

La Shoah e la memoria: costruzione di un Learning Object per la scuola primaria

Paolo Gallese¹, Gabriella Nanni²

¹Cooperativa Verdeacqua, responsabile progetti speciali Sezione Didattica dell'Acquario Civico di Milano

²IC Gabriele D'Annunzio di San Vito Chietino

progetti@verdeacqua.eu - gabriella.nanni@istruzione.it

L'idea

La Shoah e la memoria è il titolo di un object learning creato appositamente su indicazione di un gruppo di insegnanti dell'I.C. Gabriele D'Annunzio di San Vito Chietino, uno strumento che si pone a metà strada tra il gioco di ruolo e la raccolta a schede di lavoro.

L'idea di trattare l'argomento Shoah utilizzando le nuove tecnologie, è nata dopo che alcuni docenti dell'Istituto avevano partecipato a un corso di formazione sulla Storia (basato proprio sull'utilizzo delle immagini e la loro lettura ed interpretazione da parte dei ragazzi) e a un corso di formazione sull'uso della LIM per la costruzione di LO. Due esperienze che hanno stimolato il desiderio di sperimentare modalità di approccio diverse, applicabili in un contesto dove si potesse lavorare sia sulla motivazione all'apprendimento sia sul lavoro cooperativo in modo interdisciplinare. Da queste premesse sono state gettate le basi per un progetto sperimentale. Un progetto che partisse in ogni caso dalla valorizzazione di un lavoro che era già in corso, sviluppando al contempo modalità e strumenti nuovi per avvicinare i bambini al tema forte della deportazione

e dello sterminio ebraico.

I docenti impegnati sull'argomento volevano indagare insieme ai loro alunni la reale natura del campo di internamento di Terezin, che vide poi la deportazione di migliaia di bambini ad Auschwitz. Sollecitando gli alunni a comportarsi come giornalisti, come reporter calati nel 1944, gli insegnanti avevano preparato una serie di immagini, di documenti autografi dell'epoca (poesie, lettere, documenti di trasporto), di disegni realizzati dai piccoli sfortunati prigionieri; in particolare avevano recuperato il famoso documentario nazista, realizzato proprio a Terezin, del quale si servì il Terzo Reich per presentare falsamente al mondo il volto umano e rassicurante del piano di deportazione della popolazione ebraica.

Si è in particolare anche preso spunto da un "graphic-novel" intitolato *Inverno d'Italia*, di Davide Toffolo (edito da Coconino Press), dedicato al campo di internamento di Gonars, perché è sembrato significativo far riflettere i nostri alunni sul fatto che anche in Italia erano stati predisposti dei campi dove venivano rinchiusi sia ebrei, sia popolazioni slave. Attraverso l'indagine e l'analisi di questi materiali, i bambini avrebbero piano piano ricostruito la vera dinamica della tragedia e scoperto l'incredibile verità, ponendosi domande molto precise sulla natura dei fatti e su come si fossero svolti.

Il proposito era di partire dall'allestimento di un laboratorio di fonti iconografiche (basato sulla tecnica dell'archivio simulato e sull'uso della cosiddetta grammatica dei documenti, abilità tipica degli storici nella analisi documentaria) per promuovere alcune precise abilità negli alunni rispetto ai materiali disponibili: scegliere, interrogare, interpretare, infine scrivere, avviando i ragazzi ad elaborare brevi testi storici, supportati da riferimenti documentari attentamente analizzati in un contesto di gruppo.

Se gli storici normalmente operano queste dinamiche di lavoro in contesti conosciuti, o grazie a modelli di riferimento che contestualizzano i documenti in esame, in qualche modo si poteva offrire ai bambini una realtà simulata dello stesso tipo, offrendo strumenti di interpretazione più immersivi delle sole immagini e documenti a loro disposizione.

Pensammo che sarebbe stato utile calarli davvero nel 1944, a piccoli passi, mostrando e facendo concretamente sperimentare cosa significasse ritrovarsi in un mondo completamente diverso da quello di oggi, del quale solo i nonni potevano conservare qualche barlume di ricordo. L'obiettivo reale di questo ambizioso procedimento sarebbe stato quello di far comprendere, lentamente e in modo pilotato, il perché quella tragedia

aveva potuto avere luogo. Tragedia di cui gli alunni sarebbero però stati, almeno inizialmente, completamente all'oscuro; come di fatto avvenne realmente all'epoca per quasi tutto il mondo.

Dall'idea a uno strumento concreto: gli obiettivi e le modalità di lavoro

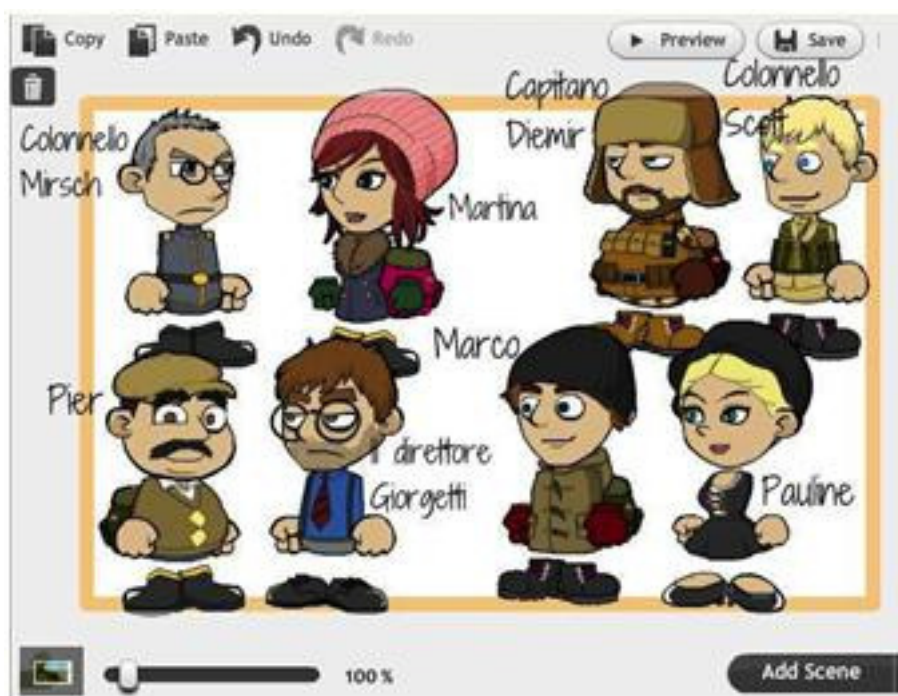
Ci rendemmo comunque subito conto che la costruzione di uno o più strumenti adatti a raggiungere gli scopi, doveva soprattutto rispondere alle esigenze degli insegnanti, senza stravolgere il lavoro già svolto. Recuperando gli obiettivi originali pensammo di realizzare due strumenti molto diversi tra loro: nel primo doveva essere possibile facilitare questa esperienza virtuale di trasferimento (concettuale ed emotivo) nel 1944 e, al tempo stesso, accedere anche a tutti i materiali che i docenti avevano recuperato e preparato; nel secondo doveva essere possibile valorizzare invece la voce degli alunni, raccogliere i risultati del loro lavoro di indagine e di ricostruzione, le loro impressioni, le loro emozioni.

La prospettiva era affascinante e le difficoltà tecniche non insormontabili; anzi il secondo strumento era particolarmente semplice e chiaro da costruire. Più difficile sarebbe stato raffinare differenti percorsi didattici, consequenziali e propedeutici l'uno all'altro, oppure a scheda, per il primo strumento, accompagnando i bambini per mano in un mondo molto lontano e sconosciuto.

Ci concentrammo subito sul primo strumento che si sarebbe presentato come un grande ipertesto navigabile, ma stabilimmo che dovesse avere due differenti modalità di utilizzo. La prima avrebbe offerto ai bambini i meccanismi di un vero e proprio role-play, e, infatti, chiamammo questa modalità Esperienza, una sorta di vero e proprio mondo del 1944 virtuale nel quale muoversi e imparare, per raggiungere alla fine Terezìn e scoprire terribili verità. La seconda avrebbe offerto la possibilità di accedere invece direttamente, senza compiere alcuna esperienza immersiva, ad una serie di schede di lavoro già preparate su Terezìn e Gonars, un viaggio per immagini da discutere e valutare in modo collaborativo e collettivo, in senso più tradizionale. Questo grande ipertesto crebbe subito a dismisura e decidemmo di chiamarlo lo Strumentone, realizzato grazie a una combinazione di software e applicazioni di vario tipo e presentato nel suo meccanismo principale di funzionamento grazie al software Notebook 10 di Smart, che fa da supporto di base. Il secondo oggetto invece è stato realizzato con Prezi e rappresenta una mappa, navigabile, che offre la

visita di una sorta di museo virtuale della Memoria; ma attenzione: non solo della Memoria in quanto tale, ma anche e soprattutto della memoria della scuola di San Vito Chietino in merito ai temi della Shoah che, anno per anno, sarebbero stati analizzati dalle insegnanti e dalle classi.

In chiave costruttivista abbiamo quindi cercato di porre l'enfasi su una didattica del fare: gli alunni sarebbero diventati protagonisti e il docente un attento facilitatore.



Lo Strumentone: la storia come avventura e come dramma

Il termine Strumentone offre da solo il senso e la misura dell'ipertesto realizzato, un oggetto di notevoli dimensioni considerando la sua natura "non professionale": quasi 300 slide, variamente collegate, immagini, filmati, simulazioni, aree di testo da arricchire e completare. Insomma, un oggetto complesso da costruire, ma molto semplice da usare, per le insegnanti e per i bambini. Per permettere alle insegnanti un approccio libero al tema generale della Shoah, come pure agli argomenti specifici scelti (Terezin e Gonars), lo strumento è diviso in due modalità di fruizione indipendenti: la parte Esperienza, che segue un percorso narrativo

interattivo appositamente creato per calare i bambini nella realtà del 1944 e del problema Shoah; la parte Percorsi, che consente di raggiungere immediatamente i materiali raccolti dalle insegnanti e sui quali attuare discussioni collettive.



Modalità di fruizione Esperienza

Che cosa significa immergersi nel 1944? Come accompagnare dei bambini in un mondo non solo lontano, al punto da apparire oggi quasi incomprensibile, ma sconvolto da una guerra terribile? Lo Strumentone è stato testato con gli alunni delle classi quarte della primaria, quindi temi, linguaggi, immagini, filmati sono stati meditati slide per slide, per rendere questa esperienza emotivamente forte, ma non traumatica; si è voluto far capire cosa fosse quel mondo perché non si capirebbe la Shoah, senza conoscerlo.

L'idea di utilizzare apposite schede storiche ci è subito parsa riduttiva, benché ne siano state create ben 24, su vari argomenti, come supporto.

Il metodo che abbiamo scelto è stato quello del racconto a fumetti, un racconto però fortemente interattivo e immersivo. La dimensione emozionale, l'autoidentificazione nel partecipare alle vicende dei personaggi che, si badi bene, non sono protagonisti bensì guide alle scelte cui sarà di volta in volta chiamata l'intera classe, sono il meccanismo che regge tutto l'impianto. Otto personaggi guida danno vita ad una storia in cui è la classe "spettatrice" (apparente) a muoversi davvero: i bambini, trasformati in reporter, vivono un viaggio e una serie di avventure alle quali, di volta in volta, dovranno opporre la volontà delle loro scelte rette solo dalla comprensione del mondo in cui si stanno muovendo.

Un cupo cartone animato catapulta di colpo i bambini in un mondo diverso e fin da subito il senso è di evidenziare delle problematiche, sfruttando il potenziale di discussione delle immagini, sollevare interrogativi, offrire spunti di discussione, stimolare interpretazione.

Il direttore Giorgetti è il primo personaggio che incontrano, brusco, affaccendato, sbrigativo, un tipico direttore di giornale degli anni 40, in una ambientazione anni 40. Una simulazione dapprima giocosa, poi seria nei suoi contenuti consentirà ai bambini di cominciare a conoscere le prime vere differenze fondamentali tra il nostro odierno modo di vivere quotidiano e quello di allora: proprio analizzando alcuni comportamenti usuali e apparentemente banali. Ma si evidenzia subito il problema: parlare di Shoah non può prescindere dalle informazioni che si avevano sul dramma in corso; cosa si sapeva? E cosa si fece? Avere informazioni, a quel tempo, era difficile e rischioso. Perché? Il partigiano Pier è il secondo personaggio guida e proprio dai partigiani come da molti altri derivavano le informazioni su quello che stava succedendo in tutta Europa. Un'Europa in cui non ci spostava liberamente come oggi, né fisicamente, né con le notizie. Noi lo diamo per scontato, ma per i bambini non lo è. In mezzo a una guerra dove tutti erano nemici, come muoversi senza farsi catturare? Usare documenti falsi, quindi agire illegalmente, era giusto?

Inizia un viaggio avventuroso che li porterà a muoversi e, a volte, a fuggire per tutta l'Europa, sconvolta da battaglie, bombardamenti, posti di blocco, a caccia di una verità terribile su strane e inquietanti voci. L'arrivo a Milano ad esempio è traumatico, in due modi. Per prima cosa, tanto per approfondire le difficoltà del vivere a quei tempi, la città sfolla. La gente scappava, pensava alla propria sopravvivenza, i bombardamenti erano quotidiani. In questo clima, come occuparsi di quel che accadeva

agli ebrei? E i cosiddetti "buoni", gli americani, perché bombardavano le città? Domande difficili e risposte difficili, ma interessanti per capire anche molte cose. Il viaggio è anche ricco di approfondimenti, come l'esperienza di ascolto di Radio Londra, il capire come ci si scambiasse messaggi segreti in codice. E mentre gli ebrei vengono rastrellati e portati via le parole dei personaggi guida sono spaventate, preoccupate ma quasi vili. Questa viltà, noi lo capiamo, si traduceva in necessità contingente; ma spiega tutto un fenomeno e un'epoca. Mostrarlo ai bambini può essere illuminante.

Il viaggio prosegue, in Svizzera, in Francia, a Parigi e qui una serie di prove e di scoperte mostreranno anche l'altro volto della guerra, quello della solidarietà clandestina, dell'aiutarsi e nascondersi reciprocamente, tra persone comuni, ma anche della segregazione e della deportazione vera e propria. Una breve simulazione invita i bambini a indicare cosa, secondo loro, potesse essere vietato agli ebrei, per poi scoprire che tutto era vietato. Qual è il senso? Proprio questo. Noi lo diamo per scontato, ma i bambini no.

Americani e inglesi sono sbarcati, i russi incalzano le frontiere a est, le gente scompare su strani convogli ai quali non ci si può avvicinare. I nostri protagonisti faranno il passo più lungo della gamba ...

Modalità di fruizione percorsi

La sezione offre la possibilità di scegliere un percorso tematico caratterizzato da immagini in sequenza. Le modalità di utilizzo sono completamente diverse e consentono di creare delle repository per materiali creati dagli alunni stessi. Le pagine si presentano come quelle di un libro aperto: a sinistra le immagini scelte dai docenti dal volume "Inverno d'Italia", o quelle di Terezin; a destra le domande che vengono rivolte ai bambini in relazione all'immagine pubblicata. La struttura delle pagine create assolve a una duplice funzione: quella di stimolare una riflessione da una attenta osservazione; quella di memorizzare i risultati del lavoro di gruppo di discussione, consentendo di archiviare, in appositi spazi, gli elaborati degli alunni.

In occasione del Giorno della Memoria 2013, gli alunni delle seconde e terze classi della Scuola secondaria di 1° grado di San Vito si sono riuniti a classi aperte in aula magna ed hanno formato gruppi di quattro

componenti circa ciascuno, lo stesso hanno fatto, in continuità, gli alunni delle classi quarta, quinta della Scuola primaria assieme alla prima della Scuola secondaria di Rocca San Giovanni.

Una docente conduttrice del laboratorio, coadiuvata dai tre docenti di storia delle classi, ha chiesto ai ragazzi di immaginare la seguente situazione: nel 1944 dai campi di concentramento qualcuno riesce a fuggire e riferisce l'esperienza che ha vissuto, ma il racconto è così atroce che è difficile da credere. Hitler ha diffuso il famoso filmato che documenta la vita degli Ebrei nel campo di Theresienstadt (Terezìn) e quello di Gonars. E' stato quindi chiesto agli alunni di immaginare di essere giornalisti inviati per visionare il filmato e poi osservare e documentare come si svolgesse la vita a Terezìn-Gonars. I ragazzi hanno visionato il filmato ed hanno compilato una tabella con le informazioni tratte da esso, relative a temi quali l'ambiente, l'abbigliamento, l'aspetto fisico, le espressioni del viso, le emozioni, il tempo libero e la vita quotidiana, il lavoro. I ragazzi si sono subito accorti del contrasto tra le immagini del filmato e quello che ormai sapevano della Shoah. Nella fase successiva sono state mostrate immagini che confermavano le conoscenze dei ragazzi sui campi di concentramento: in 7 fotografie e 2 disegni si vedevano visi malinconici, bambini che non erano affatto felici, uomini rasati, in divisa e con la stella di Davide sul braccio. Con le informazioni tratte da queste immagini è stata compilata una seconda parte della medesima tabella usata per il filmato. A questo punto ci si è potuti concentrare sui diversi tipi di documenti a disposizione, cercando di capire per quale scopo fossero stati prodotti. Calandosi infine a pieno nel ruolo di giornalisti, i ragazzi hanno redatto alcuni articoli che sono stati inseriti nello Strumentone come elementi di supporto al lavoro di future classi.