

Learning Object e storia: la donna nell'industria tessile,

Loredana Prot

Clio '92 - Associazione di insegnanti e ricercatori sulla didattica della storia

Utilizzare ambienti di apprendimento virtuale per la didattica della storia ha una duplice valenza: da una parte si avvale di strumenti e tecnologie che fanno parte del mondo delle nuove generazioni; dall'altra riconosce e sfrutta a proprio vantaggio le nuove competenze e i nuovi stili di apprendimento che il loro impiego ha indotto. Oggi è dimostrato che quello che si apprende è infinitamente variegato e viene erogato da soggetti plurimi: la scuola è solo uno di questi e neppure il più importante. Inoltre non si apprende solo dei saperi, ma anche dei gesti, delle procedure o delle modalità operazionali.

In particolare, per quanto riguarda l'apprendimento della storia, Pier Cesare Rivoltella¹ in un suo articolo afferma che i nuovi media hanno determinato una socializzazione orizzontale della cultura, all'interno della quale vengono ridefinite le logiche temporali: vi è un annullamento del passato, la perdita del futuro e una enfattizzazione del presente.

Si tratta quindi di sovvertire un ordine che spesso vede la scuola lottare contro le nuove forme di comunicazione per reimpiegarle in modo cosciente e critico a vantaggio dello studio della storia e di quanto da essa ne deriva.

Per fare questo è indispensabile ripensare la formazione degli insegnanti. Ma su quali "storie" puntare? Nel caso dell'esperienza che viene presentata la scelta è caduta sulla **storia a scala locale** che, opportunamente indagata, può dispiegare effetti conoscitivi, formativi e metodologici potenti e necessari per comprendere la complessità della storia generale.² Coniugata poi con le nuove tecnologie ha dato vita a una serie di prodotti non troppo complessi dal punto di vista informatico, ma sufficientemente vari da catturare l'interesse e motivare all'apprendimento adulti e bambini.

Un progetto di "montagna"

I prodotti digitali che vengono presentati nascono nel *Laboratorio di Storia* dell'I.C. F. Marro di Villar Perosa (TO), che ha ideato e coordinato il progetto pluriennale dal titolo "*Industria e montagna: filo e trama per tessere la continuità*", risultato vincitore del concorso *Centomontagne* della Fondazione S. Paolo per la Scuola. All'interno del progetto ci si è avvalsi di diverse collaborazioni: tra le più importanti e continuative si segnalano quelle con *l'Associazione di insegnanti e ricercatori sulla didattica della storia "Clio '92* e il *Centro Online di Storia e Cultura dell'Industria* del CSI Piemonte di Torino.

Il coinvolgimento e la messa in rete dei due Istituti Comprensivi che operano in una valle alpina come la val Chisone (To), e ne condividono la storia³, ha portato all'individuazione di un tema di storia locale comune - *La donna nell'industria tessile* - attorno al quale si sono sviluppate una serie di attività:

- di formazione in merito alla didattica della storia con le fonti;
- di ricerca, catalogazione e archiviazione delle fonti stesse;
- di progettazione e realizzazione di percorsi didattici con le classi di diversi ordini;
- di rivisitazione degli stessi in chiave digitale.

Le nuove tecnologie sono state utilizzate, prima, per mettere in contatto insegnanti di scuole disperse su un territorio montano con Enti detentori di conoscenze e competenze specifiche, poi per strutturare una serie di Learning Object, pensati in ottica di continuità tra i diversi ordini di scuola, con l'intento di fornire a docenti e alunni modelli didattici trasferibili e replicabili.

¹ P.C.Rivoltella, *La media education, fra tradizione e sfida del nuovo*, in *Scuola e Didattica*, n°15 del 2007, Editrice La Scuola, p.52

² Tesi sulla conoscenza delle storie locali nella scuola - Manifesto del convegno "La storia locale tra ricerca e didattica", Treviso, 1995

³ Si tratta dell'I.C. C. Gouthier di Perosa Argentina (To) e dell'I.C. F. Marro di Villar Perosa (To)

Una progettualità tecnologica "banale"

Il gruppo di lavoro didattico-tecnologico si è confrontato con quelle che sono le definizioni correntemente accettate di e-learning e con il dibattito in corso sull'approccio Learning Object e sugli approcci "altri" quali quello dell'Instructional Object o quello dei *contenuti digitali* utilizzato in iniziative quali *Innovascuola* del MIUR.

La scelta finale è stata quella di sposare una progettualità tecnologica che l'esperto di didattica e tecnologie Gianni Marconato provocatoriamente chiama "banale" [cfr. ["Chiamiamoli Intruactional Object, se proprio vogliamo oggetti"](#), *Apprendere (con e senza le tecnologie)*, 24/02/2010], che consiste nell'aggregazione ragionata di strumenti disponibili in rete e facilmente utilizzabili da docenti e studenti.

I contenuti digitali realizzati innestano quindi all'interno della metodologia della ricerca storico – didattica, teorizzata dall'*Associazione Clio'92* e sperimentata nel *Laboratorio di Storia* dell'Istituto Marro di Villar Perosa, un insieme di tecnologie di supporto ideate sia per la trasmissione efficace che per la co-costruzione di conoscenza.

La piattaforma, che implementa sul web il percorso, è facilmente modificabile e i giochi didattici inseriti possono essere strumento di confronto e di lavoro collaborativo fra studenti.

Per il reperimento delle fonti si è fatto riferimento ad archivi digitali come quelli del *Laboratorio di Storia* di Villar Perosa e del *Centro Online di Storia e Cultura dell'Industria* di Torino, suggerendo in tal modo una pista di lavoro che rende meno onerosi i percorsi di storia locale.

Infine i contenuti presentati sviluppano in modo integrato temi di Storia, Geografia e Educazione al patrimonio, inscindibili quando ci si avvicina allo studio del territorio in un'ottica storica.

Istruzioni per l'uso

Sono stati realizzati tre percorsi didattici per tre diversi ordini scolastici: la scuola dell'infanzia, la primaria e la secondaria di primo grado. Sono pubblicati sul sito www.storiaindustria.it del *Centro Online di Storia e Cultura dell'Industria* del CSI Piemonte di Torino, nell'area dedicata alla didattica.

Pur essendo strutturati come prodotti informatici è possibile utilizzarli in versione cartacea, integrata con la videoproiezione.

Sono state pensate due modalità di fruizione:

- una rivolta agli insegnanti o a chi in qualche modo si occupa di insegnamento e/o formazione e in questo caso si tratta di istruzioni e di immagini a supporto dell'attività didattica;
- una rivolta agli alunni, con la mediazione del docente.

La ricerca, sia tecnologica che didattica, ovviamente non è conclusa: il lavoro esposto è, coerentemente con uno dei paradigmi della rete, una "beta perenne", soggetto a miglioramenti, integrazioni e modifiche sulla base dell'esperienza e della pratica d'uso.