

# Contesti dialoganti e Potenziali d'azione

## Tre riflessioni sulla gestione dei processi di creazione della conoscenza

### 1. FORMAZIONE E INTERNET

**Fare formazione usando la Rete ovvero l'utilizzo di sotto-sistemi informali per la gestione dei processi di creazione della conoscenza.**

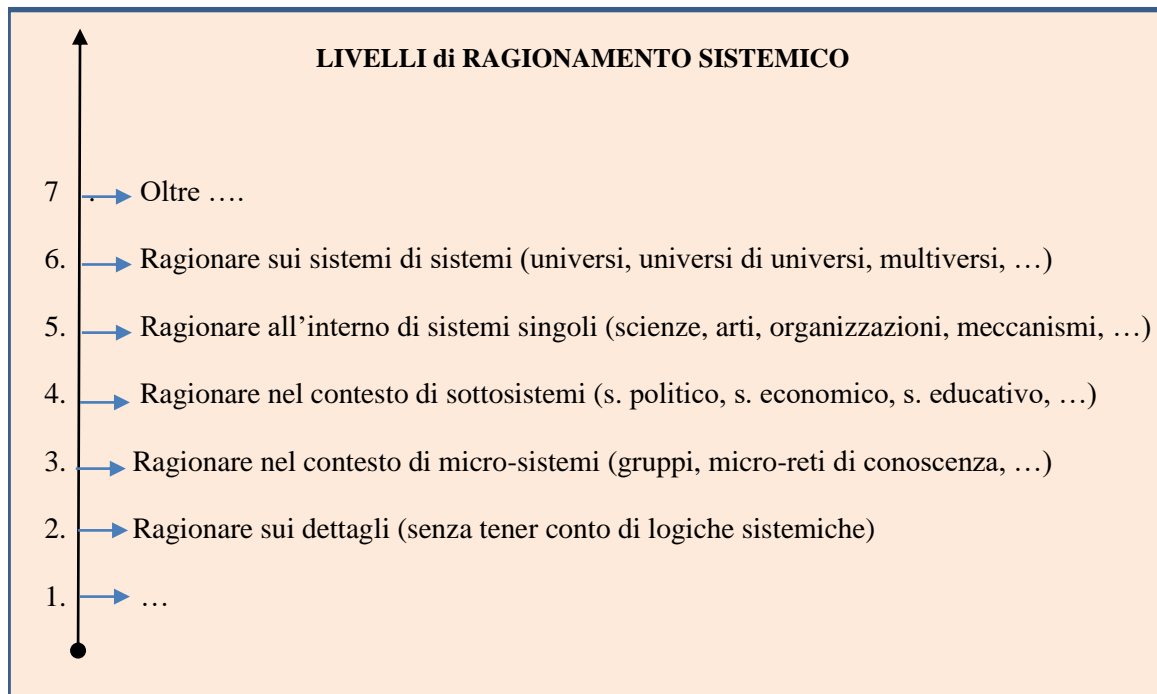
*Destinatari: coloro che vogliono fare formazione, insegnare o progettare corsi ma sono esclusi dai circuiti professionali che contano e voglio utilizzare la rete come canale di erogazione*

*Tipo di indicazione: Riflessione in ottica sistemica*

In un'ottica puramente sistemica è possibile concepire l'esistenza di un recinto planetario in cui convivono una serie infinita di realtà educative e formative atte a trasferire conoscenza negli esseri umani di qualunque età. Tale recinto emerge sistemicamente in una dinamica co-evolutiva (o co-involutiva) che vede interagire le reciproche pressioni di sottosistemi politici, educativi, formativi, socio economici e culturali. L'emergenza del recinto è in parte voluta da chi detiene il potere politico ma in altrettanta larga parte precipita nel quotidiano perché "una farfalla ha sbattuto le ali da qualche parte", cioè per l'effetto imprevedibile di una moltitudine di fattori che la possono influenzare. Il recinto, ovvero Scuola, Università, Centri di formazione istituzionali sia pubblici che privati, non ha il monopolio del processo perché c'è internet, uno spazio solo parzialmente controllato dai detentori del potere che rende teoricamente possibile un'alternativa alle vie istituzionali.

Esiste infatti grazie a Internet un sottosistema dell'auto-documentazione libera e della erogazione non istituzionale del sapere (livello 4 della fig. 1) che esula dai protocolli formali e che tende a sfuggire al controllo delle risoluzioni politiche sviluppando quelle istanze critiche che mettono in discussione sia quelle stesse decisioni sia coloro che le hanno decise. Pertanto, Scuola, Università, Centri di Formazione non sono più gli unici proprietari dei processi di erogazione e creazione della conoscenza, anche se ovviamente sono i meglio organizzati. E' vero: nel sottosistema informale di creazione della conoscenza c'è di tutto: ingenuità, pretenziosità, bufale, semplici sfoghi, scenari visionari, errori di ogni tipo ma anche spunti di verità, progettualità, idee geniali ma anche.

Figura 1



Rimane la realtà dello spazio sulla rete che il recinto assegna all'individuo, uno spazio all'interno del quale egli si impegna per realizzare se stesso e la propria progettualità. Da qui i blog, i siti, i forum, le chat. Con questa strategia quasi sempre vincente, il sottosistema politico riesce a raggiungere il proprio scopo, cioè quello di far credere al singolo che aver manifestato il proprio pensiero possa avere un qualche effetto e una qualche efficacia al di là della semplice esposizione pubblica. Quasi sempre però l'individuo non si accorge che proprio gridando il proprio pensiero egli si annichilisce proprio nell'urlo che emette; dopo di che per i controllori egli diventa innocuo.

Quando però il processo di emancipazione e crescita dell'autoconsapevolezza porta a rendersi conto di come stanno effettivamente le cose può capitare che una farfalla si posi sul naso della pecora e che questa, vedendola volare via sopra lo steccato, pensi che con una buona rincorsa quel pezzo di legno che limita la sua esistenza potrebbe essere scavalcato. Quella pecora non ha mai letto il gabbiano Jonathan Livingstone di Richard Bach ma può darsi che cominci lo stesso a correre inseguendo il volo della farfalla. Giunta al limite del recinto, può anche capitare che caricando di energia le proprie gambe, trovi la forza di saltare lo steccato. A quel punto potrebbe succedere che si volti a guardare il resto del gregge nella speranza che qualche altro pecorone si faccia venire la voglia di imitarla. La pecora non si è curata dello stile della sua corsa e la grazia con cui ha saltato lo steccato, ma dell'entusiasmo che ha provato nello sforzo autopoietico generare strutture di pensiero e di azione che prima non c'erano. Se qualcun altro la seguirà, magari correrà e salterà con più stile; ma per ora le interessa solo correre.

Così può nascere un sottosistema informale per la gestione dei processi di creazione della conoscenza. Sarà efficace? Sarà raffinato? Sarà un nano che si crede gigante? Sarà comprensivo degli spunti migliori che la letteratura offre? Sarà attaccabile dai suoi detrattori? Sarà utilizzato da qualcuno? Sarà prigioniero del velo di Maya? Sarà incompiuto come la Sagrada Familia di Barcellona? Sarà solo una corsa fine a se stessa in un prato dove brucano le greggi? Sì! Sarà una breve corsa su un prato che non è fatto solo per essere brucato, ma anche per essere percorso da esseri viventi che corrono felici e fanno correre felici i propri simili. Ma la domanda più importante è un'altra: come si favorisce l'emergenza di un sotto-sistema informale capace di

raggiungere i livelli di sofisticazione di quelli istituzionali? La risposta è semplice e forse disarmante: studiando! Salire sulle spalle dei giganti del sapere che ci hanno preceduto è indispensabile per evitare proposte che non possono reggere il confronto con quelle formali. Prima bisogna studiare; studiare di tutto: dalla Filosofia alle Scienze esatte, dalle Scienze umane alle discipline pratiche o ai campi del sapere dallo statuto interno ancora in evoluzione. Spesso l'oggetto culturale di un processo formativo non è un campo del sapere o dal saper fare, ma si identifica con un saper essere. Ma anche quando si tratta di gestire comportamenti umani o di governare organizzazioni, il processo di creazione della conoscenza deve fondarsi su basi teoriche salde e competenti. Naturalmente, non si sta parlando di quello che deve fare una persona sola, ma di quello che va fatto collettivamente da coloro che si fanno carico di utilizzare lo spazio della Rete per dare vita ad un sotto-sistema informale di gestione dei processi di creazione della conoscenza.

*Testi e articoli di riferimento*

- L. von Bertalanffy, L. *General System Theory: Foundations, Development, Applications*. New York: George Braziller. 1968

- Piero Mella, *Guida al Systems thinking. Imparare e applicare il pensiero sistemico per migliorare l'intelligenza e gestire meglio la propria attività*, Il Sole 24 ore, Milano, 2007

- F.Zanotti, *Il paradigma dell'organizzazione "quantistica" in "Lo sviluppo dell'organizzazione e non il suo cambiamento"*, blog di CRESCENDO Corporate Strategy Expertise

- F. Zanotti, *Le scienze e la gestione delle risorse umane e delle organizzazioni*, 2018  
<http://www.aidp.it/hronline/2018/5/10/le-scienze-e-la-gestione-delle-risorse-umane-e-delle-organizzazioni.php>

- Hans-Georg Moeller, *Per comprendere Luhmann. Una necessità per le classi dirigenti*, con appendice di Francesco Zanotti "Oltre Luhmann ... per costruire un nuovo sviluppo" IPOC, 2016

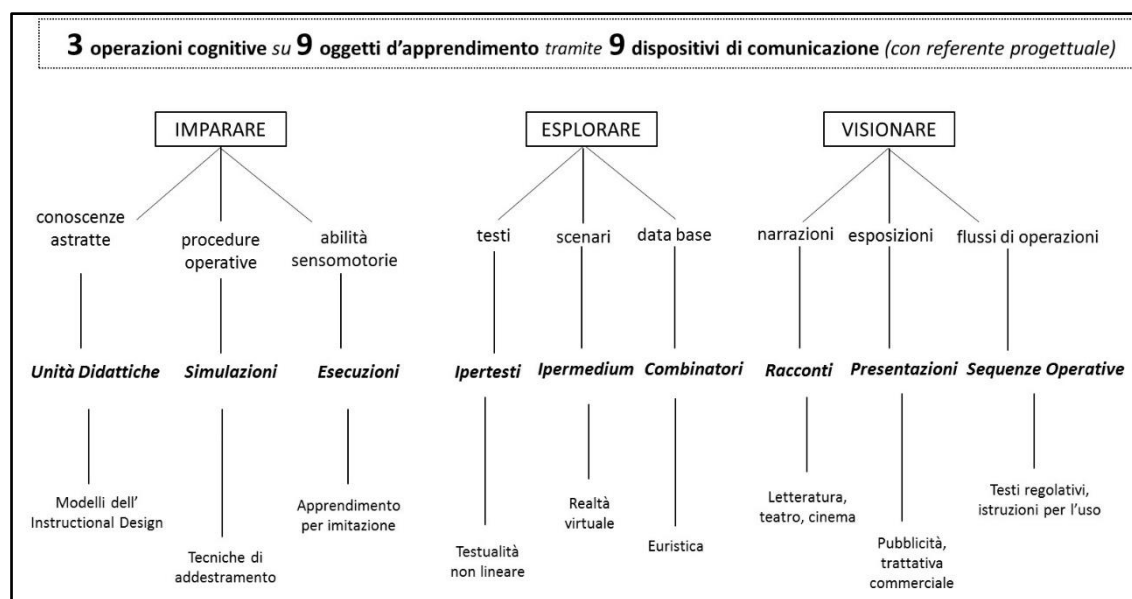
## 2. BISOGNI di CONOSCENZA. Operazioni cognitive, oggetti di apprendimento e dispositivi di comunicazione: un paradigma complessivo di riferimento

*Destinatari: coloro che devono orientarsi prima di scegliere quale impostazione dare ad un processo di creazione della conoscenza*

*Tipo di indicazione: classificazione categoriale per guidare la progettazione di interventi*

Infinite sono le operazioni mentali che possiamo richiedere ad un ipotetico utente di qualunque età per generare processi di creazione della conoscenza. Se ne propongono tre. Altrettanto si può dire degli oggetti di apprendimento (di cui se ne sono selezionati sei) e dei relativi dispositivi di comunicazione (dei quali se ne sono privilegiati nove).

Figura 2



***Imparare conoscenze astratte con le Unità Didattiche, avendo come referente progettuale i modelli proposti dall'Instructional Design.***

Imparare conoscenze astratte è un'esigenza specifica molto diffusa nelle organizzazioni proprio in virtù della grande massa di documentazione che entra in circolo quotidianamente e richiede di essere metabolizzata velocemente. Si tratta di conoscenze teoriche che gli utenti di solito devono padroneggiare approfonditamente e molto in fretta. Succede spesso però che il problema sia gestito in modo superficiale perchè il contenuto da apprendere non è proposto all'interno di una cornice didattica, ma viene fornito solo come testo grezzo inserito in qualche forma generica di comunicazione: in questo caso, è l'utente stesso che deve attivarsi in proprio per impararlo. Qualche volta i risultati di questo apprendimento auto-gestito sono accettabili, ma molto più spesso sono scarsi, approssimativi. Se, invece, il problema della Creazione della Conoscenza viene affrontato seriamente, ci si accorge che la presenza di una cornice didattica diventa fondamentale, anche se non ci si trova a scuola o all'università, ma ad esempio all'interno di un'azienda. Tra i dispositivi attualmente preposti alla generazione di conoscenza teorico- astratta lo strumento più noto e apparentemente più semplice è l'Unità Didattica in auto-apprendimento, cioè la Lezione. Di Unità Didattiche ce ne sono tanti tipi, almeno quanti sono i modelli di Instructional Design (teorie della progettazione didattica) che sono stati formalizzati allo scopo dal mondo scientifico (non meno di cinquanta). Si tratta di referenti progettuali che si basano su teorie psicologiche ben definite (Comportamentismo, Cognitivismo, Costruttivismo, ...) e forniscono al progettista le direttive per realizzare unità di studio che però sul piano metodologico variano, anche di molto, da modello a modello. Le forme più diffuse di tale dispositivo implementano processi di auto-apprendimento veloce tramite courseware objects

brevi, sintetici, fatti di testi e qualche verifica finale del tipo vero-falso o scelta multipla. Le forme più avanzate, ma proprio per questo meno diffuse ... anche tra i progettisti stessi, si differenziano invece perché fanno studiare veramente l'utente e si basano su una sorta di controllistica interna che, tramite test, ramificazioni del programma, attenzioni alle variabili psicologiche in atto nel processo, garantiscono la padronanza finale. Entrambe le forme, comunque, vanno considerate come dei "dispositivi" proprio perché tendono a funzionare come dei meccanismi: infatti, sono impostate in modo tale da garantire la generazione di conoscenza in ogni situazione e per tutti gli utenti, sempre che questi ovviamente ci mettano del proprio, cioè rispettino le consegne del programma e si mettano a studiare veramente.

### ***Imparare procedure con i Simulatori, avendo come referente progettuale le Tecniche di Addestramento.***

Per questa seconda tipologia valgono tutte le considerazioni generali appena fatte a proposito delle conoscenze astratte. Ciò che cambia è che in questo caso abbiamo a che fare con un tipo di sapere strutturalmente diverso dal precedente: la conoscenza procedurale. Come si sa, le procedure sono definibili come insiemi di *alimentazioni teoriche* e *operatività* rappresentabili a livello reticolare con dei diagrammi di flusso. Quando si decide che le procedure vanno imparate seguendo un programma preciso di addestramento che non si limiti solo all'affiancamento tra operatore esperto e neofita, si rende necessario il ricorso a tecnologie che possano supportare il processo di addestramento anche sostituendosi fisicamente all'istruttore. A questo proposito, il primo dispositivo che viene in mente di utilizzare è sicuramente il *simulatore*. Però bisogna intendersi. Infatti, quando si immagina un simulatore, chissà perché, si va subito a pensare alla cabina di pilotaggio di un aereo o magari ai programmi per le previsioni meteorologiche, o addirittura agli wargames, insomma a dei dispositivi molto elaborati che pochi si possono permettere perché richiedono un lavoro di programmazione che costa tantissimo sotto tutti i punti di vista. Se, invece, pensiamo alla simulazione come semplice processo di *metaforizzazione della realtà* e di *distanziamento artificialmente predisposto* per poter gestire senza danni e senza pericoli una situazione di addestramento, ci accorgiamo che la simulazione è essenzialmente un processo cognitivo e che le tecnologie da utilizzare non devono necessariamente assomigliare alla plancia di comando di una stazione spaziale. Senza arrivare per questo a posizioni di faciloneria programmatica o di semplicismo informatico, possiamo comunque pensare a simulatori essenziali ed efficaci che sappiano sviluppare adeguati processi di pensiero procedurale e ne consentano la sperimentazione all'interno di nicchie addestrative funzionali allo scopo. Il tutto sempre nel rispetto delle Tecniche Addestrative che, pur affondando le loro radici nelle logiche della Psicologia Stimolo-Risposta, sono sempre specifiche e legate al loro particolare contesto di utilizzo. In questa direzione (anche per quel che riguarda l'entità degli investimenti) vanno in particolare i cosiddetti *Simulatori di Compensazione*. Si tratta di dispositivi progettati per compensare gli errori commessi dall'utente durante la simulazione attraverso la somministrazione immediata di unità di recupero capaci di colmare le lacune manifestate a livello conoscitivo o esecutivo. Attraverso l'utilizzo di queste unità di recupero il dispositivo va alla radice dell'errore per eliminarlo e per cercare al tempo stesso di ottimizzare tempi e bontà dell'esecuzione. Così facendo, esso gestisce il processo di apprendimento procedurale anche sul piano cognitivo e non solo su quello comportamentale che da sempre rappresenta il livello teorico di appartenenza tipico dell'addestramento.

### ***Imparare abilità senso-motorie tramite esecuzioni avendo come referente progettuale l'apprendimento imitativo.***

Sono frequenti i contesti di apprendimento in cui si richiede all'utente (bambino o adulto che sia) l'acquisizione di abilità senso-motorie che non possiede ancora. Può trattarsi di un contesto educativo, di un contesto sportivo o, più spesso, professionale. Ma in ogni caso si tratta di situazioni in cui un individuo impara un certo comportamento osservando e imitando le azioni mostrate da un modello esterno. Può essere un modello in presenza (istruttore, lavoratore esperto, trainer) così come può essere anche in video, ma comunque si tratta di un contesto dove si acquisisce conoscenza innanzi tutto attraverso l'esperienza indiretta. Imitando qualcuno che ci fa da modello, i nostri neuroni specchio ci aiutano a strutturare abilità senso-motorie e ad affinarle progressivamente. Anche se può suonare strano, il dispositivo che rende possibile

l'apprendimento è l'uomo stesso, cioè la persona che fa da modello e, paradossalmente, modella il comportamento stesso fornendo la matrice cognitiva, lo stampo si potrebbe dire, che deve prendere forma nel soggetto in apprendimento.

***Esplorare testi con gli Iper testi, avendo come referente progettuale la testualità non lineare.***

L'esplorazione ipertestuale è un'esigenza conoscitiva sicuramente molto intrigante perché comporta innumerevoli vantaggi psicologici (e didattici) che derivano dalla libera navigazione in strutture di conoscenza non lineari: il senso di autonomia che dà la libera scelta del percorso di lettura, il piacere della scoperta personale della conoscenza, il gusto della ricostruzione creativa dei collegamenti logico-associativi tra nodi concettuali, la sensazione di conquista che implica l'individuazione di nuovi contesti di significato da attribuire alle informazioni visionate. Come è noto, la Logica Iper testuale si fonda sull'idea che l'utente possa costruire un proprio sistema di conoscenze attraverso uno studio esplorativo realizzato all'interno di reti concettuali preparate per un tipo di lettura non lineare. Si tratta di una Logica che impone al progettista la predisposizione di innumerevoli collegamenti (links) all'interno del testo che l'utente deve esaminare. Al tempo stesso essa vive anche per stimolare la curiosità cognitiva dell'utente e spingerlo ad abbandonare la lettura sequenziale a favore di processi lettura più frammentati. Frammentati sì, ma anche più motivanti perché soddisfano il bisogno di saperne di più a proposito di una certa conoscenza senza aspettare che questa compaia nel testo. E' ovvio che oggi realizzare un ipertesto è estremamente facile a livello informatico: l'unica noia è quella di controllare i collegamenti. Se vogliamo, l'ottimizzazione tecnologica del dispositivo passa attraverso l'implementazione di mappe di navigazione capaci di evitare il naufragio dovuto ai troppi collegamenti ipertestuali e di registrare le tappe dell'esplorazione, così che il tracciato che ne deriva costituisca l'indice stesso del "nuovo libro" creato dall'ordine di lettura dell'utente.

***Esplorare scenari con gli Ipermedia, avendo come referente progettuale la cosiddetta Realtà Virtuale.***

Esplorare è un'esigenza conoscitiva molto affascinante, ma come tutti i bisogni conoscitivi situati lontano dai territori della memorizzazione prolungata e dallo studio sistematico, dà esiti che non vanno confusi con quelli garantiti dall'imparare propriamente detto. L'esplorazione non garantisce di per sé la padronanza di sistemi di conoscenze o di reti procedurali, ma facilita l'individuazione di nuove informazioni all'interno di ambienti predisposti allo scopo. Il bello è che lo può fare con un apporto più defilato dei testi scritti. Tutto a vantaggio dell'immagine a patto, però, che essa comunichi una struttura logica di fondo facilmente traducibile in parole. Meglio ancora se l'immagine dinamica diventa parte di una *sintassi comunicazionale integrata* dove parole, suoni e immagini stesse concorrono in modo concertato alla genesi dei concetti o all'acquisizione di singole informazioni. Il referente progettuale degli ipermedia (e al tempo stesso la loro chimera) è la Realtà Virtuale con tutte le sue suggestioni cinematografiche, ma anche con la sua potenza didattico-comunicativa che ne farebbe, se adeguatamente sviluppata sul piano tecnologico, un dispositivo dalle valenze inaudite. Eppure, senza scomodare i famosi caschi RV, va detto che per realizzare un ipermedium efficace e funzionale non serve molto sul piano informatico perché anche in questo caso la partita va giocata sul piano cognitivo ed i problemi per una sua messa in rete sono più o meno gli stessi che abbiamo visto per le unità didattiche. Ma a chi può avere interesse ad investire in ipermedia? Tutti coloro che devono mostrare degli scenari professionali (e non) per far sì che una vissuta esplorazione personale porti ad una consapevolezza profonda di certe loro implicazioni. E, come si sa, le immagini a volte fanno molto più di mille parole!

***Esplorare data base con dei Combinatori, avendo come referente progettuale la cosiddetta Euristicistica.***

L'esplorazione di un data base realizzata da un esploratore umano (e non da un algoritmo nato per gestire big data) è sicuramente un bisogno conoscitivo specifico che necessita del ricorso ad un dispositivo ad hoc che può entrare in gioco nel caso in cui l'interrogazione dell'archivio sia legata ad un contesto di tipo didattico-formativo (*l'indagine strutturata*) e ad un contesto di tipo previsionale (*l'indagine proiettiva*). Il primo è una sorta di strategia per la Didattica della Ricerca: le interrogazioni dell'archivio sono predisposte in modo da creare le condizioni per

inferenze e induzioni prevedibili e per questo previste dal progettista, così da far conseguire la Conoscenza attraverso una ri-scoperta di determinate aggregazioni dati. L'altro, invece, può essere maggiormente avvertito in quelle situazioni in cui il campo di dati è veramente vasto e non è possibile fornire risposte predefinite alle interrogazioni ma solo delle stime approssimate in termini percentuali. Questi data base devono essere quindi dotati di filtri aggiuntivi a base stocastica, i Combinatori, che sulla base di parametrizzazioni variabili a seconda del fenomeno in questione, emettono proiezioni percentuali utilizzando dei valori predefiniti per effettuare gli abbinamenti. Questa è l'unica vera differenza tra i normali archivi elettronici noti a tutti e questi archivi di proiezione pensati appositamente per supportare la creazione della conoscenza. In un dispositivo di questo genere pensato per un istituto agrario il filtro proiettivo richiedeva l'abbinamento tra un parametro relativo alla resa media di un terreno, un parametro relativo alla sua permeabilità all'acqua e un parametro relativo alla piovosità media della zona: il tutto per valutare la convenienza di una coltivazione a riso del terreno stesso. Il filtro proiettivo ha combinato i dati percentuali inseriti in abbinamento alle tre voci e ha fornito una risposta definita in termini probabilistici. Il filtro non ha eseguito una vera e propria simulazione perché si è limitato a fornire una stima percentuale, ma allo stesso tempo ha consentito la genesi di una conoscenza che prima non c'era: *un'ipotesi di fattibilità* basata su *combinazioni tra valori numerici*. Il referente progettuale del Combinatore è l'Euristica, così come viene intesa nella ricerca scientifica: l'insieme dei metodi atti a favorire la scoperta di nuovi risultati basandosi su metodiche a base statistica.

***Visionare Esposizioni utilizzando il Racconto, avendo come referenti progettuali la Letteratura, il Teatro, il Cinema.***

Molte volte capita di dover visionare delle esposizioni così complesse e articolate sul piano della costruzione logica da intravedere in esse una vera e propria trama narrativa. Si pensi ad un testo che faccia riferimento alla storia di un'iniziativa imprenditoriale o alle fasi gestazione di un'innovazione tecnologica. In questi casi, chi scrive deve essere in grado di raccontare bene quel che ha da dire e lo deve fare rispettando l'ordine logico degli eventi, inserendo all'occorrenza dei rimandi, delle anticipazioni, delle digressioni, dei colpi di scena. Cioè, in quel momento egli diventa una specie di scrittore o, comunque, si può atteggiare come tale. Il fatto è che non tutti siamo dei romanzieri o dei bravi narratori e spesso gli esiti dei nostri sforzi lasciano un po' a desiderare. Se poi questo tipo di contenuto non va trasmesso oralmente ad un uditorio fisico, ma veicolato dalla carta o dalla Rete, la qualità dell'esposizione ne risente. Ecco perché chi si trova a esporre deve rifarsi ai referenti progettuali del racconto: la Letteratura, il Teatro, il Cinema. Non che si debba diventare romanzieri, drammaturghi o sceneggiatori, ma si deve far riferimento ai principi che guidano coloro che del raccontare hanno fatto il loro mestiere e, a volte, la loro arte: fabula, intreccio, tempo reale, tempo dell'autore, spazio generico, spazio simbolico, alternanza delle tipologie di sequenza, ... Anzi, è il loro rispetto esplicito che può assegnare anche a queste esposizioni i caratteri del dispositivo: cioè, non dei resoconti generici, ma delle esposizioni che seguono delle regole fisse e, proprio per questo, tendono a funzionare come dei meccanismi bilanciati.

***Visionare Presentazioni utilizzando la Presentazione Tradizionale, avendo come referenti progettuali la Pubblicità e la Trattativa Commerciale.***

Si tratta di un'esigenza conoscitiva molto diffusa soprattutto perché è un elemento importante e per niente secondario delle trattative commerciali. Anzi, la trattativa commerciale stessa è uno dei referenti progettuali di base della Presentazione tradizionale perché detta le specifiche del linguaggio da adottare, suggerisce le logiche di fondo da seguire, impone i tempi delle erogazioni anche per le singole diapositive. L'oggetto della presentazione spesso è un prodotto da vendere: un'attrezzatura, una fornitura di servizi, un pacchetto di conoscenze. Altre volte, però, la presentazione è svincolata dai tipici contesti di tipo commerciale in cui sovente la ritroviamo perché è una presentazione scientifica, politica, programmatica. In altre occasioni ancora la presentazione contiene importanti aspetti relazionali e meta-comunicativi che ne fanno il fulcro di una strategia di impresa, di una certa politica organizzativa o anche di un cambiamento istituzionale. In tutti i casi, esistono due elementi che accomunano le varie forme di Presentazione tradizionale cui mi riferisco: 1) esse non sono né da studiare (nel senso

scolastico del termine) né da esplorare (nel senso dell'indagine predisposta), ma sono da "gustare emotivamente"; 2) esse non utilizzano solo il linguaggio verbale, ma anche le tipiche suggestioni dei linguaggi non verbali. Per questo, l'altro tipico referente progettuale della presentazione è la Pubblicità con tutto il suo sapiente dosaggio di parole, immagini e suoni capace di arrivare al cuore delle persone prima che i discorsi arrivino al cervello. Far visionare una presentazione vuol dire soddisfare esigenze conoscitive molto legate ai processi di persuasione, convincimento, coinvolgimento. Il suo obiettivo profondo è suggestionare quell'occhio che viene definito da molti come l'emisfero destro del cervello (cioè, la presunta sede dell'emotività e dei processi a-logici). Sta proprio nel seguire la non-razionalità delle emozioni e dei valori che si esplica la sintassi del dispositivo e la sua specificità. Realizzare una presentazione efficace senza cadere nella banalità non è affatto facile; ci vuole abilità, fiuto e anche mestiere.

***Visionare Flussi di Operazioni utilizzando delle Sequenze Operative, avendo come referente progettuale i cosiddetti Testi regolativi e le Istruzioni per l'uso.***

Visionare è forse l'esigenza conoscitiva più diffusa nelle organizzazioni attuali, solo che spesso non è riconosciuta come tale e la si confonde con qualcos'altro: con l'esplorazione strutturata o con l'apprendimento propriamente detto. In realtà, esistono davvero diverse situazioni in cui "visionare" è proprio quel che si deve fare: ad esempio, visionare graficamente gli aspetti innovativi di una nuova apparecchiatura per introdurre una trattativa commerciale che la riguarda, far visionare il resoconto di un'esperienza probante per dei neo-assunti allo scopo di scuotere la loro emotività, visionare su un foglio esplicativo le fasi di un inserimento dati semplice e sequenziale, ecc. Si parla cioè di casi in cui è richiesta una visione attenta, scrupolosa e prolungata di un'immagine, di un oggetto culturale o di una rete procedurale, ma per i quali non avrebbe senso attivare dei veri e propri processi di studio. Quindi, il "visionare" inteso come bisogno di conoscenza che può essere soddisfatto in una dimensione tipo comunicazionale piuttosto che in una di tipo didattico tramite dispositivi agili e mirati, realizzati con dei semplici applicativi di base. L'importante è che abbiano un proprio formato editoriale che li distingua e li renda per questo identificabili come tali. E' il caso dei dispositivi che mostrano Flussi di Operazioni utilizzando le Sequenze Operative. Si tratta cioè di semplici configurazioni reticolari d'insieme (mappe, diagrammi con poche parole e molte immagini, ...) che mostrano in modo unitario e coerente dei flussi logico-operativi dove il sapere è costituito da unità minime di informazione e il saper fare è costituito da segmenti di operatività altrettanto semplici e circoscritti.

*Testi e articoli di riferimento*

- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. New York: General Learning Press.
- M. Bellagente, *Otto Dispositivi per la Creazione della Conoscenza*, in "PERSONE & CONOSCENZE", Milano, agosto 2005
- Damiano E., a cura di, *Guida alla Didattica per concetti*, Juvenilia, Milano, 1995.
- *Learning Theories in Plain English – 2017 Edition – Summaries of learning theories and models for educational psychology, cognitive science, human-computer interaction, instructional design, and other related fields.* <https://www.learning-theories.com>
- R. C. Richey, J.D. Klein, M.W. Tracey, *The instructional design knowledge base*, Routledge, 2010
- G. Rizzolati, C. Sinigaglia, *So quello che fai. Il cervello che agisce e i neuroni a specchio*, Raffaello Cortina, Milano, 2005



### 3. CHOMSKY, la MANIPOLAZIONE delle MASSE e le conseguenti CONTRO MISURE STRATEGICHE.

Gli scenari che fanno da sfondo socio-politico a qualunque iniziativa di formazione finalizzata alla produzione di conoscenza non sono solo complessi ma spesso sono anche complicati: come nella caverna di Platone, riusciamo solo a scorgerne dei vaghi riflessi. Ma se evitiamo di tenerne conto, la nostra azione didattico-formativa ne risentirà, per lo meno sul piano della consapevolezza. Chomsky evidenzia in vari suoi scritti uno degli elementi più caratterizzanti di tali scenari: la manipolazione di massa operata dai detentori del potere. Nella scheda si richiamano le 10 strategie di tipo manipolatorio di cui è parla e si propongono per ognuna di esse le speculari contro-strategie.

*Destinatari: coloro che vogliono riflettere su alcuni elementi degli scenari socio-politici che fanno da sfondo alle iniziative di formazione,*

*Tipo di indicazione: confronto tra le 10 strategie per la manipolazione evidenziate da Chomsky e le speculari contro-misure che si possono adottare per contrastarle.*

Chi può dire con certezza quale sia il senso della Storia che si insegna a scuola, cosa si nasconde dietro agli avvenimenti politici che determinano le scelte in campo educativo, chi governa le organizzazioni che si occupano di istruzione professionale, quale sia la chiave di lettura degli eventi che caratterizzano gli investimenti economici per chi si trova in formazione. Ma soprattutto le scelte politico-sociali dei detentori del potere vanno nella direzione della emancipazione dall'ignoranza dei popoli o sono solo uno strumento per aumentare il controllo sulle masse attraverso sottili processi di manipolazione psichica? Leggendo Chomsky o, per lo meno, chi ha estratto dai suoi scritti le famose dieci strategie per la manipolazione mediatica, sorge il dubbio che interrogarsi sulla natura di tale scenario non sia del tutto inutile, soprattutto se ne vengono evidenziate quelle componenti manipolatorie che agiscono silenziosamente nelle nostre menti mentre qualcuno ci sta formando ... magari a suo piacimento. Nella tabella sottostante si possono leggere nella prima colonna le 10 strategie di Chomsky e di lato alcune possibili contro-strategie di cui tener conto nella pianificazione di un intervento formativo (qualunque sia la sua natura e la sua ragion d'essere) per neutralizzare l'azione manipolatoria.

10 strategie di Chomsky	10 contro-misure strategiche
1) <b>La distrazione.</b> Per poter manipolare le persone, una delle armi più potenti è la distrazione. Spostare l'attenzione su notizie meno importanti o banali, infatti, permette di distogliere l'interesse da questioni ben più necessarie.	FAVORIRE I PROCESSI ATTENTIVI E LA CONCENTRAZIONE PROLUNGATA
2) <b>Problema e soluzione.</b> Mostrare un determinato tema come un problema, permette di creare una soluzione che spesso è impopolare ed è già stata decisa a priori.	AFFRONTARE SITUAZIONI PROBLEMATICHE ATTRAVERSO LA SIMULAZIONE DI CASI REALI
3) <b>La gradualità.</b> In alcuni casi, per poter manipolare le masse è necessario farlo gradualmente per non causare le proteste dei cittadini.	ABITUARE ALLE VISIONI D'INSIEME DI LUNGO PERIODO
4) <b>Differire.</b> In questo caso, si presenta una determinata riforma assicurando che, pur essendo negativa per i cittadini, nel breve periodo sarà positiva per tutti. Quando si scoprirà la verità la gente si sarà già abituata al cambiamento.	ABITUARE ALLE ANALISI DI CONTENUTO

<p><b>5) Infantilizzare il pubblico.</b> Si tende a parlare alle persone come se fossero bambini per azzerare il senso critico e far accettare il messaggio.</p>	<p>ABITUARE AI RAGIONAMENTI LOGICO-DEDUTTIVI</p>
<p><b>6) Usare le emozioni.</b> I messaggi che cercano di manipolare le persone fanno leva sulle emozioni e non sulla razionalità per evitare che questi possano esercitare un ragionamento critico basato sulla logica.</p>	<p>RAFFORZARE IL PENSIERO LOGICO-SEQUENZIALE</p>
<p><b>7) Mantenere il pubblico ignorante.</b> Un pubblico ignorante è il miglior alleato della manipolazione di massa. Per questo, il peggioramento del sistema educativo è un'arma molto potente per poter controllare le persone.</p>	<p>FORNIRE CONOSCENZA E ABITUARE ALLA FATICA INTELLETTUALE DELLO STUDIO</p>
<p><b>8) Un pubblico compiacente.</b> I mezzi di comunicazione sono soliti mostrare come mode e tendenze tutto ciò che è superficiale, banale, volgare in modo che la gente si abitui alla mediocrità.</p>	<p>FAVORIRE LA CREATIVITA' PERSONALE E AL PENSIERO DIVERGENTE</p>
<p><b>9) Rafforzare il senso di colpa.</b> Si tende a far credere alle persone che tutti i loro problemi derivino da loro stesse. Così esse penseranno di essere i responsabili diretti di ciò che sta accadendo, evitando di ribellarsi contro il sistema e scagliandosi (anche con la delazione) contro chi non si uniforma al pensiero unico.</p>	<p>RIBELLARSI AL LAVAGGIO DEL CERVELLO ABITUANDOSI AD INDIVIDUARNE I SEGNALI NEL COMPORTAMENTO ALTRUI</p>
<p><b>10) Conoscere l'essere umano.</b> Il sistema ha una vasta conoscenza dell'essere umano, riesce ad avere un maggior controllo sui cittadini utilizzando una sapere cui la gente comune non ha facile accesso.</p>	<p>RENDERE DISPONIBILI A TUTTI LE CONOSCENZE POCO ACCESSIBILI</p>

*Testi e articoli di riferimento*

- Chomsky, N., Hermann E.S., 1988, La fabbrica del consenso, Milano, Tropea.
- Della Luna M. e Cioni P., *Neurosciavi, Manuale Scientifico di Autodifesa*, Macro Edizioni, Cesena, 2009

