

L'E-BOOK DI STORIA DELL'ARTE: PROBLEMI E PROSPETTIVE

ART HISTORY E-BOOK: PROBLEMS AND PROSPECTS

Sara Serafini | Dottorato in Arti Spettacolo e Tecnologie multimediali, DIRAS, Università di Genova
✉ via Balbi, 4, 16124, Genova | sara.serafini@unige.it

Sommario La storia dell'arte, date le sue connotazioni interdisciplinari, è una delle materie umanistiche che può prestarsi meglio a nuove metodologie di insegnamento che utilizzino la tecnologia come strumento didattico. Può essere infatti insegnata attraverso pratiche comunicative incentrate sulla multimedialità, divenendo un contenitore ideale di stimoli che proprio nella trasmissione tecnologica possono essere potenziati. Nel contributo che segue verranno presentate alcune riflessioni sugli *e-book* di storia dell'arte in commercio al momento, in attesa che diventi regola condivisa l'adozione di testi scolastici in formato digitale. Essi si prestano, assieme alle LIM (Lavagne Interattive Multimediali), ad essere il volano dell'immissione a regime delle nuove tecnologie nelle scuole italiane. Molte sono ancora comunque le problematiche relative all'utilizzo di questi moderni strumenti didattici, dalla formazione dei docenti ai costi per le famiglie, passando anche attraverso lo scetticismo e i pregiudizi degli irriducibili sostenitori del libro stampato e della didattica tradizionale.

PAROLE CHIAVE E-book, didattica della storia dell'arte, lavagna interattiva multimediale (LIM), apprendimento integrato di lingua e contenuto, i-Pad.

Abstract Art history is one of the humanities subjects ideally suited to innovative teaching methods that leverage new technologies. It can be taught through communicative practices based on multimedia, becoming an ideal arena for technology to enhance and stimulate learning. This article presents some considerations about currently available art history e-books, a digital technology that is set to become a standard format for textbooks at school. Together with interactive whiteboards, e-books are spearheading the introduction of new technologies in Italian schools. However there are still problems regarding the use of these modern educational tools, including teacher training, the costs to families, and the scepticism and prejudices of diehard supporters of the printed book and traditional teaching.

KEY-WORDS E-book, art history teaching, interactive whiteboards, content and language integrated learning (CLIL), i-Pad.

INTRODUZIONE

La nostra è sicuramente la civiltà del libro, dato che Dio stesso si è manifestato attraverso la scrittura (Roncaglia, 2010a). Pertanto il dibattito sulle opportunità del cosiddetto libro elettronico è sempre in corso e acceso. È necessario comunque fare un distinguo di base: le considerazioni dei pro e dei contro sull'adozione e sull'uso del libro elettronico devono essere differenziate, a seconda che si consideri la letteratura divulgativa¹ o quella scolastica e universitaria (Laterza, 2001), tralasciando opportunamente le rilevanze economiche editoriali per concentrarsi sugli aspetti pedagogici.

Esiste ancora una certa confusione nella definizione di libro elettronico: «l'espressione *libro elettronico* e i suoi equivalenti inglesi *electronic book* (abbreviato in *e-book*) possono [...] designare sia il dispositivo fisico utilizzato per leggere un testo elettronico (il dispositivo di lettura o *reading device*), sia il testo elettronico (ricavato o meno da un libro precedentemente pubblicato a stampa), sia il *prodotto commerciale* venduto o distribuito in rete e associato a una specifica licenza d'uso» (Roncaglia, 2010b: Dispensa n. 2, p. 6; si veda anche Ormes, 2001).

Il MIUR, con la C.M. n. 16 del 10 febbraio 2009, vincola le scuole ad avviare una «progressiva transizione ai libri di testo *online* o in versione mista a partire dalle adozioni relative all'a.s. 2009-2010, in relazione alle disponibilità delle proposte editoriali» (art. 3.3). Questa circolare sui libri di testo riprende e amplia il testo dell'art. 15 della legge 133/2008 (Riforma Gelmini), richiamando numerose e diversificate motivazioni per le quali nella scuola sia ormai tempo di passare all'*e-book*: lo sviluppo incessante e progressivo delle tecnologie digitali e la familiarità *nativa* che hanno con esse le giovani generazioni, l'esigenza di ridurre il peso dei sussidi didattici che gli alunni portano abitualmente sulle spalle, la necessità di contenere la spesa delle famiglie per la scuola, l'opportunità di costruire percorsi modulari e flessibili che il formato digitale valorizza meglio di quello tradizionale. A partire dall'a.s. 2011-2012, il collegio dei docenti dovrà adottare esclusivamente libri utilizzabili nella versione *on line* oppure mista, secondo quanto recita il comma 2 dell'art. 15 della Riforma.

Nel marzo 2010 l'ANISA - Associazione Nazionale Insegnanti Storia dell'Arte² ha formulato e distribuito tra i soci un questionario sui libri elettronici: 11 domande a risposta chiusa, scaricabile anche dalla rete (Millesimi, in stampa). Mentre le risposte hanno dimostrato un certo interesse verso questi ausili elettronici, nei fatti si è ancora preferito optare per l'adozione di testi tradizionali, soprattutto perché al momento sono in commercio solo due *e-books* di storia dell'arte: uno della Pearson

Italia e uno della Garamond Editore. Il primo (Bacchetta, Guastalla e Parente, 2010), non consultabile nemmeno in anteprima, propone un dizionario, un'antologia di testi e fonti, schede per analisi guidate e la versione del libro in digitale per fare le lezioni con videoproiettore o con la Lavagna Interattiva Multimediale (LIM); per quello della Garamond (Serafini e Bernardello, 2009) invece rimandiamo il lettore al paragrafo dedicato. Oltre a questi due esempi, citiamo anche il prodotto della Zanichelli (Serrazanetti, Cricco e Di Teodoro, 2003), che presenta un testo tradizionale in formato digitale³.

A partire dal 2011, inoltre, i docenti dovranno tenere conto anche dei cambiamenti nei nuovi ordinamenti scolastici previsti dalla Riforma della scuola secondaria di II grado che, in sostanza, riducono il numero di ore dedicate alla storia dell'arte nella maggior parte dei licei e degli istituti tecnici. È comunque evidente che le possibilità di diffusione delle nuove tecnologie applicate alle discipline storico-artistiche dipendono direttamente da una formazione di base che non può prescindere da un lato dall'insegnamento della storia dell'arte nelle scuole, dall'altro da una sensibilizzazione estesa a tutti i beni culturali. Se non si educa al bene culturale, è difficile che poi ne venga chiesta una corretta manutenzione e la valorizzazione anche attraverso strumenti informatici. L'applicazione della multimedialità e della pratica laboratoriale alla didattica richiederebbe il potenziamento delle ore di storia dell'arte nei *curricula studiorum*.

LA TECNOLOGIA A TUTTI I COSTI

Tecnicamente non è ancora chiara l'interpretazione che il MIUR e la direttiva sui libri di testo vogliono dare al concetto di *e-book*. L'innovazione tecnologica nella pratica scolastica aiuta a far risparmiare le famiglie: il libro di testo *on line* costa meno di quello stampato, ma deve essere visualizzato su un supporto adeguato per una corretta fruizione (un monitor di grandezza adeguata). L'impiego in ambito scolastico, al momento attuale, sarebbe più che altro quello di un ibrido perché il testo elettronico servirebbe solo da supporto per il trasferimento delle nozioni. Si tratterebbe di una forma di *print on demand* (Roncaglia, 2010a). Lo studente stampa la parte del libro di testo che gli interessa, per studiarla o per approfondirla, ma soprattutto la assimila, personalizzandola di volta in volta, secondo la modalità della *rifrazione cognitiva*⁴ (Parmigiani, 2004: p.166). Non essendo ancora di uso comune l'ac-

- 1 Si veda www.gutenberg.org/, oppure il sito www.liberliber.it del progetto Manuzio (ultima consultazione settembre 2010).
- 2 <http://www.anisa.it> (ultima consultazione settembre 2010).
- 3 Per questo testo in formato *pdf* è possibile una consultazione libera, mentre non sono permesse la stampa e la copia digitale dei contenuti.
- 4 Lo studente *rifrange* la conoscenza, in parte la rielabora e la adatta alla propria struttura cognitiva: la conoscenza si scorpora e viene trattata come particella che si riflette e penetra anche oltre la cognizione, cominciando a cambiare le caratteristiche della conoscenza stessa.

quisto da parte delle famiglie del dispositivo elettronico per la lettura di *e-book*, al momento sembra possibile solo questo tipo di utilizzo, limitato ed improprio. Nel settembre 2009, i Ministri Gelmini e Brunetta hanno illustrato gli interventi, già in atto o da attuare, finalizzati all'innovazione digitale della scuola, tra cui l'installazione delle LIM⁵. Da un punto di vista pratico, mentre l'*affaire e-book* presuppone un coinvolgimento degli studenti e delle famiglie che dovrebbero dotarsi, autonomamente, di computer in alternativa ai libri, le LIM presuppongono di essere acquistate direttamente dal MIUR che sceglie in quali scuole collocarle (secondo graduatorie, progetti didattici, specificità degli istituti, presenza di studenti disabili). La didattica della storia dell'arte trova un suo naturale sbocco nell'utilizzo della LIM grazie alla possibilità di proiettare immagini più o meno grandi, di ingrandire dettagli e disegnare schemi compositivi e griglie prospettiche. La LIM è un dispositivo elettronico, mobile o a muro, simile alla lavagna tradizionale. Il suo funzionamento è vincolato all'utilizzo di un proiettore che può essere integrato alla struttura o esterno (tradizionale) e che serve a trasmettere a parete il desktop del computer sul quale è installato il software di funzionamento. È possibile utilizzarla con i *software* tradizionali, ma l'interattività dello schermo è potenziata quando si utilizzano i programmi appositamente creati per questo strumento.

UN E-BOOK DI STORIA DELL'ARTE PER GLI ISTITUTI TURISTICI

È significativa la definizione *ante litteram* data da Nunberg (1993): "dal punto di vista fenomenico, il libro elettronico dovrà comportarsi come un libro, indipendentemente da tutte le altre cose che potrà fare, proprio come un pianoforte elettronico deve comportarsi come un pianoforte tradizionale" (citato da Roncaglia, 2010b: Dispensa n.2, p.19). È con questa filosofia che l'*e-book* sulla storia dell'arte per gli istituti turistici

(Serafini e Bernardello, 2009), elaborato dalla sottoscritta assieme alla collega Simona Bernardello, si presenta come una trattazione tipo compendio, con le linee essenziali delle correnti artistiche, le caratteristiche formali principali e le notazioni specifiche sugli artisti, senza divagazioni di tipo conoscitivo specialistico (note di iconografia, di critica, ecc.) che competono principalmente al docente e alla sua *expertise*. Trattandosi di un testo pdf⁶ *on line*, si presuppone un

contesto di apprendimento che utilizzi la tecnologia a disposizione di ciascuno studente e della scuola di riferimento, quindi scevro da immagini e da appesantimenti iconografico-descrittivi (usufruibili comunque con ricerche di repertorio in rete). Il primo volume, "Dall'arte preistorica al Trecento" (al momento l'unico disponibile per l'adozione) è stato concepito per un istituto professionale nel quale le ore settimanali di storia dell'arte erano 3, ma potrà essere adottato in un Istituto Tecnico Turistico dove invece le ore saranno, a partire dal 2011, solo 27; articolato in capitoli e paragrafi, oltre al corredo di una bibliografia di massima, termina con una sitografia e un glossario terminologico.⁸ L'obiettivo di una trattazione tipo compendio, sebbene discutibile dal punto di vista della quantità di nozioni, risponde in parte ai criteri raccomandati da Mayer (2005) per evitare effetti di ridondanza dell'informazione. È quindi di fondamentale importanza, nel momento in cui si progettano ausili didattici di natura multimediale, non gravare eccessivamente il sistema cognitivo degli studenti.⁹ I contenuti multimediali devono facilitare lo studente nel focalizzare l'attenzione sui punti chiave dell'argomento e offrire l'opportunità di approfondire anche un solo specifico aspetto che, con la sola esposizione verbale e testuale, non sarebbe possibile comprendere a pieno. La cosiddetta lettura dell'immagine è uno dei prerequisiti necessari allo studio della storia dell'arte *tout court* e deve essere un'abilità che il discente apprende ancora prima della storia delle correnti o dei singoli artisti. Proprio il repertorio delle immagini rappresenta un costo significativo all'interno di qualsiasi pubblicazione, ancor più nei cosiddetti libri d'arte. La grande quantità di immagini oggi disponibili in rete risolve in parte il problema di consultazione a scapito della qualità. Sia i siti specializzati che quelli turistici riproducono una grande quantità di monumenti e opere artistiche che permettono una lettura integra, seppur superficiale. La campagna conoscitiva di *Google Earth* inoltre permette in alcuni casi anche visite virtuali a siti e musei. La rete inoltre permette ricerche trasversali che, partendo da un'immagine, giungono ad approfondimenti che interessano altre scienze. È evidente l'interdisciplinarietà con materie funzionali allo studio della storia dell'arte, quali la letteratura, la storia, la filosofia e la religione, grazie alle indicazioni e agli spunti estrapolabili dal testo. In nessuna altra materia, come nella storia dell'arte, si può riscontrare nel discente una conoscenza trasversale del sapere, inteso come sintesi di mappe concettuali interconnesse e giustapposte. A tal proposito è quanto mai necessario precisare che la storia dell'arte studiata senza l'insegnamento della filosofia, come nel caso dell'Istituto Tecnico in oggetto, e senza l'insegnamento della religione, richiede al docente

5 http://www.governo.it/Governolnforma/Dossier/scuola_digitale/index.html (ultima consultazione settembre 2010).

6 L'universalità della lettura del formato *pdf* fa risultare il layout di stampa piuttosto povero, ma di semplice consultazione rispetto alla complessità e non reciprocità dei vari formati utilizzati dagli *e-book readers* più noti.

7 È del 3 ottobre 2010 la notizia che il Consiglio di Stato imporrebbe il ripristino dell'orario completo degli Istituti Tecnici e Professionali. Le incertezze, dunque, aumentano.

8 Il secondo ed il terzo volume sono in fase di preparazione in attesa di avere disponibili i dati sulle prossime adozioni (a partire dall'anno scolastico 2010-2011).

9 Per *sovraccarico cognitivo (cognitive overload)* si intende una quantità di domanda di lavoro eccessiva per la memoria a breve termine, che porta al non funzionamento del sistema di selezione e conservazione delle informazioni (Mayer, 2001).

di compiere numerosi “approfondimenti sintetici”, l’ossimoro è d’obbligo (per es., la spiegazione degli affreschi di Giotto nella Basilica di Assisi deve essere preceduta da un *excursus* sulla vita di San Francesco). La storia dell’arte contemporanea risulta di difficile comprensione per gli studenti che non possiedono adeguate conoscenze nelle materie affini, come per chi non ha acquisito competenze interdisciplinari (collegamenti tra arte, letteratura, storia, filosofia e religione) e non ha sviluppato abilità interpretative di riflessione e critica: tutti obiettivi molto elevati per un istituto tecnico. La scansione dell’anno scolastico spesso vincola i docenti a tagli corposi nei programmi, che si esplicano nella selezione e conseguente eliminazione di spiegazione e studio di numerose pagine dei libri di testo. Emerge quindi la necessità di modelli didattici integrati, che sfruttino la metodologia classica di un insegnamento ordinato cronologicamente, per dare quadri d’insieme di secoli e periodi, al cui interno inserire sinteticamente argomenti cardine e opere di rilievo. Il docente di storia dell’arte dovrebbe rivestire il ruolo del mediatore culturale che non prospetta solo argomenti istituzionalizzati da decenni, ma li utilizza per far acquisire una sensibilità e una consapevolezza maggiore del bene culturale che l’allievo vede e non sempre riconosce come tale.

Spesso accade che gli allievi vengano tratti in inganno sulle reali dimensioni delle opere rappresentate nei libri di testo. L’immagine a tutta pagina della Gioconda stupisce di solito molti studenti che credono si tratti di un dipinto molto grande. Ai grandi teleri del povero Tintoretto invece, un po’ sfortunato a essere nato e vissuto all’ombra e in competizione con il *divin pittore* Tiziano, sono di norma riservati spazi irrisori nei manuali in commercio. Questo esempio di errore duro a morire - parafrasando un testo sulla didattica della storia dell’arte (Coroneo, 2000) - sottolinea quanto il libro di testo adottato influisca nel processo di insegnamento/apprendimento. Una maggiore quantità di immagini, come quelle disponibili in rete nel caso dell’*e-book*, serve ad abituare gli allievi a considerare la storia dell’arte come una disciplina dinamica, di ricerca e studio, mai uguale a sé stessa e a metterli in grado di essere *multitasking* (Baldriga, in stampa), come già accade nelle ricostruzioni virtuali in 3D o nell’ambiente Second Life in cui è possibile, per esempio, guidare il proprio *Avatar* all’interno di un dipinto.¹⁰ Grazie alla consultazione delle immagini nella rete sarà pure possibile imbattersi in articoli, recensioni di mostre, che solleciteranno gli allievi ad eventuali ulteriori approfondimenti. Uno dei vantaggi dell’*e-book* è sicuramente quindi la maggiore accessibilità al sapere in termini di luogo e tempo rispetto al manuale tradizionale.

Nell’esame scritto della classe terza per Operatore

Impresa Turistica (OIT), spesso, la prova relazionale presuppone l’interdisciplinarietà di Italiano, Storia dell’arte e Tecnica Turistica. Aver studiato i monumenti romani sull’*e-book*, magari con l’ausilio di una mappa interattiva, potrà essere d’aiuto nell’elaborazione di un itinerario culturale realistico nella Città Eterna, che tenga conto delle distanze di percorrenza tra i monumenti scelti, senza comunque sottostare ad un criterio di ordine cronologico.

CONCLUSIONI

L’*e-book* proietta il discente in una dimensione futura dai contorni ancora non ben definiti. Il libro è il risultato di una serie di rotture storiche e di secoli di perfezionamenti; la sua lunga storia è dominata da un obiettivo costante, che diverrà sempre più chiaro nel corso del tempo: dare al testo un supporto perfettamente maneggevole e che interponga i minori ostacoli possibili tra il lettore e la “materia da pensare (o da sognare)” dello scritto (Vandendorpe, 2009 in Roncaglia, 2010b, Dispensa n.3, p.1). Le ambizioni di ammodernamento della scuola italiana sono sulla carta delle buone intenzioni, ma dovrebbero essere supportate da investimenti in termini economici e di risorse umane. Quali sono le problematiche di carattere pedagogico e pratico nella trasmissione della conoscenza tramite la tecnologia? Le cosiddette nuove tecnologie permettono di soddisfare tutti gli aspetti conoscitivi ed educativi relativi alle discipline umanistiche in generale e accentuano il carattere di gnoseologia nelle materie in cui l’immagine, la fotografia o la rappresentazione consentono riflessioni e rielaborazioni di concetti in parte progressi e in parte ancora sconosciuti. Sono in ogni caso al servizio dell’apprendimento. Sia l’ermeneutica che il costruttivismo sostengono che la conoscenza sia costruita attraverso interpretazioni attive dell’esperienza. È sull’esperienza che si fondano i principi di utilizzazione delle nuove tecnologie. Chi sa e chi impara svolgono una parte ugualmente attiva nel processo di comprensione dell’esperienza. Ciascuno combinerà modalità di percezione concrete e astratte, oltre che processi attivi e riflessivi di conformazione e di assimilazione della conoscenza, a seconda dell’approccio preferito all’apprendimento. Il ruolo dell’insegnante, del mediatore didattico e dell’ideatore delle tecnologie è quello di offrire contesti stimolanti per l’apprendimento, che tengano in considerazione e favoriscano l’uso delle cognizioni

¹⁰ Nel progetto Citycluster, “Dal rinascimento all’era dei megabyte in rete”, Franz Fischnaller ha creato una realtà virtuale collaborativa in cui tele-immersione, realtà virtuale, cultura, storia, comunicazione e arte sono un tutt’uno, mediante lo strumento CAVE: si tratta di una piccola stanza (di circa m. 3x3x3) le cui pareti e il pavimento sono costruite con schermi retroproiettanti ad alta risoluzione sui quali vengono riprodotte immagini stereoscopiche. Con lo stesso strumento ha lavorato sull’Ultima Cena di Leonardo, nella quale il *visit-attore*, oltre a vedere la perfetta costruzione prospettica del soffitto a cassettoni grazie ad una griglia, può altresì sedersi al tavolo e guardare il refettorio dal punto di vista di tutti i soggetti ritratti, Gesù compreso. URL: http://www.fabricat.com/CITYCL_WEB2003/p_VRinviromm.html (ultima consultazione 22.09.2010).

preesistenti di chi apprende e, nel contempo, incoraggino lo sviluppo e l'utilizzo di nuove acquisizioni conoscitive. Il tutto non può comunque prescindere da un'attenta rielaborazione della teoria delle intelligenze multiple di Gardner (1983) che individua nell'intelligenza visiva quella adatta alla progettazione didattica nella materia della storia dell'arte. La tecnologia è un mezzo con cui creare le condizioni per guidare la costruzione della conoscenza di un fatto storico oppure storico-artistico, storico-scientifico e/o antropologico. Sulla base di questa premessa sarebbe opportuno progettare *e-book* davvero multimediali in cui i *link* rimandino a materiale didattico dinamico, composto da testi formulati per gli allievi e con gli allievi: una specie di trama generale in cui gli attori - i discenti - possono partecipare alla scrittura della sceneggiatura per meglio interpretare i loro ruoli. Non sono presenti materiali didattici dinamici nel "nostro" *e-book*, a causa dei diritti di riproduzione e condivisione. La scrittura semplice e diretta aiuta a prendere spunto per uno studio articolato e approfondito, ma a volte anche circoscritto. Sono però possibili sia i collegamenti multidisciplinari sia gli approfondimenti monografici: la scelta rimane al docente e/o allo studente. Inoltre la scelta di avvalersi di questo o quel metodo di studio dipende inevitabilmente anche dal supporto informatico con cui vi si accede: dal computer di casa o della scuola, con una connessione ADSL, è facile poter indugiare nello studio e nella navigazione per trovare ciò che si cerca con calma, mentre con un supporto tipo *i-Phone*, anche per motivi di qualità della lettura in un monitor ridotto, l'accesso all'informazione è definibile continuo, ma indubbiamente veloce.¹¹ La lettura a schermo pone delle problematiche relative all'affaticamento visivo del fruitore: la tecnologia

deve quindi pensare anche ad uguagliare il libro stampato nel layout, o addirittura superarlo (Santoro, 2010). Gli *ebook reader* di ultima generazione sono comunque dei buoni ibridi tra gli obsoleti supporti e gli *smartphone* più avanzati tecnologicamente; i giganti dell'information technology elaborano di continuo aggiornamenti soprattutto perché l'utenza è molto esigente e critica. Lo stesso *i-Pad*, ultimo ritrovato in termini di computer palmari evoluti (presentato negli USA nel gennaio 2010 ed in commercio in Italia dal 28 maggio dello stesso anno) è ritenuto

adatto più per fruire contenuti multimediali che per crearli:¹² forse quindi la modalità di apprendimento sarebbe limitata a una forma unicamente trasmissiva del sapere, come afferma Roncaglia (2010a) quando puntualizza che la presentazione ufficiale dell'oggetto *i-Pad* è avvenuta su una poltrona in modalità *lean back*, appoggiati all'indietro, in una fruizione rilassata. Il costo dell'*i-Pad*, come quello degli altri concorrenti, dovrà comunque scendere prima di far diventare il *reader* un oggetto di consumo tra la popolazione e quindi anche tra gli studenti.

Al momento le ricadute reali delle promesse innovazioni tecnologiche nel mondo della scuola sono anche altre. Ad esempio, l'indiscussa vocazione interdisciplinare della storia dell'arte e la sua capacità di stimolare aree percettive che vanno dal visivo all'uditivo, all'esercizio puramente speculativo e all'applicazione pratico-laboratoriale, fanno della disciplina un ambiente ideale di sperimentazione per la metodologia di apprendimento integrato di lingua straniera e contenuto CLIL (*Content and Language Integrated Learning*). Senza considerare il fatto che nel caso della storia dell'arte il CLIL può attuarsi con vastissima disponibilità di testi in lingua facilmente reperibili, risorse multimediali e didattiche (ivi compresi video e giochi educativi) messe a disposizione gratuitamente sulla rete.¹³ È possibile, inoltre, consultare sulla rete molti Learning Object (LO)¹⁴ utilizzabili da ogni utente interessato che li voglia impiegare. Proprio ai LO potrebbero essere indirizzati gli allievi in alcuni dei *link* degli *e-book*: sarebbe interessante strutturare un catalogo da cui scegliere gli oggetti didattici da utilizzare di volta in volta. In ultimo, il recente bando ministeriale CI@ssi 2.0, all'interno del Piano Nazionale "Scuola Digitale" per l'anno scolastico 2010/2011, è orientato a verificare come e quanto l'utilizzo costante e diffuso della tecnologia nella pratica didattica quotidiana possa trasformare l'ambiente di apprendimento¹⁵ e ribadisce ulteriormente la volontà del MIUR nell'innovazione scolastica: per ogni scuola che presenti una valida candidatura "Idea 2.0" per una reale ricaduta innovativa nell'ambiente di apprendimento sono disponibili ben 15.000 euro. L'impiego del mezzo tecnologico non rischia di snaturare le componenti prevalentemente umanistiche di certe discipline, comprese quelle storico-artistiche; le teorie dell'*Instructional Design* aiuteranno il docente nella soluzione migliore, definendo le regole che presiedono alla scelta dei metodi d'istruzione più adeguati, tenendo conto delle *conditions of learning* e delle diverse tipologie di apprendimento (Ranieri, 2005). L'utilizzo delle nuove tecnologie, Internet *in primis*, è funzionale ai contenuti delle materie presentate, nel momento in cui entrambe vengono integrate e completate vicendevolmente

- 11 In Gran Bretagna presso l'*E-books Observatory* dell'*University College* di Londra, nel giugno 2008 è partito un progetto di monitoraggio dell'accesso degli studenti agli *e-book* (in aggiunta ai testi tradizionali) disponibili sulla piattaforma universitaria; si monitorava il luogo dell'accesso, la durata della consultazione e il numero delle volte che veniva ripetuta (Estelle *et al.*, 2009).
- 12 Con l'*i-Pad* è possibile scaricare dall'*App store* l'applicazione *iBooks* che si collega ad un negozio digitale *iBookstore* per far acquistare all'utente l'*e-book* desiderato.
- 13 Il Ministro dell'Istruzione Gelmini in occasione dell'inizio del nuovo anno scolastico ha ribadito la volontà di attivare l'insegnamento nella scuola secondaria di secondo grado di una materia non linguistica in lingua straniera.
- 14 "Oggetti" didattici riposti in depositi indicizzati per metadati (descrizioni univoche e *standard* dei dati dei contenuti, tipo argomento, destinatari, supporto e formato informatico, ecc.).
- 15 <http://www.istruzione.it/getOM?idfileentry=1122980> (ultima consultazione settembre 2010).

come, in un lontano passato, la diffusione del libro a stampa aveva veicolato le progressive conoscenze in campo botanico e vegetale, in un continuo e reciproco scambio di fortuna. Dal libro siamo partiti e al libro ritorniamo in conclusione.

«Cento, o anche solo cinquant'anni fa, ogni persona che s'interessasse d'arte italiana, dilettante, storico o artista, teneva le Vite del Vasari sul comodino. Ricordo che Roberto Longhi mi raccontò

che, negli anni Trenta (del Novecento), avendo in una discussione storico-artistica fatto ad un professore tedesco una osservazione giudicata troppo elementare, si era sentito rispondere, con aria offesa: "Ho letto il mio Vasari!". Oggi non si può dire altrettanto» (Previtali, 1986: p. 691). Chissà cosa penserebbe Roberto Longhi di tutto questo proliferare di tecnologia per lo studio della storia dell'arte.

BIBLIOGRAFIA

- Baldriga I. (in stampa). Uno sguardo oltreoceano. L'insegnamento della storia dell'arte tra *textbook*, *e-book* e didattica multimediale. In I. Baldriga (a cura di). *Il Gusto dei Problemi: il manuale di Giulio Carlo Argan e l'insegnamento della storia dell'arte nella scuola di oggi e di domani*. Roma: ANISA e Comitato Nazionale per le Celebrazioni del Centenario della Nascita di Giulio Carlo Argan Roma 18 febbraio 2010, Accademia Nazionale di San Luca. Firenze: Sansoni per la scuola.
- Bacchetta A., Guastalla S., Parente E. (2010). *ImmaginArti. Corso di storia dell'arte*. Torino: Pearson.
- Coroneo R. (2000). Errori duri a morire. Appunti sulla didattica della storia dell'arte medioevale per mezzo dei manuali. *Annali della Facoltà di Lettere e Filosofia dell'università degli studi di Cagliari*, 18, pp. 365-390.
- Estelle L., Milloy C., Rowlands I., Woodward H. (2009). Understanding how students and faculty really use e-books: the UK National E-books Observatory. In *El Pub 13th International Conference on Electronic Publishing* (Milano, Italia 10-12 giugno 2009).
- Gardner H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligence*, New York: Harper & Row.
- Laterza G. (2001). Chiamiamolo DIASS. Intervento al convegno *Il libro elettronico entra all'università: quali e-book per la didattica e la ricerca?*. Viterbo, Università della Tuscia, URL: <http://www.unitus.it/confsem/ebook/discussione3.htm> (ultima consultazione 22.09.2010).
- Mayer R.E. (2001). *Multimedia learning*. New York: Cambridge University Press.
- Mayer R.E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Millesimi I. (in stampa). Le nuove direttive del MIUR in tema di adozione dei libri elettronici. In I. Baldriga (a cura di). *Il Gusto dei Problemi: il manuale di Giulio Carlo Argan e l'insegnamento della storia dell'arte nella scuola di oggi e di domani*. Roma: ANISA e Comitato Nazionale per le Celebrazioni del Centenario della Nascita di Giulio Carlo Argan, Roma 18 febbraio 2010, Accademia Nazionale di San Luca. Firenze: Sansoni per la scuola.
- Nunberg G. (1993). The Places of Books in the Age of Electronic Reproduction. *Representations*, 24, pp. 13-37.
- Ormes S. (2001). An E-book primer. Edizione a stampa: Networked Services Policy Taskgroup. URL: <http://www.ukoln.ac.uk/public/earl/issuepapers/ebook.htm> (ultima consultazione 22.09.2010).
- Parmigiani D. (2004). *Didattica e Tecnologia diffusa*. Milano: FrancoAngeli.
- Previtali G. (1986). Presentazione al volume G. Vasari. *Le Vite de' più eccellenti architetti, pittori, et scultori italiani, da Cimabue insino a' tempi nostri*. Torino: Einaudi
- Ranieri M. (2005). Instructional design: modelli e teorie. *Form@re*, 40.
- Roncaglia G. (2010a). *La quarta rivoluzione. Sei lezioni sul futuro del libro*. Roma-Bari: Laterza.
- Roncaglia G. (a cura di) (2010b). *Corso e-book e futuro del libro*. Università della Tuscia. Dispense online, URL: http://www.ebooklearn.com/index.php?option=com_content&view=article&id=53&Itemid=53 (ultima consultazione settembre 2010).
- Santoro M. (2010). La lunga marcia dell'e-book. Il libro elettronico fra dilemmi tecnologici e utilizzo sociale. *Bibliotime*, XIII (2). URL: <http://didattica.spbo.unibo.it/bibliotime/num-xiii-2/santoro.htm> (ultima consultazione settembre 2010).
- Serafini S., Bernardello S. (2009). *Storia dell'arte - Dall'arte preistorica al Trecento*. Roma: Garamond (e-book).
- Serrazanetti M., Cricco G., Di Teodoro F.P. (2003). *Itinerario nell'arte - Guida allo studio*. Bologna: Zanichelli (e-book).
- Vandendorpe C. (2009). *From Papyrus to Hypertext. Toward the Universal Digital library*. Champaign: Illinois University Press.
- LETTURE CONSIGLIATE**
- Calvani A. (2009). *Teorie dell'istruzione e carico cognitivo*. Trento: Erickson.
- Cataluccio F. M. (2010). *Che fine faranno i libri*. Roma: Gransasso Nottetempo.
- Ciotti F., Roncaglia G. (2000). *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*. Roma: Laterza.
- Daloiso M. (2007). *Apprendere ed insegnare l'inglese per l'arte*. Perugia: Guerra Edizioni.
- De Seta C. (2008). *Perché insegnare la storia dell'arte*. Roma: Donzelli Editore.
- Gardner H. (2000). *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century*. New York: Basic Books.
- Lughi G. (2006). *Cultura dei nuovi media. Teorie, strumenti, immaginario*. Milano: Guerini studio.