



Le Media education come strumento del fare

Dal punto di vista storico dobbiamo riconoscere come di fatto la prospettiva del fare sia insita nella natura stessa della Media Education, che nasce come movimento più che come disciplina teoreticamente definita, una anima storica che non ha mai abbandonato la prospettiva pur con una stratificazione degli intenti e delle esperienze. La tradizione mediaeducativa, infatti, vede insegnanti ed educatori che “fanno cose” e che progettano percorsi, a discapito della dimensione riflessiva sulle pratiche attivate (per arrivare ad esempio a delineare una teoria e una metodologia sottostanti l'azione). Il sostegno teorico che fa della Media Education uno strumento di intervento, è dato da almeno tre riferimenti: l'opera di Freinet, la concezione dell'apprendimento come risultato di un fare collaborativo, l'apprendimento per scoperta. Vediamoli insieme.

Celestine Freinet

Il lavoro educativo di **Celestine Freinet** è noto, soprattutto pensando ad alcune tecniche come gli schedari, il tema libero, la lezione a posteriori e la corrispondenza interscolastica, e pone le basi per una riscoperta del fare come mezzo per apprendere non solo concetti, ma modi di essere e stare con gli altri. Il valore della prassi, oggi come negli anni '20 e '30 dello scorso secolo, rimane indiscusso.

Se vogliamo riflettere sull'importanza della responsabilità nel web sociale è chiaro che possiamo usare diversi dispositivi: la lezione con l'esperto, il peer tutoring, l'incontro con realtà sul territorio, un laboratorio. In quest'ultimo caso, il laboratorio consente di concretizzare costrutti e suggerimenti attraverso l'esperienza che scardina la distanza tra le parti: i ragazzi che devono imparare a comportarsi in Rete e gli adulti che spiegano loro come fare. Oltre tutto, il dispositivo della lezione cattedratica, che fa di questa distanza il proprio vanto, non sempre funziona con i ragazzi, a maggior ragione con soggetti a rischio. Ma se per parlare di responsabilità utilizziamo con gli stessi ragazzi un metodo attivo e partecipato che richiede il coinvolgimento di tutti, usando gli stessi media, allora partecipiamo alla definizione delle basi per il ricordo, per l'interiorizzazione, per la discussione delle problematiche che i ragazzi vivono e della strutturazione delle competenze necessarie. Prendere in mano carta e penna per disegnare le scene, organizzarsi per recuperare abiti di scena, dedicare il proprio tempo domestico per scegliere musiche e suoni da portare in classe sono tutte azioni semplici che diventano importanti per attivare nei ragazzi una memoria sentita e vissuta che lascia una traccia marcata e incisiva, al di là dello spazio del progetto.

Dove sta allora l'insegnamento di Freinet? Risiede nella logica del portare fuori i ragazzi (dalla classe, dalla zona di comfort, dalla logica dell'ascolto passivo e della narrazione dei “giovani” come problema), ma anche soprattutto nella logica del portare la vita dentro la scuola. E ancora, il fare per capire, l'esperienza come viatico per la riflessione, la pratica come incrocio della mano e del pensiero. Quando Freinet porta la sua classe a passeggiare lungo il fiume, lo fa per cambiare scenario didattico e alimentare la curiosità attraverso la raccolta di materiali vivi, di oggetto della cultura dei ragazzi, per abituarli a pensare e a portare in classe tracce per riflettere a posteriori, dopo aver fatto esperienza. E



in questi termini la lezione a posteriori acquisisce senso, come nella Media Education quando si analizzano i prodotti e gli artefatti digitali e si fa debriefing.

L'apprendimento collaborativo

Il secondo punto è rappresentato dall'**apprendimento collaborativo**, ovvero una modalità di apprendimento che passa dal gruppo e dall'attivazione di tutte le forze in campo. Si parla allora di collaborative learning quando il gruppo vive grazie all'interdipendenza tra i membri del gruppo – un legame che rende unico il momento e che garantisce la buona riuscita del compito – all'impegno di tutti – pena lo scioglimento del gruppo stesso – e la responsabilità rispetto all'altro e al compito che insieme si sta perseguendo.

Per esempio, i sottogruppi impegnati nella realizzazione di un fumetto devono essere interdipendenti e fidarsi della capacità dell'altro, aspettando gli storyboard per creare le vignette o le vignette per inchiostrarle, devono impegnarsi con serietà per garantire a chi lavora con noi una buona qualità del prodotto e devono sentirsi responsabili. In poche parole, se utilizzo un colore errato devo assumermi la responsabilità dell'errore e fare del mio meglio per lavorare con attenzione, altrimenti il fumetto sarà di bassa resa. Ma il senso è anche netto: insieme possiamo aumentare lo scambio di competenze, imparare dall'altro, leggere i vissuti. In questa logica, la Media Education fa leva sul piccolo gruppo per creare officine di lavoro basate sul confronto e la circolazione virtuosa delle pratiche, imparando dai pari.

La scoperta

Il terzo riferimento riguarda l'**apprendimento per scoperta**, che si pone in antitesi rispetto all'apprendimento per ricezione, a caduta. Ancora una volta, sfidare la curiosità dei ragazzi e garantire loro le condizioni per giungere alla soluzione insieme consente di fissare i concetti e rendere significativi i passaggi che hanno garantito il successo.

La scoperta da parte del soggetto rende significativa la situazione educativa e la classe smette di essere contenitore da riempire di nozioni.