

GIORGIONE E IL MISTERO DELL'ACQUA: UNA WEBQUEST DI STORIA DELL'ARTE

GIORGIONE AND THE MYSTERY OF WATER: AN ART HISTORY WEBQUEST

Valentina Meli | Liceo Scientifico "Primo Levi"
✉ via Biagi 4, 31044, Montebelluna (Tv) | scenot@yahoo.it

Sommario L'articolo tratta lo sviluppo di una webquest di Storia dell'Arte all'interno di un Liceo Scientifico. Questa attività, complessa nella progettazione e nella gestione, permette però risultati tali a livello di conoscenze, competenze e incremento motivazionale, da giustificarne i costi in termini di tempo ed energie. Nel testo sono illustrate le motivazioni, l'organizzazione e soprattutto i risultati. Se nell'insegnamento della Storia dell'Arte uno strumento come la webquest, basato su un percorso strutturato per problemi, può dare risposta al bisogno didattico specifico legato al percorso storico, può anche essere visto come un'attività in grado di rispondere a esigenze formative più complesse in grado di sviluppare la capacità creativa, l'autonomia nella lettura critica delle opere d'arte e del linguaggio visivo in generale. La tecnologia, in questo caso può creare un ambiente stimolante e di collaborazione e permettere allo studente un approccio attivo nella costruzione delle conoscenze.

PAROLE CHIAVE Comunità di pratica, lavoro di gruppo, storia dell'arte, webquest, talenti.

Abstract This article deals with the development of an art history webquest carried out at a Liceo Scientifico (Sciences High School). While the described activity was complex to plan and manage, the results obtained, in terms of increased knowledge, skills and motivation, justify the amount of time and energies devoted to it. The article explains the reasons, the organization and above all the results of the work performed. The employment of a webquest, a problem-solving approach, in the teaching of art history has fulfilled a specific learning requirement related to the historical dimension of the subject. It may also be assumed that webquests can meet more complex educational requirements, such as the development of creative skills and greater autonomy in critical analysis of art works and visual arts in general. In this case, technology helps to create a challenging and cooperative environment, enabling students to play an active role in the process of building their knowledge.

KEY-WORDS Communities of practice, teamwork, art history, webquest, talents.

TECNOLOGIE PER CREARE LEGAMI

L'esperienza che presento è una webquest di Storia dell'Arte realizzata nell'anno scolastico 2009/2010 nel Liceo Scientifico di Montebelluna (Trevi- so), liceo in cui insegno Disegno e Storia dell'Arte nel Corso PNI (Piano Nazionale Informatica)¹. Nel Liceo Scientifico alla Storia dell'Arte è richiesto un approccio ampio che permetta allo studente di cogliere i legami tra materie umanistiche e scientifiche. Nel Corso PNI, in particolare, i ragazzi hanno a disposizione una preparazione informatica che permette di gestire i percorsi didattici anche attraverso la tecnologia. Quando all'inizio dell'anno scolastico ho definito la programmazione, ho deciso di approfondire uno dei più importanti artisti veneti del 1500, Giorgione, autore che per le sue peculiarità ben si prestava a un laboratorio di approfondimento per le mie due classi quarte. Ho quindi scelto la metodologia della webquest² (Dodge, 1995), ricerca internet basata sul problem solving come strumento per raggiungere contemporaneamente molteplici obiettivi, didattici e motivazionali. Il docente di Disegno e Storia dell'Arte si trova a gestire problematiche complesse in tempi ristretti (due ore a settimana per classe). Nasce la necessità di ottimizzare gli strumenti a disposizione, inquadrando le attività in una prospettiva ampia, proprio per l'impossibilità di potersi impegnare a garantire un discernimento completo di tutto il percorso storico dell'arte. Creare un clima sociale positivo nel gruppo classe e stabilire un dialogo di fiducia con il discente è molto importante. In questo senso le tecnologie ben si prestano a veicolare le emozioni degli studenti e far emergere le diverse personalità ponendole in una situazione non formale. Il discente si sente e diventa protagonista, acquisisce fiducia in sé e nel docente, nel fare insieme.

QUALE RIFERIMENTO TEORICO

Il modello teorico di riferimento è quello socioculturale che, così come già per Vygotskij (1974, 1990) evidenzia quanta rilevanza assuma l'interazione sociale in un processo di apprendimento e come il talento si possa sviluppare solo in presenza di dinamiche sociali positive. Secondo Mason e Mönks (2000) il talento può emergere solo dove si sviluppi una sufficiente competenza sociale. Per Wenger (1998) la formazione ha una stretta relazione con le dinamiche sociali e l'identificazione con il gruppo. Il gruppo condivide le conoscenze tacite facendole emergere e trasformandole in conoscenza esplicita (Nonaka e Takeuchi, 1995). Il docente diventa facilitatore del processo, allo stesso tempo esprime fiducia ed è disponibile ad accogliere le proposte. Questa fiducia si traduce in un forte stimolo motivazionale.

Puntare sulle dinamiche sociali della classe, sul-

l'autonomia dello studente e sulla creazione di un forte scaffolding permette la creazione di un ambiente di apprendimento positivo, in cui il gruppo classe si trasforma in vera e propria comunità (Meli, 2009). Lo studente è motivato ad apprendere perché si sente parte di un gruppo e impegnato nel raggiungere un obiettivo comune (Midoro, 2002). Il modello di apprendimento è basato sulla collaborazione (Banzato e Minello 2002), la cooperazione con il docente, la capacità di autorganizzazione e autovalutazione, l'assunzione di un ruolo attivo da parte dello studente, la creazione di buone pratiche.

Metodologia e strumenti

Le peculiarità della webquest sono quelle di una ricerca da svolgere utilizzando risorse web selezionate dall'insegnante. L'attività è basata su fasi precise alle quali il docente può fare riferimento durante la progettazione, in questo aiutato dai numerosi format on line³. Le sei fasi (introduzione, compito, processo, risorse, valutazione, conclusioni) contengono tutte le indicazioni e i suggerimenti utili agli studenti per organizzare il lavoro pur mantenendo un ampio margine di libertà. La webquest, messa online, può essere consultata costantemente. La classe è suddivisa in gruppi. Ogni gruppo è chiamato a risolvere un problema (Federle e Stefani, 2005) ed è invitato a inscenare una situazione immaginaria creata dal docente così che il compito assuma carattere ludico. Ogni studente assume un ruolo specifico. Lo stato di metafora (Dodge, 2002) rende più facile l'autovalutazione: il discente che interpreta un ruolo vede valutare il proprio operare, le proprie scelte e non la propria persona. Il gruppo collabora in uno spazio virtuale, imparando a interagire attraverso la comunicazione scritta, in questo caso un forum. Il gruppo elabora un prodotto comune con l'aiuto di uno o più software a scelta dei ragazzi, così da mettere in campo le competenze di ognuno. La tecnologia è la struttura portante di tutta l'attività, come strumento, come linguaggio, come metodo. La webquest diventa un vero e proprio Learning Object perché si traduce in un file operativo che contiene tutte le fasi per procedere con le indicazioni relative. Può quindi essere implementata con i risultati ottenuti dai ragazzi e proposta in altre classi o da altri docenti.

Obiettivi: le competenze didattiche specifiche

Nell'insegnamento della Storia dell'Arte l'uso delle tecnologie può facilitare l'adozione di una didattica attiva, collaborativa e di stampo costruttivista (blog, wiki, podcast,

- 1 Il PNI è un indirizzo del Liceo Scientifico in cui sono potenziate la matematica e la fisica anche attraverso lo studio dell'informatica.
- 2 La webquest è un dispositivo pedagogico-didattico formalizzato nel 1995 da Bernie Dodge e perfezionato da Tom March.
- 3 <http://webquest.sdsu.edu/templates/lesson-template1.htm>; <http://www.aula21.net/Wqfacil/webit.htm>; http://www.bibliolab.it/wquest_lalicata2/Diapositiva1.html (ultima consultazione settembre 2010).



Figura 1. Macrobiettivi

webquest) sviluppando competenze di flessibilità, creatività e cooperazione. Secondo le indicazioni ministeriali del 2010,⁴ le competenze specifiche per la Storia dell'Arte si qualificano nella capacità di leggere le opere da un punto di vista linguistico e formale, sapendone individuare il valore all'interno di un contesto storico-culturale. In rapporto a questi obiettivi, l'attività proposta cerca di rispondere soprattutto all'acquisizione dell'autonomia nel saper leggere il valore delle opere collegandole a un contesto specifico. La webquest, come ricerca internet, rende evidente il legame dell'opera con un contesto ampio e complesso, da studiare e verificare da vari punti di vista. La rete infatti, con i suoi infiniti rimandi ad altre fonti di tipo storico, geografico, artistico, a volte anche poco precise e non sempre attendibili, esplicita le diverse chiavi di lettura dell'arte. Rende più fragile il legame dell'opera con le fonti e i dati, che sono da verificare e certificare. La comunicazione nel forum e l'analisi delle fonti rende fondamentale la padronanza del linguaggio specifico. La gestione informatica delle immagini rende tangibile la problematica dello studio dell'arte attraverso l'immagine stessa, qualità che non sempre emerge dalle foto stampate. L'immagine cambia di colore, di qualità, ha un formato specifico che non deve essere deformato, ha un proprietario (copyright). Dovendo produrre un elaborato i ragazzi mettono in gioco competenze diverse: tecnologiche nella

gestione di software specifici, di lettura visiva del linguaggio, dovendo comunicare ai compagni un messaggio preciso. L'immagine computerizzata si può facilmente scomporre, dividere, alterare attra-

verso software di fotoritocco in maniera vettoriale o raster⁵, per essere letta in ogni suo specifico elemento. Si rende così visibile il suo lessico e lo si può condividere con i compagni. La possibilità di creare facilmente immagini attraverso il computer rende fondamentale la messa in campo delle competenze visive acquisite. Il ragazzo deve essere in grado di padroneggiare la composizione, il colore, la tridimensionalità, per rendere al meglio il proprio messaggio. Diventa evidente come si possano comunicare contenuti complessi attraverso le immagini, anche combinandole a testi o musiche. Solo la tecnologia permette all'immagine visiva di diventare multimediale, aggiungendo movimento e suono. L'immagine si trasforma in qualcosa di attuale, più vicina alla realtà dello studente che se ne appropria e la inserisce in una dimensione che sente più sua. Non è più qualcosa di lontano ma può essere interattiva, caricandosi di nuovi significati da valorizzare e interpretare, processo nel quale lo studente può essere protagonista condividendo l'interazione con la collettività.

IL CASO

La webquest progettata per le due classi (Figura 1) aveva come soggetto principale l'artista Giorgione e come soggetti secondari la pittura tonale, l'ambiente socioculturale della Venezia del primo Cinquecento, le trasformazioni culturali legate alla particolarità del territorio e al contesto storico specifico. Come docente ho deciso di valorizzare Giorgione, autore strettamente legato al territorio di appartenenza della scuola, che nel cinquecentenario della sua nascita è stato protagonista di una importante mostra a Castelfranco Veneto. Gli obiettivi tipici della webquest sono legati al clima di esplorazione, alla produzione di un elaborato in gruppo. Attraverso il compito l'attività si trasforma nella risoluzione di un problema, mettendo al riparo dalle insidie tipiche di una ricerca nel web (Ferraris, 2003). Inoltre, obiettivi come lavorare insieme nel laboratorio d'informatica; imparare a interagire nel forum, scambiando file e informazioni; analizzare le fonti web; gestire le immagini dal punto di vista del peso e del copyright; realizzare operativamente prodotti software in maniera collaborativa, permettono anche di mettere in gioco tutte quelle competenze informatiche che i ragazzi possiedono grazie al percorso informatico che frequentano.

Il titolo, importantissimo per la creazione dello scenario, è stato così definito: "Giorgione e il mistero dell'acqua". Alla fine i gruppi consegnavano una *relazione cartacea* (A) ed esponevano oralmente quanto raccolto mostrando un *prodotto* (B) software (slides o video). L'esposizione prevedeva una parte specifica per ogni studente così da fornire anche una valutazione soggettiva.

4 http://www.indire.it/lucabas/kmw_file/licei2010//Liceo%20scientifico.pdf (ultima consultazione settembre 2010).

5 La gestione vettoriale delle immagini prevede una lettura di tipo matematico e ragiona per forme geometriche, quella raster si basa invece sui campi di colore create dai pixel.

Progettazione del percorso

Le due classi coinvolte presentavano caratteristiche molto diverse (l'anno prima avevano un altro docente): una di 18 studenti (6 maschi e 12 femmine) con rapporti sociali complessi e con competenze molto eterogenee; l'altra composta da 27 studenti (13 maschi e 14 femmine) con un gruppo classe unito ma disordinato nel seguire le consegne.

La webquest, essendo un percorso strutturato deve prevedere in maniera molto precisa le fasi (Tabella 1) e i tempi di svolgimento (Tabella 2) ma deve anche dare l'opportunità di fare emergere talenti specifici⁶.

Nella progettazione sono state sviluppate le seguenti azioni:

- documentazione sulle risorse web da fornire agli studenti;
- progettazione del percorso e del contesto;
- preparazione della sovrastruttura delle attività;
- progettazione dei ruoli all'interno dei gruppi;

- elaborazione e preparazione del materiale cartaceo⁷ e informatico;
- organizzazione logistica e tempistica dell'attività;
- predisposizione dell'ambiente virtuale⁸.

Sviluppo

Come spazio operativo è stato utilizzato un forum gratuito. Ogni studente creava un account e doveva identificarsi con un avatar specifico. Il forum era protetto da password e non consultabile pubblicamente. Ogni gruppo aveva il suo forum. I ragazzi mettevano online le foto e i file in siti esterni attraverso la condivisione dei link⁹ per non appesantire il forum. Ogni gruppo aveva un file online che conteneva la consegna, i compiti, i ruoli e le loro carat-

- ⁶ Secondo i modelli teorici socioculturali il talento si può sviluppare solo in presenza di un'interazione efficace di fattori individuali e sociali. Questi modelli si rifanno al modello d'intelligenza di Gardner (1991).
- ⁷ Per una consultazione completa del testo presentato ai ragazzi: <http://www.scribd.com/doc/24075663/Tolae-Stampa-Bianco-Nero> (ultima consultazione settembre 2010).
- ⁸ <http://valentinameliarte.forumattivo.com> - A.R.T.E. Forum per confrontarsi e imparare a leggere le opere d'arte (ultima consultazione settembre 2010).
- ⁹ Nel forum compare solamente il link al file che invece è caricato in un sito esterno privato e gratuito Sono stati usati, in particolare, www.slideshare.net, www.mediafire.com, www.scribd.com (ultima consultazione settembre 2010)

RICHIESTA E ACQUISIZIONE DI COMPETENZA	ATTIVITÀ
FASE D'INDAGINE E RICERCA	
Saper fare autonomamente una ricerca valutando le diverse fonti tramite confronto	I ragazzi testano le risorse provenienti da contesti diversi dovendo poi scegliere quale possa essere maggiormente certificata e utilizzabile per giustificare la loro ipotesi
FASE DI COSTRUZIONE DELLA RELAZIONE (A)	
Saper analizzare l'opera applicando il metodo di lettura visiva appreso	I ragazzi propongono schede di lettura visiva, elaborandole autonomamente
Saper contestualizzare l'opera giustificandolo all'interno di un contesto socio-culturale	I ragazzi collegano l'opera al contesto analizzando il periodo storico, le caratteristiche della società, i contemporanei, le caratteristiche del territorio
Saper spiegare il valore di un'opera	I ragazzi attraverso l'analisi formale, iconografica e iconologica devono autonomamente giustificare l'opera collegandola in particolare alla consegna da parte dell'insegnante
Saper confrontare l'opera	I ragazzi approfondiscono le differenze con il linguaggio rinascimentale toscano
FASE DI PROGETTAZIONE DEL PRODOTTO (B)	
Saper utilizzare il linguaggio specifico	I ragazzi devono stendere una relazione cartacea che prevede la risposta a un problema. Quindi non possono fare copia e incolla perché non trovano la risposta nel web. Devono invece scegliere autonomamente come spiegare la loro ipotesi
Saper scegliere tra diversi linguaggi quello più strategico	I ragazzi devono produrre l'elaborato decidendo insieme ai loro compagni quale sia il linguaggio più idoneo a creare un prodotto accattivante
Saper utilizzare software (specifici e non) per produrre elaborati linguisticamente creativi e con un valore formale	I ragazzi mettono in campo le loro competenze nel saper utilizzare software diversi e in questa maniera si scambiano anche le competenze concernenti i software di loro conoscenza
Trovare soluzioni creative come risoluzione dei problemi	I ragazzi costruiscono insieme l'elaborato
FASE DI VALUTAZIONE (METACOGNIZIONE)	
Saper analizzare in maniera autonoma il percorso di costruzione dell'elaborato	Attraverso le schede di valutazione i ragazzi sono indotti a fare metacognizione sul processo di elaborazione
Saper valutare il proprio percorso	I ragazzi attraverso le schede di valutazione e analizzando il percorso degli altri gruppi sviluppano la capacità di saper riconoscere la valenza positiva o problematica delle diverse soluzioni.

Tabella 1. Quadro delle fasi e competenze specifiche.

ATTIVITÀ	LEZIONI	ORE	SETTIMANE
Presentazione dell'autore	1	1	1
Presentazione dell'attività e organizzazione gruppi	1	1	
Svolgimento del lavoro	4	4	2
Presentazione orale e presentazione degli elaborati	2	2	1
<i>Media d'imprevisti</i>	<i>2</i>	<i>2</i>	<i>1</i>
Totale	8	8	4

Tabella 2. *Tempistica.*

teristiche, le tabelle di organizzazione del lavoro e di valutazione, le indicazioni e i suggerimenti, i siti cer-

tificati da usare come riferimento. I gruppi sono stati composti dall'insegnante cercando di diversificare i profili, ma era data libertà agli studenti di procedere autonomamente nell'assegnazione dei ruoli. Molto del successo dipendeva dalla capacità nel saper individuare il ruolo giusto secondo una veloce analisi e autoanalisi di ogni studente. Quindi già in questa fase era prevista l'autovalutazione delle competenze pregresse e questa scelta era stata anticipata dal docente come una delle chiavi del successo dell'azione. Le fonti web fornite dall'insegnante contenevano in-

GRUPPO

RESTAURATORI



CONTESTO/SCENARIO

Il mistero del colore

Giorgione, seguendo la ricerca aperta da Bellini, intraprende la strada del colore, impostando una costruzione della profondità basata sui rapporti tonali tra colori. Ma quale il segreto della tecnica utilizzata dal maestro? Quali i predecessori, quale la tecnica passo a passo? Quali saranno i pittori che seguiranno l'esempio?

Siete un gruppo di **RESTAURATORI** incaricati del restauro nientemeno che della "Tempesta" di Giorgione, non potete fare una brutta figura, tutto il mondo vi guarda e da questo lavoro dipende il vostro futuro come maestri del restauro. Indagate sulla tecnica con esempi e indicatene passo a passo la sua esecuzione. Ricercate i maestri e i precursori, indagate il percorso e poi illustrate come la scuola del maestro venga continuata da Tiziano. Basterà questa documentazione a convincere il Soprintendente ad affidare a voi questo importantissimo incarico?

ASSICURATORI



Il mistero del paesaggio

Di Giorgione si sa poco e pochissime sono le notizie biografiche certe. Ancora meno si sa delle sue opere e spesso l'attribuzione è stata discussa e controversa. Alcune opere di Giorgione, infatti, sono state eseguite insieme al suo giovane allievo Tiziano e di alcune di esse diventa difficile distinguere in maniera netta la mano del maestro da quella dell'allievo. Inoltre, alcune opere di Giorgione hanno uno stile leggermente diverso. Altre, come gli affreschi del Fondaco dei Tedeschi a Venezia, sono particolarmente rovinati e per cui non è semplicissimo leggerne lo stile e la tecnica.

Siete i **RAPPRESENTANTI** di un'importante Agenzia di Assicurazione. Un ricco imprenditore di Treviso vi chiede di assicurare un'opera che ha comprato dopo segrete trattative e che dovrebbe essere di Giorgione. Il Direttore della vostra Agenzia vi incarica quindi di scoprire se effettivamente si tratta di un'opera originale e di stabilire una documentazione certa che la certifichi. Per farlo dovrete analizzare attentamente l'opera in ogni sua caratteristica: soggetto, stile, tecnica compositiva e pittorica. Dovrete documentare tutta l'opera di Giorgione per collocare storicamente la vostra opera. Ma siamo sicuri che riuscirete ad arrivare a un risultato certo? Il buon nome della vostra Agenzia è tutto nelle vostre mani!

EDITORI



Il mistero della tempesta

L'unica fonte relativa a questo dipinto è quella relativa a Marcantonio Michiel, veneziano appassionato di arte e contemporaneo dell'artista, che lascia un veloce appunto: "el paesetto in tela cum la tempesta, cum la cingana et soldato de man de Zorzi de Castelfranco", ovvero "il paesaggio con il temporale, con la zingara e soldato...di mano di Giorgione di Castelfranco". L'intenzione di Michiel era di scrivere un trattato, "Vite de' pittori e scultori moderni", ma fu preceduto dal Vasari: l'appunto non fu sviluppato, lasciandoci senza un'interpretazione univoca del soggetto. Le possibili interpretazioni sono molte (basate sulla lettura di episodi biblici, dottrine filosofiche...), ma nessuna di queste, al momento, sembra abbastanza soddisfacente. Qualcuno ci vede la rappresentazione del romanzo di Francesco Colonna (Hypnerotomachia Poliphili), carico di richiami all'ermetismo egittizzante. C'è chi scommette che i personaggi rappresentati siano la sacra famiglia in fuga dall'Egitto. Una visione alchemica tra vita e morte. La legenda di Anchise e Afrodite. O, ancora, qualcuno la vede come un'opera eseguita per Erasmo da Narni detto il Gattamelata e proprio la città rappresentata sarebbe Treviso.

Siete il **GRUPPO DI RICERCA EDITORIALE DI DAN BROWN**. Sì proprio il famoso scrittore che tanto ha saputo inventare sul Cenacolo di Leonardo. Ma i tempi sono magri per tutti e anche voi, ricchi scrittori statunitensi, ahimè rischiate il licenziamento. Ecco che Dan Brown vi chiede di dimostrare la vostra insostituibilità ricercando per lui una storia nuova e originale. E quale miglior spunto della "Tempesta"! D'altra parte, un filo misterioso collega Giorgione proprio a Leonardo e, nella Tempesta, possono leggersi significati misteriosi ricchi di spunti. A questo punto dovete documentarvi e sapere tutto, ma proprio tutto, sul dipinto. Per chi, come, per cosa è stato dipinto? Quale era l'ambiente culturale nel quale si muoveva e operava l'artista e da cui ha probabilmente preso spunto? Chi erano i ricchi veneziani che frequentava e con cui discuteva le sue tesi? Quali i suoi pittori di riferimento? Saprete trovare un collegamento a Leonardo e portare Giorgione al presente come ha fatto Brown nel suo famoso scritto? Riuscirete a salvare la pagnotta imbastendo una storia plausibile e accattivante?

formazioni da confrontare, così da permettere allo studente di acquisire la capacità di giudizio critico. Inoltre, seguendone le caratteristiche e quindi lo stesso modello, i ragazzi potevano implementare le fonti. Ogni gruppo era identificato da un nome specifico per dare identità e aiutare il processo di role-playing (Tabella 3).

Tutto il lavoro avveniva in progress nel forum dove i ragazzi interagivano proponendo le bozze del lavoro, comunicavano tra loro e davano un rendiconto all'insegnante chiedendo eventualmente consigli o confer-

me sulle scelte effettuate. Lo svolgimento della webquest avveniva nel laboratorio d'informatica, dove i ragazzi potevano continuare a esaminare le fonti web ed elaborare il prodotto finale con i diversi software, e continuava nel lavoro domestico, sfruttando le potenzialità di comunicazione asincrona del forum.

Se valutare significa scegliere a cosa dare significato

Nell'utilizzo della webquest, fondamentale è la fase della valutazione, che è ampia e condivisa con

FOTOGRAFI



Il mistero dell'acqua

Il "paesaggio con il temporale" scrive Michiel nell'unica descrizione contemporanea che esista della "Tempesta". Qualcuno ha identificato il corso d'acqua con il fiume Sile. Di sicuro il tema dell'acqua con il fulmine nel cielo, è il vero protagonista dell'opera. Giorgione coglie nei suoi dipinti quella nuova attenzione al paesaggio che sarà poi caratteristica tipica della pittura veneta. Ogni elemento però è rivestito di significati simbolici strettamente legati alla cultura dell'epoca e quindi non sempre facilmente interpretabili. Nel dipinto chiamato la "Tempesta" riesce però anche a cogliere una particolare atmosfera, carica di luce magica in cui l'acqua è protagonista. Come sarà riuscito a rendere questa atmosfera? Quale momento della giornata sarà quello rappresentato? E quale significato avrà l'acqua in questo dipinto?

Siete una società di **FOTOGRAFI**. Leggete in un giornale che Guglielmo Pepe, Direttore Responsabile Italia del mensile di divulgazione scientifica più famoso al mondo, il National Geographic, ha indetto un importantissimo bando di concorso. Vuole assumere una nuova società di fotografi per creare un nuovo editoriale dedicato all'arte. Il bando chiede di far valere le proprie capacità creando un servizio dedicato a Giorgione. La rivista è importantissima ed essere assunti corrisponderebbe a chiara fama. Dovete partecipare con un servizio favoloso. Dovete documentarvi, scoprire luoghi e tecnica di Giorgione. Ma dovete anche vincere e quindi trovare qualcosa che colpisca particolarmente. Dovete affascinare il direttore con qualcosa di coinvolgente e misterioso. Cosa meglio dell'acqua per un fotografo? Ma riuscirete a scoprire come Giorgione dava questa sensazione misteriosa e riprodurla con la vostra macchina fotografica? Riuscire a vincere il bando e farvi assumere?

INVESTIGATORI



Il mistero della vita

Della vita di Giorgione si hanno poche e incerte notizie. Della sua storia si hanno solo tre testimonianze scritte certe. Di sicuro visse poco, una vita dedicata all'arte, alla musica, alla vita nei circoli letterari, centro di un sapere sofisticato e spesso criptico. Ecco che anche i suoi dipinti, spesso, rimandano a significati allegorico-filosofici di difficile interpretazione. I committenti di Giorgione furono quei rappresentanti del ricco patriziato veneto che all'epoca amava circondarsi di collezioni di opere contemporanee o antiche. Collezioni descritte e documentate da un contemporaneo di Giorgione: Marcantonio Michiel.

Siete un'**AGENZIA DI INVESTIGATORI**: il discendente di un'antica famiglia lombarda stabilitasi a Venezia vi chiede di intraprendere un delicato lavoro d'indagine. Il ricco signore da cui discendono viveva in uno splendido palazzo la cui facciata era stata splendidamente affrescata da Girolamo di Treviso. Lo stesso Pietro Aretino descrisse questa casa con parole di ammirazione. I discendenti della famiglia, che ora vivono in un lontano paese del Nord America, reclamano a gran voce di essere i veri eredi nientemeno che della "Tempesta" di Giorgione! Ma vogliono rimanere nell'anonimato. A voi quindi scoprire i percorsi nascosti delle opere di Giorgione, dopo averne ricostruito la vita e i rapporti con i diversi committenti. Ma poi chi era veramente Giorgione? Da dove veniva? Quale la sua formazione artistica? Quali le sue conoscenze a Venezia? Riuscirete a trovare delle notizie perché la "Tempesta" non finisca all'estero? Troverete il cavillo per tenere quest'opera unica e rara in Italia?

PRODUTTORI



Il mistero degli amici

Le committenze usuali di Giorgione appartenevano a una ristretta cerchia d'intellettuali legati a famiglie patrizie che prediligevano ritratti e opere di piccolo formato con soggetti criptici.

Siete una **PRODUZIONE CINEMATOGRAFICA**: il Regista, allievo di Visconti vuole girare un film giallo ispirato alla Vita di Giorgione, ricostruendone in maniera molto minuziosa l'ambiente nel quale si svolge. In particolare la sua attenzione si è focalizzata sulla Venezia del Cinquecento, una città colta e molto vivace in cui i ricchi signori si dilettavano nei circoli letterari, collezionando opere d'arte, e la città era ricca di teatri e di musica. Siete quindi incaricati di dare una ricostruzione storica molto precisa di questo ambiente in cui l'artista visse, le sue amicizie artistiche, la bottega nella quale si formò, le sue frequentazioni, i ricchi signori che furono suoi contemporanei. Il Regista vuole che forniate una documentazione molto precisa ed è molto puntiglioso. Ma il Produttore del film preme con i tempi, altrimenti minaccia di ritirare la sua sovvenzione e il soggetto ancora non riesce ad avere delle idee convincenti su cui costruire un giallo degno di questo nome. Riuscirete a fornirglielo in tempo? Riuscirete a evocare il mistero che aleggia nella Venezia che circonda Giorgione e salvare la Produzione?

la classe così da far emergere la metacognizione. Per dare significato all'esperienza è indispensabile incrociare rilevazioni diverse, vista anche la complessità del percorso. In questo caso gli strumenti sono stati il forum, le schede di autovalutazione del gruppo e del singolo studente, la valutazione dell'esposizione orale e soprattutto la valutazione dei tre elaborati prodotti (il video, la presentazione, la relazione). Importante è stato anche il momento di condivisione finale sull'attività, in cui i ragazzi e il docente si sono confrontati apertamente traendo le considerazioni finali.

Ogni gruppo era formato da 4 studenti, tranne quello degli Assicuratori che ne prevedeva 3; nella classe più numerosa (Classe A) erano previsti due gruppi di Produttori cinematografici. In quella meno numerosa (Classe B) non c'era il gruppo degli Assicuratori.

Totale utenti	45
Messaggi del docente	115 (24%)
Totale messaggi studenti	366 (76%)
Totale messaggi	481 (100%)

Tabella 4. Numero messaggi nel forum.

Il forum, molto attivo (Tabella 4), è stato utilizzato dal docente per il monitoraggio. Nella valutazione le due classi hanno raggiunto risultati ampiamente positivi in ogni fase: nella scelta dei ruoli, nell'organizzazione, nella collaborazione, nell'acquisizione di competenze specifiche, nell'esposizione, nella padronanza dei linguaggi, nel raggiungere risultati creativi e di valore. In particolare, gli elaborati prodotti hanno messo in evidenza competenze fino ad ora sconosciute al docente, nella gestione grafica, nelle soluzioni creative, nella padronanza dei software, nella gestione anche sofisticata dei linguaggi visivi.

Il problema della valutazione di un'attività come questa, altamente motivante per gli studenti, nasce proprio dagli alti risultati raggiunti in maniera diffusa, anche da parte di quegli studenti che normalmente raggiungono livelli più bassi. La valuta-

zione così positiva rischia di creare confusione nella lettura complessiva del percorso formativo del singolo. E non perché il lavoro di alcuni ragazzi dentro un gruppo ricada positivamente anche su chi solitamente lavora di meno, ma proprio perché in questi contesti tutti sono motivati a lavorare ad alto livello. Ecco che diventa importantissimo per il docente diversificare le metodologie all'interno dello stesso percorso, così da permettere una lettura precisa di tutti gli stili cognitivi, dando equilibrio alla valutazione in tutto il suo percorso (Tabella 5).

RISULTATI E RIFLESSIONI CONCLUSIVE

Oltre ai risultati disciplinari specifici, l'attività per le sue peculiarità amplifica la motivazione, la conoscenza dei propri compagni e dell'insegnante; si raggiungono quindi competenze relazionali e organizzative; conoscenze e competenze nel saper sfruttare i mezzi tecnologici per condividere, comunicare, produrre.

La tecnologia diventa lo strumento per la progettazione, per sviluppare nuove idee e implementarle rendendole visivamente comunicative.

Tra i punti di criticità, le attese di divertimento in tutte le attività seguenti, la difficoltà a ritrovare una dimensione didattica tradizionale, performance elevate e quindi minor impegno nelle altre attività e nelle altre discipline; la necessità di abituare i ragazzi che il forum è comunque un ambiente didattico.

Tra i punti positivi l'impegno, degli studenti, che lavorano moltissimo anche a casa. I ragazzi, nello specifico si sono dimostrati dotati di grandi capacità organizzative nel rispettare la tempistica e le consegne. Hanno risposto andando oltre a quanto richiesto dall'insegnante. La motivazione e il contesto ludico li hanno spinti a cercare soluzioni creative e diversificate. Gli elaborati prodotti sono stati al di sopra delle aspettative sia dal punto di vista tecnico che creativo. I ragazzi hanno utilizzato anche software complessi. Alcuni gruppi si sono organizzati autonomamente per andare a vedere la mostra. Un gruppo ha organizzato una spedizione d'indagine a Treviso per riuscire a individuare il luogo indicato come sfondo dell'opera "La tempesta". Il gruppo degli editori di Dan Brown ha simulato un'intervista televisiva allo stesso autore organizzando una vera e propria messa in scena in lingua inglese. La specificità della webquest, che è quella di creare un contesto in situazione, ha dato ai ragazzi la possibilità di avvicinarsi a professioni di ambito artistico (il fotografo, il restauratore, il critico, il pubblicitario, il grafico, l'assicuratore), permettendo l'acquisizione di una visione dell'arte non meramente scolastica. Gli studenti in questo modo si sono confrontati anche con le proprie attitudini nascoste, spesso scoprendo nuove passioni e interessi.

In conclusione hanno esposto il proprio percorso al

Monitoraggio	
Forum	Rilevazione sistemica
Valutazione	
Valutazione esposizione orale del singolo	Valutazione sul registro
Valutazione della Relazione del Gruppo	Valutazione sul registro
Valutazione del Prodotto del Gruppo	
Autovalutazione	
Autovalutazione del Gruppo (sul processo e sul prodotto, in particolare sulle capacità organizzative e di collaborazione)	
Autovalutazione del singolo	

Tabella 5. Valutazione.

resto della classe attraverso i loro elaborati video, completando il lavoro con un file di presentazione sull'organizzazione (slides) e con una relazione impaginata attraverso software grafici. Le ricerche sono state approfondite e precise. I ragazzi nell'esposizione orale hanno dimostrato sicurezza e una competenza non mnemonica. In particolare, hanno esplicitato conoscenze informatiche di diversa provenienza: conoscenze tecniche, tipiche del loro percorso didattico, e conoscenze informatiche nate in maniera informale (uso di social network, capacità nell'utilizzo della rete, scambio di materiale on line, uso di software di editing grafico, di editing audio e video, videoripresa, gestione delle foto digitali), competenze che i ragazzi spesso relegano esclusivamente a un ambito ludico

senza saperne vedere le potenzialità nel loro percorso di apprendimento. Le hanno condivise con i loro compagni e a volte è avvenuto anche uno scambio positivo con l'insegnante.

Avendo poche ore a disposizione, un impegno così intenso non si giustifica solo con la conoscenza di un unico autore, pur strettamente legato al territorio, ma con la creazione di competenze sia specifiche (capacità di lettura delle opere sapendole contestualizzare) sia trasversali. Le ragioni maggiori riguardano la motivazione, l'emergere dei talenti, l'acquisizione di autostima negli studenti e soprattutto nel legame affettivo che si viene a creare con il docente. Quest'ultimo aspetto, da gestire in maniera molto delicata, risulta poi vincente in qualsiasi altra attività seguente.

BIBLIOGRAFIA

Banzato M., Minello R. (2002). *Imparare insieme: laboratorio di didattica dell'apprendimento cooperativo*. Roma: Armando.

Dodge B. (1995). WebQuests: a technique for Internet-based learning. *Distance Educator*, 1(2), pp.10-13.

Dodge B. (2002). *WebQuest Taskonomy: a Taskonomy of tasks*.
URL: <http://edweb.sdsu.edu/Webquest/taskonomy.html>
(ultima consultazione settembre 2010).

Federle G., Stefani C. (2005). Web-Quest: ricercare a più voci. *TD Tecnologie Didattiche*, 34, pp.55-63.

Ferraris M. (2003). Navigare nel WWW a scuola: ma per andare dove?. *TD Tecnologie Didattiche*, 28, pp.29-41.

Gardner H. (1991). *Aprire le menti. La creatività e i dilemmi dell'educazione*. Milano: Feltrinelli.

Meli V. (2009). La scuola come comunità di pratica. *Web.it. Il Giornale dell'e-learning*, 2. URL: <http://www.wbt.it/index.php?pagina=780> (ultima consultazione settembre 2010).

Midoro V. (2002). Dalle comunità di pratica alle comunità di apprendimento virtuali. *TD Tecnologie Didattiche*, 25, pp. 3-10.

Mason E.J., Mönks F.J. (2000). Developmental psychology and giftedness: theories and research. In K.A. Heller, F.J. Mönks, R.J. Sternberg, R.F. Subotnik (eds.). *International Handbook of Giftedness and Talent*, Second Edition. Oxford: Elsevier, pp. 141-156.

Nonaka I., Takeuchi H. (1995). *The knowledge creating company*. Oxford: University Press; tr. it. (1997) *The knowledge creating company*. Milano: Guerini e Associati.

Wenger E. (1998). *Communities of practice: learning, meaning and identity*. New York: Cambridge University Press; tr. it. (2006). *Comunità di pratica. Apprendimento, significato e identità*. Milano: Raffaello Cortina.

Vygotskij L. (1974). *Storia dello sviluppo delle funzioni psichiche superiori e altri scritti*. Torino: Giunti.

Vygotskij L. (1990). *Pensiero e linguaggio*. Roma: Laterza.

LETTURE CONSIGLIATE

Banzato M. (2002). *Apprendere in rete*. Torino: UTET.

Gaggiardi R. (2007). Webquest e intelligenze multiple. In A. Carletti, A. Varani (a cura di). *Ambienti di apprendimento e nuove tecnologie. Nuove applicazioni della didattica costruttivista nella scuola*. Trento: Erickson, pp. 340-353.