

Nell'ambito del Distretto Culturale Evoluto di Monza e Brianza con il patrocinio di Regione Lombardia e dell'Ufficio Scolastico per la Lombardia di Monza e Brianza



IL MUST
Museo del territorio vimercatese

PRESENTA

Imparare divertendosi...è UN MUST!

Corso di aggiornamento per insegnanti delle Scuole Primarie e Secondarie di 1° grado

a cura di Raffaele Mantegazza,
docente di pedagogia interculturale presso
l'Università degli Studi Milano-Bicocca



PRESENTAZIONE

La visita di una classe al museo può essere un'occasione per una lezione divertente, un momento di confronto con documenti e percorsi didattici; ma può anche essere l'occasione per riflettere sulla didattica nel suo complesso e per ripensare alla programmazione sotto lo stimolo di spunti pedagogici ed educativi.

Nell'ambito del Distretto Culturale Evoluto di Monza e Brianza, il MUST ha organizzato un corso rivolto agli insegnanti delle scuole primarie e secondarie di I grado per coinvolgere più a fondo la comunità scolastica nei temi dell'educazione al patrimonio storico e artistico, offrendo il museo come "risorsa laboratoriale", mettendo in gioco (sul tavolo) le proprie attività, competenze, strumenti, per condividerli con gli insegnanti.

L'obiettivo raggiunto dal corso è stata la definizione di una cornice pedagogica comune fra museo e scuola, atta a promuovere un'azione educativa che non si limita all'intervento didattico presso il museo ma inizia e continua a scuola, il luogo per eccellenza dove si impara ad imparare.

Raffaele Mantegazza

Professore associato di Pedagogia Interculturale presso la facoltà di Scienze della formazione dell'Università di Milano Bicocca.

Ha indagato tra l'altro l'uso pedagogico dei fumetti e l'educazione sportiva. Si occupa del possibile utilizzo pedagogico della letteratura di fantascienza, della pedagogia ambientalista ed animalista e del rapporto tra arte ed educazione.

Ha pubblicato tra l'altro *Pedagogia della morte. Esperienza della fine ed educazione al congedo* (Troina, 2003), *Sana e robusta costituzione. Percorsi educativi nella Costituzione Italiana* (Meridiana, 2005), *Manuale di didattica interculturale. Tracce, pratiche, politiche per l'educazione alla differenza* (Angeli, 2006), *Pensare la scuola. Contraddizioni e interrogativi tra storia e quotidianità* (Bruno Mondadori, 2006), *L'educazione e il male* (Angeli, 2008), *Educazione e poesia* (Troina, 2009), *Cittadini e cittadine del cosmo* (libro di testo per la scuola media inferiore) (Giunti, 2010), *Fra il marzo e il giugno della vita* (Elledici, 2011), *Nessuna notte è infinita. Riflessioni e strategie per educare dopo Auschwitz*, (Angeli, 2012).

1° INCONTRO
GIOVEDÌ 4 APRILE 2013
TRACCE DI UNA PEDAGOGIA ATTIVA

Se il museo deve essere un ambiente per apprendere, esso deve stimolare quella *pedagogia attiva* che, almeno da Dewey in poi, propone l'esperienza del bambino e del ragazzo come centrale per qualsiasi processo educativo. Il primo incontro inquadra l'intero corso all'interno della cornice teorica di un rinnovato attivismo.

INTRODUZIONE

«La scuola deve essere un pubblico sanatorio, una pubblica palestra, un pubblico parlatorio, un pubblico centro d'illuminazione, un pubblico laboratorio, una pubblica fabbrica di virtù, un'immagine dello Stato, una piccola amministrazione piena di esercizi per la condotta della casa in una piccola Repubblica, una piccola chiesa, un piccolo paradiso pieno di delizie e di passeggiate amene, di spettacoli e di colloqui sia improvvisati per divertire sia intorno agli argomenti proposti per indurre alla riflessione. E poi dibattiti per chiarire questioni, e redazioni di lettere, e infine rappresentazioni di drammi per procurarsi un'onesta libertà di parola».



Il professor Raffaele Mantegazza introduce la lezione frontale di carattere teorico, partendo dall'antica citazione, di circa 450 anni fa, del filosofo boemo **Giovanni Amos Comenio**, fondatore della psicologia moderna e teologo impegnato nell'educazione religiosa.

La scuola, afferma, è un contenitore di vita, deve distinguersi e restare scuola senza emulare il Parlamento, la Repubblica, la Chiesa.

Il corso nasce dall'importanza assoluta che riveste oggi, ancor più di ieri, l'**esperienza scolastica**. La scuola assolve un ruolo estremamente strategico all'interno del sistema sociale ma fa fatica attualmente a trovare la specificità del suo incidere sulle vite dei bambini, dei ragazzi, degli adolescenti o dei giovani nel caso delle università.

I due interlocutori di questo corso sono il mondo delle scuole, rappresentato dagli *insegnanti* partecipanti, e il *museo MUST* di Vimercate. L'idea di questo corso è vedere se il museo può proporre alle

scuole una **pedagogia specifica** e non una didattica specifica, al fine di offrire interessanti spunti di riflessione sul metodo educativo proposto. Musei molto territoriali, piuttosto piccoli come questo, devono caratterizzarsi per l'aspetto pedagogico e educativo, per l'approccio alla storia, al documento locale. Il *territorio vimercatese* è cornice e strumento della metodologia cui il MUST rivolge la propria attenzione.

La *struttura del corso* prevede sei appuntamenti di tre ore.

Il primo è d'inquadramento teorico, utile per sapere le fondamenta pedagogiche generali nelle quali s'inserisce il corso. Gli incontri successivi, dal secondo al quinto, sono completamente differenti nel setting entro cui sono strutturati.

La prima parte degli incontri prevede che gli insegnanti, rivestiti i panni degli alunni, compiano un'esperienza diretta sperimentando in prima persona alcuni percorsi del museo.

Durante la prima parte della lezione il docente compie un'attenta osservazione di ciò che accade prendendo appunti senza interferire in alcun modo sul momento esperienziale vissuto dagli insegnanti.

Nella seconda parte il conduttore del corso interviene guidando la riflessione attorno alla possibilità di generalizzazione pedagogica e didattica delle proposte presentate dagli operatori museali agli insegnanti.

La *programmazione delle lezioni* si snoda in temi quali:

- **La lettura del documento e del contesto storico**
- **L'utilizzo delle testimonianze e del racconto**
- **Il gioco e l'attivazione del bambino e del ragazzo**
- **Le visite sul territorio**

Il sesto e ultimo incontro serve, infine, per tirare le somme del lavoro svolto, una ricostruzione e discussione rispetto a quanto accaduto durante lo svolgimento del corso.

L'ESPERIENZA

Tutta la pedagogia del museo è basata sull'esperienza, la parola-chiave scritta idealmente su tutte le "tavole della legge del MUST" è l'**esperienza**. Non tutte le esperienze però possono dirsi educative.

Che cosa fa di un'esperienza particolare un'esperienza educativa?

L'esperienza educativa è un sottoinsieme di un campo più ampio: il campo dell'esperienza. Noi possiamo fare un'esperienza ma non esserne però educati. Ciò vuol dire che anche un bambino dopo aver visitato il MUST può uscire dal museo e non imparare assolutamente nulla, ma non perché è distratto, non perché non si è soffermato a osservare a sufficienza nelle sale ciò che è esposto ma perché non ha vissuto un'esperienza educativa.

Non si può parlare di esperienza senza citare **John Dewey**, pedagogista, sociologo, filosofo statunitense del '900. Ha scritto diversi testi in merito, "Educazione ed esperienza", "Democrazia e educazione", affermando che: *«L'esperienza consiste in primo luogo nelle relazioni attive che sussistono tra un essere umano e il suo ambiente naturale. Proprio nella misura in cui si scorgono dei nessi tra ciò che accade alla persona e ciò che essa fa in risposta, e fra ciò che essa fa al suo ambiente e ciò che questo fa ad essa in risposta, le azioni della persona e le cose circostanti acquistano significato»*. L'esperienza, dunque, non è soltanto una pura registrazione di ciò che accade, quantificata e misurata come fosse un modello unico per tutti ma la personale relazione che s'instaura tra l'essere umano e il suo ambiente naturale. Questo tipo di osservazione crea un primo problema squisitamente pedagogico perché non esisteranno mai due persone che faranno la stessa esperienza. L'elemento più difficoltoso e allo stesso tempo più affascinante per un insegnante è di avere una classe di venti bambini con venti esperienze differenti.

Come si fa quindi a educare attraverso l'esperienza se ogni bimbo, ogni persona, per definizione deweyana, vive un'esperienza in modo sempre soggettivo? Dobbiamo considerare che i bambini sono diversi nell'ascolto, nella lettura, nella capacità di acquisire dei dati ma, soprattutto, nel modo di reagire attivamente. Non esiste esperienza, e così anche educazione, se non c'è una rielaborazione personale del soggetto che porta a una qualche risposta. Non dobbiamo pensare a un'educazione depositaria perché senza risposta attiva non solo non c'è educazione, ma non c'è proprio esperienza; anche il silenzio è una risposta, pensare e ragionare sono delle risposte.

Noi esseri umani non possiamo mai accettare la frase "E' così perché è così". Come dice **Ernst Bloch**, filosofo ebreo del '900: *«L'uomo è al mondo come essere aperto che non accetta mai le chiusure tautologiche»*. Il mondo non ha senso e non ha neanche il non senso, è l'uomo che attribuisce una dimensione di significato al mondo e all'esperienza. L'esperienza non è solo fare ma è anche e soprattutto dar significato a quello che fai, dare significato a un mondo che chiede un'attribuzione di significato. **"A = A"** non basta perché un essere umano vuole un conferimento di significato ma questo, non perché ci sia dietro una questione etica e/o pedagogica, semplicemente perché è fuori dall'umano non porsi delle domande.

Noi dobbiamo tenere sempre presente che non possiamo limitare l'esperienza a una sola narrazione. A tal proposito, **Edmund Husserl**, autore di origine ebraica noto nell'ambiente filosofico tedesco d'inizio Novecento, ci parla proprio di esperienza vissuta. Husserl lascia agli epistemologi il compito di dedicarsi allo studio della scienza per occuparsi principalmente di emozioni. Dice: *«Non necessariamente ho il bisogno di quantificare l'esperienza che io vivo perché ciò che più conta è l'emozione che ne deriva»*. Le emozioni sono certamente quantificabili e nominabili.

In una classe, può esserci un alunno che agli occhi di un insegnante appare come un soggetto piuttosto aggressivo. In questo caso, è fondamentale comprendere il livello di aggressività del bimbo per riuscire poi ad attribuire correttamente una dimensione, un valore e un nome ai dati che saranno registrati ed esaminati.

Da diversi anni, **Umberto Galimberti**, filosofo, psicoanalista e docente universitario italiano, insiste sul tema dell'alfabetizzazione emotivo-affettiva. La paura non è il terrore, non è l'orrore, non è l'ansia, non è il panico, non è l'angoscia. Nel campo delle emozioni fare esperienza vuol dire avere alla fine dei dati su cui ragionare. Consideriamo il caso di due bambini che vivono un'esperienza di paura: se uno reagisce

fuggendo e uno rimane pietrificato, il primo ha avuto un'esperienza di terrore, il secondo di orrore, sono diametralmente opposti. Le esperienze, che in qualche modo mettono in campo emozioni, possono essere dunque quantificate e nominate diventando esperienze vissute con un taglio pedagogico-educativo.

Le emozioni quindi possono entrare a far parte di un progetto d'illuminismo pedagogico.

A questo punto dobbiamo domandarci cos'è un'esperienza educativa?

L'ESPERIENZA EDUCATIVA

Se fosse vero che l'esperienza insegna, io imparerei immediatamente nel momento in cui la compio. Non è così. Noi impariamo quando l'esperienza è lontana, noi impariamo quando la vita tace. Quando la vita grida di gioia o di dolore noi non impariamo perché siamo assordati dall'urlo di dolore di quello che va a sbattere o dall'urlo di gioia di quella persona che ha vissuto un'esperienza positiva.

Quanto lontana deve essere l'esperienza perché possa essere educativa? Il momento più giusto non è certamente subito dopo aver fatto l'esperienza ma quando il ricordo, ancora forte, è tale da permettere l'apprendimento. Imparare vuol dire mettere l'esperienza alla giusta distanza; insegnare vuol dire far vivere ai bambini delle esperienze, lasciarli macerare, nuotare, quasi annegare per ricavare poi il giusto tempo affinché l'esperienza diventi realmente educativa.

Se noi annulliamo la differenza fra l'educazione e l'esperienza, allora avremo due conseguenze tangibili: gli insegnanti sarebbero tutti disoccupati perché basterebbe la vita per educare, e anche il MUST non esisterebbe perché è il territorio che educa.

L'esperienza educativa c'è se c'è un educatore che fa riflettere. A ogni scuola andrebbero donati un **manuale di dieta** e un **freno a mano** perché si fanno troppe esperienze senza avere il tempo di dire: "Riflettiamoci sopra".

L'approccio attivo all'educazione paradossalmente non è il primato del fare. È fondamentale piuttosto restringere la dimensione quantitativa del produrre rispetto alla dimensione qualitativa. Come direbbe **Hegel**, filosofo tedesco di fine '700: «Non ampliare sempre in orizzontale la conoscenza ma ampliarla in profondità». L'esperienza è saper stare lì, fermi su un oggetto culturale però con entusiasmo, con gusto. Bisogna limitare quantitativamente l'esperienza per andare a fondo con lo sguardo e in profondità da un punto di vista qualitativo.

IL DISPOSITIVO EDUCANTE

Cos'è l'esperienza, cos'è l'esperienza educativa, cos'è l'esperienza educativa a scuola?

Domanda concentrica più piccola ma di fondamentale importanza è: **Chi è l'insegnante?**

L'etimologia della parola "insegnare" significa lasciare il segno dentro le persone. **Locke** diceva: «Il bambino è una tavola d'argilla». Qualunque cosa tu gli lasci sopra rimarrà nel tempo. L'educatore e l'insegnante ti rimangono dentro e ti lasciano un segno esperienziale.

Che cosa bisogna sapere per insegnare?

I tre saperi che servono per insegnare sono:

-i **saperi da insegnare**: cioè le discipline (ad es. la matematica, ecc...)

-i **saperi per insegnare**: cioè la psicologia dell'età evolutiva, la didattica (i saperi che permettono cioè che il mio sapere sulla matematica venga trasmesso a tutta la classe).

-i **saperi sull'insegnare**: cioè la relazione educativa, quando cioè un insegnante, attraverso un dispositivo educante, riesce a trasmettere il sapere ai suoi alunni.

Il sapere insegnare non è né sapere la matematica né conoscere i ragazzi, tutti elementi imprescindibili ma è sapere allestire un **dispositivo educante**, una sorta di *palcoscenico* dove lo spazio, il tempo, il corpo, il linguaggio e gli oggetti creano un evento formativo. In questo dispositivo educante nessun oggetto è collocato a caso sul palcoscenico e così deve essere nelle scuole, il regista e scenografo sono l'educatore (al museo) e l'insegnante (a scuola). Gli oggetti devono chiedere il permesso a noi per essere inseriti in un progetto educativo. Non esiste un dispositivo educativo uguale all'altro perché non esiste una classe uguale all'altra.

Le guide museali del MUST rappresentano uno *“strumento”* utile per gli insegnanti, sono quel gesso che permetterà di scrivere sulla lavagna, aiuteranno cioè, a comprendere meglio **“il come si fa”**, affinché l'insegnante recuperi quella dimensione di senso necessaria per domandarsi **“perché si fa”**, e quindi estendere la pedagogia museale nel percorso didattico della propria classe. Compito dell'insegnante è far ragionare il bambino su com'è cambiato dopo un'esperienza sul territorio, far riflettere insomma su ciò che la guida gli ha lasciato al museo. La scuola non è l'unica fonte di apprendimento. I bambini imparano dappertutto ma è a scuola che *“imparano a imparare”*.

Il *jolly* per la scuola e per l'insegnante è **la consapevolezza fornita dal MUST**. Solo a scuola i bambini impareranno a mettere in riga le esperienze, cioè a fare di un'esperienza di apprendimento un'esperienza profondamente educativa.

2° INCONTRO
GIOVEDÌ 11 APRILE 2013
LA PEDAGOGIA DEL MUST: LA LETTURA DEL DOCUMENTO E DEL CONTESTO STORICO

Leggere un documento affinando le tecniche di analisi, lasciandosi interrogare ma anche lasciando che il passato dialoghi con il “proprio presente”. L'incontro cerca di inserire il lavoro di analisi di un documento e del contesto storico di riferimento in una didattica che parte dai (e arriva ai) mondi di significato dei bambini e dei ragazzi.

In questo secondo incontro e nei prossimi fino al quinto, il professor Mantegazza rileva da un punto di vista pedagogico ciò che gli insegnanti hanno sperimentato durante le due attività laboratoriali svolte dagli operatori museali presso il MUST.

Gli insegnanti sono chiamati a rivestire i panni dei loro alunni durante lo svolgimento del laboratorio **ARCHEO MUST**.



LABORATORIO “ARCHEO MUST”

L'analisi del reperto come processo di conoscenza

Descrizione

Un archeologo racconta alla classe il proprio lavoro, cos'è uno scavo stratigrafico e quali sono stati i principali scavi effettuati a Vimercate (contestualizzazione storica, assegnazione ruoli: fotografi, scavatori, analisti degli strati, analisti dei reperti); guida quindi i ragazzi a compiere, con gli strumenti del mestiere, le varie fasi dello scavo stratigrafico: lavoro scavo, post-scavo (analisi e interpretazione dei reperti documentati)

Destinatari

Adattabile | Classi IV-V Scuola Primaria e Secondaria di 1°

Obiettivo

Comprendere il “dietro le quinte” di una scoperta archeologica e l'importanza della documentazione per la ricostruzione storica

Dopo aver assistito allo svolgimento del laboratorio ARCHEO MUST, il professore individua *tre tipologie pedagogiche* derivate dall'osservazione sul campo.

1) PEDAGOGIA DELLA CURA

Nell'affrontare questo laboratorio l'operatrice chiede ai partecipanti un'estrema cura di precisione. E' fondamentale la definizione preliminare di strumenti e compiti: prima di fare qualcosa dobbiamo sapere



come si chiama l'oggetto che andremo a usare, dove lo contestualizzeremo, ecc...

E' necessaria una cura nella preparazione del campo di lavoro attribuendo nomi e funzioni alle cose; una cura e precisione nell'insegnare a descrivere un'esperienza che io faccio; una cura nella ricerca di un criterio oggettivo che va al di là del fatto che siamo persone diverse e vediamo cose diverse. L'operatrice dice: «Se io chiedessi a ciascuno di voi di descrivere quello che vede, avremmo tante risposte diverse».

Il laboratorio quindi fornisce delle informazioni archeologiche

attraverso la cura nella definizione degli strumenti, la cura nel mostrare come si fanno le cose e la cura nella descrizione delle esperienze vissute.

2) PEDAGOGIA DEL RINVIO

Il messaggio molto forte che passa da ARCHEO MUST è: "Calmi ragazzi, fermiamoci, aspettiamo". La pedagogia del rinvio è in controtendenza rispetto al tempo frenetico in cui vive un bambino oggi. L'operatrice dice: «I ragazzi vengono qua volendo scavare ma in realtà è l'ultima cosa che faranno». L'attività dello scavo, che per un bambino è la più entusiasmante, si svolge alla fine dell'attività laboratoriale perché diventa bella solo se le fasi di preparazione vengono rispettate nella loro lentezza esecutiva. Continua dicendo: «Per fare la vera foto da archeologo non si può scattare subito». Chi trova il reperto deve fermarsi, chi scatta la foto deve aspettare che il campo di lavoro sia definito, ecc...«E' l'oggetto che tu stai affrontando che ti dice rallenta, io operatrice t'insegno solo a guardare la realtà e a modellare la velocità del tuo comportamento rispetto alle esigenze della situazione in cui ti trovi». E' la logica del gioco. Ogni lavoro di gruppo e di equipe richiede l'aspettare che l'altro abbia completato il suo compito, anche semplicemente aver finito di parlare. L'interpretazione viene dopo la definizione del dato. C'è un grosso lavoro compiuto sul dato reperito: trovarlo, catalogarlo, prendersene cura, misurarlo, analizzarlo, fotografarlo, salvaguardarlo e solo alla fine interpretarlo. Ad esempio, la lente di ingrandimento è uno straordinario operatore pedagogico, ti fa rallentare, ti fa osservare la realtà nei dettagli, non è uno schermo. Solo dopo aver osservato tutte queste regole, segue il giudizio sull'oggetto di cui ti sei preso cura con pazienza e attenzione in prima persona.



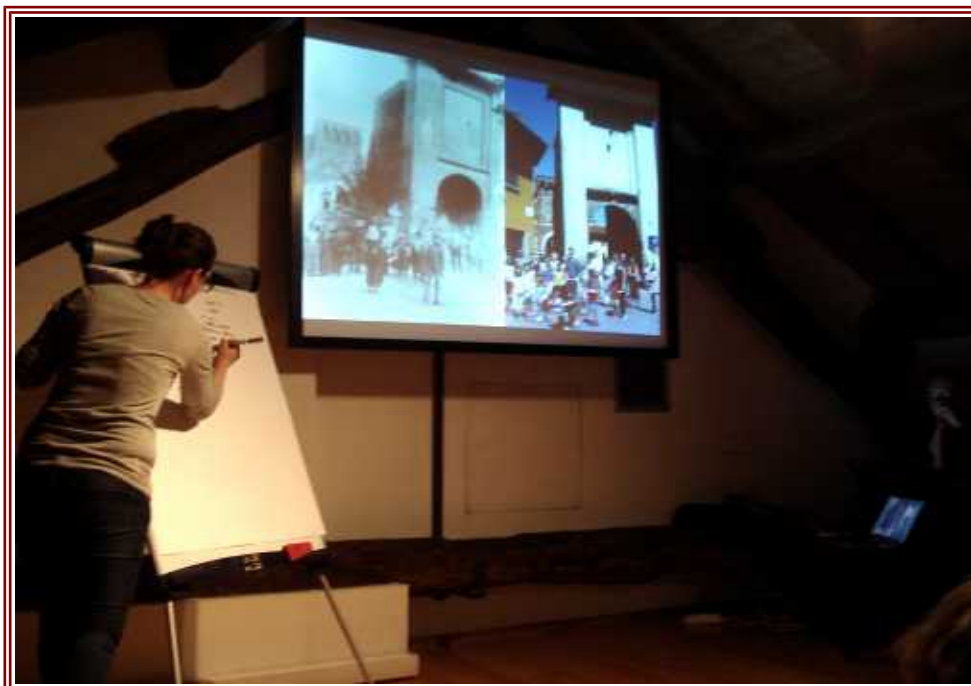
«Senza la documentazione del lavoro non avremmo nulla», ciò significa che senza un'azione umana di cura, di memoria e di documentazione l'esperienza, la realtà, la storia andrebbero perse. Il nulla sul passato non esiste perché qualcuno se n'è preso cura. Noi abbiamo un documento che ci insegna a vincere in qualche modo "la morte del passato stesso".

3) PEDAGOGIA DELL'ERRORE

L'errore è un nostro alleato non un nostro nemico. Attenzione: gli errori vanno corretti ma molto spesso noi adulti tendiamo ad andare a caccia dell'errore quasi per eliminarlo senza considerare che invece sia proprio l'errore a costituire un punto di forza per arrivare a una verità provvisoria.

Ad esempio, durante il laboratorio ARCHEO MUST l'operatrice scatta una foto quando non dovrebbe, sbaglia apposta in modo che l'errore appaia come una possibilità di crescita, di messa in discussione. La maestra, dunque, dicendo in classe «*2+2 fa cinque, vero bambini?*» traduce la situazione dell'attività nel contesto scolastico.

Dopo ARCHEO MUST, gli insegnanti sono invitati a partecipare al successivo laboratorio: **SCATTI NEL TEMPO**.



LABORATORIO "SCATTI NEL TEMPO"

La fotografia come fonte storica racconta il passato e il presente

Descrizione

Attraverso la proiezione di un'immagine antica posta di fianco a una moderna, una presentazione power point riproduce su uno schermo il territorio vimercatese "prima e dopo". Inizia così la prima attività "**Trova le differenze**" durante la quale i bambini vengono stimolati ad osservare con attenzione le fotografie proiettate. Un'indotta riflessione determinerà nel bambino quali cambiamenti hanno stabilito nel tempo la differenza tra passato e presente. Dopo avere visitato la sala "**Paesaggi contemporanei**", dove i ragazzi sono stimolati a osservare immagini che documentano le trasformazioni di diversi paesaggi del nostro territorio, la classe va a "**Caccia di differenze**" direttamente sul campo, in un'attività condotta all'aperto nel centro storico della città. I ragazzi, dotati di un apposito kit didattico, mediante la ricerca e la cattura delle giuste inquadrature, confronteranno scorci di paesaggio contemporanei con le fotografie storiche a loro disposizione, per un successivo lavoro in classe di riflessione e deduzione.

Destinatari

Classi IV-V Scuola Primaria e Secondaria di 1°

Obiettivo

Leggere la fotografia come fonte storica, osservare gli effetti delle trasformazioni del tempo sul paesaggio contemporaneo.

Dopo aver assistito allo svolgimento del laboratorio **SCATTI NEL TEMPO**, il professore individua *una sola tipologia pedagogica*.

1) PEDAGOGIA DELLA MEMORIA

Il passato è chiave di volta per capire il presente.

Le tre attività presentate durante il laboratorio sono lette come tre posizioni diverse del passato nei confronti del presente.

In **“Trova le differenze”**: passato e presente vivono in una dimensione sincronica. Le foto vengono chiamate foto A e foto B e non passato e futuro. Ciò è importante per non dar subito un giudizio di valore che sarebbe affrettato e poco ragionato. Si parte dalla compresenza visiva di passato e presente per iniziare a trovare le differenze tra le due diapositive proiettate. Prima si ricercano i dati e poi si esprime un giudizio deduttivo su ciò che si è trovato. Rispetto al congelamento delle due istantanee che vanno interpretate una di fianco all'altra, nel **“Gioco delle torce”** il bambino ha il “potere” di costruire la linea del tempo. In una sala buia, denominata *“Paesaggi contemporanei”*, un'immagine storica proiettata su uno schermo scompare fisicamente attraverso l'uso di una torcia illuminata. Si parte da una foto cristallizzata per vivere poi un'immagine dinamica. Come d'incanto il presente appare sotto i nostri occhi. I bambini sono padroni del tempo, decidono loro come e quando cancellare il passato per fare emergere il presente. Il passato non torna più: è un messaggio molto forte che ci induce alla tutela e alla cura del ricordo.

“L'uscita sul territorio” è uno straordinario paradosso. La foto del passato l'hai in mano, il presente invece devi andarlo tu a cercare. Si parte dal passato per rimettersi sulle tracce del presente. E' l'attività inversa a quella compiuta dall'archeologo che in ARCHEO MUST cerca il passato. Il reperto storico interroga il presente.

Studiare storia serve perché se hai in mano la foto ad esempio di Piazza Roma di Vimercate che risale a 50 anni fa, e la sovrapponi a Piazza Roma di adesso, riuscirai di certo a leggerla ed interpretarla molto meglio. Vuol dire che *crociamente* la storia è sempre storia contemporanea. Come afferma **Benedetto Croce**: *«Parto sempre da domande mie»*. E così, per effetto quasi cinematografico, alzando il lucido storico che sovrappongo su un'inquadratura presente della piazza, il passato dà valore al presente.

Operazione opposta al gioco delle torce. Invece di cancellare il passato per fare apparire il presente, qui adesso sospendo per un attimo il mio sguardo sul presente per vedere come era la piazza 50 anni fa. Se so che prima in un certo punto della piazza c'erano tre fruttivendoli e oggi solo una banca, sicuramente ricavo indicativi dati numerici riguardanti il cambiamento socio-economico della città.

Il *Gioco delle torce* e *l'Uscita sul territorio* sono due attività antitetiche molto potenti perché presenti una dopo l'altra all'interno dello stesso laboratorio.



3° INCONTRO
GIOVEDÌ 18 APRILE 2013
LA PEDAGOGIA DEL MUST: L'UTILIZZO DELLE TESTIMONIANZE E DEL RACCONTO

Le testimonianze sono oggetti pedagogicamente molto difficili da trattare perché tese al confine tra il rischio d'invasività e l'eccessiva freddezza documentaria. L'incontro cerca di capire come il lavoro sulle testimonianze e sui racconti possa suscitare una *pedagogia dell'ascolto*, importante a livello metodologico e educativo in senso generale.

Gli insegnanti sono chiamati a rivestire i panni dei loro alunni durante lo svolgimento del laboratorio **IL NONNO RACCONTA**.



LABORATORIO “IL NONNO RACCONTA”

la storia viene narrata attraverso le testimonianze dei suoi protagonisti

Descrizione

Un vecchio album di fotografie in bianco e nero è sfogliato da un nonno che racconta ai bambini i suoi ricordi di quand'era piccolo: i giochi, la scuola, la vita quotidiana. Dopo l'incontro col nonno si svolge un'attività manuale che consiste nella creazione di un giocattolo tridimensionale realizzato con materiali “speciali”. Gli ingredienti sono “poveri”: molto ingegno e fantasia, niente colla e niente scotch. Al termine, ogni bambino porta via la propria creazione.

Destinatari

Classi I-II Scuola Primaria

Obiettivo

Rafforzare nei bambini il concetto di tempo, in modo spontaneo e ludico, attraverso la mediazione narrativa della figura familiare del nonno.

Una prima attività che precede il laboratorio consiste in una piccola indagine definitoria. Si chiede ai partecipanti cosa s'intende per *realità vimercatese*.

Le domande sono: **Che cosa è il territorio? Che cosa è la storia?**

Prima di entrare nell'attività vera e propria ci deve essere un momento in cui si mette da parte il quotidiano per ricercare una dimensione spazio-temporale neutra. Si procede quindi alla logica del vestibolo (camera di decompressione, sagrato, spogliatoio). Non catapultare immediatamente i bambini nel luogo laboratoriale è una strategia veramente educativa, serve a liberarli dalle scorie del quotidiano. Questi spazi mediani di riflessione tra la realtà e l'educazione conducono al luogo sacro dell'attività con una maggiore consapevolezza.

Dopo aver assistito allo svolgimento del laboratorio **IL NONNO RACCONTA**, il professore individua *due tipologie pedagogiche* derivate dall'osservazione sul campo.

1) PEDAGOGIA DELLE COSE QUOTIDIANE

Prima di incontrare la figura del nonno *"s'incontrano gli oggetti"*.

Michele Serra Errante, giornalista e scrittore romano, afferma: *«Ci sono troppe automobili, troppe case, troppi canali televisivi, troppe radio, troppi giornali, troppi garage, troppi appuntamenti, troppe assicurazioni, troppe agenzie di pompe funebri, troppi ristoranti cinesi, troppi frigoriferi, troppe qualità di pizza e di gelato. Tu dimmi una cosa qualunque, ed io ti dimostrerò che ce n'è troppa. E in questo troppo non riesco più a scegliere, nemmeno più a guardare. Qualunque cosa vedessi, pensavo che se ne stesse fabbricando una migliore o peggiore o diversa»*.

In questo laboratorio i bambini sono abituati a indirizzare la propria attenzione verso un oggetto singolo. Il MUST valorizza l'**unicità dell'oggetto**. È un luogo nel quale sono conservati tanti oggetti, ma ognuno di essi, quale unico, racconta cose diverse dall'oggetto che ha di fianco, ogni utensile del passato o gioco vecchio racchiude una storia trascorsa. È un importante lavoro educativo che si avvale dell'uso di oggetti lontani che sono sconosciuti ai bambini d'oggi. Il laboratorio non parte da ciò che è più vicino a loro ma parte da oggetti che parlano di un mondo perduto. Si scatenano così nel bambino la fantasia, la curiosità, l'immaginazione.

Pier Paolo Pasolini, poeta, regista, giornalista, attore del '900, si rivolge a un suo allievo immaginario Gennariello e gli dice: *«lo potrò cercare di scalfire, o almeno mettere in dubbio, ciò che ti insegnano genitori, maestri, televisioni, giornali, e soprattutto ragazzi tuoi coetanei. Ma sono assolutamente impotente contro ciò che ti hanno insegnato le cose. [...] Su questo siamo due estranei che nulla può avvicinare»*. È possibile educare partendo dalla differenza che un bambino nota nell'osservare un oggetto antico che è totalmente diverso rispetto un oggetto a lui contemporaneo, perché non è ovvio, non è ciò che incontra oggi nei negozi, a casa, a scuola. Quando un oggetto si rompeva, diventava altro, era un continuo sperimentare e inventare nuovi usi e giochi. L'originale funzione per la quale era nato quell'oggetto non esisteva più ma la sua destinazione d'uso si reinventava. Questo fa riflettere i bambini sulla morte metamorfica degli oggetti e su come l'azione del tempo colpisca anche le cose.

2) PEDAGOGIA DELLA NARRAZIONE

Nel saggio "Il narratore" **Walter Benjamin** dice: *«L'arte di narrare volge al tramonto perché vien meno il lato epico della verità, la saggezza. Capita sempre più di rado d'incontrare persone che sappiano raccontare qualcosa come si deve: e l'imbarazzo si diffonde sempre più spesso quando, in compagnia, c'è chi vorrebbe farsi raccontare una storia»*. È un punto di vista realistico. Si fa fatica oggi a raccontare.

Che differenza c'è tra il narrare del nonno e le pseudo-narrazioni televisive?

Benjamin continua dicendo: *«Narrare significa trasformare la propria esperienza in esperienza di chi ascolta la storia»*. Il nonno non vuole semplicemente raccontare com'era da piccolo piuttosto vuole provare, in qualche modo, a rendere protagonista della sua infanzia il bambino che lo sta ascoltando.

Questa è la differenza tra la narrazione e l'autobiografia. L'autobiografia è: adesso ti racconto la mia storia e ti parlo di me. La narrazione è: adesso ti racconto la mia storia e faccio in modo che tu viva l'esperienza che ho vissuto io perché può servire a te.

La figura familiare del nonno mette in moto delle dinamiche nel bambino atte a restituirgli un'esperienza che, portata a casa dopo il laboratorio, ricorderà per averla fatta sua. Non importa tanto come era vissuta

l'infanzia a Vimercate tanti anni fa perché chi fosse interessato può certamente venirne a conoscenza tramite un libro, un video, internet, importa in che modo vengono raccontati a un bambino di sette anni quell'infanzia e quei giocattoli perché solo così rileggerà a casa sua l'esperienza di gioco dell'adulto partendo dalla esperienza vissuta dal nonno. Questo è il segreto di un grande narratore. Le narrazioni dei nonni sono dei testi frammentari soggetti a interpretazione. Il bambino che ascolta una testimonianza diventa testimone della stessa. Il lavoro è letto da un punto di vista ermeneutico.

La memoria non mia è quella dei nostri genitori, dei nostri nonni che, guardando una foto della loro infanzia sanno una verità che noi non conosciamo, e ci raccontano dove erano, come erano, cosa facevano. Ci raccontano cioè i loro ricordi permettendoci di vivere una simile esperienza.

Il laboratorio richiede un'*educazione all'ascolto* senza la quale si rischia di non sapere contestualizzare l'ascolto stesso. Non si nasce sapendo ascoltare.

Il compito dell'insegnante è cercare dei tratti di universalizzabilità della narrazione. Si ascolta uno spaccato di vita del nonno per trarne delle conclusioni che siano generalizzabili in classe.



Dopo IL NONNO RACCONTA, gli insegnanti sono invitati a partecipare al successivo laboratorio: **LA BIBLIOTECA MAGICA.**



LABORATORIO “LA BIBLIOTECA MAGICA”

L’opera d’arte è comunicata attraverso la narrazione delle storie che racchiude in sé

Descrizione + Destinatari bambini di 4 e 5 anni

Un'attrice coinvolge la classe nella lettura dell'opera d'arte proposta: un viaggio avventuroso in un antico palazzo conduce i bambini in una biblioteca popolata da personaggi favolosi. Nel dipinto di Gianfilippo Usellini, oggetto dell'attività, sono raffigurati innumerevoli personaggi provenienti da storie e fiabe classiche che i bambini potranno riconoscere e ascoltare dal vivo. Dopo il racconto, l'attività continua con un laboratorio creativo in cui i bambini realizzano cappelli da indossare ispirati ai personaggi del dipinto.

Descrizione + Destinatari classi Scuola Primaria

Un'attrice coinvolge la classe nella scoperta e poi nella lettura dell'opera d'arte proposta: il dipinto è popolato da innumerevoli personaggi provenienti da storie e fiabe classiche che i bambini potranno riconoscere, ascoltare dal vivo e, per i più grandi e audaci, interpretare di persona! Dopo l'animazione teatrale dell'opera, l'attività continua con un laboratorio creativo: mediante un corretto supporto i ragazzi produrranno un quadro collettivo, una personale "Biblioteca magica" di classe da appendere nella propria aula.

Obiettivo

Avvicinare i bambini e i ragazzi all'arte attraverso il dipinto di Gianfilippo Usellini intitolato "La Biblioteca magica" di cui interpretano personalmente il processo creativo.

Dopo aver assistito allo svolgimento del laboratorio **LA BIBLIOTECA MAGICA**, il professore individua *una sola tipologia pedagogica*.

PEDAGOGIA DEL MISTERO

Più che entrati nella magia, ci troviamo immersi nel mistero.

Gabriel Marcel, grande pedagogista e filosofo francese, dice: «*C'è una grande differenza tra mistero e problema. Il problema è una cosa che è esterna a te, il mistero è qualcosa che ti coinvolge profondamente*». Da un problema non ne esci modificato, da un mistero sì. Il mistero ti prevede come coprodotto.



Dopo un percorso museale avvolto nel mistero, condotto da un'educatrice, una sorta di personaggio magico, i bambini scoprono in una sala del museo il quadro di **Gianfilippo Usellini** e lo riproducono personalizzando i personaggi che vogliono raffigurarvi.

Un bellissimo racconto cinese narra la storia di un pittore che dipinge un quadro, ove raffigura una strada e una casa con la porta chiusa, finito il quadro saluta i suoi amici, entra nel quadro, percorre la strada, giunge davanti casa, apre la porta e si chiude dentro. Lo stesso rimando a realtà e rappresentazione è vissuto nella *Biblioteca magica*. E' un gioco all'infinito. Il quadro di Usellini, infatti, raffigura un gruppo di bambini in cerca della "**Biblioteca magica**": pedagogia della vertigine (*Escher, Borges, Michael Ende, Le mille e una notte*).

Interessante la coproduzione finale della classe al mistero. In questo laboratorio i bambini sono coprotagonisti e autori del dipinto stesso. L'oggetto è da loro riprodotto disegnando su carta adesiva i personaggi tratti dal mondo fantastico del 2013 e incollati poi sul quadro stesso. L'opera finita è lasciata alla classe come testimonianza del lavoro svolto.

Il quadro di G.Usellini, patrimonio del museo, costituisce per questo laboratorio il principale strumento didattico utilizzato fiabescamente per far vivere un'esperienza educativa al bambino.



L'attività vanta, inoltre, un utilizzo creativo dello spazio da parte dell'educatore. Il gioco delle porte, ad esempio, fa scoprire spazi del museo magistralmente riconvertiti a *spazi educativi* (ad es. le stanze adibite a sgabuzzino diventano tappe accidentali del percorso misterioso).

E' importante il quadro, è importante la fata-guida, è importante tutto ciò che s'incontra lungo il cammino museale. Si parte da qualcosa che c'è, anche una banale porta, e con un po' di fantasia si può creare un'attività davvero appassionante. Immense, a tal proposito, sono la **potenza dell'educatore museale e quella dell'educazione.**

4° INCONTRO
GIOVEDÌ 2 MAGGIO 2013
LA PEDAGOGIA DEL MUST: IL GIOCO E L'ATTIVAZIONE DEL BAMBINO E DEL RAGAZZO

Tutta una letteratura interdisciplinare, da *Huizinga* a *Freinet* a *Rodari* mostra come il gioco costituisca una straordinaria opzione evolutiva, certamente non limitata al solo tratto della scuola dell'infanzia. Quale pedagogia del gioco è proposta dal MUST? Quali sono le caratteristiche educative del gioco, e in che senso esso resta comunque gioco libero e gioioso?

Gli insegnanti sono chiamati a rivestire i panni dei loro alunni durante lo svolgimento dei laboratori **ESPLORA MUST** e **GIOCA MUST**.



LABORATORIO “ESPLORA MUST”

Attività pratiche in gioco per conoscere i principali contenuti del museo

Descrizione

Un percorso guidato in 6 sale del museo, intervallato da attività pratiche (misurazioni, analisi, ricerche) calibrate in funzione dell'età degli alunni. L'esperienza offre un'occasione di accesso al museo divertente, più da “addetti ai lavori” che da turisti, per muoversi con competenza e curiosità, senza fermarsi alla fruizione passiva.

Destinatari

Classi III-IV-V Scuola Primaria + Classe primo anno Secondaria di 1°

Obiettivo

Imparare cos'è un museo attraverso il “fare”: le diverse tipologie di collezione museale (arte, archeologia, architettura, fotografia), le ricerche che precedono un risultato scientifico.

Dopo aver assistito allo svolgimento di entrambe le attività, il professore individua *due tipologie pedagogiche* derivate dall'osservazione sul campo.

1) PEDAGOGIA DELLA COOPERAZIONE

ESPLORA MUST E GIOCA MUST non sono giochi creativi ma cognitivo-cooperativi. Non ci sono squadre che giocano l'una contro l'altra, non è previsto un vincitore durante il frottage, la misurazione delle cordicelle, la composizione dei puzzle, ecc... Per "vincere" si deve cooperare e non perché c'è un adulto che lo impone ma perché è l'oggetto a richiederlo. Non vi è nessun riferimento moralistico, i bimbi che cooperano non sono buoni né tanto meno cattivi. La cooperazione è vincente rispetto la competizione. I giochi cooperativi andrebbero svolti anche a scuola per far comprendere alla classe il senso e il potere che ha la collaborazione di gruppo. Se si coopera il gioco riesce solo meglio e si vince così tutti insieme. Non dobbiamo andare d'accordo ma dobbiamo trovare un'intesa per giocare bene rispettando delle regole.

2) PEDAGOGIA DEL GIOCO

Lo scrittore e filosofo del'900 **Walter Benjamin** dice: «I bambini [...] si sentono attratti dal residuo, che si tratti di quello che si forma nel lavoro del muratore, del giardiniere, del falegname, del sarto di chiunque altro. In questi prodotti di scarto essi riconoscono il volto che il mondo delle cose rivolge a loro e soltanto a loro[...]». I bambini per Benjamin giocano con gli oggetti che gli adulti scartano.

Gianni Rodari, scrittore e pedagogista del'900, afferma: «Il gioco creativo porta l'oggetto al di fuori del perimetro di possibilità che l'oggetto disegna». Es. una penna serve per scrivere, ma io voglio usarla per tutt'altro: cerbottana, bacchetta magica, astronave, come qualcosa cioè che non rientri completamente tra le possibilità d'uso che l'oggetto garantisce generalmente.

Il filosofo e scrittore del'900 **Umberto Eco** parla di due tipi di gioco:

- **il gioco che si gioca** (il giocatore è il soggetto). Inventi il gioco e scarichi la tua energia. Es. il manico della scopa della strega cambia completamente grazie alla mia fantasia diventando una spada, ecc...
- **il gioco che ti gioca** (il giocatore è l'oggetto del gioco). Obbedire alle regole del gioco significa divertirsi. Es. il gioco degli scacchi. Umberto Eco fa notare come in molte lingue la parola play è la stessa che si usa per designare i verbi giocare e recitare. L'idea è che il bambino, recitando un copione scritto da altri e attenendosi il più possibile alla sceneggiatura, si diverta maggiormente.

Rispetto queste definizioni, il **Gioco al MUST** è un **gioco didattico-educativo** che necessita di uno spazio sacro, separato e staccato dal resto del mondo perché necessita di tempo e spazio specifici. Non è dunque un gioco creativo (un'attività di gioco non si può imporre: "lo gioco solo se ne ho voglia") ma è semplicemente un po' meno gioco, è un "gioco tra virgolette" come tutte le cose che si fanno a scuola dove il gioco viene semplicemente simulato.

Il gioco al MUST è:

- ➔ uno strumento guidato da un adulto
- ➔ un "gioco che ti gioca in gruppo"
- ➔ un gioco più cognitivo e meno anarchico ma ugualmente divertente e stimolante
- ➔ un'attività che crea i presupposti per far vivere un'esperienza differente dalla lezione frontale

Il MUST punta a una dimensione cognitiva del gioco. Predisporre cioè un setting per l'attività: mette in campo le competenze, somministra le consegne, distribuisce gli strumenti didattici.

Ogni bambino si avvicina al proprio kit didattico in maniera differente. Ciò comporta una continua e soggettiva sperimentazione dei materiali forniti. Il gioco al MUST dà fiducia all'errore, anzi, considera lo "sbaglio" un momento di crescita personale del bambino. I tentativi fanno parte del gioco educativo in quanto indispensabili affinché il bambino riesca a imparare da sé, provando e riprovando, il corretto utilizzo degli strumenti didattici.

ESPLORAMUST lavora sul concetto di enigma. Un enigma è una storia della quale manca il finale che non è da trovare ma è da inventare.

In questo laboratorio, come in altre attività del MUST, è forte l'attenzione al valore educativo del buio. La torcia è uno degli strumenti didattici di esplorazione e scoperta forniti al bambino durante lo

svolgimento dell'attività. Fra i materiali è l'unico che stimola la percezione e l'interpretazione delle cose considerando un punto di osservazione differente. Le tenebre non rappresentano più un ricettacolo di paure insuperabile ma permettono al bambino di "vivere con coraggio" la dimensione notturna come profondo momento di esperienza educativa.

Le competenze acquisite dai bambini durante le tre attività previste all'interno di EsploraMust sono:

➤ SALA 1. *Il mito delle origini.*

Accuratezza del tocco del pastello sulla velina attraverso la ricostruzione grafica della lapide rotta.

La capacità della giusta pressione serve per realizzare il frottage (oggi questa capacità si sta perdendo a causa delle nuove tecnologie touchscreen).



➤ SALA2. *Sulle strade del Medioevo.* **Spazializzazione e relativizzazione del tempo attraverso i tempi di percorrenza impiegati da Monza a Trezzo nel Medioevo.** Ogni cordicella corrisponde al rapporto spazio/tempo di un mezzo specifico (a piedi, a cavallo, con il carretto). Attività forte perché mette in campo le competenze cognitive-pratiche del bambino.



- SALA 6. *Le ville di delizia*. **Individuazione della dimora della famiglia nobile**, di cui si è costruito lo stemma sotto forma di puzzle nell'attività precedente, e **ricerca di elementi architettonici specifici**.



LABORATORIO “GIOCA MUST”

Giochi per conoscere i principali contenuti del museo

Descrizione

La narrazione di una storia è il filo conduttore di un piccolo viaggio nel museo, dove i bambini fanno amicizia con alcuni personaggi storici vimercalesi. Dopo la visita, la classe è coinvolta in giochi da tavolo studiati appositamente che li portano a vivere da protagonisti il finale della storia.

Destinatari

Bambini di 3,4,5 anni

Obiettivo

Avvicinare i bambini ai contenuti del museo attraverso il linguaggio che conoscono meglio: il gioco!

In **GIOCAMUST** Ettore, il coniglio immaginario, guida i partecipanti in un *mini tour museale* alla ricerca di carote e indovinelli che conducano alla scoperta di un baule prezioso. Il bambino respira e porta con sé, dentro e fuori il museo, il fascino della magia e del fantastico (il personaggio di Ettore non compare mai). Il viaggio termina nella Sala 14. "Identità e memoria" dove, come per incanto, un baule ricco di giochi attende di essere scoperto. I bambini qui sono coinvolti in attività ludico-educative volte a far rivivere gli angoli esplorati del MUST.

Il laboratorio prevede *quattro giochi*:

Cerca il particolare



Memo MUST



Il più e il meno: invenzione di una storia



Ricostruzione di un paesaggio fantastico



Il **principio didattico-educativo** è: "Tutti non devono necessariamente fare tutto". Non sempre è corretta l'equità distributiva.

Peraltro, in ogni gioco è importante recuperare gli interventi costruttivi dei bambini valorizzando anche quegli eventi che, non previsti dal laboratorio, possono essere opportunamente inseriti all'interno della dinamica dell'attività stessa. Sono tutti elementi interessanti da riprendere in quanto elementi di verità atti a intensificare il coinvolgimento dei bambini.

Terminate le quattro attività si procede alla restituzione finale. I risultati delle esperienze di gioco sono raccontati e scambiati dagli attori coinvolti: i bambini. Si scatena così il dialogo e il confronto tra le diverse esperienze vissute.

5° INCONTRO
GIOVEDÌ 9 MAGGIO 2013
LA PEDAGOGIA DEL MUST: LE VISITE SUL TERRITORIO

Un incontro destinato alla metodologia del lavoro nel territorio appare importante perché le cosiddette “uscite” possono davvero costituire un’importante opzione formativa per i bambini e i ragazzi. Che cosa lascia davvero il territorio nelle menti e nei cuori dei bambini e dei ragazzi, e quale metodologia può rendere realmente efficaci tali uscite?

In questo quinto incontro, il professor Mantegazza analizza da un punto di vista pedagogico la visita didattica rivolta agli insegnanti ed eseguita dall'operatore museale del MUST presso il centro storico di Vimercate.

Gli insegnanti sono chiamati a rivestire i panni dei loro alunni durante lo svolgimento della visita didattica.



VISITA DIDATTICA “VIMERCATE ROMANA”
Dal museo alla scoperta del territorio sulle tracce di età romana

Descrizione

Un itinerario per conoscere e imparare a riconoscere le tracce romane presenti sul territorio. Dopo una visita alle prime sale del museo con i più rappresentativi reperti locali di epoca romana, fra cui la tomba della giovane Atilia, l'attività prosegue nel centro storico, attraverso i luoghi dei ritrovamenti più importanti fino al ponte di San Rocco.

Destinatari

Classi IV-V Scuola Primaria

Obiettivo

Confrontarsi con le tracce e i reperti di età romana che testimoniano le culture originarie del nostro territorio.



La visita didattica della **VIMERCATE ROMANA** inizia dal museo.

Dopo aver assistito allo svolgimento della *Vimercate romana*, il professore raccoglie ed espone alcune riflessioni pedagogiche derivate dall'osservazione sul campo evidenziando alcune *competenze* acquisite dai bambini nella **Sala 1 "Il mito delle origini"**:

- **leggere una carta** e comprendere il significato di una *legenda* (competenza da esportare in classe per applicarla in specifiche discipline scolastiche).
- **leggere un'epigrafe** e comprendere il significato per cui "*si va a capo*". La scrittura romana è obbligata ad andare a capo perché sono i margini dello spazio ad imporlo (riflessione sul diverso rapporto tra scrittura e spazio). I resti e le tracce di oggetti e iscrizioni risalenti all'età romana sono di estremo interesse per ricostruire molti aspetti della vita e delle istituzioni dei Romani.



Le *attività* possibili per una *didattica in classe* sono:

- ✓ **costruire un altare votivo** come espressione artistica e aspirazione di promessa. Ciascun bambino disegna, dipinge o costruisce con il pongo, un altare votivo con una promessa scolastica, chiedendo alla "divinità" (es. il dirigente scolastico) di migliorare in una determinata

disciplina. L'altare personale diventa un'opera d'arte.

- ✓ **costruire una tomba** come testimonianza storica del proprio vissuto. Cosa rimarrà di noi? E' un'attività da rivolgere ai ragazzi di seconda e terza media. La visita didattica racconta la Necropoli. Ogni ragazzino, terminato il percorso guidato, progetta e costruisce la propria tomba o per lo meno la propria lapide. Dove vuoi che venga collocata? Quale aspetto deve avere?
- ✓ **simulazione di un sito archeologico del tremila.** Un archeologo del tremila cosa troverà di noi? L'attività prevede che i bimbi ricostruiscono la vita degli anni 2000 con alcuni oggetti ritrovati dall'archeologo del tremila (pacchetti di patatine, telecomandi e altri cinque o sei oggetti). Cosa lasceremo ai posteri, cosa resterà in eterno, quali materiali fisicamente sopravvivranno? Si compie un'operazione a ritroso: mentre noi ricostruiamo la storia dei popoli passati, cosa verrà trovato e conservato in un museo del tremila sulla nostra epoca?

La visita didattica determina dei *macro temi di riflessione*:

1. **logica del Km 0.** Il ponte di S. Rocco è stato costruito con le pietre di fiume presenti sul territorio di Vimercate. In epoca romana, farle arrivare da luoghi lontani era troppo dispendioso. Riferimenti alla "economia d'oggi" e opportune riflessioni da riportare in classe.
2. **dialogo o conflitto tra culture:**
 - 2a. **mescolamento delle razze a partire dai cognomi.** Considerando i cognomi dei ragazzi, si può creare un'attività parallela che rivisiti l'usanza romana. Si inserisce così il tema dell'integrazione sociale a scuola.



- 2b. **riuso dei pezzi lapidei.** Lo scontro fra culture non nega l'utilizzo mercantile di pezzi di lapidi romane riconvertite nella loro destinazione d'uso come parti di costruzioni di successive epoche (vedi la chiesa di S. Stefano a Vimercate).



3. Scelte apparentemente opposte ma basate sul medesimo rispetto della cultura dell'altro sono:
2bi. lapide al contrario. Mettere una lapide al contrario dentro una chiesa vuol dire comunque in qualche modo rispettare la credenza di quel popolo. Esorcizzare significa rispettare. E' un rapporto molto più raffinato. Esamino la lapide, la decodifico, non mi sta bene, devo usarla e la leggo al contrario.
2bii. lapide "bona spi". Il tema della speranza è molto diffuso e comune nelle diverse religioni. Ciò è evidente nelle lapidi romane verso la fine dell'Impero. Il cristiano non scarta la lapide romana perché parla di speranza.
4. **rapporto tra storia reale e storia raccontata: l'olio dalle feritoie.** La guida del MUST racconta questa curiosità legata alla torretta d'avvistamento, costruita sul ponte di S. Rocco in epoca medievale, per sottolineare che dalle feritoie, in alternativa all'olio che costava parecchio, veniva colata l'acqua bollente e/o la pece. La documentazione cinematografica derivata dai film del passato e le informazioni desunte da fonti storico-archeologiche determinano approfondimenti interessanti da cui ricavare spunti per chiarire il rapporto tra storia reale e storia raccontata partendo da un particolare.

6° INCONTRO
GIOVEDÌ 16 MAGGIO 2013
OLTRE IL MUST: UNA MAPPA PER USCIRE DAL MUSEO

L'incontro redige una *"Carta di identità della pedagogia del MUST"* (una sorta di ricerca, rielaborazione e sintesi finale del corso svolto) atta a essere esportata in progetti, esperienze e situazioni educative sconfinanti le sale museali.

ESISTE UNA PEDAGOGIA SPECIFICA DEL MUST?

Risposta : Sì.

Quale? Quali?

Le **pedagogie** messe in campo nei laboratori del **MUST** sono:

- **Immersione.** Il MUST è uno spazio di isolamento dal quotidiano in cui vengono coinvolti tutti e cinque i sensi. Ti immerge emotivamente dentro una dimensione museale.
- **Cura.** Il museo mette in campo la dimensione della cura. Non è un'imposizione dettata dalla guida o dall'insegnante ma è l'oggetto che esige un'attenzione particolare. Assoggettandoci quindi alla disciplina che ci richiedono le cose avremo svelate le informazioni necessarie.
- **Attesa.** Imparare a trattenersi, ad aspettare, a rinviare un'azione perché bisogna: o farne prima un'altra, o raccogliere dati ulteriori, o fare delle riflessioni opportune, ecc... Far in modo cioè che le domande nei bambini maturino man mano così come le risposte. Giocare insomma con il tempo come fosse un nostro alleato.
- **Memoria/Ricordo.** La memoria come oggetto fisico che ci parla, come tradizione orale che ci racconta. L'oggetto scioglie dei contenuti che permettono una crescita emotivo-cognitiva. Ricordare vuol dire riaccordare con la stessa intensità la vibrazione di un'esperienza emotiva passata. Attenzione dunque rivolta all'importanza delle cose quotidiane e degli oggetti nella loro unicità.
- **Mistero.** Evocazione e fascino del fantastico che coinvolge in quel continuo rimando fra passato-presente, io-altro, maschera-volto. Si deve partire dalle cose di cui non si ha certezza educando attraverso lo spiazzamento. Mistero significa chiudere gli occhi per immaginare, sognare e andare oltre.
- **Enigma.** Il gioco al Must è di tipo cognitivo, di risoluzione pratica. Si gioca con gli indovinelli, i rebus, le contraddizioni, l'enigmistica. La dimensione dell'enigma diventa momento di sfida.
- **Cooperazione.** L'attività mira a un obiettivo comune, si svolge in gruppo, ciascuno ha un proprio ruolo. Non vi è competizione, tutti danno il proprio contributo.
- **Territorio.** E' vivo, stratificato, in trasformazione continua perché cambiano le storie umane di chi ci vive. Luogo di scontro e collaborazione, antropizzato dagli abitanti stessi.
- **Arte.** Disciplina che determina il *"saper far arte"* e il *"saper far un'esperienza artistica ed estetica"*. E' uno strumento di educazione.
- **Estasi.** (*ec-stasis* = rimanere fuori). Il museo ti immerge e ti allontana dal tuo contesto quotidiano. Ciò significa: restare fuori dall'ordinario, uscire dal proprio sé, dimenticare il resto del mondo. Si ci trova talmente coinvolti in quello che si deve fare che si dimentica facilmente quello c'è fuori. Si è dunque in estasi.
- **Disciplina.** Il comportamento e la materia sono due sinonimi di disciplina. Le "discipline disciplinano" il comportamento del bambino. Il museo disciplina, le sale disciplinano.

Una pedagogia che sta a coronamento di tutti gli spunti pedagogici sopra descritti è la **PEDAGOGIA DELLA TESTIMONIANZA**: ogni individuo sente di poter raccogliere nella propria quotidianità oggetti-esperienze-testimonianze del proprio presente.

COME GLI INSEGNANTI POSSONO CONTRIBUIRE ALL'ESPERIENZA EDUCATIVA DEL MUST?

- Informando la classe dell'esperienza che vivranno al museo
- Partecipando all'esperienza museale
- Trovando un aggancio didattico nel programma scolastico
- Mantenendo viva la memoria dell'esperienza vissuta al museo, ricostruendola e rielaborandola poi *"in classe con la classe"*

QUAL È IL RUOLO DELLE GUIDE E DEGLI ESPERTI?

- Si destreggiano in argomenti complessi
- Propongono attività impegnative perché reputano i bambini capaci di imparare cose nuove, anche se un po' difficili, considerando e rispettando sempre i tempi personali di apprendimento e maturazione dei ragazzi
- Stupiscono e incantano
- Segnano il tempo dell'esperienza educativa perché è l'attività a richiederlo
- Individualizzano i bambini attribuendo a ciascuno ruoli unici e specifici
- Ripercorrono lo stesso percorso guidato centinaia di volte in maniera sempre differente (ogni classe percorre una strada soggettiva)

QUALI MIGLIORAMENTI SONO POSSIBILI NELLA RELAZIONE FRA IL MUST E LA SCUOLA ?

- **Formulare una bozza di "contratto" con le scuole** (definire patti e condizioni reciproche su comportamenti e linee guide da osservare durante lo svolgimento delle attività)
- **Progettare una finestra aperta del museo** (*"C'è posta per te"*: le scuole restituiscono l'esperienza sotto forma di testi, disegni, etc...). Eventuale mostra e vantaggi derivati per: le classi autrici, il museo promotore, la restituzione profonda del lavoro svolto.
- **Proporre attività/argomenti nuovi:**
 - a) *Atilia*. (personaggio storico da approfondire mediante un laboratorio di scrittura collettiva cui partecipano insegnanti, museo, guide...)
 - b) *Macchina del tempo*. (proiettare il futuro non solo il passato; es. laboratorio di archeologia proiettato nel tremila con reperti contemporanei quali telecomandi, cellulari, etc..)
 - c) *Laboratorio sulla morte*. Elaborare un personale monumento funebre in chiave profonda non macabra partendo dai riti più antichi. Cosa vogliamo che gli altri ricordino di noi?)