

Roma 15.09.2010

**COLLABORAZIONE CON IL
LICEO SOCIO PSICO PEDAGOGICO “MERCANTINI FAZZINI” DI GROTTAMMARE
(PROF.SSA ANGELA MARY PAZZI)¹
www.fazzinimercantini.it**

Analisi della domanda

La prof.ssa Angela Mary Pazzi ha proposto all'Unità Operativa ISFOL FLAI-*lab* di collaborare con il Liceo Socio Psico Pedagogico “Mercantini Fazzini” di Grottammare (AP), all'interno del percorso triennale Area di Progetto Brocca *In/Formarsi per scegliere con più consapevolezza*. In particolare è stato prospettato di lavorare con la classe IV del Liceo che, alla fine dello scorso anno, ha deciso di affrontare come tema *L'informazione, la società contemporanea, l'opinione pubblica*.

Il progetto si articolerà nel corso degli ultimi due anni (IV e V) e prevede l'elaborazione di un prodotto finale individuale (plastico, spettacolo, elaborato scritto/schede, raccolta di letture/riflessioni, filmato, etc.) da esporre in sede di esame. Il prodotto finale ha lo scopo di presentare l'esperienza formativa fatta dai ragazzi sia all'interno dell'istituto scolastico, sia durante la fase di contatto con il mondo lavorativo ed il territorio (esperienza esterna). Il progetto ha anche lo scopo di cominciare ad orientare i ragazzi rispetto alle proprie personali inclinazioni ed aiutarli ad esprimersi stimolando la loro creatività.

Il prodotto finale prevede la realizzazione delle seguenti sezioni (per approfondimenti cfr. A.M. Pazzi, S. Giusti (a cura di), *Scienziate in costruzione*, Pensa Multimedia, Lecce 2010, pp. 15-16):

1. Introduzione;
2. Dimensione progettuale personale;
3. Dimensione di contestualizzazione;
4. Dimensione teorico disciplinare;
5. Dimensione metodologica;
6. Dimensione partecipativa.

La U.O. FLAI-*lab* potrebbe intervenire come supporto nella realizzazione delle sezioni 2, 3, 4, 6.

I criteri di selezione che vengono generalmente individuati dalla scuola per scegliere i contenuti degli interventi curriculari, portano all'individuazione di tematiche fortemente coincidenti con le aree di approfondimento e sperimentazione portate avanti dall'Unità Operativa FLAI-*lab*.

¹ Il presente documento costituisce una proposta progettuale di collaborazione con il Liceo Socio Psico Pedagogico “Mercantini Fazzini” di Grottammare (AP).

Il documento è stato redatto da: dott. **Gaetano Fasano**, dott.ssa **Chiara Loasses**, dott.ssa **Valentina Punzo**.

I percorsi scolastici mirano, infatti, alla realizzazione di laboratori per: favorire la diffusione di strumenti partecipativi non escludenti; promuovere una reale partecipazione dei giovani attivando metodologie innovative volte a valorizzare il loro protagonismo; rilevare lo stato di consapevolezza e conoscenza sulla tematica presa in esame; aumentare la consapevolezza relativa ai processi di scelta e far emergere rappresentazioni/stereotipi/immagini connesse alla tematica analizzata.

Proposte

L'Unità Operativa FLAI-*lab* propone tre interventi di animazione formativa rivolti ai ragazzi della classe IV selezionata, rispetto alle seguenti tematiche:

- Info-etica;
- Progettazione creativa partecipata;
- Video sociale.

Info-etica

Il passaggio dalla cosiddetta *società dell'informazione*, in cui la produzione di beni immateriali si sostituisce a quella dei tradizionali beni materiali, all'attuale società dell'*informazionalismo*, pone in primo piano la necessità di sviluppare particolari capacità in relazione all'elaborazione e all'analisi dell'informazione.

Il fattore decisivo in quella che Castells definisce l'era dell'*informazionalismo*, infatti, non è più connesso all'acquisizione di informazione (si pensi ad esempio al fatto che i costi del suo reperimento sono oggi abbattuti grazie alle nuove tecnologie), bensì il nuovo fattore per così dire competitivo, *costoso* e stratificante, è legato alla capacità cognitiva e tecnica relativa alla selezione e alla elaborazione dell'informazione stessa.

Tali capacità (di selezione, elaborazione e analisi) verrebbero considerate da molti come uno specialismo, tra i molteplici specialismi del nostro presente, in quanto chi ne è dotato è ai vertici del sistema sociale.

In questo contesto, le scelte quotidiane degli attori sociali in ogni campo sono spesso caratterizzate dalla relazione con le cosiddette *scatole nere*² rappresentate da saperi specialistici, su cui non si è capaci di effettuare alcun controllo. Moltissime scelte quotidiane, quindi, sono oggi rese possibili dai meccanismi della *fiducia* che, in assenza di completezza e trasparenza delle informazioni necessarie ad una qualsiasi scelta, o in assenza di capacità soggettive, intervengono rendendole comunque possibili.

Tali questioni risultano particolarmente stringenti se pensiamo alle attuali condizioni di "costante" overload informativo cui tutti noi siamo (sopra) esposti. Un tale sovraccarico, in gran parte connesso alle nuove tecnologie digitali dell'informazione e della comunicazione, pur alludendo ad una situazione di grande disponibilità di informazioni, comporta costi di selezione ed elaborazione che stratificano le società in una modalità inedita: i cittadini-utenti dei cosiddetti *personal media* si trovano sostanzialmente divisi tra strati che in ragione di fattori culturali, generazionali e di socializzazione professionale sono in grado di cogliere la rischiosità dei *personal media* e strati che invece oscillano tra l'ingenuo entusiasmo e il totale rifiuto degli stessi.

² Con il termine "scatole nere" si allude al concetto di asimmetrie informative introdotto nel dibattito economico da M. Spence, J. Stiglitz e G. A. Akerlof.

A partire da tali premesse, l'incontro di formazione rivolto agli studenti della classe IV selezionata, si propone di trattare alcuni aspetti di rilievo in relazione al problema del rapporto tra *percezione dei rischi* e distribuzione delle conoscenze nella società contemporanea. Nel generale processo di complessificazione sociale da una parte e di individualizzazione dei percorsi di orientamento e di scelta dall'altra, la nozione di "razionalità" in riferimento alle scelte individuali deve infatti aprirsi alla valutazione del peso che possono avere fattori di ordine cognitivo ed emotivo.

L'incontro è dunque finalizzato, nello specifico, a promuovere negli studenti un atteggiamento critico nei confronti dell'informazione (in relazione anche ad esempio a giudizi sull'affidabilità delle fonti, al carattere persuasorio e propagandistico di taluni messaggi) e consapevolezza circa gli attuali compiti dell'informazione, che deve ispirarsi a principi di trasparenza e *accountability*.

Un focus dell'incontro sarà altresì dedicato alla percezione dei rischi legati all'uso dei cosiddetti *personal media*. Il rapporto tra utenti e nuove tecnologie digitali è infatti pesantemente condizionato dalla cosiddetta *friendliness* delle macchine, che le renderebbe illusoriamente a-problematiche e immediate inducendo in realtà gli utenti alla delega circa la comprensione dei loro meccanismi di influenzamento sociale.

L'incontro nel suo complesso va iscritto nel più ampio processo di riconfigurazione dell'educazione secondo una *prospettiva mediaeducativa* per cui l'educazione deve aprirsi all'innovazione tecnologica non soltanto nei termini di opportunità strumentale, quanto più radicalmente nel senso di una piena presa di coscienza della dimensione storica e culturale dell'innovazione stessa nel rispetto della dignità della persona. In tal senso *educazione all'innovazione* assume il preciso significato di educazione ad una cittadinanza attiva e informata.

All'introduzione dei temi seguiranno delle esercitazioni con gli studenti. L'incontro si chiuderà con una plenaria riflessiva circa i risultati della giornata.

Progettazione creativa partecipata

Svolgere attività di progettazione creativa nel mondo della scuola costituisce per insegnanti ed educatori un'occasione importante per condurre esperienze di conoscenza personale, in cui, in maniera trasversale e fortemente interdisciplinare, si possono sviluppare nei ragazzi una serie di abilità: di formazione della capacità critica, di studio delle proprie esigenze, eventualmente, attraverso l'uso di alcuni specifici strumenti, di interazione e reciprocità interculturale con gli altri, nelle quali possono rientrare molte delle materie curriculari, coinvolgendo, in questa maniera, tutti gli insegnanti.

La creatività è una caratteristica umana presente in ogni persona. Nonostante ciascuno nasca con questa capacità, più o meno manifesta, nel corso della vita la creatività tende a scemare se non si esercita con una certa continuità.

Persone e organizzazioni trovano sempre più indispensabile usare la capacità di innovare per fronteggiare ed anticipare il cambiamento. In questo senso la creatività aiuta a risolvere in modo nuovo i problemi che si presentano. Inoltre, applicare le regole di base della creatività educa al pensiero attivo, è utile alla vita in società, favorisce la cooperazione, lo spirito imprenditoriale e rafforza la convivialità.

La creatività nella soluzione di problemi, più che di una singola tecnica, è frutto dell'applicazione di un metodo di lavoro a più tappe. Spesso davanti ad un problema la reazione spontanea è quella di impegnarsi immediatamente alla ricerca della prima soluzione disponibile. Tuttavia capita che si trovino degli appianamenti che poi si rivelano inadeguati. Il più delle volte il problema nasce dal fatto che i sintomi percepiti in una situazione problematica, i dati che richiedono una soluzione, '*non sono il problema*', ma solamente una sua manifestazione. Così la soluzione trovata può forse eliminare il

sintomo, ma non riesce a penetrare la radice del problema. Per andare in profondità il lavoro dovrà necessariamente partire da un punto antecedente alla ricerca della soluzione e farà in modo che la soluzione individuata non rimanga nel limbo dei desideri, ma venga messa in opera, trasformandosi in vera innovazione. Quindi la creatività riveste un'importanza fondamentale per ogni organizzazione poiché si trasforma in sperimentazione, in innovazione, in pedagogia della ricerca, elementi essenziali per rendere competitivo l'ambito di azione.

Ogni creatore, ogni inventore, ogni innovatore segue un percorso chiaramente delineato ed applica inconsciamente o consciamente delle "regole del gioco"³. In effetti, ogni processo creativo segue il movimento dialettico del pensiero, dal disordine della percezione all'ordine ricostruito nell'intuizione, dalla destrutturazione di input diversi all'emersione armonica di forme nuove, dall'utopia improbabile all'originale e realizzabile.

Tra le metodologie consolidate a livello internazionale che ci si propone di utilizzare con gli studenti sono, tra gli altri, le mappe mentali di T. Buzan, il Coffee World e i sei cappelli di De Bono.

Video sociale

L'uso e la produzione di video-interviste è stato, di recente, fortemente incoraggiato anche dalla Commissione Europea, che si è dotata di uno spazio apposito per raccogliere tali prodotti e metterli a disposizione di tutti, con lo scopo di diffondere e promuovere progetti finanziati dal Fondo Sociale Europeo (video scaricabili e liberamente utilizzabili su: http://ec.europa.eu/employment_social/esf/video/videos_it.htm). Infatti, a seguito della valutazione della comunicazione comunitaria della scorsa programmazione, è stato riconosciuto come i video sui progetti siano lo strumento ideale per veicolare aspetti immateriali su cui vanno ad agire i progetti stessi: creazione ed adeguamento di competenze, diffusione di buone pratiche, empowerment, etc.

Il video è uno strumento coinvolgente, attraente, empatico, comprensibile ed incisivo, ideale come mezzo narrativo legato alla presentazione del percorso di un progetto ed alla narrazione di una esperienza individuale. Le video interviste possono inoltre essere utilizzate per far conoscere iniziative rivolte alle persone ed alla loro occupabilità.

All'interno del progetto su *"Informazione, società contemporanea, opinione pubblica"*, si propone di presentare agli studenti i vantaggi e le potenzialità del video sociale come strumento di indagine e di presentazione/diffusione di una esperienza progettuale. Il video sociale può essere utilizzato per raccontare la propria esperienza progettuale e diffondere i risultati ottenuti dal lavoro personale, oppure nella fase della dimensione progettuale personale, come strumento di presentazione dei propri sogni, aspirazioni, vocazioni, interessi all'interno di una analisi personale preliminare alla decisione progettuale.

Per orientare i ragazzi nella realizzazione di un video, verranno proiettati filmati su come realizzare, in modo semplice e con pochi mezzi, riprese e montaggi (*p.e. Real Magic Web TV*). La condivisione e diffusione dei prodotti video può essere promossa attraverso l'organizzazione di appositi incontri, o attraverso la loro immissione sul sito web ufficiale della scuola.

³ Il motto di Leonardo era "ostinato rigore".