



CdL Scienze dell'Educazione

DIDATTICA GENERALE  
E METODOLOGIA DEL GIOCO E DELL'ANIMAZIONE

**Lezione**  
**Dispositivi didattici, artefatti e architetture**  
**didattiche**

**Giancarlo Gola**



**the learning is only one of the existential possibilities we have as human beings**, and that teaching, if it is aimed at the grown-up subject-ness of the student, should actually endeavour to open up other possibilities for students to exist in and with the world – other, that is, than in terms of learning... (Biesta, 2017)

**Visible teaching and learning occurs when there is deliberate practice aimed at attaining mastery of the goal**, when there is feedback given and sought, and when there are active, passionate, and engaging people (teacher, students, peers) participating in the act of learning... (Hattie, 2012)

Le sfide e le suggestioni



# Discussione sulla lezione nuova

[corso Didattica e Met. del Gioco e Animazione - piattaforma e-learning](#)



**dispositivo didattico**

di GIANCARLO GOLA - Sunday, 29 October 2017, 13:40

In cosa il dispositivo differisce dall'azione didattica?

Permalink

Modifica

Elimina

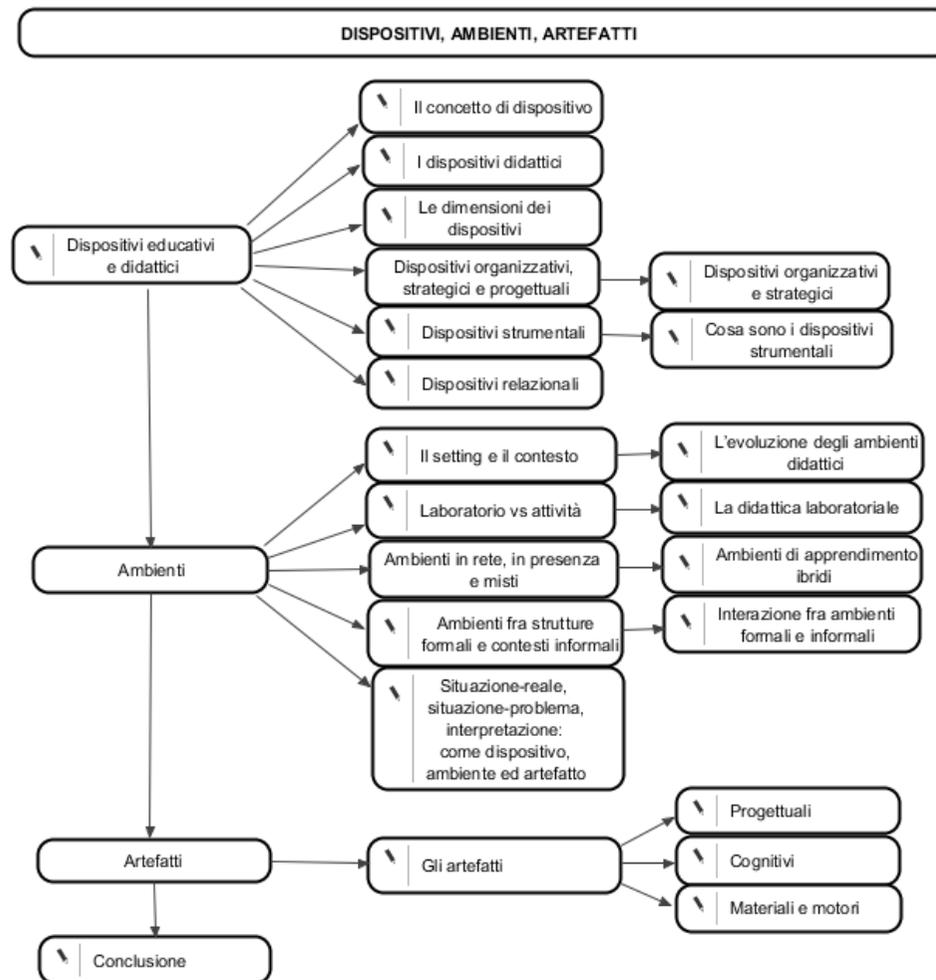
Rispondi

Forum



# Architetture didattiche

## - strategie - dispositivi - artefatti





# Architetture didattiche

- strategie - dispositivi - artefatti

*precisazioni concettuali*

**attività didattica** - singole proposte di lavoro che il docente rivolge agli alunni con tempi, obiettivi, consegne, spazi, compiti (Damiano 2007);

**dispositivi** - categoria euristica (di scoperta) per analizzare l'agire didattico, interrogandone la dimensione intenzionale e la dimensione materiale;

**metodologia didattica** - modalità codificata di conduzione dell'azione didattica, una specifica gestione delle relazioni per gli attori coinvolti;

**architetture didattiche** - considerate come macrostrutture differenziabili in funzione di alcuni fattori: controllo richiesto al docente o all'allievo, grado di prestrutturazione del materiale, quantità di interazioni tra docente-allievo-sistema);

(rif. Balconi in Nigris et al. 2016, p. 234; Calvani, 2011)



# Architetture didattiche

- strategie - dispositivi - artefatti

*precisazioni concettuali*

- **architetture sono delle cornici di riferimento** nelle quali si possono collocare i formati; richiamano le modalità di gestione dell'istruzione (aiutano ad esplicitare quali **formati e strategie** - sono adeguati per realizzarle).

- **strategie didattiche** - peculiari combinazioni, di volta in volta diverse, a volte imprevedibili, che l'insegnante o l'allievo mettono in atto.

- **formati** sono dei canovacci o dei quadri di riferimento ai quali gli attori (i docenti) possono richiamarsi in modo più o meno esplicito, più o meno lineare (siamo nel campo dei metodi: es. *lezione, approccio tutoriale, problem solving, simulazione, apprendimento di gruppo, discussione socratica, espressione libera* etc.).

# Le architetture didattiche

Recupero attività di studio e approfondimento sulle architetture didattiche. Ogni gruppo approfondirà una specifica attività didattica e presenterà in 4 min. al resto dell'assemblea il significato i vantaggi ed i limiti della stessa.



la classificazione delle strategie didattiche non è riconducibile ad un unico criterio. Nella proposta di Calvani (2007) si fa riferimento agli schemi di Weill, Driscoll, Reigeluth (1996) che orientamento le strategie a partire dal grado di istruttività del docente (lezione) a maggior grado di attività dello studente

vedi link introduttivo: <https://youtu.be/U2759u2YJiU>



# Architetture didattiche

## - strategie - dispositivi - artefatti

Il modello di Clark prevede 4 architetture dell'istruzione:

**ricettiva = trasmissiva** - allievo assorbe conoscenze, educatore controlla il ritmo dell'esposizione e interazione;

**comportamentale = direttivo-interattiva** - costruzione di gerarchie di conoscenze muovendo dal basso (stimolo-risposta);

**a scoperta guidata** = approcci cognitivisti/costruttivisti - apprendimento per scoperta, problem solving, a scoperta più o meno facilitata;

**esplorativa** = attività in cui viene data all'allievo la massima libertà di azione. L'insegnante fornisce solo un input aperto.

Calvani aggiunge 2 dimensioni:

**collaborativa** = apprendimento con interazione tra pari (reciprocal teaching, lavori di gruppo etc.).

**simulativa** (scorporata da scoperta guidata) = comprende la vasta gamma di simulazioni attraverso immedesimazione fisica (drammatizzazione, role-playing);

# Architetture didattiche

## - strategie - dispositivi - artefatti

Per meglio sintetizzare il modello delle architetture di Clark o l'estensione proposta da Calvani, ci si può rifare a una dimensione più basilare a cui è riconducibile ogni attività istruttiva: il **grado di "apertura" o "spazio problematico" che il docente assegna all'informazione erogata** (Calvani, 2011, p. 47).

forse è opportuno considerare la progettualità e soprattutto la **"strategicità" dei diversi formati didattici**, piuttosto che definire gli **stessi in chiave di strategia didattica**

ovvero ad esempio la tipologia della lezione (intesa come formato) in ottica strategica a risposta di uno specifico piano di azione, intenzionalità educativa, finalità, contesto, studente etc.

# Architetture didattiche

## - strategie - dispositivi - artefatti

Il concetto di dispositivo è un costrutto euristico significativo per la ricerca didattica.

In educazione dispositivo = struttura latente dei sistemi procedurali come piano imprescindibile di riferimento per qualunque intento di azione e di progettazione formativa (v. Parmiggiani, in Rivoltella, Rossi, 2012, p. 186,).

**Dispositivo** = come sistema di articolazione dei tempi e degli spazi che si esprimono nel contesto didattico (collocazione dello spazio, manipolazione segni, contenuti, discorsi). Il concetto di dispositivo ribadisce la centralità del momento metodologico della didattica.

# Architetture didattiche

## - strategie - dispositivi - artefatti

Il concetto di dispositivo rimanda ad una visione ergonomica ed ecologica in quanto tende ad allestire un ambiente in cui la rete relazionale fra insegnanti, alunni e saperi si configura in maniera dinamica e sistemica (Parmiggiani, in Rivoltella, Rossi, 2012, p. 186,).

Dispositivi didattici = non solo strumentazioni tecnologiche (analogiche, digitali) ma anche da apparati culturali, concettuali e normativi (Bonaiuti et al 2007).

Dispositivi didattici = per la collaborazione e regolazione, per la riflessione e autovalutazione, per le attività istituzionali (Rossi, Toppano, 2009).



# Architetture didattiche

## - strategie - dispositivi - artefatti

I dispositivi dovrebbero guidare l'alunno verso passi preordinati, attraverso materiali appositamente creati dall'insegnante (Parmiggiani, in Rivoltella, Rossi, 2012, p. 186).

### Le dimensioni dei dispositivi

Rossi, Toppino, *Progettare nella società della conoscenza*, 2009

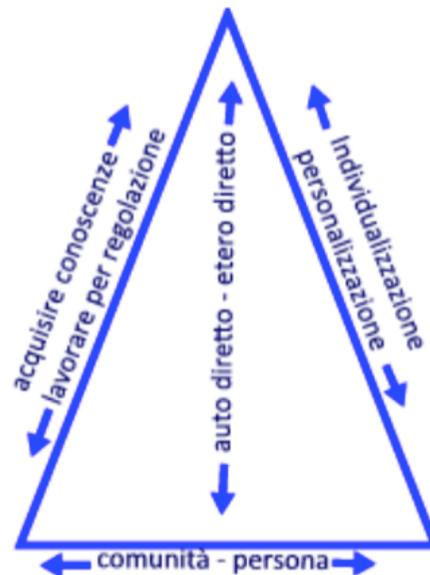
#### DISPOSITIVI

##### 1. Dispositivi con attività istruzionali

Dispositivi per l'acquisizione di conoscenze e procedure (es. lezioni frontali, percorsi strutturali a scoperta guidata, *learning object*, studio individuale di testi e manuali). **I materiali guidano i processi di conoscenza.**

##### 2. Dispositivi con attività di regolazione e collaborative

Dispositivi in cui si indaga, si sceglie, si progetta. Basati su attività *open-end* e compiti autentici. Prevedono nella maggioranza dei casi **condivisione, negoziazione e interazione** in gruppo. **I processi di conoscenza guidano la scelta dei materiali per l'attività** e i prodotti reificano la conoscenza costruita



##### 3. Dispositivi con attività di riflessione e autovalutazione

Dispositivi per selezionare e raccogliere produzioni, scrivere riflessioni progettare la propria formazione (web 2.0 e portfolio). Favoriscono la consapevolezza del sé professionale e del proprio stile di apprendimento. **I materiali documentano i processi di conoscenza**



# Architetture didattiche

- strategie - dispositivi - artefatti

Lo scopo primario del dispositivo è di dare origine a una *paraskeue* (equipaggiamento) che costituisce una sorta di preparazione, aperta e insieme finalizzata, dell'individuo agli eventi della vita.

Equipaggiarsi significa poter sperimentare soluzioni strategiche che tengano conto della complessità e che creino un equilibrio fra le diverse forze presenti nei contesti (Rossi et al. 2010).

In ambito didattico, il concetto di dispositivo viene sempre più utilizzato per ripensare il processo di apprendimento e insegnamento nel suo manifestarsi e per individuare i supporti necessari per renderlo significativo.



# Architetture didattiche

## - strategie - dispositivi - artefatti

La struttura del dispositivo costituisce un modo per direzionare/ orientare le azioni dei soggetti (Damiano, 2006) ed è influenzata dalle concezioni del docente, dalla metodologia e dalle strategie scelte in funzione di specifici obiettivi (Perrenoud, 2002; in Rossi et al. 2010).

E' possibile identificare il dispositivo come uno spazio-tempo intenzionalmente predisposto dal docente per favorire la mediazione tra mondi e la mediazione tra scuola e mondo. È costruito in base a specifiche prospettive di colui che lo progetta, per supportare un cambiamento soggettivo. **Si concretizza in una rete di strumenti, attività e vincoli, che danno vita a una partecipazione che a sua volta produce nuove conoscenze** (Rossi et al. 2010).

# Architetture didattiche

## - strategie - dispositivi - artefatti

### Artefatti

Gli artefatti (concettuali, cognitivi, materiali) rappresentano l'unione tra processo e prodotto, poiché al di là della loro connotazione esplicitano e mostrano l'apprendimento che si rende tale e si svolge nel processo costruendosi in elaborati ed esiti.

**Artefatti** come **risposte - feedback** - che gli alunni forniscono agli insegnanti per verificare e monitorare il proprio processo di apprendimento (Parmeggiani, in Rivoltella, Rossi, 2012, p. 199).

# Architetture didattiche

## - strategie - dispositivi - artefatti

### Artefatti

In generale si può definire come ogni aspetto del mondo materiale e sociale all'interno delle attività umane dirette a uno scopo (Cole, 1996).

- **progettuali** - progettazione attività didattiche come artefatto concettuale e mediatore delle interazioni sociali che avvengono a scuola.
- **cognitivi** - prodotti mentali con i quali gli insegnanti sono abituati a operare in classe.
- **materiali e motori** - strettamente connessi agli artefatti cognitivi (es, capolavori elaborati al termine di una attività didattica, microprodotti etc.).

(Parmeggiani, in Rivoltella, Rossi, 2012, p. 199).



# Le architetture didattiche

Verso nuove strategie didattiche?

- *cosa ci suggerisce la “ricerca in ambito educativo” circa le strategie didattiche?*

Visible learning?  
Evidence Based Education?

- *cosa suggerisce la “pratica didattica” circa le strategie didattiche?*

Reflective Teaching?  
Improve Teaching?

# riferimenti bibliografici principali sugli argomenti della lezione

- Bonaiuti G., Calvani A., Ranieri M. (2016), *Fondamenti di didattica. Teoria e prassi dei dispositivi formativi*, Roma, Carocci.
- Calvani A. (2011). *Principi dell'istruzione e strategie per insegnare*, Roma, Carocci.
- Castoldi M. (2016). *Didattica Generale*. Milano, Mondadori Università.
- Castoldi M., Chiosso G. (2017). *Quale futuro per l'istruzione. Pedagogia e didattica per la scuola*, Milano, Mondadori Università.
- Cerri R. (2007). *L'evento didattico*, Roma, Carocci.
- Cerri R. (2012). Progettazione, azione, valutazione e documentazione. Unitarietà e articolazione dell'agire didattico, in Rivoltella P.C., Rossi P.G. (eds.), *L'agire didattico. Manuale per l'insegnante*. Brescia, Ed. La Scuola.
- Nigris E., Teruggi L.A., Zuccoli F. (a cura di) 2016, *Didattica Generale*, Pearson, Milano.
- Parmeggiani D. (2012). Dispositivi, ambienti, artefatti, in Rivoltella P.C., Rossi P.G. (eds., 2012), *L'agire didattico. Manuale per l'insegnante*. Brescia, Ed. La Scuola (cap. X, pp. 185-200).
- Rivoltella P.C., Rossi P.G. (eds., 2012), *L'agire didattico. Manuale per l'insegnante*. Brescia, Ed. La Scuola.
- Tessaro F. (2016). *Corso di didattica*. Università Ca' Foscari Venezia – Dipartimento di Filosofia e Beni Culturali, Venezia (dispensa non pubbl.; pp. 42-62).

per approfondimenti si veda anche la piattaforma e-learning al link:

<https://moodle2.units.it/course/view.php?id=2385>



## Giancarlo Gola

svolge attività didattica sui temi della metodologia della ricerca educativa, didattica e pedagogia, collabora con gruppi di ricerca a livello nazionale ed internazionale. Le sue ricerche hanno come oggetto: la ricerca in ambito educativo, le conoscenze degli insegnanti e le metodologie didattiche. Tra le sue pubblicazioni: *L'apprendimento informale nella professione* (2009); *La didattica nascosta. Prospettive di ricerca sulle conoscenze degli insegnanti* (2010); *Con lo sguardo di chi insegna. La visione dell'insegnante sulle pratiche didattiche* (2012).

riferimento per contatto : [ggola@units.it](mailto:ggola@units.it)



## Giancarlo Gola

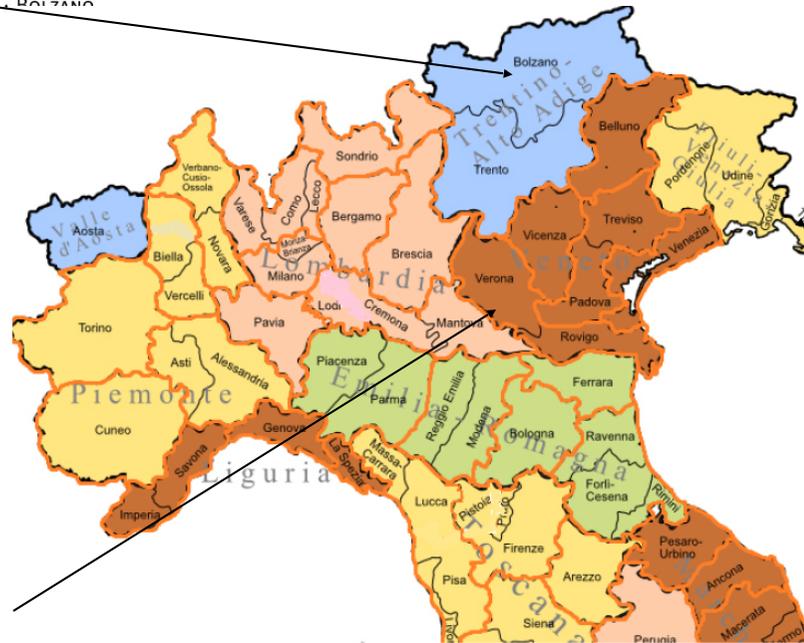
Insegna *Didattica Generale* all'Università degli Studi di Trieste, *Didattica e Pedagogia Speciale* all'Università degli Studi di Verona, *Metodologia della Ricerca Educativa e Osservazione e Valutazione dei processi educativi* alla Libera Università di Bolzano.



FREIE UNIVERSITÄT BOZEN  
LIBERA UNIVERSITÀ DI BOLZANO  
FREE UNIVERSITY OF BOZEN-BOLZANO



UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI DI TRIESTE



UNIVERSITÀ  
di **VERONA**