

L'utilizzo degli ambienti di apprendimento nell'i-learning¹: esperienze di brainstorming in chat

Mario Cusmai

ABSTRACT ITALIANO

L'articolo propone riflessioni di carattere metodologico e teorico che si riferiscono ad esperienze di formazione blended² e pratiche di didattica costruttivista in Rete, nell'ambito delle attività didattiche promosse dal gruppo di ricerca coordinato dal Prof. Quagliata (Facoltà di Scienze della Formazione – cattedre di Didattica generale e Tecniche della Formazione a Distanza), in cui sono stati agiti, attraverso l'utilizzo di uno strumento sincrono come la chat, brainstorming online funzionali al processo di co-costruzione di mappe concettuali in modalità condivisa.

ENGLISH ABSTRACT

Chat, a communication modality through which social meanings are co-built or co-created, is an informal communication tool which might be used in a context of formal virtual conversations. The article refers to blended training experiences in which a conceptual map has been developed through a chat brainstorming.

«Figlia: "Papà, che cos'è un istinto?"

Padre: "Un istinto, tesoro, è un principio esplicativo".

F.: "Ma che cosa spiega?"

P.: "Ogni cosa...quasi ogni cosa. Ogni cosa che si voglia spiegare con esso".

F.: "Non dire sciocchezze. Non spiega la forza di gravità".

P.: "No. Ma è così perché nessuno vuole che l'istinto spieghi la forza di gravità. Se qualcuno volesse, la spiegherebbe. Si potrebbe semplicemente dire che la luna ha un istinto la cui forza varia in maniera inversamente proporzionale al quadrato della distanza...

F.: "Ma non ha senso, papà".

P.: "Sì, d'accordo. Ma sei tu che hai tirato fuori l'istinto, non io.

F.: "D'accordo...ma allora che cos'è che spiega la forza di gravità?"

P.: "Niente tesoro, perché la forza di gravità è un principio esplicativo".

F.: "Vuoi dire che non si può usare un principio esplicativo per spiegarne un altro? Mai?"

P.: "Uhm...quasi mai. Questo è ciò che Newton intendeva quando diceva hypotheses non fingo".

F.: "E che cosa vuol dire?"

P.: "Be', sai cosa sono le 'ipotesi'. Ogni proposizione che colleghi tra loro due proposizioni è un'ipotesi. Se dici che il 1° febbraio c'era la luna piena e che il 1° marzo c'era di nuovo, e poi colleghi queste due proposizioni in qualche modo, la proposizione che le collega è un'ipotesi".

F.: "Sì, e so anche che cosa vuol dire non. Ma fingo che cosa vuol dire?"

P.: "Be'...fingo è un termine della tarda latinità che significa 'fabbrico'. Da esso si forma un sostantivo, fictio, da cui proviene la parola 'finzione', che oggi è spesso intesa come 'fabbricazione non vera'".

F.: "Papà, vuoi dire che il signor Isaac Newton pensava che tutte le ipotesi fossero solo fabbricate come le storie?"

P.: "Sì ... proprio così".

F.: "Ma non è stato lui a scoprire la gravità? Con la mela?"

P.: “No, tesoro, l’ha inventata”»»³

Nel processo di co-costruzione di una mappa concettuale⁴ a distanza può assumere una rilevanza strategica l’ambiente⁵ di apprendimento chat, che da strumento ludico, diventa un luogo in cui le conversazioni⁶ virtuali diventano cosa seria. Ho cominciato questo articolo proponendo uno stralcio del metalogo⁷ di Bateson Che cos’è un istinto proprio perché, in questo contesto, associo metaforicamente, almeno in parte, un metalogo a una chat, intesa come “modalità di comunicazione mediante la quale vengono co-costruiti (o co-creati) significati sociali”⁸. La promozione della nozione di gruppaltà e della dimensione ludica dell’apprendimento non sono le uniche dinamiche che la chat favorisce: questo ambiente può essere utilizzato anche per concretizzare e concludere processi decisionali, avviati in altri momenti e ambienti formativi (ad esempio ambienti propri della formazione in aula). La chat, infatti, essendo caratterizzata da una “spasmodica” velocità⁹ comunicativa (spesso enfatizzata dal ricorso ad acronimi e a forme linguistiche contratte, analoghe a quelle usate per gli sms), si presta ad essere interpretata come spazio per:

definire step operativi e tempi di lavoro di un processo;

assegnare ruoli;

ripartire compiti;

agire tecniche particolari di problem solving, tra cui il brainstorming.

La chat di gruppo recupera la componente sociale attraverso la valorizzazione della variabile tempo: anche se si è distanti sul piano spaziale, si è co-presenti sul piano temporale e la consapevolezza della co-presenza temporale si trasforma spesso in una percezione di co-presenza psicologica. Questo strumento è stato spesso ritenuto inadeguato a soddisfare le esigenze di socialità e affettività del gruppo, in quanto la comunicazione tra i soggetti che partecipano a una sessione di chat agisce esclusivamente a livello verbale; sono assenti i livelli della comunicazione non verbale (prossemica, mimica e pantomimica) e paraverbale (fonemica), che costituiscono il messaggio di relazione o metamesaggio e consentono di inquadrare il messaggio di contenuto. Nella pratica, per compensare l’assenza del messaggio di relazione e il rischio di maggiore freddezza tipico del medium della scrittura, si ricorre all’uso degli emoticons, che contestualizzano quanto scritto. La chat talvolta può generare forme di complicità maggiore rispetto a quella che si manifesta in presenza: paradossalmente, l’assenza di punti di riferimento relazionali di tipo visivo, uditivo e più in generale fisico genera una percezione di maggiore libertà dalle regole sociali pattuite, che consente di entrare in contatto empatico con le emozioni degli altri componenti della Comunità di Apprendimento, superando le convenzioni formali.

Nelle esperienze¹⁰ in cui ho svolto il ruolo di tutor, il brainstorming agito nel corso di sessioni in chat è stato significativo per individuare le parole chiave che avrebbero costituito poi il contenuto della mappa concettuale funzionale allo sviluppo del Project Work¹¹ (PW): attraverso un brainstorming possono emergere quindi una miriade di idee grazie alla meravigliosa reazione a catena dell’associazione libera. Mi sembra opportuno pertanto, prima di proseguire nel proporre ulteriori spunti di riflessione, fare una breve digressione sulle origini di questa tecnica di problem solving. L’idea del brainstorming è da attribuire ad Alex F. Osborn, che sin dagli anni ‘30 del secolo scorso applicò questo procedimento in campo aziendale; Osborn vede sostanzialmente un problema di comunicazione e relazione nei gruppi intenti a risolvere un qualsiasi problema operativo, sintetizzabile come eccessiva criticità. A volte nei gruppi si passa più tempo a criticare le idee altrui invece di proporre di nuove e ciò, oltre a limitare la mera quantità di idee (potenziali soluzioni al problema), determina discussioni sterili, autolimitazioni (qualcuno può preferire tacere, an-

ziché esporsi alle critiche altrui), generando dinamiche conflittuali. L'intuizione di Osborn consiste nel separare la fase di produzione di idee da quella della loro analisi, discussione e critica; il gruppo è invitato a dare libero corso alla produzione di idee ed è, al contrario, soggetto a divieto per quel che riguarda l'esercizio critico, demandato a un secondo momento: l'accento è posto sull'ideazione, sul processo creativo, sull'importanza dell'immaginazione come forza generatrice anche per i problemi tecnici e aziendali, oltre che per l'arte e la scienza. «I primi partecipanti definirono i nostri sforzi 'sessione di brainstorming'; e piuttosto giustamente perché, in questo caso, brainstorm significa usare la testa [brain] per assaltare [to storm] un problema creativo; e farlo alla maniera degli incursori [commando], dove ogni assaltatore [stormer] attacca audacemente lo stesso obiettivo»¹². Le fasi e le regole relative al brainstorming possono essere sintetizzate come segue:

definizione del problema (su cosa dobbiamo concentrarci);
 regole del setting¹³ ;
 produzione di idee¹⁴ (rappresentano possibili soluzioni ad un problema);
 analisi successiva e separata delle idee per scegliere le migliori.

Proprio per l'apparente assenza della comunicazione non verbale, compensata comunque dall'uso degli emoticons, la chat si presta quindi a momenti in cui viene dato libero sfogo all'indole creativa umana. Ad esempio, nella comunicazione faccia a faccia un misunderstanding, ovvero un equivoco o un fraintendimento, possono portare al fallimento del processo comunicativo, di fatto bloccandolo; al contrario, nella comunicazione online, l'equivoco o il fraintendimento possono dar vita a un processo creativo, che può generare anche delle possibili soluzioni inerenti il problema che si sta affrontando. A tal proposito mi fa piacere riportare un episodio significativo: nel corso di una chat del gruppo Wilde (edizione del Master di II livello Competenze per lo sviluppo delle Risorse Umane¹⁵ 2005) stavamo "scervellandoci" per individuare un argomento per il PW. Ad un certo punto, la conversazione è andata fuori tema; era il periodo in cui era uscito Star Wars, Episodio III, La vendetta dei Sith e allora, visto che nel gruppo c'erano più appassionati/i di Guerre Stellari abbiamo cominciato a divagare un po' su tutta la saga e, non so perché, siamo andati a finire sulla losca figura di Jango Fett, un temuto ed esperto cacciatore di taglie. Mentre stavamo dialogando ci si è accesa all'improvviso la "lampadina in testa" e abbiamo calato la parola "cacciatore di taglie" nel contesto delle Risorse Umane, ovvero Head Hunters (cacciatori di teste): è così che abbiamo individuato un possibile argomento da cui partire per lo sviluppo del PW. Da questo esempio possiamo notare, quindi, come le logiche comunicative e relazionali che si sviluppano in Rete a volte siano imprevedibili; in un flusso continuo e costante, le idee individuali si intrecciano tra loro senza che le une si sostituiscano alle altre, attraverso un processo di condivisione e integrazione spontanea, quasi come un mosaico che pian piano si compone: i tasselli non si sovrappongono tra loro, ma ognuno è unico e irripetibile. Il gruppo può quindi agire come un insieme dinamico, un campo (inteso in senso gestaltico), luogo di intersezione tra la persona, che può identificarsi e individuarsi nelle relazioni con gli altri, e il contesto sociale a cui appartiene. In una tecnica come il brainstorming, dunque, può assumere importanza un processo mentale come la creatività; si parla di pensiero produttivo quando, attraverso un'operazione di insight - intuizione creativa e riorganizzazione degli elementi del campo psicologico in nuove strutture - è possibile evidenziare una diversa percezione, che consente di sviluppare strategie di azione per risolvere un problema. Durante un brainstorming di gruppo il pensiero diventa intricato e magmatico, si confonde con quello di tutti i componenti: all'interno di questo caos, è il pensiero laterale/divergente ¹⁶ che consente di dare forma agli elementi. La creatività implica, come

presupposto, la capacità di tollerare anche una dimensione di ambiguità, di caos, di irrazionalità, di assenza di pensiero organizzato; attraversare l'assenza significa tollerare uno spazio mentale abitato dalla confusione e dall'incertezza, che comporta "il dialogo con la polisemia dei significati e con la diversità e che predispone a un pensiero trasformativo"¹⁷. L'atto creativo rappresenta allora una forma di pensiero associativo, procedimento analogico su cui incide la componente comunicativa relazionale come fonte di ispirazione per l'innovatività; nella fase creativa del brainstorming il gruppo può rappresentare un'opportunità, in quanto più persone possono arricchire con il proprio contributo l'esplorazione semantica di uno stesso concetto. La creatività dipende perciò dal numero di associazioni che possono essere combinate, dalla capacità di operare contemporaneamente su molteplici piani cognitivi, mettendo in contatto la quantità di informazioni di cui il soggetto dispone, con quelle degli altri membri del gruppo. Pertanto la creatività nel brainstorming può essere definita soprattutto come prodotto dell'attraversamento di più individualità che si mettono in Rete, un fenomeno non più soggettivo, ma di relazione¹⁸.

Note

1 Operando un salto di livello logico e prendendo spunto dall'intuizione di Roberto Maragliano, utilizzo al posto del costrutto di e-learning, quello di l-learning. Oltre che a Internet, la l rimanda anche alla responsabilità del soggetto che apprende: l (io) esce dall'anonimato e dall'isolamento dell'apprendimento tradizionale e si fa protagonista consapevole, motivato e creativo dell'intelligenza collettiva della Rete. Sono quindi i soggetti che aggiungono valore all'apprendimento agito in contesti on line; infatti quante più persone condividono idee progettuali e risorse, tanto più l'ambiente evolve e diviene significativo.

2 Per formazione blended si intende una modalità "mista" di allestimento didattico in cui parte delle attività vengono svolte in presenza e parte a distanza, all'interno di un ambiente virtuale dedicato e personalizzato in base allo specifico intervento formativo.

3 Bateson Gregory, Verso un'ecologia della mente, Milano, Adelphi, 1977, pp.70-71

4 «La mappa concettuale consiste in uno strumento metacognitivo per aiutare gli studenti a riflettere sulla struttura della conoscenza o meta conoscenza». Cfr. . Joseph D. Novak, Bob D. Gowin, Imparando a imparare, Sei, Torino, 1989, p. 24 . La mappa concettuale nata e utilizzata come strumento euristico individuale, viene utilizzata, nelle esperienze a cui faccio riferimento, in modalità condivisa.

5 Per le attività online viene utilizzata una personalizzazione di Moodle - Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment -, piattaforma di e-learning coerente con il paradigma costruttivista, frutto di una comunità di sviluppatori-fruitori che si riuniscono intorno a questo progetto. Ulteriori informazioni sono reperibili sul sito web <http://moodle.org/>

6 «Dal latino versare cum, andare con. Una serie di scambi verbali e non verbali tra due o più entità distinte durante il corso delle quali si cerca di raggiungere la comprensione circa la definizione di tutti quei concetti che sono argomento di dibattito. Gli scambi verbali non sono una successione di frasi separate, sono azioni cooperative in cui ciascun partecipante riconosce uno scopo comune e una direzione reciprocamente accettata e condivisa (in maniera tacita o esplicita). Si tratta di una danza, di un dialogo in cui ciascuno si vede attraverso gli occhi dell'altro». Heinz von Foerster in Umberta Telfener, Luca Casadio (a cura di), Sistemica. Voci e percorsi nella complessità, Bollati Boringhieri, Torino, 2003, p. 233.

7 «Un metalogo è un conversazione su un argomento problematico. Questa conversazione dovrebbe essere tale da rendere rilevanti non solo gli interventi dei partecipanti, ma la struttura stessa dell'intero dibattito. [...] È da notare che la storia della teoria evolutivista è inevitabilmente

un metalogo tra uomo e natura, in cui la creazione e l'interazione delle idee devono necessariamente esemplificare il processo evolutivo». Gregory Bateson, *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi, Milano, 1977, p. 32.

8 Cfr. Heinz von Foerster in Umberta Telfener, Luca Casadio (a cura di) , *Sistemica. Voci e percorsi nella complessità*, Bollati Boringhieri, Torino, 2003, p. 237.

9 «Se scrivi con la penna d'oca devi grattare le sudate carte e intingere ad ogni istante, i pensieri si sovrappongono e il polso non tien dietro, se batti a macchina si accavallano le lettere, non puoi procedere alla velocità delle tue sinapsi, ma solo coi ritmi goffi della meccanica. Con lui (con essa?) invece le dita fantasticano, la mente sfiora la tastiera, via sull'ali dorate ...». Umberto Eco, *Il Pendolo di Foucault*, Bompiani, Milano 1988, p. 28.

10 In questa sede mi riferisco in particolare all'insegnamento universitario di Tecniche della Formazione a Distanza (Corso di Laurea in Formazione e Sviluppo delle Risorse Umane – Facoltà di Scienze della Formazione, Università degli Studi RomaTre). Quest'anno sto vivendo un'esperienza straordinariamente stimolante con il gruppo Pasolini (i gruppi di lavoro, che collaborano in aula e in Rete, sono stati chiamati con i nomi di grandi registi) composto da: Vincenza Cavallini, Giulia Così, Alessia Giaccotto, Paola Marangoni, Letizia Rizzo, Moreno Stirpe. Le attività online sono svolte all'interno della piattaforma della Facoltà reperibile all'indirizzo web <http://formonline.uniroma3.it>

11 L'obiettivo del project work, nell'ambito dell'insegnamento di Tecniche della Formazione a Distanza, è quello di realizzare un progetto relativo all'approfondimento di uno dei temi discussi durante il corso (parte esperienziale o parte teorica), il cui argomento sarà definito dai singoli gruppi di lavoro sulla base di un processo decisionale condiviso. Il Project work consente di approfondire gli elementi costitutivi della formazione on line e, in particolare, le caratteristiche degli ambienti di comunicazione sincrona/asincrona e la relazione tra attività in presenza e attività in Rete in un percorso di formazione blended.

12 Osborn Alex Faikney, *Applied Imagination. Principles and Procedures Thinking*, New York, Charles Scribner's Sons, 1953, p.297

13 La critica è esclusa: la disapprovazione delle idee prodotte deve essere rinviata a un secondo momento. La corsa libera è benvenuta: più è audace l'idea, meglio sarà. Si cerca la quantità: più grande è il numero delle idee proposte, maggiore sarà la probabilità di trovarne di vincenti. Si cercano combinazioni e miglioramenti: oltre a contribuire con proprie idee, i partecipanti dovrebbero suggerire come le idee altrui possano essere trasformate in idee migliori, o come due o più idee possano essere combinate in una nuova.

14 Le idee possono essere sollecitate in modi diversi, a seconda del gruppo di partecipanti:

bigliettini tipo Post-it con lavoro individuale;

a turno (round robin): i partecipanti esprimono una idea ciascuno, oppure passano. Si fanno più giri di tavolo finché tutti passano;

popcorn: i partecipanti si esprimono senza particolare ordine fino a spontaneo esaurimento delle idee.

15 Informazioni sul Master sono reperibili sul sito web www.masterrisorseumane.it

16 Cfr, De Bono Edward, *Il pensiero laterale*, Milano, Rizzoli, 1989

17 Cfr, Di Maria Franco e Lavanco Gioacchino, *Nel nome del gruppo*, Milano, Franco Angeli, 1994

18«L'apprendimento dei contesti della vita è cosa che deve essere discussa non come fatto interno, ma come una questione di relazione esterna tra due creature. E la relazione è sempre un prodotto della descrizione doppia. È corretto (ed è un grande progresso) cominciare a pensare le due parti come due occhi, che separatamente forniscono una visione monoculare di ciò che accade, e insieme una visione binoculare in profondità. Questa visione doppia è la relazione» (Bateson, 1979). Umberta Telfener, Luca Casadio (a cura di), Sistemica. Voci e percorsi nella complessità, Bollati Boringhieri, Torino, 2003, pp. 291-293.

Riferimenti bibliografici

Bateson Gregory, Verso un'ecologia della mente, Milano, Adelphi, 1977

De Bono Edward, Il pensiero laterale, Milano, Rizzoli, 1989

Di Maria Franco, Lavanco Gioacchino, Nel nome del Gruppo, Milano, Franco Angeli, 1994

Osborn Alex Faickney, Applied Imagination. Principles and Procedures Thinking, New York, Charles Scribner's Sons, 1953