

a cura di
Beniamino Sidoti

CRESCERE CHE AVVENTURA

Un percorso con la storia a partire da un grande archivio dell'infanzia



edizioni la meridiana
p a r t e n z e

Hanno lavorato al progetto “Crescere che avventura”

Le attività del progetto sono state dirette da Lucia Nencioni, Francesca Conti, Emanuele Dattoli, Stefano Filipponi, con la supervisione del Direttore Generale degli Innocenti Annamaria Bertazzoni.

Del coordinamento organizzativo hanno fatto parte Lisa Innocenti, Riccardo Luciani, Martina Milani.

Lisa si è anche occupata della comunicazione e della grafica, insieme ad Ana Morales Gallego e Monica Matteuzzi. Al coordinamento delle attività nazionali si è dedicata Daniela Meridda.

Le attività educative sono state progettate e realizzate dagli educatori che con le scuole e nelle scuole hanno concretamente lavorato. In Toscana: Giancarlo Barzagli, Serena Bianchi, Stefania Ceni, Stefania Cottiglia, Ilaria Mele, Laura Moresi, Adele Pontegobbi, Lotar Sánchez, Caludia Tognaccini, Alessandra Zagli.

A Ivrea, Matera, Monza e Salerno: Vittoria Burton, Carlo D’Adda, Raffaella Gigantino, Federico Mariani, Paola Martino, Eustachio Martino, Michele Piastrella. I volontari di Wikimedia Italia, coordinati da Lorenzo Losa, hanno contribuito alla realizzazione delle attività educative.

L’ufficio stampa, coordinato da Lucia Nencioni, è stato seguito da Francesca Coppini.

Il settore Educazione ai media dell’Istituto degli Innocenti, coinvolto pienamente nel progetto, è coordinato da Francesca Conti e Emanuele Dattoli.

Le attività di ricerca nell’Archivio storico dell’Istituto degli Innocenti e di preparazione della mostra “Figli d’Italia” sono state seguite da Stefano Filipponi, Eleonora Mazzocchi, Lucia Ricciardi, Lucia Sandri.

La gestione organizzativa e amministrativa è stata seguita da Iris Andoni, Francesco Del Castillo, Stefano Griggio, Raffaella Iannucci e Paola Pili.

Beniamino Sidoti ha condotto la formazione degli operatori, coordinato la progettazione didattica e curato la redazione di questo volume e in particolare delle schede di attività.



Ringraziamenti

Il nostro ringraziamento principale va a Lucia Nencioni, che da capo Ufficio stampa e comunicazione dell’Istituto degli Innocenti, ha fortemente voluto questo progetto e l’ha seguito quasi fino all’ultimo.

Lucia ci ha lasciato nel marzo del 2013: ci ha lasciato però anche un’idea forte di infanzia, una possibilità concreta perché ragazzi e ragazze, bambine e bambini siano non solo oggetto di studio e di indagine, ma soggetto reale di comunicazione e di scoperta.

Il nostro sincero grazie anche a Marcella Logli, Segretario Generale Fondazione Telecom Italia che ha seguito con grande attenzione il progetto.

Ringraziamo per il contributo al lavoro di ricerca storica Cristina Cenedella, Direttrice del Museo Martinitt e Stelline di Milano, Alberta Gianquinto e Deborah Pase dell’Istituto Provinciale per l’infanzia Santa Maria della Pietà di Venezia.

Fra tutti i presidi delle scuole partecipanti un grazie particolare ad Alessandro Turchi, dirigente dell’IC San Tommaso D’Aquino di Salerno, che ha coinvolto nel progetto degli insegnanti e dei ragazzi fantastici.

Un ringraziamento infine a tutti i ragazzi e gli insegnanti delle scuole che sono venuti a trovarci all’Istituto degli Innocenti e che hanno realizzato, pubblicato e condiviso testi, foto, video, presentazioni, disegni e altre forme di narrazione sull’avventura della crescita.

a cura di **CRESCERE**
Beniamino Sidoti **CHE AVVENTURA**

Un percorso con la storia
a partire da un grande archivio
dell'infanzia

Con i contributi di

Alessandra Maggi, Marcella Logli, Stefano Filippini,
Eleonora Mazzocchi, Francesca Conti, Emanuele
Dattoli, Francesca Coppini, Lucia Sandri, Alessandra
Zagli, Adele Pontegobbi, Serena Bianchi, Stefania
Cottiglia, Ilaria Mele, Raffaella Gigantino, Martina
Milani, Michele Piastrella

edizioni la meridiana
p a r t e n z e

Indice

L'archivio storico e l'archivio del presente <i>Alessandra Maggi</i>	9
Il perché di una scelta <i>Marcella Logli</i>	11
Un progetto di storia e di storie	13

Parte Prima

METODOLOGIA

Dell'insegnare con le storie e con i giochi <i>Beniamino Sidoti</i>	19
La proposta IDI per l'educazione al patrimonio culturale <i>Stefano Filippini</i>	31
Il metodo IDI per la media education <i>Francesca Conti, Emanuele Dattoli, Beniamino Sidoti</i>	35
Il progetto Trool (Tutti i Ragazzi Ora On Line) <i>Francesca Conti, Emanuele Dattoli</i>	43
Ripplemarks, onde giovani di informazione <i>Francesca Coppini</i>	47
Museo e Archivio, un racconto a più voci <i>Stefano Filippini, Eleonora Mazzocchi</i>	49
L'Ospedale degli Innocenti attraverso le sue carte d'archivio <i>Lucia Sandri</i>	53

Parte Seconda

LABORATORIO

<i>Attività</i>	
Comunicare	63
Interpretare, inventare	71
Discutere	87
<i>Percorsi</i>	
Navigazione e sicurezza on-line <i>Beniamino Sidoti</i>	99

Una storia che lasci il segno	
<i>Alessandra Zagli</i>	102
Le fotografie di archivio e le storie per immagini	
<i>Alessandra Zagli</i>	104
La storia negli spazi che ci circondano	
<i>Alessandra Zagli</i>	106
Leggere l'infanzia	
<i>Adele Pontegobbi</i>	108
Storia e storie	
<i>Adele Pontegobbi</i>	110
Figli d'Italia. Un esempio di visita	
<i>Serena Bianchi, Stefania Cottiglia</i>	112
Identità, migrazione, lavoro: storie dall'Archivio	
<i>Ilaria Mele</i>	115
L'avventura di crescere: IO domani	
<i>Raffaella Gigantino</i>	117
Esplora e racconta. La mia Salerno	
<i>Raffaella Gigantino</i>	118

Parte Terza

TESTIMONIANZE

Com'è andata?	
<i>Martina Milani</i>	123
Diario di un fuori programma	
<i>Alessandra Zagli</i>	125
Crescere insieme per due anni: un'avventura mirabolante	
<i>Michele Piastrella</i>	128
Le applicazioni di gioco "Filza Game" e "MyFirenze"	
<i>Emanuele Dattoli, Stefano Filipponi</i>	131

La proposta IDI per l'educazione al patrimonio culturale

Stefano Filipponi

Quando nel 2004 l'Istituto degli Innocenti ha avviato il rinnovamento del proprio museo, uno degli obiettivi principali del progetto era costruire relazioni forti e dinamiche tra il patrimonio culturale creato dall'istituzione in sei secoli di storia e la sua identità attuale.

Lo strumento principale per raggiungere questo obiettivo è stata ed è ancora oggi il servizio educativo del nuovo museo, chiamato Bottega dei Ragazzi¹, creato nel maggio 2006.

La Bottega è il luogo in cui il museo costruisce ponti tra passato e presente, tra le collezioni e il pubblico. Da questa tessitura quotidiana di relazioni è nata la metodologia di educazione al patrimonio culturale proposta dagli Innocenti, che qui cercherò di presentare in sintesi.

Il nostro lavoro è cominciato con una riflessione approfondita sul concetto di *patrimonio culturale* elaborato a livello internazionale, determinante per definire il campo di azione del servizio educativo di un museo.

Nato a metà del Novecento per indicare l'insie-

me degli oggetti che per il pregio artistico o l'antichità meritano di essere conservati, il termine ha poi ampliato sostanzialmente il proprio significato, come possiamo verificare confrontando la Convenzione Unesco per la Protezione del Patrimonio Mondiale Culturale e Naturale del 1972 in cui il patrimonio è definito un insieme di monumenti, opere, costruzioni "di valore eccezionale"², con la Raccomandazione 1998 del Comitato dei ministri del Consiglio d'Europa per cui "il patrimonio culturale include ogni traccia materiale o immateriale dell'attività umana"³.

Infine il concetto ha finito per includere anche le interpretazioni che dei beni culturali vengono date da persone che non appartengono al gruppo ristretto degli esperti, come dichiara la Convenzione Unesco per la tutela del patrimonio culturale intangibile del 2003:

questo patrimonio culturale immateriale, trasmesso di generazione in generazione, è costantemente ricreato dalle comunità e dai gruppi in risposta al loro ambiente, alla loro interazione con la natura e alla loro storia e dà loro un senso d'identità e di continuità, promuovendo in tal modo il rispetto per la diversità culturale e la creatività umana⁴.

Le istituzioni culturali internazionali assegnano dunque al coinvolgimento attivo di pubblici ampi grande importanza per la conoscenza e la tutela del patrimonio culturale. In questo quadro è evidente la centralità che le attività educative dovrebbero avere nelle nostre politiche culturali, nei musei e nei territori, perché vale per i loro musei ciò che Jerome Bruner ha scritto per la scuola: "l'educazione è una delle principali espressioni dello stile di vita di una cultura, e non semplicemente una preparazione ad essa"⁵.

Abbiamo cercato di applicare questo approccio nel nuovo Museo degli Innocenti, dando alla Bottega dei Ragazzi un ruolo chiave nella definizione del suo progetto culturale.

La Bottega dei Ragazzi, appunti di metodologia

Prendere consapevolezza del ruolo strategico ricoperto dai servizi educativi significa prima di tutto abbandonare la dimensione ancillare loro riservata nei musei, in cui sono spesso periferici rispetto alle direzioni scientifiche e vengono visti solo come strumenti utili per aumentare l'affluenza del pubblico.

Molti sono gli approcci e gli strumenti che le attività di educazione al patrimonio hanno messo a punto: la Bottega ha definito *in itinere* la propria strada, relazionandosi con le realtà esistenti a livello internazionale.

Cerchiamo di operare proponendo diverse tipologie di attività, accomunate da una comune metodologia di progettazione, che riepilogherò per punti utilizzando come riferimento concreto una delle nostre attività, *Guarda che faccia*, progettata per la Bottega da Claudia Tognaccini, che coinvolgeva bambini e ragazzi della scuola primaria nella scoperta dell'*Adorazione dei Magi* di Domenico Ghirlandaio, esposta all'interno del Museo degli Innocenti.

Selezionare i contenuti culturali

L'educatore deve conoscere tutto il possibile del bene culturale su cui lavora, visto da più ambiti disciplinari, ma volendo costruire un dialogo è necessario per prima cosa selezionare i contenuti da mettere in gioco nell'attività, in base agli obiettivi educativi e alle caratteristiche del pubblico a cui ci si rivolge e alla tipologia dei partecipanti⁶. In questa fase l'educatore deve saper fare delle rinunce, per non sovraccaricare l'attività e lasciare ai partecipanti lo spazio per interagire con i contenuti proposti. Dobbiamo superare il modello compendiaro della visita guidata, nessuna

attività educativa potrà mai essere esaustiva, non è questo il suo scopo.

In *Guarda che faccia* sono stati selezionati due contenuti dell'opera, ricchi di potenzialità per l'attività: il suo legame con l'Ospedale degli Innocenti (attraverso i riferimenti all'edificio dell'ospedale, all'Arte della Seta che sosteneva l'istituzione, i ritratti del direttore e degli amministratori dell'ospedale), l'abilità di Ghirlandaio come ritrattista (testimoniata nel dipinto dai ritratti dei committenti e del suo autoritratto).

Definire un set narrativo

Solitamente in Bottega le attività cominciano con un racconto e una messa in scena in un luogo diverso da quello che ospita il bene culturale su cui si lavorerà.

Questa introduzione determina la cornice narrativa di tutta l'attività, al cui interno si troveranno l'educatore, il pubblico e i beni culturali coinvolti. Anche in questo caso, è fondamentale "lasciare spazio"; l'educatore non deve occupare tutta la scena ma piuttosto deve saper ricoprire più ruoli: sceneggiatore, regista, attore, pubblico.

Trattandosi di un racconto che va poi "in scena" coinvolgendo tutti i partecipanti, è essenziale tenere conto in questa fase degli aspetti logistici (numero dei partecipanti, tempi di spostamento, dimensione e natura degli spazi, ecc.).

In *Guarda che faccia* la cornice narrativa è costruita intorno alla figura del pittore. Prima di vedere l'opera i ragazzi scoprono questo personaggio, la sua abilità nell'inserire i ritratti dei committenti all'interno delle scene rappresentate e l'abitudine a raffigurare nelle opere anche se stesso. Scoprono anche il suo volto, attraverso una stampa di grande formato che raffigura l'autoritratto inserito da Ghirlandaio negli affreschi che decorano la cappella maggiore di Santa Maria Novella.

Esplorare le possibilità dei materiali

Nelle prime due fasi della progettazione l'educatore immagina, analizza, pianifica. Il risultato di questo processo razionale va verificato e arricchito utilizzando i sensi, a partire dal confronto fisico con il bene culturale su cui stiamo lavorando. La connessione visiva tra contenuti diversi è diventata esperienza comune per tutti noi, siamo invece sempre meno abituati ad esercitare uno sguardo prolungato, approfondito, sulle cose. Anche per questo è fondamentale che l'educazione al patrimonio sia basata sul confronto diretto con gli oggetti, con la loro capacità di raccontarci cose e con la nostra capacità di interrogarli.

Normalmente nelle nostre attività c'è sempre un momento in cui i partecipanti vengono chiamati ad avere anche un rapporto diretto con i materiali, attraverso attività manuali che gli permettano di esprimersi individualmente e allo stesso tempo di ripercorrere attraverso il coinvolgimento fisico i contenuti fondamentali condivisi nella prima parte dell'attività.

In *Guarda che faccia* dopo il racconto introduttivo i ragazzi vanno a vedere il dipinto per cercare l'autoritratto di Ghirlandaio e verificare le capacità di questo pittore come ritrattista.

Avendo un obiettivo commisurato alle loro competenze iniziali, i ragazzi iniziano così a esplorare l'opera. La ricerca dei ritratti comporta un'analisi dei personaggi rappresentati, con la scoperta dei rapporti tra il dipinto e l'ospedale, luogo di accoglienza dei bambini voluto e gestito dall'Arte della Seta.

Dopo aver visto il lavoro di Ghirlandaio, ai ragazzi viene proposto di fare proprio lo sguardo dell'artista (secondo modalità che cambiano in riferimento all'età e al numero dei partecipanti) andando in Bottega a dipingere il loro autoritratto.

Vengono portati in una sala diversa da quella in

cui l'attività è cominciata, ora sono in una Bottega d'artista e l'educatore è il loro maestro di pittura. Ognuno di loro ha la sua postazione con foglio, colori e specchio, l'attività può così cominciare.

Guidare il gioco, mettersi in gioco

Dopo il lungo lavoro di progettazione, nel momento di realizzare le attività l'educatore deve vivere un sano sdoppiamento tra la fedeltà al progetto pianificato e la disponibilità ad accogliere (e gestire) le variazioni e gli imprevisti legati all'interazione con i partecipanti, che rappresenta un valore in sé e come tale deve essere ricercata. Per garantire l'equilibrio tra queste due necessità è fondamentale che in fase di progettazione si pianifichino i momenti in cui dare più spazio al contributo e alla creatività dei partecipanti.

In *Guarda che faccia*, come in tutte le attività della Bottega, tutte le fasi vedono un dialogo con i ragazzi ma il loro momento di espressione più libera è in laboratorio, con la realizzazione dell'autoritratto e la sua presentazione al resto del gruppo.

Nel decidere come raffigurarsi i ragazzi operano in piena libertà ma allo stesso tempo rivivono le dinamiche raccontate in relazione al dipinto di Ghirlandaio: la volontà di rappresentarsi del committente, la scelta dell'espressione e dell'abito legata ai significati che si vogliono trasmettere. Nella ricerca di questo difficile equilibrio tra espressione di sé e conoscenza del patrimonio culturale, instabile ma pieno di potenzialità educative, sta il cuore della metodologia della Bottega dei Ragazzi.

Museo e archivio, un racconto a più voci

Stefano Filipponi, Eleonora Mazzocchi

Sei secoli di attività a favore dell'infanzia e delle famiglie hanno lasciato all'Istituto degli Innocenti un patrimonio culturale ricchissimo e unico.

L'aspirazione dei fondatori a realizzare un luogo bello, dedicato all'accoglienza dell'infanzia abbandonata, portò alla costruzione dell'edificio progettato con linguaggio nuovo e coltissimo da Filippo Brunelleschi, considerato la pietra miliare del Rinascimento in architettura.

Un legame tra bellezza e cura poi rinnovato grazie all'intervento di grandi artisti come Luca della Robbia, Ghirlandaio e Piero di Cosimo che realizzarono capolavori sia per i luoghi riservati ai nocentini sia per gli ambienti di rappresentanza, come i putti di Andrea della Robbia posti in facciata che accolgono ancora oggi chi arriva agli Innocenti.

L'attenzione nei confronti della conservazione delle memorie legate all'attività assistenziale – re-taggio delle abilità nella raccolta dei dati che accomunava i grandi mercanti dell'Arte della Seta patroni dell'istituzione – hanno creato un importante patrimonio archivistico che documenta le attività quotidiane degli Innocenti.

Le vicende relative all'archivio storico sono presentate in questa pubblicazione nel saggio di Lucia Sandri¹, mentre un breve *excursus* sulla storia del patrimonio storico artistico è contenuto in questo contributo.

Dipinti e sculture hanno continuato ad abitare naturalmente gli ambienti dell'istituzione per cui erano state ideate, fino alla prima musealizzazione di fine Ottocento, un intervento “di tutela” strettamente collegato alla disastrosa alienazione di molte opere d'arte avvenuta nel 1853 per volontà del Commissario dell'ospedale Carlo Michelagnoli, vessato da gravi difficoltà economiche.

Della vicenda rimane un'importante testimonianza in una comunicazione del Ministro degli Interni del Granducato di Toscana, Leonida Landucci, che autorizza la vendita ma richiede a Michelagnoli di “provvedere alla più conveniente conservazione” di alcune opere giudicate non alienabili in virtù del loro valore “quando non si preferisca depositarli o nella Galleria o nell'Accademia di Belle Arti, ove saranno contrassegnati in modo da denotare che la proprietà di essi appartiene al luogo pio”².

Al momento non sappiamo se Michelagnoli sia stato convinto o costretto dalla richiesta del Ministro, di certo negli anni successivi sono documentati una serie di restauri e spostamenti di opere che portano nel 1890 all'apertura del museo, in tre sale al pianterreno, nell'area dell'odierno cortile delle donne³. Il primo allestimento proponeva 67 opere, come documenta la stima eseguita da Alessandro Mazzanti nel 1891⁴, selezionate e distribuite con l'intenzione di allestire una quadreria, in linea con quanto l'Ospedale di Santa Maria Nuova aveva fatto pochi anni prima in alcuni locali dell'odierna via Portinari⁵.

Successivamente l'allestimento si arricchì a seguito dell'inserimento di altre opere di proprietà degli Innocenti o donate all'istituzione, tra cui

dipinti di artisti contemporanei⁶. Le guide pubblicate nel 1920 e nel 1926 documentano il progressivo ampliamento del museo, risistemato dal Segretario Generale dell'ospedale Ugo Cherici, che acquisì in quegli anni opere importanti come l'*Adorazione dei Magi* di Domenico Ghirlandajo e il *San Giovanni Evangelista* oggi attribuito a Simone Talenti⁷, ma anche oggetti legati alla storia e alle attività dell'ente, tra cui alcuni materiali molto recenti⁸.

Il secondo momento chiave nella storia del museo è l'allestimento realizzato nel 1971 da Luciano Berti e dall'architetto Guido Morozzi nella galleria soprastante il portico di facciata, nell'ambito del generale progetto di restauro del complesso monumentale. Un intervento nato certamente sulla spinta dell'alluvione che pochi anni prima aveva lambito gli ambienti al piano terra che ospitavano il museo ottocentesco⁹, a cui va riconosciuto il grandissimo merito di aver messo in sicurezza le opere esposte e di aver razionalizzato il precedente ordinamento. Ma con una selezione, effettuata da un punto di vista prevalentemente storico artistico, che "ha anche accantonato un po' troppo bruscamente un materiale che costituiva il tessuto connettivo della storia dell'Ospedale", come notava Luciano Bellosi già pochi anni dopo l'apertura¹⁰.

Al progetto museologico di Berti corrisponde pienamente l'intervento museografico di Morozzi che disegna uno spazio museale separato dal resto del complesso monumentale, con un voluto isolamento del "luogo delle muse" ottenuto anche a costo di alterare la struttura architettonica della galleria ed escludere dalla fruizione gli spazi ad essa connessi¹¹.

La conservazione di questo patrimonio culturale è dunque passata attraverso operazioni di tutela distinte per competenza tra museo, archivio e complesso architettonico; nel 2004 l'Istituto ha

deciso di ricostruire e valorizzare i profondi legami che ne uniscono le diverse parti attraverso un nuovo progetto museale capace di raccontare la storia degli Innocenti e le storie delle bambine e dei bambini accolti nel corso del tempo.

Un progetto che, prima di approdare alla sua versione definitiva attualmente in corso di realizzazione¹², è stato messo a punto e verificato realizzando ricerche, pubblicazioni, apparati di supporto alla visita, esposizioni temporanee che hanno approfondito la fondazione degli Innocenti nell'ambito del sistema assistenziale fiorentino¹³, la vita quotidiana dei bambini nel Rinascimento¹⁴, i rapporti tra l'ospedale e il governo cittadino fino alla fine del Seicento¹⁵, le vicende storiche della comunità femminile tra Seicento e Settecento¹⁶.

A questo percorso di costruzione del museo, che ha elaborato una narrazione corale riunendo i punti di vista di discipline diverse, si legano anche le attività realizzate nell'ambito del progetto "Crescere che avventura" (CCA).

La mostra *Figli d'Italia*¹⁷, dedicata ai primi cinquant'anni dell'Italia unita, ci ha permesso di misurarci con la narrazione della storia più recente degli Innocenti, lavorando su materiali che erano rimasti esclusi dal progetto museale del 1971.

L'esposizione ha fornito anche l'occasione per studiare e restaurare una preziosa raccolta di fotografie dell'ospedale realizzate ai primi del Novecento dalla ditta Giacomo Brogi.

Il lavoro sui materiali d'archivio ha così permesso di ricostruire la storia dell'istituzione dopo l'Unità, il suo ruolo nella definizione di un progetto assistenziale nazionale per l'infanzia centrato sulla riduzione degli abbandoni e il sostegno alle madri sposate e nubili.

Coerentemente con l'impostazione del nuovo museo, la ricostruzione delle vicende generali dell'as-

3

Il metodo dei fogliettini

da Mario Lodi

La storia realizzata con il “c’ero anch’io” (ma anche con altri giochi, o una storia vera) può essere raccolta e trascritta per successive attività. Quando si è capito bene come funziona il gioco, si può anche utilizzare per affrontare discussioni su cose realmente avvenute: in questo caso diventa un efficace gioco di dopogioco.

Personalmente, sconsiglio l’uso di un registratore per “tenere traccia” della storia. Meglio invece provare a ricostruirla insieme, a partire da quello che ci ricordiamo. Io adotto un metodo mutuato da Mario Lodi: passato un po’ di tempo dall’invenzione della storia (come abbiamo fatto noi... ma anche solo dopo una settimana!), distribuimo dei post-it; ognuno scrive su un foglietto una scena che si ricorda della storia inventata insieme. Chi si ricorda più scene usa più foglietti; la descrizione può anche essere molto semplice e sintetica. Raccogliamo tutti i foglietti e li attacchiamo a una parete (o a un cartellone), in modo da riportare da sinistra a destra l’ordine cronologico della narrazione, attaccando le diverse scene in successione. Le diverse descrizioni di una scena le riportiamo invece in verticale, sulla stessa colonna; da sinistra a destra si leggerà quindi la storia, dall’alto al basso le varianti di una scena. Una volta che abbiamo attaccato tutti i foglietti, leggiamo quanto raccolto, correggendo eventuali sbagli (affidandoci alla memoria dei partecipanti, ancora una volta), e offrendo a chi lo desidera la possibilità di aggiungere scene mancanti (se si vuole). Quindi, si sceglie, colonna per colonna, la descrizione migliore della scena (o la si riscrive tenendo conto dei diversi foglietti). A questo punto abbiamo ricostruito la nostra storia in maniera puntuale (ma incompleta: poco male, si vede che quello che nessuno si ricordava non era così importante!), con in più il vantaggio di averla già suddivisa in scene. Ogni scena potrà quindi essere affidata a un gruppo o singolo perché venga trascritta, ampliata o illustrata per un eventuale pubblicazione.

8

Il racconto in scatola

Chi: due gruppi distinti di persone, di almeno 7 persone per gruppo

Cosa: immaginare chi ha mandato un messaggio non verbale e cosa ha voluto dire

Dove: in un posto tranquillo

Quando: in due tempi, con un intervallo che consenta di mettere insieme gli oggetti

Perché: per verificare la conoscenza del gruppo, per ragionare intorno a ciò che trasmettiamo agli altri

Istruzioni per l'uso

Perché questo gioco funzioni occorrono almeno due gruppi (due sezioni diverse, una quarta e una quinta, due scuole nello stesso istituto comprensivo, due “regni”, adulti e bambini...).

Prima di tutto si mettono insieme le scatole: ogni partecipante del primo gruppo si descrive (anonimamente) tramite tre piccoli oggetti (foto, ricordi, documenti), che verranno messi nella scatola (non devono perciò essere troppo preziosi). La persona dovrebbe dire perché ha scelto proprio quegli oggetti, possibilmente per iscritto per un futuro confronto: se il mittente non potrà essere presente, è essenziale raccogliere la sua testimonianza.

I tre oggetti vengono chiusi nella scatola senza alcuna altra indicazione. Le scatole vengono quindi recapitate all'altro gruppo, da cui potremo anche eventualmente ricevere in cambio altrettante scatole (una più, una meno). Distribuiamole e chiediamo di immaginare chi ce le ha spedite e cosa ha voluto raccontarci.

Può essere utile dare una traccia di lavoro, con alcune domande: Che oggetti si trovano nella scatola? Chi è il mittente (*quanti anni ha, da quanto sta in zona, che lavoro fa, che gusti ha, come si chiama, prova a farne un ritratto...*)? Che storia vi ha voluto raccontare (*Provate a capire, dagli oggetti scelti, che parte della sua vita vi ha voluto raccontare questa persona... cosa significano questi oggetti per voi?*)? Immaginate di proporre uno scambio: quale di questi oggetti terrestri e cosa daresti in cambio?

Note

Lo scopo del gioco non è mai semplicemente “indovinare”, quanto immaginare e provare a capire da indizi, e dire cosa sentiamo noi... la comunicazione è una strada a doppio senso di marcia.

A fine gioco potremo riflettere su quanto apprendiamo e quanto immaginiamo a partire da oggetti: è quanto fanno nel proprio lavoro storici e archivisti quando hanno a che fare con “fonti materiali”.

3

Reti di istituzioni

Chi: un gruppo, anche un piccolo gruppo

Cosa: dire con quante istituzioni abbiamo interagito da quando ci siamo alzati

Dove: ovunque, serve una lavagna o un cartellone su cui scrivere

Quando: il gioco dura mezz'ora e può servire per avviare una discussione

Perché: per capire il concetto di istituzione, per immaginarsi storie basate sulle istituzioni

Istruzioni per l'uso

Ogni nostra interazione sociale è anche interazione con le istituzioni, ogni archivio in buona parte documenta le relazioni tra istituzioni. Questa breve attività mira a metterle in luce, in due tempi che possono anche diventare due attività separate.

Scegliamo un volontario: oppure eleggiamolo con un criterio qualsiasi, come la persona che è arrivata oggi da più lontano.

Chiediamo: da quando si è svegliato, stamattina, con quante istituzioni ha interagito? Per esempio, ha usato il telefono? Ha preso un mezzo pubblico? Ha evitato o incontrato un vigile? Si è connesso alla rete? È stato ripreso da una telecamera di sorveglianza? Prendiamo appunti, in modo che tutti possano vederli.

Cos'è un'istituzione? Per noi, adesso, è una struttura complessa: qualcosa che fa delle cose non per un singolo, ma a disposizione di molti – in questo senso è un'istituzione un'amministrazione pubblica, ma anche una compagnia di trasporti, una rete telefonica, un provider, un acquedotto, una scuola...

Quando ci accorgiamo delle istituzioni? Di solito, quando non funzionano.

Proviamo a immaginarci delle storie a partire dalle istituzioni incrociate dal volontario: immaginiamoci che non funzionino, come in un mondo dove tutte le telecamere sono unificate, e tutti siamo controllati. O un mondo in cui la banca decide che i debiti pubblici vanno pagati da poche persone scelte a sorte (e se fossimo noi?).

Dopo, ma possiamo farlo anche prima, proviamo a vedere, a partire dai documenti in mostra o in catalogo, o dopo la visita, quante sono le istituzioni con cui era ed è collegato l'Istituto degli Innocenti. Anche qui, quali sono quelle che vediamo di più? Perché?

3

Le fotografie di archivio e le storie per immagini

Alessandra Zagli

A chi si rivolge: scuola secondaria di primo grado (classi terze, quarte e quinte)

Quanti incontri: 7

Collegamenti disciplinari: Storia, Geografia, Narrativa, Storia dell'Arte, Educazione alla cittadinanza

Descrizione

Questo percorso parte dalle fotografie per parlare di storia della Fotografia ma soprattutto di Educazione Visiva. Nella sua declinazione pratica è stato provato a partire dalle fotografie presenti nell'archivio dell'Istituto degli Innocenti (quelle più antiche e quelle più recenti), ma si presta a essere declinato sulla base di altre collezioni, raccolte o mostre di foto "quotidiane" e non strettamente "d'autore".

Il filo conduttore del percorso è di tipo narrativo: quali regole governano il racconto per immagini? Cosa suggeriscono le immagini? Come si può produrre un foto-racconto?

In una società dell'Immagine come la nostra, l'alfabetizzazione all'uso dell'immagine è importante quasi quanto una prima lingua. Imparare quanti significati può comunicare una semplice immagine ci renderà più consapevoli del flusso di foto private che ogni giorno pubblichiamo nei social network e ci farà trattare questo materiale con la giusta attenzione.

Attività proposte

Il percorso si articola in sette sessioni di un paio d'ore circa.

Il primo incontro inizia con una presentazione del laboratorio, del modo in cui lavoreremo, e del progetto più generale in cui è inserito (come è stato nel caso di "Crescere che avventura"). Subito restituiamo la parola con un gioco, costruendo un ragionamento collettivo sul tema "la Storia" utilizzando gli *Alberi per discutere*. L'incontro si conclude con una discussione sulla scrittura collettiva e sui vantaggi del poter aggiungere il proprio contributo partendo dai concetti che più ci hanno stimolato, dando così il miglior contributo possibile al lavoro comune.

Nel secondo incontro si distribuiscono le fotocopie delle foto di alcuni spazi dell'Istituto scattate dallo Studio Brogi per l'Esposizione Universale di Parigi. Ai ragazzi, sulla base dell'introduzione fatta nel primo incontro, viene chiesto di osservare le immagini e di commentarle. Il racconto contenuto in queste immagini è senza protagonista: i bambini. Agendo sulle foto con la tecnica del collage abbiamo iniziato ad affrontare alcune tematiche legate all'immagine: il rapporto fra gli spazi e la loro rappresentazione e la storia dei primi anni della fotografia quando, ormai liberati dalla schiavitù della matita e dei pennelli, ci siamo lanciati nella catalogazione del mondo.

Lo stesso espediente può essere utilizzato per altri edifici e in particolare per le istituzioni, proponendo foto d'epoca, e lasciando i ragazzi liberi di interpretarle anche in maniera ingenua.

Il terzo incontro prevede la visita al luogo scelto (nel nostro caso, l'Istituto degli Innocenti) durante la quale i ragazzi, mentre scoprono l'istituto e la sua funzione nella storia, cercano di ri-scattare la fotografia su cui hanno lavorato con il collage.

Nel quarto incontro verranno messe a confronto le foto scattate dai ragazzi con quelle visionate nel secondo incontro: gli spazi hanno cambiato destinazione e molto spesso risultano anche stravolti architettonicamente. Partendo da questo confronto si parlerà dello studio del territorio tramite le fotografie e della capacità che queste hanno nel descriverne i cambiamenti (esempi: Farm Security Administration, Mission Heliographic e la Mission photographique de la DATAR, 1984-1988), se archiviate e confrontate nel tempo. Si prosegue con il *Racconto nella foto* per discutere sulla lettura delle immagini: questa non è quasi mai univoca, ognuno di noi vi proietta sempre qualcosa del proprio vissuto. La fotografia può quindi essere verità e finzione allo stesso tempo. Sapere il motivo per cui una foto (o un corpo di foto) viene scattata è il primo passo per riuscire a interpretare un'immagine. Il quinto incontro inizia con la *Notizia senza fili* per far riflettere i ragazzi sull'importanza delle fonti e aumentare la loro consapevolezza circa il loro modo di essere produttori di storie. Nel nostro caso abbiamo proseguito analizzando delle foto d'artista (George Tatge, sempre sull'Istituto degli Innocenti) e confrontandole con quelle storiche del secondo incontro. Si prosegue guardando le fotografie scattate all'Istituto da George Tatge (fotografo contemporaneo), riflettendo insieme sulle differenze. L'incontro si conclude con l'ideazione collettiva di una storia: il gioco del *C'ero anch'io*. Nel sesto incontro il tema dell'interpretazione delle immagini verrà ripreso grazie alla tecnica del *Photolangage*. Si prosegue poi con il *Metodo dei fogliettini* cercando di ricostruire tutti insieme il racconto nato dal *C'ero anch'io*. La riduzione del racconto ai minimi termini sarà funzionale alla costruzione dei racconti fotografici dei ragazzi. Si seguono così i ragazzi nell'ideazione della scaletta relativa alle loro storie ricordando loro che gli eventi dovranno essere facilmente fotografabili (o di facile reperimento su internet). Nell'ultimo incontro si monteranno i foto-racconti dei ragazzi come se fossero delle strisce a fumetti (con le relative didascalie dove necessario). Ai ragazzi verrà poi chiesto di parlare del proprio lavoro e infine di dividerlo sulla piattaforma Web del progetto.

Per proseguire

Per portare avanti il lavoro sull'educazione visiva iniziato durante il laboratorio si possono stimolare i ragazzi a riflettere sulle immagini che corredano alcune notizie importanti. Sarà interessante discutere sul rapporto fra testo scritto e fotografia a corredo, capire quando la fotografia aggiunge soltanto "l'immagine" di quello che viene descritto nel testo oppure quando da sola riesce a raccontarci qualcosa. In generale si dovrebbero spingere i ragazzi a non subire passivamente le immagini che li circondano giornalmente: ogni immagine ha uno scopo che è importante analizzare per decifrarne meglio il messaggio. Nell'insegnamento della Storia le immagini possono essere utilizzate in vari modi. Si possono utilizzare le fotografie iconiche per commentare alcuni passaggi storici importanti (la foto della bambina in fuga dal napalm durante la guerra in Vietnam di Nick Ut, quella dei soldati Americani che issano la bandiera a stelle e strisce dopo la battaglia a Iwo Jima in Giappone di Joe Rosenthal, ecc.) e iniziare così una discussione su informazione e propaganda. L'altra possibilità è quella di visionare film storici grazie ai quali i ragazzi riescono ad immedesimarsi meglio negli eventi che stanno studiando. Esempi interessanti sono rappresentati dai due film di Clint Eastwood che parlano dello stesso avvenimento storico da due punti di vista opposti: *Letters from Iwo Jima* e *Flags of our fathers*.

Cosa significa un archivio (sì, un archivio!!!) per un adolescente o per un preadolescente? Cosa si può fare per rendere gli studenti capaci (e curiosi) di lavorare direttamente sulle fonti?

Il concetto centrale dell'intervento educativo proposto in queste pagine sta nella convinzione che si possano trasformare le carte impolverate di un archivio in uno scrigno inesauribile di scoperte. In un'avventura.

Avventura come soggettività che si rivela nella dinamica "narrativa", che dà senso alle storie e ai racconti delle persone non solo degli avvenimenti. E l'avventura è anche coinvolgimento, esperienza, partecipazione, insomma, educazione attiva, in cui il gioco svolge un ruolo centrale.

Si parte da un'esperienza concreta, il progetto "Crescere che avventura", promosso dall'Istituto degli Innocenti di Firenze, ma per suggerirne la replicabilità: avanti, allora, a chiunque voglia provare a lavorare, nella scuola o in un contesto educativo, a partire dalle fonti, siano esse un archivio (e ci sono tanti archivi da scoprire, da aprire, nel nostro paese) o un insieme di racconti orali, un patrimonio bibliotecario coerente o un insieme di documenti.

Dalla "metodologia" al "laboratorio" (attività e percorsi) troverete, come in un kit completo, tutte le indicazioni utili a costruire un vostro percorso. L'obiettivo resta lo stesso: far parlare le carte, anzi farle cantare. Perché ascoltando la voce della storia, si coglie il filo del presente. E di ciascuno di noi.

Beniamino Sidoti si occupa di giochi (come consulente, organizzatore, giornalista e formatore) e di storie cioè, in particolare, di lettura, scrittura, animazione e narrazione.

Con la meridiana ha pubblicato *Inventare destini. I giochi di ruolo per l'educazione* (2003) e *Giochi con le storie. Modi, esercizi e tecniche per leggere, scrivere e raccontare* (2008).

In copertina disegno di Fabio Magnasciutti

Euro 15,00 (I.i.)

ISBN 978-88-6153-362-2



9 788861 533622