

## Catturare l'interesse per motivare l'apprendimento

### Media Education 2: Testi "Problem finding / Problem solving"

di C. Gily



V. Brozik, Comenio (1891)

*Ogni laboratorio, cioè ogni luogo di lavoro e di apprendimento, si dice così perché si orienta al costruzione di saperi, abilità e competenze, cioè a porre problemi e proporre soluzioni. La proposta didattica della media-education2.testi, parte dallo sviluppo degli obbiettivi della classica MediaEducazione, ha quindi una fase di problem finding, per impostare il tema, ed una di problema solving, per trovare la soluzione.*

*Problem finding.* La *Didactica Magna* di Amos Comenio nel 1657, il primo a delimitare la pedagogia come scienza autonoma, nasceva, nel secolo delle guerre di religione, per combattere la violenza anche a scuola fondando l'insegnamento nell'interesse; a questo scopo dava vita al primo alfabetiere, quello che vediamo al muro di ogni prima elementare: l'*Orbis sensualium pictus* (1653) si serviva di immagini invece che della ferula del maestro per motivare l'apprendimento. In molte scuole, nel mondo, già

Comenio sarebbe quindi una novità didattica: però anche in quei paesi il computer e la televisione hanno formato i giovani servendosi allo stesso scopo delle immagini, come anche in Occidente. Solo che il loro insegnamento non segue principi pedagogici, ma commerciali: dimenticando che la teoria della comunicazione è prima di tutto pedagogia, non è solo retorica ed effetti speciali. La formazione così si avvale dell'intrattenimento come di un gioco di potere, di pubblicità e propaganda, senza che una legge ne disciplini i modelli formativi. Perciò diffondono quello che molti educatori hanno chiamato contro-educazione: 'butta via il telecomando' è esattamente il contrario del pensiero critico cui tende la scuola; i frammenti sparsi di sapere senza nesso, sono il contrario della competenza disciplinare. Su queste basi, la massa di coloro che non sanno leggere e decodificare i testi dei media, s'indebolisce e cede al potere della nuova cultura, già dimostra scarsa capacità di autoidentificazione, dimentica il Rinascimento e la cultura dell'Uomo che approfondisce e studia per essere libero di pensare. Essere pronti ad ogni esperimento purché divertente si dimostra nell'arte d'oggi, che privilegia la spontaneità e la performance sulla tecnica matura e sulla cosmicità. Affidarsi ed immergersi diventa così desiderabile oggi a tutti coloro che preferiscono non pensare e non votare. Se la scuola vuole ancora perseguire il fine di educare al senso critico, al capire da sé e valutare i saperi per agire in modo responsabile, deve imparare le lingue dei media, insegnare a costruire testi in queste nuove letterature, per capirle a fondo, come si fa coi libri. Imparare a scrivere è il modo per imparare a leggere in modo creativo.

Per Comenio scopo della Didattica è *educare tutti in tutto per "volgere tutto in vita pratica"*. Il tutto è il problema concreto, in cui occorre individuare e risolvere un sol problema per volta. Come in matematica, si figura una scena in occorre un calcolo, per vedere come ognuno se la cava nella ginnastica della mente. Per quanto piccolo, il problema mostra una via da seguire col ragionamento

che coinvolge tutto in un solo esempio: saper trovare il problema, definendolo in modo chiaro e sostenibile, produce il *multiversum universum*, il metodo da seguire con tutta la mente pronta a capire e usare le risorse che ha.

La *Media Education* nell'epoca del *presente interconnesso*, in cui è difficile arrivare a sera per sapere cosa accade nel mondo, tante sono le news che giungono da ogni cellulare, è importante ricordarsi che dine primo di ogni docente è formare prima di tutto *teste ben fatte*, come diceva Morin già quando praticamente non esistevano i social media, è cosa difficilissima perché il mondo è di nuovo, come nell'antico, un mondo senza i nomi, le leggi e i costumi che servono ad ordinarlo ai fini dell'uomo. Lo dimostra il diffondersi della depressione e del disorientamento etico: è necessaria la "riforma del modo di conoscere".<sup>1</sup> Cioè, educare con le immagini, con i testi complessi da comporre in classe.

Perché il pensare per immagini, il *visual thinking*, ha il metodo dell'arte e non della logica; la logica, come la scienza esatta, parte da principi e postulati per limitare l'orizzonte spaziale in cui muoversi; le scienze storiche e filosofiche limitano l'universo temporale, il che le rende più sciolte. Ma solo le letterature e le arti non limitano il campo dell'immaginazione e costruiscono le immagini con fini, metafore, analogie e simboli – è un altro pensare, che non dà ordini ma suggestivi richiami all'intero, ivi compreso l'irrazionale e gli affetti, che riesce ad esprimere. Ciò che indica rifiuta anche il nome di 'decodifica aberrante' di 'errore' – quel che si vede è quel che è, bisogna solo immergersi nel lago e nuotare sinché non si capisce il senso. Così è dei saperi analogici, perciò la scuola li ammette solo nelle loro forme scientifiche di storia. Il gioco però oggi si scontra contro la necessità di educare la creatività, in un tempo così veloce che la formazione è diventata permanente. Il contrario della scuola tradizionale, dove si apprendeva in pochi anni la competenza.

Ecco perché Hillmann, convinto assertore, per la salute della mente, della connessione ancestrale e presente di ognuno - si richiamava al *daimon* di Socrate,<sup>2</sup> quel che guida le teste ben fatte a capire la via nella complessità, nel disordine del presente; tutti conoscono le *chiamate*, dice, che nelle svolte dell'esistenza si dimostrano improvvise quanto provide nel condurre dalla certezza al dubbio e poi di nuovo alla certezza be assimilata ai nostri fini più profondi. L'esito dei colpi di testa e dell'ironia capovolge la visione del mondo, indica alla persona il suo proprio intendere, ha successo se spontaneità e capacità di cogliere il tempo opportuno posano in un equilibrio stabile, dato dalle proprie competenze.

Ed è questo il compito della scuola, in cui i docenti insegnano ad orientarsi nel mare dei saperi. Ambienti di apprendimento ecologici possono evitare la "saturazione del *tempo delle tribù*", l'eccesso di ricchezza che ha dato spazio all'*arcaismo postmoderno* che diviene *passione comunitaria*, la gioia di essere branco.<sup>3</sup> Essere sociali non è commuoversi e solidarizzare prescindendo dai fini e ragionamenti personali, non basta respirare l'aria della comunità e obbedirle comunque. Essere individui pensati controcorrente è oggi più difficile che ieri; reality e show politici dimostrano che l'ascolto è sempre più difficile, che l'uomo vive *homo homini lupus*, e questo si conferma nella maggior parte dei modelli della letteratura dei media – penso ad alcune *serie* e *saghe*. Non basta l'appartenenza a giustificare l'intolleranza – occorre ragionare su questo mondo come sull'altro cui apparteniamo per nascita. Oggi il mondo dell'uomo è reale come virtuale – ideali

<sup>1</sup> E. Morin, *La testa ben fatta. Riforma dell'insegnamento e riforma del pensiero*, Cortina, Milano, 2000.

<sup>2</sup> J. Hillman, *Il codice dell'anima*, Biblioteca Adelphi, Milano, 1996.

<sup>3</sup> M. Maffesoli, *Il tempo delle tribù*, Guerini Studio, Milano, 2004, p.21-24.

e azioni etiche... due parole che si sfocano sempre più nell'orizzonte, al di qua delle religioni – tendenzialmente fondamentaliste. Insomma, dopo secoli di Illuminismo e Progresso, il cammino trova pace nel Medio Evo del Fantasy.

Educare il pensiero critico è la risposta che la scuola dà a questo ordine di problemi. Il metodo è quello di sempre, adattare la pedagogia e la didattica ai tempi. Una volta si diceva che la cultura non nega nessuna lettura, insegna a leggere. Così è dei media: vietare non ha senso, tranne che per il diritto penale e civile; l'educazione non vieta, accompagna la lettura insegnando a scrivere. Educare all'immagine è ormai tra i fini della pedagogia; comporre testi multimediali insieme a quelli scritti e imparare a valutarli, è il metodo oggi della didattica. Nel laboratorio si simula un esempio tipo, si impara a mettere in scena un artefatto della letteratura dei testi complessi, accettando problemi musicali e teatrali dai competenti di queste discipline, spesso presenti nelle scuole. L'ironia pone il problema da scrivere e riscrivere in modo nuovo; la collaborazione risolve man mano le difficoltà, creando gli artefatti.