

# La storia e i bambini

---

Con riferimenti a: Lando Landi, *Insegnare storia ai bambini*, Carocci; L. Landi (a cura di) *E' tutta un'altra storia...*, Carocci Faber

# Il primo problema: i bimbi e il tempo

---

- I bambini hanno un rapporto problematico con il tempo:

fino a 6 anni il bambino concepisce il tempo sul discriminare prima-dopo, i fatti sono concepiti come una serie di frammenti

Dopo i 6 anni la nozione di tempo omogenea, l'idea di continuità e di successione

# Perché la storia

---

- Per capire il presente
- Comprendere la complessità e sviluppare lo spirito critico
- Essere consapevoli del mutamento delle società
- Essere consapevoli dei tempi diversi, della durata delle mutazioni
- Orientarsi nel tempo
- Superare l'egocentrismo infantile
- Comprendere l'importanza delle scelte presenti
- Avere una migliore conoscenza di sé, attraverso la conoscenza dell'altro (nel tempo e nello spazio)
- Imparare a imparare (le fonti e il laboratorio), la conoscenza come progresso

# La storia per i bambini

---

- Superamento di un modello tradizionale: mnemonico-aneddotico

Intriso di valori identitari (la patria, la famiglia, il senso del dovere, le virtù civiche...)

- Una storia delle società del passato, della quotidianità: « il gioco della macchina del tempo»
- Cosa è un fatto storico ? È una scelta interpretativa, un esercizio che compie lo storico, ma che è alla base di qualunque narrazione del passato
- Il rischio delle generalizzazioni: il problema della complessità
- l'egocentrismo e la diversità: i comportamenti non sono mai ovvi, non lo sono in relazione al tempo (il passato) e lo spazio (altri popoli, altre culture).

- 
- Attenzione alle **strutture** della storia e alle loro trasformazioni nel lungo periodo
  - La strutture di una società del passato sono quei caratteri (geografici, economici, ambientali, sociali, politici etc..) che si mantengono costanti nel tempo e permettono di distinguere una società da un'altra.
  - Focalizzare l'attenzione dei bambini sulle caratteristiche strutturali delle civiltà
  - Organizzare linee del tempo che mostrino le trasformazioni strutturali, in modo da comprendere le differenze e le somiglianze tra le diverse civiltà
  - Es: come cambiano le attività dell'uomo nel paleolitico ? Nel neolitico ? In età imperiale ?
  - «Una rete cronologica a maglie larghe» in cui siano presenti strutture e si rendano visibili le condizioni per il cambiamento

# Le fonti e la ricerca a portata di bambino

Le fonti appaiono uno strumento essenziale per una didattica innovativa che metta in primo piano la vita degli individui nel passato

Mettere in relazione le tracce del passato con l'esperienza dello studente al fine di inferire alcuni concreti aspetti delle strutture delle diverse civiltà

Un approccio metacognitivo: imparare ad imparare

Rapporto con la narrazione<sup>e</sup> manualistica e con quella dell'insegnante, che non dispensa solo conoscenze ma pone anche problemi

## Individuazione di «problemi»

Per i bambini del biennio:  
esercitazioni sulla storia  
personale (foto, info, oggetti  
della primissima infanzia)

Per i bimbi più grandi:  
esercitazioni sulla storia del  
proprio quartiere, della scuola,  
del proprio contesto urbano

Problemi della storia con  
l'ausilio di fonti suggerite  
dall'insegnante

Lavoro di gruppo: autonomia e circolazione delle  
conoscenze

Interazione con le pre-conoscenze del bambino

# Laboratori

---

- Non è uno spazio fisico ma un modello educativo
- La creazione di spazi dedicati è comunque positiva
- Il laboratorio non sostituisce ma integra e arricchisce la narrazione storica
- Si ricollega ad un dibattito pedagogico iniziato con Dewey fino al costruttivismo:
- Il pensiero origina dall'abitudine a confrontarsi con problemi all'interno della *scuola comunità*
- Importanza dell'ambiente di apprendimento e del *problem solving*
- Approccio metacognitivo, capacità critica e autonomia conoscitiva del bambino
- Cooperative learning e organizzazione del contesto educativo, *scaffolding*



- 
- Il laboratorio è:
  - A) contesto in cui lavorare su temi interessanti
  - B) un luogo in cui sviluppare curiosità e ricerca di risposte
  - C) lo spazio per l'interdisciplinarietà
  - D) il momento del pensiero critico, del rapporto con la complessità e con i punti di vista sulle cose che ci circondano
  - E) un momento di educazione etica
  - F) un luogo che facilita il «saper fare»

# Progettare un laboratorio

<b>Titolo del laboratorio</b>	
<b>Descrizione</b>	Riferimenti spazio temporali e breve descrizione del lavoro collegandolo alla storiografia, indicando relazioni con altri temi e le motivazioni didattiche e generali (pertinenze)
<b>Competenze chiave</b>	Le competenze coinvolte
<b>Traguardi di apprendimento</b>	Riferimento alle Indicazioni nazionali
<b>Discipline coinvolte</b>	Eventuali elementi di interdisciplinarietà
<b>Bibliografia-sitografia</b>	
<b>Fonti (storiografiche, iconografiche, orali etc...) e mediatori cognitivi (musei, mostre etc..)</b>	
<b>Fasi del laboratorio</b>	Descrizione con l'indicazione dei materiali utilizzati in ogni fase. Inserire anche i momenti di discussione e dibattito
<b>Produzione</b>	Previsione dei prodotti finali
<b>Tempi di realizzazione</b>	
<b>Verifiche</b>	
<b>Commenti finali</b>	Esito complessivo dell'esperimento, punti di forza e di debolezza

## Organizzare un laboratorio

### Prima:

- a) si colloca l'attività all'interno del percorso (obiettivi);
- b) Si prepara il materiale, editing compreso
- c) Si stabiliscono compiti, modalità, modalità di registrazione e di valutazione del lavoro

### Durante:

- 1) Introduce il lavoro da un punto di vista storiografico ed operativo
- 2) Controlla lo svolgimento (la durata, le discussioni...), pone quesiti e suggerisce possibili riflessioni
- 3) Osserva e registra comportamenti e conclusioni

### Dopo:

- a) Raccoglie i materiali
- b) Spinge gli allievi all'autovalutazione
- c) Valuta l'attività sulla base degli obiettivi

# Qualche esempio

---

- **Per la nozione di tempo omogenea** (prima-dopo, successivamente):
  - a) La fiaba ( o altra attività come una gita): individuare fatti salienti, disegnarli, metterli in successione temporale
  - b) La progettazione di un'attività: discussione con i bimbi sull'ordine temporale delle varie operazioni
- **La durata:**
  - a) Chiedere ai bambini cosa hanno fatto durante una gita o altra attività evidenziando il tempo intercorso tra inizio e fine

- **La contemporaneità:**

- a) Il cerchio che gira: si fa girare un cerchio da ginnastica e si chiede ai bambini di battere le mani quando questo smette di girare. Si discute poi sulla simultaneità dei due avvenimenti

**La metrica temporale:** la durata di un avvenimento a prescindere dalla sua dimensione spaziale

- a) La candela orologio: Procurarsi delle comuni candele. Accendere una candela a inizio lezione fino alla ricreazione. Confrontarla con quelle non accese segnando con un pennarello in queste ultime il livello raggiunto da quella accesa. Ripetere dopo la ricreazione fino alla fine delle lezioni l'operazione e fare altrettanto nei giorni seguenti. I bambini cominceranno a guardare la candela accesa per avere info sul tempo passato

- **La nozione di cronologia:**

Far presentare il bambino attraverso la sua storia personale ricostruita con l'ausilio di piccole fonti (foto, giocattoli etc.), in modo da poter mettere in ordine temporale fatti avvenuti nel passato.

- **Le abilità inferenziali:**

Il gioco dell'archeologo: una caccia al tesoro di un oggetto archeologico (un piatto, un vaso, ovviamente falso) fatto a pezzi. Trovati i quali ci si adopererà per metterli insieme e si formuleranno ipotesi relative all'uso dell'oggetto

Il gioco del poliziotto: predisporre una serie di oggetti che riconducano ad un fatto avvenuto e chiedere ai bambini di investigare sui fatti.

La gita in campagna o in un luogo aperto: individuare delle orme o delle tracce e chiedere agli allievi di ricostruire quanto accaduto

- Il lavoro sulle fonti in classe

Un esempio:

- a) Un'esercitazione sui mosaici di Piazza Armerina, introdotta da una opportuna contestualizzazione (cosa, quando, dove, come..).
- b) Attribuzione di diverse immagini a singoli gruppi e discussione libera sulle informazioni che se ne traggono ( i personaggi, i vestiti, le attività, gli animali, i vegetali, i dettagli anomali, quelli noti etc..)
- c) Ogni gruppo da un titolo al proprio reperto
- d) Si mettono in comune i risultati
- e) Ulteriore discussione
- f) Conclusioni finali sulla vita alla fine dell'impero romano



- Alcune avvertenze:
  - a) Evitare affermazioni conclusive a favore di un linguaggio ipotetico
  - b) L'insegnante alla fine correggerà eventuali errori interpretativi
  - c) Utilità della registrazione dell'attività





# Altri esempi

---

- Il territorio è un laboratorio

Indagare le trasformazioni della propria città nel tempo:

- a) Discussione preliminare per determinare le pre conoscenze
- b) Si disegnano porzioni di città indicando le ragioni della scelta (luoghi di gioco, legami familiari etc..)
- c) Esplorazione a piccoli gruppi dei luoghi (insegnante prepara una guida)
- d) Questionario da sottoporre ad anziani del paese per comprendere «come era prima»
- e) Discussione, insufficienza di fonti rispetto al passato più remoto. Discussione sul «che si fa ora».
- f) Ricerca di altri documenti
- g) Intervista a una storica, internet, altre fonti
- h) Discussione finale sui cambiamenti della città, e su come la vorrebbero in futuro

- **La visita al museo**, ma come conclusione di un percorso cognitivo

L'attività va organizzata con cura e finalizzata alla visione di reperti precisi (vedere troppo annoia e disperde l'attenzione) che integrino e arricchiscano conoscenze già acquisite. Centralità dell'insegnante nel percorso individuato.

Un'eventuale guida può essere utile per risolvere dei problemi posti dagli stessi studenti

- **L'uso di filmati**: selezioni di spezzoni o di scene per meglio comprendere alcune questioni affrontate in classe o per attrarre l'attenzione prima di affrontarle (icebreaker)

- L'uso del web: gli ipertesti (i link)
  - a) Utilizza vari linguaggi (testo, musica, video) e favorisce l'accoglimento di diverse prospettive
  - b) Ha una dimensione potenzialmente interdisciplinare
  - c) Favorisce l'autonomia del bambino
  - d) Sviluppa il pensiero associativo e creativo
  - e) La costruzione di ipertesti è un esercizio (power point) proponibile anche ai più piccoli con la guida dell'insegnante. L'importanza del percorso cognitivo autonomo
- La progettazione di un web quest <http://www.webquest.it/>
- Qualche esempio su [http://www.apprendereonline.it/public/elenco\\_webquest.php](http://www.apprendereonline.it/public/elenco_webquest.php)
- <http://www.bibliolab.it/webquest.htm>
- [http://www.bibliolab.it/Alessandro%20Magno/WEBQUEST\\_file/frame.htm](http://www.bibliolab.it/Alessandro%20Magno/WEBQUEST_file/frame.htm)