



UNIVERSITÀ DI PISA

LAUREA MAGISTRALE IN  
INFORMATICA UMANISTICA

SEMINARIO DI CULTURA DIGITALE A.A. 2016/17

# Tecnologie didattiche e multimediali per l'insegnamento delle lingue classiche

*Beatrice Caputo*

Matricola: 553758

---

*La ricerca si propone di illustrare le principali tecnologie in grado di affiancare e sostenere il tradizionale metodo di fare didattica, soprattutto per l'insegnamento delle discipline classiche: "Perché se muore il liceo classico muore il paese"<sup>1</sup>*

---

---

<sup>1</sup> È il titolo di un articolo di Giorgio Israel, pubblicato su *Il Mattino e Il Messaggero*, 25 agosto 2013, (disponibile anche su: <http://gisrael.blogspot.it/2013/08/perche-se-muore-il-liceo-classico-muore.html>)

# Indice

<b>1. INTRODUZIONE .....</b>	<b>3</b>
<b>2. TECNOLOGIA COME METODO .....</b>	<b>4</b>
2.1 LA DIDATTICA MULTIMEDIALE NELLA MOLTEPLICITÀ DELLE “INTELLIGENZE” DI H. GARDNER .....	6
<b>3. TECNOLOGIE DIDATTICHE PER L’INSEGNAMENTO DELLE LETTERE CLASSICHE .....</b>	<b>8</b>
3.1 UTILITÀ DEI SITI WEB PER LA DIDATTICA DEL LATINO E GRECO .....	9
3.2 RISORSE .....	9
3.3 MODELLO DIDATTICO EAS, EPISODI DI APPRENDIMENTO SITUATO .....	11
<b>4. RICERCA DIGITALE E INFORMATICA COME APPORTO AL PATRIMONIO CLASSICO .....</b>	<b>12</b>
4.1 IL LATINO E IL GRECO NEL PANORAMA DELLA RICERCA DIGITALE INFORMATICA .....	12
4.2 DIGITAL HUMANIST E DIGITAL CULTURE HUMANIST HERITAGE .....	12
<b>5. CONCLUSIONI.....</b>	<b>14</b>
<b>6. BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA .....</b>	<b>15</b>

## 1. Introduzione

Durante gli anni della mia formazione, caratterizzata da studi classici al liceo e durante la laurea triennale, una delle domande ovvie, previste, ormai banali e più comuni riguardava l'utilità dei miei studi: non era raro che amici, parenti e anche docenti di discipline non umanistiche mi chiedessero "a che serve studiare mondi così lontani, a che serve apprendere lingue ormai in disuso?"; domande, certo scoraggianti, che tuttavia non hanno fatto vacillare le mie scelte successive. Eppure le affermazioni più disarmanti, provenivano, in modo tanto assurdo quanto reale, da coloro che allo studio di quelle civiltà così lontane avevano dedicato la loro vita, da quei maestri che mi avevano accompagnato proprio in quegli anni in cui in me si faceva sempre più forte la profonda convinzione della necessità di conoscere quei mondi, di dialogare costantemente con l'antichità alla ricerca di parole, immagini, scene e personaggi che scortassero il mio cammino di vita: "non mi stupirò se fra qualche anno passando da questo liceo, leggerò sulla facciata *Liceo dei figli di puttana*", così aveva detto il mio professore di latino e greco del liceo, persuaso dal fatto che in pochi anni quella – come tante altre scuole – sarebbe diventata un'azienda, con un settore marketing e un dirigente-manager, guidato dall'unico scopo di fare numeri (fare quante più iscrizioni possibili), ricevere fondi per nuovi progetti di qualsiasi genere, far uscire il numero maggiore possibile di diplomati, con voti alti – perché no? – , soprattutto in grado di superare i test di ammissione all'università. Avevo 17 anni, ero speranzosa, non volevo credere che sarebbe andata a finire così.

Da questi presupposti nasce il desiderio di dimostrare come la conoscenza del mondo antico sia fondamentale per il presente. Citando una Professoressa, mi viene spontaneo affermare che bisogna discostarsi dal concetto del "a che serve?", poiché le discipline classiche non sono *servae* ma *dominae*. Trasmettere, infatti, il senso della cultura latina e greca risulta fondamentale per la possibilità di padroneggiare, *dominare* appunto, gli eventi di oggi, imparando dunque attraverso il passato, a saper vivere il presente.

Sollecitata da queste certezze, la mia ricerca si propone di dimostrare che rendere meno obsoleto agli occhi degli studenti odierni il mondo classico deve diventare una delle missioni principali della scuola e della ricerca; perciò ho cercato di rintracciare metodi didattici, solo di recente sperimentati, di tipo alternativo, che possano assolvere a tale funzione.

Lo studio condotto parte dal generale (caratteristiche della didattica multimediale a tutto tondo), per arrivare al particolare ovvero l'applicazione di tali tecnologie didattiche multimediali ai fini dell'insegnamento del latino e del greco, passando per i profitti che le tecnologie didattiche multimediali apportano a studenti e docenti per poi approdare alle risorse, di cui le tecnologie didattiche - multimediali stesse si avvalgono. Si cerca, inoltre, di spiegare l'apporto che la ricerca digitale, mediante il lavoro dei *Digital humanist*, può dare al patrimonio della cultura classica in vista di una maggiore fruibilità da parte di studiosi, docenti e studenti.

## 2. Tecnologia come metodo

Uno dei presupposti fondamentali per poter cominciare a pensare in modo costruttivo alle tecnologie della comunicazione e dell'informazione in ambito didattico - formativo, è quello di prenderle in considerazione, a tutti gli effetti, in qualità di tecnologie cognitive, ossia tecnologie che hanno profonde implicazioni nei processi cognitivi e di apprendimento di tutti coloro che ne fanno uso.

La scrittura è stata una delle prime e più importanti forme di tecnologia cognitiva di cui l'uomo, nel corso dei secoli, si è avvalso per la memorizzazione, trasmissione e conservazione della conoscenza. Essa infatti, in qualità di "tecnologia della mente"<sup>2</sup>, nel distanziare l'oggetto del discorso dal contesto e dal momento in cui esso viene pronunciato, nella sua capacità di rendere visibile il linguaggio, ha prodotto nell'uomo forme di pensiero più propense all'astrazione e in questo modo ha liberato la memoria rendendola disponibile a compiti più complessi.

Essa non ha mancato neanche di influire profondamente sulle modalità percettive dell'uomo che, se fino all'avvento della scrittura aveva privilegiato modalità di tipo uditivo, a partire dalla sua diffusione ha esaltato il vedere come senso privilegiato.

Allo stesso modo, le attuali tecnologie dell'informazione e della comunicazione si configurano come tecnologie della mente e, in quanto tali, devono essere prese in considerazione dalla scuola e dall'istruzione in genere, nel panorama dei profondi riflessi che esse innegabilmente hanno sullo sviluppo delle differenti forme di pensiero e conoscenza, rispetto al classico libro stampato.

Le nuove tecnologie, secondo alcuni, sarebbero responsabili della perdita di forme di sapere, ma in realtà esse possono essere, se usate correttamente e se inserite all'interno di una cornice di senso, dispensatrici di un notevole valore aggiunto, nell'insieme delle molteplici domande e dei nuovi bisogni posti dalla nostra società e dal vivere quotidiano, oltre che nel processo di insegnamento-apprendimento.

In questo senso la scuola rappresenta l'unico luogo-istituzione che può rendere esplicito questo valore aggiunto e che può educare all'uso della tecnologia. Purtroppo, però, la scuola si rispecchia ancora oggi nella colorita immagine dipinta da Franco Frabboni<sup>3</sup>, di vagone lento, che fatica a stare al passo con il processo sempre più rapido di diversificazione e accrescimento della conoscenza, al punto da poter addirittura essere definita come luogo di rifugio in cui potersi rinchiudere per essere protetti dal continuo fluire della conoscenza e dal suo dinamismo.

La scuola, dunque, si profilerebbe come luogo privilegiato di sedentarizzazione, classificazione e cristallizzazione di alcune conoscenze codificate e certe. In contrapposizione a questa visione, che il sistema lento e poco aperto ai cambiamenti vorrebbe imporci della scuola e dell'istruzione in genere, gli strumenti multimediali rappresentano un elemento fortemente motivante per bambini e ragazzi, poiché essi non hanno affatto "odore di scuola".

Danno la sensazione di disporre di risorse per il saper fare e consentono di non disperdere, anzi *VALORIZZARE*, in un quadro intellettuale più strutturato, forme di intelligenza empirica, immaginativa e intuitiva assai diffuse tra i giovani.

La multimedialità potrebbe, quindi, essere utilizzata all'interno della didattica in modi diversi: o come oggetto di insegnamento o come semplice strumento con cui insegnare quel che si continua ad insegnare. In entrambi i casi, però, si tratterebbe di un utilizzo limitante delle risorse informatiche

---

<sup>2</sup> secondo la suggestiva definizione data da Goody in J.Goody, *Il potere della Tradizione scritta*, tr.it. Ed. Bollati Boringhieri, 2002.

<sup>3</sup> F. Frabboni e F. Pinto Minerva, *La scuola sbagliata. Nella buona scuola tramonta la pedagogia*, Ed. Anicia, Roma, 2016.

e multimediali, sebbene accettabile. In realtà, la multimedialità potrebbe fungere da ambiente entro il quale rivisitare le forme e i modi dell'insegnamento, i suoi contenuti e le modalità di apprendimento. Partire, dunque, dalla macchina, come da sempre si è partiti dal libro. L'eventuale e possibile dicotomia "insegnamento vs strumento" può essere superata a favore di una terza via, che trova nell'ambiente multimediale la sua risoluzione, attraverso l'impatto costruttivo che le nuove tecnologie hanno sulla pratica didattico - formativa. Questo non solo attraverso l'incrocio di più linguaggi, tipico della multimedialità, ma anche attraverso l'incrocio di più teorie storiche della didattica: è questo lo scenario innovativo che la *DIDATTICA MULTIMEDIALE* presenta.

In esso emerge la particolare figura dell'"insegnamento-apprendimento attivo", che, mediante la costruzione di ipertesti da parte degli studenti, "induce ad organizzare i contenuti disciplinari contestualmente alle loro strutture e ai peculiari codici comunicativi" come afferma la studiosa Musso<sup>4</sup>.

Viene a realizzarsi, in questo modo, la dimensione ludica della manipolazione delle informazioni, all'interno di un contesto ipermediale. A tal proposito, Carlo Callieri<sup>5</sup>, in qualità di responsabile della Commissioni Ministeriale di Confindustria, ha affermato che la multimedialità e la telematica non possono essere considerati come puri "strumenti" innovativi, bensì debbano essere considerate come tecnologie, che forniscono uno specifico valore aggiunto ai processi cognitivi e di apprendimento e che possono apportare un mutamento profondo nei contenuti e nella struttura della didattica.

Attraverso la didattica multimediale è possibile dunque, tramite il concetto di virtuale, dare più spessore, più contestualizzazione, più realtà al reale.

Un aspetto critico dell'introduzione delle nuove tecnologie nella didattica è rappresentato dal fatto che queste devono adattarsi al concetto che i docenti hanno della didattica stessa. Ma come sostiene Domenico Parisi<sup>6</sup> "per sua natura l'istituzione scuola è in presa diretta con la società, in quanto prepara a vivere nella società. Perciò, ogni tipo particolare di società richiede il suo tipo particolare di educazione e di scuola. Se la società cambia, la scuola deve cambiare. Se la scuola non cambia mentre la società cambia, è inevitabile che la scuola entri in crisi radicale. Essa prepara i ragazzi ad una società che non c'è più".

Nell'epoca della rivoluzione digitale, il computer non è più soltanto strumento tecnologico ma si è ormai trasformato in un fatto culturale, portatore di una visione del mondo. Le nuove tecnologie consentono dunque non solo una maggiore comprensione della realtà, ma anche una sua ricostruzione globale in termini di senso e valore. In quest'ottica, l'innovazione tecnologica pone delle vere e proprie sfide alla scuola, che vanno combattute sul piano della cultura globale.

Dalla rete telematica nascono infatti nuovi problemi, di carattere soprattutto etico. Si parla di filosofia telematica, che pone l'accento sul peso della tecnologia nel destino del genere umano.

Diverse sono le risposte dei filosofi alla questione; a tal proposito reputo interessante la citazione di Emanuele Severino che esortando a tenere sempre alto l'allarme contro il pericolo, fatale, che le parti si invertano, rendendo l'uomo schiavo delle tecnologie scrive: "gli strumenti di cui l'uomo dispone hanno la tendenza a trasformare la propria natura. Da mezzi tendono a diventare scopi[...]"<sup>7</sup>.

Ed è per questo che ritengo fondamentale, nell'ambito dell'istruzione, la possibilità di *supportare* i metodi didattico - formativi tradizionali con quelli innovativi della rivoluzione digitale, *senza mai* - però - sostituirli ad essi.

---

<sup>4</sup> R. Cerri Musso, *Tecnologie educative*, Ed. SAGEP, Genova 1996.

<sup>5</sup> Callieri C., in *Studi e Documenti degli Annali della Pubblica Istruzione "Le conoscenze fondamentali"*, Le Monnier, Firenze 1997.

<sup>6</sup> D. Parisi, *Scuol@.it.: Come il computer cambierà il modo di studiare dei nostri figli*, Ed. Mondadori. 2000.

<sup>7</sup> E. Severino, *La tendenza fondamentale del nostro tempo*, Ed. Adelphi 2008.

Per chiarire al meglio il rapporto tra scuola e nuove tecnologie, risulta utile capire quale utilizzo se ne possa fare e in base a quale principi filosofici esse possano essere utilizzate: tra questi quello che ci interessa in particolare è quello che vede la *TECNOLOGIA COME METODO*, ovvero un insieme di strategie al servizio dell'apprendimento. A tal proposito cito il pensiero di Braukmann, secondo cui la tecnologia non esiste in quanto materia fine a se stessa, ma piuttosto essa dovrebbe *SUPPORTARE* gli obiettivi già esistenti relativi alle abilità di conoscenza e comunicazione.

Questo modello assume che le nuove tecnologie entrino nella scuola e nelle università come *AMPLIFICATORI* della didattica, e non come sostituti del docente e come tali debbano affiancarsi agli strumenti già in uso nelle scuole e nelle università, completando dunque il panorama delle strutture conoscitive a disposizione di docenti e studenti.

Un modo per accelerare l'attuazione dell'utilizzo delle tecnologie in questo senso sarà quello di interagire continuamente tra forme di insegnamento e contenuti tradizionali e capacità di insegnare a leggere e contestualizzare, in termini culturali, le nuove tecnologie stesse.

## 2.1 La didattica multimediale nella molteplicità delle “intelligenze” di H. Gardner

Gardner ha scoperto l'esistenza di otto diversi tipi di intelligenze, ovvero sei in più rispetto alle due (quella linguistica e quella logica), prese in considerazione dai test standard per la valutazione del QI.

La sua teoria prende le mosse da un presupposto: è la propensione che fa l'intelligenza e alle diverse propensioni corrispondono molteplici intelligenze. Il cuore di tale prospettiva, nella teoria e nella pratica, risiede nella presa di coscienza delle differenze esistenti tra gli esseri umani.

Il fine della teoria delle intelligenze multiple è un'istruzione più individualizzata, un'istruzione che permetta cioè il conseguimento di obiettivi educativi degni e raggiungibili per tutti gli alunni<sup>8</sup>.

In questa chiave, le nuove tecnologie risultano essere in perfetta sintonia con le intelligenze multiple: permettono, infatti, di gestire secondo punti di vista diversi (ossia quelli suggeriti dalle diverse intelligenze multiple) il materiale di studio.

Alle due tipologie di intelligenza già citate si aggiungono almeno altre sei intelligenze, incluse quella musicale, quella spaziale, quella cinestetica corporea e i due tipi di intelligenza personale (tra cui l'intelligenza interpersonale).

Recentemente Gardner ha aggiunto una nuova intelligenza, la cosiddetta intelligenza “naturalistica”, che consiste nella capacità di riconoscere diversi oggetti della natura. Secondo Gardner, tutti noi siamo dotati di queste diverse intelligenze ma non esistono due persone che abbiano esattamente la stessa combinazione di intelligenze: qualcuno sarà più dotato nell'intelligenza linguistica, qualcuno in quella musicale ecc.; allo stesso modo, anche il meccanismo per cui si combinano o non combinano le intelligenze è differente da persona a persona.

In questo aspetto entra in gioco la *DIDATTICA MULTIMEDIALE*. È possibile, ad esempio, cercare di capire le intelligenze dei bambini e

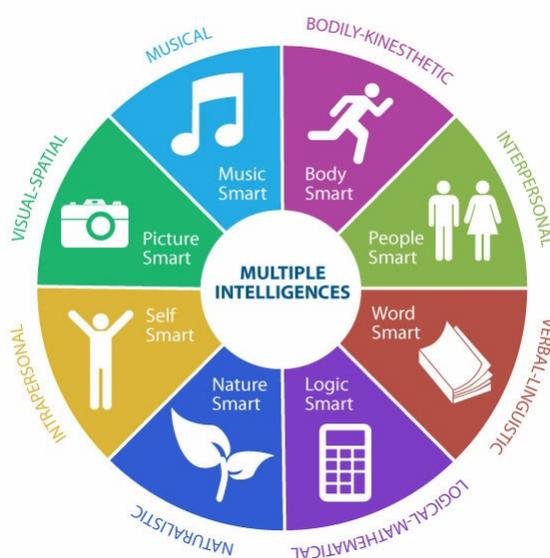


Figura 1: Intelligenze multiple

<sup>8</sup> H. Gardner, *Educazione e sviluppo della mente. Intelligenze multiple e apprendimento*, tr.it. Ed. Erickson, Trento 2011.

personalizzarle, individualizzandole in modo specifico. È proprio attraverso questa impostazione che Gardner introduce l'uso della multimedialità tra gli strumenti di una didattica capace di differenziare l'insegnamento a partire anche dal materiale stesso. Attraverso la tecnologia, infatti, è possibile individuare gli argomenti ed il materiale per gli studenti, dando loro, così, la possibilità di studiare e padroneggiare materiale diverso in modi molto differenti, a seconda delle propensioni di ciascuno. Le nuove tecnologie digitali, in questo senso, risultano essere strumenti assai efficaci nel potenziare un'eventuale carenza relativa ad una delle intelligenze multiple. Le nuove tecnologie possono infatti garantire *UNA EDUCAZIONE PERSONALIZZATA*: se si personalizza ed individualizza l'educazione, infatti, si possono avere dei test appropriati per ciascuno, in considerazione della sua intelligenza. Ciò significa che ognuno può essere avvantaggiato in base alle proprie propensioni e potenzialità e tutti gli studenti non si sforzeranno più di omologarsi ad un certo prototipo. Rimane ovviamente importante che i computer e le relative tecnologie multimediali vengano introdotti nell'istruzione in modo naturale e non vengano mai a sostituire gli essere umani.

### 3. Tecnologie didattiche per l'insegnamento delle lettere classiche

Per poter parlare di una didattica di tipo davvero innovativo non si può al giorno d'oggi prescindere dall'utilizzo del mezzo informatico.

Come scrive N. Natalucci<sup>9</sup>, è necessario prendere atto che, nell'epoca delle lavagne interattive, delle connessioni a banda larga e, quindi, nell'epoca del web 2.0, non è più possibile pensare ad alcun tipo di didattica se non a quella che si avvalga dell'uso degli strumenti informatici.

Ci si pone, dunque, dinanzi ad una sfida didattica vera e propria, non quella del "se" ma del "come" avvalersi del mezzo informatico, nelle sue declinazioni multimediali e web-oriented, affinché questo non prenda la mano, per così dire, a chi lo usa e non si trasformi da strumento a fine, mettendo così in crisi i contenuti e l'approccio alle discipline attraverso la via libraria, la quale merita a priori di restare quella preferenziale.

Le lingue classiche necessitano inevitabilmente di lavoro, riflessione, ancoraggio al testo scritto ed esperienza di relazione personale con il docente, secondo un approccio autenticamente umanistico. L'uso di strumenti multimediali deve assumere dunque la funzione di *SOSTEGNO*, nel senso alto del termine.

Negli ultimi decenni si è assistito, in questa prospettiva, ad uno sviluppo notevole di progetti che hanno messo a disposizione di studiosi, docenti e studenti corsi online di lingua e letteratura classica, repertori di testi antichi in lingua originale e in traduzione, banche dati bibliografiche e percorsi didattici ipertestuali.

Prima di passare, però, all'analisi delle diverse opportunità che la didattica offre ad alunni e insegnanti e all'esame di alcuni tra i più importanti strumenti di cui tale didattica multimediale si avvale, è necessario spiegare quale apporto l'utilizzo del web può dare allo studio del latino e del greco.

Partendo dal presupposto che uno degli obiettivi principali di questa didattica alternativa deve essere rendere meno obsoleto l'apprendimento del mondo antico, latino e greco, agli occhi degli studenti odierni sempre più digitalizzati, possiamo affermare che molteplici sono le attività che il mondo informatico permette di svolgere nel campo delle lingue classiche; se ne elencano alcune:

- costruire repertori di esempi relativi a specifici fenomeni linguistici;
- costruire *corpora* personalizzati di testi (in questo caso la ricaduta didattica è evidente: è possibile infatti realizzare temi di versione, batterie di esercizi e prove di verifica partendo da testi d'autore senza sfruttare sempre i medesimi repertori e volumi scolastici);
- realizzare, in tempi molto brevi, ricerche testuali (parole o sintagmi) all'interno di corpora piuttosto vasti di testi letterari;
- sfruttare i corpora per fornire sussidi didattici personalizzati agli studenti, predisporre video-presentazioni, organizzare percorsi multimediali, svolgere esercitazioni di lingua, preparare materiali per approfondimenti letterari e pluridisciplinari, favorire l'apprendimento lessicale e/o tematico di elementi di civiltà romana e greca;
- reperire bibliografia per approfondimenti;
- elaborare apparati didattici;
- approfondire la preparazione nell'ambito disciplinare umanistico.

Ci si può avvalere, inoltre, di importanti repertori iconografici, che permettono numerose e interessanti attività:

- reperire fotografie di oggetti o monumenti antichi, da utilizzare come supporto per le lezioni

---

<sup>9</sup> N. Natalucci, *Mondo classico e mondo moderno: introduzione alla didattica e allo studio delle discipline classiche*, Ed. Scientifiche italiane, 2002.

- relative alla civiltà antica;
- individuare cartine geografiche da affiancare all'insegnamento della letteratura e della storia antica;
- utilizzare riproduzioni digitali di manoscritti, le quali possono essere sfruttate con risultati ottimi nell'ambito di ricerche paleografiche, nella presentazione di libri antichi o nell'approfondimento della storia del libro e della tradizione del testo in ambito filologico.

### 3.1 Utilità dei siti web per la didattica del latino e greco

A partire dalla rivoluzione digitale non solo le discipline di ambito scientifico, ma anche gli studi classici si sono avvalsi, in modo molto efficace, della strumentazione web, dando vita a progetti molto interessanti.

La didattica multimediale del latino e greco, attraverso l'utilizzo di siti web ha avuto alcune efficaci ricadute. Basti pensare alla rassegna dei molteplici profitti che l'applicazione di strumenti informatici, quali i siti web, ha apportato nella didattica delle lingue classiche.

Portando ad esempio solo alcuni degli innumerevoli vantaggi di cui la didattica multimediale si è avvalsa, attraverso l'utilizzo di risorse web, possiamo affermare che essa può avvicinare studenti in difficoltà allo studio e alla comprensione della morfosintassi e del lessico, ha buone ricadute motivazionali anche per la possibilità di dare vita a simulazioni di ricerca (lessicale ad esempio), costituisce una fase interessante dell'addestramento agli strumenti multimediali, permette di costruire verifiche online e soprattutto attenua l'idea dell'obsolescenza delle discipline classiche.

Non mancano, in questo scenario positivo, delle forti criticità.

Infatti, i siti web, per la loro vastità, finiscono per essere dispersivi e il loro contenuto non sempre scientificamente elevato (fatta eccezione per i siti *Senecana* e *Tulliana*).

Per questo motivo il presupposto fondamentale dell'utilizzo di questi siti web nella didattica del latino e greco è che questa si debba avvalere primariamente del metodo tradizionale di lezione frontale e della consultazione di libri di testo scritti.

In ogni caso, l'esistenza di risorse web di qualità permette ormai di rafforzare la didattica tradizionale; diventa perciò possibile oggi la creazione di un laboratorio multimediale di lingue classiche, da affiancare ed integrare nel piano di studi tradizionale, con pari dignità rispetto ai laboratori informatici delle altre discipline.

### 3.2 Risorse

Esaminiamo ora alcune delle principali risorse di cui la nuova didattica multimediale si avvale per la trasmissione del sapere antico.

Oltre ai siti web citati, un capitolo importante è rappresentato dalle notevoli potenzialità didattiche delle video-presentazioni, realizzate mediante strumenti come Power Point e risorse simili.

La creazione di diapositive può avere una serie di vantaggi quali maneggevolezza, flessibilità d'impiego, possibilità di arricchimento continuo, uso dei colori e della loro simbologia, duttilità d'impiego, chiarezza espositiva, animazioni e raffigurazione tridimensionali.

Innumerevoli sono le attività a cui le video-presentazioni risultano essere utili:

- itinerari sulla civiltà;
- raffigurazione di mappe concettuali;
- presentazioni di autori attraverso strumenti iconografici.

Adesso prendiamo in esame un elemento più prettamente materiale tipico dell'aula scolastica che rappresenta una vera e propria risorsa in ambito di didattica multimediale: *la lavagna*.

La lavagna nera d'ardesia si presenta non solo come uno degli arredi che rendono riconoscibile un'aula scolastica; essa è nata prima di tutto come forma di tecnologia atta a presentare fatti e

principi da illustrare, apprendere e chiarire passaggi difficili, assegnare compiti difficili, comunicare annunci, dare indicazioni per le attività da compiere, consentire agli studenti di far pratica e predisporre esercizi e verifiche.

Nel corso degli anni, questa superficie di condivisione di informazioni e nozioni si è dimostrata una tecnologia efficiente. Essa ha rappresentato da sempre il simbolo storico della scuola e all'epoca della sua introduzione fu una vera e propria tecnologia "rivoluzionaria".

Sebbene oggi sia un oggetto scontato nello spazio di apprendimento che è la classe, all'epoca della sua diffusione gli educatori esaltarono le potenzialità della lavagna, sostenendo che per suo tramite fosse possibile "parlare e scrivere a tutti" e auspicarono che tutte le scuole e tutte le classi potessero dotarsene. Con il passare degli anni, la lavagna di ardesia è andata perfezionandosi. Alla superficie nera e cancellabile si è affiancata la *whiteboard*; un'altra introduzione è stata quella della lavagna a fogli, dando così la possibilità di conservare su carta "la scrittura condivisa".

Successivamente, si è passati all'utilizzo nelle scuole e nelle aule universitarie della lavagna luminosa per la proiezione di lucidi consentendo l'uso di risorse preparate in precedenza, come tabelle, schemi e grafici, fino ad arrivare all'ideazione e introduzione nelle aule della cosiddetta *lavagna interattiva multimediale (LIM)*, una vera e propria risorsa per il rinnovamento della didattica nelle scuole e nelle università. È costituita da uno schermo digitale collegato ad un personal computer tramite un video proiettore; dotata di schermo *touch screen*, consente di intervenire ed interagire in modo diretto con quanto viene proiettato.

Questa tipologia di lavagna è stata progettata a partire dal 1981, ne esistono diversi tipi in base alla tecnologia usata per realizzarle; al di là delle caratteristiche specifiche tecniche, in continua evoluzione e aggiornamento, la caratteristica principale di questi sistemi è che permettono, a chi ne fa uso, di adottare un impianto didattico di tipo classico, incentrato dunque sulla lezione frontale, arricchendolo però, grazie alle molteplici possibilità fornite dal computer, con presentazioni multimediali, con la navigazione in siti web ad hoc nella rete, con l'utilizzo di software didattici e la

realizzazione di tabelle, grafici, testi collettivi, mappe concettuali; il docente ha anche la possibilità di insegnare ai propri studenti, che già usano la rete, a saper scegliere tra l'infinito materiale di cui essa dispone, dovendo egli stesso per primo effettuarne una cernita.

È proprio in questa prospettiva che la LIM si profila come una delle risorse principali per la didattica multimediale delle lingue classiche, per la sua capacità di assecondare il processo di fusione tra metodo tradizionale e tecniche informatiche di cui l'insegnamento del latino e greco necessita.

Le LIM vengono usate in questo senso

per obiettivi molteplici; esse infatti stimolano l'attenzione e la motivazione per supplire alle difficoltà di apprendimento, aiutando così a combattere la dispersione scolastica delle aule, promuovono una alfabetizzazione informatica, in concomitanza alla ricerca e all'esperienza specifica nella didattica delle lingue classiche.

In questo modo, vi è un vantaggio evidente nella possibilità per il docente, di mettere in atto una lezione tradizionale, che risponda ai continui feedback che vengono dagli alunni (abbinando così

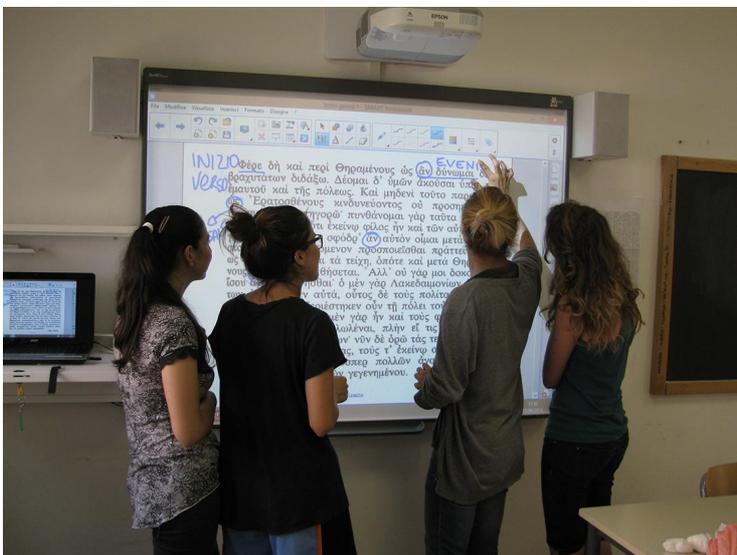


Figura 2: Lezione di greco con la LIM

all'esposizione orale i vantaggi del multimediale quali slide, software didattici e utilizzo di siti web specifici).

Inoltre, la lezione diventa anche più stimolante agli occhi degli studenti, permettendo al docente di esprimere a pieno la sua creatività formativa, con l'inserimento di elementi di elasticità e di imprevedibilità, che sono l'ingrediente fondamentale dell'efficacia di una lezione, soprattutto poi se si parla di una lezione che rimanda al passato, come quelle relative al mondo classico.

### 3.3 Modello didattico EAS, Episodi di Apprendimento Situato

Il modello didattico EAS (Episodi di Apprendimento Situato) ideato da Pier Cesare Rivoltella<sup>10</sup>, costituisce una possibile risposta alla crisi della lezione frontale nella scuola e nelle università ed in generale alla difficoltà, diffusa tra i docenti di entrare in contatto "culturale" con una generazione costantemente *connessa*, con i suoi consumi e le sue abitudini.

L'EAS rappresenta un dispositivo professionale molto efficace nell'organizzare l'attività didattica in ambienti che, a ritmi diversi, stanno diventando sempre più digitali.

Dal punto di vista metodologico, l'EAS si fonda principalmente sull'idea che lo studente abbia parte attiva nell'apprendimento, sviluppi le competenze necessarie e obbligatorie, affinché possa abitare la società attuale e si formi dal punto di vista disciplinare ed interdisciplinare.

Nella progettazione dell'EAS, il docente ha sempre ben salda l'idea del suo ruolo e di quello degli studenti, che acquisiscono conoscenze lavorando non solo individualmente, ma anche in gruppo, applicando così logiche didattiche diverse, utilizzando tutti gli strumenti, dal libro alle risorse web della rete.

Questo modello nasce, infatti, in stretta relazione con la diffusione del *mobile learning*, che genera apprendimento a patto che l'istituzione (scuola o università che sia) riesca ad intercettare i consumi culturali degli studenti, con i loro *device* e i loro canali.

Se gli studenti sono sempre *connessi*, allora anche la loro cultura passa attraverso lo strumento multimediale e il web e da lì si costruisce.

L'EAS si realizza pienamente in rete e, nella sua declinazione disciplinare, si scontra con i problemi della qualità e del controllo delle risorse digitali, dell'orientamento nella rete e dell'*educazione digitale*.

La MIL (Media and Information Literacy) è al centro di tutto il processo di insegnamento-apprendimento. La scelta di un tema "vivente" viene visto in questa prospettiva un potente stimolo didattico nella dimensione digitale dell'apprendimento.

Il digitale apre, così, la possibilità di insegnare contenuti storico-letterari profondi, a studenti che appaiono sempre più lontani dai fondamenti della cultura tradizionale, rafforzandone dunque il sistema dei valori.

L'approccio alla tradizione e alla cultura classica, oggi passa, inevitabilmente, attraverso l'innovazione e la comprensione di nuovi linguaggi, nuovi ambienti e nuovi "mondi".

---

<sup>10</sup> P. C. Rivoltella, *Fare didattica con gli EAS. Episodi di Apprendimento Situato*, Ed. La Scuola, 2013.

## 4. Ricerca digitale e informatica come apporto al patrimonio classico

### 4.1 Il latino e il greco nel panorama della ricerca digitale informatica

Negli ultimi anni, alcuni paesi europei continentali come la Francia e la Germania hanno assistito ad una notevole crescita del settore del *DIGITAL CULTURE HUMANIST HERITAGE*, il quale, sulla spinta di rilevanti investimenti per la ricerca, ha avuto un impatto teorico e metodologico notevole sugli studi e sulla ricerca didattica delle scienze umane.

Si tratta di un settore del sapere e della ricerca che riguarda l'uso della tecnologia e l'applicazione dell'informatica ai beni culturali umanistici. All'interno di questo settore di studi l'apporto dato dal lavoro dei *DIGITAL HUMANIST* risulta essere di fondamentale importanza.

In effetti, la cooperazione con essi si è rivelata, sul terreno delle infrastrutture per la ricerca e la conservazione della cultura umanistica (costituita da reperti letterari e paleografici, manufatti archeologici, strutture linguistiche e morfosintattiche ecc.), una condizione non solo auspicabile ma anche necessaria, ai fini della ricerca stessa, mediante creazione, archiviazione, conservazione e disseminazione di risorse umanistiche digitali e dati di ambito culturale classico. In questo modo, il *digital culture humanist heritage* acquisisce sempre più valore, dotandosi di contributi che spaziano dall'acquisizione di sapere classico alla diffusione universale di esso.

Mediante il processo di digitalizzazione delle risorse il mondo classico, latino e greco, risulta essere fruibile in mondo pratico e maneggevole da tutti coloro che ne desiderano attingere, in vista di uno studio dell'antichità sempre più accessibile e approfondito.

Questo processo di digitalizzazione del patrimonio culturale classico ha avuto modi e tempistiche differenti, anche a seconda dei diversi contesti culturali e nazionali, ma, se osserviamo lo scenario da una certa distanza possiamo dire che nelle scienze del patrimonio culturale classico esso ha avuto inizio prima e si è andato consolidando poi più rapidamente (basti pensare per esempio all'informatizzazione dei cataloghi), ma, per ragioni più complesse, ha avuto un impatto molto più strumentale che teorico.

### 4.2 Digital humanist e Digital Culture Humanist Heritage

Per poter comprendere a pieno l'apporto che la ricerca digitale e informatica possono dare al patrimonio culturale classico, ritengo sia necessario spiegare le specificità del lavoro dei *DIGITAL HUMANIST*. Da un punto di vista teorico, è difficile definire i *Digital humanist* come studiosi di una disciplina sulla base dei canoni tradizionali. Gran parte del compito degli umanisti digitali è di certo produrre artefatti digitali, ma non solo. Essi infatti non condividono solo pratiche, ma anche astrazioni, metodi, teorie ed interpretazioni. Potremmo dunque rappresentare i *Digital humanist* come degli studiosi, che abbracciano una nuvola di discipline e pratiche, al cui centro si trova un nucleo ben definito, costituito da alcuni fondamenti teoretici condivisi:

- l'uso di strumenti e risorse digitali, e preferibilmente, anche la loro stessa progettazione e implementazione;
- la condivisione di un insieme di formati, protocolli, e metodi informatici applicabili nella prospettiva di studi umanistici.

Per ciò che concerne la definizione invece del *Digital culture humanist heritage* (ovvero il patrimonio digitale della cultura classica) si fa riferimento ad un settore della ricerca e del sapere, di un settore di studi e pratiche interdisciplinari e multidisciplinari, che riguarda l'applicazione dell'informatica, della fisica, della chimica e dell'ingegneria ai beni culturali umanistici. Viene applicato dunque l'uso della tecnologia per la rappresentazione, documentazione, archiviazione, protezione e preservazione, trasmissione, valorizzazione del Patrimonio culturale umanistico. Si possono rintracciare dunque evidenti zone comuni tra umanisti digitali e patrimonio digitale della cultura

umanista; questo sia per quanto riguarda l'oggetto sia per quanto riguarda la metodologia e le tecnologie utilizzate. Queste uniformità di area di interesse tra umanisti digitali e patrimonio digitale della cultura classica risultano essere tanto più evidenti se consideriamo non solo la ricerca umanistica (digitale o umana) in sé, ma anche e soprattutto la necessità di giustificare il valore sociale dei nostri saperi. A Firenze nel 2011 è sorta l'Associazione per l'Informatica Umanistica e la Cultura Digitale (AIUCD)<sup>11</sup>, con sede presso la Fondazione Rinascimento digitale. Essa ha l'obiettivo di diventare il luogo in cui studiosi e ricercatori, provenienti da tradizioni, settori e metodologie umanistiche diverse, ma accomunati dall'interesse per gli strumenti e i metodi di ricerca digitali, possano riconoscersi, cooperare e rappresentarsi nella prospettiva di una serie di progetti ed iniziative che coniughino il digitale con le discipline umanistiche. In definitiva dunque questo sarà possibile solo se la comunità degli umanisti digitali e quella degli operatori del patrimonio culturale saranno alleati in vista della protezione e valorizzazione della cultura classica.

---

<sup>11</sup> Cfr. *Statuto Associazione per l'Informatica Umanistica e la Cultura Digitale*, art.3. *Obiettivi*, art.4. *Attività*: <http://www.aiucd.it/associazione/documenti/statuto/>

## 5. Conclusioni

Invogliare gli studenti alla conoscenza del mondo antico classico, mediante tecniche formative non tradizionali, che abbiano la capacità di affiancare in modo produttivo le tecniche di tipo tradizionale è il fine fondamentale della ricerca.

Come afferma De Kerckhove<sup>12</sup> "l'utilizzo dei computer, dei nuovi mezzi multimediali e della rete può portare ad una profonda trasformazione delle condizioni in cui avviene l'apprendimento."

Un presupposto importante è che i media fanno parte del mondo dei ragazzi e rappresentano infatti una delle fonti della loro conoscenza di base. È proprio di questo che la scuola e il mondo dell'istruzione in genere dovrebbero tener conto.

Risulta dunque obbligatorio porsi un interrogativo: come può una scuola dialogare sul mondo senza servirsi di ciò che la tecnologia oggi offre per lo sviluppo della conoscenza e della coscienza degli individui e dei gruppi, a prescindere da ogni differenza di età?

La scuola e il mondo dell'istruzione devono necessariamente entrare a far parte di questa nuova società dell'innovazione, entrando in contatto con le nuove tecnologie multimediali poiché, laddove le nuove tecnologie sono state applicate in modo appropriato (sempre e comunque in affiancamento alle tradizionali tecniche didattico - formative) si è assistito ad un atteggiamento più positivo da parte dei discenti, anche grazie alla varietà di possibilità di apprendimento che i mezzi informatici consentono.

Infatti chi apprende è messo nella posizione di scegliere un personale percorso conoscitivo, e allo stesso tempo gli *ipermedia* permettono nuovi approcci alla conoscenza. Ovviamente non si tratta di modificare l'approccio didattico in un batter di ciglia, ci vuole essenzialmente pazienza e tempo ma, a parer mio, ne vale sicuramente la pena.

Tuttavia vorrei sottolineare la necessità dell'equilibrio nel rapporto tra *volumen e byte*, raccontando l'epilogo di quella vicenda personale accennata nell'introduzione.

Ci sono frasi, saggi, romanzi che sicuramente non hanno sviluppato in me alcuna intelligenza pratica, non hanno potenziato la mia capacità di *problem solving*, né le mie abilità di calcolo, senza dubbio non mi hanno insegnato un mestiere; eppure mi hanno permesso di vivere, hanno dato una risposta – o meglio, mi hanno guidato nella *recherche* di una risposta – a degli stati d'animo, hanno reso sopportabili sentimenti che in quell'età sembravano insopportabili. Vogliamo insegnare ai bambini a programmare, vogliamo fare in modo che possano essere competitivi nel mondo del lavoro? Facciamolo pure; anzi è un sacrosanto diritto e un dovere della società offrire ai ragazzi strumenti per sopravvivere. Ma non dimentichiamo di raccontare loro la poesia della vita, di ricordare che *studiare* significa prima di tutto *amare*, significa essere appassionati, sospinti dal desiderio di possedere una determinata conoscenza; non trascuriamo di insegnare loro ad abbattere i miti che la società ci impone, di incoraggiare le loro idee; non dimentichiamo di offrire loro strumenti per vivere.

---

<sup>12</sup> Cfr. D. De Kerckhove, in *Il Sapere Digitale. Pensiero ipertestuale e conoscenza connettiva*, A. Buffardi e D. De Kerckhove, tr.it. Ed. Liguori, 2011.

## 6. Bibliografia e sitografia

**Buffardi A., D. De Kerckove**, *Il Sapere Digitale. Pensiero ipertestuale e conoscenza connettiva*, Liguori, 2011.

**Callieri C.**, in *Studi e Documenti degli Annali della Pubblica Istruzione "Le conoscenze fondamentali"*, Le Monnier, Firenze 1997.

**Cerri Musso R.**, *Tecnologie educative*, SAGEP, Genova, 1996.

**Frabboni F. e Pinto Minerva F.**, *La scuola sbagliata. Nella buona scuola tramonta la pedagogia*, Anicia, Roma, 2016.

**Gardner H.**, *Educazione e sviluppo della mente. Intelligenze multiple e apprendimento*, Erickson, Trento 2011.

**Goody J.**, *Il potere della Tradizione scritta*, Bollati Boringhieri Editore. 2002.

**Natalucci N.**, *Mondo classico e mondo moderno: introduzione alla didattica e allo studio delle discipline classiche*, Ed. Scientifiche italiane, 2002.

**Parisi D.**, *Scuol@.it.: Come il computer cambierà il modo di studiare dei nostri figli*, Mondadori. 2000.

**Rivoltella P. C.**, *Fare didattica con gli EAS. Episodi di Apprendimento Situato*, Ed. La Scuola, 2013.

**Severino E.**, *La tendenza fondamentale del nostro tempo*, Adelphi, 2008.

<http://www.aiucd.it/associazione/documenti/statuto/>

Fonti delle immagini

Figura 1: <http://www.stateofmind.it/2016/03/intelligenze-multiple-psicologia/>

Figura 2: <http://www.iisleonardodavinci.gov.it>