

La multimedialità e l'educazione letteraria.

Costruzione di un ipermedia in MTB 4.0 sulle "Tematiche della letteratura italiana" - classe 5^B Ragionieri Programmatori dell'ITCG CAVOUR di Vercelli

di Roberto Crosio

E' spesso difficile raccogliere consensi attorno all'uso didattico della multimedialità relativamente ad insegnamenti di tipo umanistico. L'educazione letteraria, in particolare, pare adattarsi ancora difficilmente ad una ricodificazione in ambiente ipermediale, che permetta di utilizzare lo strumento informatico per una rivisitazione davvero approfondita e convincente della testualità. L'impiego, talvolta robusto, di immagini e suoni pare sottrarre spazio ad un'opportuna concentrazione sullo specifico testuale, mentre la granularità della pagina (cioè la sua densità informativa) appare spesso sbilanciata verso richiami vagamente evocativi, legati all'uso insistito di codici iconici, simbolici e sonori, che facilitano la ricreazione di un ambiente *amico* di fruizione ma che, si dice, allontanano dalla specificità del messaggio letterario, che va recepito nella lenta e consapevole condivisione di significati. La stessa vantaggiosa specificità del prodotto multimediale, capace di coniugare utilmente codici espressivi multipli, non orienta verso un suo stabile utilizzo per la didattica dell'educazione letteraria. La lettura competente, abilità principale richiesta ad un buon fruitore di testi, non sembra coniugarsi con la frettolosa navigazione di un ipermedia, che attiva soprattutto forme di percezione visiva ed acustica, più suadenti rispetto ad una lenta e sistematica riflessione sull'aspetto linguistico del testo.

Ragioni altrettanto convincenti, a mio parere, orientano verso la scelta della multimedialità, verso la *costruzione* di prodotti multimediali, intesi come strumenti e strategie didattiche da utilizzare in un curricolo di educazione letteraria. Le ragioni che sinteticamente suggeriscono questa scelta sono le seguenti.

- La possibilità di costruire lo spazio visivo della pagina, come *spazio di raccordo analogico* tra il testo (e il suo commento) ed altri codici rappresentativi, interpretativi ed espressivi di tipo grafico, iconico, sonoro, simbolico... (mappe, grafi, registrazioni di letture e commenti, colonne sonore, brani musicali, documenti figurativi, reperti fotografici, sfondi colorati in funzione espressiva, animazioni funzionali ad una logica procedurale del discorso....).
- L'opportunità di utilizzare proprio gli strumenti grafici e visuali della pagina per dare *concreta visibilità alle operazioni di analisi testuale* in grado di far emergere l'aspetto linguistico (semantico, sintattico, retorico, stilistico-espressivo) del testo.
- La fecondità del tessuto linguistico della letterarietà nel dar vita a *convergenze, tematizzazioni, riagggregazioni contestuali, di genere, di modalità espressiva...* che possono essere riproposte in chiave diacronica e sincronica e variamente categorizzate.

Le nuove modalità di studio e di presentazione dell'universo letterario, che un ipermedia rende possibili, sono inoltre molto adatte a chiarire, in chiave didattica, le logiche della modularità pluriprospectiva, che, di volta in volta, prende in considerazione pertinenze diverse della testualità.

Presupposto essenziale per un utilizzo corretto a livello laboratoriale di un software multimediale applicato alla testualità letteraria è l'impiego di *didattiche costruttive e cooperative*, che prendano le mosse da una fruizione il più possibile aperta e condivisa dei testi. L'esame di questi ultimi va operato in una sorta di *laboratorio di lettura*, capace di rivisitarli dall'interno, stimolando una ricezione attiva ed una efficace cooperazione interpretativa (*U.Eco, Lector in fabula, Bompiani*). Quasi naturalmente una didattica della letteratura che si coniughi con l'educazione linguistica, porta a costruire mappe testuali e mappe semantiche relazionate al corpus di testi esaminato, porta a lavorare sulle occorrenze e sulle frequenze di parola chiave, sulle tematizzazioni e sull'intertestualità. Solo un prodotto multimediale appare così dinamico e plurifunzionale da poter contenere, in una rete continua di relazioni, che cresce parallelamente allo svolgimento del programma, tutto il risultato del lavoro d'aula e tutta la ricchezza dei singoli contributi di alunni ed insegnanti. Solo un prodotto multimediale può testimoniare l'impegno ricostruttivo e rielaborativo di significati interpretativi,

che può durare anche più anni, ma che diviene *testimonianza storica* della fruizione dei testi lungo l'esperienza scolastica.

L'ipermedia sulle **“Tematiche della letteratura italiana”** realizzato presso la classe 5[^]B Ragionieri Programmatori dell'ITCG CAVOUR di Vercelli si struttura in quattro ambienti di consultazione, che corrispondono a *quattro spazi logici* di organizzazione dei dati testuali e linguistici. Una **mappa tematica** (di carattere sistemico ed obbediente ad un'ottica strutturale e diacronica) ha il compito di riaggregare in un'unica videata oltre trenta parole chiave dell'immaginario letterario, da cui è possibile accedere a submappe, che introducono ai rispettivi riferimenti testuali. Due **tavole cronologiche** (di tipo contestuale) consentono di ripercorrere le principali tappe della storia della letteratura in modo più tradizionale, recuperando le informazioni essenziali sulle opere, sugli autori e sui movimenti artistici principali delle varie epoche. Alcune **mappe semantiche** (per ora ne sono state individuate 7) riconducono l'analisi dei testi ad *aree di significato più ampie*, che sono emerse e si sono andate strutturando nel momento della lettura condivisa dei testi. Una tabella riaggregativa permette **ricerche analitiche** relative ai *nodi tematici* toccati da ciascun autore, con il relativo riferimento ad un testo campione. Infine le **mappe testuali** costituiscono il livello più sottile di analisi. Ogni alunno si è impegnato nella destrutturazione e ristrutturazione di uno o più pagine di testo, isolando porzioni testuali significative, tematizzate, raccordate tra loro con simboli grafici di riferimento (archi , frecce, campi, aree colorate...) immagini animate, parallelamente all'attivazione di un commento sonoro.

Le riaggregazioni tematiche hanno inoltre previsto l'utilizzo di un utilissimo strumento di consultazione e di ricerca, la *Letteratura Italiana Zanichelli*, sorta di enciclopedia testuale elettronica che consente di isolare le occorrenze testuali all'interno del corpus delle opere dei singoli autori. Sulla base dei risultati di tali ricerche e delle frequenze d'uso di singole parole chiave si sono costruite le riaggregazioni tematiche e le mappe semantiche (sulla base di alcune cooccorrenze).

Obiettivo trasversale del lavoro è stata naturalmente la perlustrazione delle diverse modalità di organizzazione dei dati e dei nodi di convergenza degli stessi. La logica del *database*, approfondita come argomento specifico all'interno del programma di informatica, è stata, in sede ipertestuale, riproposta in un contesto di applicazione un po' inusuale ed atipico, come quello dell'universo linguistico-letterario. Le tematizzazioni sono apparse come chiavi di ricerca dei testi; ma chiavi di ricerca non statiche e fredde, quanto piuttosto dinamiche e ricche di continue aggregazioni simboliche e semantiche. Il riferimento testuale ha creato lentamente una certa *memoria letteraria*, che ha arricchito anche le mappe mentali degli alunni. Realizzare mappe semantiche sempre più ricche e consapevoli appare, in fondo, come il vero obiettivo dell'educazione letteraria !

<http://www.valsesiascuole.it/crosior/temi/>

http://www.valsesiascuole.it/crosior/1_intertestualita/

Bibliografia essenziale

U. Eco, *Lector in fabula*, Bompiani, 1979

A. Calvani, *Dal libro stampato al libro multimediale*, La Nuova Italia, 1990

G.P. Landow, *Ipertesto, il futuro della scrittura*, Baskerville, 1993, Bruno Mondadori 1998

M. Ricciardi, *Scrivere, comunicare, apprendere con le nuove tecnologie*, Bollati Boringhieri, 1995

L. Toselli, *Il progetto multimediale*, Bollati Boringhieri, 1998

R. Maragliano, *Nuovo manuale di didattica multimediale*, Laterza, 1998

G. Bettetini, B. Gasparini, N. Vittadini, *Gli spazi dell'ipertesto*, Bompiani, 1999

Ciotti F., Roncaglia G., *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Laterza, Roma-Bari 2000

T. Lodrini, *Didattica costruttivistica e ipermedia*, Franco Angeli, 2002

D. Fiormonte, *Scrittura e filologia nell'era digitale*, Bollati Boringhieri, 2003