



Associazione di insegnanti e ricercatori in didattica della storia

XXI SCUOLA ESTIVA DI ARCEVIA (AN)
CORSO DI FORMAZIONE PER INSEGNANTI
DI STORIA E DI ITALIANO

Formazione storica ed educazione linguistica nell'età della multimedialità digitale

*3. Incroci di linguaggi
Rappresentazioni artistiche del passato
nella didattica della storia*

Martedì 25 - Venerdì 28 agosto 2015
Istituto comprensivo di Arcevia, Montecarotto, Serra de' Conti – Arcevia (AN)

Relazione

Dalla Graphic novel "Maus" alla comprensione della storia del '900: un'esperienza didattica

Sommario a cura di Paola Lotti

La relazione tratta di un'esperienza didattica svolta in una classe 4° con continuazione nella 5°, affrontata a seguito di specifiche richieste e interessi di alcuni studenti appassionati di graphic novel e di videogiochi. Capita talvolta che gli spunti didattici più stimolanti derivino da discussioni, attività extracurricolari o da proposte partite dagli stessi studenti che "illuminano" l'insegnante riguardo alle opportunità che offrono alla didattica della storia, ma non solo, strumenti diversi dalla manualistica tradizionale, quali appunto racconti, romanzi, cinema d'animazione, "fumetti" e il web con le storytelling e le wiki. Da questo e dalla presenza a Padova della libreria Becco Giallo specializzata in graphic novel, impegnate e attente alle problematiche contemporanee, è nata una programmazione di storia e di letteratura del tutto anomala rispetto a quella tradizionale, sia per l'utilizzo di testi che intrecciano narrazione, immagini, storiografia, web sia per metodologia esclusivamente laboratoriale e per competenze, con produzioni originali degli studenti sia per il forte e voluto intreccio tra discipline letterarie, storiche, visive, geografiche sia per il ruolo assunto dagli studenti di assoluti protagonisti in classe e di "direttori dei lavori".

La relazione parte con una panoramica sul presente e con un focus sui genocidi recenti alla luce di documentari, film e cronaca storica. Continua poi con la lettura e l'analisi della graphic novel *Maus* di Art Spiegelmann e di altri e diversi testi finzionali vari a integrazione delle informazioni, dei punti di vista, del metodo del racconto e della rappresentazione storica, della rappresentazione dello spazio e del tempo per tematizzare e problematizzare l'aspetto significativo del '900, i genocidi, e per arrivare alla comprensione di alcuni concetti chiave e fondamentali del XX secolo e di oggi.

Le metodologie didattiche dettagliate nelle attività, nei tempi e nelle produzioni accompagna i ragazzi in un percorso esplorativo importante e spero formativo anche nel tempo fuori scuola.

Le finalità della relazione, dunque, tendono a evidenziare il valore e l'efficacia dell'attività didattica con testi finzionali di tipo storico per integrare la storia manualistica, per la comprensione dei testi per immagini e narrativi, per incentivare la lettura e per sostenere l'analisi dei testi. Sono materiali e attività che fanno emergere le potenzialità di studenti anche in condizioni di disagio (DSA).