

EMOZIONI, APPRENDIMENTO E IPERMEDIALITÀ

Andrea Varani

Psicologia e Scuola n. 98, febbraio/marzo 2000

Dopo i faticosi e poco fruttuosi tentativi di strutturare percorsi formativi suddivisi in microunità didattiche, precise e rigide nella loro scansione, sulla base di logiche tassonomiche in qualche modo legate ad una concezione stadiale e lineare dell'apprendimento, nella scuola si vanno finalmente affermando approcci didattici che si fanno carico di tutte le variabili in gioco nel complesso processo dell'acquisizione del sapere.

All'interno di questa complessità, ormai quasi unanimemente, si riconosce alla componente emozionale il ruolo, determinante, che le spetta.

Paradossalmente è la tecnologia, con le sue nuove forme di comunicazione e di strutturazione dei saperi (ipermedia, reti, realtà virtuale), a riportare prepotentemente nella scuola la dimensione della emozionalità. La forte interattività che questi ambienti consentono, rendendo la comunicazione sempre più simile a quella interumana, enfatizza il coinvolgimento dell'utente, consentendo di affermare che navigare un ipermedia, collegarsi in Internet o immergersi in un mondo virtuale certamente mette in moto emozioni di varia natura.

La dimensione dell'emozionalità, per molto tempo negata o fortemente marginalizzata in quanto non facilmente controllabile, è scomoda e disequilibrante: la scuola veniva vissuta come luogo asettico della razionalità e della logica, della linearità e della semplificazione, in contrapposizione al caos e alla pluridimensionalità della realtà esterna. Sebbene spesso evocata e citata, la dimensione non trova una adeguata divulgazione neanche nelle riviste di settore, lasciando gli insegnanti sostanzialmente privi di indicazioni pratiche e concrete.

Alcuni cenni teorici

Passioni, sentimenti, affetti, emozioni, termini non facilmente definibili e la cui differenza è spesso sfumata, sono certamente un argomento complesso sul quale, nello spazio di un articolo, si possono dare solo alcuni elementi di stimolo e di suggestione. Va anche detto che, sebbene ampiamente presente nella letteratura psicologica, il tema è stato affrontato con approcci molti diversi e con non facili ricadute sul piano didattico.

All'interno di un territorio dove c'è ancora molto da scoprire e dove le acquisizioni certe sono scarse, si possono però individuare due punti fermi condivisi dalla maggior parte degli studiosi.

- Si è finalmente saldata la frattura fra mente razionale ed emozioni, visti come due ambiti separati e contrastanti: la mente è una rete di significati e di schemi in cui ogni concetto ha una colorazione emotiva più o meno forte e diversa.
- I meccanismi di funzionamento delle emozioni e dei sentimenti non richiedono modelli interpretativi specifici ma sostanzialmente seguono gli stessi processi mentali che sono alla base dell'agire razionale della mente; le proprietà strutturali sono le stesse.

In questa prospettiva le emozioni non sono più soltanto una reazione fisiologica a determinate situazioni ma una variabile che interagisce con tutti i piani dell'organismo, da quello neurologico a quello viscerale, da quello cognitivo a quello comportamentale, dando significato e spessore a tutti gli eventi della nostra vita..

Dal punto di vista delle scienze cognitive l'emozione può essere definita come un evento scatenante che nasce da una discrepanza, una contraddizione, uno iato fra i piani cognitivi e percettivi (cfr. Oliverio). Le aspettative individuali possono, a volte, essere bruscamente smentite da una realtà imprevista e disequilibrante. Questo genera un conflitto che è la matrice e la ragione che attiva il processo emozionale.

Perché di fronte alla medesima situazione, per esempio un'immagine violenta, una persona ha un'emozione di orrore, un'altra invece prova curiosità o interesse ? Entra in gioco la componente cognitiva con gli script, i frame, i concetti, le reti semantiche, le categorizzazioni e i processi euristici innescati dalle esperienze passate e dalle autobiografie che ciascuno di noi porta con sé nel proprio bagaglio personale. La stessa situazione produce quindi emozioni diverse in base a interpretazioni cognitive soggettive.

Emozione e apprendimento

“Le emozioni”, sostiene John Anderson, *“esercitano moltissimi effetti sul nostro apparato cognitivo, e uno dei loro ruoli è quello di stabilire gli obiettivi che vogliamo raggiungere”*.

Un'emozione, quindi, predispone ad una azione successiva; questo è l'elemento determinante che va tenuto presente nella nostra attività professionale. Di fronte a un problema, a un obiettivo, ad un percorso che un alunno si prefigge, possiamo avere due tipi di risultati.

Può svilupparsi un immediato blocco cognitivo rispetto a quel progetto, con la conseguente formazione di emozioni di tipo negativo (frustrazione, ansia, insicurezza, ecc.). Nel migliore dei casi, ciò determina uno spostamento del progetto (non riesco a fare questa cosa e quindi la ristrutturato, la modifico, la ridimensiono; il progetto non è più quello ma qualche cosa di inferiore o di diverso). Nel peggiore dei casi, è il ritirarsi, il fuggire dalla situazione che crea ansia (sono assente da scuola fisicamente o mentalmente). In entrambi i casi si possono manifestare significative modifiche della propria autostima o tentativi di affermazione del proprio ruolo in modo aggressivo o mediante il rifiuto dell'istituzione.

Viceversa, se si riescono a intravedere i primi passi del percorso che si vuole intraprendere, i primi parziali successi in quella direzione, si ha una conferma delle capacità personali, si sviluppano emozioni di tipo positivo, di appagamento, di gioia, di soddisfazione, di sicurezza e ciò predispone alla tappa successiva, rafforzando la possibilità di procedere oltre.

Questo è quello che dovremmo riuscire a fare in classe, costruire percorsi tali da mettere in moto questo processo virtuoso. Dovremmo, in altre parole, far scoprire al nostro allievo quello che D.Demetrio definisce *“il gioco liberatorio del pensiero asistemico che prova piacere nel comporre e ricomporre le rappresentazioni della realtà”*. In buona sostanza, riuscire a valorizzare il gusto, la soddisfazione della scoperta, della capacità di risolvere problemi, di capire la realtà, di analizzare le situazioni attraverso ottiche diverse e prospettive inconsuete.

Quello che possiamo fare noi insegnanti in questo percorso, oltre che tenerne conto ed esserne consapevoli, è aiutare l'alunno a riconoscere questa sua emozione. Ciò non è scontato e facile; siamo disabituati e scarsamente capaci di capire le nostre emozioni, di decodificarle, analizzarle, interpretarle e di gestirle. Prevale, nella nostra cultura, l'attenzione agli aspetti razionali, logici e anche la scuola è andata in questa direzione.

Aiutare l'alunno a riconoscere le emozioni dell'apprendere e far capire come questa emozione possa essere ricercata e rivissuta è invece un obiettivo che ci si può porre. Quando un ragazzo riesce a compiere questo salto, siamo di fronte a una persona che prova piacere nello studio, nel misurarsi con le proprie capacità e caratteristiche, individuandone potenzialità e limiti. E' una persona che non ha paura di mettersi in discussione, di cimentarsi, di mettersi in gioco: siamo di fronte a un allievo “modello”, un modello di alunno forse inesistente ma verso cui possiamo tendere.

Per provare a visualizzare come l'emozione entra nell'apprendimento possiamo far riferimento ad uno schema in cui Demetrio sintetizza efficacemente le fasi del “ciclo emozionale dell'apprendimento”. Un ciclo ricorsivo caratterizzato da quattro tappe, vissute individualmente con valenze emotive diverse e dialetticamente contrapposte. (*vedi schema*). **L'attesa** può essere quiete o inquietudine, apatia o tensione; **lo stupore**, innescato dalla rottura tra aspettative e realtà, può essere vissuto positivamente come elemento di chiarezza rispetto a schemi precedenti o può essere visto negativamente come qualcosa che adombra, che confonde ciò che prima appariva chiaro; **la seduzione**, affrontata in modo repulsivo o attrattivo, coinvolgente o tendente all'abbandono; infine **il distacco** che può essere rimozione e chiusura o elemento di rinnovamento, di rilancio e riapertura, riportando al momento dell'attesa.

Tutto ciò porta a considerare la scuola come luogo di emozioni oltre che di apprendimento logico e razionale. Un luogo dove le emozioni esistono e si creano, indipendentemente dalla nostra volontà o consapevolezza.

Se si può quindi affermare che non c'è apprendimento senza emozione, è lecito porsi, come docenti, un problema di educazione emotiva dei nostri alunni, per fare in modo che la scuola diventi anche il luogo del loro riconoscimento e del loro utilizzo consapevole nel processo formativo.

Secondo David Servan-Schreiber *“ciò che sembra determinare la riuscita sociale di una persona non è tanto la potenza del suo intelletto, quanto la sua capacità di comunicare con gli altri, di valutare le situazioni sociali ed emozionali, di controllare le proprie emozioni, di non lasciarsi trascinare dalla collera, di inibire la propria aggressività, di emettere i giusti segnali emozionali, di restare sintonizzati con gli altri per navigare in modo armonioso con la flotta di relazioni umane di cui si è circondati. L'insieme di queste capacità è chiamato "quoziente emozionale", in contrapposizione al quoziente intellettuale: il Q.E. al posto del Q.I. E' emerso che il Q.E. determina il successo sociale di una persona molto più del Q.I., che può solo prevedere la prestazione scolastica di una persona, ma non va oltre”.*

Ma a scuola, escludendo quelle forme di ricatto affettivo e di rapporto un po' opprimente, quasi materno, che a volte si instaurano, su quali emozioni possiamo, legittimamente e professionalmente, far leva?

E ancora, siamo in grado di intervenire in un terreno delicato, un terreno che va trattato estrema attenzione e discrezione, coerentemente con la dimensione che si sta affrontando? Essere consapevoli del ruolo delle emozioni, cercare di gestire questo elemento della vita di classe non significa entrare con i gomiti nel piatto. Un approccio superficiale e grossolano potrebbe ottenere risultati opposti, portare ad effetti non di enfaticizzazione ma, al contrario, di chiusura dei processi mentali; un'esperienza che tutti noi probabilmente abbiamo provato e che vediamo frequentemente nei nostri alunni, è l'ansia, la paura, un'emozione che può ridurre e bloccare le capacità logico-razionali e impedire il corretto approccio a un problema. Ugualmente si potrebbe dire di stati emotivi positivi ma eccessivamente intensi. Inoltre, il sistema emozionale è anche molto adattabile alle nuove acquisizioni. Esperienze di gratificazione e di punizione vengono elaborate quasi istantaneamente, dopo una singola esperienza, e l'associazione appresa persiste a lungo dopo l'evento iniziale. Attenzione quindi ai salti nel buio!

Emozioni e new media

L'evoluzione dell'Information and Communication Technology ci offre ambienti potenzialmente utili a questa delicata operazione.

L'interazione con l'interfaccia di un ambiente informatico, magari umanizzata dall'intervento della voce, per quanto amichevole ed emozionante, è comunque più “neutra” e meno ricca rispetto alla complessità di fattori che nel rapporto interpersonale sono sempre presenti: non si mette in gioco il proprio ruolo e non si è costretti a sostenerlo, non c'è il problema della definizione di gerarchie, la propria autostima non è pesantemente minacciata, l'eventuale errore non spaventa.

Alcune ricerche (cfr. Bettetini) hanno evidenziato interessanti effetti cognitivi dell'interazione col computer.

- Una minore sensazione di essere giudicati, determinata dalla verifica immediata dell'errore e quindi un suo utilizzo più sereno nel processo di apprendimento.
- Una minore consapevolezza dell'interlocutore; nel reagire ai feed-back del video il comportamento è meno condizionato dalla “pressione” che comunque sentiamo in un rapporto interpersonale.
- Una dimensione ludica, inevitabilmente sviluppata nell'interazione col PC, che tende a produrre un atteggiamento di deresponsabilizzazione.

Questi aspetti, che possono essere visti come maggiore spontaneità e naturalezza, ma anche, in negativo, come diminuzione dell'autocontrollo e dei freni inibitori, sono evidenti in alcuni aspetti dell'uso di Internet, dalle chat-line, ai giochi di ruolo, ai MUD.

Ma la rete può essere vista anche come metafora della ricerca, della scoperta, del gioco mentale, dell'esplorazione, una sorta di caccia al tesoro cognitiva, di libro-game, di labirinto virtuale che può portare a scoperte affascinanti come a perdersi dietro tracce ingannevoli. Quasi un percorso minato che mette alla prova il cappuccetto rosso cibernetico con le lusinghe di una foresta virtuale.

Utilizzando in positivo queste caratteristiche dell'I.C.T., si potrebbe pensare all'impatto emotivo che gli ambienti ipermediali evocano come laboratorio di addestramento metaemozionale, usandoli come ambiente controllato e protetto in cui l'alunno impari ad individuare e riconoscere le proprie emozioni.

Invitare un alunno ad osservare con il necessario distacco i propri processi emotivi significa abituarlo a non lasciarsi trascinare passivamente da questi, significa educarlo a individuarne l'intensità, la tipologia, valutandone gli effetti che su di lui producono e la funzionalità o la disfunzionalità rispetto alle sue azioni.

Può essere l'inizio di un lento processo di educazione al controllo delle proprie reazioni emotive, inizialmente rispetto agli ambienti informatici, anche attraverso l'utilizzo di videogiochi, e successivamente anche nei rapporti interpersonali e di gruppo.

Naturalmente tutto ciò non può essere lasciato alla spontaneità e al caso, occorre invece prevedere momenti organizzati di riflessione metacognitiva e metaemozionale. Si può pensare a questionari da compilare durante la navigazione di CDROM o in rete, a strumenti come l'intervista, gestita dal docente o da compagni, o anche utilizzare un osservatore esterno che registri, in tempo reale, le reazioni dell'utente.

Esperienze simili sono state sviluppate sia con docenti, durante corsi di formazione e aggiornamento sull'uso didattico delle nuove tecnologie, che in alcune realtà di classe. I risultati sono stati incoraggianti e stimolanti e tali da ipotizzare un più estesa applicazione di tali esperienze nella scuola.

Inoltre, affrontare il problema degli effetti emotivi dell'utilizzo della multimedialità, porta facilmente ad affrontare altri aspetti collegati: i processi cognitivi che questi ambienti attivano, le capacità che il loro uso richiede e sviluppa e, parallelamente, si porta l'alunno ad osservare analiticamente gli elementi costitutivi dell'interfaccia (colori, suoni, animazioni, interattività, ecc.), iniziando un percorso di "educazione alla comunicazione ipermediale" necessario quanto impellente. Ma questa è un'altra storia che merita una specifica attenzione.

Traccia di questionario metaemozionale

Cerca di ripercorrere mentalmente le varie fasi della tua navigazione del cdrom, ripensando alle sensazioni che hai provato, a momenti e situazioni particolari che ti hanno colpito, e al tuo stato d'animo prima, durante e dopo l'esperienza fatta.

Le domande ti aiuteranno a rivivere alcune delle emozioni provate, ad analizzarle e a cercare di capire da cosa sono state attivate.

1. Con quale modalità hai utilizzato il software?

- Ho navigato a caso
- Ho esplorato per tentativi
- Ho elaborato un piano
- Mi sono soffermato soprattutto sui contenuti
- Ho cercato suoni e animazioni
-

2. Prova a individuare almeno tre stati emotivi che hai avuto in momenti diversi della navigazione:

- | | | | |
|----------------|-----------------------|-----------------|-----------------------|
| Accettazione | <input type="radio"/> | Rifiuto | <input type="radio"/> |
| Ansia | <input type="radio"/> | Distensione | <input type="radio"/> |
| Curiosità | <input type="radio"/> | Timore | <input type="radio"/> |
| Determinazione | <input type="radio"/> | Perplexità | <input type="radio"/> |
| Sorpresa | <input type="radio"/> | Delusione | <input type="radio"/> |
| Estraneità | <input type="radio"/> | Interesse | <input type="radio"/> |
| Divertimento | <input type="radio"/> | Noia | <input type="radio"/> |
| Libertà | <input type="radio"/> | Costrizione | <input type="radio"/> |
| Chiarezza | <input type="radio"/> | Disorientamento | <input type="radio"/> |
| Rabbia | <input type="radio"/> | Soddisfazione | <input type="radio"/> |

3. In quali momenti del tuo percorso e di fronte a quali elementi hai provato le diverse emozioni:

- a.....
- b.
- c.
-

4. Riesci a ricordare quale è durata più a lungo?

In che momento e cosa ti ha fatto uscire da quell'emozione?

.....
.....

5. Quale ti sembra sia stata più intensa?

Prova a descrivere le sensazioni mentali e fisiche che hai provato.

.....
.....

6. Dovendo sintetizzare con una sola parola l'esperienza che hai vissuto, quale emozione sceglieresti? E perché?

.....
.....
.....

Bibliografia essenziale

P. Johnson-Laird, La mente e il computer: introduzione alla mente cognitiva, il Mulino, Bologna 1990
G. Bettetini - F. Colombo, Le nuove tecnologie della comunicazione, Bompiani, Milano, 1993
V. D'Urso – R. Trentin, Psicologia delle emozioni, il Mulino, Bologna, 1990
A. Oliverio, Biologia e filosofia della mente, Laterza, Roma, 1995
J. LeDoux, Il cervello emotivo, Baldini&Castoldi, Milano, 1998
D. Goleman, Intelligenza emotiva, Rizzoli, Milano, 1996
A. Techel – A. Pedezzini, La farfalla insegna, Armando, Roma, 1996
A. Damasio, L'errore di Cartesio, Adelphi, Milano, 1995
D. Demetrio (a cura di), Apprendere nelle organizzazioni, NIS, Roma, 1994
D. Demetrio, Raccontarsi. L'autobiografia come cura di sé, Cortina, Milano, 1996
A: Calvani, Dal libro stampato al libro multimediale, La Nuova Italia, Firenze, 1990
A. Antonietti, Imparare. Funzionamento mentale e processi di apprendimento, ISU-Università Cattolica, Milano, 1997
A. Varani et alii, Creatività, multimedialità, reti realtà virtuale: un modello di corso per la formazione dei docenti, Atti del Convegno SMI, Ravello, 1996