

DESIGN

Spazi formali, informali e interstizi

Lo spazio per l'apprendimento è dunque nozione sfumata, oltre l'aula tradizionale, includendo l'ufficio classico, i musei aziendali, le stanze riunioni oltre ad un ampio ventaglio di altri ambienti formali e informali, come biblioteche, caffetterie, ristoranti, palestre, includendo in questa lista anche spazi virtuali e "terzi luoghi", cioè luoghi privati dove non ti nota nessuno e tale "anonimato" strategico (Congdon, C. et alii, 2010), talvolta con brusio di sottofondo, tende a favorire concentrazione e focalizzazione.

LINC ci indica due tipologie di spazi: quelli più vicini alla tradizionale idea di *schooling* e altri che si intrecciano e sovrappongono al lavoro e alla vita ordinaria. Per i primi – le aule chiamate Idea, Crea, Condividi – sono presenti alcune novità: hanno maggiore flessibilità nella configurazione di sedie, tavoli, "cattedra", in relazione agli argomenti trattati. L'aula mette al centro l'interazione tra partecipanti e docente che, nel modello LINC (come anche in quello LED di Intesa Sanpaolo), ha più un ruolo da agevolatore/facilitatore anziché di "detentore" unico e assoluto di una specifica conoscenza, per promuovere apprendimento in forma esperienziale (Boud et al. 1985; Kolb 1984; Kolb and Kolb 2005). Negli spazi che sovrappongono vita ordinaria e lavoro è ancora l'apprendimento esperienziale che si concretizza in un'ampia varietà di spazi informali (Eraut e Hirsh, 2004, Evans et al., 2006). Il coinvolgimento e l'*agency* individuale si alimenta di tali condizioni informali e viene potenziato nei bordi e tra gli interstizi tra gli spazi formali. Steelcase, per marcare questo aspetto, usa un termine evocativo: collisione. Gli spazi informali e gli interstizi (bordi, margini, limiti) favoriscono lo scambio di idee, esperienza, conoscenza. Apprendere attraverso e all'interno dei margini è stato oggetto di interesse in un numero crescente di studi (Guile 2010; Harreveld and Singh 2009; Tuomi-Grohn and Engstrom 2003, Kersh N. 2016). Gli interstizi sono un tipo di spazio, spesso di risulta, che facilita l'apprendimento (Harris and Ramos 2012; Edwards 2011) oltre che specifici modelli di interazione, offrendo opportunità per un maggiore coinvolgimento individuale (Evans et al. 2006). Interstizi e, in minima parte, gli spazi informali, si presentano talvolta come soluzioni incomplete per invitare gli utenti a reinterpretarli e reinventarli. Sono spazi che aspettano di essere abitati da una comunità, che non impongono comportamenti e modalità di interazione e si configurano come piattaforme che aspettano proposte di adozione e uso. Innovazione e apprendimento sono attività intrinsecamente sociali: il permettere ad un gruppo di far proprio e rendere riconoscibile uno spazio – nella logica di una comunità di pratica (Lave and Wenger, 1991) - può favorire e potenziare i processi di apprendimento. In Loccioni, ad esempio, un luogo molto amato per discutere insieme di nuovi progetti è la grande quercia di fronte al ponte disegnato da Thomas Herzog, che scavalca il fiume Esino e che invita ad esplorare i 2km di futuro, un progetto di riqualificazione delle rive e valorizzazione del territorio che evidenzia le policy di responsabilità sociale dell'impresa. È spesso all'ombra di questa grande quercia, luogo informale *par excellence*, che viene combinata insieme conoscenza, esperienza e intuizione.

Continuous learning nello spazio e nel tempo

Il processo di *continuous learning* che stiamo descrivendo avviene mettendo a sistema diverse specie di spazi ma anche sequenze temporali differenti. Con il design dei servizi la dimensione temporale diviene variabile significativa del progetto, correlando la materialità di spazi e artefatti a cicli temporali.

L'"episodicità" del processo formativo appartiene ad un modello superato perché lo stesso processo si realizza attraverso un continuum che attiva l'individuo con una costante tensione ad accrescere le proprie conoscenze. Il lavoratore della conoscenza, attraverso l'atto dell'osservare consapevole e competente

(capace cioè di cogliere nessi e correlarli in modo critico), è costantemente attivo nell'atto dell'apprendere (Butera, 1990, Morello, 1997).

Anche nei processi più tradizionali di apprendimento il tempo diventa variabile di progetto, centrato sulla risposta del fruitore in termini di interesse, considerando i ritmi fisiologici così come, grazie alla comprensione delle neuroscienze, i fenomeni di attenzionalità e capacità di assorbimento. Mente e corpo non sono macchine e non seguono un processo lineare come le seconde, la mente infatti ha un ritmo che alterna attività e pause. L'attenzione verso un determinato argomento non può essere tenuta per troppo tempo (e cambia secondo le generazioni: i nativi digitali, ad esempio, hanno un limite di attenzione inferiore). Ignorare questo ritmo significa causare situazioni di discomfort, attivando gli ormoni che generano lo stress e riducendo l'attività neuronale della corteccia prefrontale, la parte del cervello dedicata a pensare creativamente e apprendere. Comprendere questi ritmi naturali significa migliorare i processi di apprendimento ma questi ritmi, nel quadro di questa riflessione, sono spesso associati a spazi che vi sono dedicati, ad esempio zone che consentono di focalizzarsi su compiti esercitativi, altre zone per il relax (vere e proprie stanze per la decompressione e la rigenerazione, anecoiche e orientate ad una sorta di deprivazione sensoriale), altre ancora per la socializzazione e la collaborazione. Isao Hosoe, l'ispiratore di Play Factory in Loccioni, ha più volte indicato – per marcare l'importanza del tempo come variabile del progetto - un concetto proprio della cultura e della tradizione giapponese, quello di MA. MA significa diverse cose: intervallo, spazio tra oggetti, una stanza, un interstizio, i dintorni di una "cosa". Indica inoltre un intervallo che associa tempo e spazio e che ha un inizio e una fine. Può essere un tempo destinato ad un uso particolare, un'occasione, l'intervallo in una sequenza musicale o in una danza, il tempo di un respiro. MA si concretizza nella fenomenologia della casa giapponese, che a partire da uno stesso spazio, e grazie a sistemi leggeri, mobili, trasparenti, consente di dividere per facilitare diverse funzioni: nutrirsi, dormire, rilassarsi ecc. È un concetto ambiguo, ogni situazione funzionale è temporanea. Lo spazio, secondo il MA, può influenzare la percezione del tempo di una persona, interagendo e aggirando altre variabili che influenzano la persona, come la concomitanza del suo umore o delle sue personali esperienze. L'attenzionalità che supporta ogni processo di apprendimento può quindi trarre vantaggio se lo spazio risulta meno rigido, se interpreta – attualizzandoli – i principi della casa tradizionale giapponese, se può configurarsi velocemente secondo gli obiettivi formativi, se può diventare stage per alcuni e platea per altri, se si adatta alle circostanze di un esercizio o di un workshop (Hosoe et al., 1991).