

Ancient languages as a simulation environment

Le lingue antiche come ambiente di simulazione

Nadia Petrucci^a

^a MIUR, Istruzione, nadia.petrucci@istruzione.it

Abstract

The combination of ancient languages and new technologies has always represented a stimulating oxymoron in didactic reflections: nowadays, the question is not really whether technologies are useful to learn ancient languages, but whether these disciplines can help to acquire the proper mindsets to prepare the conscious, productive and ethical use of technologies as envisaged by the definition of digital skills made in Lisbon. To this end, we examine the specific tool of simulation, since the disciplines of antiquity were indeed a privileged simulation environment a long time before the adoption of digital technology, inspiring the creation of virtual microworlds to express metaphors of reality and sometimes even utopias quite distinct from the real world. The purpose of this paper is to re-establish a coplanar relationship between knowledge of the ancient world and the digital skills that are necessary to design and explore virtual microworlds. Such a relationship aims to train our students in the skills that are likely to be necessary for their personal fulfilment beyond the constraints of their chosen study course.

Keywords: Greek; Latin; simulation; didactics; mindsets.

Abstract

L'accostamento fra lingue antiche e nuove tecnologie ha sempre rappresentato un ossimoro stimolante nella riflessione didattica: oggi però non dobbiamo chiederci se le tecnologie siano utili all'apprendimento delle lingue antiche, ma se queste discipline siano idonee a realizzare schemi mentali che predispongano all'uso consapevole, produttivo ed etico delle tecnologie previsto dalla definizione delle competenze digitali di Lisbona. Esaminiamo a questo scopo lo strumento specifico della simulazione, perché le discipline dell'antichità costituiscono un ambiente di simulazione privilegiato già da tempi lontanissimi dal digitale, ispirando la creazione di micromondi virtuali per esprimere metafore della realtà e talora perfino utopie distinte dal mondo reale. Lo scopo del presente contributo è ristabilire un rapporto coplanare fra la conoscenza del mondo antico e le competenze digitali necessarie alla progettazione ed esplorazione di micromondi virtuali, che abbia come scopo la formazione dei nostri studenti di oggi, oltre i limiti dell'indirizzo di studi scelto, in vista delle probabili competenze necessarie alla loro realizzazione personale.

Parole chiave: greco; latino; simulazione; didattica; schemi mentali.

1. Introduzione

Il dibattito sull'utilizzo delle tecnologie nell'apprendimento delle Lingue dell'Antichità continua ormai da almeno quarant'anni (Balbo, 2018), portando alla realizzazione di numerosi esperimenti di vario interesse che, tuttavia, non hanno modificato in modo sostanziale né l'apprendimento linguistico (Roscalla, 2016), né l'atteggiamento degli studenti nei confronti di queste discipline: ancora una volta la *gamification* di alcune procedure nel tentativo di renderle meno noiose o impegnative non ha sortito l'effetto sperato (Rivoltella, 2013b) di attrarre la simpatia degli studenti, né quella dei docenti, che continuano spesso a considerare l'utilizzo delle tecnologie digitali come una sorta di *restyling* che non alleggerisce di fatto le difficoltà connaturate a questo specifico studio disciplinare. Non si tratta quindi di costruire l'ennesimo videogame sull'antichità, ma di realizzare "una rappresentazione interattiva della realtà basata sulla costruzione di un modello di un sistema del quale si vuole comprendere il funzionamento" (Landriscina, 2009, p. 18), in altri termini di applicare il metodo della simulazione per l'apprendimento scolastico dei sistemi linguistici antichi.

2. Simulazione e mondo antico

La simulazione come metodologia di apprendimento è diffusa in modo capillare in tutti i settori della formazione non scolastica e le culture antiche si prestano in modo particolare per la costruzione di ambienti utili all'applicazione di questo strumento didattico: i molteplici esempi di videogiochi e fumetti ambientati nell'antichità, oltre alla produzione filmografica e letteraria sull'argomento dimostrano che i mondi distanti cronologicamente e culturalmente si prestano ad esplorazioni di grande interesse, rappresentando anche quando necessario, una sorta di metafora del mondo contemporaneo. Tuttavia nessuno di questi ambienti virtuali si propone in effetti come ambiente di apprendimento, se escludiamo quella parte della filmografia che si progettava anche come ricostruzione storica a scopo didattico e formativo (Lillo, 2008). Lo scoglio fondamentale su cui si infrange ogni fantasia resta quello dell'apprendimento linguistico: per quanto interessante e verosimile possa essere la *location* di un gioco o di un film, nel momento in cui si decide di accostarsi alla produzione testuale in lingua originale si presentano declinazioni, coniugazioni ed elenchi di regole che distruggono ogni attrattiva. D'altra parte è evidente che la conoscenza linguistica non possa prescindere dalla esplorazione del contesto culturale che la genera e la modifica costantemente (Pieri, 2005): parlare oggi in generale dell'insegnamento del Latino senza delimitare il periodo, il contesto geografico o sociale, la finalità d'uso, è altrettanto improprio quanto parlare dell'insegnamento di un generico Italiano, che confonda la lingua di Dante, quella del Manzoni e l'Italiano contemporaneo. Eppure per le lingue antiche si fa proprio questo, insegnando a scuola una Lingua di mezzo, che di fatto non esiste e non riesce a produrre neppure una grammatica normativa valida in ogni contesto. Ancora più evidente la difficoltà riferendosi al Greco antico, con le varianti legate non solo al periodo storico e alla tipologia testuale, ma alla diversa pronuncia e fonologia determinate dai dialetti. L'alternativa, però, sarebbe quella di realizzare grammatiche ponderose, in cui ogni regola contenga una serie inimmaginabile di eccezioni, a cui si aggiungerebbero volumi di ampliamenti in ambito storico, filosofico, filologico e archeologico.

Eppure proprio la condizione di sistemi chiusi, basati su un numero necessariamente limitato di testi, consentirebbe di individuare una serie di micromondi virtuali con caratteristiche diverse che si prestano in modo specifico alla realizzazione di ambienti di

simulazione, utilizzando strumenti di analisi che proprio per le caratteristiche peculiari di questi testi si prestano per realizzare mappe mentali, o per dirla in latino una forma mentis adeguata all'analisi della complessità. Ma c'è un altro aspetto che deve essere considerato, ed è la domanda ricorrente che determina la collocazione di una disciplina all'interno del curriculum scolastico: piuttosto che chiedersi oggi se le tecnologie digitali siano utili all'apprendimento del Greco e del Latino, domanda insensata, perché se il digitale è utile all'apprendimento lo è in qualunque ambito disciplinare, dobbiamo piuttosto chiederci se l'apprendimento delle lingue antiche sia utile in effetti all'acquisizione delle competenze digitali, intese come habitus culturale che tutti i nostri studenti dovranno costruire consapevolmente. In questo senso è necessario piuttosto verificare se l'individuazione del mondo antico come ambiente di simulazione in ambito scolastico possa realizzare, anche in quanto metafora del mondo contemporaneo, competenze utili alla formazione dell'uomo del futuro, dotato degli atteggiamenti definiti a più riprese dal Consiglio dell'Unione Europea e forse di caratteristiche che, al momento, non possiamo neppure immaginare.

3. Caratteristiche dell'ambiente di apprendimento

Tornando alle caratteristiche dell'ambiente di simulazione, il primo passo nella costruzione di un micromondo deve essere quello di definirne i confini, rassicurando il discente sul fatto che la sequenza dei quadri in questo ipotetico videogame sia in qualche modo finita, diversamente da quanto accade nel mondo reale. È quindi necessario innanzitutto restringere il campo di esplorazione senza impoverire i contenuti disciplinari: anche questa non è una novità, se consideriamo che già in epoca rinascimentale esistevano le Accademie in cui gli studiosi si dedicavano allo studio esclusivo di un autore, ricreando al loro interno dei micromondi virtuali dove si parlava e si viveva secondo una riproduzione fittizia del mos maiorum. Tralasciando le implicazioni di natura politica e sociale che tali comunità di vita apportarono in vario modo alla loro contemporaneità, molti aspetti di queste esperienze di simulazione ricordano in effetti le comunità di pratica che si generano oggi attorno ai giochi di ruolo e ai videogames, e certamente l'apporto culturale di queste associazioni di studiosi è stato determinante non solo nella conoscenza dei testi antichi, ma anche nella formazione della moderna cultura laica. Pensiamo quindi alla possibilità di creare ad esempio un manuale del Latino limitato ai soli testi di Cicerone, utilizzando i riferimenti grammaticali, lessicali e culturali relativi a quello specifico autore: poiché la grammatica normativa che tutti i liceali hanno studiato si basa in effetti proprio su questi testi e sullo studio di questo periodo, esplorare un ambiente di simulazione così costruito basterebbe per realizzare una competenza adeguata ad un intero percorso liceale. Ma se, invece, pensassimo di rivolgerci non solo ad uno studente ma anche ad un turista occasionale, si potrebbero costruire ambienti di apprendimento basati sull'analisi dei testi epigrafici esposti in un museo: il visitatore imparerebbe a comprendere usi linguistici distanti nel tempo, ad operare confronti, a riportare gli aspetti del linguaggio verbale con quelli del linguaggio iconico e simbolico, oltre a stabilire un contatto diretto con il reperto archeologico, oggetto concreto della conoscenza, che manterrebbe vivo quel rapporto mente-corpo necessario a riformulare e arricchire le mappe mentali. Esistono ormai diverse tecnologie che si applicano alla costruzione ed esplorazione di mondi virtuali in ambito museale (Scartabelli, 2014), ma quello che manca è un metodo organico che consenta di superare l'aspetto episodico del rapporto con l'antichità per costruire un reale apprendimento, una sorta di fil rouge che congiunga fra loro le esperienze consentendo il recupero in altri contesti delle mappe mentali già costruite, come avviene adesso con le

conoscenze grammaticali che, nel bene e nel male, costituiscono un patrimonio comune per tutti gli ex studenti liceali.

4. Neurodidattica e lingue antiche

Un altro aspetto della riflessione deve essere la distinzione epistemologica fra le lingue dell'Antichità e quelle della contemporaneità partendo dalle funzioni neurali che si attivano per il loro apprendimento: le lingue moderne, in quanto strumento di comunicazione, coinvolgono principalmente le aree del cervello preposte alle funzioni del linguaggio (Salmon & Mariani, 2012), pertanto si configurano come apprendimenti basati sull'imitazione e sulla relazione empatica, connotandosi di una importante componente emotiva; non a caso le competenze chiave definite a Lisbona¹ individuano nell'atteggiamento dell'interesse e curiosità per la comunicazione interculturale una condizione primaria per l'apprendimento delle lingue seconde (L2). È evidente che una reale comunicazione, intesa come trasmissione bidirezionale e confronto basato sullo scambio di esperienze non può esistere con le culture dell'antichità. Le lingue antiche, invece, nella loro caratteristica di sistemi linguistici conclusi e distanti culturalmente oltre che cronologicamente, si configurano come oggetto di analisi scientifica, attivando le aree preposte al ragionamento logico e all'astrazione, e conseguentemente i metodi utilizzati per le scienze euristiche e gli strumenti di mediazione cognitiva fra i modelli mentali dello studente, che derivano dalla lingua madre e dai modelli culturali della contemporaneità, e i modelli esterni, distanti nel tempo e nello spazio, proposti dalle culture antiche.

Gli strumenti didattici devono essere quindi non quelli utilizzati per lo studio delle lingue moderne, ma quelli usati nella ricerca e comunicazione scientifica:

- il linguaggio verbale per fornire spiegazioni, confrontare idee e prendere decisioni lavorando in modalità flipped classroom e cooperative learning: in questi contesti l'utilizzo del linguaggio specifico delle discipline all'interno della classe contribuirà a trasformarla in comunità di pratica, in cui l'esperienza di ciascuno diventa strumento di crescita personale e collettiva, nonché mezzo per ottenere un riconoscimento sociale, sviluppando anche la consapevolezza che la comunicazione in ambito lavorativo segue criteri diversi rispetto alla socializzazione da cui gli studenti sono oggi condizionati; la memoria dichiarativa applicata alle procedure, comprese quelle errate, consentirà di fissare l'apprendimento;
- le immagini statiche o in movimento risultano indispensabili, in assenza degli oggetti concreti della rappresentazione linguistica: chiunque abbia studiato le lingue antiche ricorda le difficoltà incontrate nel trasformare in immagini mentali soddisfacenti le descrizioni dei testi, soprattutto quando si riferivano a luoghi, procedimenti o reperti non più visibili; le immagini realizzano inoltre l'ancoraggio cognitivo indispensabile per facilitare in seguito la comprensione dei testi. È appena il caso di sottolineare che la lingua greca, presentando un largo uso di parole composte, utilizza in modo concreto le immagini-valigia, componendo

¹ Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento Europeo e del Consiglio, integrate dalla nuova Raccomandazione 2018/C 189/01 del Consiglio sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, che accentua l'aspetto della complessità.

lessemi diversi in strutture talvolta molto estese, ma più facilmente individuabili di quanto accada nelle lingue moderne;

- le animazioni, oltre a consentire la rappresentazione diacronica della narrazione, consentono di rappresentare audiovisivamente i processi linguistici, ad esempio il cambiamento del sistema lingua nel tempo, realizzando utili confronti fra il Greco e il Latino e con altre lingue antiche e moderne;
- le mappe cognitive possono essere usate per descrivere la relazione causa-effetto che determina le scelte analitiche e interpretative del testo, mantenendo visibile la correlazione con il contesto; possono poi tradursi in tutorial per sintetizzare e fissare scelte procedurali a vantaggio della comunità di pratica. La costruzione di mappe concettuali è il sistema migliore per orientarsi nel testo e individuare relazioni e possibili ampliamenti;
- grafici e diagrammi consentono di misurare l'incidenza di un'espressione linguistica all'interno della produzione testuale di un'epoca o di un autore impostando forme di analisi scientifica situabile in vari campi, dalla sociologia alla filologia vera e propria;
- l'accostamento di brani musicali a commento delle immagini è uno strumento di sostanziale importanza perché è evidente come la percezione della valenza espressiva di immagini e musica cambino in maniera sostanziale e rapido nel susseguirsi delle generazioni ed è pertanto improponibile l'utilizzo delle modalità espressive a cui molti adulti sono abituati: l'ancoraggio cognitivo è determinato anche dalle scelte che solo gli adolescenti possono operare, opportunamente formati sulle tecniche di comunicazione;
- una questione a parte è costituita dall'ascolto dei testi in prosa o poesia, con le implicazioni relative allo studio della fonologia e della metrica antica che ognuno può immaginare. Anche questo aspetto metodologico, lungamente dibattuto in merito alla scelta della lectio convenzionale da adottare, può essere facilmente risolto attraverso la proposta di diverse tracce audio, funzionali di volta in volta alla corretta comprensione dei contenuti. Insostituibile la possibilità di apprezzare i testi letterari nell'interpretazione di lettori professionisti.

In effetti si tratta di utilizzare tutti gli strumenti propri dell'analisi scientifica, applicati ad un contesto con cui non è necessario stabilire una relazione empatica, ma applicare il meccanismo di transfert tipico dei rapporti a distanza: in assenza del feedback immediato, che molto spesso trattiene i nostri studenti dall'affrontare i rapporti interpersonali, si attiva opportunamente una forma di intelligenza emotiva che si configura come situazione privilegiata di apprendimento. Non dimentichiamo che la cultura contemporanea si manifesta invece attraverso un susseguirsi di shock neuronali, che provocano immediate e transitorie forme di empatia, per poi disperdersi senza costruire effettiva conoscenza: questo sovraccarico cognitivo, che dagli anni Ottanta in poi è stato il principale capo d'accusa contro l'utilizzo dei videogiochi, oggi è la pratica comunicativa più diffusa, ampliata dal riscontro economico dei social. Si tratta evidentemente di una subcultura, dal momento che lo scopo non è quello di generare conoscenza, ma semplicemente quello di influenzare le scelte dei consumatori, ma in effetti è l'unica modalità con cui i nostri studenti sono abituati ad accedere alle informazioni. È necessario applicare gli stessi meccanismi, generando shock neuronali per superare la distanza spazio-temporale, ma indurre un'analisi dell'oggetto, trasformando quindi l'oggetto di curiosità in oggetto di apprendimento. A questo scopo è necessario selezionare, all'interno dei materiali che si decide di utilizzare, una serie di elementi idonei ad attrarre l'attenzione, per originalità, apparenza o contenuto: un vaso di grandi dimensioni, un oggetto di uso comune, un

giocattolo, un reperto di cui non sia evidente la funzione, e così via. Se si decide di partire da un testo letterario, dovrà essere breve e di argomento adatto a suscitare interesse, in qualche modo analogo alla contemporaneità. La pratica dei selfie ha abituato gli adolescenti a lasciarsi attrarre da situazioni anche banali, rese singolari dal punto di vista, quindi un'analisi attenta del pubblico, che siano i visitatori di un museo o gli studenti di una classe, potrà suggerire gli strumenti più adatti per stabilire un primo contatto, da trasformare poi in percorso di ricerca e riflessione.

5. Decodificazione e ricodificazione del testo antico

Veniamo, dunque alla temuta analisi del testo, inteso etimologicamente come *textus*, struttura complessa in cui si intrecciano diverse tipologie di simboli dal linguaggio iconico ai grafemi: l'accesso casuale presuppone la formulazione di un metodo di insegnamento finalmente riformato radicalmente rispetto alla tradizione d'insegnamento, soprattutto del Greco antico, un metodo che non comporti propedeuticità, ma realizzi apprendimento attraverso una serie di tentativi teoricamente infinita, ma in realtà mediata da un tutor anche virtuale, come avviene del resto in qualunque simulazione.

In un contesto museale, prescindendo dall'analisi del supporto, che deve comunque essere attuata, soprattutto quando si decide di partire da un'immagine rielaborata del reperto, ad esempio un particolare da riconoscere nelle statue esposte in un museo, il primo aspetto da considerare, evidente nelle epigrafi greche ma che esiste anche per il latino, è la lettura del testo e la sua trascrizione dai caratteri maiuscoli ai minuscoli: non dimentichiamo che per un neofita il testo scritto in una lingua sconosciuta, che sia il greco antico o il listato di un programma, non è altro che una sequenza di grafemi, a cui è necessario attribuire una chiave di lettura per poter elaborare qualunque interpretazione. Nel caso delle lingue la chiave è costituita dai fonemi, intesi come suoni significativi a cui appartiene anche l'assenza di suono, che consente di individuare la parola. Da questo punto di vista sono indispensabili applicazioni per la realtà aumentata che consentano di "vedere" le singole parole nella loro trascrizione in caratteri minuscoli: una classe potrebbe invece realizzare un'App, limitata alla lettura dei soli testi esposti in un singolo museo, apprendendo *in corpore vivi* la fonetica e la fonologia e soprattutto lo scopo per cui vengono applicate, anche se attualmente i sistemi per la realtà aumentata non sembrano facilmente utilizzabili per la programmazione in un contesto didattico. Più utile realizzare Episodi di Apprendimento Situato (EAS) (Rivoltella, 2013a) con i supporti tecnologici tradizionali, anche attraverso software di rielaborazione delle immagini, come Photoshop e Illustrator, che gli studenti possono imparare ad usare anche in vista di un futuro utilizzo professionale. Le rielaborazioni realizzate potranno essere ampliate, in modalità flipped classroom giovandosi anche del raffronto con lingue contemporanee diverse, valorizzando il plurilinguismo presente ormai in tutte le classi, oltre ad impegnare gli studenti a scomporre la struttura complessa di un testo continuo in una sequenza di componenti significative: si tratta in effetti di un approccio al coding, che applica regole di decodifica analoghe a quelle di un codice cifrato e consente di affrontare tematiche anche più complesse in un'ottica transdisciplinare. La simulazione permette di effettuare e verificare una serie di ipotesi, con risultati anche divertenti e induce gli studenti a confrontarsi, scegliendo le soluzioni più adeguate e giustificando le proprie scelte. Le schede predisposte dal docente presentano possibili interpretazioni o spiegare gli inevitabili errori, attraverso metodologie scientifiche, quali ad esempio la dimostrazione per assurdo, adattando i modi e tempi di

insegnamento agli stili di apprendimento di ciascuno, senza che la ricerca diventi infinita, demotivando gli studenti.

Individuare le parole comporta naturalmente l'acquisizione di conoscenze di base: i primi elementi da individuare sono infatti gli invariabili, nella loro funzione di connettori, amplificatori di significato (avverbi), teste di sintagmi preposizionali; questo aspetto, oltre ad ampliare la memoria semantica, necessaria ad ogni apprendimento, costruisce anche la consapevolezza di dover disporre di punti di riferimento per orientarsi all'interno della complessità attraverso elementi fondamentali della lingua, che sono spesso trascurati ma che costituiscono in effetti gli "operatori logici" del discorso. Anche ai fini della programmazione informatica, l'individuazione degli elementi di riferimento è il primo passo per la comprensione di un listato e per la correzione degli errori. Anche in questo caso è comunque rassicurante far percepire il mondo virtuale in cui gli studenti si muovono come un insieme finito, caratteristica principale che differenzia la simulazione dalla realtà: le parole da riconoscere sono infatti parte di un vocabolario che gli studenti possono costruire per gradi e consultare in modo semplice, realizzando uno strumento utile per la classe. La classificazione delle parole, partendo da quella degli invariabili e proseguendo attraverso la memorizzazione progressiva implicita dei morfemi e dei lessemi individuati nel corso dell'analisi, consente di ampliare la conoscenza del codice ma anche di acquisire un lessico comune, realizzando in effetti una comunità di pratica. Una volta compresa l'importanza di questi "segnali semantici" l'apprendimento diventa una performance socialmente riconosciuta che si costruisce attraverso l'implementazione di conoscenze e abilità, esattamente come avviene superando i vari livelli di un videogioco.

È necessario sottolineare che a questo scopo la classica traduzione è un esercizio fuorviante, perché implica il pregiudizio di dover trascrivere in modo puntuale le espressioni della lingua di partenza in quelle della lingua di arrivo, che dovrebbe essere in effetti la madrelingua, dal momento che il livello di competenza linguistica richiesto è molto elevato e i riferimenti culturali devono essere riportati in modo adeguato. D'altronde, ai fini della comprensione del testo, che allena anche alla lettura veloce, non è necessaria la traduzione, bensì la decodificazione, attraverso l'applicazione di schemi di analisi e mappe cognitive e concettuali, e la ricodificazione in tabelle o in *flow chart* che consentono di fissare e trasmettere il contenuto di un testo trasformandolo in strumento di ulteriore rielaborazione. In questa area della simulazione la contestualizzazione dell'episodio di apprendimento assume una funzione determinante, così come accade in qualunque procedimento logico, rispetto al quale è necessario definire degli obiettivi. La traduzione a sé stante, in quanto apprendimento non situato, oltre a dissolversi rapidamente come ogni azione non finalizzata, determina errori non prevedibili, che si chiariscono solo enfatizzando l'aspetto dichiarativo del processo e condividendo gli scopi, come accade in ogni équipe scientifica. La simulazione nel contesto scolastico non può diventare causa di isolamento ma deve necessariamente potenziare gli aspetti comunicativi.

Per maggior chiarezza, si propone l'analisi di un periodo tratto dai brani proposti dal MIUR per la seconda prova degli Esami di Stato per il Liceo Classico² basata su testo greco e latino. È interessante e innovativa l'impostazione della prova che, pur citando la traduzione come punto di partenza, si realizza come laboratorio non di traduzione ma di

² Il testo integrale della prova è reperibile nel portale MIUR, insieme alla normativa di riferimento (https://www.miur.gov.it/web/guest/-/maturita-on-line-gli-esempi-di-tracce-della-seconda-prova-scritta?pk_vid=5ae69343cac91d09155014776930cd98).

interpretazione, che utilizza l'accostamento dei due testi parzialmente identici³, inquadrandoli nei contesti di provenienza e proponendo per entrambi delle traduzioni accreditate. Si propone un esempio di analisi sui due periodi comuni ad entrambi i testi, per evidenziare le caratteristiche della metodologia di decodificazione del testo (Figura 1). Il primo passaggio consiste nell'individuazione degli operatori logici (sintagmi con funzione di connessione).

Καί μοι δοκεῖ Στίλπων ὁ Μεγαρεὺς φιλόσοφος ἀξιωματικόν ποιῆσαι ἀπόκρισιν, ὅτε Δημήτριος ἐξανδραποδισάμενος τὴν πόλιν εἰς ἔδαφος κατέβαλεν καὶ τὸν Στίλπωνα ἤρετο μή τι ἀπολωλεκῶς εἶη. Καὶ ὅς «Οὐ δῆτα» εἶπε «πόλεμος γὰρ οὐ λαφυραγωγεῖ ἀρετήν».
Hic (Stilbon) , enim capta patria, amissis liberis, amissa uxore, cum ex incendio publico solus et tamen beatus exiret, interroganti Demetrio , cui cognomen ab exitio urbium Poliorcetes fuit, num quid perdidisset, "omnia" inquit "bona mea mecum sunt".
Καί μοι δοκεῖ Στίλπων ὁ Μεγαρεὺς φιλόσοφος ἀξιωματικόν ποιῆσαι ἀπόκρισιν, ὅτε Δημήτριος ἐξανδραποδισάμενος τὴν πόλιν εἰς ἔδαφος κατέβαλεν καὶ τὸν Στίλπωνα ἤρετο μή τι ἀπολωλεκῶς εἶη. Καὶ ὅς «Οὐ δῆτα» εἶπε «πόλεμος γὰρ οὐ λαφυραγωγεῖ ἀρετήν».
Hic (Stilbon) , enim capta patria, amissis liberis, amissa uxore, cum ex incendio publico solus et tamen beatus exiret, interroganti Demetrio , cui cognomen ab exitio urbium Poliorcetes fuit, num quid perdidisset, "omnia" inquit "bona mea mecum sunt".

Figura 1. Esempio di analisi del testo

In base a tali operatori si individuano i livelli di subordinazione all'interno del periodo, che si rappresentano con i diversi colori dei riquadri (dall'azzurro al verde) e si costruisce una mappa, classificando le frasi in base ai sintagmi di connessione. I simboli collocati accanto ai riquadri delle frasi ne rappresentano la funzione all'interno del periodo:

- catena: coordinante copulativa;
- simbolo di uguaglianza: coordinante esplicativa;
- clessidra: subordinante temporale;
- punto interrogativo: subordinante interrogativa;
- didascalica: subordinante attributiva.

I due periodi sono, a loro volta, introdotti da connettori, rappresentati dalle frecce in alto, che ricordano la loro dipendenza semantica dal testo che precede.

Non interessa il risultato dell'analisi, ma il confronto fra le strutture dei due periodi, che rappresentano lo stesso contenuto con mezzi espressivi diversi, ottenendo in effetti due messaggi diversi. (Figura 2).

Il confronto prosegue con la decodifica delle frasi, fino ad individuare i componenti morfologici delle singole parole, divisi in lessemi (indicatori di significato) e morfemi (indicatori di funzione).

³ Trattati rispettivamente da Pseudo-Plutarco, *De liberis educandis* e da Seneca, *Epistulae ad Lucilium*, libro IX.

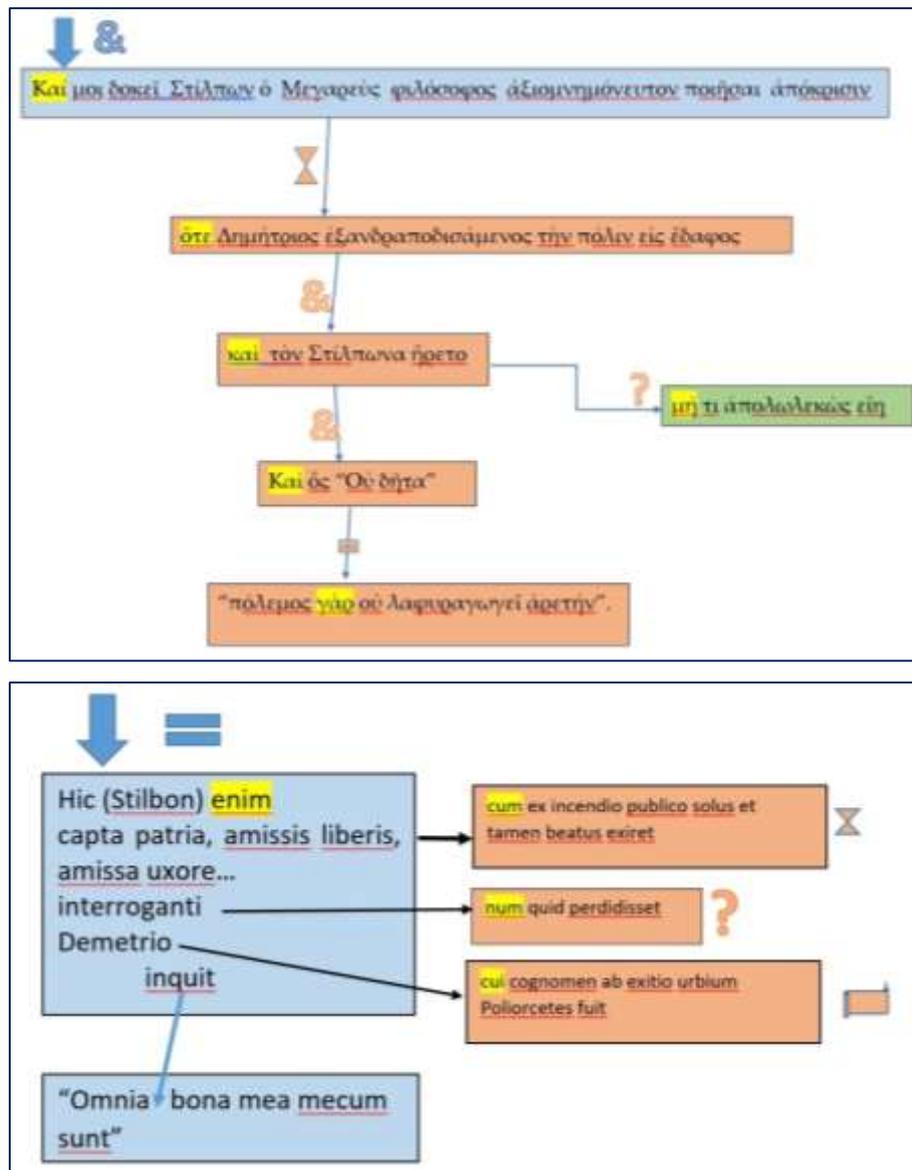


Figura 2. Confronto fra le strutture del periodo greco e latino.

La scelta di presentare l'analisi già svolta o di far svolgere l'analisi allo studente dipende naturalmente dai livelli di conoscenza delle strutture funzionali della lingua e dalle scelte dell'insegnante, ma può dipendere anche dallo stile cognitivo di ciascun allievo e dal suo interesse per gli aspetti specifici del testo o del contesto. L'uso della simulazione consente appunto di selezionare le azioni da compiere, di ripeterle su altri testi senza abbandonare quello proposto, di apprendere i procedimenti di decodificazione attraverso la riproposizione degli stessi, memorizzando implicitamente le connessioni neurali che li realizzano. L'osservazione consente di identificare alcune analogie fra le lingue antiche, evidenziando anche sostanziali differenze e motivandole. Parallelamente l'analisi morfologica funzionale di morfemi e lessemi consente il riconoscimento di questi elementi in strutture complesse, esattamente come gli elementi chimici e la loro combinazione diventano riconoscibili oltre l'aspetto esteriore di una sostanza, applicando gli opportuni

metodi di analisi. Ai fini della ricodifica è possibile adoperare gli strumenti linguistici, utili al confronto intertestuale anche con lingue differenti dall'italiano, oppure strumenti espressivi diversi, quali ad esempio le arti figurative, la grafica o la messa in scena dell'episodio, che potrebbe esprimerne i contenuti attraverso il gesto o la modulazione della voce, mantenendo le espressioni linguistiche originali.

In questo modo l'analisi, senza nulla togliere agli aspetti creativi che consentono l'espressione del sé, stabilisce modalità di accesso al testo antico che risultano trasferibili in contesti apparentemente distanti da quello linguistico. Come è sottinteso, le possibilità di approfondire i livelli di decodifica e ampliare gli ambiti dell'esplorazione sono virtualmente infiniti, e consentono allo studente di proporsi alternativamente come fruitore o come autore della simulazione, introducendo richieste nuove e procedure elaborate in base ai propri stili cognitivi. La possibilità di limitare a priori la materia da esplorare consente al docente, nella sua qualità di esperto, di individuare in ogni caso percorsi circoscritti e di mantenere la distanza emotiva dall'oggetto dell'apprendimento idonea ad affrontarne la conoscenza su basi scientifiche.

6. Conclusioni

Le lingue antiche, nella loro caratteristica di sistemi conclusi e in quanto chiave d'accesso a mondi culturalmente distanti, se correttamente utilizzate per la creazione di ambienti di simulazione, consentono di realizzare strutture cognitive utili alla comprensione della complessità. Occorre tuttavia un revisione globale del metodo di insegnamento che, applicando le metodologie del coding e della simulazione alla didattica dell'Antichità, non utilizzi le tecnologie digitali come un ammodernamento apparente, che sostituisce la LIM alla lavagna tradizionale, ma come una modalità di studio scientifico (Alvoni, 2002), che valorizzi lo studio linguistico dell'Antico come ambiente privilegiato di apprendimento, per sviluppare mappe neuronali idonee alla costruzione di competenze chiave. In questo senso la paidèia descritta nel testo di Seneca costituisce in effetti la ricchezza inespugnabile di ogni uomo e il valore aggiunto dall'utilizzo delle tecnologie digitali consente la personalizzazione del percorso (Domenici, 2009), integrando l'azione del docente con quella dell'antico pedagogo, che accompagnava ogni singolo alunno nello sviluppo del proprio percorso formativo. È stimolante verificare che questa necessità sia stata rilevata ed espressa nella Riforma degli Esami di Stato, attraverso la revisione della più granitica delle prove, quella della versione di Greco o Latino del Liceo Classico: è necessario ora che lo stimolo si trasformi in ricerca didattica multidisciplinare, coinvolgendo esperti nei vari settori della neurodidattica (Rivoltella, 2012), e restituendo alle scuole di ogni tipo il ruolo di laboratori di sperimentazione.

Riferimenti bibliografici

- Alvoni, G. (2002). *Scienze dell'antichità per via informatica. Banche dati, Internet e risorse elettroniche nello studio dell'antichità classica*. Bologna: CLUEB.
- Balbo, A. (2018). *Materiali e metodi per una didattica multimediale del latino*. Bologna: Patron.
- Domenici, G. (2009). *Manuale dell'orientamento e della didattica modulare*. Roma-Bari: Laterza.

- Landriscina, F. (2009). *La simulazione nell'apprendimento: quando e come avvalersene*. Trento: Erickson.
- Lillo, F. (2008). El cine de Romanos y su aplicación didáctica. *Congreso Internacional "Imágenes", La Antigüedad en las Artes escénicas y visuales*. Universidad de La Rioja, Logroño 22-24 de octubre de 2007 (721-746).
- MIUR. Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca. *Maturità, on line gli esempi di tracce della seconda prova scritta*. https://www.miur.gov.it/web/guest/-/maturita-on-line-gli-esempi-di-tracce-della-seconda-prova-scritta?pk_vid=5ae69343cac91d09155014776930cd98 (ver. 15.04.2019).
- Pieri, M.P. (2005). *La didattica del latino. Perché e come studiare lingua e civiltà dei Romani*. Roma: Carocci.
- Plutarco (2017). *Tutti i Moralia*, a cura di E.Lelli e G.Pisani. Milano: Bompani. (Original work published I sec.).
- Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento Europeo e del Consiglio, 18 dicembre 2006. *Competenze chiave per l'apprendimento permanente*. <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006H0962&from=IT> (ver. 15.04.2019).
- Raccomandazione 2018/C 189/01 del Consiglio, 22 maggio 2018. *Competenze chiave per l'apprendimento permanente*. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=IT](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=IT) (ver. 15.04.2019).
- Rivoltella, P.C. (2012). *Neurodidattica. Insegnare al cervello che apprende*. Milano: Raffaello Cortina.
- Rivoltella, P.C. (2013a). *Fare didattica con gli EAS. Episodi di apprendimento situato*. Brescia: La Scuola.
- Rivoltella, P.C. (2013b). Prefazione. In J.P. Gee, *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale* (pp. VII-XXII). Milano: Raffaello Cortina.
- Roscilla, F. (2016). *Greco, che farne? Ripensare il passato per progettare il futuro. Manuali e didattica tra sette e Novecento*. Pisa: ETS.
- Salmon, L., & Mariani, M. (2012). *Bilinguismo e traduzione. Dalla neurolinguistica alla didattica delle lingue*. Milano: FrancoAngeli.
- Scartabelli, T. (2014). *Media e didattica museale. Nuove tecnologie per educare: quando la multimedialità ed interattività incontrano il museo e il patrimonio culturale*. Lulu.com.
- Seneca, L.A. (1989). *Lettere a Lucilio*, a cura di C. Barone. Torino: Garzanti. (Original work published I sec.).