

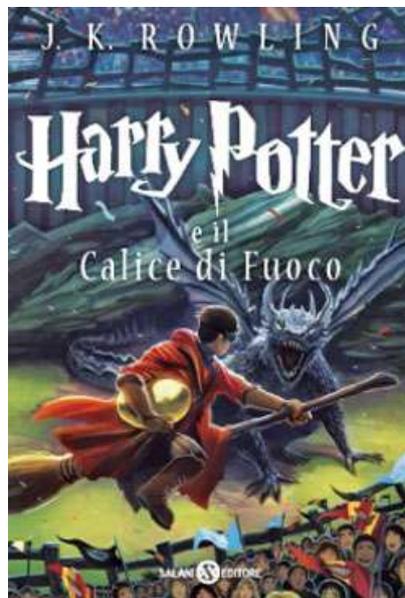


Rete delle Geo Storie a scala locale

I.C. Maserada sul Piave
Scuola secondaria 1°
classe 1C
a. s. 2013-14
Insegnante: Carla Salvadori

**Costruire confronti
per studiare processi di trasformazione:
*l'esperienza in una classe prima di scuola secondaria 1°***

La passaporta: uno stivale vecchio e logoro



-Sequenza di circa 2' dalla parte iniziale del film "Harry Potter e il calice di fuoco"

Per un inizio "leggero"

Un gioco di associazioni in cerca di possibili analogie tra la storia raccontata nella breve sequenza filmica e quello che può succedere a scuola quando si lavora sulle fonti storiche.

Il gioco fornisce alcuni spunti sulle modalità d'impiego didattico delle fonti nello studio della storia.

	Nella sequenza filmica	A scuola
C'è un viaggio da compiere	Dalla collina vicino al villaggio dei maghi alla coppa del mondo di Quidditch	Dal presente (il qui ed ora dell'alunno) al passato a cui conduce la fonte
Il viaggio viene fatto assieme	Adulti e ragazzi di diverse età "prendono" assieme la passaporta	Il processo di apprendimento a scuola avviene con modalità collaborative e cooperative
La motivazione per alcuni è scarsa	Ron Weasley è ancora addormentato	Gli alunni generalmente non sono interessati allo studio del passato
C'è un oggetto che consente il viaggio	Lo stivale vecchio e logoro	La fonte storica
L'oggetto non rivela esplicitamente la sua identità	Lo stivale è riconosciuto come passaporta solo dagli esperti. Ai profani appare come un semplice stivale vecchio e logoro.	Solo gli esperti riconoscono le fonti; ai profani appaiono come cose logore, inutili, ruderi, carte vecchie...
Perché il viaggio avvenga ci deve essere un contatto con l'oggetto	I personaggi appoggiano la mano sullo stivale	La fonte storica suscita il desiderio di vederla da vicino, di toccarla
Gli adulti forniscono le istruzioni	Il papà di Ron richiama Harry Potter giusto in tempo perché metta la mano sulla passaporta prima che si attivi. Sempre il papà di Ron avverte tutti quando è il momento di staccarsi.	Gli insegnanti guidano il processo di apprendimento, forniscono le istruzioni, organizzano le fonti storiche perché sia facile per gli studenti usarle per risalire a informazioni sul passato.
L'oggetto compie la maggior parte del lavoro.	Lo stivale-passaporta si attiva, trascina quelli che hanno preso contatto con lui e li scaraventa nel luogo altro.	La fonte storica ha una sua energia, attrae, affascina. Ma perché "funzioni" è indispensabile il lavoro del docente.
Il viaggio è coinvolgente, divertente, assorbe completamente	Durante il viaggio i personaggi perdono fisicamente il contatto con il mondo reale; sono emozionati; è simile a un gioco.	Nel lavoro con le fonti gli alunni sono attratti in un'altra dimensione, si sentono parte del passato; sono emozionati; è simile a un gioco.

I giovani sono inesperti nel viaggio	H.P. e i coetanei precipitano a terra in malo modo.	Gli studenti spesso sono impacciati, imprecisi, commettono errori...
Gli adulti sono esperti	I due adulti e il ragazzo più grande "atterrano" camminando nell'aria con disinvoltura.	Gli insegnanti sanno come interrogare le fonti e ricostruire un contesto storico, danno l'esempio.
Gli adulti aiutano ed incoraggiano	Gli adulti si aspettano la goffaggine dei giovani e la accettano, ne sorridono bonariamente. Il ragazzo più grande tende la mano ad H.P. per aiutarlo a rimettersi in piedi.	Gli insegnanti incoraggiano, non stigmatizzano l'errore, evidenziano le capacità su cui far leva per imparare, aiutano, mantengono la focalizzazione sul compito.
I giovani sono apprendisti	H.P., caduto maldestramente al suolo, guarda ammirato l'arrivo disinvolto degli adulti: non ha l'espressione triste di chi si sente fallito o incapace, sembra essere convinto che anche lui un giorno ci riuscirà.	Gli studenti provano a fare, sperimentano, sono soddisfatti dei loro risultati anche se si rendono conto che hanno ancora molto da imparare.
Il gioco comincia dopo il viaggio	La passaporta trasferisce H.P. e company nello spettacolare campo da gioco dove sta per iniziare la partita di Quidditch	Il lavoro con le fonti accompagna gli studenti in una dimensione temporale altra dove prende avvio il gioco della narrazione.

Le passaporte nella saga di Harry Potter

(da <http://it.harrypotter.wikia.com/wiki/Passaporta>)

Una **Passaporta (ing: Portkey)** è un oggetto che è stato stregato per trasportare chi la tocca ad un luogo organizzato in anticipo.

Per rendere un oggetto Passaporta, si usa l'Incantesimo Passaporta.

Di solito, le Passaporte sono oggetti quotidiani come vecchie bottiglie in modo che se un Babbano la trovasse non la raccoglierebbe.

Viaggiando con una Passaporta si prova una sensazione strana, come se un gancio si aggrappasse all'ombelico e stratonasse la persona. Poi, vorticando violentemente, si arriva a destinazione dopo qualche secondo

Tipi di passaporta:

- Si attiva in un momento predeterminato, come quelle organizzate dal Ministero della Magia Britannico prima della Coppa del Mondo di Quidditch.
- Si attiva appena è toccato, come la Coppa del Torneo Tremaghi nel 1995.

Passaporte conosciute:

- Nel 1994, Harry Potter, Hermione Granger, la Famiglia Diggory e la Famiglia Weasley usarono una Passaporta per andare da Stoatshead Hill alla Coppa del Mondo di Quidditch.
Harry Potter e il calice di fuoco - Capitolo 6: La Passaporta
- Nel 1995, Bartemius Crouch Jr. rese la coppa del Torneo Tremaghi una Passaporta per trasportare chiunque la toccasse direttamente da Lord Voldemort, ritenendo che sarebbe stato proprio Harry Potter.
- Dopo aver sfidato Voldemort al "Ministero della Magia", Silente trasforma una teiera blu in una passaporta, che porta Harry dritto nel suo ufficio.

La storia nella saga di Harry Potter

Per un'analisi "seria" del ruolo della storia nella saga di Harry Potter si può ascoltare la puntata del 16 luglio 2011 di Hystorycast, (podcast italiano di argomento storico), accessibile a questo indirizzo: <http://www.historycast.net/?p=2425>

La puntata inizia così:

«Storia della Magia era la materia più noiosa del programma. La teneva il professor Ruff, l'unico insegnante fantasma, e la cosa più eccitante mai accaduta durante le sue lezioni era il suo ingresso in aula attraverso la lavagna. Decrepito e avvizzito, molti dicevano che non si era accorto di essere morto. Era accaduto semplicemente che un giorno, alzatosi per andare a lezione, aveva lasciato il proprio corpo su una poltrona davanti al camino, nella stanza dei professori; ma anche così, le sue abitudini non erano minimamente cambiate [...]. La sua voce era un ronzio monotono, come un vecchio aspirapolvere, tanto che tutta la classe cadeva in un torpore profondo, risvegliandosi di tanto in tanto per prendere nota di un nome o di una data, e poi tornando a dormire».

Se alcuni di voi pensano di aver sbagliato podcast si ricedano. Sono nel posto giusto, a Historycast, e questa puntata speciale è dedicata al valore della Storia nel ciclo di romanzi di Harry Potter di Joanne Kathleen Rowling. I motivi di questa scelta un po' atipica sono due: il primo è che anche a noi storici piace divertirci e rilassarci con buone letture, e i romanzi della Rowling lo sono. Il secondo motivo, se volete più serio, riguarda la semplice constatazione che il ciclo di Harry Potter è diventato il più letto e venduto al mondo e che quindi ha ormai di gran lunga superato il Pinocchio di Collodi nella capacità di parlare e inviare messaggi alle nuove generazioni, il tutto enfatizzato dalla trasposizione sul grande schermo, terminata nel luglio 2011. Tra i numerosi "messaggi" provenienti dalle avventure del maghetto, uno dei più rilevanti riguarda proprio il ruolo della Storia come disciplina e come fattore essenziale della cultura individuale e della comunità umana e mi è sembrato giusto metterlo in rilievo, ovviamente a modo mio.

La Storia è inizialmente presentata dalla Rowling come una materia estremamente noiosa e sostanzialmente inutile; ma, nello sviluppo della saga, il passato – non solo il passato di Harry, ma anche quello dell'intero mondo dei maghi e dei semplici umani (i "babbani") – il passato, insomma, acquisisce progressivamente un'importanza centrale, fino a diventare il fulcro attorno al quale si dipana il momento finale e culminante del ciclo. E quindi abbiamo, attraverso migliaia di pagine, allo stesso tempo un'epifania e un'apologia della Storia. Alla scoperta e difesa della mia disciplina nella scuola di Hogwarts è quindi dedicato questo episodio di Historycast. Attenzione, il podcast prende spunto dai romanzi, non dai film, e quindi è dedicato in particolare a chi li ha letti.

Come avete capito dalla citazione iniziale la Storia della Magia è una disciplina obbligatoria ad Hogwarts ed è insegnata da un professore fantasma talmente disinteressato al mondo reale da non accorgersi di essere morto. Abbiamo con il prof. Ruff la caratterizzazione dell'erudito, un personaggio così concentrato nel suo lavoro di narrazione minuziosa, piatta e sterile, da non accorgersi nemmeno di essere "trapassato". La Storia che insegna è un'elencazione puntigliosa di vicende prevalentemente politiche, come la Rivolta dei Folletti nel 1612, o il Codice di Comportamento dei Lupi Mannari del 1637 o lo Statuto Internazionale di Segretezza nel 1689. Il lettore scopre poi col tempo che si tratta in realtà di eventi importanti nella Storia della magia, perché costituiscono le radici di una gerarchia sociale rigida e ingiusta interna al mondo dei maghi e la base del rancore di alcuni maghi verso i "babbani". Ma nulla di tutto questo è percepibile nelle lezioni del prof. Ruff che quindi passano senza lasciare traccia alcuna nelle menti dei poveri studenti...