Learning News AIF

Gennaio 2019, anno XIII – N. 1

“Le metodologie partecipative e visuali” Accompagnare, facilitare e raccontare

Di Claudia Massa[1], Marco Serra[2]

Il Graphic Recording fra facilitazione dei processi comunicativi e performance artistica

Il linguaggio visuale costituisce una conquista antica per la specie umana con origini risalenti addirittura al Paleolitico superiore, e rappresenta una capacità di espressione distintiva dell’uomo. Primordiale forma di pensiero e di memoria, prescinde dall’abilità linguistica ed è condivisa con molte altre specie animali superiori. La rappresentazione visuale nel corso dei millenni si è fatta incredibilmente raffinata e complessa assumendo funzioni sia estetiche che strumentali (spesso entrambe contemporaneamente), soddisfacendo importanti bisogni espressivi o comunicativo-informativi.

È su un fitto ordito di fattori biologici, storici e culturali che la facilitazione visuale fonda la sua dignità e trova il suo spazio. Un ampio universo di metodi, strumenti e tecniche che si avvalgono della potenza comunicativa ed evocativa della rappresentazione visuale per sostenere e accelerare processi semplici o complessi legati all’apprendimento, alla comunicazione e all’organizzazione del pensiero.

---

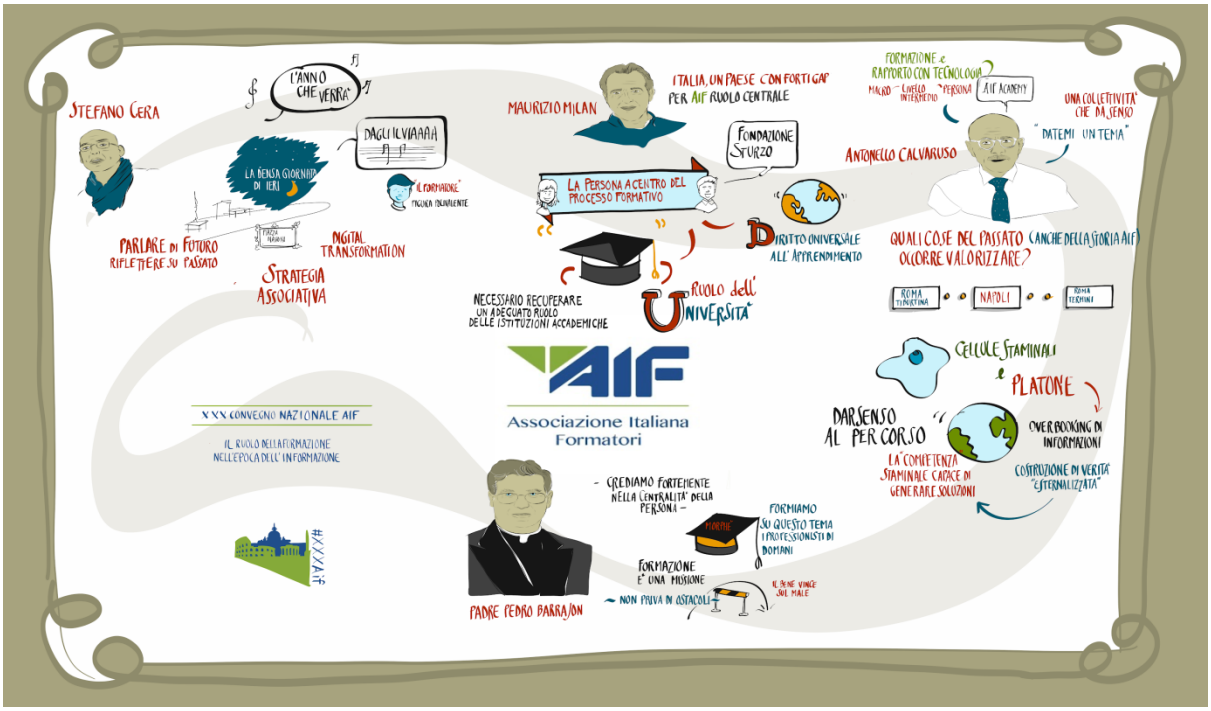
[1] Claudia Massa – Consigliera Nazionale e Vicepresidente AIF Lazio. Consulente aziendale per progetti di cambiamento organizzativo, di valutazione e sviluppo manageriale ed imprenditoriale. È tra gli autori del libro “Formazioni one to one” (F. Angeli, Milano 2012) e di diversi articoli e pubblicazioni. E-mail: claudiamassamail@gmail.com

[2] Marco Serra – Sociologo del lavoro, formatore e facilitatore esperto di metodi visuali e gamification. Cofondatore di Visual Stories e Mycro Working Roma ha ideato e sperimentato un approccio laboratoriale integrato per la facilitazione dei processi complessi caratterizzato dal kit di strumenti utilizzati anche durante il XXX Convegno AIF (Tovaglie parlanti e Quaderni della facilitazione).
E-mail: markoserra@gmail.com

Tradizionalmente questa attività è realizzata su grandi fogli di carta o lavagne a latere dei relatori, posti in una posizione ben visibile per il pubblico seduto in platea, per restituire rappresentazioni pienamente fruibili a conclusione dell'evento. L'uso di strumenti digitali (come ad esempio tablet o tavole grafiche) o telecamere (ad esempio GoPro) per la ripresa del lavoro del *graphic recorder*, consente la proiezione del contenuto a favore del pubblico in simultanea durante eventi quali *workshop*, conferenze, lezioni, riunioni, sessioni di lavoro partecipato etc.

Il ricorso al **Graphic Recording** è sempre più comune, e le ragioni del successo di questa tecnica sono essenzialmente le seguenti:

- Consente l'organizzazione dei concetti in una mappa visuale e testuale posta su apposite aree dello spazio grafico a disposizione, grazie al lavoro di sistematizzazione del contenuto da parte del facilitatore;
- Migliora l'attenzione del pubblico e contribuisce a fissare i punti chiave delle relazioni;
- Fornisce al pubblico una esperienza connettiva visuale e dinamica a supporto dell'esperienza uditiva;
- Il ricorso alle immagini (forme, colori) e all'utilizzo di espedienti di rappresentazione (es. il linguaggio metaforico e l'utilizzo di paradossi visuali) contribuiscono alla memorabilità dell'evento nel tempo, ossia la capacità di essere ricordato;
- Il *graphic recording* è contemporaneamente un processo di facilitazione e una performance artistica che valorizza l'esperienza complessiva dell'evento. Ogni graphic recorder, infatti, sviluppa un proprio stile distintivo e organizza l'output in una maniera originale lavorando sul delicato equilibrio di interpretazione visuale del contenuto esperto espresso dal relatore, senza sostituirsi ad esso.
- Le tavole visuali realizzate durante gli eventi sono ottimi strumenti per animare sessioni laboratoriali.
- Le tavole sono utili output capaci di rendere visivamente più accattivante e fruibile la composizione del materiale post-evento.



In alto è illustrata la sintesi dell'avvio dei lavori del XXX Convegno AIF con lo strumento del Graphic Recording.

La facilitazione visuale è una attività professionale relativamente nuova in Italia, sono ancora poche le persone che svolgono con continuità questa professione. L'utilizzo di strumenti e pratiche visuali è fortemente connaturato con attività di facilitazione per l'accompagnamento di processi che riguardino non solo l'apprendimento. Il facilitatore visuale accompagna oggi l'attività del lavoro di gruppo nell'ambito delle più svariate attività che vanno dalla co-progettazione urbanistica al *service design*, dalla progettazione di prodotti creativi alla valorizzazione di eventi formativi ed informativi (come nel caso del XXX Convegno Nazionale AIF), a quelli legati ad eventi per il mondo corporate, istituzionale, e del terzo settore. Esiste un'associazione mondiale con sede negli Stati Uniti che aggrega i professionisti di ogni Paese, l'IFVP (International Forum of Visual Practitioner) e un'associazione europea EFVP costituita di recente con il primo incontro tenutosi a Roma nel 2017 ospitato nella sede di *Visual Stories*. A seguito del primo *meeting*, cui hanno partecipato oltre quaranta *visual practitioner* provenienti da tutta Europa si sono succeduti incontri in molte capitali europee durante i quali si è dato impulso ad una giovane, vivace, ed innovativa comunità di professionisti.

Nella prima giornata del Convegno Nazionale AIF è stata adottata come facilitazione visuale la tecnica del ***Graphic Recording*** con l'obiettivo di cristallizzare "in diretta" le parti essenziali degli interventi attraverso la realizzazione di disegni e testi, e di porli in una sequenza narrativa rispetto al tema del convegno.

In alto Marco Serra accompagna il convegno con un percorso di facilitazione visuale.

Il laboratorio di *co-design* formativo sviluppato per AIF

Il Convegno Nazionale di AIF da trenta edizioni rappresenta tra le più significative proposte italiane per il mondo della formazione. Un mondo sempre più eterogeneo nella sua composizione, anche e soprattutto per i contesti nei quali i suoi professionisti si muovono con impatto crescente. Lo abbiamo pensato, dunque, non solo come un evento ma anche come un momento specifico in cui la comunità degli esperti dell'apprendimento si incontra, intreccia nuove relazioni, promuove partnership generative, guarda all'esperienza plurale e connettiva dei suoi associati e non solo, per definire con essi futuri desiderabili.

Siamo partiti dall'accento posto sul tema della complessità dal Direttore Scientifico del convegno Piero Dominici e delle "competenze staminali" proposte da Vindice Deplano, intese come nuove frontiere dell'apprendimento ed in grado di accogliere e valorizzare quella visione sistemica ed olistica caratterizzante la stessa complessità. In quanto frontiere dell'apprendimento, tali competenze non sono state volutamente definite nel contenuto, ma caratterizzate per la loro funzione: poter leggere ed interpretare un mondo in continuo cambiamento, consentire di agire in esso con propositività ed efficacia, e possibilmente per trasformarlo in meglio.
Alla proposta di riflessione sulla complessità unitamente all'utilizzo della metafora delle competenze staminali è corrisposta la necessità di immaginare un modo diverso di lavorare connettivo e generativo che andasse ad identificare, connotare, e rendere coerente il significato di tali competenze.

In alto Claudia Massa facilita il lavoro dei partecipanti al tavolo Imprese con il supporto della Tovaglia Parlante.

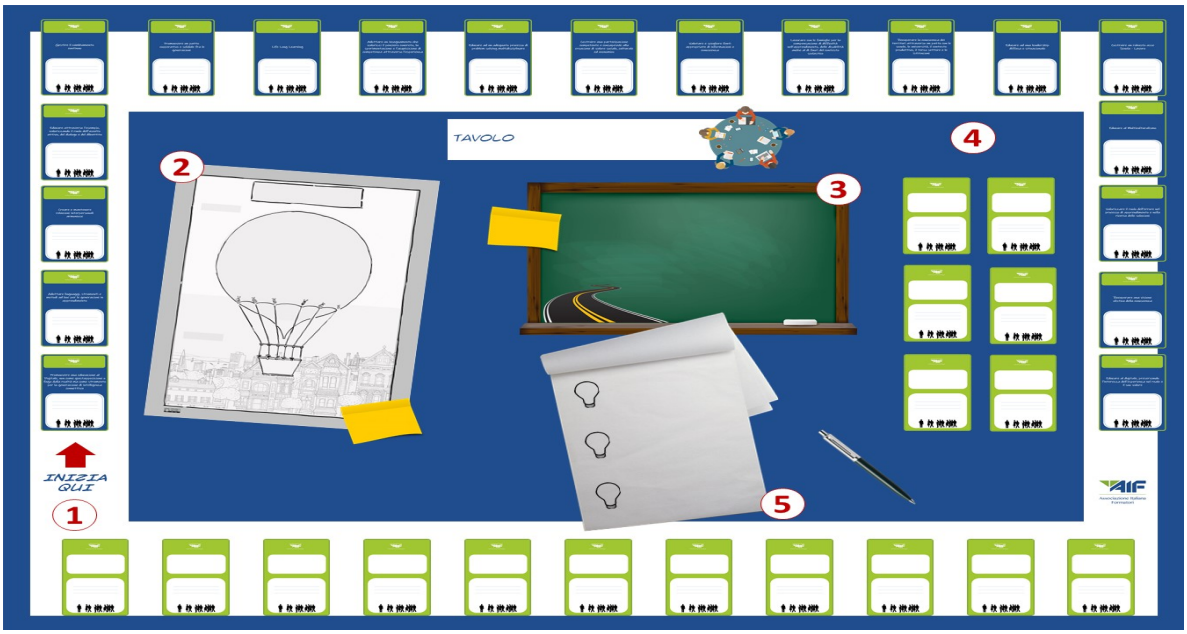
Il passo successivo è stato quello di individuare gli ambiti nei quali lo sviluppo e l'espressione delle competenze staminali potessero dare un contributo significativo. Ne abbiamo individuati otto che riteniamo a maggiore impatto sociale: imprese, scuola, università, istituzioni, tecnologie, terzo settore, cultura e sanità.

L'idea è stata quella di progettare e facilitare un laboratorio partecipativo che, riprendendo gli spunti e gli stimoli offerti nella giornata precedente dai diversi relatori, portasse avanti la riflessione sulla metafora delle competenze staminali favorendo l'attivazione dell'intelligenza connettiva dei circa centociquanta partecipanti provenienti dalle delegazioni AIF di tutta Italia. L'obiettivo è stato quello di attivare e collegare attraverso la metodologia del *co-design* saperi, competenze, visioni ed esperienze delle persone coinvolte, per ampliare la prospettiva di partenza e generare nuovi paradigmi con cui abitare la realtà ed i suoi cambiamenti.

Gli strumenti sviluppati per AIF

Come per tutti gli strumenti anche quelli della facilitazione visuale sono scelti in base alle finalità che si vogliono raggiungere. Nella prima giornata di lavori caratterizzata dagli interventi di eminenti relatori abbiamo utilizzato la tecnica del ***Graphic Recording*****,** per rendere memorabile l'evento, narrando e focalizzando i punti chiave anche da un punto di vista artistico-visivo. Nella seconda giornata ci siamo avvalsi del **kit di strumenti visuali** progettato *ad hoc* costituito dalle **Tovaglie Parlanti**, dai **Quaderni della facilitazione,** e corredato dalle **Carte delle Competenze Staminali**, con l'obiettivo di supportare e guidare in forma laboratoriale, ludica e partecipativa il lavoro di gruppo svolto nei diversi tavoli. Tali strumenti sono stati pensati per

facilitare l'analisi sui temi proposti e sollecitare il maggior numero di contributi, consentendo una più agile e condivisa sistematizzazione dei contenuti prodotti.



In alto la Tovaglia Parlante progettata da Marco Serra per il XXX convegno AIF

Come si vede dall'illustrazione la **Tovaglia Parlante** indica un vero e proprio percorso suddiviso in tappe, che accompagna il lavoro del gruppo nell'approfondire e nell'ampliare la prospettiva del tema in questione, aggiungendo tasselli significativi ad ogni *step*. Inoltre la guida per simboli ed immagini aiuta la riflessione individuale a fare collegamenti più ampi, a sintetizzare ed elaborare pensieri complessi, attivando contemporaneamente e più facilmente la parte sinistra del cervello che segue il pensiero logico-lineare, con la parte destra più intuitiva e creativa. Questo processo, con il supporto di un facilitatore esperto, favorisce la ricchezza e la qualità dei contributi prodotti da parte di tutto il gruppo.

Il **Quaderno della Facilitazione** anch'esso ideato in veste grafica, è un vero e proprio vademecum delle tappe del percorso. All'interno di esso troviamo indicati in modo sequenziale e propedeutico obiettivi, attività e tempi per ogni *step*.

Infine le **Carte della Facilitazione**, forniscono stimoli e spunti ispirativi per avviare, stimolare, e portare avanti il ragionamento. Possono essere caratterizzate da simboli evocativi, parole chiave, archetipi, o frasi. Nel caso del Convegno AIF sulle carte sono state trascritte frasi riprese da un TEDX a cui l'autore ha partecipato per conto dell'Università Tsinghua di Pechino sull'apprendimento dei *millennials*, uno speech sviluppato con il supporto di una comunità digitale attraverso una pagina Facebook, con l'integrazione del lavoro di un centinaio di insegnanti e formatori.

In alto un esempio delle Carte della Facilitazione utilizzate al XXX Convegno AIF.

In un *paper* elaboreremo a breve una sintesi testuale e grafica di quanto prodotto dai diversi tavoli di lavoro che verrà restituito a tutti i soci AIF. L'idea, infatti, è che quanto prodotto dall'attività di *co-design* formativo nel convegno rappresenti il punto di partenza generativo dell'attività di AIF per l'anno appena entrato. Il lavoro sarà ulteriormente sviluppato con il contributo dei soci di tutte le delegazioni, i cui risultati completeranno il lavoro avviato in questo convegno e saranno presentati nella sua prossima edizione.

Ripartiremo dall'ultima domanda, su quali possano essere le azioni concrete, specifiche e misurabili con cui AIF può promuovere lo sviluppo delle "competenze staminali" negli ambiti individuati. Gli strumenti di facilitazione indicati rappresentano sicuramente un supporto prezioso nel guidare la portata più ampia dell'analisi che ci siamo posti, e nel mettere più agevolmente in connessione saperi ed esperienze presenti nell'associazione così da agevolarne le risposte.

Bibliografia:

D. Sibbet, Visual Meetings: How Graphics, Sticky Notes and Idea Mapping Can Transform Group Productivity, Paperback 2010

D. SIbbet, Visual Teams: Graphic Tools for Commitment, Innovation, and High Performance , Paperback 2011

D. Gray, S. Brown, J. Macanufo, Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers, Paperback 2010

R. Arnheim: Arte e percezione visiva, Feltrinelli 2008

E. H. Gombrich, J. Hochberg, M. Black: Arte, percezione e realtà, Piccola Biblioteca Einaudi 2002