

The logo consists of a dark green speech bubble shape with the word "TEMA" written in white, bold, uppercase letters inside it.

TEMA

A che gioco stiamo giocando?

Giuliana Massaro

Insegnante – Scuola Primaria Campagna di Maniago (PN)

giulianamassaro@gmail.com

La tecnologia con e dentro la storia

La storia si configura come disciplina che deve favorire la formazione di un abito critico, fondato sulla capacità di interpretare le fonti e le conoscenze acquisite” (da Indicazioni per il curricolo -2007).

La prospettiva è quella di:

- considerare la Storia campo di applicazione privilegiato di abilità logiche come: mettere in relazione o isolare variabili ed aspetti particolari, ricavare conseguenze e deduzioni, generalizzare ...
- prevedere un avvicinamento graduale alla padronanza delle operazioni logiche, in progressione da un segmento formativo all’altro;
- favorire negli alunni l’attitudine a decentrarsi dal proprio vissuto e a liberarsi degli stereotipi concettuali posseduti;
- stimolare la trasferibilità delle operazioni logiche da un ambito/un tema all’altro.

I criteri guida si riassumono nella scelta di:

- fare un frequente riferimento al presente, tanto per motivi di ordine epistemologico, quanto per motivi di ordine affettivo. S'intende dire che riferirsi al presente è corretto epistemologicamente, perché nella comprensione dello stesso sta uno dei fondamenti dello studio della Storia, ma è soprattutto dal presente degli alunni che s'innesci la motivazione all'apprendimento, sia perché offre le pre-conoscenze, sia perché è più concretamente coinvolgente;
- concentrare l'attenzione sulla costruzione di operatori cognitivi specifici e sul loro esercizio via via più consapevole;
- favorire una dimensione, in ogni caso, fortemente operativa. Si tratta di dare al lavoro sulla Storia una dimensione di laboratorio permanente, scegliendo strategie adeguate ad animare l'attività (anche se consiste in una ricerca sul manuale), ad accentuarne la dimensione problematica / di "sfida", a far sì che dia prodotti osservabili / fruibili dai ragazzi, a stimolare la conquista degli apprendimenti attraverso il gioco;
- organizzare percorsi di tipo modulare, che consentono maggior flessibilità e possibilità di trasferire / riutilizzare / integrare gli apprendimenti;
- scegliere temi rilevanti in senso storiografico, didattico, affettivo;
- strutturare il percorso didattico in verticale, caratterizzandolo con elementi di continuità (la progressione degli operatori e delle operazioni logiche) e discontinuità (nella Scuola Primaria: il rapporto con il vissuto più immediato nei primi anni, l'introduzione della storia sistematica e dell'uso di scale temporali e spaziali differenziate nel triennio).

Se ne ricava che sviluppare le categorie temporali nei bambini significa portarli ad avere un atteggiamento esplorativo nei confronti del mondo che li circonda, consentendo loro di osservare, confrontarsi e cercare di comprendere una realtà nella sua dinamicità di mutazione nel tempo. L'evoluzione del concetto di tempo tiene conto sia dell'aspetto ciclico che di quello irreversibile del divenire.

Per consentire tale sviluppo i bambini devono essere messi nella condizione di sperimentare direttamente e comprendere come le cose, le persone, gli ambienti siano mutati nel tempo, ma mantengano, nel proprio essere, quegli elementi di fondamento storico che consentono di interpretarli, rileggerli, riviverli.

Mettere gli alunni nella condizione di sperimentare, analizzare, riper-

correre, interpretare significa costruire le categorie che consentono alla memoria di trasformarsi in conoscenza e costruire le competenze dell'agire storico, fondamentali per permettere la categorizzazione di fenomeni sociali, culturali, economici, politici, psicologici che resteranno attivi per tempi lunghissimi.

La tecnologia, come campo del sapere e della conoscenza, consente di prestare attenzione all'osservazione del reale, partendo da ciò che sta vicino agli alunni e sperimentandolo direttamente manipolando oggetti e materiali, utilizzando il linguaggio specifico e le modalità di espressione degli strumenti informatici e dei media, divenendo disciplina che dialoga con e dentro la storia, offrendo opportunità per la costruzione di percorsi didattici dotati di senso e significati, oltre a favorire la costruzione di ambienti di apprendimento diversificati e stimolanti.

L'esperienza

L'[esperienza](#) che viene descritta è stata realizzata in una classe 2° di Scuola Primaria.

Come Insegnanti ci siamo poste lo scopo di "sfumare certi confini culturali che percepiamo come troppo netti, a evidenziare i cambiamenti in atto nelle nostre culture di ogni giorno, a costruire spazi condivisi dove sia possibile sentire appartenenze comuni, al di là delle diverse provenienze e dei pregiudizi reciproci". ([Davide Zoletto](#) – Il gioco duro dell'integrazione, Ed. Raffaello Cortina 2010).

Scoprire che i propri genitori e i propri nonni, avevano sogni accomunabili a quelli propri, al di là del tempo e degli spazi che dividono, consente di fare alcune riflessioni sulla propria appartenenza, mettendo in pratica esperienze di cittadinanza, dove i problemi avvertiti come personali possono divenire comuni, a patto che si riesca a ricercare soluzioni insieme.

E' così che analizzare la cultura ludica attraverso il passaggio nel tempo e il confronto con realtà geografiche diverse, può avvicinare i bambini alla comprensione delle relazioni che si instaurano attraverso il gioco, rideterminandone le scelte, gli interessi individuali, le sicurezze, per rapportarsi con il mondo e con le sue regole.

Attraverso il gioco i bambini non solo imparano a relazionarsi tra loro, ma anche a definire e ridefinirne le regole.

Il gioco è anche il mondo dell'immaginazione e in questo senso un grande ruolo lo riveste il giocattolo e la sua potenzialità di suscitare emozioni, fantasie, ruoli, sceneggiature, realtà questa che è appartenuta e

appartiene a tutti i bambini del mondo.

Il percorso è stato suddiviso nelle seguenti fasi:

- Fase 1 – Noi giochiamo (il presente)
- Fase 2 – Voi avete giocato (il passato)
- Fase 3 – Essi giocano (la contemporaneità)

Noi giochiamo

Gli alunni sono stati sollecitati a portare in classe i loro giocattoli preferiti. Ogni alunno ha rappresentato attraverso il disegno il proprio oggetto.

L'insegnante di lingua italiana, sulla base di uno schema guida, ha fatto realizzare ad ogni bambino un testo descrittivo.

In questa fase gli alunni sono stati condotti ad osservare attentamente il loro giocattolo, utilizzando tutti i sensi e stimolandoli a riportare nel testo gli elementi che potevano descriverlo e connotarlo da un punto di vista affettivo.

Allo scopo di far scoprire ai bambini come si può giocare utilizzando materiali poveri, è possibile realizzare una visita-laboratorio presso un museo della vita contadina presente sul territorio (per l'esperienza descritta: [CjaseCocèl a Fagagna](#), Udine – Museo della vita contadina)



Fig. 1 – Visita al Museo: giocare a far finta

La visita può consentire di:

- immergersi nella vita e nell'ambiente degli inizi del '900, per immaginare e simulare di essere bambini a quel tempo;
- stimolare la curiosità del posso fare anch'io...
- sperimentare la costruzione di giocattoli con materiali poveri: macchinine, aerei, giostre realizzate con il midollo del mais; bamboline di stoffa, con materiali di recupero;
- visitare la sezione del Museo dedicata ai prodotti della "Premiata fabbrica di giocattoli di Fagagna" nella prima metà del '900 (o altra raccolta disponibile).

Nella visita laboratorio i bambini hanno la possibilità di:

- analizzare i materiali
- osservare un esperto e procedere per imitazione (secondo la logica della bottega artigiana)
- ideare, progettare e realizzare un artefatto (giocattolo) seguendo le procedure corrette.



Fig. 2 – Attività di laboratorio: costruzione di maschere

Altre iniziative simili sono attivabili, come attività di laboratorio in

classe o sul territorio con [Associazioni](#) e gruppi locali, che consentano l'utilizzo di materiali poveri, di riciclo o di risulta da processi industriali, e che abbiano l'obiettivo di procedere secondo la logica della tecnologia di: ideare un artefatto (giocattolo: maschere e mascheroni, burattini, scacciapensieri, giochi di squadra o di gruppo...), progettarlo, realizzarlo e verificarne il funzionamento in relazione allo scopo per cui è stato costruito.

Voi avete giocato

L'avvio di questa fase viene sollecitato dalle domande-problema: Ma come giocavano i vostri genitori da piccoli? Come possiamo fare per saperlo?

In genere i bambini si meravigliano davanti a questa richiesta, spiazzati dall'improvvisa consapevolezza che: ...è vero anche le nostre mamme e papà sono stati piccoli! Maestra possiamo chiederglielo!

Chiederglielo significa attivare una serie di azioni che, prima di essere realizzate, richiedono una attenta pianificazione. Anche tale modalità operativa rientra nella disciplina tecnologia e la caratterizza come spazio della conoscenza dove è possibile portare avanti il pensiero, cioè pro-gettare.

E' così che si predisporranno le domande per un'intervista guidata ai genitori, per poter raccogliere e quantificare i dati, ma anche per richiedere brevi narrazioni che descrivano i giocattoli e che raccolgano aneddoti ad essi legati. E' fondamentale, inoltre, chiedere che i giocattoli, se ancora esistenti, vengano portati in classe per poter essere osservati, sperimentati, documentati attraverso la fotografia digitale.



Fig. 3 - Sperimentare i giocattoli dei genitori: la casetta LEGO

La stessa modalità viene utilizzata per scoprire i giocattoli dei nonni.

Sia nel caso dei genitori che dei nonni, i racconti e gli oggetti portati in classe sono stati letti, osservati, manipolati, descritti, attraverso la modalità del cerchio. Tutti i bambini hanno avuto modo di leggere i racconti, arricchendoli con commenti raccolti a casa. In questa fase i bambini hanno costruito un legame tra loro, i genitori e i nonni, che hanno saputo trasmettere attraverso le espressioni, gli sguardi e il forte interesse verso quanto veniva condiviso nel cerchio.

Gli interventi, preceduti sempre da ...e sai cosa mi ha anche raccontato mio nonno (papà, mamma...), hanno consentito di mettere in relazione i materiali, confrontarli, capirne i tempi e la provenienza, ordinarli e iniziare la catalogazione. A questo punto è stata costruita la linea temporale. I materiali sono stati raccolti secondo gli indicatori: tempo dei bambini, tempo dei genitori, tempo dei nonni.

I materiali, corredati dalle foto digitali, sono stati inseriti in una scheda catalogo costruita con la videoscrittura (uso di tabelle), che va a costituire il prodotto finale. Nel caso in cui il giocattolo non fosse stato ritrovato, con i bambini si è proceduto ad una ricerca guidata di immagini in rete,

attraverso il motore Google. Partendo dal concetto che la scuola è "comunità", le insegnanti non possono esimersi dal mettersi in gioco e così sono arrivate in classe una mattina le bambole delle maestre. L'attività si è svolta sempre con la modalità cerchio, ma il vantaggio, in questo caso, era che i testimoni erano presenti e potevano essere intervistati. Anche le bambole delle maestre sono state catalogate e inserite nel libro finale.

Essi giocano

Molte sono le opportunità che questa fase può offrire per ampliare la ricerca e soprattutto per far incontrare i bambini con la realtà della contemporaneità. In questa fase infatti diventa fondamentale incrociare le categorie del tempo con quelle dello spazio. Nell'esperienza realizzata è stato effettuato un incontro che ha ospitato un Missionario che da molti anni lavora e vive in Africa, rientrato in paese per una breve vacanza.

L'incontro con Don Ernesto ha consentito di approfondire e incontrare un testimone del tempo, che porta con sé un'esperienza viva e che, attraverso il racconto e gli oggetti, consente ai bambini di entrare in contatto diretto con una realtà completamente opposta e diversa dalla loro.

Nella discussione che seguirà, andrà posta l'attenzione agli elementi di contemporaneità emersi: cosa succede ora, in questo momento, ma in una parte molto lontana da questo luogo? Si tratta di un avvio alla costruzione di una consapevolezza che siamo parte di una realtà molto più grande, che gli avvenimenti di questo mondo non possono esserci estranei, che in ogni caso i nostri comportamenti determinano fatti ed eventi, che la diversità non è un elemento negativo, ma può offrire ad ognuno di noi delle opportunità.

Accanto alla testimonianza diretta è possibile eseguire un [tour](#) tra le risorse che la rete offre: immagini, video, testi, blog di scambio. Il materiale va selezionato (vista l'età dei bambini) e proposto in relazione alla sua significatività e al contesto che si intende analizzare e promuovere. Avere una lavagna interattiva multimediale in classe facilita l'attività.

La parte conclusiva del percorso ha visto gli alunni impegnati nella videoscrittura e la compilazione della scheda catalogo, con inserimento delle immagini. Si è poi proceduto alla stampa e all'assemblaggio del [libro catalogo](#).

E' possibile realizzarne una versione in formato eBook, per condividere il lavoro realizzato e comunicare con altre classi ed alunni.

La tecnologia, come si può ricavare dalla lettura del testo delle Indicazioni 2012, nel suo rapporto con la storia (e non solo), si configura come

azione strutturante dei processi mentali, sia in relazione alle realizzazioni materiali che a quelle immateriali. Si legge infatti: "Lo studio e l'esercizio della tecnologia favoriscono e stimolano la generale attitudine umana a porre e trattare problemi, facendo dialogare e collaborare abilità di tipo cognitivo, operativo, metodologico e sociale." (Indicazioni Nazionali per il curriculum 2012).

Sitografia (link inseriti nel testo):

Intervento prof. Davide Zoletto, convegno "A che gioco stiamo giocando?" – Maniago 12-02.2011: <http://150italia.jimdo.com/attivita%C3%A0/introduzione/>

Documentazione completa dell'esperienza, sito "progetto Per Competenze", Ufficio Scolastico Regionale Friuli Venezia Giulia, sezione materiali area storico-geografica: <http://www.percompetenzeprimociclofv.giulia.it/joomla/index.php/materiali-infanzia-primaria/38-area-storico-geografica/304-a-che-gioco-stiamo-giocando>

Libro catalogo: <http://it.calameo.com/read/00025510141f888fdec6f>
[Museo della vita contadina, Cjase Cocèl, Fagagna – Udine: http://www.comune.fagagna.ud.it/sa/sa_p_testo.php?x=a12e6b8d6f96b5fc31dfee9a9c8df520&idservizio=216&idtesto=386&idfoto=&fogliaclick=root1_0&node=0#0](http://www.comune.fagagna.ud.it/sa/sa_p_testo.php?x=a12e6b8d6f96b5fc31dfee9a9c8df520&idservizio=216&idtesto=386&idfoto=&fogliaclick=root1_0&node=0#0)

Esempio di Associazione attiva sul territorio che collabora con le scuole: Parkunzi – Val De Stali, Frisanco – Pordenone: <http://youtu.be/E7P1hI8v1Dc>

Esempi di materiale in rete per conoscere le abitudini di vita quotidiana in altre parti del mondo:

Il mondo di Molly: <http://youtu.be/pytpPF6Loi>