

3 Il nostro viaggio all'interno della cultura non cultura giovanile prosegue con una riflessione sul ruolo dei nuovi saperi e delle nuove tecnologie. Nella prossima puntata affronteremo il tema del linguaggio. Si è davvero impoverito quello giovanile o ha trovato nuove formule?

Se i giovani rifiutano lo studio le colpe sono anche dei «prof» E gli esperti sono divisi sulle cure

«Disinformati sommersi», «edonisti informati», «lettori onnivori» e «saltuari». Partiamo pure dalla gassosa sociologia con cui il Censis radiografa la cultura dei giovani, tra i quattordici e i ventuno. Quel che ne vien fuori, abbiamo letto, è il «magma fluido». Con isole di solida cultura, buon rapporto con libri, musei, lirica e biblioteche, e poi un mare magno di turisti multimediali. Frequenti i passaggi di campo, tra un gruppo e l'altro, e al loro interno. Ma la mobile galassia entra in crisi e collassa quando entra nei recinti della scuola. Laddove il 55% degli intervistati, secondo il Censis, recalcitra alla lettura «come dovere». E dove, com'è noto, solo uno studente su tre giunge alla laurea. E allora è gioco forza, sebbene un po' antipatico, osservarli anche «dalle cattedre» questi giovani. E cominciamo da Giulio Ferroni, ordinario di letteratura italiana alla Sapienza di Roma, protagonista in questi anni di una forte polemica contro le colpe della pedagogia italiana. «Dividerei gli studenti in due fasce - dice Ferroni - C'è un 10-15% di essi padroni di notevoli abilità semantiche, originali, razionali e creativi. Gli altri sono immersi in una zona fluttuante, con modelli culturali variopinti e ibridati». I «fluttuanti» per Ferroni, «non sono indifferenti, piuttosto schiacciati sul contingente. Mimetici quanto a gerghi, mode e tratti esteriori del vestire. Non sanno «situarsi», né sanno inquadrare quel che apprendono. Del che è espressione un linguaggio disarticolato, con parole prive del loro referente. Ecco, è proprio l'intermittenza la categoria chiave per inquadrarli: intermittenza del linguaggio dell'attenzione...».

E così affiorano i fantasmi dei media e dello zapping. L'azione capillare che esercitano sul sensorio giovanile, come il sociologo Usa Postman diagnostica da anni. «Si - spiega Ferroni - Postman ha visto giusto: manca la capacità di connettere mentalmente i contenuti narrativi, di riempire di «durata» quella cronologia che di per sé i giovani rifiutano. Colpa dell'assenza di modelli critici forti. Del mito dell'interdisciplinarietà. Invece di mettere al centro il rinnovamento entro le discipline, la scuola italiana ha celebrato la pedagogia come scienza fine a se stessa, lo sperimentalismo dell'«imparare ad imparare», e dell'imparare come gioco».

Dunque, scuola e insegnanti sotto accusa. Non sono loro a fabbricare il «semilavorato» che poi accede all'Università? Sentiamo al riguardo Lucio Russo, Ordinario di calcolo delle probabilità a Roma 2, autore di un volume Feltrinelli sul cui titolo torneremo: «Segmenti e bastoncini (Dove sta andando la scuola?)». «Il livello culturale della scuola - dice Russo - è crollato. Ci sono ancora buoni licei e buoni insegnanti. Ma mi sono imbattuto in docenti delle medie incapaci di capire la trama di un racconto, e in docenti di matematica che, non sapendo se lo zero sia un numero o meno, affermano che la cosa dipende dagli autori! Quanto ai ragazzi che arrivano all'Università, per lo più non sanno scrivere in italiano. E ovviamente non sanno nulla di matematica». Suvvia, professore, non esagera? «No, è proprio una situazione avvilente, che si consuma tra l'indifferenza degli intellettuali italiani. Altro

Il sogno



degli iper-studenti

Vecchia scuola e nuovi media separati in classe

esempio: la totale cancellazione del metodo dimostrativo nelle scuole. Niente più geometria piana, né geometria analitica. Incapacità assoluta di risolvere equazioni o integrali: già oggi negli Usa gli studenti non calcolano. Tutto è affidato al computer, e tra poco ciò sarà normale anche da noi. Salvo per certe élites? E qui veniamo ai «segmenti» e ai «bastoncini», a Russo tanto cari. I primi sono frutto di astrazione, ricavati sulla «li-

va, analoga quella che marcava la distanza tra le vette greche della geometria e l'«arretramento» romano (antico) delle scienze. Iato - che solo il Rinascimento italiano riuscì a colmare». Russo è critico con la Riforma di Berlinguer: «La filosofia come disciplina annegherà negli «elementi di filosofia», la storia antica verrà compressa, e già oggi gli alunni saltano dai secoli antichi al medioevo. Sicché il lodevole recupero del 900 can-



MARAGLIANO. Deve affermarsi l'ipertesto, il sapere come «rete». Facendo entrare la tecnologia e il computer nelle aule

nea retta», sui «piani». E per via di segmenti si costruisce il triangolo, figura concettuale. I «bastoncini» invece sono gli esempi solidi, le bacchette con cui si fa costruire ai ragazzi le figure. Bene, dice Russo in metafora, «nella scuola prevale il concretismo corporeo dei bastoncini, contro ogni capacità di analisi, e dimostrazione». Insomma una regressione conosciti-

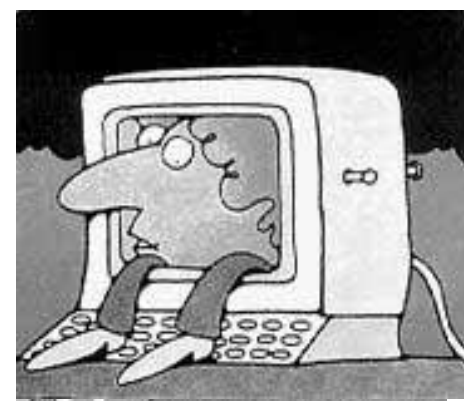
cellerà intere fasi. Regnerà sovrana la tecnologia didattica, e una visione eclettica della scuola dove ognuno compra ciò che vuole». E a coronamento di queste aspre considerazioni Russo diagnostica: «Vincerà la logica dell'infarinatura, coerente con una società di venditori, di comunicatori. Il sapere sarà privilegio di pochi, e agli altri resteranno abilità generiche».



FERRONI. I giovani sono fluttuanti, non sanno legare i contenuti fra di loro. Mancano modelli critici forti

Agli antipodi l'analisi di Roberto Maragliano, pedagogista a Roma e coordinatore della Commissione ministeriale dei «saggi» incaricata di individuare i saperi fondamentali per la scuola del prossimo futuro: «A differenza di molti, sulla crisi dell'apprendimento coltivo innanzitutto il dubbio. Ciò detto, la crisi è frutto di una sfasatura tra due «apprendimenti»: quello spontaneo che avvolge i bambini, già addestrati dai media, e quello tradizionale, scolastico. Mentre segni, suoni e immagini sono ormai inscindibili, la scuola torna a separarli, a cristallizzarli. Bisogna aprire le aule alla dinamica multimediale, rompere le barriere disciplinari e modellare l'insegnamento su questa realtà pervasiva». Un esempio didattico? Ecco: «Richiesti di riassumere un testo come Blob, gli alunni di una scuola ne furono incapaci. Funzionò benissimo quando si chiese loro di produrre associazioni libere sul testo». Ed ecco delineata l'utopia pedagogica di Maragliano: «Al posto di una scuola, che privilegia la scrittura testuale, deve affermarsi l'ipertesto, il sapere come rete: un sapere empirico, immersivo, intuitivo, intertestuale». Ma non si rischia così di frantumare il sapere, di tenderlo estensivamente sino a liofilizzarlo? «No - replica Maragliano - le aree disciplinari rimangono: come aree aperte però, legate e at-

traversate da saperi portanti, veicolari, quali ad esempio la nozione di «territorio», «suono», e poi dalla lingua inglese come idioma universale. Naturalmente si tratta di immergere la tecnologia nella scuola, rendendola aderente ai saperi. E al sapere spontaneo, alle abilità mediatiche di cui i



ragazzi sono già portatori». In sintesi, il sapere come ipertesto, per ricucire scuola e vita. Una tesi sulla quale Anna Oliverio Ferraris, docente di Psicologia a Roma, dissente fortemente: «La pratica sperimentale - afferma - dimostra che i bambini non trattengono alcun contenuto dagli ipertesti. Sono in grado di manovrarli, di riconoscerne la logica, ma saltano da un

Le esperienze pilota all'estero

E in Francia i ragazzi imparano a costruire da soli i videogiochi

I ragazzi sono «mostri» ai videogame e maneggiano il computer come gli adulti la macchinetta del caffè. Nell'era tecnologica - la loro - si trovano naturalmente a proprio agio e sviluppano abilità mediatiche fin dall'infanzia. Ma nuova tecnologia non equivale, ancora, a nuovi metodi di insegnamento. La scuola e i ragazzi parlano due lingue diverse. E sebbene la cultura informatica, inclusi i videogiochi, sia tenuta in forte considerazione dagli intellettuali interessati alle nuove tecnologie, lo scollamento fra scuola e società da una parte e «competenze» giovanili è forte. Un altro elemento legato al sapere multimediale «disturba» l'adeguamento ai tempi della scuola: la tecnologia digitale rende quasi obsoleta la figura dell'insegnante come colui che trasmette conoscenze. «Ogni seria riflessione sul divenire dei sistemi di educazione e formazione nella cybercultura deve fondarsi su un sistema preliminare della mutazione contemporanea del rapporto con il sapere», sottolineava nel convegno veneziano «Scuola in rete: educare alla comunicazione» Pierre Lévy, docente universitario a Parigi-8 del quale la collana Interzone della Feltrinelli ha pubblicato *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*. «Se la gente apprende nelle sue esperienze sociali e professionali - prosegue Lévy - se la scuola e l'università stanno progressivamente perdendo il monopolio della creazione e della trasmissione della conoscenza, i sistemi pubblici possono quanto meno farsi carico del nuovo compito di orientare i percorsi individuali nel sapere e di contribuire al riconoscimento dell'insieme dei know how in possesso delle persone, inclusi quelli non accademici». E in grado, oggi la scuola, di «fare a meno» dell'insegnante?

Dei videogiochi si è fatto un gran parlare. Molte persone sono preoccupate, con valide motivazioni, per l'enorme diffusione di questi giochi e per la potenziale nocività. E colpa non solo della te-

tato i videogiochi a scuola fornendo l'opportunità di costruire il proprio gioco al computer. Col risultato che i bambini coinvolti nel progetto, in un anno non solo hanno programmato un proprio videogioco, ma hanno predisposto la guida all'utilizzo, la pubblicità per venderlo e curato gli aspetti della vendita in una fiera.

E sempre sul tasto dell'acquisizione di competenze insiste Gomma, pioniere in Italia, insieme al gruppo di Decoder, nell'utilizzo alternativo della tecnologia informatica e della rete. Gomma, tra l'altro, ha partecipato a un programma per ragazzi di Raidue, *Gocart*, con una rubrica divulgativa di cybercultura. «Tempo fa ho tenuto una conferenza in un liceo scientifico di Milano - racconta -. Su cento studenti, cinquanta avevano il computer in casa, sei lo usavano, solo uno si collegava a Internet. E pensare che in quel liceo c'era anche come materia di insegnamento «attività multimediali». Il problema sta nell'utilizzare il computer con i vecchi metodi di insegnamento. E le due cose stridono», racconta. Perché ci dice questo? «Perché se a scuola te lo insegnano allora il computer lo usi. E in Italia la situazione scolastica è tragica. Invece in Germania, ad esempio, dove il linguaggio informatico viene insegnato già nelle scuole medie superiori, riescono a formare programmatori di 11-12 anni. La cosa bella del computer è che se possiedi le competenze necessarie, puoi fargli fare tutto quello che vuoi tu. E quindi è la programmazione che andrebbe insegnata». E qui si pone il problema della formazione degli insegnanti, spesso ignoranti in materia. Ma si pone anche un altro problema, fa notare Gomma, «che oggi avere un computer a casa è una questione di classe. Chi ha i soldi per comprarlo e chi no. E non solo. L'Italia è ancora molto indietro nella cultura informatica. Da un lato, la società civile ha gli stessi bisogni della so-

levisione, ma anche dei videogiochi se i ragazzi leggono poco? «Il leggere meno è un fatto grave e riguarda tutti: la scuola, i genitori, chi si occupa di attività educative - risponde Francesco Carli, che dei videogiochi ha scritto la storia per Castelvichi, *Space invaders* -. È grave e non si discute. Io una domanda però me la pongo. Possibile che di fronte a un uso così diffuso della multimedialità gli diritti non abbiano trovato un altro modo per raccontare che non sia più solo il libro? Davvero non si può fare alcuno sforzo per adeguare i linguaggi?». Parlare di multimedialità e informatica, comunque, non è solo parlare di linguaggi, ma soprattutto di competenze. Rimanendo nell'ambito dei videogiochi, ad esempio, in alcune scuole francesi, all'interno degli esperimenti pilota, si è ribaltata la questione e por-

cietà americana, una di quelle più avanzate tecnologicamente. Le persone, cioè, chiedono computer. Ma, dall'altro lato, c'è stato da noi uno sviluppo molto sbilanciato che ha prodotto una paradossale ingoranza su tutto ciò che sta dietro lo sviluppo tecnologico e la mancanza di tutta la serie di valori nati e legati alla società informatica. Il dibattito che ha coinvolto tutta l'America sui diritti legati a questo sviluppo in Italia non c'è stato. Prendiamo il diritto alla privacy. Credo che se non fosse stato per Rodotà nessuno si sarebbe posto il problema. Un altro esempio è l'impero della Microsoft che negli Usa non può fare quello che vuole ma che in Italia ha una posizione di monopolio che nessuno denuncia».

Stefania Scateni

RUSSO. Con questa riforma la cultura diventa infarinatura. Andiamo verso una società di venditori, senza un vero sapere

di montaggio. Invece, esaltando a scuola l'immagine, si celebrerebbe una cultura «mostrativa», ludica, solo gratificante. E in funzione di un apprendimento legato, quello che ha già trionfato, purtroppo: la maggior parte degli studenti è incapace di concentrazione, ed è deficiente di abilità logico-linguistiche e spaziali».

Dunque, studiosi concordi sul crollo della trasmissione del sapere, divisi sui rimedi. La scuola deve piegarsi punto e basta agli «alfabeti» dell'economia globale? Oppure deve poterne filtrare le domande? E poi il tempo familiare dell'infanzia deve essere così diviso, come oggi, tra «mammaTv», gratificazioni e «addestramenti» vari, senza racconti, giochi veri e spazi urbani? Già, perché l'ignoranza e il sapere dei giovani si costruiscono poco a poco, e da lontano: dai «valori» di fondo. Ma qui il discorso è veramente un altro...

Bruno Gravagnuolo