

Documentazione multimediale e generativa?

Il senso, i percorsi e i cambiamenti della documentazione nella scuola. Lo stato dell'arte a 10 anni dal GOLD.

di **Silvia Panzavolta**

25 Maggio 2009

"L'illusione più pericolosa è quella che esista soltanto un'unica realtà"
(Paul Watzlawick, *La realtà della realtà*, 1976)

Ad aprile 2009 è stato pubblicato il [nuovo sito GOLD](#), che intende **valorizzare le buone pratiche didattiche** delle scuole italiane di ogni ordine e grado. La novità del sito è il suo nuovo modo di **rappresentare l'innovazione**, attraverso modalità che ne facilitino la comprensione, il trasferimento e la generatività. Ma cosa significa **documentazione generativa**?

Per documentazione generativa si intende una documentazione che produce degli effetti, che porta, cioè, ad un cambiamento sia sul piano dei comportamenti che degli atteggiamenti. Vedremo quale tipo di cambiamento questa nuova modalità di documentazione multimediale ha favorito in concreto nelle scuole vincitrici del concorso 2008.

Prima facciamo un passo indietro per ripercorrere **la storia di GOLD** dal 1999 ad oggi. Il progetto GOLD nasce in seguito all'emanazione della normativa che istituisce l'autonomia scolastica, con l'intento di documentare i POF (Piano dell'Offerta Formativa) degli istituti scolastici che, a fronte della nuova Legge, possono modificare una quota dell'offerta formativa. Così, GOLD voleva offrire **buoni esempi di ampliamento dell'offerta formativa e buoni esempi di didattica**, considerato il rischio che il progressivo processo di autonomia si configurasse come un lento ed inesorabile isolamento di ciascun istituto dagli altri.

Dal 2004, poi, GOLD, fino ad allora gestito da INDIRE, viene condiviso con gli Istituti Regionali di Ricerca Educativa (IRRE), i quali diffondono il progetto in modo ancora più capillare e supportano le scuole nel processo di documentazione.

Nel 2006, sulla scorta di un data base con ben **650 buone pratiche** riconosciute e premiate e più di **4000 esperienze documentate** fin dal 1999, abbiamo iniziato a interrogarci insistentemente sulle **modalità di rappresentazione delle esperienze**, spesso raccontate tramite un allegato testuale che appiattisce l'esperienza didattica rendendola talvolta monotona e "bidimensionale".

Così, con un percorso di ricerca chiamato [PRIMULE](#) (Processi Innovativi Multimediali Educativi), al quale hanno partecipato molti degli IRRE, sotto il coordinamento di INDIRE, si sono cercate con le scuole **alternative alla descrizione solo testuale** dell'esperienza, mettendo a punto una serie di tecniche che fungono ora da esempio e ispirazione per le scuole italiane.

Si tratta di **tecniche di documentazione** che si avvalgono di linguaggi multimediali e

Ar

La

ed

di :

Ge

Di

cre

di l

(16

Un

rac

di /

(13

"U

avi

di l

Ma

Un

co

di l

Ma

"Tr

Kn

del

ed

di :

No

Fol

cla

del

di l

(18

Do

ins

di :

Do

Set

relazionali, come video, audio, forum, wiki ecc. e che raccontano l'esperienza con generi documentari diversi.

Così, alle scuole le cui esperienze sono risultate vincitrici nel concorso 2008 (primo anno di sperimentazione di questa nuova traiettoria documentaria), si è chiesto di "multimedializzare" l'esperienza, cioè di riscriverla **tenendo conto delle tecnologie e dei linguaggi che la Rete mette a disposizione**.

Le scuole hanno avuto a disposizione circa 3 mesi per rivedere la loro documentazione e hanno realizzato descrizioni e narrazioni dal forte impatto comunicativo e generativo.

Ne indichiamo qualche esempio per ciascuna tecnica suggerita:

III
ma
sis
di I
Ma

Esempio 1: Taglio ipertestuale

[Angeli e demoni nei sibillini](#)



Il taglio ipertestuale si caratterizza per una **riscrittura del testo in senso reticolare** e non più sequenziale, per una navigazione organizzata per livelli di approfondimento, che l'utente può scegliere in base ai propri interessi, per una "apertura" verso fonti anche esterne alla documentazione, subito disponibili (altri siti o risorse online), per una molteplicità di accessi ai contenuti, ad esempio tramite una mappa concettuale e tramite un indice degli argomenti. Quanto più un ipertesto si compone di codici multimediali, tanto più l'ipertesto si caratterizza come un ipermedia.

Esempio 2: Taglio Docufiction

[Verso senza zaino](#)



La **docu-fiction** è una tecnica in cui gli alunni sono chiamati a realizzare un breve filmato dell'esperienza, creando inizialmente una sceneggiatura e poi interpretando il ruolo di sé stessi nel percorso educativo. Questa tecnica è stata particolarmente apprezzata per la partecipazione attiva da parte degli stessi studenti, i quali, con un'operazione creativa ripercorrono gli elementi cruciali dell'esperienza in un "esercizio" metacognitivo assai utile per la presa di coscienza della propria crescita personale.

Esempio 3: Taglio giornalistico

[Ridere con le immagini](#)



Il taglio giornalistico si avvale di documentazione autentica, come **riprese sul campo**, **interviste ai protagonisti** dell'esperienza (dirigente, alunni, genitori, insegnanti), **reportage fotografici**, ecc. Potremmo dire che, a livello rappresentativo, è il contrario della docu-fiction. La realizzazione delle riprese e del montaggio del video (o dei video) con taglio giornalistico può essere affidata ad un soggetto esterno (che funge da "giornalista") oppure ad uno dei soggetti interni all'esperienza (ad esempio uno dei docenti), che però ha cura di trattare il materiale nel modo più neutrale possibile.

Esempio 4: Slide-show

[Mettici la testa](#)



Lo slide-show (lett. sequenza di slide) consiste nel creare un **racconto dell'esperienza servendosi di una serie di immagini** in sequenza con una **voce narrante** che dà senso, continuità e coerenza a quanto viene suggerito tramite le immagini in successione. Spesso viene inserita anche una musica che funge da colonna sonora al racconto. Talvolta le immagini sono realistiche ma non reali, possono cioè evocare una situazione o un contesto ma non riprodurre l'originale. Talvolta possono essere inseriti fumetti e vignette, come in questo caso.

Esempio 5: Web 2.0

[La storia, la matematica, la storia della matematica](#)

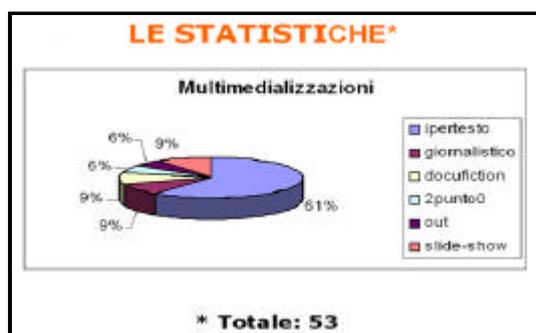


Il taglio **web 2.0** si caratterizza principalmente per l'uso di strumenti, quali il wiki o il blog, che consentono a tutti i partecipanti di poter dire la propria opinione, senza filtri. Infatti, ciascun utente può creare un account e inserire nella documentazione il proprio punto di vista, i propri commenti ecc.

Un'altra caratteristica del web 2.0 è la **portabilità della documentazione**. Se, infatti, si offre la documentazione anche in formato mp3, scaricabile e fruibile da un semplice telefono cellulare, ne risulta che la documentazione può essere consultata anche senza dovere forzatamente collegarsi ad Internet (tranne che per scaricare i file d'interesse) e quindi in un momento della giornata in cui il collegamento Internet è assente (ad esempio in automobile).

Verso la multitecnica: molte scuole, però, non si sono avvalse di una sola tecnica ma hanno cercato una loro originale sintesi che in alcuni casi si compone di 2 o 3 tecniche integrate insieme. Le statistiche che forniamo di seguito, pertanto, fanno riferimento alla tecnica prevalente presente nell'artefatto multimediale.

Le statistiche:



Come possiamo osservare dal grafico, **la maggior parte delle scuole ha scelto di riscrivere la documentazione in senso ipertestuale**. Una spiegazione per questa scelta è forse che il "salto" dal testuale tradizionale al testuale ipertestuale è meno lungo rispetto a quello che si dovrebbe fare per passare dal testuale ad un prodotto audiovisivo, che usa un linguaggio totalmente diverso e molto più sintetico. Va detto però che gli ipertesti creati dalle scuole non sono semplici ipertesti, ma piuttosto **ipermedia**, in quanto all'interno dell'ipertesto trovano posto varie tipologie di documento, da quello audiovisivo a quello interattivo.

Inoltre, le scuole hanno rielaborato le varie tecniche e ne hanno trovato una sintesi originale che ben si adatta a raccontare i contenuti della loro esperienza.

Piccola nota a margine: **alcune scuole premiate non hanno potuto continuare il loro lavoro di multimedializzazione per resistenze del dirigente scolastico**. Purtroppo, l'innovazione didattica non sempre è sostenuta dal capo d'istituto e non raramente provoca attriti anche con i colleghi per l'impulso al cambiamento e alla messa in discussione che essa provoca.

Considerazioni teoriche

Ma perché documentare in modo multimediale? Quale il senso di questa rivoluzione? Ci sono almeno due ordini di motivi:

Il primo ordine di motivi riguarda le trasformazioni che si determinano nella scuola nel momento in cui si chiede di documentare/raccontare un'esperienza in senso multimediale, la cosiddetta **generatività**.

Grazie alla testimonianza dei docenti e dei dirigenti, abbiamo rintracciato almeno le seguenti ricadute, ai seguenti livelli:

- **Organizzazione e relazioni:** nella realizzazione di un prodotto multimediale il docente è costretto ad **uscire dalla solitudine** e a chiedere aiuto ad altri colleghi, ad aprirsi alle

competenze di genitori, allievi o ex allievi. I docenti hanno così iniziato a coinvolgere il collega più esperto in tecnologia, magari chiedendogli di fare delle interviste al dirigente, agli alunni o ai genitori, e il lavoro di documentazione, da solitario e noioso, è diventato un "gioco di squadra".

- **Crescita professionale:** i docenti implicati nelle realizzazioni multimediali hanno appreso l'uso di nuovi strumenti, si sono confrontati con le problematiche del *copyright* e della *privacy*, hanno acquisito consapevolezza rispetto alla scrittura sul web (web writing). Questa **acquisizione di competenze digitali**, ci hanno detto i docenti, li ha aiutati a capire meglio il modo di apprendere dei ragazzi e ad adattare la loro didattica integrandola con le TIC; alcune docenti ci hanno detto, per esempio, che ora che hanno scoperto il podcasting, illustrato nella tecnica 2.0, produrrà sempre delle lezioni digitali per gli assenti e per coloro che vogliono ripassare la lezione ascoltando l'Ipod!

- **Strumenti:** i docenti hanno usato e "scovato" software che altrimenti avrebbero ignorato e che magari potranno utilizzare in altri contesti professionali (progettazione, didattica, dibattito professionale). Ad esempio, documentare in senso cronologico *ex post*, cioè dopo aver realizzato l'esperienza, con software che aiutano l'organizzazione cronologica della documentazione (come nella tecnica ipertestuale) può essere d'aiuto per una migliore progettazione. La progettazione didattica può essere dunque digitalizzata e organizzata grazie a strumenti che facilitano e migliorano alcune fasi di lavoro.

- **Passaggio a nuovi codici comunicativi** (dal testuale al multimediale): il **passaggio dal testuale al multimediale** comporta un processo che è di per sé formativo: si è dovuto riprendere in mano l'esperienza, rileggerla sotto una luce nuova, magari riprendere documentazione non pubblicata, rielaborarla e riciclarla pensando ad una comunicazione efficace e significativa. Nell'effettuare questa operazione di passaggio da un medium ad un altro si è obbligati a fare uno **sforzo metacognitivo** che porta ad una maggiore consapevolezza di quanto fatto. Una docente ha infatti affermato: "Solo dopo aver ripensato la documentazione in chiave multimediale mi sono resa conto di cosa avevamo fatto in classe".

- **Lavoro con i ragazzi:** documentare in modo multimediale ha implicato un nuovo **lavoro di scrittura** da fare in classe; i ragazzi, familiari con i nuovi linguaggi perché nati nell'era di Internet, come si accennava sopra, sono stati coinvolti dal docente nel lavoro di riscrittura. Questo ha consentito non solo di riflettere e ripensare alla loro esperienza in un modo inedito, ma anche di sentirsi partecipi ed autori, di sentirsi **valorizzati** rispetto a quelle **competenze informali** (quelle tecnologiche) che spettano la scuola non valorizza e di conoscere il proprio docente o i propri docenti in modo diverso, di scoprirli magari simpatici e disponibili. Per esempio, con la tecnica della docu-fiction i ragazzi sono stati coinvolti non solo nella recitazione ma anche in tutta la fase di pre e post produzione. Hanno realizzato la sceneggiatura, hanno deciso le location e si sono divertiti a selezionare e montare e il girato per arrivare al prodotto multimediale da consegnare.

- **Ricaduta didattica e motivazionale:** la multimedialità può comportare una **"multimodalità"**, una modalità diversa e nuova di fare scuola. Infatti, l'uso dei nuovi linguaggi e delle nuove tecnologie nella documentazione potrebbe (e di fatti ha) indurre il docente a rivedere il suo modo di insegnare e di motivare i propri alunni.

Il secondo ordine di motivi riguarda il nostro **modo di rappresentare e leggere gli stimoli** che l'ambiente ci offre. Secondo una teoria recente dello psicologo **Paivio** (1991), detta **"teoria del doppio codice"**, infatti, il nostro cervello elabora gli stimoli attraverso un doppio codice; un canale per l'elaborazione dell'informazione sarebbe quello semantico (o logico, che si traduce nell'uomo nel linguaggio e che si avvale di simboli semantici, come nella comunicazione scritta, per esempio) e quello analogico (che si avvale invece dell'emozione, della metafora, dell'evocazione, e che quindi è tipico del codice audiovisivo).



Nella figura vediamo il cervello sottoposto a

stimoli di varia natura e le aree di attivazione rispettive per i **2 canali**, che, come Paivio aveva teorizzato e come è stato poi confermato da evidenze neuroscientifiche, processano gli stimoli in parallelo.

Multimedialità, dunque, come modo per cogliere ed elaborare un'esperienza didattica a tutto tondo, attraverso tutti i canali che il nostro cervello utilizza nell'esperienza quotidiana.

La multimedialità nella documentazione si avvale della recente **ricerca in ambito psicologico sulla multimedialità nella didattica e nell'apprendimento**. Tale ricerca, oltre a considerare fondamentale l'impiego del doppio codice, ammonisce anche rispetto all'*overload cognitivo* (Chandler e Sweller, 2001); il nostro sistema cognitivo, infatti, impiega le proprie risorse in senso produttivo ma si scontra anche con limiti mnemonici e attentivi. Pertanto, Chandler e Sweller confermano l'idea di Paivio rispetto al vantaggio assicurato dal doppio codice nei processi di memorizzazione e apprendimento, ma introducono il concetto di carico cognitivo, ossia affermano che affinché il soggetto possa beneficiare dei vantaggi della multimedialità l'*overload cognitivo* deve essere assolutamente evitato.

Infine, per concludere questa breve parentesi sui presupposti teorici della multimedialità nella documentazione, è utile ricordare il pensiero di Mayer (2000) in proposito, il quale, agli elementi suddetti aggiunge un terzo fattore: la partecipazione dello studente. Così, potremmo dire che, se la documentazione multimediale viene realizzata anche con la partecipazione degli studenti, il codice multimediale arricchisce l'esperienza di apprendimento dei ragazzi, favorendo anche quella valorizzazione dei saperi informali (come le *digital skill*) che raramente la scuola è in grado di integrare nella struttura del sapere formale e che invece caratterizza i ragazzi di oggi, i cosiddetti "digital natives". (Per approfondire il tema si consultino i materiali del convegno "New Millenium Learners", svoltosi a Firenze nel marzo 2007).

Insomma, i risultati sono veramente incoraggianti e dall'entusiasmo registrato da docenti e alunni ci sembra di poter affermare che il processo di documentazione inizia ad ridefinirsi come un processo di crescita e di arricchimento (e perché no, di divertimento!) e cessa di essere uno dei tanti e noiosi doveri che il docente deve fare nelle ore extrascolastiche..

Bibliografia

La [seguente bibliografia](#) è una raccolta selezionata sul mondo della documentazione tradizionale e multimediale.

Contatti

Per contattare l'autrice, utilizzare la posta elettronica all'indirizzo: s.panzavolta@indire.it.