

Prendere, dare... Imparare

20 FEBBRAIO 2006 | CARLO NATI, DOCENTE COMANDATO PRESSO IL MIUR

Riflessione sulle dinamiche dell'apprendimento on line e sull'importanza della condivisione.

Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione hanno l'indubbio merito di avere fatto convergere l'attenzione dei ricercatori su "Interattività e Multimedialità".

In effetti, se proviamo a riflettere su questi due concetti, non possiamo esimerci dal rilevare che si tratta di due fondamentali caratteristiche del comportamento inferenziale.

Quando affrontiamo un problema – di qualsiasi natura – mettiamo in relazione il nostro sistema interno, costituito da memoria, emozioni e pensiero cosciente, con un sistema esterno con il quale abbiamo bisogno di confrontarci.

In ogni caso, la natura del rapporto tra il sistema mentale interno ed il mondo esterno non può definirsi costruttiva se la rappresentazione del processo tende ad ignorare il contesto in cui si opera che, al contrario, contribuisce in modo sostanziale a modellare il ragionamento più adatto in relazione ad una specifica ed irripetibile manifestazione spazio-temporale.

"...lo stato del cervello in sé non contiene alcuna informazione relativa all'itinerario che sarà scelto. Nel determinare la scelta dell'itinerario avranno una parte decisiva le circostanze esterne. Cosa ne consegue? Ne consegue che il medesimo cervello, secondo le circostanze, può generare pensieri completamente contrastanti tra loro." (1)

Possiamo tranquillamente concludere che il comportamento operativo, inteso in termini di pura strategia decisionale, deve necessariamente interagire con il contesto esterno affinché si possa produrre un processo inferenziale e non una semplice emulazione di comportamento.

In definitiva, l'interattività è una condizione necessaria affinché, in potenza, possa prodursi pensiero cosciente, quindi essa non può che collocarsi a monte del processo di apprendimento, anche nell'ipotesi in cui il processo di interscambio circolare avvenga con un modello mentale interno che, in ogni caso, rappresenterebbe un "mondo ulteriore" seppure del tutto astratto e/o simbolico.

Veniamo ora alla multimedialità. La definizione più comune la rappresenta come "l'uso plurimo di mezzi con caratteristiche diverse", ponendo l'accento sulle tecnologie che vengono utilizzate per gestire il processo della comunicazione. In altri casi è invece adottato come sinonimo di comunicazione multicode o comunicazione con più linguaggi (2).

Gli studi sulle intelligenze multiple di Howard Gardner (3), abbinati alle recentissime scoperte degli studiosi di neuroscienze (4), hanno contribuito ad avviare una seria riflessione scientifico-filosofica sulla complessità della rappresentazione mentale. Già G. Bateson (5) – alla fine degli anni '70 – dedicava un intero capitolo alle versioni molteplici del mondo sintetizzando il concetto nella celebre frase: "due rappresentazioni sono meglio di una".

A seguire, moltissimi saggi hanno affrontato il tema della rappresentazione di un problema in relazione agli stili cognitivi del soggetto, indicando che un numero elevato di modelli, costruiti sulla base di linguaggi diversi, potrebbe contribuire positivamente alla soluzione "non codificata" di un problema. In estrema sintesi: le modalità di rappresentazione di un problema potrebbero avere una qualche influenza sulla sua soluzione. Ciò sta a significare che lo studio dei processi di inferenza deve sempre prendere in considerazione, sia il sistema di relazioni tra mondo interno (mente) e mondo esterno, sia le modalità di rappresentazione della conoscenza, condizionate dal bagaglio di esperienze e di predisposizione soggettiva nei confronti di uno o più stili cognitivi.

Che tipo di relazione c'è tra interattività e multimedialità? Forse il legame può essere rintracciato analizzando il processo mentale che sovrintende la produzione delle idee, oppure al contrario, studiando i processi inibitori che certamente ne rallentano le potenzialità espressive all'interno di un generico sistema formativo. E' possibile riconoscere un comportamento interattivo in un'aula scolastica se il Maestro parla e gli alunni si limitano ad ascoltare? Credo proprio di no! Traslando l'esempio ad un corso on-line, non si producono gli stessi effetti se ci si limita a scaricare il materiale senza condividere le proprie riflessioni con altri per mezzo del forum o della posta elettronica?

Come tutti i pedagogisti sostengono da decenni, l'apprendimento può essere definito contemporaneamente come fenomeno privato e sociale. Il confronto delle idee può contribuire a sviluppare nuove conoscenze, ma solamente se i soggetti interessati sono "disponibili" a rimodellare il frutto dei propri ragionamenti in virtù della condivisione operata in seno al gruppo sociale.

Analizziamo ora il comportamento tipico di un utente della rete. In prima istanza egli tende a soddisfare il bisogno di acquisire documenti, scaricando quantità enormi di materiale digitale sul proprio computer. Può trattarsi di musica piuttosto che di immagini o di articoli, ma in ogni caso verrà privilegiato l'atto del prendere. Una seconda tipologia di utente, più evoluta, percepisce che per ottimizzare i vantaggi, oltre che prendere dovrà anche dare, producendo a sua volta informazioni e contribuendo – quindi – ad ampliare il sistema delle conoscenze condivise.

Il primo utente della rete utilizza il web rifacendosi alla tecnologia immediatamente precedente: la TV. Egli cambia canale (URL) ed attinge informazioni, notizie, musica, filmati ecc.. Il secondo interagisce con la rete e – quindi – contribuisce a creare nuova conoscenza.

Esiste poi una tipologia intermedia che tenta di sfruttare i vantaggi della partecipazione attiva contenendo le spese, in termini energetici. In questo caso abbiamo a che fare con quelli che producono a metà, nel senso che buona parte di quello che viene messo a disposizione del prossimo, spacciandolo per proprio, viene attinto dalla rete senza citarne le fonti originali.

Anche in questo caso, tornando all'analisi generale precedente, il comportamento inferenziale risulta fortemente limitato proprio perché produce idee già codificate, non costruisce nuova conoscenza e, in aggiunta, appare moralmente discutibile per l'uso improprio del prodotto intellettuale non autorizzato dal legittimo autore.

Possiamo – quindi – affermare che alla base di ogni comportamento – realmente intelligente – si individua un atteggiamento produttivo; la mera fruizione di una lezione, in presenza o a distanza, non è assolutamente sufficiente affinché si possa attribuire ad essa una connotazione qualitativamente positiva, in termini di apprendimento.

E' convinzione diffusa che, quando le tecnologie si impongono per la loro dirompente carica innovativa, per un certo periodo che precede la loro effettiva affermazione culturale, vengono "viste" da molti con gli occhi del passato. Dobbiamo riconoscere che quando si elabora una presentazione in Power Point, un modello statistico, un'immagine 3D interattiva, ci si preoccupa unicamente di chi deve assistere alla sua proiezione, trascurando di analizzare il processo logico che ci ha condotto a riconfigurare in quel modo un frammento di conoscenza. Il primo essere umano a beneficiare di questo prodotto mentale è certamente il suo autore che ha organizzato alcuni concetti con l'obiettivo di dividerli con altri.

La costruzione di un modello, consente di analizzare, da un lato i singoli elementi che lo costituiscono e, dall'altro, le proprietà associative che emergono nella struttura logica che è stata simulata. Ovviamente quando parliamo di modello ci riferiamo ad esso in termini del tutto generali: può trattarsi di un modello linguistico, iconico, simbolico o plurilinguistico.

Le stesse discipline vengono studiate perché servono a fornire gli strumenti ed i linguaggi per la costruzione di paradigmi semplificati atti a rappresentare e/o indagare i fenomeni del mondo reale. La storia, la fisica, la matematica, la letteratura vengono prevalentemente utilizzate secondo queste finalità sebbene alcuni settori di studio riguardino anche ambiti autoreferenziali.

Quando, poi, il processo di formazione si avvale di modalità FAD (a distanza) o blended (presenza/distanza), la funzione produttiva del computer diviene addirittura indispensabile. L'interazione "sensibile" è limitata all'ambito visivo-testuale ed il superamento delle barriere spazio-temporali non è una condizione sufficiente per garantire alcun risultato positivo se i corsisti non sono disposti a mettersi in gioco, ad esporsi, a dare un proprio contributo attivo. Oltre a materiali testuali, immagini ed animazioni, che contribuiscono a semplificare la comprensione di concetti complessi, dovranno necessariamente essere approntate una serie di attività nelle quali gli strumenti informatici vengono utilizzati, direttamente dai corsisti, per produrre schemi, metafore, problemi o quant'altro. Lo stesso termine (in)formazione racchiude in sé almeno tre dei concetti che abbiamo in precedenza richiamato diffusamente.

1. Informazione: comunicazione circolare del messaggio che viene arricchito dal feedback di ritorno;
2. Informazione: pluralità delle forme che può assumere il messaggio (linguaggi);
3. In-formazione: processo di costruzione dinamica del messaggio.

C'è però un problema: l'utente medio ha imparato – con grande difficoltà – a gestire la fruizione dei materiali, ma raramente è in grado di produrre oggetti didattici da condividere con gli altri. Questo fa sì che venga limitata, fortemente, la possibilità di condividere la conoscenza e di sperimentare criticamente i modelli digitali che si possono costruire per analizzare i fenomeni dal punto di vista disciplinare. Vengono a mancare i punti 1 e 3 dello schema concettuale appena proposto.

Ed ancora, non possiamo dimenticare che la rete tende ad occultare; i corsisti spesso si nascondono dietro lo schermo, si mascherano con i nickname, evitano di esporsi. La partecipazione attiva è tipica di chi conosce il contesto in cui opera, ed ha dimestichezza con gli strumenti di navigazione e di comunicazione in remoto. La partecipazione silenziosa e passiva nasconde le nostre piccole incapacità e, contestualmente, riproduce un processo lineare che non ha retroazione e – quindi – non può essere legittimamente definito con il termine "comunicazione". E' però altrettanto vero che la partecipazione attiva ci espone a dei rischi:

- se si deposita un messaggio in un forum ci si sottopone alla valutazione del prossimo;
- è possibile che le proprie idee vengano messe in discussione;
- può accadere che solo dopo qualche giorno ci si renda conto di aver scritto una sciocchezza e di averla spedita a tutta una lista;
- può accadere che in un forum qualcuno metta in evidenza, maliziosamente, un nostro refuso dovuto alla digitazione frettolosa.....

Che ci possiamo fare....chi non fa, non sbaglia mai!

Tutto ciò dovrebbe apparire del tutto scontato, se non ci fosse una sorta di filtro che a volte tende a sopravvalutare il ruolo delle tecnologie, mentre in realtà non si è capaci di sfruttarne pienamente le enormi potenzialità sperimentali.

Purtroppo, o per fortuna, prima o poi tutto viene ricondotto all'Uomo, ovvero al soggetto che utilizza lo strumento, scoprendo, ahimè con sorpresa, che anche nel cyberspazio, per imparare bisogna.... dare!

Note

- (1) D. R. Hofstadter (1979), *Godel, Escher, Bach: un'Eterna Ghirlanda Brillante*, Adelphi Milano.
 - (2) M. Fierli (2003), *Tecnologie per l'educazione*, Laterza Roma-Bari.
 - (3) Howard Gardner (2001) *Educare al comprendere*, Feltrinelli, Milano.
 - (4) Jean-Pierre Changeaux (2002), *L'uomo di verità*, Feltrinelli, Milano.
 - (5) G. Bateson (1979), *Mente e Natura*, Adelphi Milano.
-