

LABORATORIO

LA STORIA PER GIOCO

PER IMPARARE A CONOSCERE LO SPAZIO, IL TEMPO E IL PATRIMONIO CULTURALE

ELENA MUSCI

Elena Musci dirige la collana Scoprire e giocare in Puglia (Adda editore) e si occupa di didattica museale, della storia e del territorio. Ha conseguito un dottorato di Ricerca con una tesi in Museologia sull'insegnamento del paesaggio storico presso l'Università degli Studi di Foggia, ha svolto un assegno di ricerca presso l'Università degli studi di Bari, e collabora come docente a contratto con l'Università della Basilicata e con quella di Bari. Ha realizzato e pubblicato numerosi laboratori e approfondimenti didattici (Laterza- settore scolastico, edizioni la meridiana, Palumbo editore, Adda editore, Utet Università, Giunti scuola) e collabora con associazioni e società di didattica della storia e di promozione culturale del territorio di tutta Italia.

Breve premessa

Il gioco all'interno dell'educazione patrimoniale è uno strumento tipico di una didattica attiva e coinvolgente, il cui obiettivo è rendere l'alunno fruitore consapevole del paesaggio, permettergli di interagire con gli elementi patrimoniali attraverso mediazioni di tipo narrativo, esperienziale o ludico. L'obiettivo è rendere il patrimonio un momento significativo di apprendimento e di riflessione sul proprio contesto di vita. Questo tipo di studio e la conseguente modalità di fruizione diventano un mezzo per sviluppare competenze chiave per l'apprendimento permanente. Alcuni aspetti imprescindibili in percorsi di questo tipo sono:

1. l'integrazione dei contenuti o della materia (l'educazione patrimoniale è integrata con le didattiche disciplinari della storia e della geografia);
2. il lavoro di squadra;
3. la metodologia di apprendimento/ricerca;
4. l'esperienza come veicolo di apprendimento.

Cosa sono i giochi escursione

I giochi-escursione sono attività ludico-didattiche pensate e progettate per essere svolte all'aperto, presso scavi, città d'arte, castelli o ambienti naturali con l'obiettivo di sostituire la visita guidata di tipo tradizionale con un'attività di esplorazione divertente, autonoma e interattiva.

Questi giochi si basano su una metodologia che unisce la ricerca personale al saper fare ipotesi in gruppo: si tiene sempre viva l'attenzione del fruitore attraverso racconti ed assegnazione di ruoli, e l'immersione nell'atmosfera del tempo passato. Attraverso queste attività, i giocatori esplorano il sito e ne riconoscono, confrontandosi con una descrizione, le emergenze più rilevanti (la Basilica civile, il foro, la fullonica ...) come tappe del proprio percorso di gioco. In questo modo i giocatori non solo impareranno a riconoscere gli edifici, ma sapranno anche attribuire loro una funzione all'interno del sistema socio-economico cittadino.

I giochi di esplorazione museale

I giochi pensati per l'esplorazione autonoma e tematica dei Musei sono tipi particolari di giochi-escursione.

Il loro obiettivo è costruire una narrazione storica o tematica in cui i giocatori possano immergersi ed agire per dare significato ai reperti osservati e studiati. Per rendere interessanti agli occhi di visitatori non esperti gli oggetti esposti in un Museo è fondamentale aiutarli a collegare i reperti alla loro funzione d'uso, al loro contesto ambientale e soprattutto ai problemi di carattere generale che questi oggetti consentivano di risolvere: si scoprirà che alcuni problemi sono gli stessi o sono simili a quelli attuali, mentre altri sono cambiati in virtù di mutamenti ambientali, tecnologici o sociali. In questo modo il giocatore potrà ricostruire le "scene di vita" legate ai reperti e potrà viverli come qualcosa di significativo e non di "passato". Nello stesso tempo, giocare con la collocazione dei reperti, cercare informazioni nei tabelloni espositivi o nei diagrammi e didascalie col fine di ottenere la vittoria, consente di acquisire un metodo di fruizione che possa rendere autonomi i giocatori anche in altri musei.

Il Museo diventerà in questo modo un punto di riferimento importante per i più piccoli che si abitueranno a considerarlo come un contenitore culturale sempre attivo e nuovo.

Attività di questo genere possono essere strutturate per pubblici differenti: dai bambini della scuola dell'infanzia, agli adulti, con modalità e tempi diversi.

Gioco escursione sito archeologici + museo

Alcuni giochi possono essere realizzati in due tappe: la prima da giocarsi nel sito archeologico, per scoprire il significato delle emergenze architettoniche e del sistema socio economiche che le sorreggeva, e la seconda, collegata alla prima, nel museo per dare modo ai giocatori di collegare i reperti al loro contesto di rinvenimento.

Finalità del laboratorio

Il laboratorio avrà un taglio soprattutto pratico, ma non trascurerà le basi teoriche e disciplinari che animano il tipo di attività proposta.

I partecipanti potranno acquisire consapevolezza rispetto al gioco-escursione quale strumento di didattica della storia e del patrimonio e ne sperimenteranno le modalità di costruzione su di un sito-monumento significativo del proprio patrimonio. Questi saperi, di tipo pratico e teorico, se approfonditi, saranno spendibili anche in altri contesti rendendo i docenti autonomi e in grado di realizzare nuove attività per la conoscenza del territorio.¹

Programma del laboratorio

¹ Con riferimento alla scuola dell'infanzia preciso che per bambini così piccoli si debbano pensare strategie specifiche. Questo non vuol dire che i giochi escursione siano preclusi, ma che c'è bisogno di tararli in modo diverso (cosa che, in generale, vale per tutte le diverse fasce di età). Personalmente ho realizzato alcune esperienze con bambini dai 3 ai 5 anni traendone molta soddisfazione dal punto di vista degli apprendimenti. Ho realizzato un gioco escursione nella forma della caccia all'indizio fotografico realizzato a Sepino (città romana vicino Campobasso) e una "cavalcata ludica" sui Dauni, realizzata in un sito preromano attraverso giochi legati alla vita quotidiana nell'antica città (nella casa, abbiamo fatto attività sugli oggetti domestici, e via discorrendo).

Cambiando l'età, cambia la mediazione didattica e cambiano gli obiettivi di apprendimento, ma la scoperta del patrimonio e del paesaggio attraverso meccanismi di interazione ludica resta un forte motore.

Per quel che riguarda la significatività dei luoghi, uno dei punti chiave dell'educazione al paesaggio e al patrimonio è quello di non considerare soltanto i luoghi eccezionali, ma il contesto stesso di vita degli abitanti. Ogni luogo ha una storia ed è possibile realizzare attività di scoperta anche di centri storici o di singoli luoghi (a Campobasso e provincia, per esempio, abbiamo realizzato dei giochi escursione in alcuni giardini storici). Uno degli aspetti fondamentali è riuscire a dare profondità storica ai luoghi che solitamente vengono attraversati in modo indifferente. Questo consente di dare non solo informazioni storiche precise, ma di apprendere a pensare storicamente.

Da parte mia non posso che incoraggiare le insegnanti della scuola dell'infanzia. Spero di avere modo di incontrare anche loro.

	tema	obiettivi
<p>Fase 1: in presenza 4 ore</p> <p>I partecipanti potranno apprendere i riferimenti teorici di questo tipo di attività e sperimentare alcune delle seguenti simulazioni di gioco escursione relative ai siti archeologici e storici di:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Egnazia (scavi archeologici di una città romana). - Castel del Monte (un castello medievale e il suo paesaggio storico). - Villa De Capoa (giardino storico, all'Italiana a Campobasso). - La collina del Serpente (insediamento preromano). - Museo di Baranello (museo eclettico, in provincia di Campobasso) - Museo della civiltà contadina 	<ul style="list-style-type: none"> - Giocare per imparare, imparare a giocare. - I giochi escursione, pratiche didattiche per conoscere in modo autonomo il paesaggio e i beni storico-culturali. 	<ul style="list-style-type: none"> -Conoscere le basi teoriche della didattica attiva del paesaggio e del territorio. -Conoscere modelli di giochi di esplorazione e conoscenza di siti archeologici, museali e contenitori culturali presenti sul territorio. - Conoscere e sperimentare tecniche di mediazione didattica in chiave ludica di temi storiografici e di storia locale. - Verificare di persona le potenzialità didattiche di un gioco escursione.
<p>Fase 2: a distanza con supervisione</p> <p>I partecipanti adatteranno uno dei modelli sperimentati a una realtà locale, particolarmente significativa. Il confronto con l'esperta consentirà di individuare più facilmente i nodi storiografici su cui centrare l'attività e le tecniche didattiche più idonee per i contenuti selezionati.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Raccogliere i materiali di studio e trasformarli in materiali di gioco. - Progettare e realizzare un gioco escursione o di esplorazione museale. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mette in pratica le tecniche di mediazione didattica apprese, basandosi su una ricerca di storia locale. - Realizzare materiali e schede di gioco escursione tarato su un pubblico specifico di riferimento.
<p>Fase3. in presenza La mattina: 3 ore studenti Il pomeriggio: 4 ore con i docenti.</p> <p>Possibili altre 3 ore con gli studenti la mattina successiva: una sperimentazione su più classi-campione renderebbe maggiormente attendibile questa fase, condizionata dal livello di conoscenze e abilità del gruppo sperimentatore.</p>	<p>Sperimentazione del gioco con la classe.</p> <p>Confronto sulle esperienze, revisione e integrazione dei materiali.</p>	<p>Verificare l'efficacia del progetto didattico.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verificare che il lessico utilizzato e che le consegne individuate siano idonee al pubblico scelto come riferimento. - Apportare le necessarie modifiche. - Ipotizzare possibili varianti e sviluppi (per esempio in relazione ad età differenti) del gioco realizzato.

Elena Musci