



Formazione moda nella transizione

testo di/text by Elisabetta Cianfanelli

Fashion training in the transition

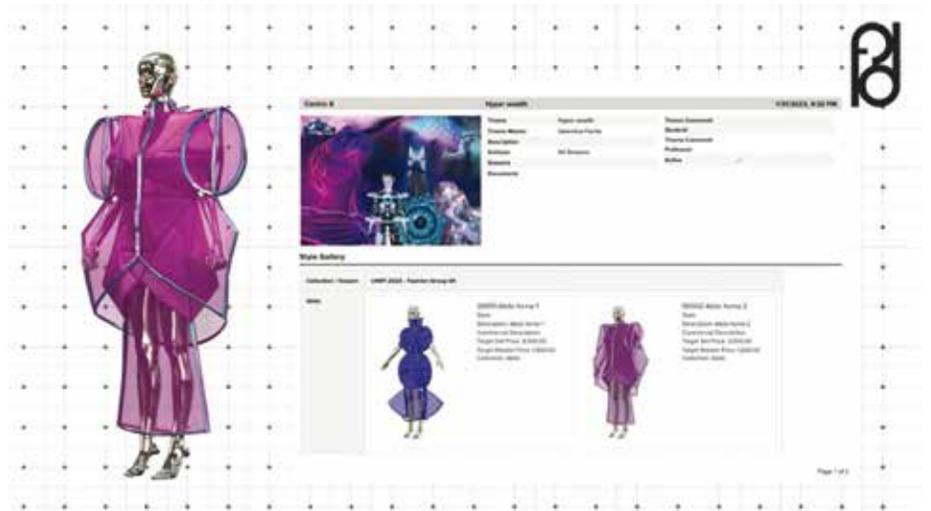
1. Post-pandemic: acceleration, transition, and new challenges for education

With the pandemic, the theme of transformation has entered powerfully into everyday social debate, bringing to the fore the need to explore a new design for change. The structural change strongly accelerated by the emergency condition has raised substantial challenges that highlight many of the contradictions of our living. 'Nothing will ever be the same again' is therefore perhaps one of the least far-fetched predictions (Harkavy et al., 2021) that can be made in the post-pandemic phase. While some of the transformations already underway have undergone strong accelerations - the digitisation processes in particular - others have experienced strong reversals, such as the exponential process of urbanisation of the world's population, concentrating all the services and strategic infrastructures on the large urban centres, which will condition the propensity for mobility that characterises the society to come. This strong acceleration, accompanied by profound changes in social behaviour, highlights the need to articulate wide-ranging and systemic reflections in order to understand how both the models of use of the places set aside for teaching and the relational dynamics between teacher and learner can change, but above all how the rigid articulations of the educational process can be revolutionized, combining the need to return to giving

1. Post-pandemia: accelerazione, transizione e nuove sfide per la formazione

Con la pandemia, il tema della trasformazione è entrato prepotentemente nel quotidiano dibattito sociale facendo emergere l'esigenza di esplorare una nuova progettualità del cambiamento. Il mutamento strutturale fortemente accelerato dalla condizione di emergenza ha sollevato sfide sostanziali che mettono in luce molte delle contraddizioni del nostro vivere. "Niente sarà più come prima" è quindi forse una delle previsioni meno azzardate (Harkavy et al., 2021) che è possibile avanzare nella fase post-pandemica. Se alcune delle trasformazioni già in atto hanno subito delle forti accelerazioni - i processi di digitalizzazione in particolare - altre hanno invece sperimentato delle forti inversioni di tendenza come, ad esempio, il processo esponenziale di inurbamento della popolazione mondiale, concentrando sui grandi centri urbani tutti i servizi e le infrastrutture strategiche che si trovano a condizionare la propensione alla mobilità che caratterizza la società a venire. La forte accelerazione, accompagnata da profonde modifiche dei comportamenti sociali, mette in luce la necessità di articolare riflessioni ampie e sistemiche per capire come possano cambiare sia i modelli di fruizione dei luoghi deputati alla didattica, sia le dinamiche relazionali tra docente e discente, ma soprattutto come possano essere rivoluzionate le rigide articolazioni del processo formativo, coniugando l'esigenza di tornare a dare importanza alla dimensione sociale dell'insegnamento e dell'apprendimento, con un uso innovativo degli strumenti digitali per una didattica a distanza di nuova generazione. Questo ha particolare rilevanza nell'ambito della formazione universitaria sulle discipline del progetto, per le quali le traiettorie trasformative sono anche e soprattutto segnali da cogliere per permettere agli studenti di maturare le competenze e gli strumenti utili a scorgere i futuri scenari che investiranno la loro professione. La formazione universitaria nell'ambito del design della moda, in particolare, si confronta con un settore industriale e culturale che tra i primi è in grado di cogliere le istanze del presente, rappresentando sia uno specchio del contemporaneo, che un bacino di suggerimenti per il futuro. Nel nuovo assetto delle dinamiche spazio/tempo (Morace, 2021) si assiste ad un progressivo cambiamento degli stili di vita e di lavoro, in una mutata relazione tra tempo impegnato e tempo libero, tra lavoro ad orario a lavoro a obiettivi. Questo si trova chiaramente ad influire sulla formazione dei professionisti e delle menti di domani, imponendo non solo la progettazione di nuovi percorsi didattici, ma anche una rimodulazione dei luoghi e dei processi della formazione universitaria. Oggi, infatti, il mezzo tecnologico rivela la sua forza strategica, mostrando come formazione e studio non richiedano necessariamente la presenza fisica in quei luoghi ad alta intensità, quali poli ad alta velocità materica, permettendo un recupero e una riabilitazione di quei luoghi remoti, borghi dimenticati, forse non punti nodali della mobilità reale, ma sempre connessi. Così come abbiamo potuto constatare nel periodo di *lockdown* del 2020, l'infrastrut-

Esempi di progetti svolti a distanza sulla piattaforma PLM Centric / Examples of projects carried out remotely on the Centric PLM platform



importance to the social dimension of teaching and learning, with an innovative use of digital tools for a new generation of distance teaching. This has particular relevance in the context of university training in the design disciplines, for which the transformational trajectories are also and above all signals to be grasped in order to allow students to mature the skills and tools useful for foreseeing the future scenarios that will affect their profession. University education in fashion design is confronted with an industrial and cultural sector that is among the first to be able to grasp the instances of the present, representing both a mirror of the contemporary and a reservoir of suggestions for the future. In the new order of space/time dynamics (Morace, 2021), there is a progressive change in lifestyles and work styles, in a changed relationship between busy time and free time, between working to hours and working to objectives. This is clearly affecting the training of tomorrow's professionals and minds, imposing not only the design of new didactic paths, but also a reshaping of the places and processes of university education. Today, in fact, the technological medium reveals its strategic strength, showing how education and study do not necessarily require a physical presence in those high-intensity places, such as poles of high material velocity, allowing for a recovery and rehabilitation of those remote places,

tura digitale sembra rispondere in maniera efficiente ed efficace alle esigenze della didattica frontale, permettendo di far fronte alla fase emergenziale. Allo stesso tempo emergono, insieme alle criticità, anche i valori umani da preservare nelle relazioni tra le figure coinvolte, sia nel processo formativo che nelle attività di ricerca. Se quindi, in fase emergenziale le le strutture dedite alla formazione, in particolare quelle universitarie, sono riuscite ad adattarsi velocemente all'utilizzo di modelli di didattica a distanza che sarebbero proseguiti anche nel periodo successivo al *lockdown*, ossia quello denominato di Fase 2 e Fase 3 (Ministero dell'Istruzione, 2020) - come indicato dall'ordinanza del Ministero dell'Istruzione del 17 Aprile 2020 - è importante che il processo di rinnovamento avviato non si arresti, ma rappresenti una base solida sulla quale costruire il futuro della formazione italiana.

2. Le premesse: *U-Blended Experience Challenge*

Le questioni emerse propongono sfide sostanziali per la formazione nell'area del progetto e in particolare per le discipline della moda che nel nostro Paese si confrontano con un territorio produttivo connotato dalla presenza di grandi brand globali, collegati a filiere lunghe e complesse, ma ad alta intensità di conoscenze sia artigianali che tecnologiche in cui lo *smart working* è ormai una realtà consolidata. Il contributo affronta il tema della formazione universitaria moda di secondo livello, in particolare quella relativa ai Corsi di Laurea Magistrali, presentando i risultati dei primi due anni del CdLM in *Fashion System Design*, parte della sperimentazione di Ateneo sulla didattica *blended*. Nello specifico, il *paper* raccoglie gli esiti di una ricerca che ha avuto inizio in periodo Covid denominata *U-Blended Experience Challenge*, come progetto di scenario nel quale operare nelle molteplici dimensioni della didattica post COVID-19. I risultati della ricerca sono stati applicati in via sperimentale al CdLM in *Fashion System Design*, così da poter misurare, valutare e diffondere buone pratiche di didattica innovativa. Con la pandemia e la crescita esponenziale delle proposte di formazione a distanza, sincrone e soprattutto asincrone, si è generata una maggiore competitività a livello mondiale nell'ambito dei modelli formativi proposti, che sembra accentuarsi maggiormente in relazione alle crisi economiche e sociali che ne sono derivate. Per quanto riguarda i percorsi formativi nell'area del progetto e, in particolare, del design e della moda, l'Italia può giocare un ruolo attrattivo determinante mettendo in campo le sue competenze costituendo un centro di eccellenza europeo in queste discipline. L'Università pubblica non può che cogliere questa sfida, riaffermando i valori che ne sono all'origine ridando l'importanza necessaria al termine "pubblico", ritornando protagonista della contemporaneità, riassumendo il ruolo civico di luogo dedicato all'educazione, prima ancora che alla formazione, mirando non esclusivamente a costruire competenze, ma a coltivare i cittadini di domani. Il diritto all'istruzione partecipa ad un discorso ben più ampio, alludendo al profondo valore sociale che ha l'Università, assolvendo il ruolo di formatore e di educatore in tutte le fasi della vita, anche in ottica di *Lifelong Learning*. Tutto questo mette in evidenza la necessità di valorizzare l'esperienza che abbiamo vissuto trasformandola in una opportunità di cambiamento dei paradigmi didattici per innescare una metamorfosi positiva anche sul piano sociale. Da una prima analisi emerge l'esigenza di configurare nuovi scenari di formazione

forgotten hamlets, perhaps not nodal points of real mobility, but always connected. As we have seen in the lockdown period of 2020, the digital infrastructure seems to respond efficiently and effectively to the needs of frontal education, allowing the emergency phase to be coped with. At the same time, the human values to be preserved in the relationships between the figures involved, both in the educational process and in the research activities, emerge along with the criticalities. Therefore, if during the emergency phase the structures dedicated to training, especially the university ones, were able to quickly adapt to the use of distance teaching models that would continue also in the period following the lockdown, i.e. the period called Phase 2 and Phase 3 (Ministry of Education, 2020) - as indicated by the Ministry of Education order of 17 April 2020 - it is important that the renewal process started does not come to a halt, but represents a solid base on which to build the future of Italian training.

2. The premises: U-Blended Experience Challenge

Italy is a manufacturing country known throughout the world for the value of Made in Italy, which plays a strategic role not only in economic terms and in terms of the number of employees, but above all as an ambassador of the identity of the all-Italian culture of know-how. The manufacturing world can acquire Italian brands, transfer part of the supply chain to international contexts, but as part of an academic institution, we have the task of enhancing this cultural, historical, technological and social heritage, and above all of preserving it, including through advanced technologies, by transmitting its knowledge in higher education courses. Fashion, design and the entire design culture declined in all their forms and values, compose an identity matrix on the international markets, which needs appropriate knowledge and skills to understand and correctly manage the processes of mutation and transition underway. The U-Blended Experience Challenge research has therefore started with its experimental phase in the CdLM Fashion System Design applying Blended Learning didactic methodologies to the creation of training experiences for fashion in the context of the product system designed and made in Italy, a field in which the Italian design culture has always intensively carried out its peculiar research and training activities. Over the years, university training in this sector has registered an expansion of interest also on the part of private companies, local authorities and trade associations, representing a fast-growing economic axis and a strategic agent for the dissemination

e di ricerca, nuove competenze, nuovi profili professionali, con nuove sinergie tra pubblico e privato, capaci di innescare nuove contaminazioni multidisciplinari e nuove opportunità per l'innovazione del paese. L'Italia è, infatti, un paese manifatturiero conosciuto nel mondo per il valore del *Made in Italy*, che ricopre un ruolo strategico non solo in termini economici e di numero di addetti, ma soprattutto come ambasciatore dell'identità della cultura del saper fare tutta italiana. Il mondo produttivo può acquisire i brand italiani, trasferire parte della filiera in contesti internazionali, ma come parte di un'istituzione accademica, abbiamo il compito di valorizzare questo patrimonio culturale, storico, tecnologico e sociale, soprattutto di custodirlo, anche attraverso tecnologie avanzate, trasmettendone i saperi in percorsi di formazione superiore. La moda, il design e l'intera cultura progettuale declinati in tutte le loro forme e valori, compongono una matrice identitaria sui mercati internazionali, che necessita di conoscenze e competenze appropriate a comprendere e gestire correttamente i processi di mutazione e transizione in atto. La ricerca *U-Blended Experience Challenge* è dunque partita con la sua fase sperimentale nel CdLM *Fashion System Design* applicando metodologie didattiche di *Blended Learning* alla creazione di esperienze formative per la moda nel contesto del sistema prodotto pensato e fatto in Italia, ambito nel quale la cultura progettuale italiana ha sempre intensamente svolto la sua peculiare attività di ricerca e formazione. La formazione universitaria in questo settore ha registrato negli anni una espansione dell'interesse anche da parte di aziende private, enti locali e associazioni di categoria, rappresentando un asse economico in forte crescita e un agente strategico per la diffusione della cultura italiana. In particolar modo si sta configurando sempre più come attrattore di studenti provenienti da tutto il mondo, che puntano ad una formazione di alto livello nelle Scienze del *Made in Italy*, interessati ad acquisire un metodo didattico basato sulla cultura progettuale, facendo esperienza dei valori materiali e immateriali ancora presenti nel territorio italiano: *genius loci* e *genius personae*. Questo progetto didattico scaturisce quindi da un'interpretazione della complessità quotidiana e dall'analisi delle relazioni che questa interconnessione ha prodotto nella società. Trasformare la pratica dell'insegnamento basate sul binomio lezione frontale e valutazione in un processo basato sull'apprendimento attivo all'interno di ambienti reali e digitali. Questo configura un processo in continua evoluzione e trasformazione basato sull'esperienza costruendo una didattica il cui processo è generativo. Il modello progettato si struttura in una sinergia tra ambiente digitale e relazioni dal vivo che supportino le attività, l'uso di nuovi strumenti e l'implementazione del potenziale creativo degli studenti. Dal punto di vista metodologico, la sperimentazione si basa sul paradigma emergente per la didattica innovativa che vede il passaggio dal docente oratore al docente designer (Ranieri et al., 2022) e quindi, sostanzialmente una formazione nelle aree del progetto non esclusivamente focalizzata sull'esposizione dei contenuti, ma sulla progettazione di un'esperienza complessiva di apprendimento al fine di raggiungere gli obiettivi prefissati. In questi termini, non si tratta di "spostare" online le medesime attività didattiche proposte in presenza, ma di un completo ripensamento della didattica attraverso i nuovi strumenti (Perissinotto & Bruschi, 2020). Pertanto, il mezzo tecnologico non è da intendersi solo come uno strumento volto ad accorciare le distanze in fase emergenziale, ma assume tutti i caratteri di uno strumento metodologico. La didattica a distanza permette infatti di colmare il divario geografico, permette di incentivare l'aggiornamento continuo di conoscenze e competenze e di innestare percorsi didattici interattivi e che facilitino la contaminazione tra i saperi. Queste opportunità sono emerse nelle fasi sperimentali di applicazione della modalità didattica blended al CdLM in FSD già dalle prime occasioni di valutazione dei risultati. In questo progetto formativo, infatti, la didattica a distanza non è concepita per eliminare o ridurre il contatto tra docenti e discenti, uscire dalle aule o smaterializzare l'insegnamento delle discipline progettuali che così tanto si nutrono dell'intangibile insito nelle relazioni umane e sociali. La didattica a distanza è invece intesa come una grande opportunità di potenziamento delle modalità didattiche tradizionali (Toselli, 2020) con e attraverso i nuovi strumenti offerti dalla transizione digitale.

3. La sperimentazione: didattica *blended* al CdLM *Fashion System Design*

Nello sviluppo del modello didattico oggetto della sperimentazione di Ateneo sulla didattica mista, l'approccio *blended* rappresenta necessariamente la cornice essenziale all'interno della quale progettare i singoli corsi ed i laboratori. In estrema sintesi, l'approccio *blended* alla didattica si caratterizza di fasi alternate di studio a distanza e momenti in presenza, adeguatamente bilanciati in funzione degli obiettivi didattici (Hockly, 2018). La progettazione di un corso efficace in modalità *blended learning* è ovviamente di fondamentale importanza, ma non si fonda su miscele definite in ragione dell'ampia gamma di contesti di apprendimento, le diverse esigenze degli studenti ed i diversi modelli, contenuti e approcci che possono incidere sulla progettazione del corso (Hockly, 2018). Tuttavia, nella letteratura

of Italian culture. In particular, it is increasingly configuring itself as an attractor of students from all over the world, who are aiming at a high level training in the Science of Made in Italy, interested in acquiring a teaching method based on design culture, experiencing the material and immaterial values still present in the Italian territory: *genius loci* and *genius personae*. his teaching project thus stems from an interpretation of everyday complexity and an analysis of the relationships this interconnectedness has produced in society. It transforms teaching practice based on the combination of frontal lecture and assessment into a process based on active learning within real and digital environments. This configures an evolving and transforming process based on experience by building a didactics whose process is generative. The designed model is structured in a synergy between the digital environment and live relationships that support the activities, the use of new tools and the implementation of the students' creative potential. From the methodological point of view, the experimentation is based on the emerging paradigm for innovative didactics that sees the transition from the teacher-speaker to the teacher-designer (Ranieri et al., 2022) and thus, essentially, a training in the project areas not exclusively focused on the exposition of content, but on the design of an overall learning experience in order to achieve the set objectives. In these terms, it is not a matter of "moving" online the same didactic activities proposed in presence, but of a complete rethinking of didactics through the new tools (Perissinotto & Bruschi, 2020). Therefore, the technological medium is not only to be understood as a tool aimed at shortening distances in an emergency phase, but takes on all the characteristics of a methodological tool. In fact, distance learning makes it possible to bridge the geographic gap, to encourage the continuous updating of knowledge and skills, and to engage interactive didactic paths that facilitate the contamination of knowledge. These opportunities emerged in the experimental phases of the application of the blended didactic mode to the CdLM in Fashion System Design from the very first opportunities to evaluate the results. In fact, in this training project, distance learning is not designed to eliminate or reduce contact between teachers and learners, leave the classroom or dematerialise the teaching of project disciplines that so much feed on the intangible inherent in human and social relations. Instead, distance learning is understood as a great opportunity to enhance traditional teaching methods (Toselli, 2020) with and through the new tools offered by the digital transition.

scientifico sono rintracciabili alcuni interessanti sforzi (Sancassani et al., 2022; Bonaiuti & Di Pace, 2021; Ligorio et al., 2022) di sistematizzazione, come ad esempio i principi per la didattica *blended* suggeriti da Thornbury (2016). L'autore suggerisce che lo strumento di apprendimento scelto debba essere adattivo, dovrebbe fornire opportunità di input-output di materiali ed informazioni, permettere annotazioni, feedback ed interazioni, garantire un certo grado di automazione, permettere la personalizzazione ed una visione globale del flusso informativo da parte del discente. Inoltre, un ruolo cruciale lo riveste la valutazione progressiva delle esperienze da parte di docenti e discenti (Thornbury, 2016; Hockly, 2018). Su queste basi si consolida la fase sperimentale nel CdLM in FSD, per il quale sono previste numerose occasioni di interazione, contatto e valutazione grazie alle attività di orientamento per gli studenti, il racconto degli spazi, delle attività e degli strumenti organizzate all'inizio di ogni semestre. L'attività di comunicazione continua con i discenti è tenuta viva attraverso canali *social*, mail e comunicazioni sulla piattaforma "moodle" dell'Ateneo fiorentino e avvisi nella bacheca del sito del Corso di Studi (CdS). La progettazione del corso è strutturata con l'alternanza di momenti "in distanza" e occasioni "in presenza" permettendo di sperimentare metodi didattici e di apprendimento alternativi. L'alternanza permette un'articolazione ibrida tra reale e digitale, sincrono e asincrono, garantendo una flessibilità operativa ulteriormente supportata da strumenti e piattaforme digitali per il monitoraggio dei tempi e delle fasi. La distribuzione delle attività formative è ripartita per unità di apprendimento in cui le fasi a distanza consentono una migliore gestione personale del discente in termini di tempo e risorse, anche e soprattutto nel caso in cui abbia già un'occupazione. Le occasioni di incontro in presenza, invece, sono caratterizzate da una articolazione di attività intensive di laboratorio, visite ai distretti manifatturieri ed alle istituzioni culturali del territorio italiano. Alla socializzazione viene inoltre data particolare importanza, progettando programmi specifici per le attività svolte in presenza. Le attività di socializzazione sono combinate alle visite guidate nei vari distretti moda italiani in musei, biblioteche, archivi e altre sedi universitarie che trattano di moda anche da altre angolazioni disciplinari. L'organizzazione di tutte le attività sono a cura di un *team* di docenti coadiuvati da un *team* di tecnici amministrativi, la risorsa umana di cui, effettivamente, si sente la necessità nella parte organizzativa è quella del manager didattico, figura ancora non presente. Il modello formativo è sintetizzabile sostanzialmente in tre ingredienti: sperimentazione, condivisione e osservazione che compongono la *User Experience* (UX) del CdS e che viene rappresentata attraverso un linguaggio iconico ed emozionale utilizzando un prodotto progettato e realizzato a Firenze divenuto di fama internazionale: il Negroni. L'attività di condivisione del modello formativo *blended* passa anche attraverso la scrittura di *storytelling* implementato dalla progettazione di grafiche dedicate. Il modello formativo adottato reinterpreta il metodo di Kolb (1984) in cui l'apprendimento si configura come un processo che crea conoscenza attraverso la trasformazione dell'esperienza. Le esperienze progettate all'interno del corso non sono a sviluppo verticale e neppure orizzontale, ma seguono un modello fluido che crea interconnessioni tra le varie discipline, in alcuni casi superando anche le divisioni tra primo e secondo anno e tra semestri. La progettazione delle connessioni è passata attraverso l'individuazione degli attori coinvolti che interagiscono scambiando tra loro contenuti, esperienze ed abilità. Le connessioni avvengono tra studenti e docenti, arricchite da altri attori della rete, portatori di interesse parte del mondo produttivo, associazioni di categoria, enti locali, scuole professionali ecc. La rete formativa del CdS si configura quindi con un nucleo composto dagli attori principali dell'esperienza didattica (docenti e discenti) e attorno ad essi una rete mutevole di opportunità composta di aziende, workshop, laboratori territoriali e universitari, conferenze, MOOC (*Massive Open Online Courses*), luoghi in cui Università, Centri di Ricerca e Istituzioni mettono a disposizione conoscenze in modalità *open*, dando dunque la possibilità ai discenti di arricchire e personalizzare la propria esperienza formativa. Solo attraverso l'esperienza avviene l'apprendimento di concetti e dall'osservazione di fenomeni e sistemi si estrae la dimensione teorica dell'argomento. La principale sfida è comprendere e progettare l'interazione e/o le connessioni tra le persone, gli spazi e gli strumenti con una particolare attenzione alla sfera emotiva e simbolica di alcuni comportamenti. Anche nella progettazione delle singole discipline, noi partiamo dalla progettazione di esperienze imposte da contenuti, attività, strumenti e spazi in cui il propulsore dell'esperienza è sempre il docente è lui che l'ha creata. La formulazione di questa *User Experience* si basa sulla definizione dei risultati, sulla progettazione di una strategia di valutazione e con quanto interesse e partecipazione, gli studenti, hanno messo nelle varie attività: teoriche, pratiche, conviviali ed esterne agli spazi universitari. Nella formulazione dei risultati di apprendimento si definiscono le aspettative in termini prestazioni desiderate e realizzabili, per ognuno di questi ogni docente descrive il risultato in un format definito dal CdS in cui si precisano le attività a distanza e quelle in presenza, i canali, gli spazi e la tipologia di attività.



3. Experimentation: Blended teaching at the Master's Degree in Fashion System Design

In the development of the didactic model that is the subject of the University's experimentation on blended teaching, the blended approach necessarily represents the essential framework within which to design individual courses and workshops. In a nutshell, the blended approach to teaching is characterised by alternating phases of distance learning and face-to-face moments, appropriately balanced according to the teaching objectives (Hockly, 2018). The design of an effective blended learning course is obviously of paramount importance, but it is not based on defined blends due to the wide range of learning contexts, the different needs of students and the different models, contents and approaches that may affect the course design (Hockly, 2018). However, some interesting efforts (Sancassani et al., 2022; Bonaiuti & Di Pace, 2021; Ligorio et al., 2022) of systematisation can be traced in the scientific literature, such as the principles for blended teaching suggested by Thornbury (2016). The author suggests that the learning tool chosen should be adaptive, should provide opportunities for input-output of materials and information, allow for annotations, feedback and interactions, guarantee a certain degree of automation, allow for personalisation and a global view of the information flow on the part of the learner. Furthermore, the progressive evaluation of experiences by teachers and learners plays a crucial role (Thornbury, 2016; Hockly, 2018). On this basis, the experimental phase is being consolidated in the CdLM in Fashion System Design, for which numerous opportunities for interaction, contact and evaluation are planned thanks to the orientation activities for students, the account of spaces, activities and tools organised at the beginning of each semester. Ongoing communication with learners is kept alive through social channels, emails and communications on the moodle platform and notices on the notice board of the Course of Studies (CdS) website. The course design is structured with the alternation of "distance" and "in-presence" occasions allowing for the experimentation of alternative teaching and learning methods. The alternation allows a hybrid articulation between real and digital, synchronous and asynchronous, guaranteeing an operational flexibility further supported by digital tools and platforms for time and phase monitoring. The distribution of training activities is divided into learning units in which the distance phases allow for better personal management of the learner in terms of time and resources, also and above all in the event that he/she is already employed. The face-to-face opportunities, on the other hand, are

characterised by an articulation of intensive workshop activities, visits to manufacturing districts and cultural institutions in Italy. Socialisation is also given particular importance by designing specific programmes for the in-presence activities. Socialisation activities are combined with guided visits to the various Italian fashion districts in museums, libraries, archives and other university venues that also deal with fashion from other disciplinary angles. All activities are organised by a team of teachers assisted by a team of administrative technicians; the human resource that is actually needed in the organisational part is that of the educational manager, a figure not yet present. The training model can be substantially summarised in three ingredients: experimentation, sharing and observation, which make up the User Experience (UX) of the CdS and which is represented through an iconic and emotional language using a product designed and produced in Florence that has become internationally renowned: the Negroni. The activity of sharing the blended training model also passes through the writing of storytelling implemented by the design of dedicated graphics. The training model adopted reinterprets Kolb's method (1984) in which learning is configured as a process that creates knowledge through the transformation of experience. The experiences designed within the course do not develop vertically or even horizontally, but follow a fluid model that creates interconnections between the various disciplines, in some cases even overcoming the divisions between first and second years and between semesters. The design of the connections went through the identification of the actors involved who interact by exchanging content, experience and skills. Connections take place between students and teachers, enriched by other network actors, stakeholders from the world of production, trade associations, local authorities, vocational schools, etc. The educational network of the CdS is therefore configured with a core composed of the main actors of the educational experience (teachers and learners) and around them a changing network of opportunities composed of companies, workshops, territorial and university laboratories, conferences, MOOCs (Massive Open Online Courses), places where universities, research centres and institutions make knowledge available in an open mode, thus giving learners the opportunity to enrich and personalise their educational experience. It is only through experience that the learning of concepts takes place and from the observation of phenomena and systems that the theoretical dimension of the subject is extracted. The main challenge is to understand and design the interaction and/

or connections between people, spaces and tools with a focus on the emotional and symbolic sphere of certain behaviours. Even in the design of individual disciplines, we start from the design of experiences imposed by content, activities, tools and spaces in which the driving force behind the experience is always the teacher. The formulation of this User Experience is based on the definition of the results, the design of an evaluation strategy and how much interest and participation, the students, have put into the various activities: theoretical, practical, convivial and outside the university spaces. In the formulation of the learning outcomes, expectations are defined in terms of desired and achievable performance, for each of which each lecturer describes the outcome in a format defined by the CdS in which distance and in-presence activities, channels, spaces and type of activity are specified.

4. Results, opportunities, and criticalities

Designing a mixed-mode training structure has meant redesigning the entire CdS structure and the teaching methods on which it is based. Theoretical lectures have become flipped, accompanied by moments of real time discussion and asynchronous listening and verification with study times designed by the learner in relation to where he or she lives and to his or her commitments in the daily routine, and with training in the possibility of smart working on dedicated platforms for which goals have been defined. The digital technologies used in this CdS are therefore not mere tools to support teaching, but represent fluid and multifunctional methodological tools that allow immediate and fully integrated interaction with the teacher with simulated experiences that the student will be able to find outside the training course. There are now many tools or digital spaces that can be used, with video, file exchange, simultaneous work on the same digital sheet or whiteboard where collaborative activities between teachers and students can be created and managed with real-time feedback. The choice of channels is partly indicated by the choices of the university in which one works implemented by tools that each lecturer considers most appropriate in open access. The lecturer is a guide to the construction of knowledge, providing a mix of frontal, experimental and organisational activity, particularly with regard to collaboration with and between students with the aim of stimulating deep and well-grounded learning. In addressing the management of the paradigm shift from lecturer-speaker to lecturer-designer (Ranieri, 2022), in fact, lecturers' motivation is crucial in grasping all the opportunities offered by

blended teaching and also in overcoming resistance to change. In order to assess and monitor the teaching experience, in addition to the quantitative evaluations carried out through university analyses, we have embarked on the path of assessing the quality of the teaching experience for both the lecturer and the student by providing students with special questionnaires and organising opportunities to compare and recount their teaching experiences. The remodelling of an integrated didactic pathway as a blended model for higher university education in the area of Fashion has shown from the evaluation occasions how it can contribute both to the increase of students' accessibility to university courses and to the implementation of international pathways in line with the level of complexity of the contemporary world in which we live and operate, built on a characterising element: interconnection, which has transformed systems, processes, rules and practices. The long COVID-19 pandemic emergency we have experienced has seen - sometimes forced - all teaching and research activities transferred to ICT systems, in most cases managed by digital giants such as Google or Microsoft. This raises important questions about the collection, protection and management of data on foreign data centres that nurture a wealth of big data over which those who produced it have no control. This gives rise to the need to create an Italian platform that can guarantee the protection of people's data and knowledge in support of blended didactic projects and give impetus to the creation of a national data management system/database in terms of an Italian Content Management System/Learning Management System and cloud. The quality and protection levels of the distance learning platform will be able to constitute not only an element of innovation and competitiveness of the Italian university on an international level, but also a specific support to the training system in the field of creativity and design.

4. Risultati, opportunità e criticità del modello

Progettare una struttura formativa in modalità mista ha significato riprogettare l'intera struttura del CdS e le modalità didattiche su cui questo si fonda. Le lezioni teoriche sono divenute *flipped*, accompagnate da momenti di discussione in *real time* e momenti di ascolto e verifica asincroni con tempi di studio progettati dal discente in relazione a dove abita e ai propri impegni nella *routine* quotidiana e con l'addestramento alla possibilità del lavoro in *smart working* su piattaforme dedicate per le quali sono stati definiti i *goals*. Le tecnologie digitali utilizzate in questo CdS non sono quindi semplici strumenti a supporto dell'insegnamento, ma rappresentano degli strumenti metodologici fluidi e multifunzionali che permettono l'interazione con il docente immediata e pienamente integrata con modalità di simulazione di esperienze che lo studente potrà ritrovare al di fuori del percorso formativo. Moltissimi ormai sono gli strumenti o gli spazi digitali utilizzabili, con video, scambio di file, lavoro simultaneo sullo stesso foglio digitale o lavagna in cui i momenti di attività collaborative tra docenti e studenti possono essere create e gestite con *feedback* in *real time*. La scelta dei canali è in parte indicata dalle scelte dell'Università nella quale si opera implementati da strumenti che ogni docente ritiene più opportuno in *open access*. Il docente rappresenta una guida alla costruzione della conoscenza, fornendo un mix tra attività frontale, sperimentale e organizzativa, in particolare in merito alla collaborazione con e tra studenti con l'obiettivo di stimolare apprendimenti profondi e ben radicati. Nell'affrontare la gestione del cambiamento di paradigma da docente oratore a docente designer (Ranieri, 2022), infatti, la motivazione dei docenti risulta cruciale nel cogliere tutte le opportunità offerte dalla didattica *blended* ed anche nel superare la resistenza al cambiamento. Al fine di valutare e monitorare l'esperienza didattica oltre alle valutazioni di tipo quantitativo svolte attraverso le analisi di Ateneo, abbiamo intrapreso la strada di valutare la qualità dell'esperienza didattica sia per il docente che per lo studente fornendo agli studenti appositi questionari e l'organizzazione di momenti di confronto e racconto delle loro esperienze didattiche. La rimodulazione di un percorso didattico integrato come modello *blended* per la formazione universitaria superiore nell'area del *fashion* ha fatto emergere dalle occasioni di valutazione come possa contribuire sia all'incremento dell'accessibilità di studenti ai corsi universitari, che all'implementazione di percorsi internazionali in linea con il livello di complessità del contemporaneo nel quale viviamo e operiamo costruito su un elemento che lo caratterizza: l'interconnessione, che ha trasformato sistemi, processi, regole e pratiche. La lunga emergenza pandemica da COVID-19 che abbiamo vissuto, ha visto - a volte costrette - trasferire tutte le attività didattiche e di ricerca su sistemi ICT, nella maggior parte dei casi gestiti da colossi del digitale come Google o Microsoft. Questo fa sorgere interrogativi importanti in merito alla raccolta, tutela e gestione dei dati su *data center* esteri che nutrono un patrimonio di *big data* sul quale chi li ha prodotti non ha il minimo controllo. Di qui scaturisce la necessità di realizzare una piattaforma italiana che possa garantire la tutela dei dati delle persone e dei saperi propri del *Made in Italy* a supporto della didattica progettuale *blended* e dare impulso alla creazione di un sistema di gestione dati/Banca dati nazionale in termini di *Content Management System/Learning Management System* e *cloud* italiani. La qualità e i livelli di protezione della piattaforma per l'insegnamento a distanza potranno costituire non solo un elemento di innovazione e competitività dell'Università italiana sul piano internazionale, ma anche un supporto specifico al sistema della formazione nell'ambito della creatività e del progetto.

References

- Bonaiuti, G., & Dipace, A. (2021). Insegnare e apprendere in aula e in rete. Per una didattica blended efficace. Carocci.
- Harkavy, I., Bergan, S., Gallagher, T., & Van't Land, H. (2021). Universities must help shape the post-COVID-19 world. Higher Education's Response to the Covid-19 pandemic: Building a more sustainable and democratic future, 21-29.
- Hockly, N. (2018). Blended learning. *Eit Journal*, 72(1), 97-101.
- Kolb, D. A. (1984). Experience as the source of learning and development. Upper Sadle River: Prentice Hall.
- Ligorio, M. B., Cacciamani, S., & Cesareni, D. (2022). Didattica blended: teorie, metodi ed esperienze. Mondadori education.
- Morace F. (2021) intervista. La transizione della comunicazione: da contenuti narcisistici ai supertestimoni tra educazione ed integrità. BRANDNEWS 4 giugno 2021
- Maraffi, S., & Sacerdoti, F. M. (2018). La didattica innovativa: digital gaming e storytelling. Limena, Italy: Libreria Universitaria.
- Perissinotto, A., & Bruschi, B. (2020). Didattica a distanza: com'è, come potrebbe essere. Gius. Laterza & Figli Spa.
- Ranieri, M., Luzzi, D., & Cuomo, S. (2022). Il video a 360° nella didattica universitaria: Modelli ed esperienze.
- Sancassani, S., Brambilla, F., Casiraghi, D., & Marengi, P. (2019). Progettare l'innovazione didattica. Pearson.
- Thornbury, S. (2016). Communicative language teaching in theory and practice. In *The Routledge handbook of English language teaching* (pp. 224-237). Routledge.
- Toselli, Luca. La didattica a distanza: funziona, se sai come farla. Edizioni Sonda, 2020.