

«L'ETÀ DELLA FRAMMENTAZIONE» DI GINO RONCAGLIA, PER LATERZA

A scuola e in biblioteca per una lettura immersiva insieme ai pokémon

FRANCESCO MAZZETTA

■ ■ Sarebbe facile sostenere che nel suo nuovo libro - *L'età della frammentazione: cultura del libro e scuola digitale* (Laterza, pp. 236, euro 18) - Gino Roncaglia proponga l'utilizzo di videogiochi come *Pokémon Go* quale soluzione ai problemi della scuola italiana. E non sarebbe neppure un'affermazione del tutto errata, semmai fuorviante senza la necessaria contestualizzazione.

Roncaglia, professore associato di editoria digitale e informatica umanistica presso l'Università della Tuscia (già autore di *La quarta rivoluzione* nel 2010), partendo dalla propria esperienza all'interno del gruppo di esperti chiamati dal Ministero dell'istruzione a redarre il «Piano nazionale scuola digitale», esamina l'utilizzo dei libri di testo, sempre più spesso sostituiti da materiali diversi, ripresi dalla rete - video di YouTube o

voci di Wikipedia.

L'AUTORE SI CONFRONTA con chi sostiene che questo utilizzo di *learning object* sia il destino del libro di testo. Lo fa assumendo la scarsa propensione all'innovazione e al cambiamento dell'editoria scolastica, sia in considerazione delle presunte abitudini delle giovani generazioni a un consumo culturale a misura di social.

CONTESTA CHE QUESTO sia il destino inevitabile della didattica e pure che sia desiderabile: la inesorabile migrazione verso il digitale dei supporti didattici non deve necessariamente utilizzare in maniera esclusiva e prioritaria materiali «granulari» e frammentati. Al contrario, occorre trovare il modo per proporre contenuti strutturati e complessi, nativamente digitali (ed è qui evidentemente che nasce l'attenzione per i videogiochi) e non più o meno brutta copia del testo cartaceo. Necessaria la coordinazione di tre soggetti: la scuola intesa come insieme di do-

centi, studenti e genitori che si muova usando consapevolmente gli strumenti granulari disponibili coordinandoli all'interno di un framework strutturato e coerente; l'editoria scolastica che immagini soluzioni che offrano contemporaneamente approfondimento, apertura e interoperabilità; i decisori politici che mettano a disposizione linee guida (come il Piano) e le risorse adeguate a guidare la trasformazione della scuola.

FONDAMENTALE nella scuola del presente e del futuro, secondo Roncaglia, è la biblioteca scolastica il luogo d'elezione dove far incontrare agli studenti la lettura lenta e immersiva (su carta come in digitale) nei vari media in cui si può presentare - libro, film, videogioco, etc. - di contro alla rincorsa dei programmi a cui la scuola piega il normale vissuto dell'aula scolastica. Ed ecco anche il videogioco, tra le forme di complessità che richiedono quella stessa lettura lenta e im-

mersiva.

L'autore esamina, infatti, il fenomeno *Pokemon Go* che unisce multimedialità (o «multico-dicalità» come preferisce definirli) alla realtà aumentata che non isola le persone da ciò che le circonda, ma al contrario ottiene il risultato di far vedere ai giocatori il mondo con occhi nuovi. «E se», si chiede e ci chiede lo studioso, «al posto del mondo dei pokémon ci fosse il mondo dei libri, e l'obiettivo fosse trovare e conoscere, nei 'loro' luoghi, personaggi della narrativa?». E se, al fianco di Calvino e Pirandello, nelle biblioteche e nelle letture scolastiche ci fossero anche *Uncharted* o *Assassin's Creed*?

IL TUTTO POTREBBE avverarsi utilizzando un «sistema operativo» didattico in grado di supportare tanto le comunicazioni alle famiglie (l'attuale registro elettronico) quanto la funzione di piattaforma per i testi scolastici elettronici e multimediali da integrare, da parte di docenti e studenti, con i materiali disponibili sulla rete o autonomamente creati.

