



PROGETTO CL@SSI 2.0

I CULTURAL PROBES COME STRUMENTO DI PROGETTAZIONE PARTECIPATA

La tecnica dei Cultural Probes compare nel 1999 in uno studio pionieristico di Gaver, Dunne e Pacenti (1999). Si tratta di uno strumento di indagine per la raccolta di materiale esperienziale sugli aspetti ludici, emotivi ed irrazionali della vita quotidiana dei soggetti studiati. La tecnica dei cultural probes trasforma gli "informatori" in co-progettisti. L'esperienza esplorativa permette di condividere spazi e tempi dell'indagine sul campo e di ricostruire la trama di azioni e di relazioni tra i soggetti che interagiscono in quel contesto. Questa metodologia si basa su un approccio "design-driven", ovvero un approccio che focalizzando l'attenzione sui bisogni degli utenti, cerca di raccogliere dati su aspetti emozionali, estetici e valoriali da cui poi evincere aspetti funzionali (bisogni, requisiti). Tali informazioni ispirano il progettista che è libero di re-interpretarli creativamente. Le cosiddette "probes" sono oggetti, immagini e più in generale evidenze che esprimono una o più qualità di un evento critico o di successo. Nel nostro caso fotograferemo frammenti di vita quotidiana, costruiremo diari di esperienze medialie e indagheremo le rappresentazioni dell'ecosistema mediale degli allievi di una classe 2.0. Possiamo tradurre "probes" in lingua italiana con "sonde", strumenti che penetrano la superficie delle azioni quotidiane dei soggetti offrendo al ricercatore dei punti di ancoraggio per riflettere su questioni relative all'apprendimento e costruire mappe d'uso dei media attraverso una collezione di evidenze, esemplificazioni. In genere, gli strumenti utilizzati sono: cartoline, adesivi, mappe, macchine fotografiche, diari, album fotografici, post-it. Supporti molto semplici vengono raccolti in un kit e consegnati al soggetto, che diviene un collaboratore del team di ricerca e come un esploratore si immerge nel flusso della propria giornata per estrarre frammenti da sottoporre ad un vaglio ermeneutico. Come sostiene Ruth Stalker-Firth in "Inside Your Users' Minds: The Cultural Probe", questa metodologia, utilizzata nelle fasi iniziali di un progetto, serve a generare delle soluzioni progettuali che meglio rispondano alle esigenze degli utenti.

ANALISI DEI BISOGNI PER LA REDAZIONE DEL PROGETTO CL@SSI 2.0

L'analisi dei bisogni si qualifica in primo luogo come un'attività di ricerca finalizzata all'acquisizione di dati e informazioni utili ed attendibili per avviare un'esperienza di progettazione. La tecnica dei cultural probes sembra essere quella che meglio risponde alle esigenze iniziali del progetto Cl@ssi 2.0, poiché ci permette di ottenere una "fotografia del reale" e quindi di avviare il progetto a partire dai bisogni espressi dagli stessi destinatari, gli studenti. Attraverso i dati raccolti con questa tecnica, sarà possibile intraprendere il piano di innovazione didattica attraverso le tecnologie a partire proprio da quanto emergerà dalle pratiche quotidiane dei bambini, di cui sarà possibile comprendere meglio il loro rapporto con le tecnologie e i loro bisogni formativi.

KIT CULTURAL PROBLES

Materiali presenti nella borsa:

1. FOTODIARIO
2. MOODBOARD
3. DIARIO ICONICO
4. SCATOLA DEI PENSIERI SPARSI
5. COLLAGE DI FOTO RIVISTE

Dettagli del kit:

1. Il **Fotodiario**: Si realizza attraverso una macchina fotografica ed un cartoncino Bristol (o eventuale supporto digitale) su cui gli studenti possono applicare e commentare ogni foto da loro scattata. Durante il primo e il secondo giorno dell'esperienza, i bambini dovranno fotografare ogni ora ciò che stanno facendo.
2. Il **Moodboard**: Due fogli, uno di colore giallo che sta ad indicare i pensieri felici ed uno di colore nero che sta ad indicare i pensieri tristi. Su ognuno di essi i bambini dovranno annotare, ogni volta che ne hanno voglia, i loro stati d'animo. I Moodboard verranno forniti agli studenti il terzo giorno dall'avvio della sperimentazione, e comunque solo quando avranno terminato l'attività relativa alle fotografie che li avrà occupati per circa un giorno e mezzo. La durata dell'attività dei moodboard è di 5-7 giorni a seconda delle scelte del Consiglio di Classe.



3. Il **Diario Iconico**: Una scheda-diario su cui sono rappresentate 8 icone che rappresentano le seguenti azioni: parlare - stare seduti - stare in piedi - scrivere - stare a letto - fare sport - stare insieme - scegli l'azione. Accanto a ciascuna icona i bambini dovranno descrivere, indicando data e ora, la circostanza legata alle azioni rappresentate dalle icone. Ad ogni bambino verranno consegnati sette o cinque fogli (un foglio per ogni giorno previsto). La durata di tale attività è di 5-7 giorni a seconda delle scelte del Consiglio di Classe e si svolgerà parallelamente all'attività denominata "moodboard".
4. La **Scatola dei pensieri sparsi**: Un semplice contenitore in cui i bambini potranno inserire post-it o anche semplici pezzettini di carta su cui annotare pensieri e considerazioni che non hanno potuto esprimere con gli altri strumenti del kit. La scatola sarà posizionata sulla cattedra per tutta la durata della rilevazione.
5. Il **Collage tematico** è costituito da un cartoncino bristol su cui i bimbi potranno applicare ritagli di giornali e riviste legati al tema "Oggetti che ti aiutano ad imparare". La durata di tale attività è di cinque giorni.

Calendario delle consegne

| 1 ^a Settimana | 2 ^a Settimana | Fine 2 ^a settimana o inizio 3 ^a Settimana |
|--|-------------------------------|---|
| Macchina fotografica + Scatoletta dei pensieri sparsi | Moodboard + Diario iconico | Produzione dei Fotodiario su cartoncino o supporto digitale + Collage tematico + consegna di tutti i cultural probes precedentemente distribuiti (Moodboard + Diario iconico + Scatola dei pensieri sparsi) |