

Technology-mediated narrative Environments for Learning

■ Paola Forcheri, CNR - Istituto di Matematica Applicata e Tecnologie Informatiche
paola.forcheri@ge.imati.cnr.it

RECENSIONE

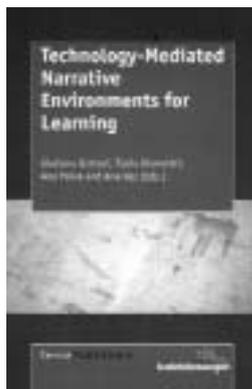
Il libro si focalizza sul ruolo degli ambienti tecnologici basati sulla narrativa nello sviluppo di processi di apprendimento, una problematica di notevole interesse sia dal punto di vista educativo sia da quello tecnologico. Il volume comprende una breve e chiara introduzione, che ne inquadra l'orientamento e suggerisce diversi percorsi di lettura; un nucleo basato sui risultati di un workshop organizzato nel 2005 dallo Special Interest Group Narrative and Learning Environment (SIG NLE) della Rete di Eccellenza Kaleidoscope, e tre capitoli conclusivi, di cui due propongono diversi approcci alla valutazione di ambienti narrativi e uno commenta, da un punto di vista curricolare, alcuni degli ambienti illustrati.

Il volume analizza il legame tra ambienti tecnologici di tipo narrativo e processi di apprendimento, tenendo in considerazione diversi aspetti coinvolti: cognitivo, emozionale, motivazionale. La problematica viene introdotta nel capitolo 2, che affronta le difficoltà che emergono nella costruzione di ambienti tecnologici di tipo narrativo rivolti all'apprendimento, con particolare riferimento ai giochi. Questo capitolo puntualizza la necessità di superare la finalità puramente motivazionale di un certo uso della narrativa e suggerisce l'utilità di ambienti che combinino capacità grafiche di alto livello e strumenti di intelligenza artificiale per fornire un supporto cognitivo nella costruzione di significati. Esempi di ambienti orientati nelle direzioni suggerite e indicazioni metodologiche formano l'oggetto dei successivi capitoli, che presentano analisi di sistemi in commercio, illustrano progetti e prototipi, discutono casi di studio.

Il libro è particolarmente adatto ad insegnanti interessati alle problematiche inerenti l'influenza della narrativa sull'apprendimento e a studiare l'opportunità di utilizzare la tecnologia per amplificarne la valenza formativa: vengono infatti forniti esempi di sistemi orientati sia alla creazione di narrative sia all'interazione con esse, e si riportano

i risultati di analisi sperimentali. Il volume è inoltre di interesse per esperti di progettazione coinvolti nello studio delle caratteristiche di cui dotare un ambiente orientato alla narrativa, per renderlo un efficace strumento di supporto all'apprendimento: si illustrano infatti prototipi che sfruttano tecnologie avanzate quali tecniche di intelligenza artificiale, realtà aumentata, tecnologia mobile.

Il libro si concentra in modo particolare sulla scuola elementare/media, ma accoglie anche contributi che riguardano la scuola superiore, la formazione in ambito non scolastico e l'uso della narrativa per contribuire allo sviluppo di uno stile di lavoro autonomo nel caso di studenti in difficoltà. La varietà degli ambiti di apprendimento considerati limita solo parzialmente l'unitarietà del libro che costituisce, nella mia opinione, una valida guida per chi desidera accostarsi, con un'ottica educativa, agli ambienti tecnologici orientati alla narrativa come supporto all'apprendimento.



Technology-mediated narrative Environments for Learning

(2006) G. Dettori, T. Giannetti, A. Paiva, A. Vaz (eds), Sensepublishers, Rotterdam NL.
<http://www.sensepublishers.com/books/otherbooks/90-77874-15-1.htm>