

**EDIZIONE SPECIALE!**

# GRAPHICS FOR LEARNING

L'ORIGINE DI UN  
SUPER-EROE  
DEL DESIGN!

Linee guida comprovate per la pianificazione, la progettazione e la valutazione delle immagini nei materiali formativi.

**All'interno: 17 Superpoteri della Comunicazione Visiva!**



**ZAPOW!**



**SHAZAM!**



**Basato  
sulla ricerca  
scientifica!**



# NEL MONDO DELLA FORMAZIONE, UN'OMBRA SI ALLUNGA...

Troppo spesso, il potenziale delle immagini per migliorare l'apprendimento e le prestazioni lavorative rimane irrealizzato. Alcuni materiali sono un "muro di parole", quasi privi di immagini. Altri abusano di grafiche puramente decorative.



Il Muro di Parole: dove l'apprendimento va a morire.



Il Demone Decorativo: bello ma inutile.

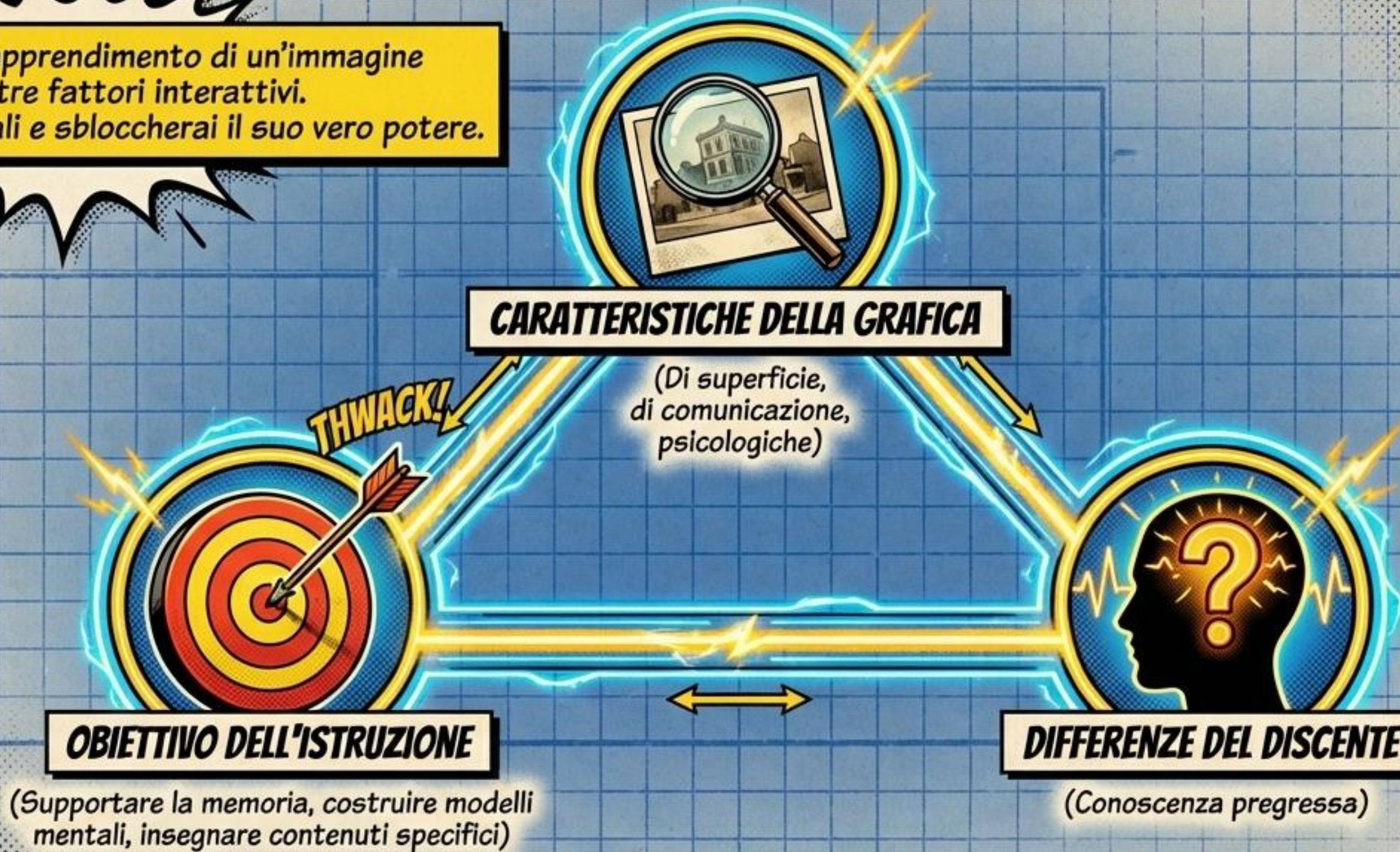






# NON ESISTE UNA FORMULA MAGICA, MA UN **PIANO STRATEGICO**.

Il valore di apprendimento di un'immagine dipende da tre fattori interattivi. Padroneggiali e sbloccherai il suo vero potere.



Il tuo primo compito: analizzare sempre questi tre elementi prima di scegliere un'immagine.



# I 7 SUPERPOTERI DELLA COMUNICAZIONE VISIVA

Ogni immagine ha uno scopo.  
Scegli il tuo potere con saggezza.



## DECORATIVA

Aggiunge fascino estetico o umorismo.



REMINDER

## MNEMONICA

Fornisce indizi per recuperare informazioni.



## RELAZIONALE

Mostra relazioni quantitative.



## INTERPRETATIVA

Illustra una teoria o relazioni causa-effetto.



## RAPPRESENTATIVA

Raffigura un oggetto in modo realistico.



## ORGANIZZATIVA

Mostra relazioni qualitative.



## TRASFORMAZIONALE

Mostra cambiamenti nel tempo o nello spazio.

NOTA: I poteri Organizzativo, Relazionale, Trasformazionale e Interpretativo sono "Grafiche Esplicative": fondamentali per costruire una comprensione profonda.

CLASSIFIED

TOP SECRET



# INCONTRA IL TUO ARCINEMICO: IL MOSTRO DEL CARICO COGNITIVO!



La Memoria di Lavoro (WM) è dove avviene il pensiero attivo, ma la sua capacità è estremamente limitata. La Memoria a Lungo Termine (LTM) è un vasto magazzino, ma è inerte. L'apprendimento efficace deve gestire il carico sulla WM per non sopraffarla. Qualsiasi progetto didattico che ignora i limiti della memoria di lavoro è inevitabilmente carente.



# IL QUARTIER GENERALE SEGRETO: COME FUNZIONA L'APPRENDIMENTO



Un'immagine efficace non è solo un'immagine. È uno strumento che guida l'informazione attraverso ogni checkpoint di questo processo, supportando l'attenzione, gestendo il carico e costruendo nuovi modelli mentali.





# DIRIGERE L'ATTENZIONE PER SCONFIGGERE LA DISTRAZIONE

## TATTICA 1: USARE SEGNALI

Un segnale è una tecnica per far risaltare gli elementi importanti. Usa frecce, cerchi, colori o contrasto per guidare l'occhio del discente, specialmente in immagini complesse o animazioni.

PRIMA



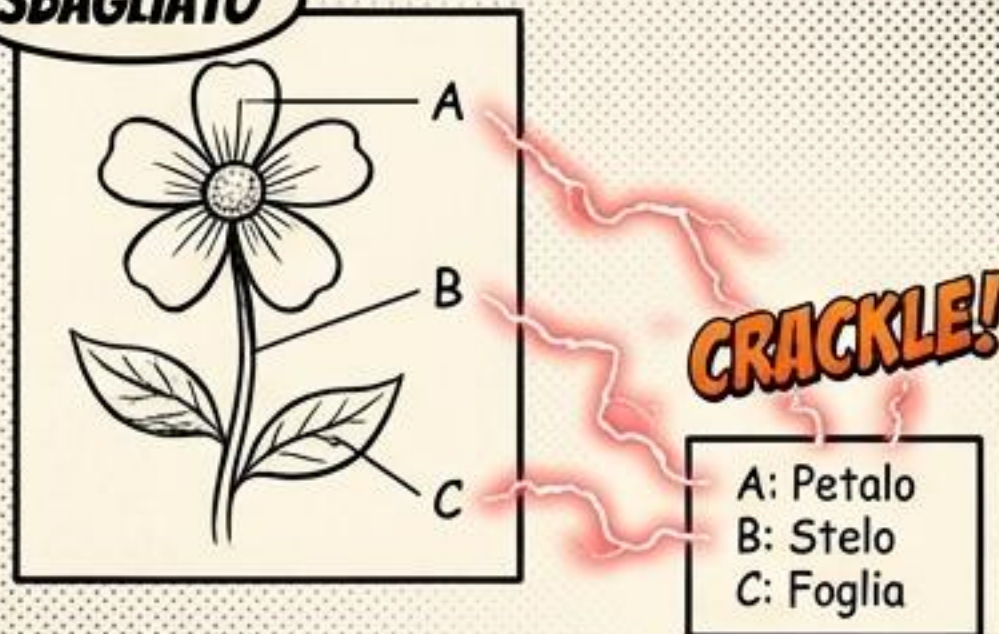
DOPO



## TATTICA 2: PRINCIPIO DI CONTIGUITÀ

Evita l'attenzione divisa! Posiziona il testo descrittivo vicino alla parte dell'immagine a cui si riferisce. Obbligare i discenti a collegare mentalmente testo e immagini distanti aumenta il carico cognitivo e deprime l'apprendimento.

SBAGLIATO



GIUSTO







# ATTIVARE LA CONOSCENZA PER PREPARARE LA MENTE.

L'apprendimento è integrazione. Le nuove informazioni devono "agganciarsi" a ciò che il discente sa già. Gli "organizzatori anticipati" creano questo aggancio.

**LEGGI QUESTO TESTO. QUANTO LO CAPISCI?**



Se i palloncini scoppiassero, il suono non si sentirebbe... una finestra chiusa impedirebbe al suono di passare... una rottura nel filo causerebbe problemi...

**ORA GUARDA L'IMMAGINE E RILEGGI.**



L'immagine, vista PRIMA, fornisce un contesto che rende il testo comprensibile. Questo è il potere di un organizzatore anticipato espositivo: crea una struttura su cui "appendere" i nuovi dettagli.





## **COSTRUIRE MODELLI MENTALI PER UNA COMPRENSIONE DURATURA.**

Il vero obiettivo non è memorizzare, ma capire. I "modelli mentali" sono le strutture di conoscenza nella memoria a lungo termine che permettono di risolvere problemi e fare previsioni. Le "Grafiche Esplicative" sono il tuo strumento migliore per costruirli.

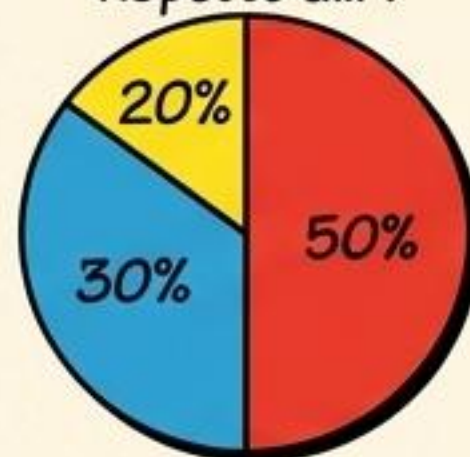
### **ORGANIZZATIVA**

Mostra "chi è collegato a chi".



### **RELAZIONALE**

Mostra "quanto grande è rispetto a...".



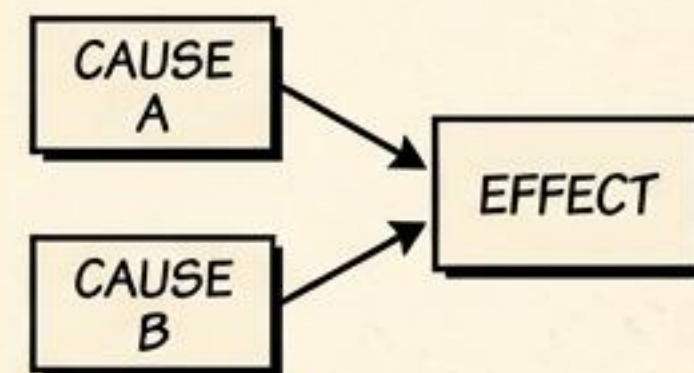
### **TRASFORMAZIONALE**

Mostra "cosa succede dopo".



### **INTERPRETATIVA**

Mostra "perché funziona così".



Le grafiche che mostrano relazioni portano a un apprendimento più profondo rispetto a quelle che mostrano solo oggetti.



# LA SCELTA DELL'ARMA GIUSTA: ABBINARE GRAFICHE E CONTENUTI

Non usare un martello per avvitare una vite. Ogni tipo di contenuto ha la sua grafica ideale.

KAPLOUM!

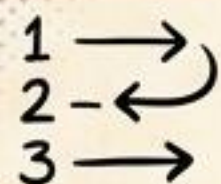
SHAZAM!

ZAP!

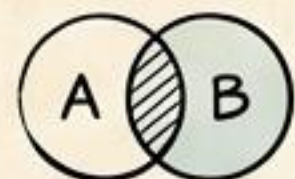
SHAZAM!

ZAP!

## TIPO DI CONTENUTO



**PROCEDURE**  
(Passo dopo passo)



**CONCETTI**  
(Cosa è / non è)



**FATTI**  
(Informazioni discrete)



**PROCESSI**  
(Come funziona)



**PRINCIPI**  
(Linee guida causa-effetto)

## POTERE VISIVO CONSIGLIATO

**Rappresentativa e Trasformatzionale**  
(es. screenshot animati, video)

**Rappresentativa** con esempi diversi,  
**Interpretativa** (es. foto di esempi e non-esempi)

**Rappresentativa e Mnemonica**  
(es. foto di un oggetto, un'analogia visiva)

**Trasformatzionale** (es. diagramma di flusso animato, serie di immagini statiche)

**Esplicativa** (Relazionale, Interpretativa, Trasformatzionale) (es. grafici, schemi)



**KAPOW!**

# IL PIANO SEGRETO DEL SUPER-EROE: IL MODELLO DI PROGETTAZIONE VISIVA

**ZAP!**

I grandi eroi non improvvisano. Seguono un piano. Questo modello in 5 fasi garantisce che ogni grafica sia integrata, funzionale e potente.



## FASE I: Definire l'Obiettivo

Informare?  
Costruire competenze?

## FASE II: Determinare il Contesto

Discenti? Ambiente?  
Mezzo di distribuzione?

## FASE III: Progettare l'Approccio Visivo



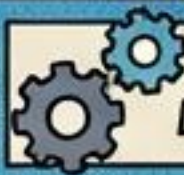
Look & Feel?  
Immagine da proiettare?

## FASE IV: Identificare la Funzione di Comunicazione



Quale dei 7  
superpoteri serve?

## FASE V: Applicare i Principi Psicologici



Gestire il carico?  
Dirigere l'attenzione?

Dall'obiettivo generale al layout di ogni singola schermata, ogni decisione è guidata dalla strategia.

**KAPOW!**

**SHAZAM!**



# LA TRASFORMAZIONE: DA DESIGNER A SUPER-EROE DELL'APPRENDIMENTO

**PRIMA:** Un campo di battaglia di confusione...



Confusione, sovraccarico, apprendimento depresso.

**DOPO:** La nascita di un Super-Eroe dell'Apprendimento!



Chiarezza, efficienza, comprensione profonda



# IL TUO POTERE, LA TUA RESPONSABILITÀ.



**"L'EFFICACIA DI UNA GRAFICA DIPENDE DALLA SUA  
FUNZIONE, NON SOLO DALLA SUA FORMA."**

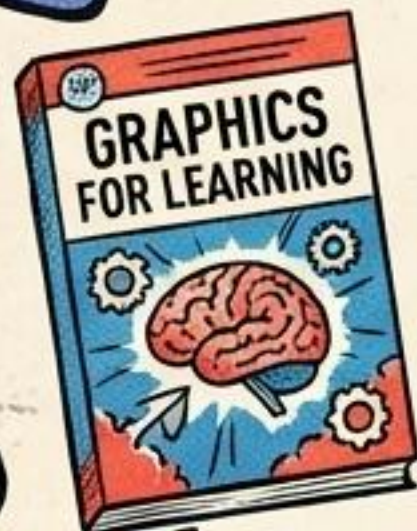
NON CHIEDERTI SOLO "È BELLA?". CHIEDITI:

- ☞ - Dirige l'attenzione?
- ☞ - Attiva la conoscenza giusta?
- ☞ - Minimizza il carico cognitivo irrilevante?
- ☞ - Aiuta a costruire un modello mentale accurato?
- ☞ - Supporta il trasferimento delle competenze al lavoro?



# DAL CAVEAU DELLA CONOSCENZA

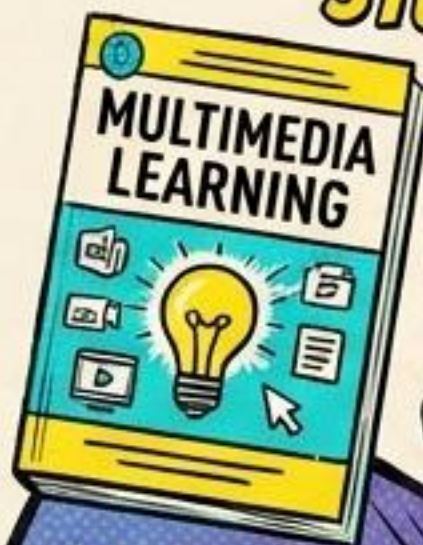
**LETTURE CONSIGLIATE PER EROI AVANZATI**



Clark, R. C., & Lyons, C. (2011). *Graphics for Learning: Proven Guidelines for Planning, Designing, and Evaluating Visuals in Training Materials.*

**IMPARA!**

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.).



**STUDIA!**

**LE MENTI DIETRO LA MISSIONE**



**DR. RUTH COLVIN CLARK**

Questo sommario si basa sul lavoro fondamentale di **Dr. Ruth Colvin Clark**, psicologa dell'istruzione specializzata nell'apprendimento efficace della forza lavoro, e **Chopeta Lyons**, creatrice di premiati prodotti di apprendimento.



**CHOPETA LYONS**



**ORA VAI, E PROGETTA PER L'APPRENDIMENTO!**

**COGNITIVE LOAD-DETECTOR RING!**

**ORDER NOW!  
ZAP AWAY  
CONFUSION!**

