CUORE ANTICO DI FIRENZE

“Alla ricerca delle radici romane nel centro storico di Firenze”

Movimento di Cooperazione Educativa

LABORATORIO DI TECNOLOGIE PER L'ISTRUZIONE 2018/2019

Prof.ssa Maria Ranieri

Stud.ssa Mariacristina Sala matricola 5936884

Stud.ssa Emma Mangani; matricola 5813412

Il giorno 6 Aprile 2019 si è tenuto a Firenze il progetto “Cuore antico di Firenze”, organizzato e diretto dal Gruppo Territoriale Fiorentino MCE, fondato sulla scuola di pensiero di Freinet.

Il Gruppo “Storia e Territorio” è costituito principalmente da membri del MCE che vengono affiancati da operatori culturali, volontari, cittadini che possono e vogliono in qualche modo arricchire ed arricchirsi in merito alle conoscenze del territorio. Il fine ultimo del movimento è quello di scoprire, riscoprire e valorizzare il sapere storico, patrimonio culturale donato da civiltà passate, semi delle civiltà presenti e future.

L’approccio didattico utilizzato dal gruppo è identificabile in uno dei concetti cardine della pedagogia freinetiana :

Ciò che è grande non è il sapere;

non è neppure la scoperta

è la ricerca.

In questa breve frase è racchiuso il file rouge dell’attività che abbiamo svolto, i cui elementi potrebbero essere inseriti in una scaletta progressiva e gerarchicamente organizzata.

Forza matrice dell’attività intera è sicuramente la ricerca, che di per sé si manifesta in una forza esploratrice tesa all’infinto, che si dirama verso svariate potenzialità che si vanno a delineare concretamente attraverso pratiche decisioni.

Ricerca significa curiosità; curiosità significa motivazione; motivazione si traduce in tensione verso un obiettivo: la scoperta.

E’ dunque attraverso il moto di ricerca che il soggetto deve necessariamente essere ricettivo e produttivo, mettendo in pratica le preconoscenze utili finalizzandole alla scoperta e alla realizzazione di un obiettivo.

Il sapere come si nota è l’ultimo ingrediente nella scala gerarchica.

Il sapere senza la scoperta rischia di presentarsi solo in qualità di dato, di informazione. La ricerca e la scoperta danno un senso al sapere, danno un significato contestualizzato alla conoscenza che diviene più autenticamente ritratto della realtà.

Spesso quello che si rimprovera alla didattica della storia è proprio la percezione che si crea della storia come suddivisa in scompartimenti stagni, separati e distanti tra loro e soprattutto dalla realtà presente.

La ricerca sul campo di ciò che viene solitamente studiato nei libri, crea un legame, un contatto della realtà passata con la realtà presente. Non di meno è un processo fondamentale per il costituirsi della competenza storica, che non significa conoscere la cronologia degli avvenimenti storici, quanto più, semplificando il pensiero di Hegel, ripercorrere il passato affinché abbia un significato, una corrispondenza nel presente.

Conoscere il passato aiuta a comprendere il presente, guida fondamentale per prospettare il futuro.

Sull’indicazione metodologica appena descritta, si può comprendere quale sia stato l’iter previsto dall’attività: i diversi gruppi sono stati muniti di istruzioni, più o meno dettagliate, che richiedevano la realizzazione di un percorso strutturato in tappe. Nel raggiungimento di ogni tappa veniva richiesto al gruppo di riflettere su aspetti differenti a seconda della strada da percorrere o del sito da esplorare.

Punti di forza fondamentali in questo quadro sono costituiti da particolari spunti riflessivi, che abbiamo raccolto in diverse sezioni:

1. *Spunti utili all’osservazione guidata di uno specifico soggetto. Nella fattispecie, attraverso precise indicazioni, viene richiesto di prestare attenzione ad elementi rilevanti, utili alla riflessione e comprensione dei concetti che si vogliono mettere in luce. Questa strategia permette di ricercare e scoprire liberamente senza però deviare dal tema.*

*Esempi*:

* 1. Osservazione in corrispondenza delle antiche mura (punto C) delle linee dorate disegnate sul cemento ed informarsi in merito leggendo pannello descrittivo.
	2. Ricerca del bassorilievo romano sul Battistero (punto B).
	3. Ricercare possibili riferimenti dell’epoca romana lungo il perimetro di una strada, facendo caso a possibili collegamenti con l’anfiteatro (punto F).
1. *Suggerimenti tesi alla scoperta tramite le risorse del territorio. Questa strategia prevede l’interazione diretta con la realtà circostante, ricercando informazioni da fonti più o meno alla portata, direttamente dal contesto. In particolare queste richieste vanno incontro ad una delle problematiche della nuova società digitale, ovvero risponde all’esigenza dei nativi digitali e non solo, di prescindere dal dispositivo elettronico per reperire informazioni. In questo modo non solo si predispone il soggetto a mettersi in gioco e prendere consapevolezza delle proprie capacità ma ci si apre alla possibilità di apprendere aneddoti, conoscenze che talvolta vanno oltre le informazioni spesso superficiali e non necessariamente attendibili del web.*

*Esempi :*

2.1 Chiedere informazioni ai negozianti del luogo, interagendo così con la Firenze vissuta (punto F).

2.2 Ricerca della storia della Torre della Pagliazza, utilizzando le informazioni disponibili in loco (punto E). Questo particolare punto merita di essere ulteriormente sviluppato. In questa sezione le richieste e le indicazioni fornite nelle istruzioni sono più lunghe e diversificate. Nello specifico viene richiesto al soggetto di osservare, riconoscere e descrivere il percorso e i cambiamenti storici della Torre. Questa richiesta viene da noi letta in chiave di contestualizzazione di un oggetto del passato nella sua evoluzione storica fino ad arrivare al presente, nel tentativo di visualizzare il passare del tempo nella sua sequenzialità fluida, visualizzandolo dunque fuori da i precedentemente citatati compartimenti stagni.

1. *Rappresentazioni grafiche ed iconografiche. Questa strategia è secondo noi una delle più utili e delle più sottovalutate. Il disegno viene spesso declassato a diletto ludico, più adeguato alla scuola dell’infanzia o ai primi anni della primaria (escludendo la disciplina artistica). Si fa poco riferimento alla capacità intellettiva del fissare i concetti tramite la produzione iconografica. In altre parole quando si disegna un oggetto, si presta attenzione ai dettagli utili alla realizzazione del disegno, dettagli che si fissano nella mente arricchendo il concetto preesistente che il disegno ritrae. Per esempio, se bisogna descrivere gli abbigliamenti di donne e uomini dell’epoca romana, sarà molto più semplice descriverli se prima sono stati disegnati. Il disegno è visualizzazione e ricordo. Lo stesso si può dire della scrittura. La famosa frase latina “verba volant, scripta manent” nel contingente ci è utile per dire che i concetti una volta scritti vengono fissati spazialmente non solo sul foglio, ma anche nella mente.*

*Esempi:*

3.1 Fare uno schizzo della mappa dell’edificio romano (punto E)

3.2 Scrivere i nomi del Cardo e del Decumano (punto A). (possibile spunto, scriverlo sulla mappa direttamente)

3.3 Scrivere il nome della strada in corrispondenza della Cavea del Teatro romano (punto D).

Relativamente alle criticità abbiamo osservato che la visualizzazione mentale dell’Anfiteatro e del Teatro non è stata immediata e semplice. Abbiamo valutato che un elemento iconografico di supporto, raffigurante le due strutture, avrebbe potuto facilitare la visualizzazione di due siti.

Inoltre, abbiamo riflettuto su cosa avremmo potuto fare di diverso per arricchire o modificare il progetto:

In primo luogo ci piaceva l’idea di far realizzare la cartina ai bambini stessi, facendo prima visualizzare la città a scuola, utilizzando Google Earth, facendo poi tracciare i confini del Castrum con Google Maps.

Abbiamo inoltre pensato di poter dotare il progetto di una bussola, chiedendo ai bambini di individuare Cardo e Decumano massimi ed orientarsi di conseguenza.

Dunque, se volessimo creare un’unità didattica che includesse il progetto trattato, vorremmo che contenesse le seguenti discipline:

-storia ed educazione alla cittadinanza per gli aspetti che riguardano la civiltà e la vita degli antichi romani;

-italiano e arte immagine per la documentazione prima, durante e dopo l’uscita ;

-matematica e geografia per la lettura della carta e l’utilizzo degli strumenti per l’orienteering nell’ottica di coinvolgere maggiormente le competenze geografiche.

Complessivamente il progetto è stato soddisfacente e ricco di stimoli, applicabile in tutte le sue parti in una classe ed aperto a modifiche diverse a seconda del taglio interdisciplinare che si desidera.

E’ stato coinvolgente e davvero interessante scoprire le antiche origini di Firenze, celate agli occhi di chi non sa e sorprendenti sorprese!

Mariacristina Sala ed Emma Mangani