

"Progetto Conoscenza"

Paolo Manzelli <pmanzelli@gmail.com>, www.edscuola.it/lre.html



<http://i282.photobucket.com/albums/kk259/now8here/MenteCrtica.jpg>

Il "**Progetto Conoscenza**" attualmente rappresenta una necessita di riflessione sul conoscere, dandosi che le nostre conoscenze stanno rapidamente diventando obsolete in quanto non posseggono più il carattere di "**verità storica**" che abbiamo attribuito, durante tutta la epoca industriale, alle **concezioni meccaniche** e con esse ai criteri che definiscono come **oggettività** la nostra percezione. In un **mondo dominato dalla TV** la persistenza di criteri di oggettività su ciò che vediamo è realmente ingannevole perché anche ciò che viene simulato pur essendo fittizio ci appare come vero rendendoci sempre più ingenui.

Per non essere ipnotizzati dalla *industria della comunicazione unidirezionale* dei mass media possiamo iniziare un il "**Progetto Conoscenza**" ricordando che lo scrittore Romano **Plinio il Vecchio** osservò con perspicacia "**si vede realmente solo ciò che si conosce**". Più' di recente un rilievo critico ai vecchi modelli di conoscenza può essere fatto risalire ad **Ernst Cassirer** (1874-1945), che nella sua opera "**Filosofia delle forme simboliche (1923-29)**" considera che la conoscenza non è oggettiva, in quanto il conoscere ha la funzione di ricostruire la natura perseguendo punti di vista storici che permettono di concepire rinnovati modelli simbolici della realtà non ancora conosciuta.

Di fatto oggi giorno il **dualismo tra pensiero e realtà**, necessita di essere riletto per dare sviluppo ad una nuova epoca basata sullo sviluppo contemporaneo della **Knowledge Based Bio-Economy (KBBE)**.

La oggettività delle conoscenze appartiene infatti solo a vecchi modelli riduzionistici che hanno permesso di sostenere che la conoscenza potesse essere deprivata dal suo carattere fondamentale di soggettività e di libertà critica di espressione, condizioni che di fatto permettono la evoluzione del conoscere nella storia dello sviluppo umano.

Nella **società industriale** la scienza infatti ha imposto modelli conoscenza scientifica riduzionistici di comune indole meccanica che hanno fatto breccia nel modo di pensare consueto della gente. Tra essi ricordo la equivalenza tra l'occhio e la macchina fotografica, espressamente proposto per concepire la retina come uno specchio rovesciato in cui si formano le immagini; tale equivalenza meccanica, ha fatto ritenere che potesse essere disconosciuta la effettiva soggettività della rielaborazione cerebrale delle immagini, la quale ha una componente personale determinante. Un'altra limitazione cognitiva, conseguente alla applicazione di modelli meccanici, consiste nella equivalenza, tutt'oggi in uso, che limita la funzione del cibo esclusivamente al suo valore energetico; in tal modo misurando quantitativamente in **calorie** equivalenti le varietà e le qualità diverse degli alimenti, di fatto si nasconde la funzione naturale della alimentazione che come oggi afferma la **Nutrigenomica** è quella della ricostruzione metabolica di noi stessi guidata dalla informazione genetica.

In sostanza ogni modello di conoscenza che faccia ancora riferimento ad una interpretazione meccanica tende a disconoscere la interazione tra l'evoluzione interiore del pensiero e la costruzione del mondo generata dall'uomo; tale atteggiamento cognitivo pertanto deprime la coscienza dei limiti di insostenibilità della alterazione della natura biologica a cui l'uomo stesso appartiene, che è stata provocata dai modelli riduzionistici del conoscere basati sulle logiche di indole meccanica.

Pertanto le impostazioni riduzionistiche, oggi giorno sono divenute delle effettive barriere cognitive che si oppongono alla esplorazione di soluzioni alternative capaci di superare i vecchi modelli di pensiero basati su concezioni meccaniche ormai divenute del tutto obsolete ovvero rapidamente obsolescenti.

Il "**Progetto Conoscenza**" pertanto propone di avviare una riflessione cosciente e creativa finalizzata al superamento dei concetti acquisiti nell'ambito dei modelli interpretativi tradizionalmente acquisiti nell'epoca industriale, al fine di individuare soluzioni concettuali alternative utili allo sviluppo creativo della contemporanea società della conoscenza.

In tale contesto importanti riflessioni sulla necessita di **rigenerazione delle conoscenze** sono messi in luce ad es. dalle recenti applicazioni di una **"mano bionica"** che viene mossa a distanza in seguito al rilevamento di **impulsi del pensiero** registrati dalla applicazione di micro-chips sottocutanei. Tale evidenza di un rapporto diretto tra pensiero e materia, fa riflettere anche i più restii nel conservare il proprio punto di vista, sul limitato significato del conoscere meccanico, che tende ad escludere sistematicamente la realtà del soggetto nel realizzare la interpretazione del mondo esterno. Il **criterio di oggettività**, che la concezione meccanica limita alla percezione del mondo esterno, oggi, in seguito agli **studi di neurologia** va esteso anche al pensiero, in quanto quest'ultimo non può più essere ancora associato ad una ipotetica dimensione astratta ed ambigua, confinata nella discussione filosofica ed umanistica, mantenendo pertanto un carattere soggettivo del tutto separato alla oggettività della materia e della energia.



<http://futuoprossimo.blogosfere.it/images/maggio2009/cyborg/mano.jpg>

Sappiamo che il controllo cerebrale di dispositivi meccanici é stato sviluppato dalle tecnologie militari dove ad es. il pilota di un "Fantom" per sparare al nemico in volo supersonico lo fa dando un'occhiata al sensore contenuto in un dispositivo denominato **Brain -Gate** (letteralmente "*Cancello della Mente*") così che la sua intenzione viene captata in tempo reale e pone in azione un servomotore di orientamento ed azione delle armi. Lo sviluppo della *Bionica* hanno prodotto vari dispositivi del tipo *Brain-Gate*, che oggi sono ridotti a dimensioni micro (1/ 2 millimetri che potranno divenire in breve sub-microscopici con le nano-tecnologie); tali **bio-sensori** posizionati sulla pelle sono capaci di intercettare impulsi cerebrali trasmessi dai neuroni ed inviare comandi al computer che regola i movimenti di un **Robot** che lo stesso Robot può memorizzare ad apprendere con modalità interattive che lo rendono sempre più autonomo.

Questa rivoluzione tecnologica non è più fantascienza, ma realtà del tutto evidente, pertanto non possiamo più disconoscere che abbiamo necessita di costruire creativamente un **"Progetto Conoscenza"** per evitare la ripetitività delle vecchie concezioni e conoscenze, ormai non più adeguate al mondo contemporaneo.



<http://www.altrogiornale.org/news.php?item.4498>

In particolare nell' introdurre il nuovo **"Progetto Conoscenza"** é necessario osservare come la interattività delle tecnologie informatiche determinano un cambiamento che tende a modificare le funzionalità cerebrali dell' apprendimento, ciò proprio in quanto le modificazioni nell' ambito della comunicazione si correlano direttamente con lo sviluppo cerebrale dell' uomo, che si modifica come risultato dei cambiamenti della percezione, dei processi mnemonici, delle forme di linguaggio e dei paradigmi cognitivi, che nell' insieme alterano le relazioni tra ragionamento, emozioni e pulsioni cerebrali.

Il pensiero le emozioni e le pulsioni sono fenomeni reali prodotti dal sistema cerebrale che il cervello modifica nella evoluzione fenomeni mentali che oggi inizia a rendersi evidente negli allievi “**Digital Natives**”, cresciuti in un mondo della comunicazione interattiva, modellato da nuovi schemi di apprendimento dalle tecnologie ITC, il quale é ben diverso d quello dell' epoca del libro stampato su carta. Pertanto il “**Progetto Conoscenza**” necessita di porre in discussione la necessita di armonizzare il **gap** che si evidenzia tra nuovi metodi di apprendimento e vecchi contenuti cognitivi, in modo da rinnovare in una dimensione complessivamente innovativa dei sistemi di apprendimento impartiti dalla scuola, purtroppo rimasti arretrati in relazione ai cambiamenti fisiologici della formazione mentale dei giovani, la cui esigenza fondamentale, consiste nella trasformazione trans-disciplinare del sapere, così da trovare corrispondenza con una rinnovata cultura della partecipazione basata sulla condivisione costruttiva delle competenze e delle conoscenze.

In conclusione il “**Progetto Conoscenza**” andrà realizzato come un processo sociale ed economico che favorisce lo sviluppo Europeo della **Bio-economia** (KBBE). Pertanto per realizzare questa scommessa la associazione telematica EGOCREANET ha iniziato nel 2008 una strategia di aggregazione del network “**CREATIVE-CLASS NET**” per la condivisione e la ricostruzione delle conoscenze in modo che diventino congeniali alle prospettive di sviluppo evolutivo e cosciente della formazione cerebrale dell' uomo.



http://www.creativeclass.com/creative_class/wordpress/wp-content/uploads/2009/04/lemon.jpg

BIBLIO ON LINE

Sinestesie cerebrali: <http://www.naturaemente.net/Docenze.html>

Creatività ed innovazione: http://www.descrittiva.it/calip/dna/PREMIO_AGAPE_PM.pdf

Cervello e Pensiero : http://www.edscuola.it/archivio/lre/breve_storia.htm

Cervello e creatività : http://www.edscuola.it/archivio/lre/cervello_e_pensiero_creativo.htm

Cervello e memoria : <http://cronologia.leonardo.it/cerv01.htm>

Cervello e linguaggio : <http://www.edscuola.it/archivio/lre/cerling.html>

CREATIVE-CLASS-NET // ON-NS&A : <http://www.wikio.it/article/82547164>

