

INTORNO AL GENERE:

UN INTERVENTO BLENDED DI COSTRUZIONE DI UNA COMUNITÀ DI APPRENDIMENTO

Roberta Mineo & Leda Alice Lombardo
Dipartimento di Educazione e Scienze Umane
Università di Modena e Reggio Emilia
Reggio Emilia, Italia

Abstract—In questo lavoro vengono discussi il modello psicoeducativo integrato, sviluppato nel contesto del progetto europeo ROLE di modellizzazione dei processi di Self Regulating Learning, e l'approccio del Design Thinking applicato all'innovazione sociale attraverso la piattaforma OpenIDEO. Queste esperienze e posizioni teoriche sono il punto di partenza per progettare un percorso di trasformazione di una rete del territorio sulle tematiche di genere in una comunità di apprendimento blended.

In this paper we discuss the integrated psycho-educational model developed in the context of the European project ROLE, focused on modelling processes of Self Regulating Learning, plus the approach of Design Thinking applied to social innovation through the platform OpenIDEO. These experiences and these theoretical approaches are the starting point for designing a path of transformation of a real institutional network on gender issues into a blended learning community .

Keywords: *Self Regulating Learning, design thinking, human centered design, studi di genere, comunità di apprendimento, blended, educazione alla differenza.*

“La nostra età dell’ansia è in gran parte frutto del tentativo di svolgere il lavoro di oggi con gli strumenti di ieri”

Marshall McLuhan

I. INTRODUZIONE

L'intento di questo lavoro è duplice.

Nella prima parte, si intende presentare una riflessione su come promuovere processi di apprendimento personalizzati di qualità ed efficaci per la crescita personale e professionale lungo tutto l'arco della vita, attingendo in particolare a due esperienze internazionali di ricerca e sperimentazione. La prima è il progetto europeo ROLE e il PPMI (Psycho Pedagogical Integration Model) elaborato in quel contesto. L'elaborazione teorica in ROLE trova la propria declinazione tecnologica in un ambiente definito Responsive Open Learning Environment, il cui ethos può essere identificato nelle due caratteristiche che lo denominano: apertura e responsività.

La seconda esperienza su cui vogliamo soffermarci in quanto ricca di spunti teorici e operativi è quella originatasi dalla modellizzazione del design thinking e dallo studio e sperimentazione delle sue applicazioni in ambito educativo, nella progettazione di piattaforme per l'apprendimento, nella

definizione di strumenti e metodi educativi e nell'empowerment di comunità.

Nella seconda parte condivideremo un'idea nata da questa riflessione è, di lavoro su un prototipo di percorso che, a partire dai bisogni degli insegnanti e del territorio (human centered design), riesca ad avviare una comunità blended di apprendimento tra insegnanti/educatori e di interconnessione di questa con altre istanze socio-culturali del territorio grazie anche all'introduzione di “Smart Computing Technologies”, in un'ottica Smart City.

II. LONG LIFE LEARNING IN PROSPETTIVA

Nell'identificare le parole chiave prospettiche per l'e-learning da oggi fino al 2030, Sancassani (2013) sottolineava due caratteristiche che si delineano inequivocabilmente all'orizzonte. *Open* è la prima parola chiave nelle sue molteplici sfaccettature. Sempre di più vengono rilasciati e resi disponibili sulla rete contenuti e risorse per l'apprendimento, corsi e piattaforme. *Open* richiama anche la possibilità di condivisione, di scambio e collaborazione. Nel 2005 Stephen Downes coniava il termine di *learning 2.0*, ponendo la questione di come le tecnologie web 2.0 avrebbero cambiato l'ambito educativo, aggiungendo ai sistemi VLE, ai Learning Managing System con funzione soprattutto di content management le grandi opportunità di comunicazione, scambio, interconnessione, apertura di confini e intreccio di contesti per i percorsi di apprendimento formale e informale.

In questa nuova fase l'individuo è posizionato al centro della propria storia formativa: da lui parte l'iniziativa del proprio apprendimento e di come realizzarlo all'interno di una gamma molto ampia di opportunità che si diversificano per grado di autonomia e per grado di strutturazione. La persona potrà scegliere, cioè, da un lato quanto affidarsi alla guida di un'istanza educativa o lavorare autonomamente e, dall'altro, in che misura il percorso dovrà essere predefinito nei contenuti e nelle attività oppure costruito, assemblato seguendo specifici interessi e bisogni formativi in autonomia. I Personal Learning System sono sistemi che rispecchiano questa evoluzione: supportano l'individuo nell'assumere il controllo e la gestione del proprio processo di apprendimento, integrando una serie di tecnologie web 2.0: blogs, wikis, rss feeds, twitter, facebook, ecc. a servizio di un apprendimento autonomo.

Altra parola chiave del futuro è *deschooling* (Jandric, 2014): le istituzioni che avevano il compito di selezionare chi era il destinatario della formazione, erogare corsi, valutare e certificare, vengono affiancate da nuovi attori educativi (ad esempio i musei o le stesse aziende) e sorgono in rete modi alternativi di certificare le competenze.

Una parola chiave che definisce una caratteristica centrale del presente è *Mobile*, essa corrisponde a quella che in questo momento è l'esigenza più forte: la possibilità di apprendere non solo dovunque ma anche in qualsiasi momento. E' una condizione di sostenibilità di cui anche l'UNESCO ha sottolineato l'importanza.

III. QUALE MODELLO SRL?

All'origine del modello che riguarda il processo di apprendimento autoregolato nel contesto del Responsive Open Learning Environment (ROLE) vi è il ciclo dell'*apprendimento autoregolato* (ovvero SRL) per come sinteticamente descritto da Zimmermann (1990) in tre parole: "plan", "learn" e "reflect". Fruhmann (2010) descrive l'applicazione e l'adattamento di questo modello base all'uso di ROLE, una piattaforma PLE aperta, concepita per consentire l'apprendimento attraverso e al di fuori di confini istituzionali e di ambito in una modalità di gestione libera e autonoma. Il processo è al tempo stesso centrato sull'individuo e con accesso a risorse orientative e *responsive* specifiche di ciascuna fase dell'apprendimento. Il PPIM (Psycho Pedagogical Integration Model) offre degli spunti interessanti per la costruzione di un framework che sostenga la persona nella composizione di servizi e materiali per il proprio percorso di apprendimento, personalizzato e autoregolato. All'individuo tale processo richiede competenze a diversi livelli: la definizione degli obiettivi, l'automonitoraggio, l'autovalutazione, strategie specifiche collegate al compito, capacità di cercare supporto, gestione del tempo. Fruhmann individua bisogni specifici di sostegno del percorso individuale a seconda della fase in cui la persona si trova, (fig.1), che offre una prospettiva sul ruolo di colui/lei che ha la responsabilità di offrire sostegno a tale processo.

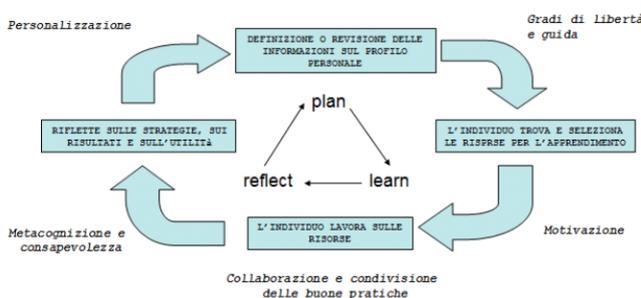


Fig. 1. Schema del Psycho Pedagogical Integration Model

¹ *Deschooling Society* è in realtà un lavoro di Ivan Illich del 1970, nel quale l'autore critica l'istituzionalizzazione della conoscenza (chiusa nelle scuole e nelle accademie) e il ruolo dominante delle élite tecnocratiche nella società industriale, e promuove invece l'idea dello sviluppo di nuovi strumenti (come la convivialità) per la riconquista di conoscenze pratiche da parte dei cittadini..

Esternamente al ciclo di apprendimento vengono identificati degli aspetti cruciali cui corrispondono altrettanti punti di attenzione per chi è nel ruolo di offrire sostegno all'apprendimento sotto forma di raccomandazioni (la parte responsiva del ROLE). La guida per la fase di ricerca e selezione delle risorse, attraverso la raccomandazione di strumenti, link, banche dati, ecc., va realizzata promuovendo il massimo grado di libertà possibile; il sostegno alla motivazione attraverso strumenti di automonitoraggio e la promozione dell'autoefficacia. La collaborazione e condivisione delle buone pratiche va sostenuta attraverso la creazione di contatti e la segnalazione di comunità e forum cui poter prendere parte; le attività e gli strumenti possono inoltre essere suggeriti per facilitare la metacognizione. Infine, la riflessione su come personalizzare l'apprendimento va disegnata sulla base di una serie di informazioni sul profilo della persona.

IV. HUMAN CENTERED DESIGN E DESIGN THINKING.

Il Design Thinking è stato definito, sistematizzato e proposto come metodo da David Kelly e Tim Brown della Stanford University, fondatori di IDEO, una delle società di consulenza sul design più influenti del mondo. Con *design thinking* si fa riferimento ad un approccio *human-centered* all'innovazione e al problem solving caratterizzato dalla creatività, che combina l'attenzione ai bisogni e ai desideri, la considerazione di ciò che è possibile dal punto di vista tecnologico e organizzativo, e infine il concetto di fattibilità economica (vedi fig.2).

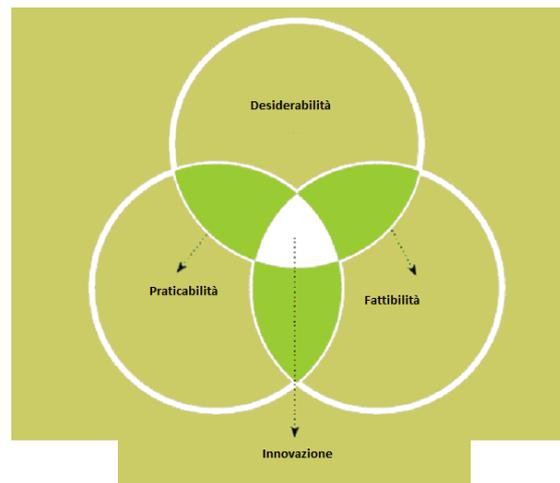


Fig. 2. Le soluzioni che vengono elaborate attraverso l'approccio dell'Human Centered Design si collocano nel punto di sovrapposizione delle tre lenti. (tratto da IDEO.org_HDC_Toolkit_English.pdf)

E' centrato sull'essere umano nel senso che è un processo che ha il suo punto di partenza negli individui destinatari della progettazione, e il suo punto di arrivo è un prodotto tagliato e cucito a misura dei loro bisogni e delle loro motivazioni.

Il design thinking è rappresentabile come un sistema che comprende tre aree parzialmente sovrapposte: l'ispirazione, l'ideazione e l'implementazione. Spesso questi tre ambiti di pensiero si succedono sequenzialmente, ma non si escludono altre combinazioni. Il primo spazio, l'*Ispirazione*, corrisponde all'analisi del bisogno: è l'identificazione del problema che si vuole risolvere, dell'opportunità che si desidera cogliere. Il design thinking presuppone una cura speciale di questa prima fase: chi progetta entra in comunicazione "empatica" con chi è destinatario dell'intervento, si immerge il più possibile nella sua realtà, gestendo l'analisi in modo tale che i destinatari stessi diventino i costruttori attivi di quella parte di conoscenza necessaria ad identificare finalità e declinare obiettivi. Centrale in questo senso nel design thinking la considerazione dei contesti e della cultura attraverso lo studio di dati qualitativi come anche i contatti diretti con i destinatari e le loro storie. Nello spazio dell'*Ideazione* è collocato un processo generativo che dallo studio di ciò che si è appreso nell'*Ispirazione*, dai collegamenti e confronti tra prospettive e esperienze diverse, sintesi e distinguo tra dati faccia emergere nuove idee e spunti da sperimentare, in un processo ciclico che vede l'ideazione la prototipizzazione e la valutazione ripetersi anche molte volte. L'*Implementazione* è la realizzazione del prodotto finale e la sua immissione nella realtà.

Il Design thinking vede un suo spazio specifico di applicazione ai temi dell'innovazione sociale nella piattaforma OpenIDEO (il braccio operativo *open* sull'innovazione di IDEO): si tratta di un perfetto esempio di concezione 2.0 di uso della tecnologia, dove i processi comunicativi ed emotivi sono considerati centrali al perseguimento delle finalità e alla realizzazione degli obiettivi. Nella piattaforma OpenIDEO, che è aperta e gratuita, convergono persone da tutto il mondo per affrontare le più diverse problematiche sociali, seguendo un approccio modellato sulla metodologia del design thinking elaborata da IDEO. Il processo stesso di ideazione di soluzioni innovative basa la sua efficacia sulla possibilità di confronto tra prospettive e idee diverse, rifiuta la logica della competizione a vantaggio di una visione collaborativa del processo creativo, sulla base di una concezione che potrebbe essere bene riassunta nello slogan '*compete with the issue, not one another*', scelto dal Middlesex University London.

OpenIDEO dà accesso anche ad una serie di risorse educative per la realizzazione delle diverse fasi del processo. Ad esempio materiali guida per la conduzione di interviste, per la conduzione efficace di brainstorming, tecniche di visualizzazione, e così via. Nella piattaforma OpenIDEO ogni tematica (*challenge*) viene affrontata in un arco di tempo definito che va dai tre ai sei mesi, durante i quali i partecipanti possono contribuire secondo vari livelli di partecipazione (dalla semplice navigazione fino alla sperimentazione del prototipo), apprendendo attraverso lo scambio e la condivisione secondo una successione di fasi riportate nello schema e che sono concepite in modo da corrispondere alle aree di sviluppo del design thinking.

Design thinking - Aree	Piattaforma OpenIDEO - struttura
<i>Ispirazione</i> : è il problema o l'opportunità che motiva la ricerca di soluzioni. In questo spazio si lavora alla definizione di obiettivi e motivazioni, attraverso un processo attivo e partecipativo di costruzione di significati.	La problematica può essere posta da uno sponsor, da un gruppo di cittadini, da un singolo.
<i>Ideazione</i> : processo generativo di nuove idee a partire dalla condivisione e dal confronto con quanto immesso nello spazio di <i>Ispirazione</i> , dalla loro prototipizzazione e sperimentazione sul campo, al fine di valutarne l'adeguatezza a fronte di una serie di criteri di valutazione.	<i>Ricerca</i> : condivisione di storie, strumenti, esperienze efficaci, idee sul tema. <i>Idee</i> : sulla base di quanto imparato dalla fase di ricerca la comunità elabora nuove idee (brainstorming), o individua quelle più interessanti, le precisa meglio (visualizzazione) sotto forma collaborativa. <i>Rifinitura</i> : testare le idee su potenziali utenti finali <i>Feedback</i> : condivisione di commenti e suggerimenti su quali ulteriori passi sono necessari. <i>"Top" idee</i> : scelta da parte della comunità, in collaborazione con lo sponsor, delle idee migliori in termini di sostenibilità, efficacia, rilevanza, potenzialità, ed altri criteri valutativi
<i>Implementazione</i> : concretizzare il progetto nella vita reale.	Realizzazione dei progetti educativi

V. DA UNA RETE TERRITORIALE AD UNA COMUNITÀ DI APPRENDIMENTO

Al fine di sviluppare un'ipotesi di progetto che possa esprimere i presupposti teorici esposti fino ad ora, ci siamo innanzitutto interrogate su quali fossero gli ambiti per i quali la comunità territoriale, a diversi livelli, mandasse segnali di richiesta di sviluppo di competenza. Un ambito applicativo che si colloca all'interno del terzo pilastro dell'università (ovvero nella sua funzione di catalizzatore di sviluppo locale e di promotore di innovazione sociale, attraverso le attività di ricaduta della ricerca e della didattica accademica sulle specifiche geografie) è la rete sulle tematiche di genere: questa vede, insieme all'università, una pluralità di soggetti già coinvolti da diversi anni nel lavoro di ricerca e produzione di strumenti culturali ed operativi per il territorio e per il mondo dell'educazione. Di questa rete, sul versante istituzionale, fa parte attiva tra gli altri il Comune di Reggio Emilia, la Questura e la Prefettura, il Centro Antiviolenza, le Associazioni territoriali femministe, alcune Scuole Secondarie. Da anni la rete produce occasioni di incontro, di riflessione, di approfondimento delle questioni relative al genere, in un'ottica di prevenzione della violenza nelle relazioni di intimità, ma anche di promozione di una cultura della differenza. Nel 2012 il Dipartimento di Educazione e Scienze Umane di Reggio Emilia Unimore ha accolto le richieste del Comune di istituire un Corso di Studi di Genere aperto alla cittadinanza che ha visto succedersi nell'arco degli incontri lezioni accademiche e seminari tenuti da diversi attori istituzionali locali (eg. la Presidente del Tribunale, il Procuratore della Repubblica, la Consigliera di parità).

Sul versante invece della società civile una parte attiva della rete che intreccia e sviluppa riflessioni sulle tematiche di genere la si trova all'interno del mondo della scuola e degli ambiti educativi; essa esprime in particolare il bisogno di innovazione educativa rivolta agli/alle adolescenti e di formazione continua da parte degli insegnanti e degli educatori. In particolare, dal 2002 si è costituito all'interno dell'Associazione Nondasola un gruppo di lavoro, il Gruppo Scuola, che ha ampliato l'area della prevenzione, nella convinzione che per superare la cultura della violenza sia necessario far passare tra i banchi scolastici l'ottica di genere, in modo da favorire un apprendimento critico e più consapevole dell'identità propria ed altrui attraverso tutti gli ambiti della conoscenza. Sono stati quindi sviluppati percorsi di formazione per docenti ed educatori sui temi di genere, percorsi di prevenzione della violenza tra generi e di promozione di una cultura della consapevolezza e del rispetto delle differenze nelle scuole secondarie, che hanno coinvolto ad oggi oltre 10.000 ragazze e ragazzi (Associazione Nondasola, 2014) e gli insegnanti, dirigenti ed educatori dei relativi istituti secondari.

Da quei percorsi nelle scuole, dal corso di studi di genere e da altre iniziative della rete, è emerso il desiderio di forme di formazione continua e di partecipazione ai contenuti della stessa, che ha originato una proposta formativa blended, con incontri *de vivo*, la costruzione di una piattaforma online (i.e. adattamento di OpenIDEO), e la trasformazione dei discenti in soggetti attivi e *responsive* che costruiscano i contenuti del sapere oggetto di studio. L'idea è quella di sovvertire la modalità top-down degli incontri gestiti dall'esperto, e di disegnare percorsi di approfondimento e di ricerca a partire dalla base, proprio in un'ottica SRL.

La sfida che grazie al progetto "Città educante" raccogliamo è, infatti, quella di costruire un percorso di trasformazione di questa rete in una comunità di apprendimento, sfruttando le potenzialità comunicative ed innovative che le tecnologie di ultima generazione offrono.

Il nostro progetto pilota vuole sperimentare un percorso di costruzione di una comunità di apprendimento a partire da un percorso formativo di quattro incontri appena iniziati sulle tematiche di genere (relazioni di coppia, diritto e diritti; naturalizzazione di genere e costruzione della vittima; il desiderio nelle relazioni uomo-donna, poter, incontro o scoperta di sé; la costruzione di spazi di parola, conflitto e dialogo nelle relazioni tra i generi). Il target è over 21: dai giovani educatori neolaureati agli insegnanti, tutti adulti che si occupano di educazione degli adolescenti. Al momento di questa esperienza sono monitorati gli accessi, le motivazioni e le aspettative dei partecipanti, nonché i loro bisogni formativi. Al fine di promuovere il costituirsi di un primo nucleo per l'avvio della comunità di apprendimento, proponiamo ai

partecipanti la possibilità di aderire ad un percorso blended da co-progettare: utilizzando la metodologia del *design thinking* e dell'*human centered design* si tratta di sviluppare una rinnovata consapevolezza delle criticità, dei bisogni e delle motivazioni che a livello educativo esistono per questo ambito. Il fine della comunità di apprendimento è quello di elaborare proposte innovative, all'interno di un ambiente virtuale tecnologicamente accessibile al territorio, *open* e sostenibile, che possa progressivamente diventare punto di riferimento nella comunità in una duplice modalità: da un lato svilupparsi fino a costituire una fonte di informazione e materiali per i processi di SRL di singoli individui; dall'altro offrire un luogo virtuale di scambio e riflessione sulle sfide che i partecipanti potranno alla rete, determinandone la dinamicità e la sostenibilità.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- [1] Associazione Nondasola, (a cura di) (2014) *Cosa c'entra l'amore?*, Bologna: Carrocci Editore.
- [2] Brown, T., Kätz, B. (2009) *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York: Harper Business.
- [3] Chiazzese, G., Allegra, M., Chifari, A., Ottaviano, S. (2004) *Methods and Technologies for Learning*, WIT Press.
- [4] Down, S. (2005) *Learning 2.0*, Magazine eLearn, Issue 10.
- [5] Fruhmann, K., Nussbaumer, A., Albert, D. (2010) "A Psychological Framework for Self-Regulated Learning in a Responsive Open Learning Environment" in Hambach, S., Martens, A., Tavangarian, D., Urban B. (Eds.), (2010) *Proceedings of the International Conference eLearning Baltics Science*, Fraunhofer.
- [6] Jandric, P. (2014). *Deschooling Virtuality*. Open Review of Educational Research Vol. 1, No.1, pp. 84-98.
- [7] Liedtka, J. (2013) *Solving Problems with Design Thinking: Ten Stories of What Works*. Columbia University Press.
- [8] Perry, N.E., Phillips, L., Hutchinson, L.R. (2006). *Preparing student teachers to support for self-regulated learning*. Elementary School Journal, 106, 237-254.
- [9] Zimmerman, B.J. (1990). *Self-regulated learning and academic achievement: An overview*, Educational Psychologist, 25, 3-17.

SITOGRAFIA

- [10] OpenIDEO platform: <https://openideo.com>
- [11] La Stanford School of Education in Palo Alto collabora con le associazioni di insegnanti K-12 <http://web.stanford.edu/dept/SUSE/taking-design/presentations/Taking-design-to-school.pdf>
- [12] Role Project. The european research project Responsive Open Learning Environment, 2013, <http://www.role-project.eu/>
- [13] S. Sancassani, E-learning in Emilia-Romagna – SELF Bologna 2013: https://www.youtube.com/watch?v=TgqDGGwwi_E