

Breaking the classroom walls: una esplorazione della dimensione partecipativa e laboratoriale della didattica della storia

PANEL COORDINATO DA **STEFANO OLIVIERO** (UNIVERSITÀ DI FIRENZE)

ABSTRACT

La storia della scuola ci mostra un lungo e progressivo cambiamento dei luoghi della formazione, che diventano sempre più specializzati e attrezzati. L'aula si struttura con un mobilio pensato per la didattica; sulle sue pareti vengono appese carte geografiche e cartelloni studiati appositamente per le varie fasce d'età; il vestiario dei bambini si trasforma in una divisa. L'elenco di questi elementi della cultura materiale della scuola potrebbe continuare a lungo: ciò che è importante sottolineare è che il luogo per eccellenza della didattica è stato percepito, soprattutto sul finire del Novecento, sempre più in contrasto con importanti finalità dell'insegnamento. I contributi di questo panel mostreranno delle tipologie di insegnamento della storia che rompono le mura dell'aula e mettono in contatto la classe con il territorio.

L'incrocio tra didattica e *public history* appare molto interessante soprattutto perché consente almeno due importanti risultati. Il primo consiste nell'oltrepassare i limiti della didattica tradizionale e autoreferenziale, connettendo il mondo della scuola al contesto sociale e territoriale, attraverso un percorso virtuoso di rapporti, collaborazioni, scambi culturali. Il secondo è dato dalla possibilità di mostrare con grande evidenza l'utilità dei saperi storici che vengono, per così dire, messi alla prova nel contatto tra pubblici diversi, da quello scolastico a quello degli appassionati, coinvolgendo pure i pubblici casuali o semplicemente curiosi.

La dimensione partecipativa e laboratoriale consente quindi uno spazio formativo diverso dall'aula (e ne oltrepassa le limitazioni), ma al tempo stesso diverso anche da quello tradizionalmente offerto da convegni, seminari e iniziative simili.

Due esponenti del Movimento di Cooperazione Educativa, Maria Rosaria Di Santo e Lando Landi, presenteranno due interessanti esperienze; la prima che intreccia storia orale e memorie di comunità e la seconda dedicata a attività di *living history* del periodo

preistorico. Anche l'attività di Antonio Di Pietro (Centri di Esercitazione ai Metodi dell'Educazione Attiva), rientra in questa tipologia formativa, centrata sul far pratica (ma anche riflessione) dei giochi di una volta. Infine Marianna Di Rosa e Anna Ricciardi mostreranno le potenzialità dell'educazione museale e il suo significato per la crescita culturale complessiva di una comunità.

Una fabbrica, una città: esperienze di didattica del territorio e con la comunità

MARIA ROSARIA DI SANTO (MOVIMENTO DI COOPERAZIONE EDUCATIVA)

Come formatore del Movimento di Cooperazione Educativa e come Gruppo Nazionale di ricerca MCE "Storia e Territorio", insieme a Lando Landi ho condotto in più occasioni, dal 2014 al 2017, indagini sulla manifattura di porcellane "Richard Ginori" di Sesto Fiorentino (Firenze) coinvolgendo gli insegnanti dei tre ordini di scuola, infanzia, primaria e secondaria di primo grado dell'Istituto Comprensivo 1 di Sesto Fiorentino e studenti universitari del corso di laurea in Scienze della Formazione Primaria. Abbiamo voluto affrontare un tema che assume un notevole rilievo nella storia di Sesto e del suo territorio. La storia della manifattura è presente nella memoria della gente e impressa nei luoghi dove è sorta e si è sviluppata. I partecipanti hanno raccolto numerose testimonianze orali e visitato Villa Ginori per cogliere aspetti della mentalità del marchese Carlo Ginori, fondatore della Manifattura. Hanno esplorato, in località Doccia, Villa La Corte, prima sede della fabbrica e il quartiere residenziale costruito sull'area dell'antica Manifattura. Hanno, infine, visitato l'attuale stabilimento Richard-Ginori nel Viale Giulio Cesare.

La Manifattura di Doccia è stata un polo di attrazione e un motore di sviluppo. Ha trasformato un contesto agricolo in un centro industriale. È stata una spinta all'emancipazione, a imparare a leggere e a scrivere, a dipingere. Certamente Doccia non è stata tutta rose e fiori, la medaglia ha il suo rovescio: le terribili mansioni dei fornai che penetravano nei forni a temperature insopportabili, le multe che gravavano pesantemente sui salari dei dipendenti, le dure condizioni di lavoro delle donne e dei bambini, il rischio di morte per silicosi.

Investire di questa problematica la formazione dei docenti (e dei futuri docenti) vuol dire sollecitare un atteggiamento di ricerca nei confronti del territorio, risvegliare in ciascuno la

curiosità che spinge a problematizzare il quotidiano e a scavare con uno sguardo profondo nella stratificazione storica dei luoghi che abitiamo. Significa attivare attraverso la memoria il dialogo tra le generazioni. Significa sentirsi parte di una collettività e di un patrimonio ambientale da proteggere e valorizzare. Per la scuola significa appropriarsi della storia della comunità, coinvolgerla a più livelli, riflettere su di essa e proiettarsi nel futuro.

L'Archeologia sperimentale come pratica didattica innovativa e attività di public history

LANDO LANDI (MOVIMENTO DI COOPERAZIONE EDUCATIVA)

Ho insegnato, a contratto, per alcuni anni “Didattica della Storia” presso la Facoltà di Scienze della Formazione di Firenze e ancora, come formatore MCE conduco corsi e laboratori di Storia e Preistoria con insegnanti e bambini. Ho avuto quindi modo di constatare che l’insegnamento tradizionale della Storia non rende popolare questa disciplina. Se la scuola, prima di farci studiare le gesta di illustri personaggi del passato, ci parlasse di come vivevano gli uomini nelle varie epoche la Storia, probabilmente, risulterebbe più interessante per ragazzi e adulti.

Chi ha confidenza con qualche bambino sa bene quale fascino esercita su di lui il mondo misterioso della Preistoria. Vuol sapere come vivevano gli uomini di quelle epoche lontane, quali pericoli li minacciavano, come si procuravano il cibo, quali erano i loro strumenti, dove abitavano. Ma, purtroppo, “man mano che attraverso lo studio degli Egiziani, dei Fenici, degli Assiro-Babilonesi il fanciullo si inoltra nella storia,” scriveva Francesco De Bartolomeis già nel lontano 1958, “diventa sempre più debole l’attenzione per i modi di vita dell’uomo. Invece tutto si riduce a una scialba narrazione di guerre, di vicende dinastiche, di atti eroici, ecc. C’è questo o quel grande uomo, mancano gli uomini.”

La curiosità che la Preistoria suscita in bambini ed adulti può motivare, se ben orientata, un duraturo interesse per la Storia. Il confronto della vita dei primi uomini con la nostra rende evidente che le società umane cambiano nel tempo, che i problemi di oggi vengono dal passato e che le decisioni che prenderemo nel presente determineranno quale sarà la vita degli uomini nel futuro. L’archeologia sperimentale mette alla prova - con esperienze reali e coinvolgenti - i bambini, ma anche tutti gli adulti che a diverso titolo hanno interesse a partecipare: insegnanti, genitori e in alcuni casi anche un più vasto pubblico. Rivivere

alcuni aspetti della vita umana nelle varie epoche significa provare l'emozione suscitata dall'accensione del fuoco, sentire l'entusiasmo di essere riusciti a costruire con le proprie mani un braccialetto o una collana di steatite, oppure la soddisfazione di aver realizzato una pittura su pietra con colori naturali.

Sono questi laboratori che mi piace chiamare "Archeologia sperimentale" per sottolineare il loro carattere scientifico e non libresco, la loro apertura al territorio, il loro carattere dialogico con bambini e adulti interessati a pensare facendo.

I giochi di una volta fra tradizione e innovazione

ANTONIO DI PIETRO (CEMEA TOSCANA - CENTRI DI ESERCITAZIONE AI METODI DELL'EDUCAZIONE ATTIVA)

Correva l'anno 1999 quando la "Giornata mondiale del gioco" fu proposta da Freda Kim a nome dell'ITLA (International Toy Library Association) con queste parole: "La giornata mondiale del gioco dovrebbe essere un giorno di totale attenzione all'altro, nel rapporto tra una generazione e l'altra". La prima giornata si è svolta nel 2003 e come giorno ufficiale è stato scelto il 28 maggio, anche se molte iniziative collaterali vengono svolte durante tutto il "mese delle rose" (e, a questo punto, anche del gioco).

In occasione della "Giornata mondiale del gioco" in diversi comuni del Chianti fiorentino (dal 2011) si svolgono feste in piazza dedicate al giocare. L'intera iniziativa si chiama "Chianti Ludens" (che nel tempo ha coinvolto in particolar modo i comuni di Bagno a Ripoli, San Casciano in Val di Pesa, Tavarnelle Val di Pesa e Greve in Chianti). Il "Chianti Ludens" è un "evento diffuso" che promuove la cultura ludica come occasione d'incontro per la cittadinanza (attraverso giochi per bambini, ragazzi, adulti e anziani). Una particolare attenzione è dedicata ai giochi di una volta, senza nostalgia, rivolgendosi al passato guardando al futuro.

Le proposte sono caratterizzate da metodologie che mirano a far vivere l'esperienza in prima persona (saltare alla corda, costruirsi una trottola, far volare un aquilone...), a divulgare ricerche storiche e sociali dei giochi e giocattoli di una volta, ad accogliere aneddoti autobiografici e ad attivare una riflessione sugli odierni stili ludici. Durante questo incontro ci confronteremo sul rapporto fra giochi di una volta, cultura ludica e cittadinanza nel Chianti Ludens.

Tra pubblici e museo: ruolo e potenzialità dell'educazione museale

MARIANNA DI ROSA, ANNA RICCIARDI. EDUCATRICI MUSEALI (FIRENZE)

Sempre più il museo contemporaneo tende a porsi come istituzione culturale aperta, democratica, interessata ai bisogni dei visitatori e come luogo accessibile a pubblici differenti. Sempre più spesso si sente parlare di accessibilità, di mediazione ed educazione in ambito museale. Ma cosa si intende per educazione museale e che lavoro svolge l'educatore museale? Cosa vuol dire *educare* in un museo? L'intervento cercherà di rispondere a queste domande, facendo riferimento ad alcuni concetti chiave come coinvolgimento, condivisione, esperienza.

Parafrasando John Dewey, che in "Arte come esperienza" (1934) sosteneva che l'opera d'arte non esiste finché non diventa viva nell'esperienza del visitatore, potremmo dire che è il nostro coinvolgimento con le opere d'arte e, più in generale, gli oggetti dei musei a tenerli in vita.

L'educazione museale, che nasce in ambito anglo-americano ispirandosi anche al pensiero dell'attivismo pedagogico, riflette sui modi in cui i visitatori o *pubblici* – oggi sempre più eterogenei per età, interessi, background culturali, estrazione sociale – entrano in relazione con le collezioni di un museo. È una pratica che si basa su un approccio educativo non formale secondo cui la conoscenza si costruisce attivamente tramite l'esperienza, dunque nel dialogo, nella relazione diretta con gli oggetti esposti in un museo, siano essi documenti storici, reperti archeologici, opere d'arte antica o contemporanea.

Attraverso la presentazione di alcune esperienze museali nel territorio fiorentino, durante l'intervento si cercherà di suscitare riflessioni su strategie educative, sulle competenze che un educatore deve possedere, nonché sulle potenzialità dell'educazione museale e le opportunità che oggi può offrire nel contesto della valorizzazione e fruizione del patrimonio culturale.