

di Pier Cesare Rivoltella
Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano



La grande bellezza

“Ci sono volte in cui a scuola osservo cose così straordinarie che sento forte la frustrazione di non avere il tempo, la competenza e gli strumenti per documentarle come meriterebbero. Guarda...



... i bambini si sono spostati dal loro gruppo per aiutare i compagni alle prese con un problema per il quale non trovavano una soluzione. Avresti dovuto sentire la forma e la qualità dei loro scambi e la soddisfazione di quando, insieme, hanno trovato la strada. Non immagini quanto avrei voluto disporre di quel sistema che avete presentato a giugno. È sempre difficile tenere la bellezza solo per se stessi. Un abbraccio, direttore”.

Questo messaggio in *Facebook* mi ha raggiunto nelle scorse settimane. Un messaggio privato, in cui una maestra straordinaria, di cui ho l'onore di essere amico, mi rende partecipe di un momento magico nella sua mattinata scolastica. Il “sistema” cui si riferisce è una soluzione tecnologica che consente di videoriprendere quel che succede in classe. Disporre, in quel momento magico, significa fermare per sempre quel che si sta vivendo, condividerlo con altri: “è sempre difficile tenere la bellezza solo per se stessi”.

Il gruppo di affinità

Un paio di anni fa ho tradotto in italiano un bel libro di James Paul Gee (2007). Il libro si intitola nell'originale inglese *What videogames have to teach us about teaching and learning*: contiene le riflessioni di Gee, uno degli esponenti del New London Group, su come a suo parere dovrebbe cambiare la scuola per essere efficace nel produrre apprendimenti. Gee guarda ai videogiochi, o meglio, osserva suo nipote mentre gioca. E ne ricava indicazioni non su come portare i videogiochi in classe, ma su come ridefinire l'ambiente della classe e la pratica dell'insegnante perché si possa apprendere a scuola proprio come si apprende videogiocando.

I punti di forza del videogioco, in funzione degli apprendimenti, sono tre: 1) le regole, i principi, le grammatiche, non sono apprese esplicitamente e poi applicate, ma implicitamente. Questo significa che non studio prima il libretto delle istruzioni del gioco per poi giocare, ma imparo le regole e i trucchi del gioco proprio mentre gioco; 2) quei principi, quelle regole, quei trucchi, sono oggetto di discussioni e negoziazioni quotidiane tra i giocatori. Del gioco si parla, si discute, ci si confronta sulle difficoltà, ci si scambiano consigli; 3) infine, si accetta di lasciarsi coinvolgere nel gioco, si diventa tutt'uno con il proprio personaggio (avatar), si fa di tutto per riuscire nel gioco attraverso di lui.

Il secondo punto spiega che l'interesse e la curiosità dei giocatori fa sì che si confrontino e lavorino insieme. Gee lo chiama gruppo di affinità. E suggerisce che sarebbe bello se si aggregasse spontaneamente attorno ai "giochi" scolastici della matematica, delle scienze, della lingua. I bambini della fotografia sono un esempio di gruppo di affinità e testimoniano che quel che Gee auspica, a scuola può succedere. Il merito è chiaramente dei bambini, ma di sicuro anche dell'insegnante: solo se si ha la possibilità di vivere tutti i giorni la scuola come un'avventura, uno spazio di ricerca, una sfida a conoscere insieme, si creano le condizioni perché il miracolo accada.

La grande bellezza

Nei mesi scorsi ho visto e rivisto il capolavoro di Sorrentino, una, due, tre volte. Un film straordinario, *La grande bellezza*. Un film saggio che sembra rifare *Roma* di Fellini cinquant'anni dopo con la capacità che solo i grandi film hanno di spostare la costruzione del senso su piani sempre più universali. E infatti il film è allo stesso tempo la storia della crisi di un uomo, lo straordinario Jep Gambardella di uno straordinario Toni Servillo, dell'alta borghesia romana, della città eterna, della nostra società, dell'Uomo. Il messaggio è chiaro: nella nostra esistenza ci sono pochi momenti di autentica bellezza, ma forse vale la pena di vivere anche solo per poterli gustare. Da insegnante quale sono stato e resto, anche all'Università, devo dire che molti di questi momenti li devo ai miei studenti, alla loro capacità di stupirci, di dimostrarci che vale la pena rimanere a scuola, anche solo per quei pochi momenti. E così ho risposto alla mia amica: "Cara, la vita sembra piatta, coperta da una fitta coltre di banalità e di falsità, quando all'improvviso, in alcuni momenti, da quella coltre fa irruzione la grande bellezza. Sono attimi, bisogna saperli cogliere, come suggerisce Jep Gambardella. Un abbraccio...".

Risorse

G.P. Gee (2007), *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale*, tr.it. Raffaello Cortina, Milano 2013.