

Gennaro TEDESCO

Un modello per apprendere. L'atelier storico interdisciplinare.

Le condizioni ecologiche, formative ed educative di un atelier, in una logica di collaborazione e cooperazione di protagonismo adolescenziale e giovanile, attivamente ribaltano il concetto e la pratica di insegnamento-apprendimento ad imbuto, come direbbe Popper, di tipo aristotelico, essenzialistico, unilineare e deterministico. L'allievo non è un recipiente o un contenitore in cui il pirotecnico e versatile maestro-docente-retore-oratore riversa la splendida e magmatica malvasia del suo insostituibile scibile. La boccuccia d'oro dell'infante, dell'adolescente o del giovane, oggi più di ieri, non assorbirebbe e metabolizzerebbe il prezioso nettare lambiccato da un sapientissimo e chiarissimo maestro.

Al contrario l'atelier lascerebbe e lascia libero l'allievo di problematizzare, dare risposte essendo secondario rispetto alle capacità di problematizzazione, a partire dalle sue necessità e stimolazioni di scoperta, dall'interno del suo fare artigianale e laboratoriale. Le sue energie apprenditive e le sue esigenze attivistiche e protagonistiche sono consolidate e canalizzate dagli obiettivi e dalle impellenze che gli pone e impone la costruzione collaborativa e cooperativa del manufatto in elaborazione.

Tale ecosistema laboratoriale si sviluppa e si configura spesso come luogo collaborativo e cooperativo di progettazione artistica e produzione multimediale originale e coinvolgente. Gli eventuali ipertesti prodotti, i diari di bordo del percorso didattico e formativo, partecipati e condivisi da allievi, docenti ed esperti rimessi in un gioco reciproco interattivo e transattivo dalle tecnologie informatiche e a distanza, le relazioni finali e in itinere, i video dell'intero procedimento educativo, le eventuali esibizioni, estrinsecazioni editoriali o coreografiche contribuiscono a rendere l'atelier sempre più aperto, metamorfico e dinamico, pur nella sua riproducibilità ecologica, metodologica e tecnologica. Tali strumentazioni e manifestazioni ne costituiscono le caratteristiche predominanti insieme alle possibili riproduzioni cartografiche, alle programmate, studiate e previste visite archeologiche ed ecologiche che non escludono domande di discenti e docenti scaturite dal vivo della palpitante esperienza formativa e alle mappe del pensiero riscontrabili e riproducibili non solo dei testi.

Anche nell'agito magmatico del laboratorio non va dimenticato che l'adolescente ma anche il giovane non sono ancora del tutto pienamente adulti. E quindi la problematizzazione, per quanto baricentro del discorso razionale e comunicativo, anch'essa soggetta alle elastiche e flessibili regole della retorica e dell'arte della persuasione, non esclude il ricorso al racconto storico-affabulatorio, all'archetipico e stereotipico flusso dell'immaginario collettivo, delle sue metafore e delle sue prepotenti analogie, che si nutre, dilatandosi all'infinito, soprattutto di suoni ed immagini non solo elettroniche in rapidissimo e sconvolgente movimento.

Il bisogno di ludicità e di metaforicità, intrinseche non solo all'adolescente ma anche al giovane e all'adulto, incontra nell'atelier l'altra intrinseca lucidità della tecnologia informatica che, attraverso il computer ed Internet, mette a disposizione l'inesauribile simulatività del mondo virtuale. Da questo imprevedibile incontro nasce una realtà elettronica, didattica, formativa ed educativa ancora tutta da inventare e da scoprire che sta di fronte all'allievo in tutta la sua prepotente e sconvolgente dinamicità.

L'utilizzo delle fonti storiche e non storiche, tradizionali ed elettroniche, non va inteso in senso specialistico e tecnico anche perché nell'atelier non facciamo né produciamo storia, ma mediazione didattica e formativa della storia per l'apprendimento interdisciplinare e soprattutto transdisciplinare della storia. Perciò l'aspetto didattico, divulgativo e formativo in tale laboratorio è prevalente e dominante. E il laboratorio è una simulazione apprenditiva anche e soprattutto virtuale entro cui si costruiscono, ma soprattutto si motivano, si attivano e si mobilitano disponibilità adolescenziali e giovanili all'approccio parastorico più che in senso stretto storico.

L'interesse, la motivazione e l'attenzione di giovani e adolescenti per la storia interdisciplinare va guadagnato ponendo l'accento anche sull'importanza dei legami che tale disciplina possiede e sviluppa nei confronti dei problemi reali e quotidiani del mondo della vita in cui gli allievi, proprio grazie allo studio attivo, partecipativo, collaborativo e cooperativo della storia, possono sperare di affrontare meglio, una volta divenuti operativamente consapevoli

delle radici di un passato che riemerge costantemente e continuamente per condizionare concretamente e pesantemente la loro come la nostra effimera esistenza.

E allora solo in questa prospettiva ed in funzione anche di obiettivi vitalistici che di solito nel tradizionale e unidirezionale insegnamento-apprendimento rimangono fuori dall'ambito formativo ed educativo appare determinante e strategica la predisposizione, la strutturazione e l'architettura eco-formativa di un laboratorio al cui interno adolescenti e giovani possano sperare di sperimentare in prima persona e da protagonisti l'intelligenza del cuore, l'apprendere per emozioni, l'apprendere per esplorazione, per problematizzazione, l'apprendimento incidentale e riflessivo, per immersione, per simulazione reale e virtuale, l'imparare facendo individuale, collaborativo e cooperativo. Solo in un tale contesto, anzi ecocontesto si può sperare di recuperare il rapporto tra storia, narrativa, metafora, dati appresi, esperienza e sapere comune contro le sirene e le chimere di una pedagogia lineare e astratta.

Cerchiamo ora di immaginare la predisposizione e l'architettura di tale atelier per un Biennio superiore, cominciando proprio da un passato storico sempre meno accessibile e quotidiano.

Perché mai un adolescente dovrebbe essere interessato alla civiltà antica e classica, al mondo greco-romano ?

Se riusciamo a dimostrare che la nostra epoca contemporanea è una estensione e continuazione di quella greco-romana con similitudini, analogie, metafore e differenze, con un approccio dinamico, con un, nel senso 'radicale' del termine, itinerario cinematografico, ipertestuale e virtuale, con un'eventuale e non solo ludica costruzione simulativa virtuale che diventi anche un'avventura intellettuale e "reale", credo che saremmo già su una buona via per attirare la motivazione, l'interesse e l'attenzione di giovani ed adolescenti.

Ma come muoversi, come cominciare?

Squadernando una carta geografica coloratissima, la retorica degli effetti speciali anche poveri non solo è necessaria, ma è intrinseca soprattutto anche se non solo alla giovane didattica, rendendola magari con l'aiuto degli allievi e di qualche docente esperto interno o esterno al laboratorio e alla scuola (se esterno comunicando e richiedendo il suo intervento con l'utilizzo della posta elettronica) multimediale, con baricentro la Grecia antica e mostrando lo sviluppo della colonizzazione in Occidente, ma anche in tutto il resto del Mediterraneo, come una conquista di territori 'sottosviluppati' e quasi selvaggi, proponendo il modello di penetrazione coloniale della Conquista del West con la rivisitazione degli addentellati cinematografici, ideologici e ciclici.

Attraverso la colonizzazione occidentale presentare uno dei primi esempi di globalizzazione competitiva tra Greci e Fenici per la ripartizione e spartizione dei mercati 'globali' dell'epoca, ma non solo dei mercati. 'Giochi' di alleanze e strategie tra Fenici, Etruschi e Greci, cogliendo l'occasione per introdurre gli allievi ai primi rudimenti di una scienza estremamente importante e pure dimenticata all'interno delle nostre aule, la strategia, lasciata in gran parte in appalto ai soli militari. Spiegare i motivi della corsa e dell'assalto all'Eldorado non solo occidentale del Mediterraneo da ricercare all'interno del modello di sviluppo della polis e del suo territorio. Cominciare a far balenare agli allievi il ritorno di strutture cicliche come quella di crisi interna-sviluppo all'esterno in senso espansionistico e colonialistico : prima schematizzazione di un percorso reticolare-concettuale, prima definizione del modello di colonia e di emigrazione organizzata.

Per affrontare in modo storicamente ed evolutivamente significativo e formativo tale quadro di riferimento, si avverte la necessità da parte dell'eventuale équipe docente interdisciplinare di fare un passo indietro per inquadrare, delineare meglio le problematiche storiche in corso di definizione con la partecipazione attiva, collaborativa e cooperativa degli allievi. La Rivoluzione agricola, ma anche tecnologica, iniziata in Medio Oriente, Mesopotamia e Valle del Nilo con la 'scoperta', da evidenziare con il contributo degli allievi, dell'agricoltura estensiva e intensiva, la successiva agglomerazione urbana, l'invenzione della scrittura e dell'acciaiaturo del ferro proseguita dai Fenici con la diffusione mediterranea della tecnica alfabetica e degli innovativi processi metallurgici, continua e si sviluppa in Grecia, accelerandone le dinamiche interne. Le polis democratiche e para-democratiche, a cominciare dal grande e pervasivo laboratorio politico, sociale culturale della democratica Atene, si dissanguano e si disintegrano al loro interno a causa proprio del livello critico raggiunto da una Rivoluzione agricola e tecnologica per l'epoca senza precedenti. Né il modello perfezionato

dell'agricoltura intensiva, ('sistema agro-manifatturiero': vigna-vino, olivi-olio, anfore dipinte), né la colonizzazione, né la *polis* greca, rimodulazione di quella fenicio-mediterranea, contenitore e laboratorio politico, sociale e culturale innovativo e problematico, riescono a riequilibrare una situazione sociale ormai ai limiti della tollerabilità antropologica. Inevitabile l'implosione del modello suddetto: aristoi-latifondisti, opliti-piccoli contadini e teti-nullatenenti si giocano le loro ultime carte in una guerra fratricida che consente a Filippo il Macedone e poi definitivamente a suo figlio, Alessandro Magno, di impadronirsi del potere in tutta la Grecia.

Per rendere operativo e chiaro non solo agli allievi il quadro di riferimento storico e interdisciplinare in cui ci si muove, si chiederà agli allievi una ricerca Internet ed una elaborazione grafica computerizzata del modello greco di sviluppo politico, filosofico, sociale, culturale, urbano e tecnologico. Una riconfigurazione grafica e non solo grafica, da parte di allievi e docenti adoperando i mezzi della grafica computerizzata, le opportunità di ricerca ampia e approfondita fornite da Internet e le occasioni simulate e anche ludiche della Realtà Virtuale, della *polis* democratica ateniese con i suoi quartieri popolari, il porto, i templi, l'agorà, le triremi e il complesso dispositivo militare, tecnologico e sociale della falange politica. Ciò consentirà operativamente oltre che teoreticamente di porre in rilievo gli aspetti anche scientifici molto avanzati dell'epoca e sviluppare e rafforzare gli aspetti collaborativi, cooperativi, sociali ed emozionali del gruppo discenti-docenti così venutosi a creare consolidandone le caratteristiche più propriamente didattiche ed educative finalizzate alla necessaria elaborazione di un artefatto elettronico e multimediale.

Ad Atene si incontrano e si scontrano gli *aristoi*, gli aristocratici latifondisti, ancorati agli interessi del grande possesso fondiario, gli opliti-piccoli contadini, consapevoli della loro importanza militare sui campi di battaglia, la borghesia commerciale e manifatturiera alla ricerca e alla conquista di nuovi mercati, i teti, i marinai delle trireme, consapevoli del loro ruolo strategico nell'ambito della logica politica democratica e del suo consolidamento.

All'interno della *polis* democratica ateniese si formano due correnti ideologiche contrapposte, di sostegno e di rifiuto del modello democratico di sviluppo. Da una parte il latifondismo aristocratico che trova la sua espressione politica organizzata in tutti quegli intellettuali e politici fuorusciti, desiderosi di tornare in patria per assaporare la rivincita della reazione politica al servizio di ideali e partiti antidemocratici e di interessi agrari e territoriali. Tale schieramento, e gli allievi ne diverranno consapevoli a mano a mano che cercheranno e troveranno non solo in Internet le fonti storiche di tale prospettiva, si servirà di tutta la strumentazione propagandistica dell'epoca, 'libri', 'opuscoli', opere di oratori, retori, storici, drammaturghi e commediografi, filosofi, iscrizioni, miti e altro ancora per sostenere la legittimità di una conquista del potere violenta contro la così detta tirannia altrettanto violenta della maggioranza democratica. Sull'opposto fronte, quello democratico, raccolto accanto alla borghesia commerciale, marittima, manifatturiera, legata all'espansione marittima, troverà espressione tutto quel mondo 'molteplice', magmatico e fluido degli intellettuali e politici popolari al servizio di una politica antiterritorialistica e navalistica. Due schieramenti ideologici, politici ed economici in cui si troveranno a confluire con diverso, contrastante e ambiguo esito opliti-contadini e teti-marinai della flotta ateniese. Uno scontro politico titanico e destinato a scardinare il sistema fino all'inevitabile disintegrazione e dissoluzione della stessa civiltà greca classica, che i nostri allievi, ormai edotti dalle fonti non solo elettroniche, non tarderanno a porre in luce nella sua catastrofica dimensione, cogliendone significative e notevoli convergenze con la loro e la nostra società democratica globale e allo stesso tempo denunciandone le profonde divergenze in un sapiente e dinamico 'gioco' didattico, formativo ed educativo di inclusioni ed esclusioni.

Il modello di sviluppo triadico, olivo-olio, vite-vino, anfora-ceramica, inventato e diffuso dalla *polis* democratica ateniese penetra in tutti i mercati del Mediterraneo antico, globalizzando l'economia dell'epoca e non solo l'economia, innescando dinamiche sistemiche tali che, come accade oggi nella contemporanea società globalizzata, sulle onde del flusso commerciale, si propagano anche e soprattutto immense e incontenibili correnti ideologiche e culturali destinate a trasformare società e mentalità e a cambiare il corso della storia.

Inevitabile il conflitto imperialistico tra una Atene democratica, dedita all'espansionismo marittimo e commerciale e una Sparta oligarchica dedita all'espansionismo territoriale: guerra del Peloponneso, catastrofe irreversibile e totale della Grecia e della Grecità, riflessione dei tragici e degli storici. Un film già visto che i nostri allievi non tarderanno a riproporre per

reinterpretare gli avvenimenti della modernità e della contemporaneità dalla prima e seconda guerra mondiale ai nostri giorni alla luce del ciclo di sviluppo greco.

Del vuoto di potere creato dalla disgregazione politica della Grecia ne approfitta Alessandro Magno non solo per assoggettare una riluttante e litigiosa Grecia, ma anche e soprattutto per conquistare l'Oriente dove l'espansionismo dell'imperialismo culturale ed economico dei Greci viene a contatto col *melting pot* orientale, dando avvio all'inizio del periodo ellenistico. I Romani nel loro nuovo Impero globalizzato integrano e sviluppano l'eredità greco-ellenistica, attirandosi addosso nei secoli a venire, come reazione, i primi movimenti fondamentalistici e nazionalistici della Storia (quello giudaico, siriano, ecc...).

L'Impero romano-cristiano d'Oriente, proponendosi come custode del modello greco-romano-cristiano, viene ripreso e reinterpretato dai suoi eredi universali, l'Impero russo-sovietico e l'Impero turco.