

# **"Person-in-Place Centered design": educare "instructional designer" e operatori dei futuri "learning places"**

**C. Giovannella**  
Scuola lad e ISIM\_garage  
Università di Roma Tor Vergata  
info@mifav.uniroma2.it

## **Sommario**

*Il dilagare dei non-luoghi della formazione, unitamente all'emergere delle pratiche del social web e al ripensamento degli ambienti di formazione in termini di "virtual" e "technologically enhanced place" richiedono la formazione di nuove figure in grado di progettare e gestire processi che si svolgeranno nei futuri "place" dell'apprendimento. A questo scopo è stato disegnato il Master on-line in "E-learning: metodi, tecniche e applicazioni" di cui vengono qui illustrati le finalità, la strutturazione, l'innovativo processo formativo e le relative linee guida e, infine, un breve sunto delle attività e delle modalità di svolgimento.*

## **1. Introduzione**

L'epoca in cui viviamo è l'epoca della complessità figlia della caduta dei facili punti di riferimento, che orientavano le esistenze umane in un quadro di significati atti a fornire spessore di esperienza ai luoghi della vita. Da un'esperienza carica di sensi, di affetti e di contenuti, tolti i punti di riferimento, «fari e porti sicuri», restano semplici spazi di vita, sempre più occupati da "faccende", svuotati di relazioni significative e caratterizzanti. Gli spazi formativi che si relazionano alla nuova condizione storica post-moderna rischiano anch'essi di assumere la fisionomia di non-luoghi spaziali e culturali, di diventare dei puri e semplici contenitori fisici: in molti casi lo sono già diventati. Occorre rispondere alla sfida pedagogica della postmodernità ritrasformando gli spazi dell'apprendimento in luoghi del vissuto esperienziale, contesti relazionali che mettano al centro del processo formativo la cultura del "progetto" e forniscano nuovi strumenti atti ad affrontare la complessità di un'era "organica" [Giovannella 2007] in cui – grazie all' "embodiement" della "macchina" – ogni artefatto e ogni spazio sta diventando più sensibile e intelligente, è connesso e co-evolve interagendo.

L'avanzata dei non-luoghi e l'evoluzione tecnologica degli ultimi anni stanno ponendo, dunque, al mondo della formazione sfide di portata epocale che richiedono un profondo ripensamento dei processi formativi e degli ambienti in cui tali processi si svolgono. Cambiamenti che inevitabilmente finiranno per influenzare, a loro volta, anche le modalità di preparazione dei contenuti e l'elaborazione di strategie pedagogiche, ma ai quali sino ad ora non si sono riservati lo spazio e l'attenzione necessari, con il rischio non trascurabile di dover inseguire le trasformazioni invece di precederle, grazie ad un accorto e armonico (ovvero attento a tutte le sfaccettature del problema) processo

previsionale e di design.

Chi saranno i discenti del futuro ? Quali le loro esigenze ? Come dovrà essere strutturata e gestita l'offerta formativa ? Dove e come usufruiranno di tale offerta? Con quali strumenti ? Secondo quale modalità ? Sviluppando quali forme relazionali ? ecc ...

In altri termini come sarà in futuro l'ESPERIENZA della formazione ? E in quali "PLACE" si svolgerà ?

E soprattutto chi sarà in grado di progettare con consapevolezza nuovi processi e nuovi "place" nella speranza di riuscire a far fronte al dilagare dei non-luoghi e a rivalutare la centralità dell'uomo con le sue peculiarità comunicative e le sue esperienze ?

Questo tipo di progettazione mirata a consentire alla "persona" di vivere con naturale semplicità - anche nelle modalità di interazione - "esperienze" formative in "place" tecnologicamente aumentati e densi di relazioni sociali, è ambito di estrema complessità che richiede un inevitabile approccio interdisciplinare e un adeguato ambito di formazione. A tale scopo abbiamo disegnato e attivato presso la ScuolaDell'Università di Roma Tor Vergata un master a distanza in "E-learning: metodi, tecniche e applicazioni" [MasterELE], di cui nel prosieguo illustrerò finalità, strutturazione e modalità di lavoro.

## **2. Finalità e scelte caratterizzanti di una proposta formativa**

Obiettivo del Master è quello di consentire ai discenti di prendere contatto con le problematiche della progettazione finalizzata a favorire la realizzazione di esperienze formative centrate sulla persona in quanto elemento di un "place" tecnologicamente aumentato, ove tutti gli elementi sono rilevanti, sono in interazione e coevolvono. Vale la pena sottolineare che pur in presenza di un certo numero di parentele culturali con la pedagogia di stampo progressivo "place-based" (es. processi formativi centrati sui ragazzi che fanno riferimento al pensiero di Rousseau, Pestalozzi e Froebel o il processo formativo come imitazione della vita di derivazione Deweyana [Ellis 2004] o, ancora, la necessità di interrogare per conoscere il proprio "place", ecc..) la nostra vision si discosta dalla suddetta impostazione pedagogica perché l'interesse di una parte della pedagogia progressiva per il "place" vede in quest'ultimo un'entità che non va modificata/aumentata dalla progettazione ma che deve servire da ispirazione per la progettazione di un processo didattico che deve adeguarsi allo spirito del luogo, nel quale il discente vive e si sente attaccato, per accompagnarne la naturale evoluzione e preservazione [Sobel 2004, PPEC]. E' a quest'ultima che si ricorre per scongiurare il pericolo di omologazione e, dunque, il possibile sviluppo di non-luoghi.

L'approccio del nostro Master presuppone, invece, un ruolo progettuale decisamente a tutto campo dei designer del processo, nella convinzione che ci sia già spinti troppo oltre lungo la strada della perdita di senso dei luoghi della formazione e della loro trasformazione in non-luoghi. Lungi dal pensare che l'opera progettuale debba stravolgere completamente i luoghi e renderli succubi della tecnologia, ci si aspetta, invece, che i futuri attori della formazione aumentata dalle tecnologie perdano il timore dell'intervento,

liberino la propria creatività e inventiva, acquisiscano il coraggio necessario per delineare nuovi mondi possibili, nuove traiettorie evolutive rispettose dello spirito dei "place", nelle quali il discente possa trovare supporto allo svolgimento della propria esperienza.

Data l'olisticità dell'approccio e delle finalità progettuali del processo formativo, quest'ultimo è stato strutturato in una forma tale da poter essere frequentato da discenti in possesso di un ampio spettro di background culturali.

Nonostante il Master si svolga completamente a distanza, considerati finalità e obiettivi sopra illustrati, è stato deciso comunque, di dare la massima rilevanza possibile alle attività di tipo "project based" demandando alle attività "studium based", di stampo più tradizionale, il solo allineamento di quelle conoscenze che costituiscono lo zoccolo duro di qualsiasi progetto e processo formativo, anche di quelli aumentati dall'uso delle tecnologie: pedagogia e metodologie di base, psicologia generale e del lavoro, sociologia e processi comunicativi.

Alla fine del periodo di allineamento i discenti vengono catapultati in una dimensione progettuale i cui metodi e processi sono sconosciuti, praticamente, alla totalità dei discenti. Un fatto, questo, che ci fa comprendere quanto sia necessario un ripensamento dei percorsi formativi ai quali dovrebbe essere sottoposta la futura classe docente.

Lasciando al prossimo paragrafo la descrizione dei presupposti, dell'articolazione e delle linee guida del processo progettuale sviluppato per il master in oggetto, vale la pena qui sottolineare come la messa in pratica di tali scelte processuali abbia comportato anche un notevole sforzo creativo per adattare metodi e pratiche tipiche dei processi di design, che si svolgono in presenza, agli ambienti e agli strumenti della formazione a distanza.

### **3. Il processo organico di design per le attività "project based"**

Formare progettisti e operatori per i futuri "learning places" vuol dire abituare i discenti a progettare e/o operare all'interno di scenari e contesti complessi come quello a cui ci ha introdotto l'avvento dell'era organica, uno scenario in cui i task hanno contorni sfumati e i risultati non sono facilmente predicibili. Quanto sopra richiede, a sua volta, un ripensamento dei processi e dei metodi di progettazione ai quali esporre i discenti.

Prima di passare a illustrare li risultati di questo lavoro di riprogettazione, però, è opportuno dare uno sguardo allo stato dell'arte per meglio comprendere il quadro operativo in cui ci siamo mossi.

A tutt'oggi il processo di design più utilizzato è senza dubbio ancora il buon vecchio processo ciclico basato sulle quattro fasi - osservazione/analisi, design, prototipazione, valutazione - che possiamo considerare come una trasposizione del classico metodo scientifico fondato sulla ripetizione di cicli di osservazione, correlazione (problem setting), sviluppo di modelli e teorie (problem solving), progettazione di esperimenti per falsificare/asserire le predizioni (sviluppo e valutazione), a cui per altro si è ispirata la pedagogia progressiva [Dewey 1915]. Nel tempo tale modello produttivo si è evoluto e la

rappresentazione circolare dell'iterazione è stata sostituita da una a spirale, a indicare il progresso insito nell'esecuzione di ciascuna di tali iterazioni; ciò nonostante si tratta sempre di un processo costruito sulla linearità imposta dalla dimensione temporale dei processi di produzione. Nella realtà dei fatti molte delle attività di un processo industriale sono inter-iterative, altre intra-iterative cosicché, alla fine, il processo lineare, grazie anche all'introduzione della rappresentazione a spirale, viene ad assumere una struttura ben più complessa, più simile al fluire parallelo dei filetti di un fluido turbolento caratterizzato dalla formazione di vortici locali (iterazioni) e da un'inevitabile deriva e convergenza in un mainstream - il fiume - che non può far a meno di sfociare nel mare (rilascio del prodotto) in un tempo ben definito. In alcuni casi, oggi, la struttura dei processi di produzione è divenuta talmente complessa che la loro progettazione e gestione può richiedere un dispendio di risorse umane anche piuttosto rilevante. Un ovvio effetto collaterale di tale complessità e della conseguente necessità di dover parcellizzare i compiti è la possibile perdita da parte dei membri del team-working di una visione generale sulla dinamica e sulle finalità dell'intero processo. E' questa una situazione davvero poco adatta sia alla progettazione per i futuri "learning place" dell'era organica che a quella dei processi di formazione che li popoleranno.

La complessità della sfida che ci pone l'avvento dell' "era organica" richiede maggiori flessibilità, personalizzazione, semplificazione; richiede la definizione di un processo e la costituzione di team che siano in grado di rispondere come un vero e proprio organismo. E' importante, infatti, che tutto il team progettuale possa mantenere nel tempo la comprensione delle finalità del progetto, e avere così sufficiente elasticità per riadattare flessibilmente la propria azione alle eventuali mutevoli condizioni di contesto.

Da queste considerazioni ed esigenze è nata l'idea di esporre i discenti ad un nuovo processo di progettazione organizzato in layer funzionali, elaborato appositamente per stimolare un maggiore uso della creatività, di cui è figlia la flessibilità, e valorizzare l'interazione interdisciplinare necessaria ad un'azione unitaria/organica del team di progettazione.

La nostra vision processuale è stata ispirata dal funzionamento degli organismi viventi che, indipendentemente dal livello di complessità, espletano tre funzioni base:

- studiare l'ambiente per raccogliere informazioni e imparare;
- elaborare le informazioni per progettare/produrre;
- comunicare i "prodotti" tramite "comportamenti", che nel caso di organismi complessi possono essere messi in atto utilizzando linguaggi di alto livello.

Queste funzioni vitali possono considerarsi come attività collettive e sono sempre attive nello sviluppo di quello che rappresenta il nostro processo ispiratore: la vita.

A nostro avviso si possano descrivere i processi produttivi ed educativi in maniera non molto dissimile da quello vitale, messo in atto da un organismo vivente immerso in un ambiente co-evolutivo e disegnare un processo di progettazione basato su tre layer funzionali: il layer dell'apprendimento/esplorazione, il layer della progettazione/produzione, il layer della comunicazione. Un processo che potremo definire organico.

Il processo organico può essere rappresentato nel piano del tempo vs. intensità delle funzionalità come una sorta di "organic blob" (vedi fig. 1)

all'interno del quale le principali funzionalità (layer) sono attive per tutta la finestra temporale in cui il processo viene attuato (fatto salvo, forse, un transiente iniziale). Il processo organico/blob, come per una cellula, è cosparso di canali che gli permettono di comunicare con il mondo esterno: canali di ingresso posti sulla superficie della "membrana" del layer di learning e canali di uscita posti lungo la membrana del layer di comunicazione. Vi sono poi canali interni che agiscono da "gates" e che consentono lo scambio informativo tra i differenti layer. Ad esempio: le informazioni attraversano un gate ogni qual volta passano dal layer di esplorazione a quello del problem setting, ecc...

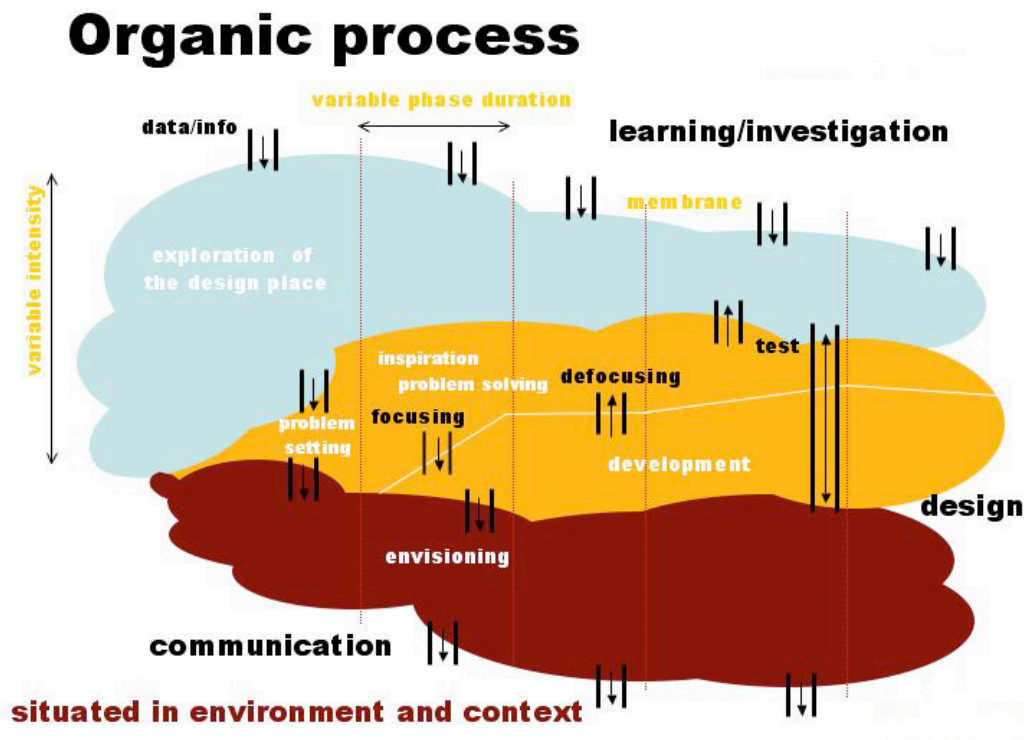


Fig. 1

Similmente al fiume che scorre verso il mare, comunque, anche l'organismo-processo è forzato ad agire con concretezza per espletare le funzioni vitali necessarie, nel tempo previsto ed assegnato per la loro esecuzione.

E' nostra convinzione che il processo organico possa essere applicato, per la sua flessibilità, in tutti i processi di design incluso quello dei processi formativi e dei "place" che li ospitano. Ciò perché il goal unitario è la progettazione per l'esperienza, e dunque del "place" in cui questa si svolge, con un'attenzione particolare alle conseguenze di lungo range spaziali e temporali, tra le quali possiamo annoverare l'eticità del design la sua sostenibilità sociale ed ambientale.

Al fine di rendere più agevole l'applicazione dell' "organic process" alle attività "project based" del master sono state definite delle apposite linee guida di carattere generale ad uso e consumo di chi gestisce l'evoluzione del processo formativo:

a) considerare il processo come un "design place" le cui funzionalità possono

essere continuamente ridefinite in funzione delle caratteristiche e delle dinamiche dei contesti e dello stesso processo - *principio di metadesign*

b) mantenere i tre layer funzionali costantemente attivi nel corso dell'intero processo di produzione e/o apprendimento - *principio di parallelismo delle attività*

c) usare il numero più ampio di metodologie (o un loro mixing) compatibilmente con il tempo di durata previsto per il processo - *principio della flessibilità metodologica*

d) stimolare il lavoro collaborativo, lo scaffolding e lo sviluppo di un elevato grado di consapevolezza socio-relazionale - *principio della costruzione collaborativa*

e) usare ambienti di lavoro collaborativo on-line con l'intento di favorire gli aspetti creativi e socio-relazionali del processo per far vivere il processo stesso come un'esperienza significativa - *principio del valore dell'esperienza* .

Sono state elaborate, altresì, anche delle linee guida per la conduzione delle attività caratteristiche di ogni singolo layer funzionale del processo:

A) linee guida per il layer di apprendimento/esplorazione

i) non iniziare il processo dalla enunciazione di uno "statement" che potrebbe preconfigurare un processo "designer-driven" ma partire dall'analisi del place di riferimento per comprenderne organizzazione, dinamiche ed esigenze delle entità che vi interagiscono;

ii) operare l'acquisizione delle informazioni tenendo presente le eventuali leggi di scala a cui potrebbe essere soggetto il place;

iii) identificare l'estensione spazio-temporale del campo di interazione generato dal place preso in considerazione e rilevare tutte le informazioni utili allo studio di tali interazioni;

iv) identificare da subito gli elementi che potrebbero fungere da tracce sia in fase di analisi che per la fase di monitoraggio degli effetti potenzialmente inducibili dalla messa in atto della proposta progettuale, e raccogliere i dati;

v) raccogliere informazioni sullo specifico dominio di conoscenza di riferimento del progetto;

vi) coinvolgere le entità del place nella generazione di un continuo flusso informativo (opinioni, comportamenti, ecc...), qualunque sia lo stadio di avanzamento del progetto;

vii) effettuare un appropriato technological benchmarking;

viii) effettuare un costante monitoraggio basato sul "tracking" delle "tracce" individuate al punto iv).

B) linee guida per il layer di progettazione/produzione

i) cercare di realizzare una visione condivisa che metta in evidenza eventuali leggi di scala relative al place, le universalità e le specifiche peculiarità che lo caratterizzano;

ii) creare una rappresentazione narrativa del place e delle interazioni che vi si svolgono; sintetizzare il tutto evidenziando punti di forza e di debolezza di tale scenario; mostrare le potenzialità di intervento sul place e sullo scenario;

iii) elaborare in maniera divergente le possibili idee di intervento;

iv) creare apposite concettualizzazioni del place e del dominio a cui è legato il potenziale intervento e apposite concettualizzazioni diagrammatiche

dell'intervento progettuale;

v) definire le implicazioni di quanto progettato su tutti i livelli della comunicazione umana, sull'interazione con il contesto e gli aspetti coevolutivi, sui vari momenti che compongono l'esperienza del "learning";

vi) elaborare una visione delle possibili conseguenze di lungo range e di lungo periodo che possono derivare dalla proposta progettuale;

vii) elaborare prototipi utilizzando tecniche di rapid prototyping;

viii) elaborare ed utilizzare i dati derivati dal monitoraggio delle tracce;

C) linee guida per il layer di comunicazione

i) lavorare sulle modalità di rappresentazione per comunicare in maniera immediata i risultati dell'analisi dei dati raccolti

ii) aprire un diario di progettazione nel quale annotare in maniera chiara idee ed avanzamenti durante tutto il processo

iii) raccontare il place pre e post intervento tramite, sue rappresentazioni concettuali e rappresentazioni narrative atte a dimostrare le potenziali variazioni di scenario;

iv) fornire delle relazioni di avanzamento (almeno due al termine della fase di focalizzazione e dopo la conclusione delle fasi di prototipazione e monitoraggio)

v) realizzare tutta la documentazione necessaria alla presentazione del progetto e tutta la documentazione tecnica, eventualmente differenziata per le varie categorie di stakeholders .

Non resta che sottolineare, come già fatto più volte, che in questo tipo di processo i layer di funzionalità sono attivi per tutta la durata del processo. Un'importante conseguenza è che i deliverables del processo, o almeno una gran parte di essi, devono essere considerati come costantemente in progress.

#### **4. Le attività "projected based" in pratica**

La natura stessa del processo organico non consente di definire in maniera dettagliata e puntuale lo svolgersi delle attività (è sufficiente ripensare al principio di metadesign); ciò nondimeno, è sempre possibile fornire un esempio di processo mirato al "person in place centered design", da utilizzare quale canovaccio per il metadesign contestualizzato di ulteriori processi.

Nel caso del Master in "E-learning: metodi, tecniche e applicazioni" le condizioni al contorno impongono al processo un durata massima di 120 giorni. Dopo aver iterato il processo su più coorti e dopo aver apportato una serie di perfezionamenti, la sua attuale formulazione prevede una fase iniziale di acclimatamento in cui viene chiesto ai discenti, prima singolarmente e poi collaborativamente di individuare aspetti negativi e positivi dei propri design place. Successivamente ai discenti vengono proposte delle attività più approfondite di analisi dei vari elementi costitutivi di "place" - spazi fisici, artefatti, attori, azioni e servizi, relazione con i contesti allargati, ecc... - e delle problematiche a essi connesse . A partire da queste analisi si chiede di effettuare un primo set di riflessioni su come le tecnologie possano aiutare a definire delle migliori soluzioni alle problematiche individuate. Già in questa

fase di presa di confidenza con le pratiche del design si fa particolare attenzione a stimolare creatività e pensiero divergente.

Al termine di questo primo ciclo di attività preparatorie viene chiesto ai discenti di effettuare una descrizione dello scenario operativo nel quale intendono sviluppare il project work. Il "place" dovrà essere descritto in tutti i suoi elementi costitutivi e dovrà apparire ben evidente e giustificata la finalità dell'intervento, come pure il ruolo giocato dalle tecnologie. Successivamente si passa all'accorpamento delle proposte aventi caratteristiche comuni e alla conseguente creazione dei gruppi di lavoro che svilupperanno collaborativamente il project work finale mantenendo attivi tutti e tre i layer funzionali del processo organico.

E' importante sottolineare che la varie attività vengono proposte ai discenti senza che questi siano a conoscenza del piano generale di lavoro e delle metodologie che verranno utilizzate. Ciò per stimolare l'approfondimento e la ricerca (ad esempio nell'archivio delle attività svolte dalle precedenti coorti) e la capacità di adattamento a possibili modifiche del processo e/o di contesto.

Anche le metodologie utilizzate nei vari momenti dello sviluppo del processo possono variare da iterazione a iterazione del processo. Usualmente la fase di acclimatamento è svolta utilizzando una rivisitazione del metodo "show&tell", per le successive fasi di analisi si utilizzano i metodi degli scenari e delle "personas", per stimolare il brainstorming la tecnica dei "six hats", metodo che viene utilizzato anche per stimolare il pensiero divergente al pari delle sessioni di "bad is good". La capacità di sintesi viene stimolata attraverso l'uso di una rivisitazione della SWOT analysis applicata al "person in place centered design". La capacità di raccontare viene stimolata attraverso l'uso di diari di progettazione pubblici, in cui vengono esplicitate tutti gli step di sviluppo del project work (i diari di progettazione sono anche gli ambiti nei quali vengono svolte le revisioni di progetto). Il confronto viene ulteriormente stimolato attraverso la discussione di articoli prelevati dalla rete e proposti dai discenti, come pure attraverso la nomina di discussant per ciascun dei project work in sviluppo. La schematizzazione e il controllo logico viene sviluppato attraverso l'uso dell'UML..

In ogni caso ci preme sottolineare, come già scritto in precedenza, che i tre layer funzionali del processo organico restano sempre attivi nel corso dell'intero processo di formazione:

- il layer dell'apprendimento/esplorazione è sempre attivo per il bisogno dei discenti di ricevere input continui per comprendere il proprio "place", per definire le direzioni di sviluppo del progetto (es. technological benchmarking), per definire le migliorie da apportare al progetto, ecc... Compito del tutor è quello di sottoporre i discenti a stimolazione continua affinché allarghino costantemente la propria base informativa-conoscitiva;

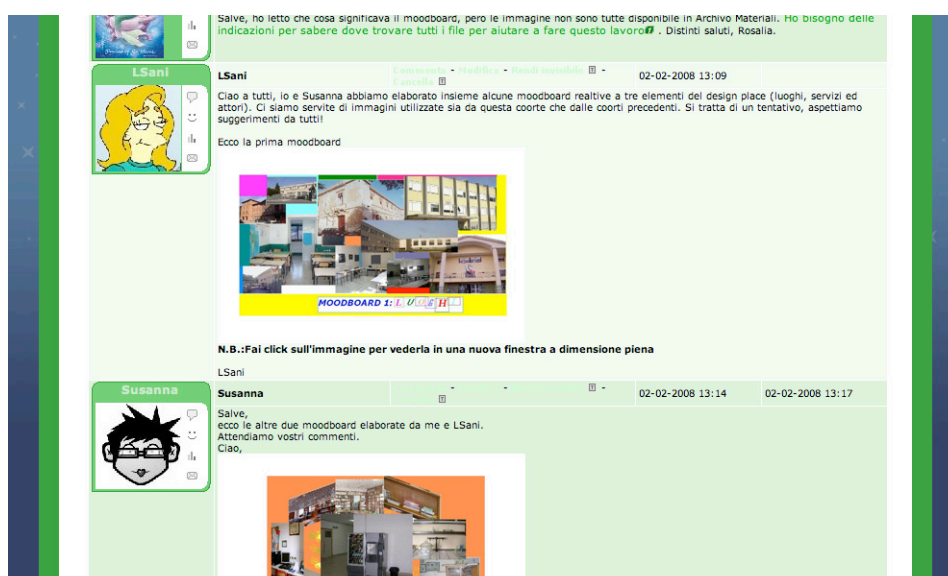
- il layer di progettazione/produzione si accende non appena il "processo organico" incamera i primi dati da elaborare; infatti anche l'attività di analisi e rappresentazione dei risultati possono essere considerate attività creative e finalizzate ad una migliore comprensione del "place"; le attività del layer si sviluppano, poi, con sempre maggiore intensità man mano che si procede con



l'elaborazione degli scenari, dei concept, il rapid prototyping, ecc... sino alla conclusione dell'intero processo

- il layer della comunicazione è sempre attivo se non fosse altro per il fatto che tutto il processo si svolge rigorosamente on-line, all'interno dell'ambiente collaborativo LIFE; modalità di svolgimento che richiede ai discenti quantomeno la capacità di comunicare con i membri della comunità di pari all'interno della quale stanno operando; a questo tipo di attività si aggiunge poi la produzione di rapporti, tech specificatons, ecc... sino ai materiali necessari per la presentazione finale della project work.

Tutte le attività sopra descritte sono state svolte sino ad ora utilizzando come strumento di lavoro principale il forum potenziato di LIFE, che ben si presta allo sviluppo di attività collaborative. Quando necessario, a scelta dei discenti, in appoggio all'uso del forum sono stati utilizzati anche moduli per lo sviluppo di sondaggi e per il disegno di mappe concettuali.



**Fig. 2 - Esempio di svolgimento di una delle tante attività previste dal processo tramite forum**

Il fatto che lo svolgimento dell'intero processo sia stato possibile utilizzando strumenti tutto sommato non particolarmente sofisticati, come quelli appena citati, rinforza ancora di più il nostro convincimento che oggi il problema principale non sia quello della iperspecializzazione informatica dei docenti ma quello di addestrarli al design e alla gestione di processi di apprendimento "person in place centered" aumentati dalle tecnologie. Infatti, solo attraverso questo tipo di formazione - che include anche e necessariamente un'alfabetizzazione informatica - è possibile comprendere come la chiave di volta sia la progettualità. E' la capacità progettuale che consente di plasmare le tecnologie, anche semplici, per asservite allo sviluppo di processi di apprendimento che possano diventare esperienze significative e degne di essere vissute

## 5. Conclusioni e prospettive

Si afferma che la differenza tra scienze della formazione e pedagogia risieda nella capacità della seconda di andare oltre le pur importanti attività di osservazione e comprensione dei fatti per progettare il futuro in base ad una ben precisa vision.

Con questo contributo pensiamo di aver mostrato come lo sviluppo del "technologically enhanced learning" possa sposarsi perfettamente con una vision pedagogica per la quale il problema principale risulta essere il diffondersi dei non luoghi e il focus operativo risiede nell'alfabetizzazione degli operatori della formazione al design "person in place centered". Un obiettivo che ha richiesto l'elaborazione di un apposito e innovativo percorso formativo caratterizzato da un altrettanto innovativo processo organizzato per layer funzionali - il processo organico - caratterizzato da elevatissima flessibilità anche metodologica.

Come ha mostrato l'esperienza del Master in "E-learning: metodi, tecniche e applicazioni" della ScuolaLAD dell'Università di Roma Tor Vergata, si tratta di un processo di alfabetizzazione che può essere condotto con ausili tecnologici anche non particolarmente sofisticati. Ciò non di meno, sulla base dell'esperienza acquisita sul campo negli ultimi due anni, si ritiene che sia possibile rendere questo tipo di formazione più efficiente grazie allo sviluppo di tool in grado di rendere l'utilizzo delle varie metodologie più fluido, con la conseguente ottimizzazione dell'intero flusso del processo formativo. Per questo, abbiamo avviato di recente un progetto di sviluppo di strumenti finalizzati all'ottimizzazione dello svolgimento dei processi di design "person in place centered" che, nella nostra speranza, dovrebbe portare alla realizzazione di un vero e proprio modulo-lab da integrare all'interno dell'ambiente open-source LIFE.

## 6. Riferimenti bibliografici

Dewey J., "The school and society", Teachers College Press, NY, 1915

Ellis A.K., "Exemplars of Curriculum Theory", Larchmont, NY, Eye on Education, 2004

Giovannella C., "An Organic Process for the Organic Era of the Interaction", in "HCI Educators 2007: creativity3: Experiencing to educate and design", ed. by Paula A. Silva, Alan Dix, Joaquim Jorge, pag. 129

MasterELE,

[http://web.scuolaiad.it/index.php?option=com\\_content&task=view&id=332&Itemid=251](http://web.scuolaiad.it/index.php?option=com_content&task=view&id=332&Itemid=251)

PEEC, Place-Based Education Evaluation Collaborative

<http://www.peecworks.org/index>

Sobel D., "Place-Based Education: Connecting Classrooms & Communities", Great Barrington, MA, The Orion Society, 2004