Dario Corno

Capire è capire storie

Riflessioni su comprensione, apprendimento ed educazione

La vita è una storia

"*Le **storie**: le conosciamo, le scopriamo, le consideriamo, le manipoliamo, le usiamo per capire il mondo e per agire nel mondo, le adattiamo per nuovi scopi, le raccontiamo in nuove versioni, le inventiamo. Viviamo in un mondo di storie. La nostra abilità nell'utilizzarle in modi nuovi fornisce la garanzia per poter affermare di essere creature intelligenti.*"

(Roger Schank)

Quello che vorrei dire

- che capire come è fatta una storia dal punto di vista delle sue componenti "**mentali**" (che cosa vuol dire comprendere una storia?) aiuta il lavoro dell'insegnare
- che capire le **componenti cognitive** di una storia ci permette di designare dei sillabi (piani) efficaci per la comprensione
- che c'è un intreccio profondo tra capire una narrazione e della formazione dell'idea di "**sé**", come ci ha insegnato **J. Bruner**
- che capire in che modo un bambino e un preadolescente si forma l'idea del Sé attraverso le storie che lo coinvolgono è ad un tempo capire perché ci serve la **grammatica** e la **scrittura.**

Come si dimostra che si è capito

- **riformulando** il testo, riassumendolo, sintetizzandolo, parafrasandolo
- **rispondendo** a domande sul testo
- **facendo cose che il testo impone o richiede**
- **capendo che cosa c'entriamo noi** con le storie che ci raccontano

Capire una storia

- Capire una storia è una delle caratteristiche più tipiche dell'intelligenza umana (**intelligenza narrativa**).

- Continuamente raccontiamo e ci facciamo raccontare storie nello sforzo di comprendere quanto ci sta attorno e spesso anche quanto ci sta "dentro", in termini di desideri, credenze, aspirazioni (**ruolo delle aspettative**).

- Spesso poi capire una storia è un buon modo per migliorare il nostro modo di capire come e perché gli altri si comportano nel modo in cui si comportano (**avere rapporti con gli altri**).

Competenza narrativa

- La nostra **competenza narrativa** ci serve perché gran parte della nostra giornata la passiamo a capire il mondo guidati da aspettative: al nostro risveglio al mattino, è del tutto lecito aspettarci che ritroveremo i vestiti lì dove li abbiamo messi o la tavola pronta per fare colazione, così come l'abbiamo preparata la sera precedente.
- In altre parole, una delle caratteristiche più salienti del nostro "essere persone" è il fatto che ci facciamo guidare da "**attese di significato**" ed per merito loro che il nostro interagire con il mondo viene enormemente semplificato.

- Essere una persona significa **essere un costruttore di significati**. Le storie semplificano il nostro lavoro.

Le aspettative sul mondo

- Molto spesso queste aspettative sono raccolte in qualche modo nella memoria in "pacchetti di conoscenze" che hanno un forte contenuto prototipico (Schank, li chiama **script** o "copioni").

- Capire qualcosa significa verificare se tra le aspettative e ciò che capita poi c'è accordo oppure no e comportarsi di conseguenza.

Come andrà a finire

- **Una storia è qualcosa che viola un'aspettativa e che ci insegna qualcosa.**

- Infatti, quando per qualche ragione un insieme di aspettative viene violato, allora tendiamo a considerare quello che succede una "storia".

- Così, con un esempio molto semplice, a tutti noi può succedere, più o meno spesso, di viaggiare in treno e in questo senso abbiamo esperienza delle varie cose che ci possono capitare (andare in stazione, acquistare il biglietto, salire, trovare un posto e così via). Ma se il treno viene fermato in mezzo alla campagna e visitato dalle forze dell'ordine in numero imponente, ecco che abbiamo materiale per farne una buona storia.

Tanto per capire ...

Per capire meglio il senso del “violare le aspettative” consideriamo gli esempi seguenti.

(1) **Anna passeggia per la strada. Vede un gatto.**

(2) **Anna passeggia per la strada. Improvvisamente, vede un gatto.**

(3) **Anna passeggia per la strada. Improvvisamente, beve una bottiglietta di detersivo liquido.**

Le storie e il tempo

Tutto questo vale per la stessa disposizione degli eventi. Narrare significa “dare valore” al tempo. Per provarlo basta considerare come cambino le due storie seguenti

1. **La Borsa è caduta e il Governo si è dimesso.**

2. **Il Governo si è dimesso e la Borsa è caduta.**

Noi diamo significato agli eventi pensandoli come storie e integrando causa ed effetti di quello che ci raccontano.

L’intelligenza narrativa

Da molti punti di vista, dunque, **capire una storia** è tipico della nostra specie e mette in mostra una specifica forma di intelligenza.

Possiamo intendere questa intelligenza come **una attività percettiva di tipo linguistico che organizza i dati in schemi particolari capaci di rappresentare e spiegare l’esperienza.**

Secondo R. Schank che si è largamente ispirato a Bruner, ci sono sette dimensioni in questa capacità: ***1)Trovare l'informazione, 2) Manipolare i dati, 3) Comprendere, 4) Spiegare, 5) Pianificare, 6) Comunicare, 7) Integrare.***

1. “Data finding”. Trovare i dati

La prima caratteristica riguarda il recupero delle informazioni, il ritrovamento dei dati.

Una delle nostre caratteristiche principali è quella di essere in grado di **ricordare**.

Ma perché è così importante? Perché altrimenti non saremmo in grado di raccontare le storie che **compongono la nostra esperienza** e non saremmo in grado di riconoscere i problemi che abbiamo già affrontato e risolto.

Quello che veramente può portare ad affermare che l’essere umano è intelligente non è tanto la sola capacità di ricordare esperienze passate, ma quella di ricordarle anche quando non sono strettamente connesse con la situazione che si sta affrontando in quel momento.

2. “Data manipolation”. Manipolare i dati

Imparare da una storia significa saper fare paragoni.

Sebbene possa sembrare una cosa ovvia, noi, come esseri umani dotati di intelletto, siamo in grado di **fare dei collegamenti tra gli avvenimenti**, collegamenti parziali che a prima vista possono anche sembrare inutilizzabili, ma che la nostra intelligenza è in grado di usare e di adattare per le varie situazioni.

Si tratta di **sovrapposizioni di storie simili**, per quanto riguarda il contenuto e le situazioni che le compongono, che ci capita di sperimentare nella vita di tutti i giorni. E’ la teoria della **doppia codificazione**.

E’ grazie a queste sovrapposizioni che è possibile **fare dei paragoni**, capire qual è il modo migliore per affrontare la situazione, cercare di risolvere i problemi in cui ci troviamo coinvolti.

3. “Comprehension”. Comprendere

E’ possibile collegare storie vecchie con storie nuove.

Le persone sono in grado di capire il significato di una storia nuova, anche quando non ci sono ovvie rappresentazioni nella memoria di eventi passati che possano avere una relazione diretta con il caso in questione. È possibile infatti imparare ad attribuire **coerenza** a fatti che altrimenti sembrerebbero incomprensibili.

Interpretare ciò che vediamo e sentiamo significa prendere in considerazione e riferirsi a norme e a generi prestabiliti della cultura in cui viviamo. **Capire una storia e capirne la coerenza.**

Parte dell’intelligenza umana è dimostrata dall’abilità di trovare il giusto **contesto** per le azioni cui si assiste, in modo tale da renderle comprensibili e permettere di ricordarle se importanti, di dimenticarle se irrilevanti.

4. “Explanation”. Spiegare

Le storie ci servono per spiegare il mondo e per imparare dagli errori. Imparare dagli errori significa avere una buona storia da raccontare.

Ci si può trovare a **vivere esperienze** in cui si hanno meno informazioni rispetto alla persona che è davanti a noi: si conoscono meno cose, si è meno sicuri di come evolverà la situazione che si sta vivendo; allora scatta un meccanismo che ci porta ad essere più curiosi del nostro partner perché abbiamo bisogno di conoscere i particolari della situazione. Meno si conosce, più si può imparare.

Più s’impara, più ci si avvicina a quello che è considerato un comportamento intelligente. Perché sebbene possa sembrare una frase fatta, **sbagliando si impara**, si cresce e si viene a conoscenza di aspetti della vita che prima non erano accessibili.

5. “Planning”. Pianificare

Il comportamento che ciascuno di noi segue durante la sua vita si basa, nella maggior parte dei casi, su quello che abbiamo imparato dai nostri genitori, dagli insegnanti, dagli amici.

Adattiamo alle varie situazioni le **sceneggiature (storie)** di nostra conoscenza, senza il bisogno di inventare cose nuove ogni volta che usciamo di casa.

Infatti, creare un nuovo piano dai principi che lo costituiscono, tutte le volte che ci troviamo in una situazione di interazione, sarebbe abbastanza difficile. È molto più semplice **adattare e modificare i vecchi piani.**

Così come ci si comporta quando si ha bisogno di ricordare una vecchia storia, si fa quando è necessario progettare un piano d’azione. Si cerca quello che sembra più simile e lo si ricalca, modificando le parti che non aderiscono. Sulle basi del vecchio, del già vissuto si crea il nuovo. Non è un “copia e incolla”, ma ci somiglia…

6. “Communication”. Comunicare

Le persone parlano delle loro esperienze raccontando storie. Tutti raccontano storie.

Raccontare storie e **comunicarle** è fondamentale. Non ci basta descrivere qualcosa che ci è capitato.

Per essere considerati “intelligenti” bisogna essere capaci nel cogliere l’essenza delle esperienze che viviamo, trovandone il significato e l’insegnamento. Non basta limitarsi a riportare la cronaca fedele delle nostre giornate. Più si è bravi nel **generalizzare**, più si potrà arrivare a nuovi **punti di vista**. Nello stesso modo più si è disposti a comunicare le proprie esperienze agli altri, più questi punti di vista appariranno come la naturale conseguenza delle nostre riflessioni. In questo modo si diventerà sempre di più bravi a comunicare, rendendo più facile ai nostri interlocutori rispondere in maniera appropriata e rilevante.

7. “Integration”. Integrare

Capire una storia è essere motivati a capirla.

Noi siamo in grado di capire le storie che ci vengono raccontate. Alcune persone, però cercano di scoprire anche gli aspetti nascosti e non esplicitati delle storie che sentono. Utilizzando una capacità molto preziosa: la **curiosità**. Se la capacità di comprendere una storia può essere propria anche di un computer, quello che non può avere è la curiosità.

Perché? Quando noi ascoltiamo una storia cerchiamo di **imparare qualcosa** imparare qualcosa, ponendo delle domande, indagando i punti di maggiore interesse, sondando gli aspetti oscuri, perché la nostra curiosità ci spinge a conoscere.

Quando lo facciamo, cresciamo perché inseriamo una nuova storia nel nostro archivio personale e apprendiamo qualcosa.

Imparare dalle storie: J. Bruner

Il grande pedagogista **Jerome Bruner** ha passato la sua vita scientifica pubblicando libri importanti su questo tema come ***La mente a più dimensioni*** (1988), ***La ricerca del significato*** (1992) e ***La cultura dell'educazione*** (1996) .

Secondo Bruner le storie sono fondamentali perché è attraverso di loro che il bambino si forma la **"coscienza del Sé".**

La realtà non si trova, si crea, e per crearla si narra.

Con le storie il bambino impara:

1) **A parlare**
2) **Ad assimilare schemi interpretativi dell'esperienza e a sfruttarli per crescere**
3) **Ad avere accesso alla propria cultura e a interpretarne i generi**
4) **A avere formare l'idea di sé stesso e contribuire così alla progettazione della propria vita.**

Le storie per Bruner

Le storie per Bruner hanno costituenti del tutto analoghi a quelli scoperti dai grandi narratologi come Propp e Greimas.

Ma egli individua più in particolare quattro componenti "grammaticali" fondamentali:

a. l'**agentività**, cioè l'idea che l'azione sia diretta verso fini e dunque abbia scopi e intenzioni

b. un **ordine**, vale a dire il fatto che gli eventi si concatenano linearmente secondo una sequenza specifica

c. una **crisi** (*turning points*) e un **canone** che viene violato dalla crisi (l'idea che non sempre le cose possono andare come si vuole)

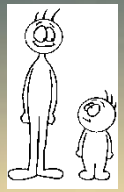
d. una **voce, che è la prospettiva nella quale si mette il narratore.**

Due tipi di storie

A parere di Bruner le storie sono dappertutto anche nel pensiero scientifico. La sola differenza tra **pensiero scientifico e pensiero narrativo** comune è il fatto che al primo partecipano più persone e la storia ha aspetti suoi particolari, come quello di essere scritta all' "indicativo", perché compito della scienza è **scrivere storie vere.**

Ma anche le storie vere possono **cambiare**, ad esempio pensando come alla fisica newtoniana – ad esempio – sia subentrata quella einsteiniana e poi quella quantica...

Le persone invece scrivono storie possibili, cioè le scrivono al "congiuntivo" in quanto esprimono le loro aspirazioni e i loro desideri. L'arte, ad esempio, è quella storia che cerca di spingere **più in là** questo nostro bisogno di possibilità e di immaginario.



Due tipi di pensiero

LOGICO-SCIENTIFICO	NARRATIVO
Tipico del ragionamento scientifico	Tipico del ragionamento quotidiano
Libero dal contesto	Sensibile al contesto
Nomotetico e paradigmatico	Ideografico e sintagmatico
Validato attraverso falsificazione	Validato attraverso coerenza
Costruisce leggi (regole)	Costruisce storie
E' estensionale	E' intensionale

Emily e la coscienza di sé

Bruner con i suoi allievi ha studiato i soliloqui di una bimba americana per un lungo periodo di tempo (dall'età di 21 mesi a 3 anni). Man mano che cresce Emily diventa sempre più brava in tre abilità narrative di fondo:

- esprimere una **sequenzialità** assolutamente **rigorosa** di quanto è accaduto durante il giorno
- sviluppare uno specifico interesse per tutte quelle **forme che violano il canonico**, cioè l'andamento normale della vita quotidiana
- utilizzare la **prospettiva**, cioè saper distinguere le azioni e i fatti dalla propria valutazione personale (coscienza di sé).

Il bambino sfrutta la sua competenza narrativa per dare coerenza e significato alla sua esistenza e agli eventi in cui è coinvolto, valutandoli e riordinandoli secondo la propria prospettiva (costruzione del Sé). **Sequenzialità**, **canonicità** e **prospettiva** sono dunque i pilastri per la costruzione della coscienza del Sé.

Gli indicatori del sé

Le autobiografie di bambini, adolescenti e adulti, analizzate dalla scuola bruneriana, hanno permesso di scoprire alcuni indicatori "del sé" che contraddistinguono la formazione della coscienza (e la sua "**metacognizione**"):

1) Indicatori di **Causa** o **Azione** (*agency*) – le proprie libere iniziative e le loro conseguenze
2) Indicatori di **Impegno** (*Commitment*) – le proprie scelte volontarie
3) Indicatori di **Risorse** (*Resources*) – i mezzi per conseguire quello che si vuole
4) Indicatori di **Riferimento Sociale** (*Social Reference*) – le persone che svolgono un ruolo nella storia in quanto hanno determinate possibilità di incidervi
5) Indicatori di **Valutazione** (*Evaluation*) – come noi o altri valutiamo quanto succede
6) Indicatori di **Qualità** (*Qualia*) – la natura soggettiva del Sé in termini di sentimenti e di atteggiamenti
7) Indicatori di di **Riflessività** (*Reflexivity*) – attività riflessiva coinvolta nella costruzione e valutazione del Sé
8) Indicatori di **Coerenza** (*Coherence*) – il mantenimento di una visione lineare unitaria nella formazione del Sé senza 'dissonanze'
9) Indicatori di **Posizione** (*Position*) – come l'individuo si colloca nel tempo, nello spazio e nell'ordine sociale.

Storie per ogni età

La competenza narrativa è quindi fondamentale per la formazione della coscienza del Sé e passa attraverso gli schemi che la nostra cultura affida alle storie, secondo le rappresentazioni cognitive della sequenzialità, canonicità e prospettiva.

Ma la capacità di acquisire con le storie varia con il variare delle età.

Storie per ogni età

Dagli studi di Bruner sappiamo:

- che i **bambini delle elementari e delle medie** prestano particolare attenzione alle figure (ruoli) più che ai personaggi e sono dunque **molto coinvolti dalle trame**
- che i **preadolescenti e gli adolescenti** sviluppano un modello interpretativo attento alla **dimensione temporale**, con un forte senso fatalistico degli eventi
- che gli **adulti** situano nello spazio e nel tempo la storia e la confrontano con i propri canoni culturali.

In breve, la competenza narrativa è veicolo della costruzione del mondo e fattore centrale dei processi educativi.

Anche la scuola ha una storia

La scuola costituisce un **universo narrativo particolare:** essa produce le sue storie e i modelli interpretativi che vi si adattano.

La scuola bruneriana ha quindi elaborato un'analisi di come la **psicologia** e la **pedagogia popolari** (*folk*) interpretano il sistema scolastico promuovendo aspettative che coinvolgono principalmente l'insegnante e il discente e le loro storie prevalenti.

Queste storie si caratterizzano in particolare per il "**curriculum**", cioè per quell'insieme di aspettative che penetrano nella scena formativa.

E' stato così possibile disegnare scenari diversi di come si possa pensare il curriculum come "**storia**".

La narrazione nella scuola

PEDAGOGIA NARRATIVA POPOLARE (FOLK)					
FOLK PSYCHOLOGY			FOLK PEDAGOGY		
Soggetto che apprende	*Oggetto dell'apprendere*	*Requisiti dell'apprendere*	*L'insegnante e il suo ruolo*	*L'allievo e il suo ruolo*	*Insegnante come*
Soggetto "che fa"	Capacità, abilità	Saper fare	Dimostrare	Imitare	**Artigiano**
Soggetto "che conosce"	Conoscenza (nozioni)	Sapere	Esporre	Comprendere	**Autorità**
Soggetto "che pensa"	Credenze	Saper pensare	Collaborare	Interpretare	**Collega**
Soggetto "che è esperto"	Conoscenza (expertise)	Saper contribuire al patrimonio culturale	Gestire informazioni	Costruire conoscenza	**Consulente**

Il curriculum narrativo di Bruner

A parere dello studioso americano, è possibile promuovere un curricolo "**a spirale**". Occorre iniziare da una spiegazione intuitiva dello studente per poi risalire con moto circolare a una spiegazione più formale o strutturata finché con i tutti i passaggi del caso l'allievo abbia capito l'argomento o la materia in tutto il suo potere generativo.

Il che equivale a dire che i campi della conoscenza *si creano*, non *si trovano*.

E allora un buon metodo è **creare storie** perché una storia non si spiega, ma si interpreta in tanti modi diversi, e alla fine ci aiuta a capire il mondo e a interpretarlo.

Che cosa ci siamo raccontati

- che capire come è fatta una storia dal punto di vista delle sue componenti "**mentali**" (che cosa vuol dire comprendere una storia?) aiuta il lavoro dell'insegnare
- che capire le **componenti cognitive** di una storia ci permette di designare dei sillabi (piani) efficaci per la comprensione
- che c'è un intreccio profondo tra capire una narrazione e della formazione dell'idea di "**sé**", come ci ha insegnato **J. Bruner**
- che capire in che modo un bambino e un preadolescente si forma l'idea del Sé attraverso le storie che lo coinvolgono è ad un tempo capire perché ci serve la **grammatica** e la **scrittura.**