

Cittadinanza “impolitica”

Giovani, digitale e partecipazione

*In un appassionato discorso per il conferimento delle lauree tenuto al Kenyon College il 21 maggio 2005, **David F. Wallace** iniziò l'intervento con l'impiego di una storiella dal sapore parabolico: i protagonisti sono due giovani pesci che nuotano e a un certo punto incontrano un pesce anziano che va nella direzione opposta, fa un cenno di saluto e dice: "Salve ragazzi. Com'è l'acqua?" I due pesci giovani nuotano un altro po', poi uno guarda l'altro e fa: "Che cavolo è l'acqua?" (David F. Wallace, *Questa è l'acqua* – Einaudi 2009)*

Con straordinaria acutezza, lo scomparso giovane scrittore americano scrutava i mutamenti antropologico-culturali della partecipazione sociale e della cittadinanza, che avrebbero trovato, con la successiva esplosione dei social media, quella che **Loredana Sciolla** (1) ha chiamato “*l'attiva impoliticità dei giovani*”: una fenomenologia ben descritta in una recente indagine nazionale compiuta negli Stati Uniti tra i giovani di età compresa tra i 15 e i 25 anni in cui si evidenzia che la metà dei giovani si impegna in attività di “politica partecipativa” che ha caratteristiche inedite (interattività, nessuna deferenza verso le rappresentanze istituzionali, estraneità ai media tradizionali, *flash mob*...). Ciò si traduce in un'azione di “controllo e sorveglianza” sul potere politico, ma non manifesta interesse – e tanto meno incisività – sulle policy. Come non leggerci alcuni dei comportamenti-colpe che giornalisti e politologi di casa nostra attribuiscono agli *alieni* del M5S e di quell'emergere di nuove difficoltà per il funzionamento del sistema politico-istituzionale che **Sabino Cassese** (2) ha identificato nella tensione tra *juristocracy* ed *electocracy*?

Si tratta di una fenomenologia che abbiamo potuto intercettare, indagare ed affrontare, nell'ultimo quinquennio, attraverso il progetto *Civil Life* (www.civillife.it), sostenuto dal **Consiglio** ed **Ufficio Scolastico Regionali del Veneto**, con il quale si è avviata un'intensa ed articolata attività di educazione alla cittadinanza attiva nelle scuole, sull'onda delle indicazioni ministeriali per il ripristino dell'educazione civica. Sulla scorta di un'esperienza di e-democracy che ci aveva dimostrato la persistenza di un analfabetismo digitale del ceto politico-amministrativo “adulto”, ostacolo dimostratosi insuperabile per l'accessibilità dei cittadini alla vita politico-amministrativa, ci siamo concentrati sul mondo dei giovani studenti attuando il rovesciamento dell'approccio didattico tradizionale, ovvero evitando di “somministrare” moduli formativi ed interpellando bambini e ragazzi di scuola primaria e secondaria, chiedendo loro: “Come giudicate la partecipazione, cosa conoscete e pensate delle istituzioni?”.

Tale impostazione metodologica ha implicato un'innovazione profonda nell'attività culturale e didattica: la discussione ed il confronto, la ricerca e la documentazione, gli eventi, si sono interfacciati con la miriade di realtà laboratoriali in cui gli studenti sono già protagonisti, ovvero giovani cittadini attivi: Gruppi di lavoro, Organismi di rappresentanza interna e gli straordinari incubatori di autentico civismo che sono i Consigli Comunali dei Ragazzi, con un successo crescente. Migliaia di partecipanti, centinaia di Scuole e Docenti coinvolti, da cui è scaturita una ricchezza di nuova progettazione sociale e di impegno diretto e concreto (*offline*) innervati e sostenuti con diversi “ambienti comunicativi” (*online*) che hanno consentito di intensificare,

implementare e divulgare le esperienze, innovando profondamente la didattica e la strumentazione dell'educazione alla cittadinanza attiva, che ora costituiscono un continuum di iniziative che si propongono come "luoghi di apprendimento ed aggregazione".

I "laboratori di cittadinanza attiva", offline ed in rete, sono diventati piccoli *hub* per l'implementazione e la diffusione delle buone pratiche, attraverso l'ausilio della comunicazione web 2.0 e multimediale; luoghi e strumenti pensati, con una funzione di supporto al sistema scolastico, leva decisiva per alimentare il protagonismo diretto di bambini e ragazzi nel loro processo di crescita personale e sociale, e dotarli anche di una capacità di uso critico del linguaggio digitale e dei social media, con l'autoproduzione di video e cartoni animati centrati sull'e-democracy e l'adozione del primo serious game italiano dedicato all'esercizio della leadership (www.electionplay.it). La logica organizzativa e la metodologia operativa, già sperimentata ha consentito di realizzare una collaborazione proficua con gli istituti scolastici di ogni ordine e grado, attraverso: 1. *la formazione degli insegnanti*; 2. *il tutoraggio delle scuole affinché siano da un lato protagoniste nelle singole realtà locali e dall'altro raggiungano la consapevolezza dell'interazione sviluppando competenze di organizzazione e gestione della rete.*

All'interno di questa complessità, sui progetti e sulle attività di "Cittadinanza e Costituzione", un rilievo particolare assume ora il social network www.consigliodeiragazzi.ning.it che punta all'aggregazione e alla promozione delle esperienze di cittadinanza attiva, in Italia ed in Europa, incardinate sull'intervento diretto sulle problematiche locali-territoriali, attraverso l'elaborazione di proposte-soluzioni che vengano inserite nell'agenda politico-amministrativa dei Comuni.

Per un'informazione ampia e dettagliata del progetto Civil Life:

- *L'onda di Civil Life. Una nuova didattica della cittadinanza attiva*, Marsilio
- www.civillife.it
- www.electionplay.it
- www.cartonianimati.ning.com
- www.ilconsigliodeiragazzi.it

(1) Italianeuropei n. 10/2012

(2) L' Italia: una società senza Stato? – Il Mulino

<http://saperi.forumpa.it/story/70033/cittadinanza-impolitica-giovani-digitale-e-partecipazione>