

8° Seminario di Studio
Bambini, Adolescenti e Media - ricerche, proposte, applicazioni
28 novembre 2013
Auditorium Sant'Artemio
Amministrazione Provinciale di Treviso

La metafora del viaggio nell'interpretazione degli scenari dell'apprendimento

Luciano Arcuri
Università degli Studi di Padova

Permettetemi di partire ricordando ciò che avevo proposto in questa sede in occasione del seminario di studio “Bambini, adolescenti e media: ricerche, proposte e applicazioni” svoltosi nel 2012. In quell’occasione volevo condividere con voi alcune riflessioni a proposito del ruolo di Internet nel dare corso a processi di auto-apprendimento fondati su strategie capaci di nutrire e motivare la curiosità dei ragazzi. Per questo avevo presentato la testimonianza di un esperto di educazione di origine indiana, Sugata Mitra, che aveva iniziato nel 1999 una sperimentazione molto semplice proprio a Nuova Delhi: in un quartiere emarginato della città aveva inserito in un muro un computer che rimaneva perennemente acceso e collegato ad Internet. Erano sufficienti quattro ore perché bambini e adolescenti, casualmente transitati in quel luogo e senza alcuna esperienza del computer fossero in grado di navigare in rete, di sfruttare le potenzialità delle più semplici risorse software operanti nel computer.

La testimonianza di Sugar Mitra rappresentava una interessante anche se “limitata” apertura al mondo dell’auto-apprendimento, inteso dall’oratore prevalentemente come una risorsa spendibile entro uno scenario di difficoltà eccezionale, quello rappresentato dal mondo dei poveri, delle periferie senza risorse, dei paesi con insufficienti strutture scolastiche.

Alcune fondamentali domande

Ma l'auto-apprendimento è un processo e una pratica rinvenibile nei contesti più diversi e capace di coinvolgere gli attori sociali più eterogenei. Vale la pena, allora, di uscire dall'affascinante ma circoscritta descrizione proposta nella testimonianza e tentare una ragionata e più generale analisi del fenomeno, ponendosi alcune domande di fondo.

Quante forme di apprendimento auto-orientato possiamo distinguere? Quali diverse abilità sono ascrivibili ad allievi e a insegnanti o consiglieri coinvolti nel processo? Quali sono gli elementi che garantiscono il successo negli ambienti di apprendimento? Quali sono le abilità e gli atteggiamenti da spendere negli specifici ambienti di apprendimento auto-orientato?

Oggi vorrei tentare di dare qualche risposta a queste domande, esplicitando il quadro di riferimento teorico da cui intendo partire. L'approccio è di tipo costruttivista e questi sono i principi che ne costituiscono l'intelaiatura concettuale:

1. la fondamentale natura del funzionamento umano è sociale;
2. gli esseri umani non si limitano a registrare ciò che il mondo fisico e sociale propone loro ma costruiscono e ricostruiscono la loro interpretazione della realtà;
3. spesso la prospettiva che una persona adotta in una certa situazione determina il suo comportamento;
4. l'individuo ha un fondamentale desiderio: quello di mantenere e rafforzare il proprio senso di identità;
5. le operazioni che danno corpo a questi principi si realizzano in interazione con altre persone significative, quelle più vicine e per certi versi simili all'individuo.

Per una teoria costruttivista i processi sociali sono importanti per l'apprendimento, nelle situazioni educative, nelle situazioni di lavoro, e nei più generali contesti di vita. L'apprendimento in altre parole è un processo sociale interattivo, grazie al quale le persone costruiscono un significato collettivo, sviluppano e costruiscono le loro prospettive a proposito della situazione.

La metafora del viaggio: travelling, trekking, exploring

Ci pare utile, a questo punto, soffermarci sui modi diversi con cui le funzioni dell'apprendimento possono essere organizzate, eseguite e controllate. Nel caso di un processo di *apprendimento guidato* sarà l'insegnante, il genitore, il manager, il counselor a prendersi cura e a mettere in azione le funzioni

opportune, mentre all'allievo verrà chiesto di eseguire dei compiti secondo le indicazioni ricevute. Nel caso invece di un *apprendimento auto-guidato* sarà l'allievo a prendersi in carico in maniera consapevole le funzioni richieste. Infine, una situazione relativamente frequente sarà quella in cui si realizzerà una divisione dei compiti, in cui cioè allievo e insegnante avranno accesso e responsabilità di gestione di funzioni separate. Un altro possibile scenario è quello proposto da una modalità di apprendimento che possiamo definire *esperienziale*, quando le fasi di controllo e di esecuzione delle funzioni del processo di apprendimento si realizzano in maniera inconsapevole, nel corso delle esperienze di vita e di lavoro quotidiane, senza una attribuzione esplicita di responsabilità a specifiche persone.

Per dare un senso più pregnante alla distinzione appena proposta forse vale la pena ricorrere ad una metafora: quella del viaggio. Le tre diverse forme di apprendimento possono essere comparate a tre modi con cui le persone possono intraprendere una esperienza di viaggio: ci riferiamo al *travelling*, ossia allo spostamento tradizionale con finalità turistiche, al *trekking*, ossia il muoversi a piedi o in bicicletta alla ricerca attiva e auto responsabilizzante di nuovi scenari, e infine all'*exploring*, l'esperienza di viaggio non dettata tanto dalla ricerca del piacere per la scoperta di nuovi ambienti, quanto dal bisogno di individuare territori sconosciuti, capaci di costituire un opportuno ambiente per iniziare una nuova esperienza di vita.

Vediamo, allora, in che modo le tre metafore del viaggio possono funzionare per alludere a tre diverse forme di apprendimento. L'organizzazione di un *travelling* è a carico di una guida, ossia di un esperto che conosce le modalità e gli strumenti più opportuni per effettuare il percorso. La persona che incarna questo ruolo deve essere consapevole dei desideri e dei bisogni dei viaggiatori, deve mettere in atto tutte le strategie per dare corso alle diverse fasi del viaggio, alla loro scansione temporale, ad un controllo sistematico dei comportamenti individuali che devono sempre essere ricondotti a pratiche di tipo collettivo. Durante il viaggio la guida deve verificare come il gruppo sta procedendo: sono tutti sulla strada giusta? La destinazione è rimasta costante oppure è opportuno cambiare strada? In termini di esperienza educativa, *l'apprendimento guidato*, il docente o il trainer si fa carico di tutte le decisioni più importanti, gli obiettivi da raggiungere, le strategie da mettere in atto, i risultati da ottenere e gli strumenti con cui eseguire il monitoraggio e la valutazione delle prestazioni realizzate. Coloro che apprendono devono impegnarsi nel seguire le

decisioni operate dal docente. I fattori di successo dell'apprendimento guidato sono:

1. prendere in considerazione le differenze di interessi, le precedenti conoscenze e abilità;
2. buon impegno negli obiettivi di apprendimento grazie ad una buona comunicazione;
3. buona comunicazione a proposito delle strategie da adottare nel processo di apprendimento;
4. tolleranza per le differenze nella velocità di approccio al processo di apprendimento;
5. buona coordinazione nel percorso;
6. mantenere il gruppo compatto anche mediante aiuti tra allievi;
7. apertura a nuove strategie;

Nel caso invece del viaggio impostato sul *trekking* i partecipanti non hanno definito fin da subito un progetto preciso. Si tratta di un gruppo che ha preso accordi molto blandi a proposito della data di partenza ma che assume decisioni sulla direzione del viaggio e sui ritmi da rispettare in forma molto flessibile e possibilista. Non esiste un capo comitiva, così come l'obbedienza non è una virtù: ciascuno può assumere un ruolo di comando, in relazione all'expertise manifestata. L'idea principale è quella di muoversi insieme e di negoziare giorno per giorno la direzione da prendere.

Il riferimento al modello di apprendimento strutturalmente analogo riguarda *l'apprendimento esperienziale*, in cui non sono identificabili un leader, degli obiettivi fissati per essere raggiunti e strumenti di controllo. Sono piuttosto le circostanze, le motivazioni personali del singolo viaggiatore, la scoperta, la sperimentazione, a determinare il corso dell'esperienza di apprendimento e il suo eventuale successo.

I fattori di successo in questo modello di apprendimento possono essere:

1. interessi, piani di azione e conoscenza dei partecipanti;
2. strategia di apprendimento basata sull'esperienza;
3. ritmi di apprendimento personalizzati;
4. sperimentazione e innovazione: estrema flessibilità per nuove strategie, nuovi obiettivi;
5. sistema di ricompense sintonizzato su scoperte e innovazioni.

Tra il *travelling* e il *trekking* abbiamo precedentemente collocato *l'exploring*: si tratta, in questo caso, di una esperienza di viaggio non basata sulla

ricerca del divertimento ma sulla necessità di trovare un territorio dove progettare una nuova esperienza di vita. Uscendo dall'immagine metaforica, a questa esperienza corrisponde *l'apprendimento basato sull'azione* in cui docente e discente incarnano un ruolo più attivo ed esplicito nell'individuare gli obiettivi delle pratiche di apprendimento e intervengono in maniera dinamica in accordo con i bisogni di conoscenza e di formazione che emergono dalle loro azioni e dalle concrete circostanze di lavoro e di vita.

I tre modi di effettuare il viaggio nei territori dell'apprendimento si manifestano nelle situazioni scolastiche, così come nel mondo del lavoro, ma anche nelle condizioni di vita quotidiana. Nel contesto del mondo del lavoro probabilmente prevale l'apprendimento esperienziale, a scuola sarà l'apprendimento guidato a risultare prevalente, ma sono sempre più frequenti cambiamenti di tendenza.

Verso il mobile learning

Un mondo ben ordinato come quello fin qui descritto sta diventando lo scenario di nuove e inusuali tendenze. Il recente avvento delle tecnologie mobili ha prodotto una forte innovazione che ha investito la vita di tutti i giorni in ogni ambito, compresi l'apprendimento e l'insegnamento. Nel panorama delle scienze sociali si è sviluppato un nuovo settore di ricerca destinato allo studio delle applicazioni mobili rivolte all'apprendimento: in letteratura si usa ormai sistematicamente il termine "mobile learning" (o m-learning). Diversamente dall'e-learning, nel m-learning gli strumenti che si utilizzano non sono vincolati ad un luogo, ma sono fruibili ovunque ed in qualsiasi situazione. In un palmo di mano sono disponibili informazioni che possono aiutarci nelle attività di apprendimento, come ad esempio esercizi da svolgere, testi, dizionari, oppure anche un mezzo con cui fare utili annotazioni "in tempo reale" sulle proprie attività e quindi analizzarle in seguito.

Il mobile learning offre anche la possibilità di sfruttare a fondo l'interazione tra più individui migliorando potenzialmente le opportunità di apprendimento; secondo alcuni studi, infatti, un ruolo molto importante nella fase di apprendimento è la possibilità di comunicare tra più persone, rendendo possibile una maggiore interazione. Ad esempio, nel caso in cui uno studente stia scrivendo un testo è possibile farlo leggere ad altri e ricevere commenti e quindi migliorare o correggere il proprio lavoro. Il contesto interattivo favorisce la realizzazione di un ambiente collaborativo per risolvere problemi complessi.

Le esperienze didattiche all'esterno (come visite ai musei, parchi, ecc.) possono essere dei momenti in cui gli allievi hanno la possibilità di migliorare le loro conoscenze pregresse oppure acquisirne di nuove. Grazie ad una partecipazione attiva si realizza un efficace compromesso tra l'esigenza di incanalare la visita secondo un percorso prefissato, almeno a grandi linee, e la possibilità offerta agli studenti di esprimersi e sviluppare un proprio *exploring*. Per prolungare l'efficacia della visita bisognerebbe svolgere a scuola delle attività didattiche che consentano di rielaborare quanto è successo nel corso dell'esperienza, sviluppando così una maggiore e più profonda comprensione. Come e' possibile rilevare il terreno delle attività formative e' per buona parte un ambiente di pratiche didattiche ancora da esplorare e sperimentare.

Riferimento bibliografico

Arcuri, L. (2013) Apprendimento auto-guidato come esperienza di viaggio. Alcune riflessioni sulla sua collocazione nel territorio dei processi formativi. *Quaderni di orientamento*, (42) pp. 34-39.