca di tipo scientifico che deve sfociare nella genesi di un modello operativo da mettere alla prova nella pratica professionale; quindi, non un semplice esercizio di tipo didattico ma un vero e proprio impegno progettuale. Nell'ultimo grafico sono illustrate più in dettaglio le tappe di questo percorso avanzato alla fine del quale ci si aspetta come esito finale della formazione ... un collega pronto a lavorare sul campo.

Lo sviluppo professionale dell'Instructional Designer ABC Senior



(Tratto da M.Bellagente, *Strumenti per l'Istruzione Design*, Autopbbishing Amazon, 2023)