

La metodologia formativa

La metodologia formativa che fa da sfondo al progetto si basa su una serie di principi che sono stati individuati e formulati dalla riflessione sull'educazione a partire da Socrate fino ad arrivare alle contemporanee ricerche della pedagogia. Il filo conduttore di questa ricerca è probabilmente il ruolo attivo di chi apprende, tanto che spesso si parla di “metodologia attiva”.

L'aggettivo “attivo” rende omaggio alle formulazioni della ricerca pedagogica maturata a cavallo tra il XIX e il XX secolo, in particolare dal movimento dell'attivismo pedagogico, che è senza dubbio una delle matrici teoriche di riferimento della nostra metodologia. In seno a questo movimento sono nati gruppi attivi di educatori, insegnanti, psicologi che hanno declinato tali principi in metodi: tra questi ricordiamo i Cemea, o Centri di Esercitazione ai Metodi dell'Educazione Attiva, che in Italia si sono occupati soprattutto dell'animazione nel tempo libero, e l'MCE, o Movimento di Cooperazione Educativa, che si è occupato soprattutto di scuola. A queste matrici che alimentano i principi e le tecniche della nostra metodologia si mescolano i metodi e le riflessioni maturate in seno al movimento nonviolento, al teatro dell'oppresso, alla comunicazione ecologica e alle esperienze di educazione nonformale promosse dall'Unione Europea.

In generale la metodologia formativa si basa su un principio che possiamo chiamare “principio dell'educazione attiva”

Senza avventurarsi in un excursus storico che spieghi tutti i modi in cui la pedagogia ha formulato questo principio nel corso dei secoli, basta ricordare il lapidario riassunto che ne fa Visalberghi (1990, p. 13): «Da Socrate a Dewey, filosofi e pedagogisti ci hanno dimostrato che apprendere veramente è sempre scoprire qualcosa da noi stessi. L'insegnamento non è altro che una stimolazione al processo di scoperta, cioè alla percezione di un problema ed alla autonoma attività di indagine condotta fino a una sia pur provvisoria conclusione».

La pedagogia non dovrebbe dire molto altro, se non accogliere i risultati più recenti delle scienze umane e naturali per le quali «l'apprendimento [...] si radica in modo estremamente complesso, intricato e minuto nelle attività ludico-esplorative in cui l'essere umano è impegnato fin quasi dalla sua nascita.» (Visalberghi, 1990, p. 14)

Per spiegare questa novità teorica valgano un paio di esempi per tutti quelli forniti dalle scienze. L'etologa Jane Van Lawick-Goodall ha verificato che scimpanzé orfani di madre non riescono, da adulti, ad apprendere la tecnica del *termiting* (cioè infilare ramoscelli nel termitaio per “pescare” termiti) se da piccoli non hanno potuto giocare spontaneamente con dei ramoscelli, perché non c'era la madre a proteggerli (Bruner, 1976).

Per quanto riguarda l'essere umano, negli anni '80 Bloom ha concluso una lunga e complessa ricerca che ha ricostruito le storie formative di 120 persone affermate in campi diversi: sportivi, artisti, matematici o neurologi. Lo sviluppo del loro talento iniziava sempre con una fase di apprendimenti ludici, spontanei (Bloom, 1985).

La conseguenza di queste novità teoriche è che «non può esserci insegnamento efficace che non utilizzi in modo ottimale precedenti apprendimenti almeno in buona parte spontanei, e non ne promuova per quanto possibile di analoghi» (Visalberghi, 1990, p. 15).

Questo è il principio che noi chiamiamo dell'*educazione attiva*: educare significa 1) tenere conto e partire dagli apprendimenti realizzati spontaneamente attraverso l'esperienza ludico-esplorativa, dagli interessi e le attitudini maturate informalmente; 2) organizzare esperienze analoghe, che poi saranno sistematizzate da un punto di vista teorico.

Dal primo punto deriva la necessità di partire dagli apprendimenti pregressi, nonché la necessità di accogliere le persone e quindi il relativo principio del *rispetto*. Dal secondo punto deriva la necessità di organizzare esperienze ludiformi (principio dell'*esperienza educativa*), di sistematizzarla teoricamente (principio della *riflessione sull'esperienza*) in modo socializzato (principio del *gruppo funzionale all'apprendimento*).

Senza inoltrarsi in ciascuno di questi principi, in questa sede approfondiamo solo il ruolo del formatore relativo alla *riflessione sull'esperienza*. Come accennato nelle regole generali del progetto, il ruolo del formatore è quello di condurre i ragionamenti collettivi successivi al momento di gioco, attraverso determinati accorgimenti: aiutarli a gestire i turni di parola, evitare valutazioni su quanto espresso dai partecipanti, semmai ripetere e rielaborare quanto detto per incoraggiare ad argomentare ulteriormente.

Secondo la comunicazione ecologica di Jerome Liss, il ruolo di chi conduce è quello di facilitare i processi di apprendimento: deve essere cioè una sorta di «"enzima" dei processi di comunicazione e di funzionamento del gruppo». Il "facilitatore" «deve stare attento a evitare le molteplici trappole che insidiano la comunicazione di gruppo: il tempo sempre "insufficiente" (in realtà siamo noi a non sapere utilizzare il tempo a nostra disposizione); il dogmatismo (la tentazione di sentirsi portatori della Verità); l'eccessiva vaghezza (conta di più un esempio calzante di tanti discorsi astratti...); l'incapacità di ascoltare veramente gli altri.» (D'Andretta, 1999, pp. 11-12).