



Gruppo di lavoro sulle tecniche
di insegnamento e di apprendimento

<https://riviste.unige.it/index.php/glia/index>

ISSN rivista

DOI rivista

N° 3 - Anno 2024

pp. 1-16

Concept Design: l'apprendimento come esperienza e confronto nel contesto nautico spezzino

Linda INGA

Università degli Studi di Genova, La Spezia (SP), linda.inga@unige.edu.it

Open Access article distributed under CC BY-NC-ND 4.0
Copyright © Genova University Press

Abstract

La necessità di rispondere con resilienza e spirito di innovazione alle esigenze di apprendimento di scuole ed Università risponde al dovere di correre incontro ad una generazione desiderosa di crescere e formarsi, spingendo i docenti ad aprire la loro preparazione a numeri sempre maggiori di discenti e ripensare a strategie comunicative accattivanti e coinvolgenti. Anche in corsi altamente specializzati si è dovuto ripensare uno schema didattico per la prima volta mediato dal supporto tecnologico: il caso studio si riferisce al corso di Concept Design per il curriculum di Design del Prodotto e della Nautica. Anima del corso è la capacità di interpretare le idee, proprie o altrui, attraverso l'inestimabile abilità del disegno a mano libera: incantare comunicando senza parlare per raccontare un prodotto è un valore che fatica ad emergere da un computer. L'insegnamento ha lasciato l'aula virtuale spostandosi al porto della Spezia, coinvolgendo gli studenti in un'esperienza di apprendimento fatta di nozioni e di confronti sia coi pari sia con esperti nel settore che hanno affiancato la docente nel perfezionamento dei temi specifici delle lezioni. In uno scenario geografico che ha consentito tali sviluppi, lo studio ha perso l'accezione di mero momento di apprendimento, acquisendo il valore di esperienza.

Keywords

nautica, esperienza, apprendimento, disegno, confronto

1. Introduzione

E' nella primavera del 2020 che è sorta la necessità di adattarsi e rispondere con resilienza e spirito di innovazione alle esigenze di erogazione della didattica di scuole ed Università. Numeri sempre più elevati di studenti hanno bussato alle porte di una cultura che, se da un lato risulta sempre più accessibile data anche l'incipiente espansione delle Università telematiche, dall'altro sottolinea quanto la volontà di

affrontare percorsi specifici e peculiari abbia indotto le Università a riformulare le modalità di offerta dei contenuti, adattandole al momento storico pur non svilendone le caratteristiche o distorcendone i contenuti.

Nella seguente trattazione il caso studio del corso di Concept Design per il curriculum di Design del Prodotto e della Nautica diviene occasione di pensiero su come la trasmissione di contenuti di carattere prettamente pratico e sperimentale necessiti di strategie divulgative efficaci in un contesto socio-culturale sempre più digitalizzato.

Il periodo pandemico per costrizione, quello post pandemico per timore, hanno contribuito ad una sempre crescente volontà di isolamento da parte di tutte le fasce di età: infatti, se da un lato la segregazione ha accresciuto la bramosia di uscire all'aria aperta, dall'altro ha insinuato un costante ed indelebile timore verso l'altro. Lo stato di isolamento e il distanziamento interpersonale cui siamo stati sottoposti sono inseriti in una società in cui le relazioni e il ruolo che ricopriamo condizionano fortemente l'impostazione dei nostri ritmi e stili di vita e, soprattutto, il nostro senso di identità. L'evoluzione tecnologica ha permesso un'avvicinamento virtuale che ha concesso, sul piano sociale, di avvertire un forte senso di appartenenza permettendo la prosecuzione delle pratiche quotidiane. (Montanari, 2021)

Poter svolgere il proprio lavoro o continuare a studiare da casa ha avuto vantaggi evidenti sia nell'immediato sia nei periodi successivi, anche attraverso il protrarsi di nuove pratiche entrate nell'uso comune perché in grado di facilitare dinamiche altrimenti più impegnative. L'istruzione, in questo contesto, è sicuramente uno degli ambiti maggiormente interessati da una svolta nell'approccio sia da parte degli studenti sia dei docenti: la rapida risposta nei confronti dell'emergenza pandemica ha visto la didattica a distanza come pratica di insegnamento-apprendimento digitale non certamente nuova ma inedita e accelerata. La DAD (didattica a distanza) ha rappresentato una risorsa ma, nel contempo, ha creato una barriera per le relazioni interpersonali, vedendo la perdita del coinvolgimento emotivo sia nei confronti dei docenti e degli altri studenti, sia in quelli delle materie da apprendere. L'emotività viene sacrificata in nome della promozione dei processi di formazione da remoto a scapito della perdita della suggestione delle lezioni in presenza e della loro pregnante carica emotiva (Goleman, 2011).

L'apprendimento e il sapere, che per loro natura preferiscono la presenza alla distanza, se digitalizzati rischiano di soffocare contenuti preziosi che divengono, così, difficilmente apprezzabili.

Il presente contributo intende sottolineare proprio questo aspetto, ponendo al centro della trattazione il caso studio del Corso di Concept Design per il curriculum del Corso di Laurea in Design del prodotto e della Nautica.

Obiettivo del corso è formare giovani progettisti che, nel campo della nautica, siano in grado di produrre, interpretare e divulgare idee progettuali innovative e realizzabili, con particolare attenzione al passaggio dal momento creativo a quello esecutivo. In tal senso, il contesto spezzino nel quale il corso universitario si inserisce, è un forte catalizzatore per tutti i giovani appassionati che vogliono apprendere e allo stesso tempo sperimentare tutti i possibili aspetti del mondo dello yachting e della nautica in generale.

L'esistenza di una filiera così complessa è la dimostrazione di quanto il distretto nautico spezzino punti su una sempre crescente esclusività produttiva e, di conseguenza, sul successo degli operatori nel settore della Blue Economy. Oltre a questo, la presenza dell'Università degli Studi di Genova, con particolare riferimento al Campus della Spezia, contribuisce all'apporto di un fermento creativo e produttivo che ha come risultato un nuovo sistema e che vede la cooperazione di formazione, ricerca, industria e infrastrutture.

La tipicità di questo settore, dunque, prevede che la formazione dei giovani progettisti sia caratterizzata tanto da nozioni e lezioni teoriche sui principi e le basi della nautica, quanto da un approccio prettamente sperimentale che permetta agli studenti di respirare l'aria caratteristica di una cultura marittima radicata e in costante crescita.

Il corso di Concept Design, oltre ad approfondire gli aspetti tecnici di questo tipo di progettazione, mira a far conoscere i limiti di un progetto, determinando la capacità di saperne interpretare in maniera conscia e determinata le possibilità applicative. Anche la fase creativa, per quanto libera e svincolata, deve attingere a delle conoscenze di base che permettano di produrre proposte verosimili e controllate; la progettazione di uno yacht risente delle difficoltà ingegneristiche e strutturali ovvie perché il manufatto possa correttamente funzionare, ma dipende con altrettanta importanza da scelte stilistiche e funzionali che possano competere in un mondo esclusivo in continua evoluzione.

Particolare attenzione viene rivolta al disegno per la progettazione, il quale è in grado di adattarsi alle diverse fasi di approccio, approfondimento e comunicazione dell'idea, trasferendone i contenuti su diverse scale, dal concept all'esecutivo (Inga, 2023).

Purtroppo, però, i giovani progettisti sono sempre meno rivolti ad un tipo di apprendimento scevro da schemi e guidato dal libero pensiero a causa dell'ormai naturale propensione al proporre idee frutto del confronto con l'esistente. La freschezza delle idee viene troppo spesso mediata dagli strumenti digitali fino a perdere la sua originalità e, così, il pensiero di chi dovrebbe produrre innovazione risulta guidato dalle macchine.

Esiste dunque una strategia che possa conciliare lo sviluppo tecnologico al fermento creativo? Per il corso di Concept Design, fortemente caratterizzato da questo dualismo, è stato necessario imparare a trasmettere e a recepire questi concetti in via telematica, adottando strategie didattiche capaci di coinvolgere gli studenti ristrutturandoli ad avvalersi della loro originalità attraverso lo snellimento degli strumenti e la valorizzazione del processo creativo.

2. Contesto geografico e socio-culturale

La città di La Spezia, che ospita il Campus Universitario Marconi con il corso di Design Navale e Nautico, si affaccia sul mare per tutta la sua estensione geografica ed è su di esso che, a partire dal 1800, fonda la sua espansione e la sua ricchezza.

Senza approfondire gli aspetti storici, è necessario sottolineare che la presenza dell'Arsenale Marittimo Militare ha segnato per molto tempo l'ascesa della città ed influenzato il suo sviluppo anche demografico. Inoltre, il progresso dell'attività cantieristica ha influito sull'economia di una città basata non solo sul turismo ma, ovviamente, anche su una delle attività più redditizie e di successo del nostro Paese. La nautica, per l'appunto, è il segmento più influente sull'economia italiana non solo per la produzione cantieristica ma anche per l'indotto, che fa da moltiplicatore per le attività e gli introiti legati al comparto marittimo.

La Spezia si posiziona al primo posto per incidenza delle imprese della filiera cantieristica e dell'economia del mare sul totale provinciale

(Franini, 2023); presentata nel 2022 all'Expo di Dubai come capitale della nautica con il "Miglio Blu- La Spezia Nautical District", la città identifica nel suo territorio un'identità definita da tutte le attività legate alla nautica: dalla ricerca alla cantieristica, il miglio di costa su cui si staglia la città ligure vede la collocazione dei più importanti cantieri al mondo.

Oltre a questo, tutti i servizi ricettivi hanno un forte legame con le attività nautiche proprio perché il turismo, da anni in costante crescita e strettamente legato al mare, crea un valore economico e occupazionale di grandissima portata.

Il Corso di Laurea in Design Navale e Nautico si inserisce quindi in un distretto produttivo nel quale proliferano anche numerose attività di ricerca di carattere internazionale come il CMRE (Centre for Maritime Research and Experimentation) della NATO e il CSSN (Centro di supporto e sperimentazione navale) della Marina Militare.

La predisposizione nautica della città rappresenta un sistema riconoscibile a livello nazionale e internazionale che si avvale anche delle giovani menti degli studenti che si laureano sul territorio e che, nella quasi totalità dei casi, trova impiego nel settore.

Di grande importanza è, infatti, lo stretto legame tra le esigenze occupazionali dei cantieri e la formazione dei giovani, in risposta al quale si crea una costante sinergia tra il Polo universitario, il Distretto delle tecnologie marine, le imprese del settore della nautica e gli enti di ricerca presenti sul territorio. Oltre a rappresentare un punto di forza per l'immagine e la crescita dell'economia cittadina, la conservazione e lo sviluppo di una cultura marittima radicata permettono alla nuova generazione che si forma in questo settore di inserirsi fin da subito in un contesto definito ed arricchente.

3. Cosa è il Concept Design

Per approfondire la riflessione sull'importanza del preservare l'identità ed i contenuti didattici di alcune materie, risulta necessario specificare quale sia il ruolo del Concept Design, caso studio di questa trattazione.

Nel contesto della progettazione nautica sono numerose le discipline volte all'apprendimento di tecniche di rappresentazione e grafica finalizzate alla comprensione di un prodotto, dalle prime fasi di ideazione alle ultime di esecuzione. Il Concept Design si inserisce tra di esse con l'obiettivo di insegnare uno stile comunicativo unico finalizzato alla raffigurazione di soluzioni e idee, facilitandone la comprensione e generando un linguaggio semplificato capace di tradurre e interpretare univocamente anche contenuti complessi.

3.1 Il Concept Design per il progettista nautico

Il disegno a mano libera per il progetto possiede un'alta carica suggestiva ed un'efficacia comunicativa tali da poter prescindere dalle limitazioni di carattere semantico tipiche del linguaggio verbale e del più complesso disegno tecnico. Tale caratteristica consente di interpretare e tradurre contenuti anche molto specifici, rendendolo visibile su carta e riuscendo a facilitare aspetti e caratteristiche anche complesse (Schön 1992).

La finalità del Concept Design per il corso di Design del Prodotto e della Nautica è dunque quella di orientare i giovani progettisti ad un approccio alla progettazione meno sistematico, proponendo soluzioni che prescindano dallo stato dell'arte inducendo a costruire concetti e raggiungere soluzioni. In questo modo, la fase preliminare e più concettuale caratteristica del percorso di progetto invita ad una attenta e consapevole analisi dell'iter da percorrere, per ottenere poi proposte fattibili e controllate.

In tal senso, Glaser afferma che «il computer non serve come strumento di pensiero. Cristallizza un'idea troppo velocemente, senza permetterle di passare attraverso un'ulteriore elaborazione concettuale. Niente è più utile all'apprendimento che l'interdipendenza tra occhio, mano e mente». La disciplina di Concept Design permette così di cambiare prospettiva, semplificando le idee grazie alla valorizzazione dell'immediatezza e del pensiero creativo, facilitato da uno snellimento degli strumenti che garantisce comunque ottime capacità di restituzione dell'idea. Il disegno a mano libera diviene così un momento imprescindibile per una progettazione completa, che conserva caratteri unici e sicuramente non replicabili.

L'iter progettuale a cui ad oggi si affida la quasi totalità della progettazione nautica dipende, nella sua quasi totalità, da strumenti tecnologici in grado di simulare la forma e la funzione dell'oggetto, venendo meno agli aspetti emotivi che, ovviamente, non riescono ad emergere da procedimenti meccanici e modificabili. E' invece di grande importanza riappropriarsi della peculiare capacità della rappresentazione manuale di sedurre l'osservatore, poiché essa è contestuale al processo ideativo del progettista attraverso lo spostamento del pensiero dalla mente al foglio, traducendo e semplificando idee altrui o proponendone di nuove.

Il Concept Design per la progettazione nautica non può non tener conto della complessità dell'oggetto della progettazione, motivata dall'interdisciplinarietà caratteristica del settore. La volontà del corso è dunque quella di sensibilizzare i progettisti nei confronti dell'innata e sviluppabile capacità di disegnare per comunicare.

La struttura, corredata da esercizi pratici specifici sia singoli che di gruppo, propone la seguente articolazione:

1. Tradurre le idee: disegno VS descrizione. Il disegno, a dispetto della descrizione scritta o verbale di un contenuto non implica la conoscenza di lingue o addirittura della lettura, richiede dunque minori capacità, strumenti e tempo di restituzione.
2. Facilitare la leggibilità: principi di impaginazione. Perché l'efficacia della rappresentazione possa ottenere i risultati migliori, è strettamente necessario un attento studio dello spazio di cui si dispone e della sua organizzazione. Non sempre si avranno a disposizione fogli o taccuini: cosa accadrebbe se ci trovassimo a disegnare in cantiere?
3. Non si tratta di arte: spazio ai disegni brutti. Eliminare il futile e tutti gli orpelli tipici della produzione artistica, nonché l'utilizzo di tecniche laboriose e decorative, aiuta ad accettare il fatto che il disegno di progetto si possa definire di qualità quando è comprensibile, non bello.
4. Avvicinare alla realtà: rendering a mano libera. E' possibile conferire un aspetto realistico al disegno anche avvalendosi di strumenti di base che possano consentirci di imitare, anche solo approssimativamente, i materiali e le essenze utilizzate nel progetto. Questo permetterà alla nostra produzione di acquisire realismo e di aggiungere informazioni anche molto importanti.

5. No ai condizionamenti, ma sì alla fattibilità. Considerare la realizzabilità di un progetto significa conoscere il contesto nel quale si opera e, benché sia di grande importanza liberarsi da condizionamenti ideativi, aiuta a proporre idee nuove ma consapevoli e ponderate.
6. Essere riconoscibili, anche senza firma. Unicità è saper conferire anche al disegno di progetto un proprio stile, non semplice da applicare senza cadere nel disegno figurativo. Per questo, misurare l'apporto personale al disegno aggiunge ulteriore valore al prodotto finale.

Preservare la tipicità di questi contenuti in un contesto particolarmente legato allo sviluppo tecnologico, aiuta ad aggiungere valore a prodotti esclusivi, per i quali il fattore estetico e l'unicità dell'hand-made rivestono un ruolo di primaria importanza.

Benché il disegno sia una delle prime competenze praticate dall'essere umano, si incorre spesso nell'errore di limitare la propria creatività per il timore di non essere in grado di produrre disegni di qualità. Premesso che il disegno per la progettazione esuli da qualsiasi virtuosismo artistico, si può affermare che esso possa essere svolto da qualsiasi progettista che sappia filtrare le informazioni da comunicare e sceglierle con consapevolezza e controllo. Per permettere la leggibilità dei contenuti, un disegno dev'essere in grado di fornire una visione completa e chiara del progetto, escludendo tecnicismi e semplificando il linguaggio per essere universalmente compreso.

Disegni semplici, anche imperfetti, siano più utili e più convincenti proprio perché in grado di lasciare spazio all'immaginazione e di infondere un'energia espressiva irriproducibile negata totalmente dal computer o da altri strumenti tecnologici.

La progettazione consiste nel passare da un'idea o una prefigurazione mentale alla sua concretizzazione, attraversando fasi che legano strettamente occhi, mani e cervello in un continuo intreccio ideativo.

4.1. L'importanza della creatività

Per intraprendere un approccio didattico in grado di unire gli aspetti teorico-pratici a quelli culturali tipici del contesto d'inserimento, è utile attingere a spunti multiformi e interdisciplinari. La divulgazione dei contenuti necessita allora di essere alleggerita da intellettualismi complessi per favorire, piuttosto, un libero pensiero che possa originare e formare la mentalità di un designer.

Per chiunque si occupi di design, però, un sostrato teorico consistente costituisce le fondamenta sulle quali costruire una professionalità consapevole. Tuttavia, il sapere "calato dall'alto" è uno dei principali motivi di frustrazione in ambito didattico poiché conduce verso una deumanizzazione, conseguente dal mancato coinvolgimento degli studenti e dal soffocamento della loro naturale propensione alla curiosità e alla sperimentazione. Allo stesso modo, l'eccessivo affidamento agli strumenti tecnologici con pratiche di insegnamento asettiche conduce ad una chiusura pericolosa e ad un distaccamento dalle relazioni e dalla volontà di confronto, aspetto fondamentale soprattutto per il percorso progettuale.

Uno dei riferimenti per eccellenza a questo genere di approccio è la pratica Munariana: fondata essenzialmente su un atteggiamento propositivo e giocoso volto alla comprensione dei significati profondi del processo creativo che sta alla base della pratica progettuale, questa non trascura le nozioni teoriche contenute in «quei libri che sono interessanti allo scopo di una conoscenza sempre più vasta, e più completa, dei problemi, delle tecniche e dei metodi attuali o ancora validi per la formazione di un designer». (Munari, Design e Comunicazione Visiva (1993/2017)). Questo tipo di impostazione tiene conto di un tipo di apprendimento non verbale bensì legato alla sfera percettiva che, nel contesto accademico del design, è connesso strettamente alla dimensione estetica delle cose.

La progettualità assume un carattere trasversale, per cui il focus non è solo il prodotto finale da ottenere, ma anche l'attenzione verso la società nella quale esso si va ad inserire. (Meneguzzo, Munari). In campo nautico, ad esempio, è lampante l'esistenza di un tessuto sociale a livelli, che riconosce come protagonisti i facoltosi armatori e che vive di una fitta rete di rapporti tra progettisti e operatori del settore. In

questo contesto, il progetto deve essere in grado di soddisfare le esigenze del mercato contestualmente a quelle del suo acquirente, così come deve rispettare gli sviluppi tecnologici ed offrire nuovi spunti per spiccare per esclusività.

Il ruolo del designer è dunque quello di un progettista con lo sguardo rivolto verso molteplici realtà, le orecchie ben tese per carpire i segnali di un mondo in continua evoluzione e le mani pronte a realizzare un prodotto unico nel suo genere. In questo turbine di responsabilità, gioca un ruolo fondamentale l'aspetto creativo, per il quale la libertà immaginativa deve unirsi alla concretezza dell'invenzione.

4. Adattamento della didattica

La dimensione digitale in ambito didattico è ormai una realtà radicata e ben inserita nelle dinamiche scolastiche per tutti i livelli di insegnamento. Ricopre indubbiamente un ruolo fondamentale per l'inclusività e diviene un facilitatore data la diffusa familiarità nei confronti degli strumenti tecnologici da parte di un pubblico sempre più giovane.

Il salto che la scuola si è trovata a compiere per adattarsi ad una crescente diffusione della tecnologia, soprattutto durante e dopo il periodo pandemico, ha visto l'esigenza di adattare rapidamente la didattica, con uno sforzo ingente soprattutto da parte dei docenti.

Anche dopo il rientro in aula, l'e-learning ha reso possibili percorsi formativi e pratiche educative attraverso l'uso delle più avanzate tecnologie digitali, eliminando il vincolo imposto dalla vicinanza geografica e dalla compresenza fisica in aula di docenti e alunni.

L'adozione di una didattica ibrida ha reso poi necessario combinare momenti di apprendimento in uno spazio fisico ad un ambiente connesso in rete, ottimizzando spazi, strumenti e ambienti¹.

Nonostante i destinatari di questo nuovo tipo di formazione fossero i cosiddetti "nativi digitali" per i quali le tecnologie rappresentano, di

¹ Report INDIRE "Impatto della Pandemia sulle Pratiche Didattiche e Organizzative delle Scuole Italiane nell'Anno Scolastico 2020/21", Dicembre 2021

fatto, una componente considerevole delle attività quotidiane, si è comunque riscontrata una significativa riduzione dell'efficacia dell'esperienza educativa formale (OCSE,2020).

La nuova conformazione dell'erogazione disciplinare, per quanto efficiente nel momento specifico dell'emergenza, ha creato un rallentamento nei processi di apprendimento ed evidenziato quanto alcune carenze siano più pregnanti ed evidenti di altre: per esempio la debolezza dell'infrastruttura tecnologica, l'inesperienza degli insegnanti, il divario di informazioni, l'inadeguatezza e la complessità dell'ambiente casalingo.

La percezione della didattica a distanza diviene così quella di una "non-scuola" con la quale, soprattutto per alcune discipline, sia nel contesto scolastico sia in quello accademico, è venuto meno il coinvolgimento diretto degli studenti, che hanno affrontato passivamente l'erogazione di una didattica asettica e filtrata da uno schermo.

4.1. Mantenere l'identità

Nel caso specifico preso in considerazione in questo scritto, le lezioni di Concept Design sono frutto, come analizzato in precedenza, di un percorso creativo e ideativo dato da una commistione di conoscenze e derivante, nella maggior parte, dalla vita nel contesto dell'ambiente nautico, dal confronto tra pari, dallo scambio e dall'interazione diretta ed immediata. Il fatto che questo non sia stato possibile, ha reso difficile identificare una strategia comunicativa tale da poter mantenere gli aspetti peculiari della materia senza svilirne i contenuti, pur riuscendo ad arrivare nelle case di un centinaio di studenti dietro ai loro computer.

Infatti, con la pratica del disegno, il legame tra testa e mano è inscindibile e non necessita di filtri o codifiche da parte di ulteriori strumenti: le forme immaginate vengono riportate su carta e, allo stesso modo, la figura su carta può essere confrontata con l'idea che si ha in mente. In particolare, la progettazione di un'imbarcazione deve rispettare caratteristiche ed aspettative variegata e multidisciplinari

che il designer si trova a dover fronteggiare con un approccio mutevole e dinamico che sappia tener conto, soprattutto nelle prime fasi, dell'importanza della chiave emotiva.

L'immediatezza e l'energia espressiva del disegno portano con sé un grado di imperfezione comunque capace di convincere proprio perché in grado di lasciare spazio all'immaginazione; questo approccio viene fortemente condizionato da strumenti che restituiscono un'immagine che è possibile modificare, mentre il progettista-pensatore deve poter accedere creativamente all'idea sviluppando segni e forme indipendenti dai riflessi di ciò che già esiste.

Durante il corso di Concept Design nel periodo pandemico, il tentativo principale è stato quello di contrastare la graduale perdita della manualità e dello slancio ideativo; per contrastare questa tendenza sono state messe in pratica strategie ed esercizi specifici ma, soprattutto, è stata necessaria una netta distinzione organizzativa tra lezioni teoriche e lezioni pratiche. Mentre per le prime il supporto tecnologico può risultare uno strumento adatto, nel caso delle esercitazioni pratiche è stato necessario individuare soluzioni alternative.

Infatti, disegnare una barca o progettare qualche particolare senza averne mai analizzato le forme, anche discutendo e sperimentandole su un foglio insieme all'insegnante o ad un qualsiasi professionista, non è difficoltà di poco conto. Così come diviene impossibile capire quali siano le peculiarità da mostrare ad un possibile cliente o cantiere, esponendo le proprie idee in merito ad un nuovo progetto o traducendo in maniera unica ed accattivante i loro sogni.

Sul piano disciplinare, dunque, è stato assolutamente fondamentale preservare l'unicità dei contenuti mantenendo la caratteristica fondamentale dell'apporto personale alla materia da parte di ciascuno studente, modificando talvolta l'ambiente di lavoro virtuale per favorire la collaborazione e lo scambio tra studenti e, spesso, con esperti del settore che, per ovvie ragioni, sono stati più facili da reperire ed avere in classe.

Per mantenere lo spirito esperienziale del corso ed infondere nei nuovi progettisti le doti di comprensione e restituzione diretta, è stato necessario rispondere alle esigenze della docente e degli studenti con una soluzione immediata e decisiva sia per il periodo pandemico, sia, soprattutto, per gli anni seguenti: l'insegnamento di Concept Design ha

lasciato l'aula virtuale per procedere all'aria aperta con piccoli gruppi di studenti che, passeggiando tra le barche del porto della città della Spezia, sono stati coinvolti in un'esperienza di apprendimento fatta di nozioni ma anche di confronti sia coi pari che con famosi esperti nel settore nautico che hanno affiancato la docente nel perfezionamento dei temi specifici.

In uno scenario geografico che ha consentito tali sviluppi, l'apprendimento della materia ha perso l'accezione di mero momento di apprendimento, acquisendo il valore di esperienza vera e propria e infondendo negli studenti l'idea che studiando si cominci ad imparare, ma è vivendo l'esperienza diretta che si diventa professionisti e che, solo così, di imparare non si finisce mai.

Conclusioni

La riflessione che si propone questo scritto riguarda l'importanza della conservazione dell'unicità di alcune materie e, soprattutto, della loro erogazione che è strettamente connessa sia ai contenuti che al contesto. Soprattutto per quanto riguarda gli sviluppi pratici di una disciplina, è importante il coinvolgimento diretto dei discenti affinché le nozioni possano essere apprese ma anche vissute, senza filtri di alcun genere.

L'esperienza diretta, la condivisione e lo scambio fanno parte della formazione dello studente tanto quanto lo studio teorico: nello specifico, fare pratica del disegno a mano libera aiuta, nel tempo, a costruire la personalità del progettista-disegnatore, che diviene in grado di aggiungere valore ai propri elaborati anche grazie alla riconoscibilità del proprio segno.

Individuare soluzioni coinvolgenti per gli studenti è uno strumento fondamentale laddove risulti impossibile mantenere la qualità della didattica attraverso l'uso del computer.

In conclusione, benchè il periodo pandemico sia stato improvviso ed inatteso ci ha permesso di acquisire uno spirito di adattamento fondamentale. Questa trattazione, però, vuole sottolineare quanto non sia sempre necessario perpetuare pratiche innovative a discapito dell'identità: il computer e la rete sono stati di radicale importanza

durante l'emergenza e continuano ad esserlo per determinati aspetti della vita scolastica e accademica, ma persistono contenuti che necessitano di mantenere un approccio tradizionale perchè venga conservata la loro identità.

Il limite tangibile della dipendenza dalla tecnologia per lo sviluppo e la trasmissione dei progetti, ormai, sta cancellando la capacità dei progettisti di avvalersi del primo strumento dei quali sono dotati fin dall'infanzia: come un bambino utilizza il disegno per raccontare, anche il designer e l'architetto possono tornare ad avvalersene, attraverso un modo di rappresentare le cose che sia riconoscibile e quanto più possibile condivisibile.

Il disegno a mano libera è di tutti, anche di chi pensa di non averlo in dono: traduce tutte le lingue, concretizza tutte le idee e incanta sia chi lo produce che chi lo osserva; è un bagaglio dal quale la progettazione non dovrebbe mai allontanarsi e che i progettisti devono far proprio, fin dall'inizio della loro preziosa carriera.

Riferimenti bibliografici

Altomonte,N. (2014). *Bruno Munari e la comunicazione didattica: origini, metodi, pubblico*

Botta,M. (2020). *Il disegno momento di studio e confronto*, in *Disegnare idee immagini*, n.61/2020, Gangemi Editore, Roma

Colistra,D. (2012). *Il disegno a mano libera per la conoscenza e per il progetto*, Roma, Aracne Edizioni

Domenici,G. (2022). *Didattiche e didattica universitaria. Teorie, culture, pratiche alla prova del lockdown da Covid-19*. DOI: 10.13134/979-12-5977-089-9

Federle,G. (2010). *Matita e Mouse. Il disegno nell'era digitale*. In *Tecnologie didattiche*, n.51.

Franini, A. (2023). *Il Miglio Blu* <https://annafranini.com/il-miglio-blu/>

- Goleman D. (2011). *Intelligenza emotiva. Che cos'è e perché può renderci felici*, Milano, Bur.
- Gregotti,V. (2014). *Il disegno come strumento per il progetto*, Milano, Christian Marinotti Edizioni.
- Inga,L. (2022). *Il disegno nella progettazione nautica: un linguaggio democratico per un comparto esclusivo*. In DAI, disegno per l'accessibilità e l'inclusione
- Martegani,P; Montenegro, R. (2021). *Design digitale, nuove frontiere degli oggetti*, Torino, Testo & Immagine.
- Meneguzzo M. (1986). (a cura di), *Bruno Munari*, Milano, Electa
- Montanari,M. (2021). *La scuola ai tempi del Coronavirus: esperienze, narrazioni, emozioni, riflessioni*
<https://jhce.padovauniversitypress.it/system/files/papers/2021-1-10.pdf>
- Munari,B. (2017). *Design e comunicazione visiva: contributo a una metodologia didattica*, Bari, Laterza Editore
- OCSE (2020). *A framework to guide an education response to the COVID-19 Pandemic of 2020*, OECD Policy Responses to Coronavirus, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/6ae21003-en>.
- Report INDIRE. (2021). *Impatto della Pandemia sulle Pratiche Didattiche e Organizzative delle Scuole Italiane nell'Anno Scolastico 2020/2021*
- Schön,D.A. (1992). *Il professionista riflessivo. Per una nuova epistemologia della pratica professionale*, Bari, Nuova biblioteca Dedalo.

