

XXI SCUOLA ESTIVA DI ARCEVIA (AN)

CORSO DI FORMAZIONE PER INSEGNANTI DI STORIA E DI ITALIANO
FORMAZIONE STORICA ED EDUCAZIONE LINGUISTICA NELL'ETÀ DELLA MULTIMEDIALITÀ DIGITALE
INCROCI DI LINGUAGGI: RAPPRESENTAZIONI ARTISTICHE DEL PASSATO NELLA DIDATTICA DELLA STORIA

MARTEDÌ 25 - VENERDÌ 28/08/2015
CHIESA DI S. FRANCESCO - ARCEVIA
(GENTILMENTE CONCESSA DA DON SERGIO ZANDRI)

*Una tastiera ben
temperata:
che cosa si può fare
apprendere con la storia
rappresentata
artisticamente?
Tre esempi*

*Parte 3.
Le regole di
comportamento
professionale*

Ivo Mattozzi (Clio '92)

Ora ricaviamo le regole di comportamento professionale.

Prima di tutto, pensate a come voi - con la vostra cultura, con i vostri interessi, con le vostre curiosità, con le vostre abilità cognitive, con le vostre emozioni - reagite quando ascoltate trasmissioni radiofoniche, o vedete film o leggete romanzi o fumetti o giocate con i videogiochi insieme con i ragazzi.

1. PRIMA REGOLA: FARE ESERCIZIO DI METACOGNIZIONE

I miei apprendimenti

- Come io imparo di più dalle opere finzionali, che cosa imparo di più?
- Mi piacciono molto le trasmissioni radiofoniche, i film, i videodocumentari, i racconti grafici, i romanzi letterari a sfondo storico.
- Sono attento alla loro struttura, cerco di capire come sono stati costruiti, come sono intrecciate conoscenze storiche e trama finzionale. Insomma, faccio un'operazione critica.
- In genere imparo tante cose nuove oppure imparo in modo diverso cose che già so. E se ho le conoscenze pregresse pertinenti le incremento. Altrimenti imparo daccapo qualcosa che ignoro completamente.
- Imparo abbastanza bene mentre fruisco dell'opera, poi ciò che ho appreso svanisce e nella memoria mi restano pochi frammenti

Alcuni esempi di fruizione recente

- Film come *Hanna Arendt*, *12 anni schiavo*, *Lincoln*, *Gli ultimi giorni di Mussolini*, il racconto radiofonico de “I numeri primi” sul campo nazista di Terezin e sul calciatore della Germania est perseguitato dalla Stasi (17 e 18 e 19/8/2015), i racconti radiofonici di “Wikiradio” alle 14.30,
- Ultimo ascoltato quello sulla corsa all’oro in California dal 1848 al 1855: guerra USA al Messico, indipendenza della California, S. Francisco (con nome messicano diverso Fuentebuena ?) era di 79 edifici non tutti in muratura; pochi abitanti la maggior parte uomini, scoperta casuale dell’oro mentre si prelevava acqua per una segheria e lo scavo di un canale, notizie diffuse, rovina di Sutter svizzero fondatore della segheria e rovina di precedenti attività per abbandono dei lavoratori corsi all’oro, corsa di immigrati cinesi, 31° stato americano.
- Tutte le opere finzionali sono facilmente recuperabili dai siti della RAI in podcast, o in streaming, o su Youtube. Posso fruirne ancora. Posso utilizzarli nei miei corsi.
- **Rispetto alle conoscenze manualistiche acquisisco conoscenze più emozionanti. Metto in relazione quel che già so con quel che sto imparando, incremento le informazioni e i punti di vista, imparo con emozione.**

I miei apprendimenti

Che cosa scopro in ogni caso (videogioco, narrazione radiofonica, graphic novel, film ...) ?

- che ci sono almeno due strati o fili comunicativi:
 - 1. Quello delle informazioni storiche e
 - 2. Quello della trama e del commento del narratore.
- Gli strati o i fili possono essere tre se il narratore si inserisce nella narrazione per indicare come ha costruito l'intreccio tra storia e racconto finzionale.
- Ecco un esempio *Logicomix* [Guanda Graphic] che è un racconto grafico (a fumetti) su come il filosofo e matematico e umanista Bertrand Russell ha gettato le fondamenta della logica matematica moderna.

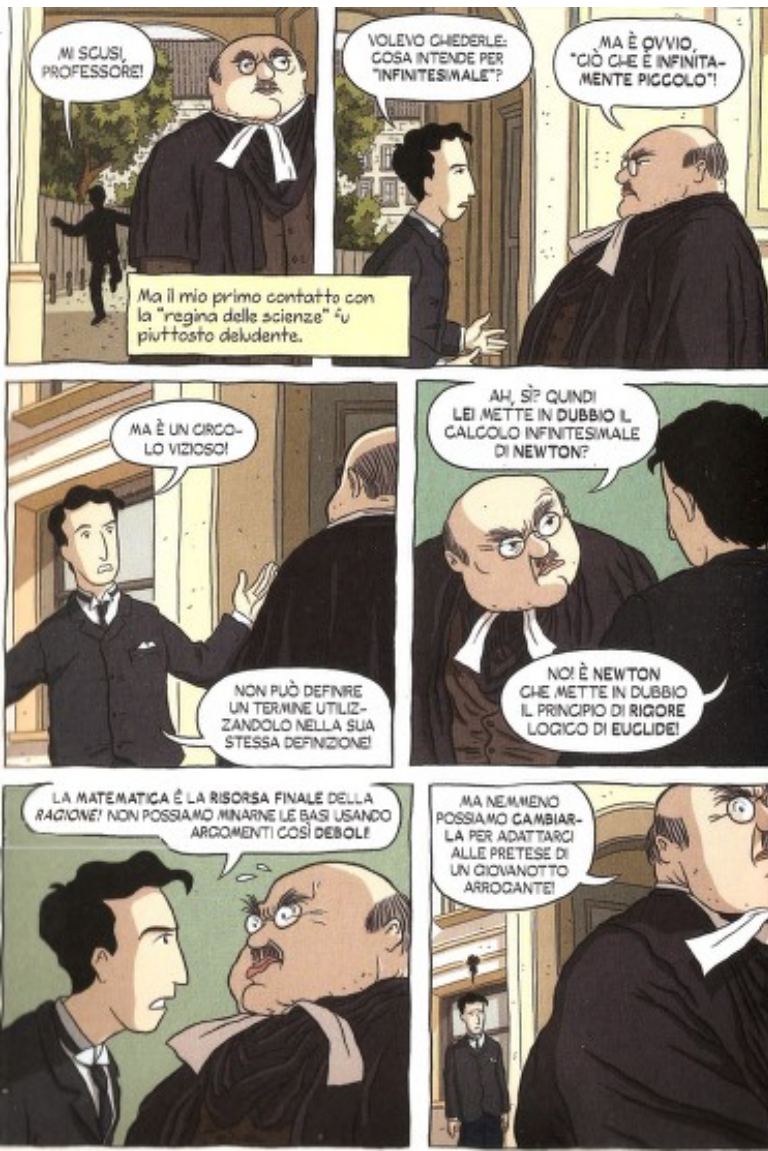
Logicomix: gli autori si inseriscono nel flusso del racconto e Russell inizia la sua autobiografia di studente



*ΜΙ υκκιδερεϊ.
* Σί! Ε ora se non vi dispiace la storia va avanti!.. *



Come Bertrand Russell diventa filosofo



Logicomix: un racconto grafico magnifico e formatore di conoscenze importanti

- «L'avventura intellettuale ed esistenziale che Bertrand Russell ha affrontato è stata trasposta in un graphic novel che è insieme un racconto avvincente e una lezione di storia della logica.» The Guardian
- «*Logicomix può fungere egregiamente da introduzione alla filosofia e alla matematica del XX secolo; eppure non è un libro di testo, è un fumetto.*» The Washington Post
- «Un brillante graphic novel che traduce le grandi idee della ricerca scientifica in un racconto affascinante ed elegantemente illustrato.» Library Journal
- «Gli autori di *Logicomix* hanno compiuto un miracolo: rendere perfettamente accessibile, anche grazie alle vivaci illustrazioni, una materia che può sembrare astrusa.» The Boston Globe

La preparazione alla trasposizione

- Durante la preparazione di *Logicomix* abbiamo letto moltissimi libri — olire a quelli che già conoscevamo prima che ci venisse in mente l'idea del fumetto — e abbiamo consultato un'infinità di articoli. Tra tutti, abbiamo deciso di riportare qui di seguito soltanto alcuni titoli, scelti per l'importanza dei contenuti, per la loro acutezza, profondità e/o capacità di sintesi. Naturalmente la nostra lista è del tutto personale e non vuol essere null'altro: ecco, dunque, i libri che ci sono piaciuti di più e che ci sono stati di maggior aiuto.
- Andersson, Stefan, *In Quest of Certainty: Bertrand Russell's Search for Certainty/ in Religion and Mathematics Up to the Principles of Mathematics (1903)*, Stockholm, Almqvist & Wiksell International, 1994.
- Davis, Martin, *The Universal Computer: The Road from Leibniz to Turing*, New York, W. W. Norton & Company, £000.
-

Gli autori: un bel quartetto. Scienziati che narrano e disegnatori narratori

- Apostólos Doxiadis ha studiato **matematica** alla **Columbia University**. Ha **pubblicato il romanzo *Zio Petros e la congettura : Goldbach***. ***Apostólos è un pioniere nello studio dell'interazione tra matematica e narrativa.***
- Christos Papadimitriou è professore di Informatica alla University of California di Berkeley. Ha vinto numerosi premi a livello internazionale per il suo contributo innovativo alla teoria della complessità computazionale e alla teoria degli algoritmi. ***È autore del romanzo *Turing: A Novel About Computation*.***
- Alécos Papadatos ha lavorato per più di vent'anni nel campo dell'animazione in Francia e in Grecia. Nel 1997 è diventato *cartoonist del maggior quotidiano di Atene, «To Vima»*. *Vive ad Atene con sua moglie, Annie Di Donna, e i loro due figli.*
- Annie Di Donna ha studiato arti grafiche e pittura in Francia e ha lavorato come animatrice in molte produzioni, tra cui i cartoni animati *Babar* e *Tintín*. *Dal 1991 gestisce uno studio di animazione con il marito, Alécos Papadatos.*

Russell pacifista e pedagogo



Ora sono disponibili anche app che propongono racconti grafici interattivi per bambini su temi difficili



Qualche parola sul mio gusto per le rappresentazioni artistiche del passato [metacognizione]

- Attizzano il mio interesse i film, le graphic novel, i romanzi di ambientazione storica.
- Li guardo o li leggo con lo scopo di imparare, di criticare la loro trasposizione.
- In genere aumentano la mia sensibilità e la mia conoscenza storica.
- Io li leggo o li guardo fuggendoli. Non ci sono le operazioni lente, le riletture necessarie a far scattare l'apprendimento strutturato.
- Perciò ciò che apprendo sono scampoli, frammenti, eppure essi integrano le conoscenze già disponibili o mi danno nuclei di conoscenze nuove.
 - Ecco un altro esempio. Questa volta è una trasmissione radiofonica Lovely Planet che propone

I miei apprendimenti da una trasmissione radiofonica



Ho ascoltato la conversazione che metteva in racconto il Museo con gusto, con interesse, e in mezza ora ho imparato un mucchio di cose : una è che il museo si può raccontare senza annoiare

Visita guidata al Museo del Vicino Oriente della Sapienza

21/08/2015 | Visualizzazioni: 96

 commenti |  correlati |  mail to



Quel che ho imparato l'ho messo subito in circolazione nella preparazione del corso

Museo del vicino Oriente

- Gentile e cara Ilaria, ho finito proprio ora di ascoltare - dalle 11 alle 11.30 - la trasmissione radio di Radio 3 "lovely planet" sul Museo del vicino Oriente della Sapienza di Roma fondato da prof e studenti con i reperti guadagnati con gli scavi ai quali hanno partecipato.
- [Si è trattato di un raccontare il museo da parte del prof. Lorenzo Nigro e della conduttrice, molto esemplare: presentazione delle sezioni, evocazione delle origini spaziali e occasionali degli oggetti, descrizioni degli oggetti e ricostruzioni di storie alle quali danno fondamento + commenti e significati attribuiti .
- Perciò man mano ho ascoltato conoscenze "frammentarie, sì" ma molto interessanti oltre e più di quelle che ho potuto imparare dai manuali.

Le conoscenze nuove per me

- Nuove, per me del tutto, quelle sugli affreschi del X secolo di una chiesa copta in mattoni crudi distrutta dal bacino di Assuan.
- Nuova quella di Antinoe e della strada adriana che attraversava il deserto con pozzi scavati ogni ventina di km fino al porto di Berenice sul mar Rosso, da cui partivano le navi per l'India e le isole dell'Oceano indiano (rotte che poi si sono susseguite nelle età seguenti).
- Anche i reperti relativi alla scoperta dell'alfabeto presentato come una scoperta dovuta a umili persone mi ha interessato molto perché dà sostegno alle mie tesi che i processi storici fondamentali hanno avuto come protagonisti non i potenti ma i soggetti senza potere e le collettività

Un racconto di museo

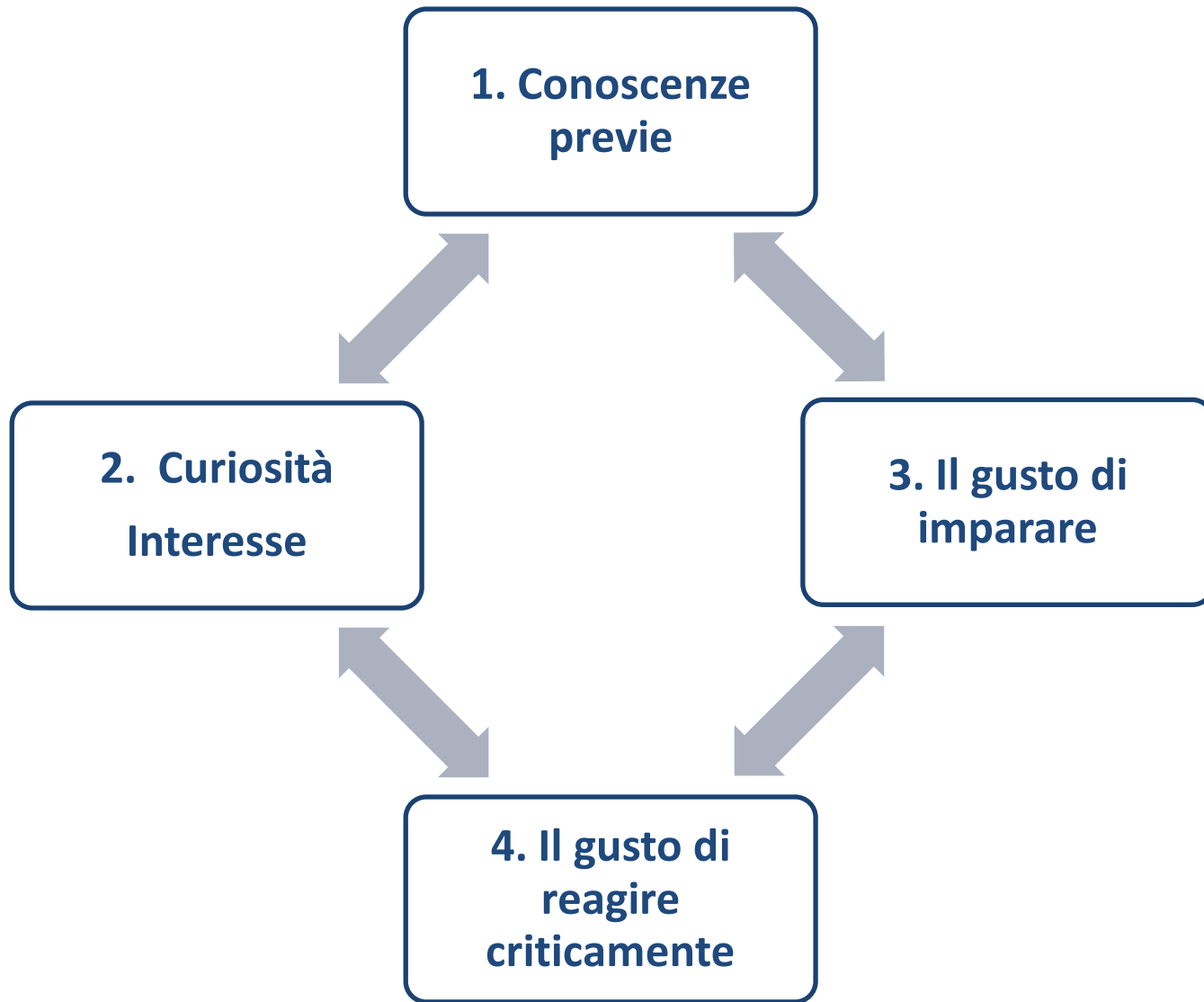
- Penso al profitto che ne possono trarre gli insegnanti e gli educatori museali, perciò indirizzo a tutti, amiche e amici, che hanno l'impegno di realizzare il corso di Arcevia. Ed ho imparato in modo molto più affascinante grazie al vivace modo di conversare del prof. con la conduttrice. Ovviamente mi è mancato il vedere.
- Ma la conversazione, le descrizioni, i riferimenti, i commenti hanno reso possibile immaginare e desiderare di andare a vedere il museo e gli oggetti.
- Penso di far ascoltare la trasmissione e di guidare studentesse e studenti del corso di Bressanone. a tradurla in comprensione e conoscenze stabili. La trasmissione è riascoltabile e scaricabile in podcast dal sito :
<http://www.lovelyplanet.rai.it/dl/portaleRadio/media/ContentItem-51ec2833-debd-4caf-ad81-9c417c370e9a.html>

Ora ci siamo. Possiamo passare dalla metacognizione alle regole per rendere l'uso didattico delle opere finzionali.

Dobbiamo rendere gli alunni reattivi cognitivamente alle opere finzionali

**ALCUNI ELEMENTI DEL COPIONE
DELL'USO DIDATTICO**

Che cosa mi fa reagire attivamente alla rappresentazione artistica ?



Che cosa comporta la sfida evocata da Laura?

- Far passare da una lettura dilettantesca, svagata, distratta, episodica rispetto alle informazioni storiche ad una lettura intenzionale, vincolata allo scopo di acquisire informazioni, conoscenze e abilità a reagire criticamente.
- La struttura delle opere comporta che, se lo scopo principale è quello dell' apprendimento della conoscenza storica e/o della critica della conoscenza storica, l'attenzione del lettore deve essere indirizzata agli elementi informativi dell'opera finzionale.
- E poiché “comprendere è operare una sostituzione-traduzione” (Paul Valéry) la lettura e la comprensione devono essere tradotte in altri linguaggi.
- Insomma si tratta di trattare le opere finzionali come oggetti di studio e di insegnare a studiarle per apprendere conoscenze e abilità a riconfigurarle in qualche modo.

Gli scopi della didattica delle opere finzionali

- Trasferiamo lo schema
- Noi vogliamo capire quali possano essere le strategie di uso didattico allo scopo di promuovere:
 - la comprensione dei testi
 - La critica dei testi
 - la rielaborazione dei testi
 - l'uso di tali rappresentazioni per integrare le conoscenze storiche degli alunni
- in modo da rendere gli alunni fruitori accorti e intelligenti di tali opere nel corso della loro vita.

Cosa cambia nelle situazioni di fruizione libera e uso scolastico?

Libera: Le rappresentazioni artistiche del passato sono utilizzate per piacere

- Immersione nella trama e nelle vicende
- Non necessità dell'attenzione alla parte storica
- Autonomia di fruizione nel tempo

Scuola : Le rappresentazioni artistiche del passato diventano campi di apprendimento:

- Obbligatorie
- Vincolanti le attività cognitive
- La parte storica in primo piano come
 - Oggetto di esercizi
 - Oggetto di verifiche
 - Oggetto di valutazioni
- Costrizioni temporali

Sei cose da insegnare

1. Dare senso alle conoscenze storiche
2. Conoscenze previe utili per fare da impalcatura a quelle da insegnare e da far apprendere
3. Il gusto di imparare rendendo utili le conoscenze apprese
4. Gli stimoli alla curiosità
5. Il modo di leggere e comprendere le opere finzionali per imparare o migliorare le conoscenze già apprese
6. La ristrutturazione delle conoscenze storiche

Chiarezza degli obiettivi di apprendimento

- È necessario fare un patto formativo e chiarire le ragioni e gli scopi dell'inclusione delle attività dedicate alla rappresentazione artistica del passato nel piano di lavoro in rapporto con lo sviluppo curricolare.

Che attività costruttive con le rappresentazioni artistiche?

I testi manualistici

- La storia generale manualistica propone testi duri per astrazioni e generalizzazioni, da lavorare disarticolandoli e dispiegandoli.
- Testi male strutturati in molti casi e
- Testi carenti di informazioni importanti

I testi artistici

- La rappresentazione artistica offre un flusso di informazioni distribuito in molte pagine.
- Perciò il lavoro costruttivo impone la sintesi, la traduzione, la trasposizione.

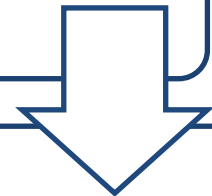
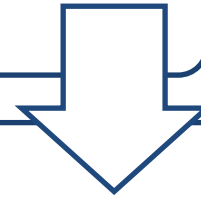
In entrambi i casi occorre guidare i processi di apprendimento

I rapporti tra storia generale e rappresentazioni artistiche

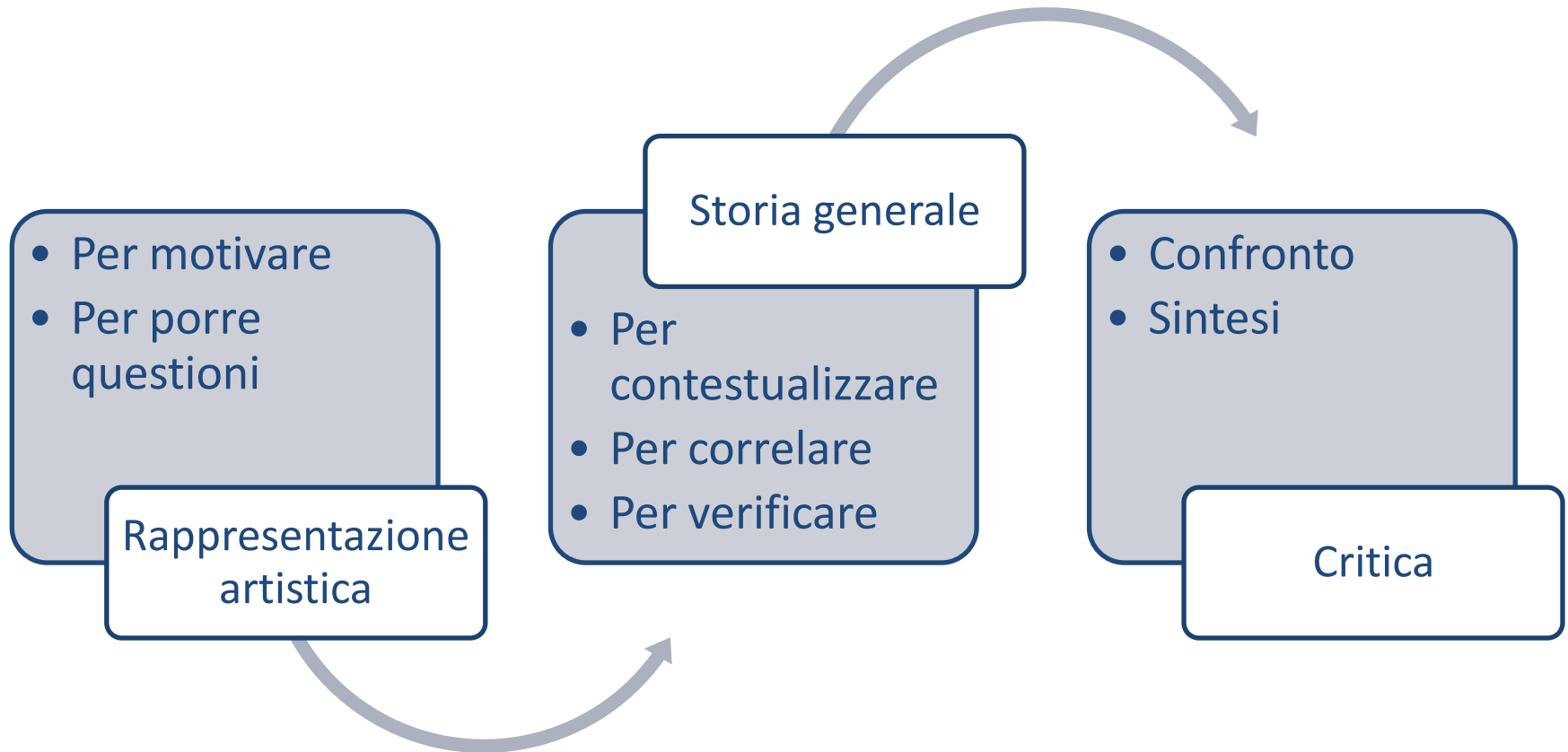
Storia generale

Rappresentazione artistica

Storia generale aumentata



I rapporti tra rappresentazioni artistiche e storia generale



Gli strumenti per guidare il processo di apprendimento

6. LE STRATEGIE DIDATTICHE : UN INVENTARIO DI PROBLEMI

La tastiera ben temperata

- La questione che pone la disponibilità di tante opere come questa è come farne strumenti per la promuovere la formazione del pensiero storico degli alunni. Per questo l'insegnante deve usare una tastiera didattica ben temperata.
- La tastiera ben temperata implica la scelta della pluralità di linguaggi e di mezzi per insegnare storia: storia generale dei testi scolastici, ricerche storico-didattiche e uso del patrimonio culturale, storiografia, rappresentazioni artistiche ...

Opere artistiche vs manuali

- Si tratta di due opzioni possibili:
 - L'opera artistica per far costruire una conoscenza senza il ricorso al manuale
 - Manuale + opera artistica

Quando è possibile l'una e quando l'altra?

Dipende dalle caratteristiche e dalla qualità delle opere funzionali

Regole procedurali 1

- **Scegliere l'opera in funzione degli scopi:**
 - Scelta di **un'opera valida**: assicurarsi che comunichi conoscenza aggiornata.
 - Scelta di **un'opera scadente**: per attivare la critica a partire dalle buone conoscenze insegnate e apprese.
- **Progettarne l'incastro nei processi di insegnamento e di apprendimento**
 - In incipit
 - Lungo il percorso
 - Alla fine

Regole procedurali 2

- **Selezionare le parti che rappresentano la storia da fare oggetto di studio**
- La quantità dipende dal tempo disponibile, ma dovrebbe essere proporzionata alle attività di analisi proposte
- **Preparare la guida all'analisi da fare con una conversazione oppure con una scheda apposita**
- **Assegnare l'analisi di altre parti a gruppi**
- **Assegnare l'analisi di parti come compito a casa**
- Scegliere un'altra opera finzionale dello stesso genere su cui far applicare la procedura con più autonomia per apprendere una conoscenza. (ad es.

Patto formativo

- 1. chiarezza del progetto di insegnamento e di apprendimento incentrato sull'uso delle opere finzionali;
- 2. patto chiaro con gli studenti sul processo di i. e a., sui compiti, sugli obiettivi, sulla valutazione.
- Ci si chiede spesso a che serva la scuola in un mondo in cui tutte le conoscenze sono disponibili grazie alle abilità di cercarle con poche battute di dita; I ns strumenti digitali sono come lampade di Aladino: basta toccarli ed ecco che spuntano fuori le informazioni e le conoscenze desiderate e noi impariamo.
- Imparare, consolidare gli apprendimenti, approfondirli richiede l'applicazione che chiamiamo studio. E richiede la nostra rielaborazione.

Un buon inizio

- 3. occorre un buon inizio, coinvolgente, che faccia lab:
- la lezione rovesciata, ad esempio, come quella di Augusto.
- Nel flusso del processo di i. a. allo studente o agli studenti è assegnato il compito di far conoscere all'insegnante e alla classe ciò che hanno appreso da materiali presenti in rete e usati grazie a questioni e guide date dagli insegnanti.
- Presentazione di materiali vari tra cui opere finzionali e produzione di questioni, di problemi a cui occorre rispondere usando opere finzionali o estratti di esse.

Necessità della motivazione

- Occorre rendere intenzionale l'attenzione alla informazione storica oltre la trama delle vicende dei personaggi
- Occorre selezionare e mettere in risalto la parti che rappresentano la storia
- Occorre far concentrare l'attenzione degli studenti su quelle parti allo scopo di realizzare critica e apprendimento

Guida dell'attenzione e della lettura

- Perciò è molto importante mettere a punto guide all'osservazione, all'analisi, alla critica dell'opera finzionale scelta.
- Un esempio lo prendo dall'uso didattico di un film sperimentato e proposto da una di noi, da una maestra di Clio '92.

Un viaggio nel passato attraverso un film

- È questo il titolo di un percorso di laboratorio per la classe terza primaria pubblicato in un quaderno di “Vita Scolastica” della casa editrice Giunti, dedicato a laboratori interdisciplinari di Storia e Geografia.¹
- In esso ho tracciato il percorso che ho sempre utilizzato nelle classi terze per avviare i bambini alla conoscenza dei periodi preistorici. Urgeva per me il problema di costruire nella loro mente immagini le più possibili vicine alle rappresentazioni che potevano nascere dalle informazioni dei libri e viceversa mi premeva creare uno strato informativo fatto d'immagini che facilitassero la comprensione dei testi che descrivono modi di vita tanto diversi. Quale miglior scelta se non un film di finzione?

Due tipi di fruizioni

- La mia scelta è stata *La guerra del fuoco*, titolo italiano di un film francese realizzato nel 1981 da Jean-Jacques Annaud, tratto dall'omonimo libro che Joseph H. Rosny scrisse nel 1909.
 - Ho optato, quindi, di mostrare il film in due momenti distinti come è meglio spiegato con la progettazione che segue:
 - il primo per dare ai bambini il gusto del film;
 - il secondo, in più momenti, per sfruttare il film come fonte di conoscenze tematizzate.
- Luciana Coltri

Scheda 1 - L'ambiente

Quali informazioni possiamo ricavare attraverso il film La guerra del fuoco?

Nel film sono rappresentati ambienti:

- ☐ di montagna
- ☐ di pianura
- ☐ costieri
- ☐ paludosi

Disegna un paesaggio.

Quali sono gli animali presenti?

Quali piante si vedono?

Quale clima si può immaginare ci fosse
nel tempo in cui è ambientato il film?
Quali elementi del film lo fanno capire?

Scheda 4 - L'abbigliamento

Quali informazioni puoi ricavare dal film La guerra del fuoco?

Come erano vestiti?

- ☐ Erano vestiti con pelli di animali non avevano calzature.
- ☐ Erano vestiti con abiti in pelle cuciti e portavano stivali di pelliccia .
- ☐ Erano nudi e con il corpo dipinto.
- ☐ Indossavano un perizoma.
- ☐ Portavano maschere sul viso.

Disegna una maschera.

Quali informazioni puoi ricavare dal film La guerra del fuoco?

Chi nel film dimostra di saper FARE il fuoco? Chi insegna a farlo ai protagonisti che lo cercavano?	
Quali oggetti si vedono nel film che servono a fare il fuoco?	
Dove, i personaggi del primo gruppo, vedono FARE il fuoco la prima volta?	
Come deve essere il luogo in cui farlo?	
Secondo te quanto tempo ci vuole per fare il fuoco? Chi lo sa fare?	

Scrivi o disegna sul quaderno la sequenza del fare il fuoco con lo sfregamento dei legni.

**LA PRIMA CONDIZIONE LASCIATA PER
ULTIMA PERCHÉ È QUELLA DETERMINANTE**

Conoscenza da parte del docente

Le condizioni della progettazione e realizzazione del processo di i. e a. basato su opere artistiche

- L'insegnante deve avere dei fatti trattati artisticamente una conoscenza affidabile e aggiornata, non basata solo sulla manualistica
- Deve aver fatto l'analisi critica dell'affidabilità della rappresentazione artistica e della sua rilevanza
- Deve progettare un processo da far condividere agli alunni

Il docente deve provare il gusto

- Ad andare oltre le conoscenze manualistiche
- A individuare la rappresentazione artistica del passato affidabile e adatta
- A metterla in gioco nel processo di insegnamento e di apprendimento
- In collaborazione con i colleghi
- In collaborazione con gli studenti
 - Si può, con soddisfazione propria e con la riconoscenza degli studenti e di Clio



Arcevia è un luogo dove non si torna mai invano. Perché?

Arcevia è il luogo dell'elaborazione di idee e di pratiche ogni anno suggestive e utili. Ma Arcevia è prima di tutto il luogo delle amicizie: qui si fanno, qui si rinsaldano, qui si rinnovano.

E poiché – come scrive Primo Levi - “parte del nostro esistere ha sede nelle anime di chi ci accosta”

il nostro esistere qui si espande nelle anime di tutti voi che ci avete accostato.

Per questo “Grazie!”