

Antonio Calvani (a cura), *Principi di comunicazione visiva e multimediale*. Roma: Carocci (2011).

Il libro è composto da quattro saggi, che si collocano nell'ambito dell'Instructional Design, realizzati dal curatore Antonio Calvani, da Franco Landriscina, da Giovanni Bonaiuti e da Antonio Fini.

Il sottotitolo del libro è *Fare didattica con le immagini* e il lettore si chiederà che cosa ci possa essere di nuovo in ciò; dalla preistoria ad oggi, in contesti molto diversi tra loro, all'immagine sono state intenzionalmente attribuite funzioni molteplici: estetica, etica, comunicativa e spesso anche didattica, perseguendo consapevolmente quell'educare con l'immagine, che costituisce l'ambito perlustrato dal libro in questione. La novità sta nel fatto che nel panorama italiano sono pressoché assenti testi che affrontino questo complesso settore con l'intento di individuare principi e linee guida di carattere generale, supportati da evidenze scientifiche, capaci di orientare gli educatori al miglioramento degli apprendimenti.

I quattro saggi condividono le stesse premesse teoriche e la stessa impostazione metodologica componendo da prospettive diverse un unico quadro-tesi: tutti si richiamano ai principi fondamentali dell'Instructional Design; tutti adottano la tassonomia di Clark e Lyons che affronta in modo organico la disamina delle funzionalità comunicative e delle potenzialità delle diverse tipologie di immagine sul versante psicologico (2010. *Graphics for learning: proven guidelines for planning, designing and evaluation visuals in training materials*. San Francisco, CA.: Pfeiffer); tutti restano aderenti alle teorie di Mayer (2003. *The promise of multimedia learning: using the same instructional design methods across different media*. *Learning and Instruction*, 13, 125-139.) e di Sweller (2010. *Cognitive load theory: recent theoretical advances*. In J. L. Plass, R. Moreno, R. Brünken (eds.). *Cognitive Load Theory* (pp. 29-47). New York: Cambridge University Press.) in ordine all'apprendimento multimediale e alla teoria del carico cognitivo.

Nel primo saggio Calvani sottolinea la differenza tra un uso meramente comunicativo dell'immagine e un suo uso didattico, in particolar modo cognitivo e costruttivo: ci si chiede quali immagini e quali modalità di impiego possano essere funzionali agli obiettivi di apprendimento che la scuola si pone, anzi efficaci proprio per l'apprendere in sé. L'autore riporta il quadro articolato e disarticolato dei visual all'interno della prospettiva dell'Instructional Design e lo sottopone a quelle riflessioni che già sono state oggetto del suo volume *Principi dell'istruzione e strategie per insegnare* (2011. Roma: Carocci). L'autore si concentra sui graphic for learning, quelli che servono per comprendere, memorizzare, scoprire e costruire conoscenze e relazioni tra le conoscenze. Egli raccomanda l'aderenza a criteri in grado di discriminare gli strumenti di volta in volta più adeguati in funzione del compito e del contesto e mostra con esempi concreti come in alcune circostanze l'immagine sia di utilità e in altre di ostacolo all'apprendimento: non è un caso che il libro inizi e termini parlando di criticità, di false credenze, di usi inadeguati o, peggio, fuorvianti delle immagini, perché « vedere non è percepire, percepire non è comprendere, mostrare non è spiegare » (p. 26. Tversky, B., Heiser, J., Lozano, S.,

MacKenzie, R., and Morrison, J. (2007). Enriching animations. In R. Lowe and W. Schnotz (Eds). *Learning with animation*. Cambridge: Cambridge University Press).

Nel secondo saggio Franco Landriscina, richiamandosi agli studi della psicologia cognitiva e ai principali riferimenti teorici dell'Instructional Design, mette in risalto la teoria del carico cognitivo e, nonostante il luogo comune secondo cui « un'immagine vale mille parole » (p. 51), raccomanda che la multimodalità perseguita nella progettazione didattica sia associata alla necessaria coerenza tra i codici diversi simultaneamente usati. La visualizzazione, elemento di conoscenza attiva, strumento di filtraggio consapevole e inconsapevole attraverso cui le informazioni vengono selezionate e amplificate, sotto opportune condizioni d'uso può diventare strumento a sostegno della « strutturazione e ristrutturazione dei modelli mentali interni degli allievi » (p. 43).

Nel terzo saggio Giovanni Bonaiuti, partendo dalle stesse premesse teoriche e da evidenze di efficacia dedotte da rassegne sistematiche internazionali, presenta un quadro ampio ed organico di quella tipologia di visual chiamata organizzatore grafico, che entra comunemente a far parte dei contesti quotidiani: ad esempio le mappe ad organizzazione topologica consentendo di rappresentare territori anche virtuali sono spesso usate per orientare nei siti web, così come possono dar conto delle tematiche trattate in una piattaforma social (tag cloud). Bonaiuti si sofferma soprattutto su ciò che può intenzionalmente e produttivamente trovare collocazione in ambito educativo: la traduzione effettiva di questi strumenti in scaffold cognitivi dipende dalla loro intrinseca natura (organizzativo-relazionale, trasformativa, quantitativa) e dal processo di accompagnamento da parte dell'insegnante a cui spetta il compito di integrarli in un modello di istruzione coerente e contestualizzato.

Questa riflessione prosegue nel saggio di Antonio Fini, che parte da una rassegna di esempi tratti da libri di testo o da siti web e mostra come una comunicazione, per quanto rispettosa di regole di Graphic Design, possa risultare più o meno adeguata in rapporto con le preconoscenze dell'allievo; vi sono poi casi in cui semplificazioni improprie o viceversa eccesso di dettaglio, decorativismo o incoerenze caratterizzano in maniera eclatante cattive pratiche. L'autore infine chiude il suo saggio con impieghi potenzialmente costruttivi della comunicazione visiva in rapporto al miglioramento dell'attenzione, all'attivazione della conoscenza, alla costruzione di modelli mentali, al supporto di trasferimento di saperi.

I saggi si avvalgono di numerose immagini e di esempi indicativi in vari domini di applicazione, privilegiando la scuola ma non riferendosi esclusivamente ad essa: ad esempio vengono mostrate raffigurazioni grafiche afferenti all'eidomatica che costituiscono l'inderogabile approccio all'esplorazione di reti sociali supportate da tecnologie (Social Network Analysis), visualizzando la trama secondo cui le informazioni fluiscono e secondo cui il capitale sociale di una comunità viene costruendosi.

Il libro, che può essere adottato come un manuale di tecniche a supporto dell'apprendimento, sa accompagnare progettisti, formatori e studenti verso la trasformazione, nel campo dei visual, di saperi ingenui in saperi scientifici supportati da riferimenti teorici e metodologici, nonché verso il disvelamento di numerosi luoghi comuni a partire dalla presunta e fallace correlazione tra quantità e realismo delle immagini utilizzate e quantità e significatività dell'apprendimento.

Laura Menichetti