

MEDIATORI DIDATTICI

(a cura di *Ljuba Pezzimenti*)

L'azione insegnante consiste nella predisposizione di un campo pedagogico con il quale il soggetto in apprendimento entra in contatto al fine di costruire l'oggetto culturale. Non c'è relazione deterministica tra l'azione dell'insegnante e l'apprendimento del discente, ma un processo di mediazione che deve facilitare e favorire l'acquisizione del contenuto. Tale processo si realizza attraverso la messa in campo, da parte dell'insegnante, di quattro mediatori: attivi, iconici, analogici, simbolici.

Partendo classicamente dai **mediatori più vicini alla realtà** esterna abbiamo i **mediatori attivi**, ovvero **l'esperienza diretta**: se l'insegnante vuole far capire a dei piccoli discenti il significato della parola "martello", farà loro vedere e toccare un martello reale. Secondo ***Elio Damiano***, tuttavia, l'esperienza diretta non è un mediatore, in quanto non c'è mediazione tra la realtà esterna e il soggetto in apprendimento. In verità già la scelta dell'oggetto da mostrare e il contesto in cui mostrarlo sono il frutto di scelte e dunque della mediazione dell'insegnante.

Il secondo mediatore in ordine di **distanza dalla realtà** è quello **iconico**. Esso è rappresentato da **disegni, foto, carte geografiche, modellini e plastici, ma anche film, videotape, ovvero immagini dinamiche**. Il vantaggio del mediatore iconico è nella sua **capacità di «oggettivazione»** (Damiano, 1999, p. 218), ovvero di reificazione, cioè di

rappresentazione di un'esperienza come "cosa" esterna al soggetto (ibidem). Il limite di questo mediatore è nella **bassa capacità di generalizzazione**: «il segno è sempre troppo singolare per riprodurre adeguatamente l'estensione di un concetto o di un valore universale» (ivi, p. 220). Il martello raffigurato su un cartellone è un martello particolare, non rappresenta il concetto di martello, che risiede invece nelle sue caratteristiche funzionali ed estetiche.

Il terzo mediatore è quello **analogico: drammatizzazioni, simulazioni, giochi di ruolo**. Per Damiano tutti i mediatori hanno la funzione di essere degli "**analogati**" della realtà, cioè dei "**segni**" **che stanno al posto di oggetti o dimensioni della realtà esterna e che a essa rimandano**. La **simulazione o *role-playing*** è «un'esperienza che rappresenta l'esperienza» stessa (ivi, p. 221). Continuando il nostro esempio del martello, se volessimo usare un mediatore analogico per farne comprendere la funzione, dovremmo **fingere di battere un chiodo sul muro**. Nei giochi di simulazione gli alunni assumono ruoli, drammatizzano situazioni, si mettono nei panni di altri e sperimentano la dimensione o situazione che devono comprendere e apprendere. I vantaggi dei mediatori analogici stanno sicuramente nell'**elevata motivazione e comprensione della complessità che producono**. D'altra parte vi è anche una discreta quantità di **limiti**: il fatto che non siano mai sufficienti da soli per fissare un apprendimento; il tempo che richiedono per il loro svolgimento; il rischio che gli alunni confondano la simulazione con la realtà, ecc.

Infine, in ordine di distanza dalla realtà esterna, si pone il **mediatore simbolico**: «**lettere, numeri e altri tipi di simboli per rappresentare delle variabili e le loro relazioni**» (ivi, p. 226). Il grande vantaggio dei mediatori simbolici consiste nel fatto che con essi si raggiunge il **massimo grado di generalizzazione**, ovvero scrivendo o dicendo la parola "martello" non ci riferiamo a un martello in particolare, ma a qualunque tipo di martello. Il problema più grande del mediatore simbolico sta nel fatto che **se esso non si appoggia a categorie possedute dai discenti, la sua distanza dalla realtà potrebbe implicarne la non comprensione** da parte di questi ultimi e dunque la mera registrazione del dato ma **non la sua assimilazione e integrazione**.

È questo il motivo per cui Damiano insiste **sull'utilizzo integrato di tutti i mediatori** e su un **percorso non lineare dall'attivo al simbolico, ma reticolare**, ovvero che implichi ritorni ai mediatori più prossimi alla realtà anche una volta giunti ai più distanti.

Una caratteristica di tutti i mediatori è dunque la **relatività**: «**ciascuno di essi ha una sua modalità di richiamare la realtà**» (ivi, p. 231), **ma nessuno di per sé è sufficiente per comprenderla appieno**. Se l'esperienza diretta può favorire la comprensione, non è tuttavia attraverso di essa che si conosce. Già Bruner sosteneva che ciò che l'apprendimento non spontaneo, ovvero conseguente all'insegnamento, ha in più rispetto a quello spontaneo è la riflessione su quanto si è esperito al fine di prenderne coscienza (Bruner, 1999). Allo stesso modo Damiano sostiene che «non è attraverso

l'esperienza in sé che si conosce, quanto [...] attraverso la riflessione sull'azione, mediante la presa di coscienza di quanto è apporto dovuto al soggetto e ai suoi schemi e quanto all'ambiente e alle sue caratteristiche» (ivi, p. 232).

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Bruner J. S., , *Verso una teoria dell'istruzione*, Armando, 1999 Roma.
Trad. it. di G. B. Flores d'Arcais e P. Massimi, *Toward a Theory of Instruction*, The Belknap Press of Harvard University Press Cambridge - Massachusetts, 1966.

Damiano E., , *L'azione didattica. Per una teoria dell'insegnamento*, Armando Editore, Roma, 1999

Damiano E., *La mediazione didattica. Per una teoria dell'insegnamento*, Franco Angeli, 2013

PER L'APPROFONDIMENTO E LA RICERCA

Consultare la collana diretta da Elio Damiano per Franco Angeli:
Laboratori disciplinari con la didattica per concetti (link)

Maragliano R., 2005, «Tecnologie e saperi. Come tecnologia e sapere si influenzano e si trasformano reciprocamente», *TD - Tecnologie Didattiche* 34, vol. 13, n°1, pp. 23-27.