

NUOVA SECONDARIA

MENSILE DI CULTURA, RICERCA PEDAGOGICA E ORIENTAMENTI DIDATTICI

10

GIUGNO
2022



MARITAIN NEL SUO TEMPO E NEL NOSTRO TEMPO

LA VERA CURA DELLA DISPERSIONE
SCOLASTICA

LA SCUOLA UCRAINA TRA
RICERCA DELL'IDENTITÀ NAZIONALE
E PLURILINGUISMO

UCRAINA, RUSSIA E NATO
TRA IL 1989 E IL 2022

DONNE MATEMATICHE

EDITORIALE

Giovanni Gobber, Scuola e vicende ucraine 5

FATTI E OPINIONI

La lanterna di Diogene

Fabio Minazzi, L'analfabetismo degli alfabeti 7

Percorsi della conoscenza

Matteo Negro, Nella morsa di Hegel 9

Le culture nel digitale

Salvatore Colazzo e Roberto Maragliano, Dall'utopia del Game alla realtà della guerra 10

Demetrio Ria, *Metaversi*: ambienti di gioco per l'educazione del pensiero laterale 12

PROBLEMI PEDAGOGICI E DIDATTICI

Giuseppe Bertagna, «*Ri-formare*» il sistema di istruzione e formazione tra ritardi e ultime occasioni (PNRR) 14

Vincenzo Fano, Ucraina, Russia e Nato tra il 1989 e il 2022. Come gli studiosi hanno ricostruito la storia dell'Est europeo dall'89 al '22 22

Dorena Caroli, La scuola ucraina tra ricerca dell'identità nazionale e plurilinguismo 27

Lina Grossi, Silvana Serra, Passo dopo passo. Capire la "dinamica inventiva del testo" (2) 30

Laura Palazzani, Francesco D'Agostino: filosofo del diritto e biogiurista 33

Simone Bocchetta, Mauro Ceruti, "maestro del nostro tempo" 35

STUDI

Calogero Caltagirone, Maritain nel suo tempo e nel nostro tempo. Attualità della questione educativa 36

Vincenzo Schirripa, Gli anni americani di Jacques Maritain e l'orizzonte pedagogico contemporaneo 38

Antonella Iacono, Il senso dell'educare per Maritain 41

Markus Krienke, Jacques Maritain e l'educazione alla coscienza democratica 45

Rosa Indelicato, Ripensando alla filosofia dell'educazione di Jacques Maritain 49

PERCORSI DIDATTICI

Elena Valentina Maiolini, Letteratura e Bibbia. *Noli me tangere* di Andrea Camilleri 54

Maria Laura Corradetti, Visite guidate sul restauro: come rafforzare le competenze degli studenti in Storia dell'arte 58

Marina d'Errico, Archetipi letterari e fiction televisive: il caso *Game of Thrones*. La celeberrima serie tv di fama globale può essere uno strumento didattico? (2) 63

Paolo Bussotti, Gabriele Pulcini, Dimostrazioni diverse di uno stesso teorema: loro importanza didattica 69

Demetrio Ria, Donne matematiche: storie di donne e di ἀλήθεια (2) 74

LINGUE

Martina Biondelli, Il volto, l'anima, le voci del silenzio 80

Valeria Mangione, Le lingue e la riscoperta delle radici comuni europee lungo le vie di pellegrinaggio 86

LIBRI 88

INDICE GENERALE DELLA XXXIX ANNATA 89

Le culture nel digitale

di Salvatore Colazzo e Roberto Maragliano

Dall'utopia del Game alla realtà della guerra

In una lunga intervista a *La Lettura* sul *Corriere della Sera*¹, Alessandro Baricco prova a chiedersi, alla luce degli sviluppi più recenti, cosa ne sia oggi del *Game*, cioè della prospettiva maturata negli anni Sessanta del secolo scorso di dar vita ad un mondo meno rigido, autoritario, gerarchico, rispetto a quello del passato. In quell'orizzonte l'idea di rete agiva come *metafora influente*, dotata di un valore potentissimo, insieme espressivo e performativo, e capace di configurare un mondo sempre più fluido, relazionale, interconnesso, alludendo ad un universo di cose, pensieri, azioni dove ogni confine tende ad essere obsoleto. Come sempre succede, dal confronto fra le forze in campo, quella libertaria, espressa nel concetto dell'*open source*, e quella del capitale economico e finanziario, venne fuori la per tanti versi contraddittoria idea della *globalizzazione*, che, se per un verso ha significato accesso libero alle risorse informative, disintermediazione nella connessione fra il momento della produzione e quella del consumo o dell'accesso ai servizi, possibilità per tutti di autorappresentarsi nello spazio digitale e di sentirsi abilitati a essere partecipi di forme di relazionalità ben più ampie rispetto a quelle consentite dai gruppi e dalle comunità territoriali, per altro verso ha comportato un incremento dello sfruttamento delle risorse del pianeta e un forte sconvolgimento delle forme del lavorare e del vivere. Questa situazione contraddittoria ha reso ben più problematici di quanto

non fossero prima, fino a diventare addirittura drammatici, il rispetto della *privacy*, la distribuzione di ricchezza, il contrasto dei meccanismi monopolistici.

La rivoluzione digitale, almeno per come veniva teorizzata dai generosi visionari della prima ora, era la risposta pacifica, *dolce*, sosteneva il filosofo Michel Serres, alle guerre e i disastri del Novecento, ed esprimeva il desiderio di far coincidere la densità e la trasparenza della comunicazione con i principi e i doveri della democrazia. D'altro canto, c'erano, interni al processo di affermazione del sapere e delle pratiche digitali, dei movimenti ideologici interessati a garantirsi, in quanto depositari delle competenze tecniche, il controllo culturale e politico né mancavano, al di fuori, ed anzi erano maggioritari, atteggiamenti di dubbio quando non di aperta ostilità ai processi in corso.

Oggi siamo di fronte alla plateale messa in questione di quello spirito utopistico, ma anche di ogni parallelo atteggiamento razionalistico o di ogni illusoria convinzione di potersi tener fuori dell'universo digitale. Tutt'al più i perplessi, ieri apocalittici e ora diventati fatalisti, si riducono a pensare che siano in gioco degli strumenti materiali e non dei valori spirituali, di civiltà, e che, quindi, il vero *gioco* che viene fatto sia quello di un capitalismo cinico, duro, spietato. Ecco come avviene che, ai loro occhi, l'idea del *Game* si tinga di ambiguità: se di gioco si tratta, sarebbe un gioco truccato.

Ma il mondo si muove, cambia, soprattutto questo nostro mondo. Ogni



generazione nasce e cresce con un digitale diverso da quello di prima. Perché come cambia il mondo ricostruito dal digitale cambia anche il digitale che costruisce il mondo. La rete da locale s'è fatta globale, arrivando ad inghiottire e moltiplicare la realtà tutta, ma ora, e non solo per ragioni esterne, essa sta vivendo una sorta di ripiegamento, sente la rimonta delle istanze del regionale, del locale, sia pure a ben altro livello di grandezza. Del resto, le dinamiche commerciali (ma anche quelle belliche) tra occidente e oriente hanno proprio la rete come importante e pervasiva posta in gioco: ed è un fenomeno che tocca ognuno di noi quando decidiamo di comprare quella data merce rispetto a quell'altra.

I confini tornano insomma ad ispessirsi e le visioni del mondo a tribalizzarsi. C'è la guerra. "Il cammino abituale degli umani – osserva Baricco – è fatto di due passi avanti e uno indietro. Questo conflitto è un evidente passo indietro ma i risultati del *Game* non vanno sottovalutati. Innanzitutto, rende più difficile la guerra. Il campo aperto in ambito economico, ad esempio, con le sue interconnessioni, complica a tutti la

1. *La guerra dei due mondi*, di Alessia Rastelli, 24/4/2022, pp. 5-6.



via dello scontro. Sia il Paese aggredito sia il Paese aggressore, inoltre, oggi sono inseriti, nel bene o nel male, in un sistema più fluido di informazioni, alleanze, aiuti”. Ma, è il primo a riconoscerlo, in questa faccenda del far giocare trasparenza e democrazia e dell’abolire le troppe intermediazioni, tante cose non sono andate come avrebbero potuto o dovuto andare: “Il *Game* non ha saputo articolare né un’intelligenza né un’*élite* nuove. Non credo la soluzione fosse il populismo al potere. Era auspicabile che, sotto la spinta dei rivoltosi, le stesse *élite* novecentesche producessero una generazione nuova, capace di capire le ragioni della protesta e cambiare le regole del gioco... C’è immobilismo. L’Occidente non è in una fase di generazione ma di ripiegamento. Si sente debole, non è sicuro di sé. Ci sono la crisi climatica, la pandemia, la guerra. È tutto orribile, ma dobbiamo capire, lo ripeto, che siamo fermi anche dal punto di vista del pensiero. Credo che stiamo pagando pure una sorta di eccessiva mitezza, di mancanza di aggressività da parte di

un paio di generazioni, quelle di chi oggi ha tra i 25 e i 35-40 anni. Sono brillanti, hanno il diritto e il dovere di negoziare il futuro ma non si stanno sedendo al tavolo”.

Cosa ne è della scuola, della nostra in particolare, dentro tutto questo?

Quando il *Game* andava maturando, non ha compreso la portata emancipatoria del fenomeno e si è arroccata a difendere un suo supposto specifico, ritenendo di poter giocare la funzione termostatica teorizzata da Postman, vale a dire di portare razionalità in un mondo che si riteneva essere preda dell’irrazionale (il libro contro la televisione). Ma così andavano le cose a metà degli anni Settanta, quando c’era ancora un certo equilibrio tra i differenti media, e non era ancora intervenuta la rivoluzione digitale. La quale, invece, una volta avviatasi e affermatasi non ha tollerato rivali, ha insomma esercitato quella forza attrattiva a tutti nota come *convergenza al digitale*, ossia un processo duro, col quale ha avocato a sé tutti i media, riconfigurandoli via via secondo la sua logica. Tutti i media, verrebbe da dire, fuorché

della scuola, la quale ha ritenuto, il più delle volte, di dover rappresentare un baluardo di civiltà rispetto alla barbarie incipiente. Si è determinato così uno scollamento tra le forme della comunicazione sociale e quelle della comunicazione scolastica e questo ha procurato una crisi profonda del mondo complessivo della formazione. Quando poi il *Game* si è pienamente dispiegato, anche con gli effetti controproducenti che sappiamo, la scuola ha finito con il cedere, troppe volte e troppo passivamente, all’anima più grigia, aziendale, burocratica dell’innovazione tecnologica, perdendo l’occasione di ridare e rigenerare senso al proprio agire e al proprio essere. Certo, il problema non sta solo nel digitale. Se la scuola non si rianima nel suo intimo, nessuna iniezione di vitalità culturale e tecnica riuscirà nel miracolo di rigenerarla. Ma una cosa è certa: che quando avrà questo suo risveglio, essa non potrà evitare di respirare e vivere il digitale.

Salvatore Colazzo, Università del Salento
Roberto Maragliano, Università Roma Tre

Metaversi: ambienti di gioco per l'educazione del pensiero laterale

di Demetrio Ria

La cultura greca, fondamento intellettuale del mondo occidentale, è il luogo di nascita della prospettiva prometeica centrata nella produzione e trasformazione della conoscenza, che oggi può essere interpretata come un continuo *gioco* di trasformazioni cognitive. Ciò ha prodotto l'idea che il gioco è simbolo del mondo e questo lo si deve in particolare a Gadamer² e a Fink³.

Il *desiderio di giocare* è l'amplificazione dell'idea di pulsione epistemofilica (*Wissenstrieb*) che riguarda la struttura essenziale del soggetto e si esprime nel gioco del linguaggio e della conoscenza. Questa relazione alimenta quella profonda dorsale di riflessioni e indagini che, interfacciando conoscenza e gioco, sviluppano i temi e i problemi aperti dalle tecnologie di realtà virtuale e, nello specifico, dai metaversi.

Gadamer sostiene che le correlazioni tra i movimenti nei giochi e le azioni compiute dagli uomini nel mondo vivente fanno sì che uomini e giochi siano coinvolti in un rapporto basato sulla reciproca complicità. Infatti, l'espressione quotidiana *fare un gioco* svela il genere e la struttura ontologica dell'attività ludica. Il verbo *fare* seguito dal sostantivo *gioco* tiene conto del movimento che persiste nell'azione incessante del gioco, comprendendone l'atto e la sua forza, estendendo l'ambito semantico in modo tale da considerare non soltanto che noi giochiamo, ma anche che il gioco gioca (con) noi. Questa prospettiva ci spinge ad affermare che sarà nel gioco che risiedono le esperienze essenziali che ci porteranno a nuove scoperte. Tutto ciò ha anche a che fare con il fatto che nel movimento del gioco noi siamo capaci di *vivere altre vite*.

D'accordo con Huizinga⁴ affermiamo che il gioco è anteriore alla cultura e osserviamo che il gioco ha un fondamento ontico in uno dei modi esistenziali in cui l'*Homo ludens* si

esprime. Infatti, Huizinga ci mostra che il concetto di gioco si presenta come un fattore distintivo e fondamentale, essendo presente in tutto ciò che accade nel mondo umano.

Sia la matematica che la storia della logica ci insegnano che a volte dobbiamo *pensare in modo diverso* e cercare un nuovo filtro per risolvere un determinato problema. I giochi offrono certamente una vasta gamma di possibilità per questo tipo di esperienza di pensiero. Quindi favoriscono un processo continuo di *riorganizzazione delle idee*, come l'idea di costruire ipotesi o promuovono *diversi modi di pensare*. Questo è ciò che De Bono⁵ chiamava *pensiero*

2. H.G. Gadamer, *Verità e metodo*, Bompiani, Milano 2000.

3. E. Fink - H. Hildebrand - A. Lindenberg, *Le jeu comme symbole du monde. Les Etudes Philosophiques*, 21(4), 1966.

4. J. Huizinga, *Homo ludens*, Il Saggiatore, Milano 1967.

5. E. De Bono, *New think: The use of lateral thinking in the generation of new ideas*, Basic Books, New York 1968; E. De Bono, *Lateral thinking: Creativity step by step*, Harper & Row, New York 1970.



laterale. L'approccio del pensiero laterale è promettente poiché nella vita reale, quando ci troviamo di fronte a problemi, siamo coinvolti in un'attività spesso più simile a quello di risolvere un enigma che a risolvere un tradizionale esercizio di matematica. La risoluzione dei problemi è uno dei processi cognitivi di più alto livello e richiede la modulazione e il controllo di molte *routine* o abilità fondamentali⁶.

Il gioco permette al giocatore di godere di una libertà di scelta che è, allo stesso tempo, rischiosa e irrimediabilmente limitata⁷. Comprendiamo la conoscenza come risultato di un processo, un lavoro o uno sforzo intellettuale, prima della prassi e del tecnicismo. Questo tipo di conoscenza, che è allo stesso tempo *specializzata* e *spazializzata*, cade tra il senso comune e la conoscenza riflessiva e, pur non essendo scientifica, tende a essa, perché allontanandosi dal senso comune inizia a correggersi o addirittura a rifiutare il buon senso. In questo modo, arricchiamo il buon senso con i risultati della scienza. La costruzione del sapere personale che permea questo sapere storico-scientifico, anche allontanandosi dal buon senso odierno, è, il più delle volte, il risultato di qualche indagine scientifica passata.

Il *metaverso* offre l'opportunità di prendere parte a una narrazione in cui la presenza del giocatore nella comunità è essenziale, non solo per ottenere una soluzione degli enigmi, ma anche per la costruzione della narrazione stessa, che, tramite diversi media, trasforma i giocatori in qualcosa di più che lettori e navigatori-esploratori. In effetti, li trasforma in coautori e co-attori di una storia aperta. La storia aperta e gli enigmi formano la struttura di modellazione del processo di sviluppo della logica di scoperta nel cuore della comunità di giocatori. In esso

la creatività ha un terreno fertile su cui prosperare.

Riflettere sui nuovi modi di pensare immersi nell'universo digitale e fare parte di una storia emozionante, ci conduce a essere molto più che personaggi, siamo gli attori principali del nostro stesso sviluppo. Il pensiero laterale e l'agilità mentale sono essenziali in un mondo che cambia. La ricerca di nuovi modi per creare metaversi che comprendano un numero maggiore di applicazioni volte a costruire strutture cognitive in qualsiasi tipo di campo, ad esempio nell'istruzione, richiede un'analisi approfondita dei presupposti teorici che li supportano e un'approfondita ricerca della letteratura classico-scientifica.

Nell'*Homo ludens* sopravvive l'*homo mitologico*, cioè si vive alla luce dei miti e delle credenze, coscienti o meno. Come ha affermato Hölderling, gli uomini abitano la terra poeticamente, ma anche prosaicamente, e se la prosa non esistesse, allora gli uomini non potrebbero godere della poesia. Ancora più vero oggi, quando la scienza abbandona discretamente alcuni elementi meccanici per assimilare il gioco tra la certezza e l'incertezza, gli enigmi possono essere utilizzati per incoraggiare lo spirito costante di scoperte a partire dalle fondamenta di ogni incertezza primordiale.

In ambienti come quelli generati nei metaversi è possibile anche valutare l'autocorrezione, ogni individuo diventa capace di regolare le proprie capacità ampliando la sua capacità di osservazione e analisi favorendo così lo sviluppo delle sue capacità cognitive. L'autostima, risultante dal superamento degli ostacoli in un gioco, diventa un alleato nella sua ricerca di possibili metodi per risolvere i problemi. Ovvero, essa non ha soltanto l'obiettivo di ottenere le risposte *giuste*. Disponendo di un'op-



portunità di creazione delle proprie euristiche, ci sentiamo più liberi di esplorare, di assumere i nostri errori e di autoregolarci, operando ciascuno a un certo livello, ma sempre in modo significativo.

In conclusione, possiamo affermare, come sosteneva Dewey⁸, che non è la discussione dei concetti e dei metodi relativi ai giochi la questione centrale, ma qualcosa di molto più fondamentale che ha a che fare con la convinzione che i giochi e i metaversi, per mezzo dell'esperienza estetica, possono essere pensati come forme sofisticate dell'intelletto umano. L'esperienza estetica si dà nella misura in cui organismo e ambiente (virtuale, reale) cooperano per istituire una esperienza in cui entrambi sono tanto integrati da scomparire nella loro individualità. Inoltre, l'atteggiamento ludico diventa interesse per la trasformazione del materiale utile allo scopo di un'esperienza di sviluppo. È così che le forme che custodiscono l'eredità della tradizione accumulata dai nostri antenati possono essere proiettate nell'esistenza digitale per come questa si rivela al *Dasein*.

Demetrio Ria
Università del Salento

6. F.C. Goldstein - H.S. Levin, *Disorders of reasoning and problem-solving ability*, in M.J. Meier - A.L. Benton - L. Diller (Eds.), *Neuropsychological rehabilitation* The Guilford Press, New York 1987, pp. 327-354.

7. H.G. Gadamer, *Verità e metodo*, Bompiani, Milano 2000, p. 237.

8. J. Dewey, *Arte come esperienza*, Mimesis, Sesto S. Giovanni (MI) 2020.