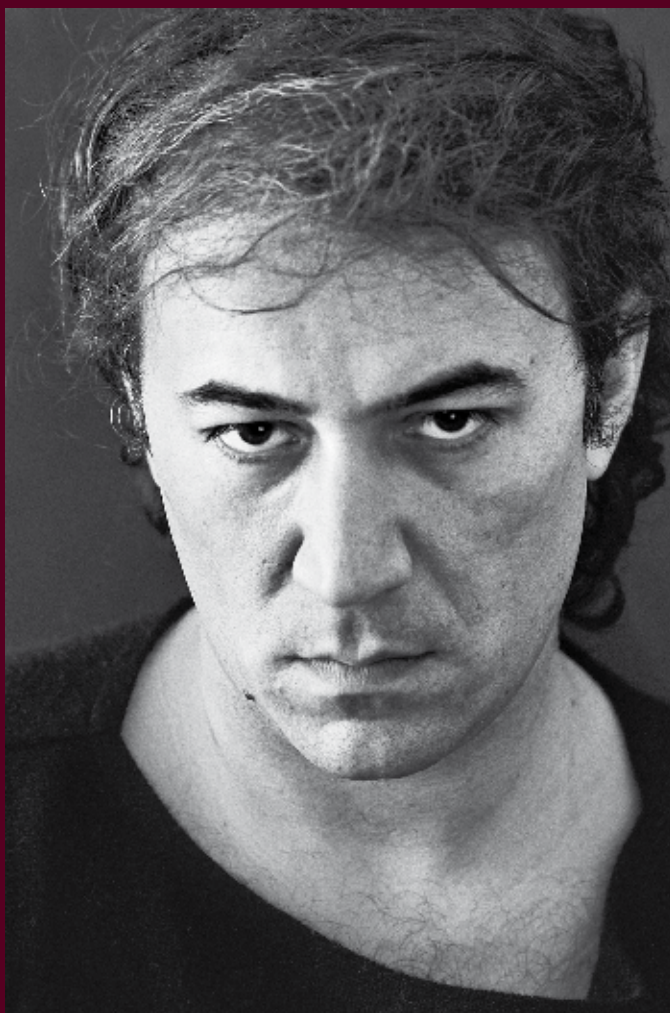


nuova rivista |
letteraria

semestrale di letteratura sociale

n.8 · ottobre 2013



SILVIA ALBERTAZZI, BRUNO ARPAIA,
PINO CACUCCI, MARIA CALABRESE, SALVATORE CANNAVÒ,
GIUSEPPE CIARALLO, ALEX CORLAZZOLI, GIROLAMO DE MICHELE,
ANGELO FERRACUTI, FRANCO FOSCHI, AGOSTINO GIORDANO,
SARA HONEGGER, CRISTINA MUCCIOLI, ALBERTO PRUNETTI,
MIRCO PIERALISI, GIAMPIERO RIGOSI, SERGIO ROTINO,
ALBERTO SEBASTIANI, FABIO TREVES, PAOLO VACHINO,
MASSIMO VAGGI, EMILIO VARRÀ, GIANCARLO VISITILLI

Alegre 

nuova rivista letteraria
Edizioni Alegre

semestrale di letteratura sociale,
anno 4 (5) numero 8 (10), ottobre
2013, prezzo di copertina euro 10,
abbonamento annuale a due numeri
euro 15, da versare sul Conto Cor-
rente Postale 65382368 intestato a
"Edizioni Alegre soc. coop. giornali-
stica, C.ne Casilina, 72/74 - 00176
Roma". Causale: "abbonamento
Letteraria"

Autorizzazione del Tribunale di
Bologna n.8078, rilasciata in data
24 aprile 2010

Rivista fondata da Stefano Tassinari

Collettivo redazionale

Silvia Albertazzi, Bruno Arpaia,
Dunja Badnjev, Marco Baliani,
Guido Barbujani, Michael Becker,
Alberto Bertoni, Pino Cacucci,
Guido Caldiron, Salvatore Cannavò,
Massimo Carlotto, Beppe Ciarallo,
Emidio Clementi, Mauro Covacich,
Maria Rosa Cutrufelli, Mario Dondero,
Angelo Ferracuti, Marcello Fois,
Luca Gavagna, Niva Lorenzini,
Carlo Lucarelli, Milena Magnani,
Giovanni Marchetti, Pier Damiano Ori,
Giampiero Rigosi, Alberto Sebastiani,
Paolo Vachino, Massimo Vaggi,
Grazia Verasani, Simona Vinci, Wu Ming

Hanno collaborato

Girolamo De Michele, Maria Calabrese,
Cristina Muccioli, Alex Corlazzoli,
Giancarlo Visitilli, Sara Honegger, Mirco
Pieralisi, Agostino Giordano, Alberto
Prunetti, Franco Foschi, Sergio Rotino,
Emilio Varrà, Fabio Treves

Direttore responsabile

Salvatore Cannavò

Progetto grafico Le Immagini - Ferrara

Impaginazione ed elaborazioni grafiche
Carlo Manzo

Stampa Arti grafiche La Moderna
Via Tor Cervara 171, 00155 Roma



Demetrio Stratos - Milano 1979

EDITORIALE

La scuola dei numeri primi 1
Salvatore Cannavò

SCUOLA

Una scuola in cui la vita si annoia - Per una critica della scuola come istituzione 3
Girolamo De Michele

Tempi (sempre più) difficili 10
Silvia Albertazzi

Ivan Illich e la descolarizzazione della società 15
Giampiero Rigosi

L'insegnamento della letteratura nelle scuole superiori 21
Maria Calabrese

L'arte è insegnabile (?) 27
Cristina Muccioli

Educazione alla cittadinanza: da Socrate alla Carta Costituzionale 34
Alex Corlazzoli

Ad hoc 39
Giancarlo Visitilli

Liberi di pensare - Intervista a Marisa Valente 43
Girolamo De Michele

Una mappa mostruosa chiamata Nessunposto 48
Sara Honegger

La scuola che vorremmo 54
Mirco Pieralisi

Capire il "nuovo" per la scuola 2.0 59
Alberto Sebastiani

La cruda aderenza della parola al pensiero 64
Agostino Giordano

Ah, che bei tempi! 69
Pino Cacucci

ALTRE SCUOLE

Alla scuola dei dittatori 73
Alberto Prunetti

Tecniche di neoliberalismo nel Pubblico Impiego 77
Angelo Ferracuti

Francisco Ferrer y Guardia e la sua Escuela Moderna 81
Giuseppe Ciarallo

Libertà non contemplata 87
Paolo Vachino

RIPESCAGGI
L'anno del giubileo 91
Massimo Vaggi

Giuseppe D'Agata, il rivoluzionario cortese 97
Franco Foschi

L'ultima frontiera di Antonio Machado 100
Bruno Arpaia

ALTRI LINGUAGGI

Baru: immigrazione e movimento 103
Sergio Rotino

Approdi e derive 107
Emilio Varrà

La galleria fotografica di questo numero

Fabio Treves oltre ad essere considerato il padre del "Blues made in Italy" è conosciuto anche come uno dei fotografi "storici" che hanno immortalato le grandi icone della musica blues e non solo. Nel 1974 fonda la TREVES BLUES BAND e due anni dopo pubblica il primo album omonimo. In quarant'anni di carriera ha partecipato ai più importanti Blues Festival in Italia e all'estero. Ha collaborato con i grandi nomi del blues americano, ed è l'unico musicista italiano ad aver calcato il palco, in due concerti a Milano e Genova nel 1988, con Frank Zappa. Parallelamente alla sua grande passione per la musica nera, ereditata dal padre in età giovanile, ha coltivato quella per la fotografia. Nei suoi scatti, raccolti negli ultimi anni in una mostra itinerante ospitata nei più importanti Blues Festival, colpisce l'originalità del "punto di vista": non sono foto patinate, né tantomeno "studiate"; sono foto scattate da un musicista ad altri musicisti, momenti intimi della sua vita artistica fissati in un negativo formato Leica.



**PER UNA DIDATTICA APERTA AI NUOVI LINGUAGGI
E AL PASSO CON IL PROGRESSO TECNOLOGICO**

Alvin Lee

■ Capire il “nuovo” per la scuola 2.0

di Alberto Sebastiani

L'articolo *Email a una professoressa* di Beppe Severgnini, apparso sull'inserto “Lettura” del “Corriere della sera” (1 settembre 2013), non ha avuto molta eco, ma ha un titolo significativo. C'è da indagare dietro la sua apparente semplicità, dietro l'evidente citazione di *Lettera a una professoressa*, quella scritta dagli allievi della scuola di Barbiana di Don Lorenzo Milani, libro pubblicato nel 1967 e diventato uno dei testi seminali per la riflessione sulla necessità di una nuova scuola in una nuova società, il che vuol dire di una nuova *forma mentis*, cioè un nuovo atteggiamento e una nuova formazione, degli insegnanti.

“ Si è sempre detto “i videogiochi rendono stupidi”, come prima la televisione e prima ancora i fumetti. Sono media da sempre demonizzati e tendenzialmente esclusi dalla scuola, ma praticati dagli scolari ”

“Nuovo” è la parola chiave, in questo discorso. Il “nuovo” di cui, oggi come allora, si parla tanto. Quello che risponde a una richiesta ben precisa, a un sentimento, a un desiderio diffuso di futuro. Non è una situazione insolita. Nei momenti di stagnazione si cerca sempre un’altra strada, rimboccandosi le maniche in prima persona, facendo gruppo o cercando una figura conduttrice a cui affidarsi, per andare verso un orizzonte meno stretto, opprimente, inadatto. O pericoloso. Non sempre però cerchiamo il “nuovo”, ma – per usare un termine alla moda – un “restyling”, cioè non una frattura (metaforica) ma una continuità (reale), più rassicurante e consolatoria.

Severgnini si rivolge a un’immaginata professoressa, oggi, cercando di “aggiungere” qualcosa alla *Lettera*, che non contesta, anzi cita in più momenti. Ricorda all’insegnante-modello che non spetta alla scuola dell’obbligo la selezione, ma all’università, e che, essendo gli insegnanti “minatori di talento e spacciatori d’entusiasmo”, è necessario che “scavino” dentro i ragazzi e “scovino” le loro inclinazioni, “correggendo le loro debolezze”. Così Severgnini critica la tendenza a non cercare le strade adatte per scavare, scovare, correggere. Insomma, formare. Aggiunge poi molte altre “cose”: parla della connessione che lui ha regalato alla sua scuola, ma che non è usata per problemi didattici, burocratici e amministrativi; sostiene la necessità delle aperture pomeridiane delle scuole, di viaggi all’estero, dell’insegnamento dell’educazione civica anche perché i ragazzi possano imparare come usare internet, “uno strumento di comunicazione di massa, un moltiplicatore, un veicolo potente e potenzialmente pericoloso. I nostri giovani connazionali sanno guidarlo. Ma bisogna aiutarli a capire quando fermarsi, e dove non andare”.

La parola “email”, nel titolo, vuole dare un’idea della lontananza dai tempi di Don Milani. Con altre parole o espressioni (inglesi, accolte nell’italiano comune) come “computer”, “internet”, “on line”, “web”, dà infatti un’idea di modernità, anzi di contemporaneità che guarda al futuro. Di “nuovo”. Curioso pensare che il “nuovo” sia un’email, cioè la lettera elettronica, inventata negli anni 60 al MIT e inviata per la prima volta, usando Arpanet, nel 1971. Cioè negli stessi anni di *Lettera a una professoressa*.

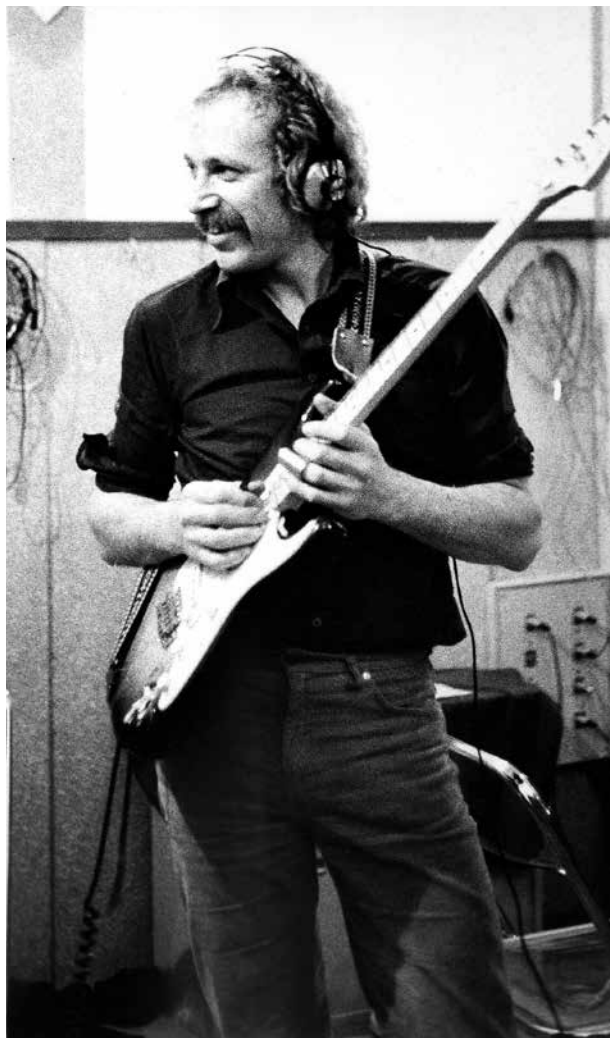
“Email” esprime comunque un’idea di futuro, novità, ma per alcuni incute timore, come tutte le tecnologie che arrivano a scardinare le precedenti, o meglio a “rimediarle”, cioè assorbirle, modificarle, innovarle e sostituirle (come scrissero nel 1999 Jay Bolter e Richard Grusin in *Remediation*). Un titolo come quello usato in un intervento dalla giornalista Benedetta Cosmi, *Lettera per email a una professoressa* (Nuova Cultura) sembra proprio un compromesso conciliante per un



Chicago Blues redim

paese in cui, stando ai dati Istat sull’uso del computer e di internet, nel 2012 solo il 55,5% delle famiglie dispone di un accesso a internet e il 59,3% di un personal computer, mentre rispetto al 2011 passa dal 45,8% al 48,6% la percentuale delle famiglie che accede al web mediante la banda larga. Non sorprende che le famiglie con almeno un minorenni siano le più tecnologiche, né che il divario tecnologico sia legato al territorio e alle differenze sociali. È però significativo che il 26,5% delle famiglie consideri internet “inutile e non interessante”. Chi lo usa, invece, lo fa prevalentemente per spedire o ricevere email (81,3%), per cercare informazioni su merci e servizi (67,7%) e per postare messaggi su chat, social network, blog, gruppi di discussione e servizi di messaggia istantanea (51,2%). E cresce, rispetto al 2011, la quota di coloro che hanno usato internet per leggere o postare opinioni su problemi sociali o politici o per partecipare a consultazioni o votazioni.

I giovani, ed è questo il dato che più ci interessa, sono i più attivi nella fruizione culturale, usando il web per



Dave Kelly (Blues Band) - Milano 1980

leggere giornali, news, riviste (50,5%), ascoltare la radio (27,2%), guardare programmi televisivi (25,7%), guardare in streaming un video o un film (rispettivamente 31,3% e 22%). Il 28,6% degli individui di 14 anni e più si è connesso alla rete da luoghi diversi da casa o dal posto di lavoro mediante un telefono cellulare, smartphone o altro dispositivo mobile, e in prevalenza per spedire o ricevere email (66,5%), partecipare a siti di social network (54,4%), per usare il gps o altre applicazioni per il rilevamento della localizzazione (54,2%). Non stupisce quindi che nelle famiglie con un componente inferiore a 18 anni sia più frequente la connessione a banda larga (70,8%), nonché il possesso di lettori dvd (81,5% contro il 59,4% della media nazionale), videocamere (45%) e consolle per videogiochi (46,5%). Ed è di rilievo, a questo proposito, la quota che si connette al web per giocare o scaricare giochi, immagini, film, musica (43%).

L'indagine Istat sostiene infine che "il fatto che l'utilizzo del personal computer da parte dei bambini e dei ragazzi con genitori con un basso livello di istruzione

sia estremamente contenuto anche a scuola, indica che il sistema scolastico non riesce a compensare le carenze dell'ambiente familiare". Eppure da tanto si parla di "Scuola 2.0", con un calco su "web 2.0", ovvero l'espressione che segna un'evoluzione del web dalla staticità, il cosiddetto "1.0", alla dinamicità interattiva tra sito web e utente, dai blog, forum e chat alle piattaforme di condivisione e i social network. Quindi "Scuola 2.0" sarebbe la scuola dinamica, al passo coi tempi, cioè quelli dettati dalle nuove tecnologie che modificano il mondo. Peccato, anche in questo caso, che molti parlino ormai comunemente di "web 3.0", perché la sua evoluzione continua, e il 2.0 sia già in parte il passato.

Ad ogni modo, "Scuola 2.0" è un'espressione entrata nell'uso. Digitandola nei motori di ricerca appaiono siti e documenti che offrono unità e materiali didattici, corsi, software, lezioni e conferenze in video, tutoring, normative, dimostrazioni e molto altro. E non appaiono solo come "Scuola 2.0", ma anche come "Educare 2.0", o "Classi 2.0", perché è soprattutto l'elemento numerico ad avere successo. In quanto rimanda a un immaginario vago ma condiviso e va incontro a una richiesta diffusa: tutti vogliono e sostengono una scuola moderna, capace di formare studenti per farne cittadini consapevoli, uomini e donne dell'era digitale.

Anche il Miur ha elaborato un "Piano Scuola Digitale", perché "per modificare gli ambienti di apprendimento attraverso l'integrazione delle tecnologie nella didattica occorre trasformare gli ambienti di apprendimento, i linguaggi della scuola, gli strumenti di lavoro ed i contenuti".

Il Piano (hubmiur.pubblica.istruzione.it/web/istruzione/piano_scuola_digitale), presenta diverse "azioni" per la Scuola Digitale: propone prodotti multimediali utili ai docenti per lo sviluppo di materiali didattici personalizzati (Editoria Digitale Scolastica), sostiene l'uso della LIM (Lavagne Interattive Multimediali) come strumento efficace per promuovere un percorso graduale d'innovazione nella didattica, un utilizzo costante e diffuso delle tecnologie per la sperimentazione di metodologie didattiche avanzate (Cl@ssi 2.0), e non dimentica che le nuove tecnologie offrono possibilità agli studenti ospedalizzati o in terapia domiciliare (HSH@Network), né che la formazione nell'ambito della comunicazione multimediale possa agevolare il reinserimento sociale dei minori detenuti (@urora e Oltre l'@urora).

Inoltre, il 27 settembre 2013, il ministro dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca Maria Chiara Carrozza ha firmato il decreto che sancisce tempi e modi del passaggio dalla carta all'e-book, che dovrà essere – recita il comunicato pubblicato sul sito del

Miur – “fruibile su tutti i supporti digitali (tablet, pc, lavagne interattive di produttori diversi), in modo da lasciare la massima libertà nell’acquisto a famiglie e insegnanti”.

Percorsi, idee, iniziative e disposizioni interessanti, giuste, ma – senza entrare nel merito degli stanziamenti effettivi, della loro gestione e dei continui tagli che affliggono ormai da troppi lustri la scuola, l’università e la ricerca italiane – queste presentazioni sembrano investire l’avvento degli strumenti tecnologici di un potere salvifico, taumaturgico: la loro presenza è un’azione che cambia lo stato delle cose. È vero, in parte. Nel senso che un nuovo strumento, se usato anche solo parzialmente in modo corretto, può modificare l’ambiente. Ma il problema è che questi oggetti tecnologici, questi strumenti, “computer” e “internet”, non vengono portati nelle grotte. E soprattutto queste grotte non sono abitate da uomini primitivi o scimmioni che vedono apparire per la prima volta una sorta di totem, come in *2001 Odissea nello spazio* di Stanley Kubrick.

Chiunque affronti la questione, ormai, sa che le competenze nell’uso delle nuove tecnologie è solitamente molto più alta in chi siede ai banchi che in chi occupa la cattedra. Anche se molti docenti usano da anni siti e blog per fornire materiale ai propri studenti, interagire e discutere con loro. Ma il problema non sono le competenze, che comunque servono, quanto l’alfabetizzazione. La scuola deve puntare alto: deve formare cittadini, uomini/donne consapevoli. Quindi disporre di strumenti (dalla Lim ai tablet, dai proiettori alle aule attrezzate, dotate di connessione veloce) diventa sempre più una necessità, ovviamente, ma anche capire a quale scuola servono questi strumenti.

I cambiamenti in atto sono tanti, con aspetti positivi e negativi, e “il futuro della cultura digitale – vostro, mio e nostro – dipende da come riusciamo a imparare a usare i media che hanno permeato, amplificato, distratto, arricchito e complicato le nostre vite” (Howard Rheingold, *Perché la rete ci rende intelligenti*, Raffaello Cortina, 2013). Può sembrare una banalità, ma non lo è. Ci sono problemi di vario livello: tipologie testuali che richiedono abilità diverse, dispersione dell’attenzione, questioni di privacy e copyright, problemi di attendibilità, cyber-relazioni, produzione di contenuti (informazioni e altro) da cui terzi traggono profitto...

Non c’è una ricetta. Si discute spesso di come dare un’alfabetizzazione psicologica prima che tecnica, per vivere le comunità virtuali, gestire l’attenzione e l’eccesso d’informazioni. Si discutono didattiche che si confrontano addirittura coi videogame: chi videogioca, infatti, apprenderebbe la grammatica interna del

gioco e quella esterna delle community che ragionano del gioco (perché non si impara a videogiocare da soli, ma sempre con altri), sperimenterebbe, tra fallimenti e successi, sfide per cui elaborare strategie, percorsi che diventano storie, in cui l’identità “reale” incontra quella “virtuale” del personaggio e si fa “proiettiva”, cioè sceglie come agire, confrontandosi con diversi punti di vista, trovando e usando informazioni, imparando tecniche e trucchi (James Paul Gee, *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale*, Raffaello Cortina, 2013).

Si è sempre detto “i videogiochi rendono stupidi”, come prima la televisione e prima ancora i fumetti. Sono media da sempre demonizzati e tendenzialmente esclusi dalla scuola, ma praticati dagli scolari. Per i docenti, però, il problema non è vivere e condividere con gli studenti un uso tecnologico, un entertainment o un consumo mediatico. Non è questione di essere aggiornati sull’ultima app, sul social network più frequentato, o sul videogame più venduto del momento. Non è questione di avere argomenti in comune, o di accoglierli nella didattica. Questo è “restyling”. La questione è invece accettare la frattura che esiste col mondo dei cosiddetti “nativi digitali” e scoprire il mondo in cui i ragazzi sono immersi. Cioè, se vogliamo interagire, se vogliamo usare nuovi strumenti, se vogliamo una scuola nuova, “2.0”, bisogna capire che mondo è il “2.0”, che lingua parla, che grammatica presenta. Quindi serve partire da un’alfabetizzazione degli insegnanti, partendo dalla comprensione del “2.0” dei ragazzi. E gli studi sull’argomento non mancano.

Henry Jenkins, Frank Rose e molti altri ci insegnano che viviamo tra testi che veicolano storie che viviamo. Non è una ripetizione: le storie ci circondano, ci intrattengono, ci plasmano e allo stesso tempo noi possiamo relazionarci con esse, vivendole e/o riscrivendole. E se il racconto egemone da sempre delinea il modello in cui immedesimarsi o con cui confrontarsi, e lo scontro tra racconti diversi determina i passaggi culturali storici, oggi la situazione è decisamente complessa. I testi che veicolano storie sono tanti e variegati, e tante e variegata sono le relazioni che con essi si instaurano. Negli ultimi decenni, con la diffusione planetaria dei cosiddetti nuovi media, con la nascita di una rete sovranazionale, con il potenziamento e l’aumento dell’accessibilità a internet e delle competenze per lavorarci, anche collettivamente, unendo capacità diverse, i testi si sono moltiplicati e ibridati in maniera incontenibile.

Tutto si tiene in questo ambiente. Testi tradizionali (scritti, orali, visuali, sincretici...), testi migrati dal cartaceo al digitale (e viceversa) e “rimediati”, te-



Bob Margolin (Muddy Waters Band) - Pavia

sti da esperire come i videogame o i giochi di ruolo. Testi digitali (evanescenti, manipolabili, a vocazione ipertestuale e multimediale), pagine web, web tv, radio 3.0, libri elettronici, produzioni “crossmediali” o “transmediali” fruibili in maniere diverse, attraverso *device* e strumenti di vario tipo, dal computer e dal tablet allo smartphone e all’e-reader. Ora aspettiamo i Google glass.

I fruitori delle storie ci interagiscono. La produzione non è più solo verticale, dal produttore al consumatore, ma diffusa e partecipata. I lettori aderiscono alla costruzione e allo sviluppo di storie scrivendo, commentando, *uploadando* (e prima girando, scattando o reperendo) filmati e fotografie, cliccando, condividendo, *ritweettando*... Vivono così in storie tentacolari e partecipate, attraverso i media (vecchi e nuovi) e in diversi casi attraverso il corpo, come ad esempio i *cosplayer*. E nulla è fuori da questo circuito. Con esso bisogna confrontarsi.

I giovani vivono immersi in questo ambiente, come testimoniano anche i dati Istat. La rapida carrellata che avete appena letto risulta un blob indistinto in cui sono mescolati testi, ambienti comunicazionali, piattaforme, lettori impliciti ed espliciti diversi. È che nulla è più a compartimenti stagni. Questo è il punto. Imparare a interagire con questo blob, in cui si plasma

la *forma mentis* dei ragazzi (e dal quale gli adulti non sono esclusi, né ne sono immuni), è la sfida che la scuola deve accogliere. La “Scuola 2.0” non è quindi quella che usa gli strumenti nuovi, le nuove tecnologie, ma quella che capisce questa realtà e insegna a relazionarsi con essa. Che insegna a distinguere, a leggere criticamente.

Gli scenari futuri della scuola delineati dall’Ocse, dall’arroccamento nello status quo allo smantellamento, passando per la possibilità positiva che riacquisisca un ruolo sociale, richiedono, come giustamente afferma Girolamo De Michele in *La scuola è di tutti* (Minimum fax 2010, a cui rimando per un approfondimento), un ripensamento della didattica e dei saperi da veicolare. E se si vuole parlare di “Scuola 2.0” si deve pensare una non facile alfabetizzazione dei docenti (con corsi da organizzare e finanziare seriamente) per costruire un nuovo percorso con gli studenti. Servono strumenti per leggere, analizzare, comprendere, interagire anche criticamente con i testi della contemporaneità, il che non vuol dire, ovviamente, che bisogna affrontare solo questi, né che gli “strumenti” siano solo quelli offerti dalla tecnologia. I mezzi sono necessari, ma serve una mente che capisca, per usare un’espressione ormai comune, che i barbari sono alle porte. E che la scuola non può arroccarsi né soccombere.