

Prof. Luigi Affuso

Didattica della Multimedialità

Programma del Corso

a.a. 2022/2023 - 100 ore - 8 C.F.A.



ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI NAPOLI

DIDATTICA DELLA MULTIMEDIALITÀ a.a. 2022-2023

Programma didattico del Corso C.F.A 8 – ore 100

Prof. Luigi Affuso

“Noi viviamo sempre nel nostro tempo e mai in un altro; solo estraendo in ogni momento il pieno significato di ogni esperienza presente ci prepariamo a fare altrettanto nel futuro. È questa l'unica preparazione che a lungo andare concluda qualche cosa”
J. Dewey (1938), *Esperienza e educazione*

Non si tratta di 'digitalizzare' [...] ma di riprogettare la scena degli apprendimenti attraverso uno 'strumento digitale'
S. Moriggi (2021), *TEDxMilano*

UNA DIDATTICA “CONTEMPORANEA”

Il corso affronta l'analisi delle forme espressive ed estetiche che la multimedialità assume per veicolare contenuti e informazioni, attraverso lo studio e soprattutto la pratica delle esperienze ipermediali, che la tecnologia digitale presenta.

Dopo aver analizzato lo sviluppo dei diversi linguaggi multimediali, il corso si propone una riflessione sulle metodologie innovative di didattica dell'arte, che si avvalgono delle nuove tecnologie.

Si cercherà di delineare il cambiamento che è in atto nei sistemi educativi, appurando che non sempre l'innovazione dipende dalle tecnologie, ma è innegabile la necessità di una revisione profonda del modello formativo. Tuttavia le tecnologie sono oggi una parte fondamentale della conoscenza: spesso la determinano, la favoriscono, la diffondono, offrendo opportunità di studio e di lavoro.

In questa prospettiva, occorre riconoscere che il supporto multimediale può assecondare quella propensione dell'uomo ad utilizzare tutti i sensi per entrare in contatto con il mondo e con l'altro per imparare. *Gilbert Simondon*, il maggiore filosofo della tecnica del secondo '900, in un articolo del 1954, da filosofo visionario, anticipa interessanti suggestioni che caratterizzano la didattica contemporanea.

In un articolo, *Forme e Linguaggi sulla revisione dell'insegnamento* pubblicato scrive: “mentre nel XIX sec. la distanza in rapporto ai grandi centri creava una invincibile struttura di gerarchia verticale, nel XX sec. una relazione orizzontale si appresta a sostituire la *relazione verticale* [...] ad una società stabile, quella del sec. XIX succede una società metastabile che sarà quella del XX sec. pertanto ci sarà un ordine orizzontale che si sostituisce a un ordine verticale” il problema è che “il gesto dell'insegnante oggi (1954!) è ancora soprattutto un gesto vocale, ovvero un gesto che funziona come uno strumento di autorità che crea la struttura verticale mentre si tratterebbe di implementare gesti visuali, strumenti di coordinazione orizzontale. Solo un linguaggio visivo, ideografico potrà essere un mezzo di relazioni inter-gruppali davvero orizzontali”.

Siamo in una società orizzontale dove l'accesso alle informazioni dovrebbe essere libero e i saperi si dovrebbero costruire nella cooperazione, mentre l'evoluzione economica e sociale si sposta dal verticale in orizzontale l'insegnamento continua a rimanere incagliato nel verticale, non c'è la capacità di adottare forme e linguaggi della contemporaneità.

Noi siamo fermi all'apprendimento insegnato, non siamo ancora pronti ad accettare che ci siano insegnamenti autonomi spesso più significativi di quelli insegnati (Rivoltella 2020). Nasce una nuova sfida.

TEMATICHE E CONTENUTI

Durante il corso saranno affrontate le seguenti tematiche:

➤ **The Game**

Si propone la lettura del testo di Baricco per la conoscenza della storia recente del digitale. Una mappa dell'Homo Sapiens dopo il sisma che ha sconvolto un'intera civiltà. La nostra. Il racconto di come siamo arrivati fino a qui.

La demolizione sistematica di tutto l'“armamentario” mentale ereditato dalla cultura ottocentesca, romantica e borghese. *The Game*, un'opera che scandaglia gli imperscrutabili, talvolta impercettibili, ma assolutamente fondamentali, cambiamenti di abitudini, usi, modi di vivere e di pensare e in cui la tecnologia, nemmeno a dirlo, gioca un ruolo chiave. *The Game*, l'analisi lucida di una rivoluzione tecnologica che è anche una vera e propria insurrezione mentale, innescata al solo scopo di rendere impossibile la ripetizione di una tragedia come quella del Novecento. Stop ai confini, alle élite, alle caste, sacerdotali, politiche, intellettuali. La verità, quel concetto tanto caro all'uomo “analogico” diventa non solo relativo nella velocità dei tempi moderni, ma addirittura sfocato, instabile¹.

➤ **Lo spazio-tempo della didattica - Apprendimenti multidimensionali**

Lo spazio e il tempo della socialità umana includono quello della socialità richiesta dall'apprendimento formale e informale: appare cruciale comprendere i modi in cui gli ambienti e i dispositivi tecnologici permettono la creazione di relazioni e comunicazioni capaci di arricchire l'esperienza di condivisione simultanea di uno spazio che non è più solo fisico. Le esperienze didattiche online imposte dall'emergenza coronavirus (DAD) sono state per lo più inedite per la maggior parte della comunità scolastica e universitaria, nonostante l'immersione continua e quotidiana nel flusso delle comunicazioni in rete. Ciò ha rivelato una distanza tra lo spazio-tempo delle pratiche didattiche e quello delle interazioni extrascolastiche o extrauniversitarie. Trasporre in ambito pedagogico il concetto di spazio-tempo unificato può rivelarsi utile per comprendere meglio la multidimensionalità dei contesti digitalmente aumentati, partendo dall'analisi di alcune esperienze di apprendimento che mostrano una piena integrazione delle logiche di rete nella didattica².

➤ **Ambienti di apprendimento**

Paesaggio educativo, ambiente di apprendimento o, secondo la locuzione anglosassone, sentieri di apprendimento (learning path), conferiscono al contesto e all'azione educativa che ne deriva caratteristiche e funzionalità eco-sistemiche³.

In realtà, al di fuori della metafora “ambientalista”, per molti tali terminologie risulteranno non sempre chiaramente definibili, interpretabili e attuabili, confinando il tutto ad un generico *spazio neutro in cui avvengono azioni e interazioni didattiche*. La stessa locuzione declinata al plurale “ambienti di apprendimento” apre a miriadi di possibilità e personalizzazioni innovative educative rispetto a ciò che era una realtà tradizionalmente chiusa, cristallizzata imperniata sulla classe e sulla didattica frontale⁴. L'ambiente fisico, come dimostrato, non è neutro: la sua struttura, conformazione, qualità e predisposizione didattica, equivalgono ad un terzo insegnante, così come lo ha definito il maestro pedagogo Loris Malaguzzi⁵.

¹ A. Baricco, *The Game*, Einaudi Stile Libero - Torino 2018

² Multidimensional Learning. The Space-Time of Didactics in QTimes – webmagazine Anno XIII - n. 2, 2021 ©Anicia Editore - www.qtimes.it

³ Con una metafora geo-ecologica si potrebbe indicare che all'interno di un paesaggio educativo (paragonabile all'offerta formativa e al vasto territorio socio-culturale), esistono diversi ambienti di apprendimento (interrelazione tra classi laboratorio, tecnologie e didattica flessibile), solcati da numerosi sentieri (percorsi formativi di gruppo e personalizzati) in cui gli studenti, in base alle proprie caratteristiche e aspirazioni, seguono la loro strada con l'aiuto di guide (gli insegnanti, gli adulti, gli esperti e i pari)

⁴ R. Baldascino, *Insegnare e dirigere nella scuola digitale - Come cambiano gli ambienti di apprendimento* Tecnodid Napoli 2018

⁵ *The Reggio Emilia's approach* è diventato scuola di pensiero e motivo di approfondimento e di studio da parte di esperti di tutto il mondo. Tale approccio, basato sul modello ambientale-collaborativo-educativo rivolto alla scuola dell'infanzia, è stato considerato uno dei più efficaci. La

➤ **Il quarto insegnante**

Le tecnologie e l'ambiente di apprendimento online sono ora una parte del contesto educativo. Usare le tecnologie dal punto di vista didattico significa esplorare nuovi modi per moltiplicare le occasioni di apprendimento e la personalizzazione dei percorsi. Con le tecnologie connesse agli ambienti di apprendimento online è possibile incentivare la partecipazione attiva e la motivazione negli studenti. Sviluppando ulteriormente le intuizioni dello Psicologo Malaguzzi si potrebbe affermare che ora esiste un quarto insegnante. Tale figura si manifesta attraverso la relazione costruttiva degli studenti con le tecnologie e la Rete, che si esprime all'interno degli ambienti di apprendimento online. Anche se il quarto insegnante, rispetto agli altri tre individuati dallo psicologo, perde in fisicità, sicuramente acquisisce in pervasività e in influenza.

➤ **La cornice pedagogica**

"I ragazzi imparano meglio quando sono attivamente coinvolti nel costruire qualcosa che ha un significato per loro, sia esso un poema, un robot, un castello di sabbia o un programma per computer" (Seymour Papert).

Questo processo di rinnovamento, potrà avvenire solo in caso di integrazione tra pedagogia, tecnologia e contenuti e solo rendendo protagonisti attivi i **new millenium learners** all'interno dello spazio-tempo del fare didattica. A ben vedere la disconnessione tra la scuola le Università e le nuove generazioni si realizza soprattutto sul piano dei linguaggi. L'apporto delle nuove tecnologie sembra aver dato al **Costruttivismo** un nuovo slancio basato sul principio di auto-costruzione del sapere. Ognuno, grazie alle ICT, è in grado da casa sua di costruire la propria rete di conoscenze attive.

Questa tendenza all'autonomia sposta dunque la responsabilità dell'apprendimento sulla tecnologia e sull'allievo, mentre l'insegnante gioca piuttosto il ruolo di un tutore a distanza. L'insegnamento assume la forma di sostegno a questo processo Il docente guida il discente verso la sua propria ricerca di senso. Il soggetto in apprendimento cerca di comprendere le molteplici prospettive tramite le sue interazioni con il mondo esterno.

➤ **AGID Indicazioni europee e nazionali**

- Modello europeo DigComp 2.1-
- Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini
- Agenda digitale
- Agid /Agenzia per l'Italia digitale
- PNSD / FUTURE LAB - Lifelong learning digitale

METODOLOGIE DIDATTICHE

In particolare, saranno affrontate le seguenti metodologie didattiche:

- PBL (problem based learning) Apprendimento basato su problemi
- CBL (challenged based learning) Apprendimento basato su sfide
- 5E (Engagement, Explore, Explain, Elaborate, Evaluate)
- Flipped classroom
- Digital Storytelling: tipologie di narrazione lineare/ narrazione non lineare /narrazione collaborativa narrazione adattiva non lineare
- Metodo BYOD (Bring your own device)

Si imparerà inoltre ad utilizzare le principali piattaforme in uso per la didattica digitale, i social network e le principali app per la didattica dell'arte:

- Social Network nella didattica dell'arte
- Intelligenza artificiale e arte / La Chatbot

qualità degli edifici scolastici, gli ambienti e la disposizione degli arredi, l'accesso alle tecnologie e alla rete direttamente all'interno dell'aula sono, ormai, strumenti di innovazione educativa indispensabili. Essi rappresentano agenti reali di cambiamento, capaci di incrementare il successo formativo e garantire una didattica flessibile, personalizzata e centrata sul ruolo attivo dello studente.

- Realtà aumentata - AR VR - Musei virtuali e Musei 'aumentati'
- Le risorse in rete: le App per l'Arte ed il Cloud - Montaggio audio e video / la stop-motion - Le piattaforme digitali: Google Workspace for education, Microsoft Teams for education, Webex, etc)
- The repositories
- Prodotti multimediali: iper-testi, e-book, video, siti web, installazioni e arte digitale
- La stampa 3D e la scultura
- Ambienti digitali inclusivi con software dedicati e Hardware per Alunni BES (Bisogni educativi speciali)
- Web Tv⁶, intesa sia in termini di spazi laboratoriali fisici che di ambiente digitale con interventi e discussioni sulle prospettive future del digitale, dell'Arte e della didattica multimediale
- Web radio (Podcast)⁷

ATTIVITÀ LABORATORIALI

01_ Thinglink > Tour virtuale

02_ AR VR > Realtà virtuale e realtà aumentata, modelli 3D e gallerie virtuali

03_ La Stop-Motion come risorsa didattica

04_ App per la Didattica

PROGETTO DI SCUOLA

05_ Un Tableau sensoriale per La Gan (Galleria Accademia Napoli)

Unire arte e tecnologie digitali per ricreare una parete sensoriale che risponda al tocco degli utenti. La creazione di un'opera o la riproduzione di un quadro, di un'opera d'arte, di un disegno originale può prendere vita raccontando storie, opinioni, creando effetti di luce in un incrocio di realtà, realtà aumentata e rielaborazione. Con l'ausilio di vernice conduttiva e la tecnologia dei microcontrollori con sensori ed attuatori e strumenti predisposti gli studenti creeranno un'opera d'arte interattiva da poter esporre nella Galleria dell'Accademia nella nuova sala per le mostre temporanee, lo Spazio Lea Vergine, "dove ci sarà posto anche per dibattiti e presentazioni: in linea con lo spirito dell'Accademia, laboratorio e centro attivo di ricerca, di studio, di documentazione e di cultura".

WEBINAR

Si realizzeranno Webinar, Seminari e Workshop. In accordo col Dipartimento di Didattica dell'Arte saranno ospiti del corso studiosi e personaggi di rilievo sui temi trattati durante le lezioni

MODALITA' DI VALUTAZIONE

Portfolio

Creazione, durante lo svolgimento delle lezioni, di un portfolio digitale individuale sulle esperienze e le attività realizzate durante il Corso.

La prova d'esame consiste nella presentazione di un Pitch⁸ che sarà il momento conclusivo del percorso dello studente e nella presentazione e discussione critica degli elaborati eseguiti anche in riferimento alla bibliografia.

⁶ V. web tv > Art in direct 2020-2021 link: https://www.youtube.com/watch?v=csSTVNg_CAY&t=408s con Lorenzo Baglioni)

⁷ (v. Arte in cuffia puntata sui Musei e media digitali con Nicolette Mandarano - a.a. 2019-2020

link > <https://www.spreaker.com/show/musei-e-media-digitali>)

⁸ Nel mondo della produzione televisiva, soprattutto nell'ambito dei documentari, identifica il momento dell'incontro tra gli autori/filmmaker con i propri progetti e il mercato potenziale, rappresentato da persone che lavorano nelle reti televisive, nelle imprese di diffusione e distribuzione di documentari o nelle istituzioni, con il compito di decidere investimenti finanziari su progetti audiovisivi. Il termine, mutuato dal baseball americano, riprende il significato di lanciare la palla, nell'ottica di esporre brevemente la propria idea, sottolineandone i punti di forza, per "lanciarla" nella speranza che venga raccolta e realizzata.

Questa forma di promozione delle idee, diffusa soprattutto Questa forma di promozione delle idee, diffusa soprattutto negli Stati Uniti, oggi è molto utilizzata anche in contesto europeo.

progressivamente durante il corso anche in riferimento alla bibliografia

BIBLIOGRAFIA, SITOGRAFIA E REPOSITORY

Bibliografia (pagine scelte)

- A. Baricco, *The Game*, Einaudi Stile Libero - Torino 2018
- R. Baldascino, *Insegnare e dirigere nella scuola digitale*, Tecnodid, Napoli 2018
- N. Mandarano, *Musei e media digitali*, Carocci editore, 2019 Roma
- P.K. Feyerabend, *Contro il metodo*, Feltrinelli, Milano 1997 pp. 14-19
- R. Maragliano, *Zona Franca, Per una scuola inclusiva del digitale* – Armando Editore, Roma 2019
- R. Maragliano, M. Pireddu, *Storia e pedagogia nei media* - Garamond, 2012 (e-book)
- S. Moriggi, *Connessi. Beati quelli che sapranno pensare con le macchine*, Edizioni San Paolo, Milano 2014

Bibliografia consigliata

- N. Bourriaud, *Post-production - Come l'arte riprogramma il mondo*, Postmedia, Milano 2011
- C. Francucci, P. Vassalli, *Educare all'Arte. Immagini Esperienze Percorsi*, Mondadori Electa, Milano 2009
- C. Francucci, P. Vassalli, *Educare all'Arte*, Mondadori Electa, Milano 2007
- A. Hoyuelos, *Il soggetto bambino/L'etica pedagogica di L. Malaguzzi*, Edizioni Junior Spaggiari, Parma 2014
- F. Mariotti, *La musa stupita, Infanzia e fruizione dell'arte*, Electa,

Sitografia e documenti

Durante il Corso saranno suggeriti Web-link, fornita documentazione e dispense da scaricare dal Drive della Classroom (Google Workspace) di Didattica della Multimedialità

Il pitch, dall'inglese "colpo" è una presentazione capace di attirare l'attenzione del pubblico rispondendo con un linguaggio chiaro a domande quali: perché il vostro progetto è innovativo?; in che modo l'utilizzo del digitale del nostro progetto migliora i nostri saperi?; al termine del pitch la Commissione avrà a disposizione alcuni minuti per porre domande e interagire con i proponenti.