

Puer bonus communicandi peritus.

Esercizi e strumenti per dibattere tra pari

Gianluca Simonetta

1. Introduzione

Non sarà difficile per il lettore di un volume incentrato sul dibattito argomentato, e dunque avveduto nei confronti della tradizione umanistica che affonda le sue radici nella pedagogia retorica, cogliere nel titolo di questo contributo il riferimento alla massima catoniana «vir bonus dicendi peritus».

C'è dentro tutto il moralismo del Censore, in questa massima, il moralismo e l'*engagement* civile che caratterizzavano il suo temperamento e che traspare in chiave educativa da quel che rimane dei *Libri ad Marcum Filium* e in particolar modo dalle brevi e incisive massime dedicate all'oratoria. Brevi e incisive quanto le ampie e diffuse considerazioni formulate da Quintiliano nella sua *Institutio Oratoria*, che invece possediamo per intero: un voluminoso percorso che si difonde sull'educazione dell'oratore e che si conclude proprio sul moralismo *engagé* di Catone, la cui massima compare programmaticamente in apertura del Libro XII, che chiude l'opera. Quintiliano è consapevole di essere giunto al cuore della questione educativa, «ad partem operis longe gravissimam», dove occorre porsi il problema del significato etico e sociale del suo programma pedagogico, che era poi il programma educativo retorico, ovvero *il* programma educativo dell'antichità, nonché una delle problematiche culturali con cui ancora oggi non possiamo evitare di confrontarci: “qual è la posta dell'educazione retorica?” si chiedevano gli antichi, “qual è la posta dell'educazione umanistica?” ci chiediamo ancora noi.

Gianluca Simonetta, University of Florence, Italy, gianluca.simonetta@unifi.it
FUP Best Practice in Scholarly Publishing (DOI 10.36253/fup_best_practice)

Gianluca Simonetta, Puer bonus communicandi peritus. *Esercizi e strumenti per dibattere tra pari*, pp. 129-143, © 2021 Author(s), CC BY 4.0 International, DOI 10.36253/978-88-5518-329-1.12, in Adelino Cattani, Bruno Mastroianni (edited by), *Competing, cooperating, deciding: towards a model of deliberative debate*, © 2021 Author(s), content CC BY 4.0 International, metadata CC0 1.0 Universal, published by Firenze University Press (www.fupress.com), ISBN 978-88-5518-329-1 (PDF), DOI 10.36253/978-88-5518-329-1

Sono convinto che la pratica del dibattito regolamentato, che con la denominazione anglofona *debate* si ritrova oggi accanto a numerose altre proposte di innovazione didattica, rappresenti una preziosa occasione per affrontare la sfida educativa della tradizione umanistica. Tanto più che nella pubblicistica che ne descrive gli obiettivi formativi, il *debate* viene ambiziosamente finalizzato allo sviluppo di pensiero critico e all'acquisizione di competenze di cittadinanza attiva, nelle quali mi pare di poter rileggere una sintesi della massima catoniana «*vir bonus dicendi peritus*».

È quello che abbiamo cercato di fare nel contesto del progetto RApP, condotto nel corso del 2019 con gli studenti dell'ISIS Gobetti-Volta di Bagno a Ripoli, che sono stati accompagnati in un percorso formativo incentrato sul dibattito tra pari come strategia educativa orientata allo sviluppo di un 'comportamento comunicativo'.

Nelle pagine che seguono, dopo un rapido resoconto sullo svolgimento del progetto, mi concentrerò sulle attività formative: prima con un focus sugli esercizi preliminari, per delineare quella che mi sembra la cornice teorica e metodologica più adatta, e poi con una descrizione dello strumento che abbiamo sperimentato per preparare i ragazzi alla conduzione efficace di un dibattito.

2. Dalla Palestra di programmazione...

A partire dall'anno scolastico 2013-2014, un gruppo di studenti di età compresa tra i 15 e i 16 anni dell'ISIS Gobetti-Volta, accompagnati dall'animatore digitale, comincia a recarsi presso altre scuole del territorio per partecipare al progetto "Coding tra pari": esperienze di *peer learning* che si tengono nel pomeriggio. Poi dall'anno scolastico 2015-2016 la proposta entra nel portale "Le chiavi della città" del Comune di Firenze e gli studenti dell'ISIS Gobetti-Volta cominciano a realizzare una "Palestra di programmazione" per i ragazzi della scuola secondaria di primo grado e della scuola primaria. Inoltre ogni mese di giugno, lo stesso tipo di attività viene offerto ai bambini dei centri estivi del Comune di Firenze. Ad oggi sono state coinvolte più di 100 classi e 1200 bambini dei centri estivi.

L'animatore digitale dell'ISIS Gobetti-Volta è professore di Informatica per l'indirizzo "Informatica e Telecomunicazioni" e l'obiettivo della sua iniziativa è quello di diffondere la conoscenza del *coding* e di esporre i ragazzi ai principi del pensiero computazionale. Consapevole che un approccio meramente teorico sia controproducente nei confronti di un 'universo operativo' come quello del *coding* e convinto della necessità di un approccio laboratoriale nonché dell'efficacia di una strategia ispirata ai principi della *peer education*, l'animatore digitale incentra le sessioni formative sulla programmazione di un videogame, in modo che i ragazzi riescano a condividere esperienze di pensiero computazionale e ad acquisire conoscenze e competenze di *coding* applicato e finalizzato alla realizzazione di un prodotto.

Lo strumento di cui si serve è la piattaforma Scratch, progettata e sviluppata dal Media Lab del Massachusetts Institute of Technology per permettere di

programmare un videogame attraverso una procedura visuale, ovvero manipolando con il mouse blocchi grafici che selezionati e combinati materializzano sequenze di istruzioni con cui è possibile costruire l'equivalente degli script che normalmente sono realizzati attraverso uno dei numerosi linguaggi di programmazione esistenti. Con Scratch non è necessario conoscere nessun linguaggio, l'utente si trova alle prese con i principi del pensiero computazionale (sequenzialità, scomposizione in unità di ordine inferiore, procedure, regole) e può dare sfogo alla propria creatività.

Ci sarebbe tanto da dire sulle potenzialità di uno strumento come Scratch e sul valore dell'approccio che consente di adottare. Per esemplificarli voglio però servirmi dell'efficacia con cui lo descrive Mitch Resnick, che ne è l'ideatore:

Un paio di anni fa ho visto un ragazzo di 13 anni che stava usando il nostro software Scratch per creare un gioco. Stiamo parlando di un gioco in cui il pesce grande deve mangiare i pesci piccoli, ma lui voleva tenere il punteggio, in modo da accumulare punti ogni volta che il pesce grande mangia un pesce piccolo; ma non sapeva come fare. Così gliel'ho fatto vedere: con Scratch si può usare un blocco che funziona come una variabile. Quando il ragazzino ha visto questo blocco che permette di incrementare il punteggio, ha capito esattamente quello che doveva fare: ha preso il blocco e l'ha inserito nel programma esattamente là dove il pesce grande mangia il pesce piccolo; e in questo modo, ogni volta che il pesce grande mangia il pesce piccolo, il punteggio sale di un punto.

Il ragazzo era così entusiasta che mi ha dato la mano e mi ha detto: "Grazie, grazie, grazie".

In quel momento ho pensato, quante volte capita che gli studenti ringrazino i loro insegnanti per aver insegnato loro le variabili? Non succede perché nella maggior parte dei casi, quando i ragazzi imparano le variabili, non sanno perché le devono imparare¹.

3. ... al Progetto RAP

A novembre del 2018 sono stato invitato a partecipare a un tavolo di lavoro presso l'ISIS Gobetti-Volta. Era organizzato dall'animatore digitale, che aveva ricevuto dai colleghi di altre discipline la richiesta di adottare per i loro argomenti curriculari lo stesso approccio che tanto successo aveva fatto registrare nel progetto "Coding tra pari".

Da qui la convocazione del tavolo di lavoro, al quale era stata invitata anche l'Associazione Italiana per l'Intelligenza Artificiale (AIxIA), nella convinzione che le problematiche etiche legate allo sviluppo dell'Intelligenza Artificiale avrebbero rappresentato un argomento in grado di gettare un ponte tra le va-

¹ Il testo è la traduzione di un brano del talk tenuto da Mitch Resnick nel novembre 2012 in occasione del TEDxBeaconStreet, intitolato *Let's teach kids to code* e ora archiviato su ted.com all'URL www.ted.com/talks/mitch_resnick_let_s_teach_kids_to_code (2021-02-25).

rie discipline, quelle umanistiche comprese. A me, convocato in qualità di studioso di comunicazione, era invece demandato di animare sessioni formative a carattere laboratoriale per formare i ragazzi alle tecniche del *debate* e del *public speaking*. Infatti, nelle intenzioni dell'animatore digitale, i ragazzi, in un primo momento, avrebbero partecipato a sessioni formative a carattere tematico (incentrate sui fronti di ricerca più avanzati nel campo dell'Intelligenza Artificiale) e poi, in un secondo momento, avrebbero condiviso tra pari gli elementi di conoscenza acquisiti attraverso l'organizzazione di dibattiti da tenere di fronte ai compagni di classe, presso il resto delle classi della propria scuola, presso altre classi di altre scuole e poi fuori sul territorio, di fronte alla cittadinanza.

La proposta ci è parsa sensata e ben concepita. L'animatore digitale era ben informato sulle innovazioni metodologiche incentivate dalle direttive ministeriali e contava di integrare *peer learning* e didattica laboratoriale con il *debate* e l'educazione alla cittadinanza come era riuscito a fare con il *coding* e il pensiero computazionale. Restava giusto da individuare un equivalente di quello che si era rivelato il fattore di successo nelle esperienze del progetto "Coding tra pari": la piattaforma Scratch, che prevede una curva di apprendimento molto bassa (non c'è infatti la necessità di imparare preventivamente un linguaggio di programmazione) e permette un'esperienza formativa coinvolgente (di tipo laboratoriale) e finalizzata alla realizzazione di contenuti accattivanti (lo sviluppo di un videogioco).

A tal fine ho proposto di utilizzare il framework IDEAM, che è costituito da cinque fogli di carta in formato A4 su cui compaiono delle griglie che visualizzano le cinque operazioni previste dalla retorica antica (Inventio, Dispositio, Elocutio, Actio e Memoria) per permettere di visualizzare e manipolare il processo di progettazione e composizione di un testo scritto o di una performance orale. È stato sperimentato nel 2010 in occasione di un progetto condotto a fianco degli insegnanti, che se ne sono serviti per sceneggiare la performance delle lezioni da condurre con la LIM e lo hanno fatto adoperare agli studenti sia per progettare e sviluppare presentazioni accompagnate da slide, sia per comporre un saggio breve di tipo argomentativo. Vedremo più avanti e più nel dettaglio il suo funzionamento, per ora basti sottolineare come, nel contesto del progetto RApP, la visualizzazione del processo di composizione ha permesso di adottarlo come equivalente della piattaforma Scratch: una piattaforma per la progettazione di un videogioco (Scratch) e un framework per la composizione dell'intervento in un dibattito (IDEAM), entrambi semplici da utilizzare anche se sottendono principi di natura complessa (la programmazione informatica e le variabili di cui parla Resnick, nel caso di Scratch, i principi retorici che governano la composizione, nel caso di IDEAM).

Eravamo pronti a partire. Abbiamo dunque trovato un nome per il progetto, RApP (ovvero "Ragazzi e Ragazze Apprendono tra Pari"), abbiamo costituito un gruppo di lavoro (Mauro Angioni, l'animatore digitale dell'ISIS Gobetti-Volta, la professoressa Lorella Rotondi, che insegna Lingua e letteratura italiana, Piero Poccianti, presidente di AIXIA e io, attraverso un accordo di ricerca stipulato tra la scuola e il Dipartimento di Lettere e Filosofia dell'Università di Firenze) e siamo partiti con le sessioni formative, a conclusione delle quali abbiamo or-

ganizzato delle iniziative di dibattito internamente all'ISIS Gobetti-Volta e due uscite in pubblico: la prima nel mese di giugno 2019 presso la Stazione Leopolda di Firenze, quando in occasione dell'edizione estiva dello "Startup Italia Open Summit" i ragazzi del progetto RApP hanno avuto la possibilità di parlare di fronte alla platea degli oltre 200 startupper presenti all'evento; la seconda in occasione dell'iniziativa "I protagonisti del XXI secolo – Voce AI ragazzi" che si è tenuta nel mese di ottobre 2019 presso il Salone dei Cinquecento di Palazzo Vecchio a Firenze, quando i ragazzi del progetto RApP, alla presenza dei rappresentanti delle istituzioni e di fronte a una platea costituita dai ragazzi delle altre scuole di Firenze e dintorni, hanno preso la parola dopo gli interventi degli adulti (studiosi di Intelligenza Artificiale, ricercatori universitari e funzionari di INDIRE) e hanno animato un dibattito sui temi della sostenibilità ambientale coinvolgendo il resto dei ragazzi del pubblico.

4. Il percorso di formazione

Le sessioni formative per preparare i ragazzi alla conduzione dei dibattiti sono state articolate su tre piani, quello delle conoscenze nozionistiche, quello delle conoscenze teoriche e quello delle abilità operative, da rendere consapevoli attraverso le seconde per poterle poi applicare in relazione alle prime.

Si è trattato quindi di tre momenti concettualmente distinti, ma operativamente correlati: a partire dagli elementi di conoscenza acquisiti nel momento formativo a carattere tematico i ragazzi avrebbero individuato gli argomenti da sostenere nei dibattiti tra pari; il momento formativo a carattere teorico era finalizzato ad introdurre alcuni concetti chiave del dibattito argomentato e alcune distinzioni di fondo inerenti alle tecniche di argomentazione; infine, nel momento laboratoriale, i ragazzi avrebbero potuto servirsi del framework IDE-AM per progettare e sviluppare le argomentazioni di cui si sarebbero serviti durante il dibattito.

Più nello specifico, il momento formativo a carattere tematico è partito con una lezione-conferenza tenuta da Piero Poccianti di AIxIA, che ha presentato agli studenti alcuni dei più avanzati fronti di ricerca sull'Intelligenza Artificiale, cercando di evidenziare gli scenari in cui le ricadute sociali chiamano in causa considerazioni di carattere etico.

Per il momento formativo a carattere teorico, è stato previsto un approfondimento curato da Roberta Lanfredini (docente di Pensiero critico e strategie argomentative presso l'Università di Firenze) che ha inquadrato le questioni teoriche concernenti il dibattito nella cornice della teoria dell'argomentazione, tra logica e retorica.

Le sessioni laboratoriali sono state più numerose e hanno rappresentato un'esperienza di studio preziosa e ricca di risultati. L'ambizione era quella di dare corpo alle questioni teoriche evidenziate dalla lezione-conferenza della professoressa Lanfredini, accompagnando i ragazzi lungo un percorso che potesse renderle operative. Gli studenti dell'ISIS Gobetti-Volta sono stati ospiti delle lezioni pomeridiane del "Laboratorio di Strategia Comunicativa" (a.a. 2018-2019)

che ho tenuto per gli studenti del corso di laurea in “Scienze umanistiche per la comunicazione” dell’Università di Firenze: gli studenti universitari a fianco degli studenti della scuola secondaria, in modo da instaurare dinamiche di tutoring, durante la fase formativa, e veri e propri rapporti di coaching durante le due uscite in pubblico ricordate sopra.

5. Gli esercizi preparatori

Parallelamente alle attività laboratoriali, con un gruppo ristretto di studenti universitari abbiamo avviato un seminario di studi per approfondire alcune questioni di carattere metodologico in relazione alle attività formative più adatte a preparare i ragazzi della scuola secondaria di secondo grado a sostenere un discorso in pubblico.

Consultando la *Storia dell’educazione nell’antichità* di Marrou (1948) abbiamo constatato che è fondato far risalire la pratica del dibattito argomentato all’esercizio della declamazione, nella forma della suasoria e soprattutto della controversia, ma occorre una certa cautela, perché si trattava di una pratica riservata al grado più alto del ciclo di istruzione, che oggi collocheremmo al livello dell’istruzione terziaria impartita dalle università. Per lavorare con studenti della scuola superiore, ed era questo il caso dei ragazzi del progetto RApP, avevamo bisogno di individuare il percorso formativo che precedeva questo tipo di prove avanzate e che si praticava al livello precedente del ciclo di istruzione.

Scendendo più a fondo nella *Storia dell’educazione nell’antichità* abbiamo quindi incontrato una serie di «esercizi pratici di composizione», come li definisce Marrou (1948), che non manca poi di chiamarli per nome e di descriverne la funzione: sono i cosiddetti *progymnasmata*, ovvero gli ‘esercizi preparatori’ (è questa la tradizione testuale del termine ‘pro-gymnasmata’) che sono stati alla base del sistema di insegnamento delle scuole europee dal periodo ellenistico fino a tutto il Rinascimento, sia per quanto riguarda la declamazione orale sia per quanto riguarda la produzione letteraria.

Si trattava di una sequenza di esercizi di lettura e sviluppo del testo, che aumentavano gradualmente di difficoltà, andando dal semplice trattamento grammaticale di una favola di Esopo fino alla formulazione argomentata di una tesi, il tutto combinato con lo studio di modelli letterari e finalizzato a far acquisire agli allievi le competenze necessarie alla composizione scritta e orale.

Attraverso una ricerca focalizzata sull’argomento siamo riusciti ad individuare i manuali che ci sono stati tramandati: quattro sono in lingua greca e sono attribuiti ad altrettanti retori di età ellenistica (Teone, Pseudo-Ermogene, Aftonio e Nicola di Mira); uno ci è pervenuto in latino, ma si tratta di una traduzione del manuale dello Pseudo-Ermogene, curata nel VI secolo da Prisciano con il titolo *Praeexercitamina*, che traduce alla lettera il greco *progymnasmata*.

Individuare le opere non è stato difficile, la letteratura si è rivelata infatti sufficiente, e conoscerne il contenuto è stato reso possibile da una serie di edizioni piuttosto recenti: in primo luogo la traduzione in inglese, a cura di Kennedy (2003), dei quattro manuali greco-ellenistici, che ha seguito e preceduto

la pubblicazione in francese dei progymnasmata di Teone (Patillon 1997) e dei progymnasmata di Aftonio e dello Pseudo-Ermogene (Patillon 2008); ma negli ultimi anni si è assistito a un certo interessamento anche nel nostro paese, e in lingua italiana esiste un opportuno glossario ragionato dei progymnasmata (Berardi 2017) nella cui parte introduttiva non mancano notizie storiche e approfondimenti teorici.

Quella dei progymnasmata è una lettura preziosa per chiunque si accinga a lavorare sulla formazione al dibattito, sicuramente per chi lo concepisca come pratica didattica per le scuole superiori. Non manca, come sempre accade nelle questioni inerenti alla retorica, la pedanteria di classificazioni estenuanti, ma la mole di informazioni che è possibile ricavare è vastissima e molto preziose sono le discussioni di carattere metodologico.

Non c'è accordo tra i vari manuali rispetto al numero, alle denominazioni e alla sequenza degli esercizi (Webb 2001), ma canonicamente se ne individuano 14. Li elenco nella tabella 1, in traduzione italiana (riprendo la versione di Berardi 2017) e distribuiti secondo quattro possibili criteri di raggruppamento che mi permettono di descriverne sinteticamente lo svolgimento e gli obiettivi di apprendimento in relazione al contesto del dibattito regolamentato che stiamo qui affrontando.

Tabella 1. Elenco dei progymnasmata distribuiti secondo quattro possibili raggruppamenti.



Favola, Narrazione, Aneddoto e Sentenza costituiscono un primo set di esercizi modulati sulle forme testuali brevi e concepiti per far lavorare l'allievo sugli aspetti grammaticali (volgere un testo dal presente al passato, dalla forma attiva alla forma passiva, dal discorso diretto al discorso indiretto), sugli aspetti narratologici (attraverso la sperimentazione di modi alternativi di disporre la sequenza temporale degli episodi di una narrazione: dall'inizio alla fine, dalla fine all'inizio e partendo dal mezzo) e su forme embrionali di

amplificazione (attraverso lo sviluppo dei motivi impliciti in un aneddoto o in una sentenza).

Nel secondo set, se *Confutazione* e *Dimostrazione* permettono di provarsi nel discorso a favore e contro una situazione, con *Encomio* e *Biasimo* il focus dell'esercizio si definisce in relazione a un soggetto o alla sua condotta; al centro di questo blocco si colloca l'esercizio del *Luogo comune* che permette di familiarizzare con le topiche euristiche funzionali alle operazioni di biasimo o di encomio, e finisce dunque per rivelarsi gregario nei confronti degli altri esercizi, similmente a ciò che avviene con il *Parallelo* che, va da sé, permette di sviluppare entrambi i precedenti esercizi procedendo per affinità o per contrasto.

Con gli esercizi di *Etopea/Prosopopea* e *Descrizione* diventa possibile prendere confidenza con le strategie di rappresentazione, nel primo caso per dare voce e comportamento a un soggetto (in maniera adeguata al suo carattere o a quello che gli si intende far esprimere), nel secondo per restituirne l'aspetto presentazionale: e non è difficile immaginare l'utilità di esercizi di questo tipo per rivisitare i soggetti e le situazioni già incontrati negli esercizi precedenti, ma soprattutto per trattare adeguatamente i soggetti e le situazioni nei due esercizi che verranno, che rappresentano esercizi di declamazione veri e propri.

Con gli esercizi di *Tesi* e *Presentazione di legge* (ma forse sarebbe più opportuno tradurre con proposta/discussione) si esce dalla fase propedeutica e ci si confronta con due 'gymnasmata' tipici della fase formativa avanzata, quella in cui l'apprendistato è ormai completo e l'allievo può cimentarsi con la declamazione di una delle tesi da suasoria o di una questione da controversia; ma anche, per tornare all'ambito che qui ci interessa, con l'argomentazione a sostegno del *topic* adottato in una sessione di *debate*.

Sarebbero ancora tanti e di diversa natura gli aspetti e le implicazioni da prendere in considerazione, ma anche sulla scorta di questi pochi cenni è già possibile intravedere l'utilità di una serie di esercizi concepiti in funzione del momento esecutivo di un discorso in pubblico o di un dibattito; e non è difficile mutuarne l'impostazione di fondo e modulare correttamente un percorso formativo a vantaggio di chi debba prepararsi a sostenere un dibattito. È quello che abbiamo fatto nel contesto del progetto RApP, configurando le sessioni laboratoriali in modo che gli studenti potessero gradualmente acquisire familiarità con le strategie e le tecniche di composizione e di esposizione che si sarebbero rivelate utili durante la conduzione dei dibattiti.

Le difficoltà non sono mancate, ma affrontarle si è rivelata una sfida avvincente. Mi limito ad esporre le due questioni connesse con la necessità di tradurre la lezione dei *progymnasmata* non solo in linguaggio corrente, ma soprattutto in prassi educativa contemporanea. In primo luogo è stato opportuno moderare il 'rumore lessicale' che parte dal nome degli esercizi (per l'esercizio *Etopea/Prosopopea*, ma anche per l'esercizio *Luogo comune*) e culmina con la denominazione generale 'progymnasmata'. In secondo luogo è stato necessario provvedere alla selezione degli esercizi da adottare e della loro collocazione in sequenza, in modo da ottenere una progressione orientata dal più semplice al più complesso.

Non è qui possibile rendere conto del resto delle numerose problematiche che sono sorte e che di fatto sono ancora in corso di soluzione. Molto più opportuno, in questa sede, rendere conto dello strumento di lavoro che ci ha permesso di rendere operativa una tale proposta e di sperimentarne l'efficacia nel contesto delle attività formative previste dal progetto RApP: mi riferisco al framework IDEAM a cui abbiamo accennato in apertura.

6. Lo strumento di lavoro

Lo strumento operativo che gli studenti hanno utilizzato per prepararsi alle sessioni di dibattito animate presso la loro scuola e durante le due iniziative pubbliche ricordate sopra è il framework IDEAM. Di seguito lo presento e ne descrivo sommariamente il funzionamento.

Partiamo dal nome. IDEAM è l'acronimo dei cinque canoni della retorica antica (Inventio, Dispositio, Elocutio, Actio e Memoria) che individuano le strategie, le tecniche e le procedure da seguire per la progettazione, la scaletta e il trattamento verbale di un discorso efficace, ma anche per la sua memorizzazione e la sua pronuncia in pubblico.

Brevemente: l'Inventio è il momento in cui si procede a trovare le cose da dire; la Dispositio è il momento in cui quello che si è trovato viene messo in ordine; l'Elocutio è il momento in cui si stabilisce la specifica sequenza di parole che si intende usare per dire le cose che sono state ordinate; l'Actio è il momento in cui il discorso viene pronunciato in pubblico, accompagnandolo all'occorrenza con la mimica e la gestualità più opportune; la Memoria è il complesso di tecniche ed espedienti che permettono di ricordare le cose da dire, nella sequenza corretta e con le parole stabilite.

Ne consegue un processo lineare, ordinato e costituito da un numero finito di fasi, un vero e proprio algoritmo della composizione. Roland Barthes, ne *La retorica antica*, ci vede una sorta di «macchina retorica»:

Nella 'macchina' retorica, ciò che si mette all'inizio, emergendo a pena da una nativa afasia, sono dei materiali bruti di ragionamento, dei fatti, un 'soggetto'; ciò che si forma alla fine è un discorso completo, strutturato, completamente armato per la persuasione. (Barthes 1970 [1972], 57).

Possiamo considerare il framework IDEAM come una sorta di implementazione della macchina retorica, più precisamente come uno strumento per la composizione, che permette la raccolta dei contenuti, il loro assemblaggio, la definizione della loro forma di presentazione e la documentazione del processo.

Dal punto di vista materiale si tratta di cinque fogli di formato A4 su cui compaiono griglie per l'inserimento dei contenuti. Nell'illustrazione 1 ne vediamo delle riproduzioni.

Le griglie sono studiate per invitare a compiere una serie di operazioni ispirate ai principi compositivi che informano i canoni retorici. In questo modo diventa possibile avviare e portare a termine un processo di composizione completo, il cui risultato può essere un testo scritto o un discorso da tenere in pubblico, ma

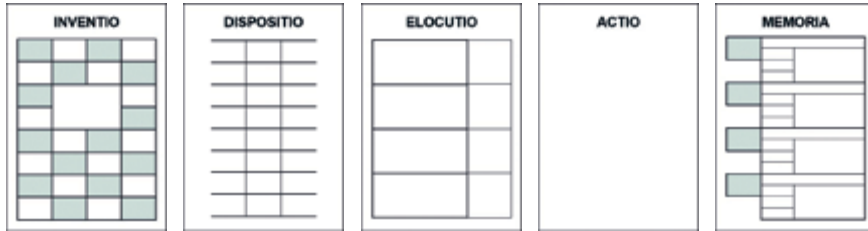


Illustrazione 1. Riproduzione dei fogli A4 del framework IDEAM.

anche una presentazione accompagnata da slide oppure, com'è avvenuto nel contesto del progetto RApP, un dibattito: per praticità parlerò genericamente di “componimento”.

Il foglio di Inventio è progettato per documentarsi sull'argomento del componimento e per formulare riflessioni e considerazioni personali.

Al suo interno compare una grande cella centrale circondata da tante piccole celle (alcune grigie, alcune bianche): la grande cella centrale per indicare l'argomento; le piccole celle grigie per raccogliere elementi di conoscenza e risorse informative (notizie, dati, statistiche, pareri di esperti del settore, ecc.); le piccole celle bianche per annotare spunti di riflessione e commenti personali sui contenuti delle celle grigie.

Il foglio di Dispositio è progettato per articolare la scaletta del componimento e per elaborare le argomentazioni.

Al suo interno compare una griglia che permette di organizzare le celle del foglio di Inventio, non solo in successione, per stabilire la progressione del discorso (quali celle si prestano ad introdurre il discorso, quali a svilupparlo e quali a concluderlo), ma anche per accostamento, in modo da costruire le argomentazioni (notizie e/o informazioni seguite da riflessioni e/o commenti oppure considerazioni personali attestare attraverso dati e/o pareri degli esperti).

Il foglio di Elocutio è progettato per sviluppare i contenuti e compilare una bozza del componimento.

Al suo interno compaiono ampi riquadri in cui è possibile sviluppare discorsivamente le celle della griglia di Dispositio: sulla destra di ogni riquadro compare un box tratteggiato in cui è possibile inserire appunti e annotazioni sul trattamento del testo in relazione agli aspetti presentazionali che si intende adottare (nel caso di presentazioni scritte può trattarsi di indicazioni relative alla formattazione oppure alla presenza di immagini, grafici o altri elementi visuali, nel caso di presentazioni orali si tratterà invece di indicazioni relative ai gesti, alla postura e all'intonazione).

Il foglio di Actio è progettato per procedere alla redazione finale del componimento.

Al suo interno non compare nessuna griglia: si tratta di una pagina vuota in cui è possibile riversare i contenuti elaborati nel foglio di Elocutio e sottoporli al trattamento presentazionale stabilito.

Il foglio di Memoria è progettato per funzionare come *knowledge base*.

Al suo interno compare una serie di schede da associare alle celle grigie del foglio di Inventio: per dettagliarne il contenuto con le opportune informazioni di riferimento (il titolo, l'autore e la data di pubblicazione, se si tratta di risorse pubblicate a stampa; l'URL, quando si tratta di risorse digitali pubblicate online; oppure il nome del file e la cartella di archiviazione, nel caso di risorse salvate offline) e per riportarne un breve estratto o una citazione significativa.

A questo punto dovrebbe essere possibile concepire anche un componimento specifico e immaginarne la progettazione e lo sviluppo con l'impiego del framework IDEAM, magari per lavori di gruppo oppure nella sua versione digitale, sostituendo i cinque fogli cartacei con altrettanti documenti digitali condivisi da gestire attraverso un word processor. Né dovrebbe essere difficile concepirne l'impiego anche al di là delle operazioni di composizione. Nel corso del tempo ne sono state individuate e sperimentate almeno sette.

Il framework IDEAM si presta dunque ad essere utilizzato come:

- a. un framework per la composizione;
- b. un'euristica per la progettazione;
- c. un format di sceneggiatura multimediale;
- d. un ambiente di lavoro condiviso;
- e. un supporto di documentazione e condivisione dei risultati;
- f. un metodo analitico;
- g. una piattaforma di esercitazione con le tecniche di composizione scritta e orale.

Anche in questo caso sarebbe lungo sviscerare a fondo il significato e l'efficacia di ogni fronte di impiego, ma qualche precisazione è opportuna.

Per quanto riguarda la sua adozione per la *progettazione* (rif. b), la *sceneggiatura* (rif. c) e la *documentazione* (rif. e) di oggetti didattici multimediali, rimando alla descrizione della prima occasione di sperimentazione (Simonetta 2015), che ha avuto luogo nel 2010, in concomitanza con il massiccio ingresso delle LIM nelle scuole italiane, quando il framework IDEAM è stato sperimentato da un gruppo di insegnanti con i quali è stato possibile esplorare scenari di adozione per la gestione di sessioni di *lavoro condiviso* (rif. d) da parte degli studenti.

In relazione all'utilizzo del framework IDEAM come strumento di *composizione* (rif. a) mi sono soffermato in un contributo (Simonetta 2020) che compare nel volume collettivo in cui si rende conto delle attività del progetto RApP. È possibile trovare una descrizione dettagliata di un'ideale sessione di lavoro finalizzata alla progettazione e allo sviluppo di un componimento scritto: partendo da un argomento X (indicato all'interno della grande cella centrale del foglio di Inventio) si segue il flusso di lavoro a cui invitano le griglie, per un totale di

11 operazioni che mi limito ad elencare nella didascalia dell'illustrazione 2 in cui ne rappresento graficamente il movimento, in modo da precisare come l'algoritmo che governa la macchina retorica sia di tipo ricorsivo e imponga all'utilizzatore del framework IDEAM di non limitarsi ad attraversare i cinque fogli un'unica volta, ma di passare continuamente da un foglio all'altro, in un verso e nell'altro, gradatamente e a salti.

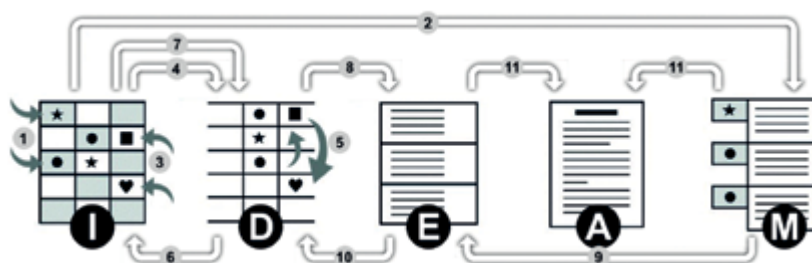


Illustrazione 2. Rappresentazione grafica del processo di composizione con il framework IDEAM. Le frecce numerate evidenziano gli 11 passaggi descritti sommariamente di seguito.

Operazioni preliminari sul foglio di Inventio: ricerca e documentazione (rif. 1). Dal foglio di Inventio al foglio di Memoria: gestione della conoscenza (rif. 2). Al lavoro sul foglio di Inventio: riflessioni e approfondimenti (rif. 3). Dal foglio di Inventio al foglio di Dispositio: avvio del processo di composizione (rif. 4). Al lavoro sul foglio di Dispositio: selezione e combinazione per esercitare la creatività (rif. 5). Ritorno sul foglio di Inventio: la composizione reclama ulteriori contenuti (rif. 6). Dal foglio di Inventio al foglio di Dispositio: i contenuti aprono o vincolano a soluzioni di composizione alternative (rif. 7). Dal foglio di Dispositio al foglio di Elocutio: approfondire il processo di composizione (rif. 8). Il foglio di Memoria alimenta il foglio di Elocutio: la cosa giusta al momento giusto per poterla collocare al posto giusto (rif. 9). Ritorno sul foglio di Dispositio: rimettere in discussione il lavoro, riformulare il piano e procedere diversamente (rif. 10). Conclusione del processo: il movimento ricorsivo, che ha attraversato tutti i fogli, si arresta sul foglio di Actio (rif. 11).

Per completare questa descrizione delle possibilità di impiego del framework IDEAM, resta da prendere in considerazione il suo funzionamento come *metodo analitico* (rif. f) e come *piattaforma di esercitazione* (rif. g), che sono poi le modalità specificamente adottate nel contesto del progetto RApP.

Abbiamo utilizzato il framework IDEAM come *metodo analitico* (rif. f) per familiarizzare con il format del *debate* 'smontando' i dibattiti delle "Olimpiadi Italiane di Debate" e analizzando dall'interno la performance argomentativa e oratoria dei ragazzi.

Operazione preziosa, resa possibile dalla dettagliata documentazione delle gare (esiste, infatti, un canale YouTube in cui gli organizzatori della manifestazione hanno videoregistrato e reso pubbliche tutte le sessioni di dibattito che si

sono svolte in occasione delle varie edizioni della manifestazione), ma tutt'altro che semplice quando si tratta di fare considerazioni analiticamente pertinenti, che rischiano però di rivelarsi ingenerose nei confronti dei ragazzi che ne sono protagonisti. È un rischio che abbiamo corso nel chiuso del Laboratorio di Strategia Comunicativa, dedicando un seminario all'analisi testuale, comunicativa e retorica dei 33 dibattiti dell'edizione 2017 delle "Olimpiadi Italiane di Debate". Dopo aver acquisito i videotesti come corpus ed aver provveduto ad estrarre la trascrizione dei discorsi, li abbiamo assunti come oggetto di analisi con l'ausilio del framework IDEAM ricavando informazioni dettagliate e significative.

A questo proposito, e giusto a titolo di esempio, mi limito a restituire (in forma di dati aggregati 'inoffensivi') i risultati di una delle analisi realizzate, da cui è emerso come i debater tendano a privilegiare l'appello all'autorità, che si rileva in tutte le argomentazioni (per un totale di 25 occorrenze del verbo "dimostrare" nelle sue varie coniugazioni) e che diventa dunque lo schema argomentativo per eccellenza, utilizzato tuttavia con un eccesso di disinvoltura («lo scienziato/il report/lo studio X dice che Y, per cui affermiamo Z», da cui conseguono affermazioni del tipo «come abbiamo dimostrato con Z...» o «per cui con Z abbiamo dimostrato che...»).

Veniamo infine all'impiego del framework IDEAM come *piattaforma di esercitazione* (rif. g) per familiarizzare con le tecniche di composizione scritta e orale, e ribadiamo in primo luogo come si sia trattato di elaborare un set di esercizi preparatori concepiti secondo l'approccio dei progymnasmata antichi (ovvero un percorso graduale e finalizzato alla pratica delle declamazioni), ma calato nel contesto del dibattito regolamentato e dunque finalizzato all'acquisizione di quel 'comportamento comunicativo' che ha permesso ai ragazzi del progetto RApP di condurre con successo dibattiti tra pari e discorsi in pubblico (convivendo con l'emozione, ma lasciando trasparire la sicurezza di chi si sente capace di raccontare un fatto o di argomentare un'opinione perché si è esercitato a farlo, come si è esercitato a sviluppare gli argomenti attraverso esempi, descrizioni, confronti... tutto ciò che, lo abbiamo visto, costituisce le attività previste dai progymnasmata).

Sulla scorta dei risultati di questa sperimentazione è in via di definizione la pubblicazione del percorso progymnasmatico RApP. Un'operazione opportuna, forse doverosa, sicuramente da affrontare con cautela.

Innanzitutto occorre evitare la deriva di certe operazioni condotte secondo un atteggiamento quantomeno discutibile: ci sono College e istituti di formazione superiore statunitensi (in genere di ispirazione cristiana) in cui si registrano iniziative editoriali anche molto articolate, ma in cui troppo poco problematizzata appare la proposta di adozione integrale dei progymnasmata nel curriculum di studi contemporaneo. Molto più sensata la prospettiva di Fleming (2003) che, in tutt'altra area culturale, invita a recuperare la lezione essenziale di questo capitolo della tradizione educativa di matrice retorica: in un paper significativamente intitolato «The very idea of progymnasmata» ne propone il ripensamento in relazione a una rivisitazione e rivitalizzazione dell'insegnamento della com-

posizione, in alternativa agli approcci modulati sul paradigma del processo, sul paradigma del prodotto e sul modello WAC (Writing Across the Curriculum).

7. Conclusioni

Per concludere il discorso, ciò che mi pare assolutamente necessario tenere ben fermo nell'elaborazione di un set di esercizi di preparazione al dibattito è l'obiettivo di 'operazionalizzare' le conoscenze teoriche, in modo da esporre i ragazzi, da una parte, a una teoria finalizzata a uno scopo e, dall'altra, all'applicazione pratica di principi astratti resi però tangibili da un ambiente di lavoro appositamente concepito. La piattaforma Scratch, lo abbiamo appreso dalle parole di Resnick citate in apertura, ce ne offre un esempio in relazione al *coding* e ai principi teorici del pensiero computazionale. Nel contesto del progetto RAP il framework IDEAM, in combinazione con la lezione dei *progymnasmata*, tenta di fare lo stesso in relazione al dibattito argomentato: la realizzazione di un prodotto (un testo/performance equivalente al videogioco che si realizza su Scratch) come esperienza formativa funzionale all'acquisizione di competenze di ordine superiore (il comportamento comunicativo equivalente al pensiero computazionale). Il tutto senza un momento preventivo a carattere teorico, ma secondo un approccio 'immersivo', in cui le nozioni teoriche diventano tangibili: in Scratch attraverso blocchi grafici che incorporano *snippet* di codice responsabili del movimento, dell'aspetto visivo e degli effetti sonori con cui diventa possibile dare corpo ai personaggi, alle ambientazioni e al gameplay; nel framework IDEAM attraverso un set di esercizi elementari (narrazione, dialogo, descrizione, ecc.) che danno corpo alle operazioni canoniche di composizione e permettono di costruire oggetti comunicativi complessi (dal discorso in pubblico all'intervento in un dibattito).

È la lezione della piattaforma Scratch (che permetteva a Resnick di sentirsi dire "grazie di avermi insegnato cos'è una variabile") realizzata con l'impiego del framework IDEAM, nella speranza di sentirsi dire un giorno «grazie di avermi insegnato cos'è e come funziona un'argomentazione» o una metafora, uno schema di composizione, un'euristica, magari anche una semplice descrizione...

References

- Barthes, R. 1970. "L'ancienne rhétorique. Aide-mémoire." *Communications* 16: 172-223 (*La retorica antica. Alle origini del linguaggio letterario e delle tecniche di comunicazione*. Milano: Bompiani, 1972).
- Berardi, F. 2017. "La retorica degli esercizi preparatori. Glossario ragionato dei *Progymnasmata*." *Spudasmata* n. 172. Hildesheim-Zürich-New York: Olms Verlag.
- Fleming, D. 2003. "The Very Idea of a *Progymnasmata*." *Rhetoric Review* 2(22): 105-20.
- Kennedy, G. A. 2003. *Progymnasmata. Greek textbooks of prose composition and rhetoric*. Atlanta: Society for Biblical Literature.
- Marrou, H.-I. 1948. *Histoire de l'éducation dans l'antiquité*. Paris: Éditions du Seuil (*Storia dell'educazione nell'Antichità*. Roma: Studium, 1950).
- Patillon, M. 1997. *Aelius Théon, Progymnasmata*. Paris: Les Belles Lettres.

- Patillon, M. 2008. *Corpus rhetoricum. Préambule à la rhétorique, Anonyme; Progymnasmata, Aphthonios. En annexe: Progymnasmata, Pseudo-Hermogène*. Paris: Les Belles Lettres.
- Simonetta, G. 2015. "IDEAM. Strategie di comunicazione generativa modellate sulla Retorica Antica." *Mediascapes Journal* n. 5: 149-63.
- Simonetta, G. 2020. "Debate e Public Speaking con gli strumenti IDEAM e RhetoPAD." In *Progettare con i Ragazzi un Nuovo DIGITALE UMANO*, a cura di L. Rotondi, 157-76. Corato (BA): Secop Edizioni.
- Webb, R. 2001. "The Progymnasmata as Practice." In *Education in Greek and Roman Antiquity*, a cura di Y. L. Too. 289-316. Leiden-Boston-Koln: Brill.