

LE NUOVE TECNOLOGIE PER IL RAFFORZAMENTO DEL PENSIERO NARRATIVO E DELL'INTELLIGENZA LINGUISTICA: POSSIBILI SPERIMENTAZIONI

Andrea Cassano,

Dipartimento di Scienze Pedagogiche e Didattiche - Università degli studi di Bari "Aldo Moro"

Piazza Umberto I, 1, 70100, Bari

andreas.cassano@virgilio.it

andreacassano.ac@libero.it

L'impiego delle nuove tecnologie in ambito didattico registra, attualmente, molteplici risvolti. Spesso è stata messa in luce la possibilità di valorizzare specifiche abilità individuali, grazie all'apprendimento mediato dal computer. Tra queste abilità viene annoverata frequentemente l'intelligenza verbale-linguistica, considerata centrale nei contesti educativi tradizionali. Nel presente lavoro verrà esposta una breve sperimentazione, attuata in ambito extrascolastico, finalizzata a migliorare le abilità narrative in ragazzi con lacune nella sfera linguistica, attraverso l'uso del computer.

1. Introduzione

L'applicazione delle tecnologie multimediali in ambito educativo ha avuto, negli ultimi anni, un grande incentivo, rafforzato dal ricorso a riferimenti epistemologici differenti. Un'idea particolarmente diffusa in ambito psico-pedagogico vede i computer come strumenti adatti a sviluppare attività educative pratiche di vario tipo, richiedenti differenti energie intellettive. Si tratta di un approccio che permette di considerare le tecnologie digitali come particolarmente idonee a progetti legati alla teoria delle intelligenze multiple [Howard Gardner, 1983], un importante modello formativo che considera l'opportunità di progettare percorsi formativi strutturati in base a differenti profili cognitivi. Tra le varie intelligenze, individuate in questa teoria, in grado di definire diverse modalità di ragionamento e di elaborazione delle conoscenze, presenti in misura variabile nei soggetti in formazione, vi è l'intelligenza verbale-linguistica. Quest'ultima appare connessa anche al campo del pensiero narrativo, ovvero a quei processi cognitivi basati sulla costruzione mentale di storie e narrazioni, attivati nel ragionamento formale dagli individui. Anche in questo caso, si tratta di un approccio cognitivo applicato con maggiore facilità da alcuni soggetti [Andrea Smorti, 1994].

2.L'influenza delle nuove tecnologie sulla sfera narrativo-linguistica

Attualmente il web 2.0 è considerabile uno strumento attraverso cui si diffondono forme narrative inedite, basate sull'ipertestualità, sulla multimedialità e su una forte predisposizione alla condivisione incentivata dall'integrazione tra mass media e personal media. Caratteristiche, queste, in grado di influenzare lo sviluppo dell'intelligenza linguistica-testuale e del pensiero narrativo nei soggetti in via di formazione. Giuseppe Longo [2009] definisce i membri delle giovani coorti "simbionti" le cui attività mentali sono condizionate dallo stretto contatto con tecnologie digitali. Il pensiero narrativo, secondo tale prospettiva, viene indebolito dal costante contatto con narrazioni caratterizzate da frammentarietà e multimedialità. L'abilità mentale maggiormente rafforzata nei "simbionti", invece, risulta quella strumentale che consente ai giovani di piegare alle proprie necessità le nuove tecnologie. Quanto sostenuto da Longo ritorna, in parte, in molti studi psico-pedagogici sui profili intellettivi delle generazioni alfabetizzate fin dall'infanzia dai nuovi media, i quali tendono a considerare i giovani "digitali" come avvezzi a forme di apprendimento estremamente legate alla prassi, ad abilità manipolative e alla sintesi di conoscenze rapidamente acquisite. E' possibile immaginare, dunque, che le tecnologie informatiche siano utilizzabili, sfruttando le suddette capacità, anche per migliorare gli aspetti cognitivi in cui determinati individui in via di formazione appaiono lacunosi.

In particolare, nel presente lavoro, verranno considerati ragazzi carenti proprio nell'ambito narrativo e verbale-testuale. Infatti nella quotidianità scolastica non c'è dubbio che ci sia una forte richiesta di abilità legate soprattutto alla sfera narrativa. Una richiesta che può penalizzare gli studenti che, soprattutto per le caratteristiche socio-culturali del microsistema familiare di riferimento, presentano svantaggi nell'apprendimento linguistico. Questi stessi studenti, tuttavia, spesso sviluppano abilità manipolative con le nuove tecnologie (anche grazie all'ingresso dei computer in contesti scolastici) in linea con quelle presentate dai gruppi di pari. Sulla base di questa riflessione verrà presentata brevemente una piccola sperimentazione, operata in un contesto extra-scolastico (un istituto di doposcuola, ospitante ragazzi con disagi sociali e cognitivi) in cui si è cercato di incrementare le abilità linguistiche e verbali di alcuni ragazzi attraverso l'uso del computer.

3. Migliorare le abilità linguistiche attraverso il computer: descrizione di un intervento

La sperimentazione è stata effettuata su un soggetto pilota: un ragazzo frequentante la scuola secondaria di primo grado di 13 anni, con difficoltà linguistiche. L'alunno in questione infatti proveniva da un contesto familiare in cui veniva impiegato per la comunicazione quotidiana prevalentemente il dialetto locale (l'esperimento ha avuto luogo nella provincia barese). Questa caratteristica del microsistema di riferimento aveva creato un disagio nella vita scolastica del soggetto che non riusciva ad esprimere oralmente quanto appreso durante lo studio pomeridiano e che si sentiva bloccato ogni qualvolta

doveva affrontare un tema scritto. Tuttavia lo studente aveva acquisito buone capacità strumentali grazie a un regolare uso del computer sia in ambito scolastico che extrascolastico (ad esempio il giovane studente effettuava con facilità ricerche didattiche on-line e spesso partecipava a forum su siti ludici) e pertanto si è pensato di compensare l'ambito di carenza del soggetto tramite l'incremento delle abilità manipolative mediate dal computer. Lo spunto di partenza è stato un compito in cui veniva chiesto ai ragazzi di elaborare dei brevi racconti di loro invenzione, sulla base dei modelli narrativi offerti da alcune fiabe analizzate in classe.

L'alunno aveva immediatamente mostrato enormi difficoltà nell'esecuzione testuale del lavoro. Si riporta qui un frammento dell'esercizio scritto svolto dal ragazzo:

C'erano due amici che erano come fratelli. Uno che voleva che dovevano fare sempre insieme tutto e l'altro puro ma in giorno uno conosceva a un tizio malato che faceva solo cose malandrine e lora lui subito piaceva e lascio l'altro amico per altre cose malamente anche con lui.

Come si può evincere nel testo, caratterizzato da numerose lacune ortografiche, emerge una forte disattenzione verso la sequenzialità temporale e tematica della narrazione. Per tanto si è provato a far svolgere lo stesso compito al ragazzo con un programma di video-scrittura informatico, di uso comune. Il soggetto in questione, guidato da un tutor, è apparso subito incoraggiato dalla possibilità di mettere in pratica le abilità già acquisite nell'uso del computer. Inoltre la rapidità di esecuzione garantita dal mezzo si è rivelata un fattore motivante di notevole portata: lo studente riusciva a visualizzare meglio quanto scritto (grazie alla possibilità di visionare sullo schermo il frutto diretto del suo lavoro mentale), a tenere i fili della trama e a correggere gli errori ortografici segnalati dal programma. Il frammento precedente riportato è stato rielaborato in questo modo:

C'erano una volta due amici che erano come fratelli e che volevano fare tutte le cose insieme. Un giorno uno dei due conosce però un tipo malandrino, che faceva cose cattive come dare fastidio alle ragazze e sputare agli professori e lui rimase molto colpito e iniziò a frequentare il tipo malandrino. L'altro amico non voleva fare queste cose e perciò per un periodo non erano più amici.

Pur permanendo molti errori ed elementi dialettali, appare evidente nel nuovo testo una maggiore chiarezza, legata al miglioramento nella costruzione logica della successione di eventi. Nel racconto si denota, inoltre, anche l'acquisizione della capacità di inserire elementi strutturali analizzati in molti studi linguistici e semiotici sulle forme narrative più diffuse. Ad esempio è possibile individuare la presenza di un "nucleo necessario", ovvero di un evento centrale (l'amicizia dei due giovani), di una "complicazione" (l'incontro con il bullo, definito con accezione dialettale "tipo malandrino", a destabilizzare il rapporto dei due amici) e di una "coda" (i due ragazzi, nel proseguo del racconto non riportato, torneranno a frequentarsi) [William Labov, 1972].

Visto il buon esito dell'esperimento sopra descritto si è deciso di applicare lo stesso metodo anche con altri dieci ragazzi, ospiti dell'istituto di dopo-scuola, con difficoltà socio-cognitive e caratteristiche anagrafiche e culturali analoghe a quelle del soggetto pilota (si è trattato infatti di soggetti per lo più di sesso maschile iscritti alla scuola secondaria, tra gli 11 e i 14 anni). Anche questi hanno lavorato con profitto per circa due mesi, denotando progressivi miglioramenti nel campo linguistico-narrativo. L'unico inconveniente emerso ha riguardato il fatto che la metà degli studenti, una volta tornata a operare a scuola con il materiale didattico tradizionale, non è riuscita a confermare i progressi denotati in precedenza. Probabilmente tali soggetti avevano sviluppato un eccessivo attaccamento al medium e avevano bisogno di continuare a lavorare integrando le abilità manipolative con quelle linguistiche.

4. Conclusioni

Dall'intervento qui presentato è emersa la possibilità di integrare positivamente le abilità strumentali informatiche, presenti in maniera diffusa nelle giovani generazioni, con altre abilità cognitive (come quelle legate alla sfera verbale e narrativa), anche quando poco sviluppate, in modo da ottenere importanti risultati educativi. Indubbiamente resta prioritario il ruolo dell'educatore come guida in grado di incrementare positivamente le abilità mostrate di volta in volta dagli allievi. Nella sperimentazione qui presentata il ruolo del tutor è stato fondamentale, in quanto a questa figura spettava il compito di incentivare i ragazzi a sviluppare il ragionamento narrativo, aiutando loro ad individuare i risultati raggiunti o disattesi durante il percorso cognitivo compiuto.

Poiché l'intervento qui presentato ha avuto piccole proporzioni e ha denotato alcuni limiti è, comunque, doveroso considerare questo lavoro soprattutto come il racconto di un'esperienza positiva e come uno spunto di analisi a servizio di educatori e ricercatori che vogliano ulteriormente indagare le ipotesi e i temi qui affrontati.

Bibliografia

Gardner H., *Frames of mind: the theory of multiple intelligence*, Basic Books, New York, 1983.

Labov W., *Language in the inner city*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia, 1972.

Longo G O. *Nascere digitali. Verso un mutamento antropologico*. *Mondo Digitale*, 2009, 12,4, 2009,3-20.

Smort A. *Il pensiero narrativo. Costruzione di storie e sviluppo della conoscenza sociale*, Giunti, Firenze, 1994.