



Clementina Gily insegna all'Università di Napoli Federico II dal 1975. La sua ricerca approfondisce la conoscenza percettiva ed estetica, ha spesso oltrepassato per la definizione del problema la filosofia istituzionale verso le scienze della comunicazione e l'iconologia.

Dopo un'ampia produzione storica dedicata ad autori scelti per la loro teoria originale, insegna dal 1995 Teoria della comunicazione e Teoria dell'informazione, Estetica dal 2001. E' professore associato di Pedagogia dal 2005.

7  
Clementina Gily  
AGON - LA SFIDA DELLA COMPLESSITA'

7  
Formazione estetica  
Collana OSCOM

CLEMENTINA GILY

AGON

LA SFIDA DELLA COMPLESSITA'

formazione  
alternativa  
e didattica  
pedagogia  
delle nuove  
tecnologie  
e della società  
del loisir

graiseditore

Il diffondersi nella società attuale dei media, new media, ipermedia, reti telematiche, realtà virtuale cambia la cognizione e l'apprendimento, richiede lo sviluppo di nuove didattiche. I linguaggi giovanili sono fortemente influenzati dalle tecnologie e dai media, devono trovare nella scuola l'alfabetizzazione adeguata.

L'OSCOM perciò -

1. coordina convegni di ricerca per conoscere e diffondere le iniziative presenti
2. sperimenta nuovi curricula e sviluppa l'educazione estetica come formazione della creatività, l'educazione percettiva come formazione scientifica e tecnologica.
3. organizza laboratori tecnologici per un'ottica metacognitiva.

Questo testo pluricodificato raccoglie, dopo il volume 6 dedicato agli atti di convegni, le sperimentazioni della didattica elaborata nell'esperienza della tecnologia umanistica, che ha per obiettivi formativi di

1. educare l'homo videns alla lettura delle immagini
2. alfabetizzare ai linguaggi ed all'orizzonte del presente
3. delineare la metodologia dei laboratori tecnologici
4. fornire competenze informatiche senza detrimento delle umanistiche
5. sviluppare le intelligenze multiple e la creatività
6. creare nuove strade per affrontare i problemi del ritardo e disagio e in genere per la pedagogia della cura

L'OSCOM – Osservatorio di comunicazione formativa dell'Università di Napoli Federico II, 1997, promuove dal 1995 convegni di ricerca e sperimentazioni didattiche dal 1999 pubblica regolarmente gli atti (Frammenti di mondo, Napoli 1999, Il diritto al gioco, Salerno 2000).

In questa collana dell'editore Graus sono presenti

1. G. Annunziata ed., Il diritto al gioco intelligente, Napoli 2002
2. C. Gily ed., Manuale di Ludodidattica dei media, Graus, Napoli 2003
3. C. Gily, In-lusio. Il gioco come formazione estetica
4. 5 C. Gily ed., Robin George Collingwood e la formazione estetica, vol. I.-II Graus, Napoli 2007
6. C. Gily ed., AGON. Giochi sport e caso. Tecnologia umanistica per l'educazione alla complessità, atti dei convegni, Napoli 2007

Sono anche editi

- C. Gily, Ludoteche di qualità: contenuti e architetture del gioco, con il patrocinio dell'UNICEF, Pubblicazioni Istituto di Design, Napoli 2002.  
C. Gily, G. Annunziata, M. Contegno, N. Cotugno, G. Graziano, V. Reda, Ambiente Media, Napoli 2005  
CdROM didattico, Lezione interattiva sul Cantiere di Sant'Aniello a Caponapoli, collana OSCOM Toy Library, 2005  
C. Gily, Téchne. Teorie dell'immagine, www.Scriptaweb.it, 2007

## METODOLOGICA DEL LABORATORIO TECNOLOGICO

1. brain storming di disegno: individuazione del **progetto** e dei docenti
2. selezione da parte loro di una sezione del **programma** da stralciare dalla metodologia ordinaria e da demandare alla metodologia comune del laboratorio.
3. disegno nel **laboratorio** dell'ipertesto base
4. ramificazione e verifica (giudizio di **team**)
5. analisi delle unità ipertestuali delle materie e costituzione del gruppo allievi
6. elaborazione della bibliografia-sitologia e della relazione di progetto
7. realizzazione laboratoriale dell'ipertesto monitorando il **percorso**
8. individuazione del medium più adatto al progetto (**Storia** dei media)
9. scelta del genere del prodotto (drammatizzazione, talk show, documentario...)
10. scrittura della sceneggiatura adatta al medium con previa partizione dei **compiti**.
11. scrittura di story board e lay out
12. realizzazione del prodotto con educazione all'**immagine**
13. post produzione, lezioni di montaggio per educare la deframmentazione
14. edizione o presentazione del prodotto
15. inserimento nella rete di comunicazione pubblicitaria **scelta**

## AGON - la Sfida della Complessità

Una pedagogia delle nuove tecnologie per la formazione estetica

nella società del loisir

**C**os'è il gioco agonistico? Ne siamo circondati, ma raramente analizziamo l'argomento per capire quanto e come conti nella formazione del cittadino delle società democratiche. Si reagisce alle esplosioni di violenza; si resta convinti, dall'altro lato, che lo sport educa e si tenta di programmare queste attività per i ragazzi.

I Salesiani e gli Scout lo dimostrano: quest'anno che ricorre il centenario degli Scout ad opera di Sir Robert Baden Powell, vale la pena di fermarsi a riflettere. Pare che per realizzare il fine superiore dello sport, basti correggere l'agonismo spinto con la frase di De Coubertin: "l'importante non è vincere ma partecipare" e il gioco è fatto.

Invece, c'è ancora molto da dire. Ad esempio, si può intanto contestare proprio questa frase dell'organizzatore delle Olimpiadi moderne: Johan Huizinga (Homo ludens 1942) esalta giustamente la vittoria, se l'agon è una sfida, il gioco tende alla vittoria. Ogni atleta sa che se non avesse pensato così avrebbe perso: la fatica che costa mantenere la forma finirebbe in niente, si smetterebbero troppo presto gli allenamenti. Lo sportivo combatte molte più battaglie contro se stesso che contro gli altri, gli esercizi sono la continua misura di noi con noi. Agon è questa battaglia per l'onore, non è più una lotta per vivere o per potere: la si combatte nello spazio che tante forze sociali hanno creato negli sport professionistici ed organizzati, i Ludi. Ci sono le imprese che creano le società sportive, le istituzioni che organizzano i tornei, gli spettatori che appoggiano i loro campioni. Chi vince, allora, non vince solo per sé. Guadagna l'onore della vittoria per tutti coloro che hanno puntato sulla sua affermazione, sacrificandosi. Questo, e solo questo, fa dell'agonismo la vera sublimazione della lotta per la vita, e perciò resta del tutto essenziale la sostanziale motivazione alla vittoria. Questo spiega il ruolo per nulla accessorio del tifo, le tifoserie che socializzano la sfida sportiva hanno un ruolo fondante. Delle tifoserie si parla quando si compongono di hooligans; o per fare dell'umorismo sul tifoso da televisione e da bar, che sembra secondario quando non dannoso. Sono invece proprio loro il fondamento della trasformazione della zuffa in sport.

È chiara l'efficacia formativa della competizione per il campione, per il lungo esercizio e l'educazione del carattere. Non è sempre chiaro il ruolo del tifoso, che invece è sostanziale: eliminando il senso dello sport, che consiste nella ritualizzazione della violenza che si compone nella tensione tifoso campione, mutando lo scontro in tenzone. Certo, si può sbagliare, sbagliano i campioni se inclinano troppo alla vittoria cedono al doping per l'eccessivo peso che la società attribuisce al successo; allo stesso modo, può sbagliare il tifoso, ed essere agonista violento, che dimentica di star mimando la lotta per la vita, la guerra, l'urto frontale, e la combatte in prima persona. Giova, perciò, al gioco, l'approfondimento, che può far capire meglio il potere civilizzante dello sport e rendere coscienti del suo valore con chiarezza. Un valore educativo per il cittadino cui si insegna un modo diverso di contendere, oggi che si ipotizza un futuro in cui i MUD possano addirittura sostituire la guerra, portare a compimento la civilizzazione senza eliminare il confronto.

Regolare le tifoserie sarebbe la giusta conclusione del processo iniziato con il paziente lavoro sui regolamenti di gioco. Perché ogni gioco ha le sue regole, che tendono a realizzare l'equilibrio tra il gioco che perde di mordente e quello che diventa pericoloso. L'esempio classico è nel calcio, nella regola del fuori gioco, che fu introdotta per fare pari i contendenti, come l'agonismo pretende: la si è modificata sinché non ha risolto il problema senza fermare il gioco; renderlo noioso trasforma il gioco in esercizio. L'equilibrio della regola è il giusto rapporto giusto tra ingiustizia e inventiva; il wit, l'arguzia della fantasia dei giocolieri si attira le simpatie e gli entusiasmi.

Una regola giusta adatta il meccanismo della sfida, come fa in altri campi la legislazione della concorrenza e del confronto tra soggetti giuridici. Il paragone mostra che vivere con passione l'efficacia della regola, educa alla legalità; il confronto con regole ferree educa sportivi e spettatori a memorizzare i codici e a condannare i trasgressori.

## Progetto E squisses

Il progetto descrive un percorso operativo di apprendimento e progettazione che sperimenta il nuovo fondando nelle competenze docenti, consentendo la diversificazione della lettura e scrittura dei saperi.

Il metodo ciclico va da informazioni sintetiche ad esercitazioni e coordinazione di team.

Goals dell'iniziativa:

- realizzazione di convergenze di laboratorio tra le materie
- realizzazione di convergenze di rete con altre scuole
- realizzazione di convergenze di rete con l'Università nella ricerca
- realizzazione di convergenze di rete con l'Università con gruppi di lavoro misti
- elaborazione di scritture multimediali e digitali legate alle materie scolastiche
- post produzione degli elaborati
- messa a punto di una rete di trasmissione per la pubblicità ai lavori

Il **P**rogetto **T**ecnologia **U**manistica, l'ultimo in ordine di tempo, esplicita nel nome il senso di tutto questo lavoro; il termine è stato discusso nei convegni del volume n. 6 della collana di Graus.

I prodotti qui pubblicati sono relativi alla didattica universitaria; i corsi interessati sono da un lato corsi di scienza della formazione, dall'altro di curatori dei beni culturali. Consistono di prodotti di facile tecnologia, sono per lo più il frutto di una rapida alfabetizzazione al computer finalizzata alla creazione di testi meta alfabetici. La composizione è spesso una novità per i giovani, che per lo più giocano, scaricano musica, chattano, mandano mail, fanno ricerche in rete, scrivono – ma non compongono in modo creativo, mentre così si abitua alla ricerca sulle immagini ed al loro adattamento al testo: nella sezione DIDACTICAL, rivolta all'argomentazione di un tema di un corso di lezioni, hanno trovato immagini giuste per l'infinito nella filosofia di Giordano Bruno. Le altre sezioni sono la LUDODIDATTICA, che crea educational targettizzati agli studenti, gli ESQUISSES, che sono prodotti per la comunicazione dei beni culturali, realizzati con una metodologia costante.

L'essenziale di questa nuova metodologia è la pratica della nuova lingua di parole ed immagini, con la loro componente affettiva. Educare alle immagini, nella nostra società, è una priorità per ogni tipo di formazione. Perciò, a fianco alla didattica universitaria, si è delineata una metodologia adatta alla scuola: illustrare un prodotto d'arte rientra nell'educazione al territorio, che interessa ogni grado della formazione.

**M**a nei ludi, nei giochi pubblici, non è stato sempre così, perciò la loro natura caratterizza la società, ne dice la cultura. Si può dire tutto il male possibile del calcio, ma comunque è ben oltre il combattimento dei galli e il Circo Massimo. Il calcio, oggetto privilegiato dell'attenzione agonistico, esempio cruciale, si gioca sin dal Medio Evo. Se ne parla in Inghilterra in un editto del 1314, con regole erano alquanto diverse, due squadre di 27 uomini si contendevano una palla piena di aria in due giochi, l'hurling at goal, simile al moderno, l'hurling over country, dove ci si rincorreva da un paese all'altro (A. Ghirelli, Storia del calcio in Italia). A Firenze, lo si giocava in Santa Maria Novella o a Santa Croce, dove era disponibile uno spiazzo di cento metri per cinquanta: nella civilissima Firenze medicea (dove i due fratelli reggenti furono coinvolti nella congiura dei Pazzi, scampando Lorenzo con tattiche di guerriglia urbana simili a quelle con cui si fece giustizia) il gioco della palla era una buona occasione per fare fuori il vicino più odiato, la gente apposta usciva nella confusione - nel tumulto giocoso i civilissimi fiorentini regolavano i loro conti nel sangue.

**O**ggi, l'assassinio sportivo è per fortuna raro, ma vi sono molti ritorni allo stato di natura, che sostituiscono al gioco la sopraffazione del lupo sul lupo, tralasciando la tenzone d'onore e la civilizzazione che pregia il self control. Ma l'Agon ha quindi un rapporto non eliminabile con la violenza. Essa resta caratteristica dell'uomo competitivo; per essere sportiva non deve eccedere il giusto equilibrio.

L'incivilimento dello sport iniziò in Inghilterra nell'800 e fu subito imitato. Non perché gli Inglesi siano pacifici, anzi proprio per l'eccesso di violenza sperimentato nelle rivoluzioni moderne li spinse a cercare correttivi alle lotte intestine, ai tradimenti, all'aria guasta della guerra civile dove nessuno si fida di nessuno; già al tempo della Rivoluzione francese avevano un codice di comportamento che era una soluzione pratica, una sorta di galateo civile, un sistema di regole riconosciute. L'idea fu ripresa dal nascente liberalismo che avvalorò l'importanza della regola nel mercato del lavoro, e, con il consueto fluido passaggio tra le attività dell'uomo, dallo sport.

Le regole sono un valore di libertà perché non impongono ma consentono il controllo e l'autocontrollo, sono la sicurezza del diritto. Poiché non scelgono di opprimere con il comando e la punizione, ma di garantire la libertà dimostrando il comune interesse di rispettarle. Si riconosce il fondamento violento della concorrenza, lo si regola nell'accordo.

Dunque, le esplosioni di violenza dei giochi non vanno esecrate come se fossero un peccato, ma come se fossero, come sono, un errore, una mancata comprensione, che esige un approfondimento del tema. Una riflessione, vale a dire, sulle regole e sulla libertà di giocare nel rispetto reciproco perché si seguiti la ritualizzazione della violenza che è lo sport: lo sportivo tifoso deve capire che se è violento non è sportivo ma aggressivo. Basta un piccolo spostamento di coscienza, e si ricade nella zuffa. Correggere la mancata comprensione è perfezionare la mentalità sportiva, discutere un sistema di regole per le tifoserie è insegnare a giocare il gioco del tifo; un discorso di regolamentazione che si comincia a fare. Insegnare che la forza non è violenza, che il diritto di vincere si esplica nel rispetto della coerenza dell'azione sportiva, è educare chi decide di giocare da tifoso a comportarsi secondo la logica del gioco.

Che cos'è, dunque, il gioco? Un'attività autotelica, un'attività libera che si motiva nel solo fine di giocare. Si gioca solo per giocare, e giocare per comando è impossibile. Ci si può obbligare a gettare le carte, non a divertirsi. I giocatori si chiudono in uno spazio di finzione in cui si immergono totalmente, uscire da questo spazio altro è smettere di giocare. È un equilibrio complesso, il rischio delle tifoserie e delle malattie da gioco è di vedere un solo aspetto del tutto. Se lo si sceglie solo per sé, è piacevole: ed allora si tende all'insistenza spontanea del giocatore a rinnovare il gioco, si vive la coazione a ripetere; ma questo è fuori dello spirito del gioco, che è costante innovazione, fantasia, sfida a trovare un modo nuovo per fare un goal e per vincere la sfida – se non per fare addirittura un altro gioco. I bambini che giocano cambiano di continuo, perché sanno giocare meglio dei grandi: quel che già sappiamo fare, in verità, è una sfida per modo di dire, più una esibizione che altro. Il gioco è **U**ovità.

**O**biettivi formativi: Educazione alla creatività ed alla complessità, le materie convergono nella realizzazione di prodotto finito, un prototipo artigianale, con un lavoro di team al fine di

1. educare l'**homo videns**
2. formare gli allievi ai linguaggi ed al panorama socio culturale del presente
3. delineare una metodologia innovativa per la costruzione di laboratori
4. fornire competenze informatiche negli allievi senza detrimento delle **materie umanistiche**
5. sviluppare le intelligenze multiple
6. risolvere in una didattica ordinaria a più livelli i problemi di ritardo e di **disagio scolastico**

**G**oals del progetto: delinea, descrive un percorso operativo di

1. apprendimento e progettazione per l'educazione all'immagine
2. realizzazione di convergenze di laboratorio tra le materie
3. realizzazione di convergenze di rete con altre scuola
4. realizzazione di convergenze di rete Università Scuola / ricerca ed **esperimento**
5. elaborazione di scritture multimediali e digitali con montaggio e **post produzione**
6. messa a punto di una rete di trasmissione pubblicitaria scolastica

**M**etodo non dettagliato: dall'ipertesto reticolare si procede in team di lavoro alla progettazione e realizzazione, secondo tempi fissati con esattezza la fine di dimensionare il prodotto alla sua realizzabilità, secondo momenti di sviluppo precisi, distintamente protocollati per dare possibilità di valutazione individuale e collettiva >

Sceneggiatura / Scelta del medium / Formazione al medium / Realizzazione

Con il target della scuola dell'obbligo, coinvolgendo anche studenti degli istituti tecnici per la realizzazione, il metodo è stato oggetto di corsi di formazione per conto della Soprintendenza Scolastica Regionale della Campania e del Piemonte e dell'Istituto Italiano per gli Studi Filosofici. Oggi è in fase di sperimentazione in senso verticale, allacciando cioè i diversi gradi della formazione, nella sperimentazione organizzata dall'Associazione APOREMA (i cui rappresentanti, che ringrazio, Antonio Manzoni, Giuseppe Fiorito e Antonello Scotti hanno anche curato la realizzazione del DVD e della grafica di questo volume). Questo progetto sarà da loro presentato ufficialmente in un prossimo

FUTURO →

Quali attività si qualificano come gioco? Tutte, se fatte con metodo di gioco. Bateson dice che tutto quello che caratterizza un'azione come gioco è solo l'apertura e la chiusura libera della parentesi di gioco, cioè le frasi Questo è un gioco e poi Non gioco più. Può essere gioco un lavoro interessante, può essere lavoro un gioco che annoia. L'agonismo è un gioco se e fin quando resta nei confini delimitati dalla parentesi poste delle regole condivise, diventa altro se si gioca per un fine diverso, come il guadagno (sport come professione, il gioco che anche se non piace si fa) o per scaricare una necessità interna e dar sfogo alla propria insoddisfazione e rabbia. In questi casi il gioco, limitato nella sua genuinità dall'esterno o dall'interno, da chi pretende che il campione continui a giocare quando non ha più voglia, o il tifoso che si sfoga invece di tifare, si è fuori dell'equilibrio delle regole di gioco.

Riportare gli esempi all'autotelicità, il fine in sé, alla gratuità e libertà corregge il gioco e forma i giocatori, siano campioni o tifosi, alla coscienza di quel che si fa. La formazione, quindi, ha importanza nello sport, non solo come esercizio del fisico: la messa in forma riguarda i bicipiti non meno del cervello, anche solo per combattere bene lo sport. Vedere così l'educazione sportiva rende il discorso interessante anche da punti di vista ben diversi da quello solo dello sport: perciò da molto si sono introdotte attività sportive nelle scuole. Non si è però portato l'agonismo nella sua efficacia formativa sul carattere, nell'esercizio di gioco, nello studio, così da fargli mantenere il senso della sfida e dell'agon, qual che cioè vale a motivare l'azione senza concorso esterno. In tutti i campi dell'educazione, anche degli adulti, è invece importante al massimo poter contare su una motivazione personale, che stimoli al meglio le capacità dei soggetti e il pensare creativo. In un mondo dove tutto cambia, occorre tener conto di quel che stimola la reazione personale ed originale, che invece resta fuori campo da tutti i modelli educativi, che tendono ad insegnare e far ripetere. Formare al gioco della cultura, servendosi delle metodologie del gioco, può essere la svolta significativa della pedagogia. Ma è un gioco la cultura? Giusto quanto detto, può esserlo, se la si vive col gusto di sapere. Non mancano nella storia gli esempi di tanti uomini che si sono tanto divertiti in questo gioco da continuare fino alla tarda età senza costrizione, mantenendo il cervello in forma perfetta. Il gioco della cultura non è solo filosofia o matematica, dove ci sono forme di gioco: ogni attività percorsa con curiosità, con il senso della sfida a se stesso, anche una denuncia delle tasse, può essere una questione cui ci si dedica con libera volontà di approfondimento, il gioco può coincidere con la professione.

Perché per capire cos'è il gioco non lo si deve opporre al lavoro: lo consideriamo in questo caso solo dal punto di vista del piacevole, non dell'interessante, della sfida; l'opposizione giusta è con la stasi, con l'informazione non sottoposta a critica, con l'assunzione senza giudizio: che non è messa in gioco, insomma. Nel mettere in gioco come nel mettersi in gioco la pratica entra nella teoria e viceversa, c'è un punto interrogativo che rimescola le carte e porta a definire un assetto nuovo. Non c'è il gioco se non ci sono giocatori, se non si partecipa direttamente: si sono ritrovati nelle tombe attrezzi di gioco che non sappiamo capire - e allora il gioco non c'è, i giocatori non ne hanno tramandato né l'azione né le regole. Il buon giocatore impara solo con l'allenamento, con l'esercizio di sempre nuovi fini, perseguiti per vincere mettendo in pratica le norme, cioè nello spazio del g i o c o .

<sup>6</sup> L'esercizio, il sapere come esercizio, come spontanea conquista, è il fine del gioco, che coincide con la creatività - attività della mente, che non solo assume informazioni, ma giudica. Educarla è oggi quanto mai essenziale, perché la formazione è necessariamente permanente, tutto cambia troppo rapidamente - le nozioni apprese a scuola non durano vent'anni. In altri tempi, non troppo lontani, la cultura scolastica bastava per la vita.

Ragionare sull'agon insegna cose sullo sport, ma anche sull'educazione, in cui può riportare l'indispensabile valore dell'avventura. Analizziamo quindi l'agon (1), l'efficacia formativa del gioco nelle moderne democrazie dei mass media (2) e presentiamo la didattica sperimentale che si basa su questi principi (3).

## 1 - AGON

La categoria dell'agonismo per essere intesa a fondo va collegata alle altre che caratterizzano il gioco. Rimandiamo per una trattazione ampia a George Caillois, al suo volume dell'Encyclopedie de la Pleiade dedicata al gioco, *Jeu et Sports* (Gallimard 1975). Le categorie che indica oltre all'Agon sono Alea, Mimicry, Ilynx. Alea è il nome dei dadi in latino: è la categoria del gioco d'azzardo. Un gioco che giudichiamo con severità, ma dal bingo alle lotterie alle scommesse, al poker, ci giochiamo tutti, anche fuori dei Casino. Perché ha la sua virtù e perciò successo: insegna a tenere conto della fortuna, a non pensare che la bravura sia tutto. Una lezione di vita importante che esercita la speranza. Per l'uomo senza qualità la fortuna è una risorsa, anche l'alea è come tutti i giochi un espediente di sopravvivenza, se evita il giocatore evita la coazione a ripetere che lo rende patologico e lo trasforma in giocato (G. Imbucci, *Il gioco. Lotto, totocalcio, lotterie. Storia dei comportamenti sociali*, Marsilio 1997, pp. 100-135).

Mimicry è il mimetismo degli insetti; il termine indica i giochi di imitazione, dal facciamo-che-io-ero alla commedia: non a caso in francese, inglese e tedesco la stessa parola (*Jeu, Play, Spiele*) designa sia il gioco che la rappresentazione teatrale. In questo gioco la componente formativa, la lezione di vita, è evidente e costituisce la stessa sostanza e regola del gioco.

Ilynx, infine, è la vertigine del gioco, dall'altalena allo sport estremo, quando l'uomo s'interroga sulla capacità di gestire l'abisso, quel luogo dove affonda la persona ed emerge la capacità di resistere.

Conoscere le categorie del gioco vuol dire capire la diversità delle sfide che vi si compiono: l'agon sfida gli altri, l'alea la fortuna, la mimicry la capacità di capire, l'ilynx la paura. Tutti esercitano l'entusiasmo, come spirito della festa (alea e mimicry) e come cimento (agon e ilynx), ma l'agon lo rende specialmente produttivo. L'impegno agonistico non è solo sfida esercizio, forza per la vittoria. Va detto che in ogni gioco in misura diversa sono sempre tutte le categorie: il termine categoria indica appunto l'analisi di una unità che non ha divisioni sostanziali.

A quest'ultimo convegno si è legata un'altra sperimentazione innovativa, passata dalla lettura attiva dei media articolata in prodotti, alla vera e propria produzione di testi mediatici con sceneggiatura e montaggio, con il progetto *Quiddich Doc - Drama*. La parte relativa al Drama si è appunto realizzata nell'ambito del convegno: nella Summer School 2006 e 2007 dell'Istituto Suor Orsola Benicasa si è infatti voluta realizzare una pratica di educazione estetica, con artisti e laboratori di psicomotricità, con suggestioni steineriane. L'Associazione IN-LUSIO (Michele Contegno, Giovanna Annunziata e Giovanni Savino) ha realizzati i prodotti Arturo e l'Orsa e Highland Suor Orsola, basati sul metodo OSCOM - i testi sono nel DVD. La parte che si titola Doc, cioè il documentario, caratterizza altri filmati, la Summer School e la Toy Library Città delle Donne, dove ha carattere semplicemente memorativo. Diverso invece il settore realizzato al Ravello Festival, dove si è studiata la metodologia poi messa a punto negli Esquisses. Grazie all'invito del Presidente del Festival, Domenico De Masi, si è studiato in team con IN-LUSIO e con studenti del corso di Estetica dei Beni Culturali della Federico II il progetto di un documentario basato su di una sceneggiatura preparata a scopo didattico (L'Accademia di Santa Cecilia, realizzato in modo amatoriale, La Scuola di formazione per manager di eventi di Ravello realizzato in modo professionistico dalla Graus Production di Cinecittà - regista Piero Marchetti).



Altra produzione già documentata nei testi della collana è stata la produzione di kit didattici per la media education (Progetto Ludodidattica), che sono stati pubblicati nel CD di Ambiente media; nei kit è l'intero materiale occorrente alla didattica, compresa una dispensa di aggiornamento su ogni singolo medium. Particolare attenzione si è dedicata alla formazione estetica nella sua complessità didattica, dalla galleria d'arte all'educazione del corpo ed all'immagine (Progetto Peripato, anch'esso nel Manuale). Nel 2006 questo argomento è diventato anche ricerca teoretica, con il convegno Robin George Collingwood e la formazione estetica nel 2006 (Cfr. il n. 4 della presente collana).

L'Agon ha questa virtù perché è la sfida ad altri uomini, competizione tra pari. È naturalmente sociale anche quando si esercita in modo solitario. La gara si basa sulla conquista della forma perfetta che crea la sapiente amalgama delle forze fisiche e mentali per la vittoria. L'efficacia socializzante dell'agon si evidenzia nella scelta degli amici, che in tutte le età dell'uomo si compie in fasi di gioco, anche linguistici, per la simpatia ed il rispetto reciproco nei gameS.

L'Agon caratterizza sia chi gioca la partita che chi ne è spettatore. Il rito del gioco, la sua ripetizione ne fa un'istituzione riconosciuta nel rapporto di giocatori e pubblico, che diventa il garante delle regole. È proprio questo meccanismo che trasforma una contesa da zuffa in questione d'onore creando uno spazio autonomo, in cui senza ricorrere alla guerra si decreta il campione. Guardare la partita in televisione e discutere al bar, è puro agonismo, è la partecipazione attiva allo sport nel ruolo del gruppo sostenitore.

Se il rito sportivo consiste nell'eufemizzazione della violenza, consente di conservare senza rischio il pregio della competitività come base dell'umano incivilimento, la libera concorrenza, la conquista della forma; vivaci le passioni, chiaro il sistema di regole. Se l'agonismo mima la convivenza sociale ed i suoi problemi, li ritualizza nel gioco, scaricandovi le tensioni eversive, con il suo meccanismo concentra e soddisfa grazie alla partecipazione diretta che costeggia di continuo la battaglia: dice Norbert Elias, che la stessa bibliografia consente di capire come funzionino sport e sommosse (N. Elias – E. Dunning, Sport e aggressività, Il Mulino 1989, p. 305). Le otto modalità diverse di violenza distinte da Max Weber (effettiva o simbolica, giocosa o seria, con armi, con armi da taglio, premeditata, provocata, legittimata da regole, razionale o sentimentale, strumentale o espressiva) dicono chiaro che la violenza continua ad essere presente nella società civilizzata, anche quando non è crimine. Lo sport tende a trasformarla in forza – si può dire con l'acuta distinzione che fece Croce in Etica e Politica – un motore dell'incivilimento invece che una distruzione. Qualunque sport insegna a controllare le emozioni imponendo le regole: per consentire alle tifoserie di acquistare lo stesso self control il regolamento del gioco dei sostenitori garantisce il ruolo essenziale del pubblico nello sport. Discutere le regole è fare una gara, rispettare lo spirito agonistico del tifoso senza rendere noiosa e costrittiva l'analisi e la norma. Se la regolamentazione degli sport, dopotutto, è cominciata solo da poco più di un secolo, le tifoserie possono in poco tempo raggiungere il necessario salto di qualità, che indebolisca le dinamiche segmentarie (che creano sette) a favore di quelle funzionali (momenti di coesione); gli stessi gruppi possono praticare il teppismo sportivo e l'unione che celebra la vittoria proprio per il prevalere dell'una o dell'altra dinamica, che vanno regolate per dare correttezza al gioco.

Nel teppismo sportivo Elias individua uno dei fenomeni sociali di violenza aperta per bande che caratterizza i gruppi maschili, o meglio gruppi fondati su valori maschili; difatti è frequente nelle tifoserie l'insofferenza di genere (specie verso gli omosessuali), la condanna della delicatezza del gusto. Il comportamento sportivo (azioni legate da significati letterali e simbolici) si disegna con una decisa "fisionomia maschile" (Salvini, p. 15); se tende ad annullare le differenze di classe con la parentesi del gioco, plasma questo spazio con la corrente visione della società, una società di cognome maschile.

T rattandosi di una sorta di culto laico, i suoi simboli sono resistenti, e sono stati forgiati in tempi che demandano il ruolo delle donne piuttosto all'applauso che alla partecipazione. Ancora oggi l'attività fisica femminile competitiva si lega a frange davvero ridotte, è poco diffusa fuori dei veri e propri sportivi. Si tratta di una dinamica segmentarla, che nuoce all'agonismo e si può correggere con l'introduzione dei valori femminili di conversazione e dialogo – è facile pensare come incrementare queste attitudini con civili dibattiti sportivi in sostegno del tifo, nel tempo dei salotti televisivi su argomenti sportivi. Il talk show sulle regole sarà per molti occasione divertente ed interessante.

Comunque, la partecipazione femminile allo sport sembra oggi aver superato vecchie resistenze, tipiche delle culture giudaico cristiane – non anglosassoni – che limitano l'attività fisica di genere reputata inadatta alla natura delle future madri. In realtà lo stereotipo è superato solo in parte: lo sport può essere in questo senso un'opportunità storica importante per superare le discriminazioni di genere (A. Salvini *Identità femminile e sport*, La Nuova Italia 1982). Il sicuro recupero della presenza femminile negli sport e nelle tifoserie non significa inoltre un'introduzione dei valori femminili – l'espressione va intesa non in senso fisico, maschile e femminile sono termini che indicano caratteri prevalenti di valori che appartengono ad uomini e donne indipendentemente dal sesso (Otto Weininger, *Sesso e carattere*, Feltrinelli 1978).

Il prevalere di valori maschili porta ad una radicale messa da parte della paidia, al predominio dell'atleta macchina-per-vincere. Ma questo non è un guadagno schietto, se simili modelli e prescrizioni sono tanto fortemente riduttivi e coercitivi, che Foucault identifica proprio nello sport così inteso una vera e propria repressione della spontaneità (M. Foucault, *Sorvegliare e punire*, Einaudi 1976 p. 169). Dalla funzione positiva nei confronti di patologie psicologiche (AAVV, *Nuove vie della psicanalisi*, Milano 1966), l'agonismo può allora favorire ottiche di contro educazione. Riportare l'equilibrio dei valori maschili e femminili giova allo sport, evita l'ossessione della vittoria e favorisce il congiunto privilegio del "recupero del corpo in senso ludico ed agonistico" (Salvini p. 33). Sono elementi questi che, validi per gli sportivi in campo e per le tifoserie, sono un elemento di discussione e confronto civile.

L'agon è altamente formativo, come tutti i giochi e come tutti i libri, se si rivolgono alla persona per cui è quella sfida è giusta per favorire l'equilibrio della persona. Il gioco per il suo essere libero e divertente non ha il naturale correttivo dovuto all'obbligo, la reazione che fa cambiare attività. Chi ama leggere o giocare alla playstation, può isolarsi dal contesto sociale fino al disagio sociale. O se preferisce competere o rischiare, può diventare un soggetto violento o imprudente. I giochi soffrono la coazione a ripetere e diventano malattie da gioco, forme di dipendenza. Lo scarso tempo che nelle società passate consentivano queste attività porta a sottovalutare il rischio, la formazione deve invece prenderlo ad oggetto.

Nei dieci anni di attività dell'OSCOM si sono effettuate sperimentazioni diverse, come diverse erano le richieste delle scuole e degli istituti di formazione. Per lo più si è agito in ore extracurricolari, tranne che per i casi in cui i docenti di loro iniziativa rendevano curricolare questa didattica. La loro varietà illustra il DVD, articolandola in un indice ragionato che mostra il succedersi delle sperimentazioni; va detto che non sono presenti tutti i prodotti dell'attività OSCOM, i videogiochi meglio riusciti dei molti prodotti nelle scuole fino al 2003 sono già stati pubblicati in altri volumi della collana (Progetto Creator per la formazione, Toy Library per la realizzazione – sono nel CD del Manuale di Ludodidattica). I videogiochi sono stati il primo oggetto di attenzione nei convegni e nell'attività con le scuole, subito dopo gli spot pubblicitari, perché la domanda di genitori ed insegnanti verteva soprattutto su questo.

Ci sono quindi nell'esperimento momenti che fanno parte del lavoro ordinario che si fa in una qualsiasi scuola, altri invece che sono aggiunti: insieme il processo consente l'analisi della cultura d'oggi, alfabetica e dei media, che si porta dal disordine all'ordine con un progetto unitario, che si mantiene nella tradizione. Specializzando diverse modalità per l'educazione estetica in relazione ai diversi pubblici possibili per questi modelli di formazione: l'immagine di insegna con la poesia e con la letteratura come con l'arte plastica e la fotografia, in genere con il linguaggio del fantastico; ma anche la figura geometrica e la carta geografica e il documentario naturalistico. A seconda degli scopi e dei singoli progetti, si possono disegnare curricoli diversi, adatti a diverse età e fini, creando moduli efficaci e attraenti.

Ma è vero anche il contrario, cioè che il gioco può dare molto alla formazione, perché l'agon educa la messa in forma e la motivazione: La formazione ordinaria e straordinaria ha tutto da guadagnare a sfruttare questa risorsa, che può portare nello studium (impegno) l'interesse e lo spirito critico, l'apprendimento libero e generoso. D'altronde, i giochi di ruolo, le attività drammatiche, lo sport, sono presenti da tempo nell'educazione.

L'efficacia formativa del gioco è chiara se si guarda alla storia dello sport, Pierre de Coubertin (*Essai de psychologie sportive*, Lousanne 1913) agì per riprendere le Olimpiadi per la capacità che vi riconosceva di educare socialmente e moralmente grazie al buon umore sociale su cui fonda la collaborazione, come avevano detto i suoi maestri Comte e Durkheim. Le Public School inglesi inserirono lo sport tra le discipline di insegnamento, Thomas Arnold introdusse il rugby ad Eton codificandolo con micropenalità per equilibrare competizione e valori comuni, convinto che sia fondamento dell'educazione liberale e democratica. Studiare il gioco è valutare tutto questo e interrogarsi su come l'educazione possa agire non solo per formare gli sportivi, ma anche per migliorare la formazione, grazie all'originalità, all'arguzia, alla interattività che lo sport genera, che lo rende adatto alla pedagogia della creatività. L'agon qui ha posto privilegiato, evidenziando la sfida e la vittoria – ma tutti i giochi esercitano la creatività. Sono una messa in forma, un pensiero ricorsivo, che ripete continuamente il play nei games, il gioco nelle partite, inventando sempre qualcosa, se si vuole vincere. Nel tempo delle palestre e del jogging, si valuta poco la messa in forma della mente, che è l'elisir di lunga vita che gli alchimisti cercavano: è recente la scoperta che le cellule cerebrali non sono, come si pensava, soggette ad un inesorabile diminuzione, si rigenerano se attivate dalle sinapsi, dalla forma dell'attività mentale. Studiare e capire è una sfida, se interessa è un gioco, spinge cioè a fatiche superflue solo per il piacere di giocare.

Una medicina naturale è la paidia, l'allegria giocosa del gioco, che il professionismo spegne. Recuperare la lietezza dei bambini che giocano quando sperimentano il mondo, può restituire all'impegno l'entusiasmo del gioco, il senso della sfida supera la stanchezza e coinvolge per intero. La paidia è presente in tutti i giochi, ma nell'agon è entusiasmo genuino: come dopo una corsa sfrenata, gioia senza motivo. Gli altri giochi se non si legano alla vincita, sono cupi, come i dadi, come gettarsi col filo del jumping, persino i giochi di imitazione difficilmente entusiasmano.

La paidia con la sua sfrenatezza porta l'adulto a saltare il fosso, a ridiventare bambino e mettersi in gioco. Se si capisce cosa vuol dire formare, e cioè formarsi nel conquistare da sé una forma, capendo le cose in modo personale, originale, si capisce quanto siano ineliminabili interesse, meraviglia, gioia della scoperta, che fanno il valore di quel che non ha prezzo. I migliori insegnanti, quelli che ricordiamo con simpatia da adulti, l'hanno sempre capito.

## 2 \_ COMPLESSITA', MEDIA, EDUCAZIONE ESTETICA

Chi ha capito sino in fondo l'importanza del gioco per la formazione, del farsi scegliere liberamente da chi apprende, è la televisione. Ha anche specializzato una didattica interessante, anche se per esigenza di rete, essendo un broadcasting, una struttura commerciale. Come ha iniziato il successo della statistica, il cui valore è poi del tutto indipendente dalla nascita imprenditoriale, così questa pedagogia ludica deve far riflettere. Anche perché i principi sono schiettamente pedagogici, come tante riflessioni sul gioco hanno già dimostrato da più di un secolo. La scelta di usare linguaggi di modello ludico è la scelta di stimolare l'intervento di chi ascolta, di fornire uno stimolo più che un risultato bello e fatto, è il privilegio dell'innovazione e del completamento dell'utente che forma la mente creativa. Si esplica non nella sola scienza, ma nelle molte intelligenze che la pedagogia della complessità, da Gardner a Morin, indica come fine dell'educazione nel loro complesso.

Il metodo che caratterizza questo linguaggio ludico è il servirsi di immagini, in figura ed in parole; un linguaggio definibile come parlato in testi pluricodificati, fatto cioè di codici contraddittori o complementari, sintetizzati. Solo intendere nell'analisi e nella sintesi con metodi appropriati ne può restituire una lettura corretta. Questi testi si differenziano con una diversa retorica, la targettizzazione, che rende protagonista l'ascolto del destinatario: il metodo dell'ascolto in questo caso è scienza, la statistica e l'analisi dell'audience.

La definizione linguaggio ludico deriva dalla presenza in esso di molte caratteristiche tipiche del gioco, in quanto anch'esso è:

1. immersivo ed esplicitamente virtuale
2. libero nell'accesso e uscita
3. interessante per il giocatore (i palinsesti sono basati su questo)
4. interattivo, cioè teorico e pratico insieme (per non indurre il cambio di canale, si chiama alla continua partecipazione lo spettatore, spettacolarizzandolo persino l'informazione).

L'OSCOM a questo fine ha sollecitato e curato sperimentazioni nelle scuole, dove agiscono i professionisti della didattica che potevano collaborare alla determinazione del metodo. Si sono così creati laboratori didattici per scritture in queste nuove lingue, testi pluricodificati metalinguistici appresi in ambienti trasversali di apprendimento, spazi anche virtuali dove le materie convergono. Ogni specializzazione educativa, ogni materia, fornisce a questo punto una sua parte utile per costruire un testo integrato; dopo una prima progettazione ogni materia elabora il proprio ambito con i metodi tradizionali. Il laboratorio compie la sintesi ipertestuale e fornisce le notizie tecnologiche e comunicative necessarie alla realizzazione del prodotto finale. Perché come in ogni partita, ci vuole una meta, e qui è il prodotto: la squadra, il team, ha il suo cemento nell'idea del traguardo. Deve essere una meta allettante e concreta, non basta la soddisfazione, il bel voto; costruire un prodotto dei media garantisce una partecipazione attiva, nei ragazzi d'oggi e anche nei grandi - la gran parte dei testi che leggono è di questo genere. Imparare a scriverli è il modo corretto per imparare a leggerli; come i temi, i problemi, le esposizioni orali, lo scrivere trasforma la cultura passiva in attiva, guida alla messa in prova e insegna i trucchi della scrittura. La produzione dei testi è finalizzata a questo, non alla realizzazione di prodotti professionali; non è escluso il perfezionamento di un lavoro, ma questo non fa parte della didattica, mentre è indispensabile la partecipazione attiva di chi apprende alle diverse fasi del lavoro. A riprova di questo, il DVD contiene prototipi per lo più imperfetti, che si potevano anche perfezionare in fase di edizione: si è scelto di lasciarli come sono per indicare che quel che interessa è il fine pedagogico e la metodologia didattica.

I ragazzi parlano queste nuove lingue come si parlano le lingue madri, senza consapevolezza delle grammatiche – qui appunto si apre l'opportunità di una formazione adeguata, che mostri le somiglianze e le differenze di queste lingue dalla cultura tradizionale. Il discorso della traduzione, oggi molto approfondito, può facilmente condurre a comprendere quanto in questi percorsi sia importante la tradizione e la cultura classica. Lo studio qui evita il rischio di una lettura falsata dei testi composti in queste lingue, che tutti leggiamo con piacere ed abbondanza, ma senza una opportuna decodifica ciò rischia di fare del lettore uno che soggiace alla logica dell'emittente, che compone i suoi testi prevalentemente a scopo commerciale. Nella società democratica, questa è una considerazione aggiuntiva che rende urgente l'intervento di educare al giudizio critico sui testi dei media, com'è indispensabile per ogni testo. L'educazione all'immagine è la chiave del processo perché consente di reinserire i discorsi teorici sulla tecnologia e scienza delle comunicazioni di massa all'interno di una attività pratica ed interessante, che li incorpora come strumenti per realizzare il processo. L'immagine è la caratteristica comune dei testi della cultura convergente, immagini in figura ed in parola. E il linguaggio delle immagini, dice l'iconologia, è un vero e proprio linguaggio, che ha parole costanti, che ha categorie, anche se i vocabolari sono più inefficaci che per i testi alfabetici. È forse non potrà mai che essere così: se la scrittura alfabetica appunto privilegia la rapidità e l'analisi, la scrittura per immagini l'esperienza ed il ricominciare soggettivo e originale – la nuova partita, come nel gioco, perché quel che conta è l'esercizio, la forma personale.

Si tratta di una didattica perfezionata con grandi investimenti, e difatti la televisione completa l'alfabetizzazione al medium (forma lo spettatore attivo) entro i primi tre anni di vita del bambino. La scuola alfabetizza al medium libro, cioè forma il lettore attivo, in quindici o diciotto anni – quando ci riesce. È un dato di cui tener conto: perché non servirsi nella didattica di simili risultati scientificamente metodici, adattandoli ad una formazione ben fatta? È questa la strada giusta per l'educazione alla complessità, che non essendo una materia ma un gioco di tutti i fattori insieme, un metacoscienza che parte dallo sfondamento della dimensione culturale della scienza moderna, richiede una innovazione radicale nel senso del creativo e del fantastico. Sono territori di sabbie mobili, che richiedono un metodo solido. Creando il mondo della rete, la scienza ha messo la parola fine al suo paradigma moderno, già del tutto incrinato dall'epistemologia del 900, sempre più aperta all'indeterminismo; ma non si è affermato un nuovo paradigma, la rivoluzione scientifica sembra proseguire all'infinito. Di qui viene la difficoltà che le didattiche affrontano con interrogazioni ed esperimenti per fronteggiare l'emergenza, procedendo verso le direzioni che si sono delineate. Di esse la prima è l'opportunità di educare il pensiero creativo, originale, capace di reagire alle novità. Ma si educa forse l'intuito, si educa forse la creatività? La teoria del genio sembra aver fatto il suo tempo, eppure una simile domanda sembra per lo più naturale. Il pensiero estetico in tutte le sue forme educa da sempre la creatività: e non si tratta di una didattica nuova che per l'insegnamento scolastico. La pedagogia estetica ha tante esperienze da mettere in campo anche attingendo dai programmi scolastici attuali, come la memoria della poesia, le materie delle immagini (storia, geografia, matematica, letterature hanno immagini) per iniziare un procedimento nuovo più che altro per il progetto ed il fine, che si identificano appunto nell'educazione alla creatività. E non è una differenza da poco. Non si insegna infatti in questa ottica, anche nelle materie del fantastico si tende a far tenere a mente le cose così come sono dette. Bisogna invece educare all'arabesco, a mettere in forma la mente, ad esercitarla nel ripetere sempre da capo cominciando una nuova partita, sviluppando una percezione in nuova interrogazione, mantenendo la storia ma esagerandone la funzione attiva di sollecitare domande. Da questo nasce la novità originale, lo spirito critico, l'investigazione costante. Il problema dell'educazione oggi, come della cultura, non è trovare le informazioni, ma fronteggiare il neo-caos del postmoderno, l'infinito dei media, con un punto di vista capace di creare una prospettiva. Saper fuggire immagini significa proprio questo, nella cultura e nell'arte. Educare all'immagine è la strada regia dell'educazione alla complessità.

Il computer, l'Ordinateur, ha prodotto il Caos dal più che rigoroso linguaggio binario, aprendo il vaso di Pandora delle immagini. Creando una lingua pluricodificata che bisogna imparare a leggere ed a scrivere. Nei siti e nelle chat, nei forum e nei blog, persino sulla home page di ogni motore di ricerca, il linguaggio segue contemporaneamente queste scritture diverse componendole in modo convergente. Sono scritture affettive ed interattive, vi agisce l'intelligenza collettiva ed integrale, la cultura alfabetica non è che una delle componenti dell'intero, ma è l'unica che siamo preparati a leggere.

Questa considerazione rende inevitabile riconoscere che l'educazione scolastica è in notevole ritardo sui tempi. I docenti integrano come possono, ma anche essi non colgono il problema nella sua interezza, il mondo della cultura convergente e la sua sintesi originale ed inedita, non conoscono a fondo. La via d'uscita dall'impasse, oltre l'auspicabile intervento politico istituzionale, è una didattica rinnovata, che dia le linee di una educazione all'immagine. Un linguaggio che tutti conosciamo fin da principio, Pasolini ricordava che è la lingua madre: ma è una conoscenza immersiva che si presenta come evidente, non porta ad esercitare il senso critico né l'attenzione analitica. Staccare le immagini dal vissuto è il risultato di una formazione speciale da non lasciare all'autodidattismo. Per lo scarso sviluppo del pensare abduittivo, investigativo, nell'educazione; per l'essere le immagini dei media, costruite ad hoc, parte preponderante di questo vissuto. Televisione, rete e videogiochi educano la prima infanzia di tutti i cittadini del mondo, una lingua di cui non c'è vocabolario, come nell'arte, ma l'apprendimento è sicuro. Lo studio specialistico delle comunicazioni di massa è il sapere delle sociologie, non un'attenzione teoretica che valuti la conoscenza nel mondo della cultura convergente.

Il nuovo modello si rende indispensabile perché nelle nuove tecnologie come nello sport non c'è il soggetto passivo, bisogna motivare l'allievo: ma questo è un vecchio monito della pedagogia. Riuscire infine a realizzare il compito, è un sicuro guadagno per ogni tipo di disagio. Impone una valutazione attenta, che sappia evitare compiti inadatti, che mettano chi impara in condizione di risolvere da solo le sue difficoltà per realizzare il fine, che sente come proprio. La pedagogia ha sempre raccomandato l'attenzione all'allievo, il suo interesse, l'autovalutazione: quel che era difficile per la cultura alfabetica, diventa possibile per quella analogica, grazie allo spazio che in essa hanno la fantasia e l'affettività. Il cambiamento che viene dal paragone sull'allenamento di una squadra, sui valori e metodi connessi, recupera alla pedagogia quell'aspetto giovane e coraggioso, intraprendente, che in ottima parte ha perso. La mente dei giovani impara con rapidità i nuovi linguaggi che le tecnologie mettono a disposizione, videogiochi, cellulari, rete e via dicendo. Non occorre aggiornarli su come si adoperano, piuttosto bisogna seguire questo iter formativo analizzando i linguaggi della cultura convergente, che in buona parte parliamo già tutti correntemente. Sono le arti e lingue della fotografia, cinema, radio, televisione, dove ottime letterature già guidano il sapere su strade consolidate. La via della nuova pedagogia passa attraverso la media education, che si differenzia dall'informazione su computer e siti per costruire ambienti di apprendimento in cui si realizza l'appropriazione del sapere dei media attraverso l'educazione tecnologica.

Si tratta di esempi già sperimentati nelle scuole, che OSCOM ha elaborato con i docenti impegnati in didattiche operative; ma la novità di un metodo unitario riesce a riunire il caleidoscopio in un'unica prospettiva, creando già con la raccolta nell'unico focus dell'educazione estetica la capacità di scegliere e progredire, come una buona didattica deve saper fare. Anche così, senza rivoluzione, si tratta di una didattica avventurosa, di qui l'opportunità di precisare il suo aspetto agonistico, anche in vista di riportare all'attenzione del mondo della formazione un settore importante come quello dello sport, che è attività, ma è anche cultura, per gli sportivo come per le tifoserie.

L'agonismo sta qui nell'accettare la sfida del cambiamento, prendendo esempio dai professionisti della sfida. Ragionare sullo sport fa capire come si forma una squadra, cioè come si forma un team di lavoro, indispensabile nello sport come nella pratica delle nuove tecnologie. Lo sport mostra un tutor che non è solo un professore - informatore, ma è anche un coach, un allenatore sistematico: sarebbe a dire, chi ragiona su come mettere in forma con un opportuno training; ma anche chi guarda i suoi allievi e misura le loro forze sul compito da realizzare, agendo per risolvere i problemi. Un professore che sa ascoltare, che modella il suo insegnamento sugli studenti.

La pedagogia può fare molto per rispondere al problema. Perché è una filosofia, ha un naturale atteggiamento teoretico; perché è una pratica della filosofia, ha nel fondamento il predominio della responsabilità verso le future generazioni. La pedagogia generale, che s'interroga sui fini, può prendere atto del problema della complessità senza perdersi in teoria, sviluppando un sapere pragmatico e paradigmatico che specializzi i centri dell'attenzione e sviluppi una didattica che è anche un orientamento nel problema.

Che si può definire nella opportunità di un apprendimento linguistico speciale, che non si limiti al linguaggio alfabetico ma proceda nei linguaggi analogici, delle immagini in parola ed in figura, potenziando i settori umanistici con la scienza della comunicazione, specializzando processi di educazione all'immagine – rivolti non agli specialisti, ma alla educazione istituzionale, al cittadino delle società democratiche.

L'immagine del modo dei media non ha solo l'ingenuità del mistero, che già la rendeva poco determinata; è artata, artigianale, prodotta con una intenzione ben amalgamata all'intero, può portare facilmente ad una comprensione errata chi non riesca a leggere correttamente almeno il senso in cui è stata scritta. Perciò una media education, che sappia usare strumenti tecnologici per la costruzione di ambienti di apprendimento, si rivolge a questo scopo; non basta insegnare a servirsi delle tecnologie, come strumenti, ma praticare la cultura convergente, la nuova mente che conosce i media nel loro incrocio continuo e progressivo. Il metodo è semplicemente rifarsi alla tradizione, recuperando i metodi per insegnare a leggere le immagini.

Il laboratorio è la metodologia corretta per questo lavoro perché la complessità si affronta male con la divisione in materie, con la sezione dell'orizzonte, tipica degli insegnamenti scolastici. Ricondurli alla fluidità di ricerca e analogica d'altronde nega la necessità dei saperi speciali. Il laboratorio consente di sviluppare l'organicità dei saperi in modo complementare all'analisi. Le attività laboratoriali sono opzionali (attivazione di insegnamenti facoltativi, DM n.251 - 19/05/98 e successivo 179 - 19/07/99) ma è auspicabile divengano una scelta abituale, specie se sono laboratori didattici scientifici, cioè che facciano ricorso ai saperi tecnologici.

Il termine laboratorio, adoperato sin dal medioevo per indicare i luoghi dell'attività artigiana, è entrato nella pedagogia sin dagli anni '70, in reazione alla cultura alfabetica, per privilegiare soprattutto il recupero dell'educazione percettiva (espressivi – didattici - relazionali - psicomotricità), oggi può aprirsi all'educazione al conoscere analogico. In esso vi sono lezioni frontali e fasi innovative dei processi di apprendimento, favorendo l'attività metacognitiva, rivolta alla coscienza ed all'esercizio di sé.

Come spazio di attività e sperimentazione, può essere un luogo fisico, ma anche non esserlo, consistere in un progetto e in un metodo, che favorisce l'esplorazione e l'avventura del sapere complesso; può consistere dell'allestimento di un luogo d'arte e di manipolazione di materiali non strutturati, di un'animazione teatrale, o di altro. L'essenziale è che vi si realizzi la condivisione di esperienze diverse, per argomento e per soggetti, mettendo a confronto gli atteggiamenti e conducendo alla collaborazione in una logica di team. La collaborazione interattiva apre il canale comunicazionale a due vie, la rielaborazione del proprio sapere ed **feedback** dell'altro mostrano connessioni inattese.

### 3 - L'ESPERIMENTO DELLA TECNOLOGIA UMANISTICA

Delineare la pedagogia della complessità e la formazione estetica è il compito della collana OSCOM dell'editore Graus. L'OSCOM, Osservatorio di comunicazione formativa dell'Università di Napoli Federico II, è attivo dal 1997 e pubblica insieme i risultati degli ultimi tre anni di ricerca, per celebrare il decennale.

La tecnologia umanistica ha nel gioco digitale e multimediale una risorsa essenziale, di cui ha strutturato le didattiche che sono nel DVD. La rapidità del processo e la sua complessità complicano la strada di adeguare la formazione del cittadino democratico al presente contesto culturale, aggiornando l'insegnamento. C'è la sfiducia nei saperi tradizionali, che si trasforma in minore efficacia pedagogica, e l'avvio di sperimentazioni random che non conquistano un nuovo paradigma, e tutto ciò porta allo stato denunciato dal ministro dell'istruzione, ma da tempo a conoscenza dei docenti: si sono depauperati saperi tradizionali indispensabili mentre il contatto con il nuovo non è abbastanza produttivo da giustificare la perdita.

L'OSCOM è nato da questa preoccupazione, raccogliendo le diverse professionalità della formazione, ricerca e didattica, in un unico sforzo di rispondere a queste domande, avviando un processo di riflessione coesa, capace di trovare i raccordi. La novità consiste più nel progetto unitario che in una indicazione totalmente nuova, in questo si differenzia dalle nuove forme di educazione on line, com'è diversa dall'aggiornamento sulle nuove tecnologie. Di costituzione democratica, si rivolge alla riforma dell'esistente senza rivoluzione, per rinnovare la pedagogia senza abbandonare i punti fermi già ben consolidati. Ad esempio l'e-learning potrà essere la strada di domani, ma le scuole e gli asili difficilmente potranno fare a meno dei contesti formativi attuali, che hanno l'immediato vantaggio della socializzazione interattiva. Occorre quindi anche una didattica rinnovata nella vicinanza ai problemi consueti della formazione, e a questo si è rivolta la sperimentazione, di cui si danno in questo volume gli esempi realizzati, per dare idee e per stabilire linee metodologiche chiare, cui tutti possano essere chiamati a partecipare con la propria inventiva e la propria esperienza.



Ovvia a questi pericoli la formazione come educazione al pensiero creativo, l'educazione estetica volta agli adulti; non una educazione informativa ma formativa, che metta in discussione la cultura dell'oggi con esperienze d'arte, di media, di produzione di prodotti multimediali. L'educazione alla complessità trova facilmente le strade di adattarsi ai destinatari, cambiando le modalità d'intervento. Una pedagogia dall'orizzonte integrale non si rivolge solo ai giovani, ha il suo denominatore comune nell'educazione al nuovo linguaggio dei tempi: testi pluricodificati, parole ed immagini in analisi ed analogie probabili, quanti di informazione indeterminata.

Costruire ambienti di laboratorio quindi vuol dire progettare un modello metodologico di apprendimento, nel nostro caso tecnologico. Questo esempio non tende a sostituire gli insegnamenti tradizionali ma ad introdurre momenti di confronto con una serie di incontri scadenzati che costruiscono un laboratorio dove si lavora insieme ad un progetto interdisciplinare: l'unità è il prodotto in progetto nella collaborazione di sistemi strutturati, andando dal molecolare al molare. Individuare e poi far cooperare momenti micro pedagogici tratti dai contesti educativi tradizionali, mettendo in atto una continua negoziazione di senso e valori ". Se il laboratorio è la ricognizione dell'ambiente e lo sviluppo di attività basate sul "coordinamento di progettualità, ricerca, manualità, abilità comunicative" (R. Farnè, Il laboratori in L. Galliani L. Santelli Beccegato, Guida alla laurea in scienze dell'educazione, Il Mulino 1995.), vi si realizza un ambiente di cultura ecologica per la relazione tra le materie, alternando momenti teoria e di téchne interconnessi dal progetto. Esso non rivoluziona il normale assetto della didattica ordinaria ma fornisce ad essa l'arricchimento della tecnologia Umanistica.

La pedagogia estetica educando all'immagine educa alla complessità facendo leva sulla tradizione. Toglie così all'immagine il suo valore di display, che non è corretto; la vera immagine è quella che gioca il senso, che si basa su un reale approccio di conoscenza; il display, il valore dell'esibizione, della superficialità, fa anch'esso parte del mondo dell'immagine ma ne è una diminuzione, una semplice attenzione al suo potere (G.P. Stone, *American Sports: play and dis-play*, in "Chicago Review" 1955-9). Oggi molto spesso quando si parla di immagine ci si rifà solo a questo aspetto superficiale, si confonde una sciarpa con un valore d'immagine. Comprendere come essa sia invece un gioco di senso vale da solo a fornire una grande educazione: basta commentare insieme un quadro, per dare l'idea giusta.

Quando parliamo di formazione parliamo di certo del mondo della scuola, da cui provengono domande precise. Ma il problema non riguarda solo la scuola, nella società del loisir, del tempo libero e della formazione permanente. Il tempo libero è la ricchezza dell'uomo di oggi, come media: ma sono argomenti cui l'educazione scolastica e familiare non ha fornito direttive di lettura. Le ricchezze, invece, vanno amministrate per conservarsi; el'amministrazione è una scienza che si insegna. Il loisir è contro la routine, ma tende all'anarchia, regolare le tattiche di gioco ne evita l'eccesso e favorisce la socializzazione; riflettere sui meccanismi dei giochi e del tempo libero (Elias, p.265, li definisce Attacco e difesa, Identità e rivalità, Aggressione e limite, Competizione interna, Controllo interno ed esterno, Regola fissa ed elastica) aiuta ad orientarsi in un mondo che ha la ricchezza, ma anche il limite, di non avere limiti precisi. Conflitto e consenso sono sempre presenti nel gioco, ed è facile che senza consapevolezza il gioco sia diretto dal di fuori, che il gioco giochi i giocatori. E allora il giocatore diventa uno spettatore, perde l'arguzia, non distingue tra serio e faceto, incorre in una malattia di gioco.