***Teoria dei livelli complessi di Massimo Soriani Bellavista***

Questa parte prende spunto dalla Teoria dei Livelli di Gregory Bateson, famosa anche come “Imparare ad imparare”.[[1]](#footnote-1)

L’espressione “Imparare ad imparare” è utilizzata per indicare l’acquisizione di un metodo che permette di arrivare ad un livello diverso di conoscenza, che va oltre al motivo o al soggetto che ha scatenato la fase di apprendimento.

In questa fase non ci soffermeremo a descrivere il modello di Bateson, ma presenteremo il nostro modello, ossia l’applicazione della Teoria dei Livelli alla nostra esperienza professionale.

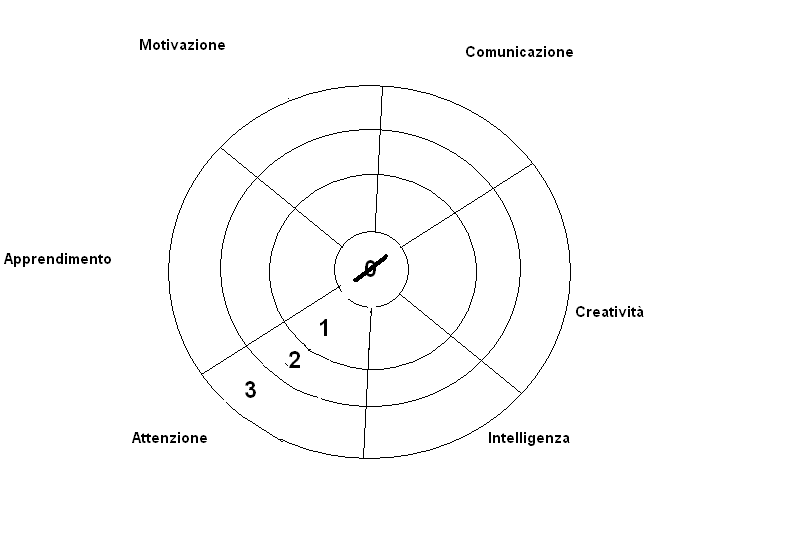
Il nostro modello è suddiviso in:

1. **Categorie logiche delle funzioni cognitive superiori;**
2. **Categorie;**
3. **Tipologie di apprendimento;**
4. **Livelli di metaconoscenza;**

**Categorie logiche delle funzioni cognitive superiori**

Cercheremo di semplificare la schematizzazione visiva del modello e di seguito articoleremo la presentazione del modello in analitico:

**Fig. n. 1 - Il modello “Imparare ad Imparare”**



Il modello sopra presentato ha come oggetto delle funzioni di pensiero superiori: a queste sei aree ne abbiamo aggiunta una settima, le emozioni.

**Le categorie logiche delle funzioni superiori sono:**

1. Apprendimento;
2. Creatività e problem solving;
3. Comunicazione;
4. Intelligenza;
5. Motivazione;
6. Attenzione;
7. Emozioni.

Ognuna di esse può essere suddivisa in **4 livelli logici:**

1° Livello Zero: Nessun cambiamento (zero apprendimento);

2° Livello Uno: Prova ed errori (Imparare);

3° Livello Due: Meta (Imparare ad imparare);

4° Livello Tre : Meta del livello due (Imparare ad imparare ad imparare)

Le funzioni cognitive hanno a loro volta una suddivisione collegata alle **tipologie** di funzioni cognitive.

# **Categoria logica dell’imparare ad imparare**

Affronteremo di seguito solo la “Categoria logica dell’imparare ad imparare”.

In questo caso per quanto riguarda le funzioni cognitive superiori abbiamo già lo schema elaborato da G. Bateson per la funzione cognitiva dell’apprendimento[[2]](#footnote-2).

Una possibile elaborazione per la creatività e il problem solving potrebbe essere questa:

0 – Sistema che non apprende;

1. Strategia di apprendimento per prove ed errore;
2. Imparare ad imparare: acquisire un modello per imparare ad imparare;
3. Imparare ad imparare ad imparare: imparare le regole per imparare ad imparare.

Apprendimento livello Zero 0.

Il soggetto o il sistema in base a qualsiasi stimolo o problema fornisce sempre la stessa risposta. In questo contesto possiamo asserire che la persona che è a livello zero di apprendimento non fornisce idee diverse ne quantitativamente ne qualitativamente.

Apprendimento livello 1 “prova ed errori”.

Il soggetto di fronte ad uno stimolo fornisce più soluzioni differenti. Lo schema qui utilizzato è quello del “prova ed errori” .

Apprendimento 2

Imparare ad imparare è il livello di apprendimento delle regole dell’apprendimento.

Apprendimento 3

Apprendimento delle regole dell’imparare ad imparare. L’ontogenesi segue la filogenesi. Solamente poche persone arrivano a questo livello secondo Gregory Bateson. Secondo G. Bateson questo è il livello di apprendimento dove vi sono i saggi e i poeti è un apprendimento per paradossi.

# **TIPOLOGIE**

Le tipologie sono variabili in funzione della specifica funzione cognitiva.

Nello specifico all’interno della stessa funzione cognitiva superiore, vi possono essere differenti tipologie di funzione; facendo un esempio, imparare ad imparare a suonare uno strumento musicale, ha secondo noi, differenti logiche di apprendimento, che imparare ad imparare a parlare una lingua straniera o l’imparare ad imparare a leggere in maniera più efficace.

Percorrendo i lavori già svolti in letteratura, possiamo riconoscere un interessantissimo lavoro nel contributo presentato da Gartner sulle differenti tipologie di intelligenze (per l’80 % infatti svolgeremo delle attività di transfer del concetto sulle differenti funzioni cognitive, in alcuni casi vi sono delle specifiche da aggiungere).

Ricordiamo che le 7 intelligenze di Gartner[[3]](#footnote-3), sono:

1. Artistica (*visiva*);

2. Musicale;

3. Matematica;

4. Verbale;

5. Intrapsichica;

6. Fisica;

7. Interazione (*emotiva*).

In questo senso il nostro approccio, ci pone da un punto di vista concettuale l’obiettivo che una persona può essere arrivata ad un livello di creatività superiore ad esempio nella musica, ma essere ad un livello di creatività visiva, assolutamente bassa. Questo modello è anche confermato dal fatto che nella storia sia stato molto raro che un individuo fosse altamente creativo in campi così diversi pur essendo persone di grande genio.

Prendendo spunto per quanto attiene al modello della creatività, possiamo dire che le **tipologie** possano essere:

1. Apprendimento Artistico (primo, secondo, terzo livello);

2. Apprendimento Musicale (primo, secondo, terzo livello);

3. Apprendimento Matematica (primo, secondo, terzo livello);

4. Apprendimento Verbale (primo, secondo, terzo livello);

5. Apprendimento Intrapsichica, area del sé, (primo, secondo, terzo livello);

6. Apprendimento Fisico, cinestesica (primo, secondo, terzo livello);

7. Apprendimento Relazionale (primo, secondo, terzo livello).

Per cui sistematizzando il modello possiamo avere le 7 funzioni cognitive superiori, 4 livelli logici, 7 tipologie di variabili all’interno della stessa funzione cognitiva e due livelli di metaconoscenza.

**Metaconoscenza**

All’interno di ogni tipologie un individuo ha due schemi di conoscenza:

1. Metaconoscenza: Sapere (conoscere):
2. Controllo: Saperlo gestire;

*Metaconoscenza*, è in grado di sapere come funziona un processo superiore; “*controllo* lo so anche fare in modo naturale”[[4]](#footnote-4). Ad esempio una persona nel campo dell’apprendimento della facoltà della memoria, può sapere come funzionano le mnemotecniche ma non saperle utilizzare.

Un esempio concreto è il nostro corso “Leggere come Leonardo”, un corso di lettura veloce.

In sintesi ogni fase del processo incontra una parte del modello. Quando ci focalizziamo sulla prima parte (motivazione e stato mentale) tocchiamo i livelli di consapevolezza del sé; quando parliamo di lettura veloce stiamo sviluppando un’abilità verbale; quando comunichiamo stiamo sviluppando la meta comunicazione, e quando creiamo, stiamo costituendo l’apprendimento della creatività. Il metodo Leggere come Leonardo è una applicazione pratica del modello qui sopra esposto.

1. Gregory Bateson, *Verso un’ecologia della mente*, Adelphi [↑](#footnote-ref-1)
2. Anche se l’articolo originale di Bateson ha compreso due funzioni cognitive superiori, Apprendimento e Comunicazione, gli esempi e l’evoluzione concettuale applicata sono a nostro parere in realtà da valutare in modo differente. Nello specifico gli esempi portati sono focalizzati secondo noi all’apprendimento e non alla comunicazione. [↑](#footnote-ref-2)
3. In seguito aggiornate a 8 dall’autore. [↑](#footnote-ref-3)
4. Si intende in questo caso il livello di Competenza Inconscia. [↑](#footnote-ref-4)