

Metti la storia alla prova!

Progetti di public history a scuola

5^a Conferenza Nazionale AIPH, Firenze, 6-10 giugno 2023

Public History: la storia a regola d'arte

Istituzione scolastica

IC PASCOLI di MASSAFRA (TA)

Dirigente Scolastico

Prof. Gianluigi Maraglino

Docente referente del progetto

Prof.ssa Cinzia Perniola

Altre istituzioni (in rete con la scuola capofila)

La Biblioteca Comunale "Catucci" e la World Library di Massafra (non si tratta di reti formalizzate ma collaborazioni)

Classi, ordine di scuola e n. studenti partecipanti

Scuola sec. I grado alunni terze classi

Periodo di effettuazione e ore complessive dell'attività di *public history*

Da ottobre 2022 a giugno 2023 per un totale di 14 ore circa (6 ore per lo svolgimento delle attività e 8 per la pianificazione e realizzazione dei prodotti digitali).

Titolo dell'attività di *public history*

Cultural heritage and gamification

Discipline coinvolte / attività formative trasversali

Attività trasversali

Lingua inglese

Descrizione dell'attività di *public history*

Il progetto nasce dalla volontà di conoscere il passato e il patrimonio storico-culturale della nostra città in un modo innovativo, favorendo il dialogo multidisciplinare e valorizzando pratiche ed esperienze che puntano al coinvolgimento attivo di gruppi di giovani discenti.

Si tratta di una serie di attività, anche digitali, svolte in lingua inglese con il coinvolgimento di docenti di altre discipline (arte, italiano, storia, sostegno) che, in diverse occasioni e in vari modi, hanno collaborato.

Si è pensato di coniugare lo studio della storia locale (ai più misconosciuta) con gli strumenti digitali (applicazioni online) utilizzando un approccio "gamificato", allo scopo di motivare e coinvolgere anche gli studenti spesso poco interessati all'argomento.

Come si crea un connubio vincente fra lo studio del patrimonio storico-culturale e le più innovative metodologie di *gamification* e *game based learning*? Come si realizza un "serious game"? Gli studenti, guidati dal docente-facilitatore (*game master*), hanno prima partecipato e poi realizzato una caccia al tesoro digitale seguendo un itinerario culturale che gli ha condotti alla scoperta di biblioteche, musei, chiese, vicoli, statue e antichi palazzi.

Le fasi della realizzazione della "scavenger hunt" (caccia al tesoro) sono state:

1. studio di fonti storiografiche e testi/documenti di interesse specifico
2. mappatura dell'itinerario scelto
3. realizzazione della *e-tivity* su applicazione online (canva integrata a thinglink e monkey code)
4. condivisione della *e-tivity* con altri studenti che hanno partecipato alla caccia al tesoro
5. gara e premiazione
6. *cooling of*: analisi dei punti di forza e dei punti di debolezza

Obiettivi dell'attività di *public history*

Relativi all'approfondimento della storia del patrimonio locale:

1. Collocare fatti ed eventi nel tempo e nello spazio in particolare conoscere aspetti e strutture dei momenti storici studiati
2. Formulare problemi sulla base delle conoscenze acquisite opportunamente collegate
3. Usare fonti di tipo diverso (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, multimediali, ecc.) per ricavare conoscenze sui temi definiti.

Relativi alla lingua inglese:

Comprensione della lingua scritta

- 1 Cogliere il senso globale e individuare l'idea centrale del testo.
- 2 Ricavare informazioni specifiche date esplicitamente.
- 3 Inferire informazioni non date esplicitamente

Produzione nella lingua scritta

- 1 Esprimersi per iscritto correttamente a livello morfo-sintattico, lessicale e ortografico.
- 2 Produrre testi scritti rispettando la tipologia richiesta.

Prodotti dell'attività di *public history*

E-tivities (digital escape rooms e scavenger hunts)

Link a risorse digitali realizzate

<https://www.thinglink.com/video/1692978033658430244>

<https://www.thinglink.com/video/1712545697170981859>

Coinvolgimento e partecipazione degli studenti: considerazioni complessive

Nel precedente A.S., sempre utilizzando la metodologia della *gamification*, abbiamo realizzato delle *e-tivity* approfondendo la storia della “Notte di Taranto”, che nella storiografia italiana, fa riferimento all'attacco aereo inglese avvenuto nella notte tra l'11 ed il 12 novembre 1940 contro la flotta navale della Regia Marina italiana.

Sono stati realizzati dei prodotti in realtà aumentata che permettono la sovrapposizione delle immagini attuali del porto di Taranto con immagini, video, articoli relativi all'attacco avvenuto durante la Seconda Guerra Mondiale.

Una triste pagina, dimenticata o sconosciuta, che ha preso vita “aumentando” la realtà e arricchendola con altri documenti trovati nel *web*, *avatar* e altro.

Questo <https://mtvrs.io/CornsilkSwiftNoolbenger> ed altri *link* alle nostre *e-tivity* sulla Notte di Taranto sono eventualmente disponibili su *app Metaverse* studio.

Inoltre il progetto *Cultural heritage and gamification* è stato proposto a due gruppi di docenti e studenti spagnoli in *job shadowing* Erasmus presso la nostra scuola. E' rientrato anche nelle attività di *loleggoperché* e del Maggio dei Libri. In tal modo il carattere “glocale” del progetto di *Public History* è stato enfatizzato.

Il risultato atteso era quello di favorire la trasmissione delle conoscenze attraverso la *gamification* adottando tecniche di *game design*. Questo risultato è stato ampiamente perseguito. Non era invece stata preventivata la massiccia richiesta da parte dell'utenza di partecipare ad (o riproporre) attività di questo genere, sia da parte di altri alunni, che da parte degli stessi. Non ci sono stati reali ostacoli ad eccezione della costante mancanza di tempo per la realizzazione delle suddette attività. Una *e-tivity*, ben congegnata, studiata nei minimi dettagli, con quiz, indovinelli, integrazione di altre *app*, comporta un notevole dispendio di tempo ed energie per la sua creazione. Inoltre ogni *e-tivity* è perfezionabile e iterativa (soggetta a più maneggiamenti).

Uno degli aspetti più interessanti della *public history*, del quale ci siamo appropriati è stato, in contrapposizione all' approccio storiografico tradizionale, la partecipazione attiva da parte dei discenti e la multidisciplinarietà. Altro elemento che ha caratterizzato il nostro progetto è stato l'approfondimento della storia, in questioni che superano gli scopi puramente accademici e alti. Infine altro aspetto che non abbiamo trascurato è stato il collegamento del presente con il passato, del pubblico con il privato.