



# WORTHY

WORLD WARS TOWARD HERITAGE FOR YOUTH

# LINEE GUIDA METODOLOGICHE





## INDICE

### **PARTE 1** **VIVERE IL PASSATO PER SCRIVERE IL FUTURO** **L'APPROCCIO WORTHY**

- 3 DOVE VOGLIAMO ANDARE: UN QUADRO DI RIFERIMENTO
- 4 INTRODUZIONE METODOLOGICA
- 6 PRIMO STEP: LIFE SKILLS E COMPETENZE  
PER UN APPRENDIMENTO CONTINUO
- 8 SECONDO STEP: PAROLE CHIAVE E CONTROLLO SEMANTICO
- 10 TERZO STEP: IL CICLO DELLA STORIA
- 11 PARTENZA
- 12 BIBLIOGRAFIA

### **PARTE 2** **COME USARE L'APPROCCIO WORTHY,** **COME MOTIVARE GLI STUDENTI AD IMPARARE LA STORIA** **E COME UTILIZZARE LE NUOVE TECNOLOGIE** **PER QUESTO SCOPO**

- 13 INTRODUZIONE
- 14 METODOLOGIE PROPOSTE
- 14 Progetto: "Tracce di guerra nella mia città"
- 15 Lavorare in gruppi
- 16 Gioco didattico interattivo
- 16 Gioco di simulazione
- 17 Quiz
- 17 Teatro
- 18 Analisi Swot
- 18 Albero delle decisioni
- 20 Didattica capovolta
- 21 Apprendimento tra pari
- 22 Musei virtuali
- 22 Linea del tempo interattiva
- 23 Mappe virtuali
- 24 "Ieri e oggi" - trova le differenze!
- 24 Fumetti
- 25 Gite scolastiche - percorsi multimediali
- 26 Webquest
- 27 Caccia al tesoro con il cellulare
- 28 Lavorare su un testo originale
- 28 Film
- 29 Gamification

## PARTE 1

# VIVERE IL PASSATO PER SCRIVERE IL FUTURO

## L'APPROCCIO WORTHY

## PARTE 1

### DOVE VOGLIAMO ANDARE: UN QUADRO DI RIFERIMENTO

Il primo obiettivo che si pone l'approccio che proponiamo è quello di mettere al centro del progetto educativo la "motivazione" dello studente. Il processo di apprendimento della storia è concreto, reale e genera effetti duraturi nella vita dello studente solo se egli riesce a sentirsi parte del flusso storico, ricostruendone i percorsi e contribuendo a riscrivere parte della storia. Per questo è importante che lo studente sia parte attiva nella creazione del materiale, che non si limiti alla raccolta e catalogazione delle informazioni, ma che le costruisca proponendo linee di analisi dei fatti che non si esauriscano solamente nel loro succedersi cronologico.

Di fatto il framework prevede l'utilizzo di un approccio che fa perno su una didattica innovativa.

È necessario superare l'idea di storia come un susseguirsi cronologico, per lasciare spazio ad un concetto "di storia" dove diversi codici, media, lingue e registri linguistici si intrecciano tra loro. Proprio per raggiungere questo tipo di interazione sarà incoraggiato l'uso dei media, da quelli più comuni come i social network, a quelli più specifici come le piattaforme digitali.

La Storia si pone come un "tappeto semantico". Essa non è un semplice insieme di fatti che sono accaduti e non è nemmeno l'insieme delle narrazioni di quei fatti, ma è invece l'insieme di processi comportamentali e accadimenti che hanno generato degli effetti. Da questo presupposto lo studente dovrebbe essere in grado di scoprire nuovi elementi e categorie interpretative per tradurre al meglio cosa accade intorno a lui e "scrivere" il presente. La storia così intesa è la ricerca di narrazioni che possano alimentare una cittadinanza attiva, inclusiva e proattiva nella risoluzione dei conflitti.

In particolare, lo studio della storia relativo alla Prima e Seconda Guerra Mondiale deve essere considerato come uno strumento per contribuire alla creazione di Istituzioni più forti e resilienti, che dovrebbero avere la capacità di risolvere pacificamente i conflitti all'insegna di una giustizia certa e garantita per tutti (in linea con l'obiettivo 16 di svilup-

po sostenibile dell'Agenda 2030). Per arrivare a questi risultati la didattica che promuoviamo punta a rafforzare la capacità degli studenti di creare e vivere le sfere pubbliche, riuscendo poi a raccontarle, rispettandone le norme. In questo quadro lo studio del periodo bellico diventa un momento di costruzione sociale per il futuro.

Per creare un framework di riferimento per lo studio della storia attraverso i nuovi media, è necessario lasciare agli studenti la possibilità di definire le loro identità e i riferimenti culturali personali in modo da poterli poi moltiplicare, confrontare e rivisitare in una comunità nazionale sempre più complessa. A questo scopo l'approccio che suggeriamo può essere utilizzato come guida per una didattica che sperimenti l'inclusione delle differenze e che tenga conto delle narrazioni delle minoranze o di quelle provenienti da nazioni diverse.

La nostra visione tratta di un percorso che pone lo studente in un ruolo chiave come soggetto che apprende e contemporaneamente come soggetto che produce materiali. In questo modo gli viene data la possibilità di aumentare la propria autonomia nel crearsi un programma di apprendimento rispetto ad un determinato tema e di conseguenza affrontare anche dei momenti di autovalutazione.

La nostra visione si adatta al framework della Global Citizenship Education indicato dall'UNESCO. L'approccio WORTHY ha il suo focus non solo sui contenuti e sui risultati di ciò che viene prodotto, ma anche su tutto il processo e sul contesto di apprendimento. In particolare, il percorso metodologico che proponiamo riguarda la prevenzione degli estremismi violenti attraverso la promozione dello stato di diritto e attraverso l'educazione ad una cittadinanza globale.

Il lavoro ha sempre al centro dei suoi processi il cuore del progetto, le TIC e lo sviluppo digitale. In particolare la piattaforma [www.worldwars.eu](http://www.worldwars.eu) contribuisce, tra gli altri obiettivi, a favorire la crescita delle competenze linguistiche degli studenti attraverso la ricerca ed elaborazione di materiale che può essere sia nella loro lingua madre che in altre.

L'approccio metodologico citato si basa sul favorire il dialogo tra le diverse generazioni, creando nuove prospettive negli studenti per quanto riguarda la storia e le nuove tecnologie.

Il framework metodologico promuove una forma di studio che non è classica ma che piuttosto spinge lo studente a trovare negli spazi extrascolastici, siano essi digitali o reali, elementi per arricchire il proprio processo di apprendimento.

## INTRODUZIONE METODOLOGICA

Come si devono leggere queste linee guida? Il framework metodologico articola un percorso in cui inserire ed immergere lo studente in un approccio diverso dello studio della storia relativa ad un particolare periodo: quello bellico. Le linee guida propongono di seguire una specifica linea pedagogica che faccia sviluppare competenze e capacità

nello studente che gli permetteranno di capire il passato, per poi poter sintetizzare metodi e soluzioni migliori per vivere il presente e per immaginare il futuro.

Il percorso proposto si basa sulla possibilità di lavorare insieme allo studente a partire dalle sue capacità e competenze, per poi migliorarle, soprattutto per quanto riguarda la dimensione delle soft skills; di conseguenza, il lavoro si concentrerà sulla costruzione di significati intorno ad alcune parole chiave che aiuteranno lo studente nella comprensione dei dati, dei fatti e delle narrazioni ad essi correlati. Tutto terminerà con un processo di apprendimento che intreccia la storia istituzionale e ufficiale (quindi la propria storiografia ufficiale e riconosciuta), con la microstoria. Queste micro-storie verranno elaborate dagli studenti, che a loro volta integreranno le loro personali esperienze con la storia ufficiale, elaborando prospettive utili ad interpretare il passato e le sue dinamiche, ma anche per progettare un futuro diverso.

Lo studente quindi è il centro della *learning experience*. Per assicurare la sua centralità è fondamentale sviluppare una metodologia didattica che si basi non solo su un processo educativo, ma che invece contenga più dimensioni della crescita personale dello studente. Lo scopo è quello di permettere agli studenti di gestire autonomamente il loro apprendimento, e di generare l'elaborazione di materiale originale. Questo processo cognitivo e di apprendimento però diventa efficace solo nel momento in cui viene condiviso. Siamo ispirati dalle parole di Paulo Freire: «*Nessuno educa nessuno, nessuno si educa da solo, gli uomini si educano a vicenda in un contesto reale*». Quindi il percorso che ogni studente fa nell'approcciarsi allo studio della storia delle due Guerre Mondiali è un percorso unico che si specchia ed intreccia con quello di tutti gli altri e che è importante analizzare per far emergere prospettive differenti degli stessi fatti o prospettive comuni ma raccontate con linguaggi differenti.

Come riferimento teorico partiamo da quanto affermava Edgar Morin invitando a formare menti che fossero, non tanto piene di conoscenze, ma piuttosto in grado di porre e trattare problemi globali, grazie a criteri organizzatori che tengono conto della complessità che li caratterizzano. Per arrivare a questo, è fondamentale oltrepassare la disgregazione delle discipline, affidate sempre più a competenze unilaterali o settoriali, cercando di far interagire i diversi campi d'indagine, i differenti linguaggi e i diversi codici interpretativi. In questo caso lo strumento digitale, che può essere considerato come una grande biblioteca interattiva, diventa il luogo dove superare in modo concreto questa distanza tra le varie discipline. Per questo motivo ci teniamo a indicare in queste linee guida la necessità di una didattica che non sia solamente interdisciplinare, ma soprattutto *multi-ultra disciplinare*.

Un ulteriore riferimento teorico fondamentale per il nostro percorso è quello della pedagogia sociale, o per dirla ancora con le parole di Paulo Freire della pedagogia politica, nel senso aristotelico del termine politica: si tratta di una pedagogia che riesce a capire e formare un essere umano in uno spazio sociale complesso. In particolare, lo studio delle guerre mondiali, considerando più prospettive nazionali, è lo scenario perfetto per permettere agli studenti l'utilizzo di diversi strumenti e per sperimentarsi e interagire con differenti narrazioni. In questo modo, ogni individuo ha il potenziale di conoscere la storia, ma anche di sentirla come qualcosa che gli appartiene, scrivendola e raccontandola a sua modo.

Un ultimo riferimento teorico è quello relativo al ruolo della pedagogia nel corso della storia. La pedagogia svolge da sempre un ruolo di transizione: deve reinterpretare i temi della psicologia (cosa pensa e cosa prova il soggetto), quelli dell'antropologia (dove è situato il soggetto, come vede il mondo e come viene visto dagli altri) e quelli della sociologia (come il soggetto si inserisce in una comunità, come la modifica). Quindi la pedagogia a noi necessaria è quella che si basa sulla massimizzazione del rapporto di interazione tra i differenti soggetti della comunità di apprendimento (studenti e docenti). Un approccio dove la centralità dello studente nasce dalla fiducia nel rapporto educativo, la fiducia è ambivalente. Da un lato questa dimensione aumenta l'indipendenza dello studente nella ricerca ed elaborazione del materiale, grazie soprattutto all'utilizzo dei mezzi digitali che espandono le possibilità di lavoro e l'abilità nel produrre dei buoni materiali. Dall'altro lato, lo studente sa che può contare su una guida che legittimerà il suo lavoro e approverà il suo percorso di apprendimento. Il rischio più alto in cui si può incorrere lavorando in questa maniera è quello di perdere leggermente la natura scientifica e veritiera dei dati e delle fonti storiche.

Prima di iniziare la presentazione della metodologia, ci dobbiamo però porre una domanda: che risultati ci aspettiamo di raggiungere utilizzando un approccio come quello che vi stiamo proponendo per lo studio di un periodo storico specifico? La risposta può sembrare banale ma è alla base di tutto il nostro percorso: vogliamo proporre allo studente una metodologia di studio che ne fortifichi la capacità di "sentire" la storia come propria e di "sentirsi" un pezzo importante delle narrazioni del passato, che passando per il presente, sono ancora in atto e generano effetti sul futuro proprio e di altre persone. In sintesi, potremmo parlare di una "storia viva", che partendo da un determinato periodo storico complesso e violento può creare delle basi importanti per una cittadinanza attiva, propositiva e pacifica.

## PRIMO STEP: LIFE SKILLS E COMPETENZE PER UN APPRENDIMENTO CONTINUO

Il nostro percorso inizia con la creazione dei presupposti per una reale crescita dello studente e quindi per un sano e critico apprendimento. Il percorso prende il via proponendo attività che esercitino diverse strategie intercettando la necessità di fortificare alcune competenze per assicurare un apprendimento continuo nel tempo. Questo primo passo si potrebbe definire come un'attività propedeutica, di fatto però è il primo vero passo verso lo studio della storia in maniera diversa, viva e soprattutto partecipata.

Le Life skills fanno sì che la persona sia in grado di trasformare le conoscenze, gli atteggiamenti e i valori in abilità concrete, cioè nel vero e proprio "sapere cosa fare e come farlo". Acquisire e applicare in modo efficace le Life skills può influenzare il modo in cui ci sentiamo rispetto a noi stessi, agli altri ed il modo in cui noi siamo percepiti dagli altri, quindi in un certo senso si va a toccare anche tutta quella dimensione che si può definire con "le nostre origini".

Per questa ragione il principio di tutto il lavoro consiste nel selezionare alcune di queste life skills, e suggerire come poterle migliorare ed utilizzare nel lavoro.

- ▶ **Consapevolezza di sé:** la prima competenza è indubbiamente quella che ci permette di comprendere chi e cosa è l'individuo in relazione agli altri, come si percepisce e come gli altri lo percepiscono. Per la pedagogia storica, è fondamentale che lo studente si interroghi sulla propria identità. "Quali sono le mie caratteristiche? In cosa mi riconosco? Perché mi sento diverso da altri? In cosa credo? Di cosa potrei fare a meno senza intaccare la mia identità?". Sono tutte domande che gli studenti possono porsi in modi diversi, ad esempio partendo da come si presentano nei loro profili dei social network, scoprendo quali sono i registri linguistici e i mezzi che utilizzano per poi provare a confrontarli con i coetanei di altri paesi e successivamente con i coetanei di altre epoche. Lo strumento digitale diviene in questo caso strumento rivelatore della propria identità e strumento di raccolta dati (soprattutto foto/video del passato).
- ▶ **Pensiero critico:** bisogna evolvere dal sé per poter osservare come si compongono le relazioni umane, come si sono svolti i fatti storici e come possono essere letti considerando diverse prospettive. In questo caso le attività da proporre possono essere quelle a partire dalle immagini trovate nei tanti archivi digitali o off-line nei ricordi di ognuno degli studenti, e caricate poi sulla piattaforma digitale [www.worldwars.eu](http://www.worldwars.eu). Uno stesso fatto può essere raccontato con immagini diverse? Alcuni fatti degli ultimi conflitti bellici appartengono anche alla mia storia familiare? Ho delle immagini per poterle paragonare con altre che vengono da altri luoghi o che hanno diverse prospettive? Questo primo passo porta lo studente fuori dalla sfera di comodità (la storia è l'insieme di fatti passati e lontani da me sui quali posso fare poco se non studiarli a memoria) e lo avvicina alla storia viva (il passato è fatto da tanti momenti di cui anche io, in qualche modo, sono parte), che può essere la base per sviluppare un pensiero diverso sugli avvenimenti e sui loro effetti nel tempo.
- ▶ **Gestione delle emozioni:** lo studio della storia, in particolare la storia di determinati conflitti, genera forti emozioni. Davanti ai grandi crimini contro l'umanità, alla contrapposizione violenta di ideologie e di nazionalismi diversi, o ancora di fronte all'idea di combattere un particolare nemico, lo studente spesso ha una reazione che rimane semplicemente emotiva. Diventa fondamentale allora lavorare sull'apprendimento socio-emozionale, stimolando e incoraggiando gli studenti a fare interagire le loro capacità emotive con il loro pensiero critico. Questo è necessario proprio quando il lavoro è legato a storie personali degli studenti o delle loro famiglie, e ancora di più se il periodo storico da studiare è vicino al presente. Anche in questo caso l'utilizzo dei social network può essere d'aiuto. Alcuni lavori fatti sulle reazioni ai post riguardo ad alcune tematiche specifiche legate agli effetti che la Seconda Guerra Mondiale ha portato fin ai giorni nostri, possono essere molto interessanti. Il tema degli assolutismi (e i loro legami a gruppi sociali ancora esistenti), il tema dei limiti alla libertà (quanto è giusto accettare e sopportare in nome della libertà di espressione?), o il tema dei rapporti tra popolazioni, gruppi etnici e nazionalità, sono tutti argomenti particolarmente vicini agli studenti, argomenti che possono avere effetti sulle loro emozioni e di conseguenza sul loro rapporto con lo studio della storia.
- ▶ **Empatia:** per studiare "la storia viva" è necessario esercitare l'empatia, sviluppare un senso di vicinanza a persone che probabilmente hanno vissuto le nostre stesse espe-

rienze ma in un periodo completamente diverso e quindi con conseguenti effetti molto diversi. Questa life skill è molto importante per far sì che lo studente si ponga realmente al centro del processo di apprendimento, motivandolo a continuare nel suo percorso di “personalizzazione” e quindi di “socializzazione” dello studio della storia. Un lavoro interessante può essere quello di far cercare agli studenti una serie di immagini del periodo bellico al quale si sentono più vicini e far scrivere loro dei post nei propri profili social (creando magari un gruppo chiuso in modo da limitare le interazioni), osservando così quali siano le reazioni dei compagni e focalizzando le reazioni emotive di vicinanza o repulsione che tali post possono suscitare. Lavori di questo genere, in linea con l’apprendimento socio-emozionale, aiutano lo studente a comprendere le proprie similitudini o meno con persone lontane nel tempo e come queste somiglianze, se presenti, siano lette, condivise o rifiutate dalla comunità in cui è inserito lo studente stesso.

- **Comunicazione efficace:** serve che la comunicazione sia efficace, quindi che raggiunga il suo obiettivo facilmente e che sia “ecologica”, nel senso che non generi problemi che possano inquinare i rapporti tra le persone. Come racconto ciò che ho studiato, ciò che sento? Come posso dire quello che provo rispetto a quanto ho appreso? Esercitare questa life skill è la base per costruire un percorso di studio della storia attivo e propositivo; lavori utili in questo senso sono quelli che sfruttando le potenzialità degli strumenti digitali e quindi che fanno raccontare la storia ai ragazzi tramite mezzi diversi, ad esempio realizzando video con immagini e foto recuperate dalla propria storia familiare. Il fine è quello di far sperimentare loro gli strumenti principali di una comunicazione che sappia essere realmente efficace.

Queste life skill creano il presupposto per un incremento di alcune capacità fondamentali per un apprendimento continuo (lifelong learning). Dai lavori proposti si evince chiaramente che il miglioramento della **competenza digitale** e quella **linguistica** diventano strumenti importanti per il lavoro dello studio della storia più in generale. Così come, lavorando sulle life skills proposte, si aiuta il miglioramento della **consapevolezza e dell’espressione culturale**, cioè la capacità di apprezzare l’importanza creativa di idee, esperienze ed emozioni espresse tramite una varietà di mezzi quali la musica, la letteratura e le arti visive e dello spettacolo. Lo studio della storia, tanto più una storia relativamente vicina nel tempo e ampiamente conflittuale, è non solo il contenitore per il raggiungimento di alcune competenze specifiche ma anche per un accrescimento culturale e sociale dello studente.

## SECONDO STEP: PAROLE CHIAVE E CONTROLLO SEMANTICO

Il secondo passaggio del framework metodologico prevede un lavoro sulle parole chiave. In questo caso il lavoro è duplice: da una parte si può fare l’analisi, insieme agli studenti, di alcune parole chiave che potrebbero cambiare la prospettiva del modo di studiare la storia; dall’altra vi è l’utilizzo delle parole chiave come sintesi e soprattutto come tag, o come etichetta da poter riutilizzare nella comunicazione digitale.

Partiamo proprio da questo secondo aspetto. Il metodo del ricavare parole chiave da testi di studio è spesso utilizzato nella didattica per favorire la capacità di individuare, da parte dello studente, il concetto centrale del discorso o per migliorarne la memorizzazione. Nel nostro caso, le parole chiave si trasformano nel mezzo per riconoscere (e far riconoscere) una determinata narrazione storica. Lavori didattici che si focalizzano sulla scoperta di alcune parole chiave, permettono allo studente di creare più facilmente tag o # necessari per la ricerca e per la comparazione di informazioni nel mondo digitale.

Quindi dopo il lavoro sulle life skills si passa alla ricerca di parole chiave nelle varie narrazioni che possiamo dare agli studenti o che loro stessi possono recuperare dal mondo del digitale. Dalle parole chiave si selezionano set di hashtag o tag che saranno poi utilizzabili nei vari strumenti digitali a disposizione.

A questo punto vale la pena chiedersi se ci siano alcune parole chiave da esaminare insieme ai ragazzi al fine di inquadrare il nostro approccio di studio della storia. Un'attività utile potrebbe essere quella di ricercare nel web le varie sfumature di significato delle parole che seguono e di come vengano utilizzate in diverse lingue. Eccone alcune:

**PASSATO.** L'accezione comune sembrerebbe scontata ma il lavoro che dobbiamo proporre agli studenti è quello di una riconcettualizzazione del termine passato. Non è l'insieme degli avvenimenti lontani da noi ma un flusso di fatti, persone e pensieri nel quale lo studente è uno dei milioni di protagonisti. La guerra non è un momento concluso lontano dal presente ma un lasso di tempo che ha generato degli effetti che stiamo vivendo nel mondo contemporaneo. Il passato non è sinonimo di tradizione, al contrario è il contenitore dove le varie tradizioni si incontrano e si modificano fino ad arrivare al presente.

**PRESENTE.** Come parola chiave è molto scomoda, il presente si pone come concetto generale per indicare quello che non sia né passato né futuro e rischia di diventare per lo studente un momento indefinibile. Il significato di presente che proponiamo è il momento della "scrittura della propria storia" da parte dello studente, in quel preciso momento (nel suo presente) ha la possibilità di arricchire la storia del passato. Solo in questa maniera possiamo spingerlo a porsi al centro del processo cognitivo osservando il passato ed essendo consapevole che le sue azioni avranno, insieme a quelle di milioni di altri, conseguenze sul futuro.

**FUTURO.** In questo caso il tema che risulta più centrale nel nostro framework è quello della responsabilizzazione dello studente rispetto al suo futuro. Una responsabilizzazione che parte dal collegamento di una qualsiasi conseguenza ad una decisione che qualcuno prende nel presente. Spesso, proprio questo collegamento di causa - effetto, può generare un distacco tra lo studio della storia e quello che il progetto si auspica rispetto alla creazione di una cittadinanza critica, attiva e inclusiva.

**STORIA O NARRAZIONE.** È importante la relazione tra la storia istituzionale che possiamo definire ufficiale e le storie personali, familiari, la micro storia o la storia orale che ogni singolo studente può raccogliere e utilizzare nelle attività didattiche. È fondamentale che lo studente avverta un solo grande flusso storico che non sia fatto solamente di

un susseguirsi di avvenimenti ordinati cronologicamente e riconosciuti dalla storiografia ufficiale ma di un insieme complesso di milioni di informazioni dove anche quelle proprie dello studente contribuiscono e aggiungono una prospettiva diversa. In questo senso il nostro approccio è fortemente influenzato dalla pedagogia narrativa, dove lo studio di un fatto storico può essere svolto solo a partire dalla ricerca di una sintesi tra le tante narrazioni parallele.

**FONTI STORICHE.** Nel nostro approccio, fatto di molteplici fonti ed informazioni, si moltiplica la possibilità di accedere a nuovi dati grazie agli strumenti digitali. Questo tema va preso in considerazione proprio insieme agli studenti per fare in modo che riconoscano l'importanza della selezione di una fonte. La comunicazione digitale soffre indubbiamente di una iperinflazione di informazioni, è fondamentale allora che lo studente si sappia muovere in questa complessità selezionando le fonti e procedendo ad un'autovalutazione attraverso un controllo incrociato tra più fonti sullo stesso tema.

**IDENTITÀ.** Come tanti altri termini, "identità" rischia di avere molti significati e spesso gli studenti la utilizzano senza porre troppa attenzione al concetto che si vuole comunicare. Identità culturale, etnica, nazionale, religiosa, di genere, sono veramente molti gli ambiti che possiamo toccare, ma per il nostro framework è importante soprattutto vedere come gli studenti stessi definiscono il termine identità e come utilizzano questo termine: se come strumento di separazione rispetto al diverso, per esempio, o come strumento per capire cosa ci sia di diverso e cosa ci sia di compatibile. Solo in questo modo possiamo comprendere se lo studio della storia, dunque della Prima e Seconda Guerra Mondiale in particolare, sia propositivo per nuovi modelli di partecipazione sociale.

**EUROPA.** In questo caso il significato che vogliamo usare è quello di uno spazio comune di esperienze dove la storia di ogni nazione ha contribuito a costruire una parte fondamentale del nostro presente. L'Europa per noi non è un insieme di procedure legislative o economiche ma è una storia, un passato comune che diventa un presente e futuro comune per tutti noi.

## TERZO STEP: IL CICLO DELLA STORIA

Il framework metodologico si conclude con un percorso ciclico che porta gli studenti ad essere consapevoli della complessità dei fenomeni storici, ma anche di quanto siano presenti in diverse maniere nelle loro vite. Proponiamo un lavoro che porti a far incontrare la storiografia ufficiale e i fatti narrati con una serie di riflessioni e attività che lo studente potrà fare in semi-autonomia, ma con la sicurezza della disponibilità dei docenti per dei suggerimenti o consigli.

Lo studente affrontando un singolo fatto storico o un periodo prestabilito lavorerà ad una narrazione propria, utilizzando qualsiasi mezzo voglia, al fine di creare un proprio prodotto da condividere.

Ogni lavoro didattico si articolerà in 5 step:

**1 SAPERE:** lo studente conosce e riconosce i fatti storici, ne cerca le fonti, ne apprende le tematiche, soprattutto attraverso la storiografia classica. L'attenzione è quella di creare attività didattiche per rendere lo studente autonomo nella selezione di una narrazione storica, con la possibilità di collegarla ad altre per tematica prima ancora che per cronologia.

**2 PENSARE:** è il momento della riflessione dello studente sulla narrazione che ha trovato e selezionato. Deve saper procedere con la ricerca degli elementi importanti, la valutazione e la selezione delle parole chiave, deve sapere superare il semplice ordine cronologico per poter trovare collegamenti semantici con altre narrazioni.

**3 INCONTRARE:** ora giunge il momento di arricchire la narrazione storica attraverso testimonianze trovate nella propria famiglia, immagini, racconti, documenti che possano essere inseriti in una timeline più generale. Questo momento è quello del riconoscimento del proprio contributo nell'ambito più ampio della narrazione storica.

**4 SENTIRE:** dopo il momento dell'incontro tra diverse narrazioni e diverse prospettive è il momento di percepire la storia come qualcosa di proprio: lo studente deve essere in grado di "sentirsi parte della storia", osservando come il suo contributo sia servito a ricostruire una parte del passato ma anche come lo stesso passato gli stia dando informazioni per vivere il presente.

**5 SCRIVERE O RI-SCRIVERE:** alla fine si scrive una nuova storia, lo studente ha davanti a sé non solo la narrazione storica di un evento arricchita con la-propria prospettiva, ma anche quella di tutti gli altri studenti. L'insieme delle storie raccolte creerà, alla fine, il flusso narrativo completo nel quale lo studente potrà addentrarsi cercando nuovo materiale per ripartire poi con il primo step.

Questo ultimo ciclo metodologico è il naturale compimento di un percorso che è partito dalle competenze e dalle abilità dei ragazzi, per soffermarsi sul controllo semantico di alcune parole fondamentali del progetto fino a generare un prodotto complesso che sia a sua volta elemento di ripartenza per altre ed ulteriori attività.

## PARTENZA

Il framework quindi si conclude con l'ambizione di aver stimolato la riflessione sulla didattica a vari livelli in cui però lo studente è sempre rimasto al centro del processo di apprendimento e dove la crescita di alcune sue abilità è necessaria per applicarsi nello studio della Storia in modalità differente.

Queste linee guida metodologiche mirano a condurre tutto il lavoro educativo che si svolgerà assieme agli studenti, creando le condizioni per un uso corretto delle metodologie presentate. Proprio a questo scopo, come conclusione, ci riferiamo al documento dei nostri partner del Comune di Niepolomice ("Come usare l'approccio WORTHY, come motivare gli studenti ad imparare la Storia e come utilizzare le nuove tecnologie per questo scopo").

Il progetto "TRACCE DI GUERRA NELLA MIA CITTA'" è in realtà una prima realizzazione di quello che abbiamo chiamato "il ciclo della storia", dove è fondamentale trovare le tracce storiche nelle proprie narrazioni e nei luoghi in cui si vive. Nella seconda parte possiamo trovare alcuni strumenti operativi (teatro, gamification, fumetto, ...) che rispecchiano l'approccio metodologico che abbiamo proposto.

Non ci resta che iniziare, sperimentare e provare a vivere la storia, perché per scrivere il futuro dobbiamo prima vivere il passato.

## BIBLIOGRAFIA

- a. E. Morin, *La Tête bien faite*, 1999.
- b. E. Morin, *Enseigner à vivre. Manifeste pour changer l'éducation*, 2014.
- c. P. Freire, *Educação como prática da liberdade*, 2000.
- d. P. Freire - A. Faundez, *Por uma pedagogia da pergunta*, 2002.
- e. K. Jenkins, *Re-thinking history*, 1991.
- f. D. Ragazzini, *La storia digitale*, 2004.
- g. T. Mills Kelly, *Teaching history in the digital age*, 2013.
- h. K. Kee - T. Compeau, *Seeing the Past with Computers*, 2019.
- i. K. Kee, *Pastplay*, 2014.

## PARTE 2

# COME USARE L'APPROCCIO WORTHY, COME MOTIVARE GLI STUDENTI AD IMPARARE LA STORIA E COME UTILIZZARE LE NUOVE TECNOLOGIE PER QUESTO SCOPO

## INTRODUZIONE

L'approccio WORTHY (World Wars Towards Heritage for Youth) cerca di insegnare la storia della Prima e della Seconda Guerra Mondiale, a partire dalla storia locale e usando mezzi tecnologici moderni. Il progetto vuole aumentare il coinvolgimento degli studenti nella ricerca di conoscenze sulla storia della propria famiglia e della propria comunità locale, in particolar modo durante il periodo dei due conflitti citati.

Gli studenti, esplorando la storia delle proprie famiglie, avranno l'opportunità di contribuire alla conoscenza della storia del proprio territorio e saranno incoraggiati ad utilizzare nuove tecnologie come video, applicazioni su smartphone e social media. Questo approccio interessante e moderno vuole stimolare una maggiore comprensione della storia e permettere la creazione, attraverso l'uso di dispositivi mobili (smartphone o tablet) o computer standard, di oggetti tridimensionali, immagini statiche o dinamiche di manufatti storici, modelli di campi di battaglia, mappe interattive, ecc.

Secondo i nuovi curricula di storia delle scuole primarie e secondarie, è essenziale preparare gli studenti a vivere in una società dell'informazione. I docenti infatti dovrebbero creare le condizioni perché gli studenti possano imparare a cercare, organizzare e utilizzare le informazioni da fonti differenti e documentare il proprio lavoro utilizzando le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Compito della scuola è creare le condizioni perché gli studenti possano acquisire le conoscenze e le competenze necessarie per risolvere i problemi utilizzando metodi e tecniche derivanti dall'Information Technology: programmare, usare applicazioni informatiche, cercare informazioni da varie fonti, usare computer e dispositivi digitali di base e sfruttare queste competenze durante le lezioni nel lavorare con un testo, eseguire calcoli, elaborare informazioni e presentarle in varie forme.

L'approccio WORTHY si adatta bene ai requisiti del sistema educativo attuale, le metodologie e i compiti svolti nell'ambito del progetto consentiranno agli studenti di fare

scelte consapevoli e responsabili riguardo l'utilizzo delle risorse disponibili sul web. Insegneranno loro l'analisi critica delle informazioni, la navigazione sicura nello spazio digitale e aiuteranno a stabilire e mantenere relazioni con altri utenti della rete basate sul rispetto reciproco. La partecipazione al progetto consentirà anche la realizzazione di altri obiettivi della riforma dell'istruzione, come l'individualizzazione del lavoro con lo studente in base alle sue esigenze e capacità.

Il metodo WORTHY può essere utilizzato sia per lavorare con studenti interessati alla storia, che vogliono approfondire le proprie conoscenze e competenze, sia per stimolare studenti più difficili, che sono al limite dell'abbandono scolastico. Per questi studenti, il metodo può risultare attraente e può motivare il loro interesse utilizzando gli strumenti che usano quotidianamente, come lo smartphone. Questi strumenti interattivi possono stimolare la ricerca di informazioni sul passato, facilitando e incoraggiando l'apprendimento. Il metodo WORTHY è un'interessante modalità per coinvolgere le classi, composte sia da studenti appassionati di storia, sia da coloro che hanno difficoltà di apprendimento, aiutando questi ultimi ad eliminare le criticità incontrate durante il percorso scolastico.

Gli strumenti per l'insegnamento della storia moderna, preparati nell'ambito del progetto, possono essere utilizzati per insegnare la storia della Prima e della Seconda Guerra Mondiale negli ultimi anni della scuola primaria e secondaria, adattando i metodi di lavoro alle esigenze di sviluppo dello studente.

L'approccio WORTHY può essere utilizzato sia in classe che durante le lezioni opzionali. Gli studenti saranno in grado di utilizzare questi metodi facilmente, lavorando autonomamente anche da casa.

## METODOLOGIE PROPOSTE

### Progetto: "Tracce di guerra nella mia città"

Il metodo utilizzato in questo progetto scolastico rafforza varie competenze e consente l'uso di conoscenze provenienti da vari ambiti. Il contributo dello studente è essenziale nello svolgimento del compito. Raccogliendo i materiali necessari, uno studente è più coinvolto, sviluppa autonomia e creatività. Gli studenti prendono le proprie decisioni, risolvono diversi problemi, comunicano tra loro, discutono, cercano soluzioni insieme, sviluppano un senso di responsabilità.

- ▶ 1° fase: Preparazione e spiegazione agli studenti del lavoro e del metodo scelto.
- ▶ 2° fase: Scelta di un argomento che possa interessare gli studenti.
- ▶ 3° fase: Definizione degli obiettivi del progetto che verranno verificati durante l'implementazione.
- ▶ 4° fase: Definizione delle condizioni di lavoro (individuali o di gruppo), tempi di attuazione, criteri di valutazione. Va determinato il modo di comunicazione tra studenti e docenti, per esempio attraverso i social media o consultazioni individuali.
- ▶ 5° fase: Implementazione del progetto. Gli studenti raccolgono, analizzano, ordinano e documentano le proprie attività.

- ▶ 6° fase: Presentazione dei risultati del progetto.
- ▶ 7° fase: Valutazione basata su criteri precedentemente determinati.
- ▶ 8° fase: Valutazione delle attività del progetto, svolta dal docente.

Abbiamo presentato uno dei possibili temi del progetto scolastico con cui può essere utilizzato l'approccio Worthy.

L'obiettivo del progetto è quello di conoscere la storia della propria città e dei suoi abitanti durante la Prima o la Seconda Guerra Mondiale. Il progetto prevede inoltre la preparazione di informazioni su siti commemorativi (come cimiteri o monumenti), fotografie trovate in archivi di famiglia e testimonianze dirette.

Durante lo sviluppo del progetto, gli studenti acquisiranno le competenze per raccogliere, selezionare e sviluppare materiali. Impareranno ad elaborare le immagini e ad utilizzare strumenti moderni che consentono di creare diverse realtà (realtà aumentate), come per esempio mappe virtuali dei più importanti siti e musei commemorativi, modelli virtuali di battaglie, ecc.

Gli studenti possono cercare informazioni sui cittadini vittime della guerra. Saranno in grado di incontrare e intervistare i testimoni, filmare le loro storie usando mezzi audiovisivi. Saranno in grado di caricare le informazioni e i materiali raccolti sulla piattaforma [www.worldwars.eu](http://www.worldwars.eu) o sui social media, e in seguito condivideranno i risultati con altri studenti. Questa sarà un'opportunità per la collaborazione interdisciplinare tra docenti di informatica, di lingua, di storia e scienze umane.

Possiamo dividere gli studenti in gruppi di attività. In questo modo possiamo mettere in pratica la capacità di lavorare in gruppo. Uno dei gruppi può riportare foto tridimensionali. Il secondo gruppo può raccogliere resoconti dei testimoni e registrarle. Il terzo può preparare i materiali da caricare sulla piattaforma digitale [www.worldwars.eu](http://www.worldwars.eu). Il quarto può sviluppare il quadro storico degli eventi. Il quinto potrebbe scannerizzare le immagini e il sesto redigere le informazioni e i testi da pubblicare sulle piattaforme online.

Il numero di gruppi può essere più grande o più piccolo, a seconda delle capacità e degli interessi degli studenti, dell'argomento scelto e del materiale raccolto.

Questo metodo consente di personalizzare il lavoro con lo studente, tenendo conto delle sue passioni e dei suoi interessi. Influisce sullo sviluppo personale dello studente, è un metodo motivante, favorisce la responsabilità a portare a termine l'attività e permette di coinvolgere studenti con diverse abilità e competenze.

## Lavorare in gruppi

Il metodo ha diverse obiettivi tra i quali favorire la cooperazione, il rispetto per gli altri e la creatività. E questo è di aiuto anche per l'apprendimento della Storia. Gli studenti condividono compiti e spiegano questioni che possono risultare più difficili per alcuni coetanei. In questo modo possiamo supportare uno studente che riesce a gestire con più difficoltà l'apprendimento della Storia e incoraggiare il suo interesse per la materia.

Quando scegliamo questo metodo, gli step sono:

- 1) Divisione in gruppi: i membri del gruppo dovrebbero differire nel livello di conoscenza e abilità.
- 2) Impostazione del problema che il gruppo deve risolvere.
- 3) Determinazione delle condizioni e delle modalità di valutazione dell'attività.
- 4) Divisione dei compiti, per esempio: nomina di un capogruppo, assegnazione di compiti individuali, determinazione di come gli studenti dovrebbero comunicare tra loro e con il docente che ha il compito di controllare i progressi.
- 5) Esecuzione dell'attività da parte del gruppo.
- 6) Presentazione dell'attività realizzata.
- 7) Valutazione del lavoro secondo determinati criteri.
- 8) Sintesi.

## Gioco didattico interattivo

Il gioco didattico interattivo aiuta gli studenti ad approfondire la propria conoscenza della Storia e grazie ai moderni metodi di insegnamento, ad utilizzare le conoscenze acquisite nella pratica. I giochi didattici coinvolgono l'intelletto di un partecipante, la sua immaginazione, le emozioni e incoraggiano la creatività del singolo. È necessaria una buona preparazione degli studenti.

Il gioco può avere la forma di gioco online che mostra la storia di un eroe di una determinata regione o città. Gli studenti raccolgono materiali sulla vita e le attività del protagonista. Il gioco può essere un quiz, un gioco per computer o un torneo.

La preparazione del gioco può seguire queste fasi:

- 1) Gli studenti cercano una persona che ha avuto un ruolo significativo nella storia della regione, del luogo o della comunità locale.
- 2) Preparazione di domande chiave, per esempio: Quale ruolo ha avuto questo personaggio nella storia? Perché vale la pena ricordarlo? Quali ragioni hanno influenzato le sue scelte? Come si è comportato in una determinata situazione? Quali sono state le conseguenze del suo comportamento? Cosa sarebbe successo se avesse agito diversamente?
- 3) Preparazione delle informazioni e sviluppo della storia dell'eroe.
- 4) Sviluppare uno scenario di gioco.
- 5) Esecuzione del gioco.
- 6) Valutazione del lavoro degli studenti.

## Gioco di simulazione

Mostra un evento che ha avuto luogo in passato ed è stato significativo per la storia di una "piccola patria". Analogamente al gioco che mostra la storia di un eroe (vedi sopra), gli studenti sono invitati ad ampliare la propria conoscenza di un particolare tema attraverso l'analisi dei materiali di partenza. La preparazione del gioco può seguire lo schema proposto sopra.

## Quiz

Gli studenti o un gruppo di studenti preparano un quiz che verrà caricato sulla piattaforma web. Gli studenti useranno varie modalità per acquisire conoscenze, comprese le risorse online. Lavorando su domande e risposte, approfondiscono e sistematizzano le conoscenze su un determinato argomento. Il quiz è uno strumento di apprendimento che piace e stimola gli studenti. Inoltre la sana competizione aumenta il loro coinvolgimento e l'interesse per la storia.

## Teatro

Questo metodo consente di collegare le conoscenze con l'opportunità di sperimentare e esprimersi. Nel teatro è importante plasmare la personalità, la sensibilità e l'espressione dello studente. Il vantaggio di questo metodo è far superare la paura di parlare in pubblico, rafforzare la capacità di esprimersi e preparare gli studenti a svolgere ruoli sociali. La possibilità di ricostruire eventi storici attiva direttamente lo sviluppo della personalità dello studente, aumenta l'interesse e la conoscenza nel campo della storia.

Anche nel caso del teatro, possiamo usare l'approccio WORTHY. Gli studenti possono utilizzare materiali preparati e organizzati sulla piattaforma online [www.worldwars.eu](http://www.worldwars.eu), come un fumetto, una mappa, una storia, un film o altre fonti per lavorare usando il metodo teatrale. Possiamo usare varie tecniche teatrali come:

- ▶ Entrare in un ruolo: gli studenti, in coppia, dialogano e interiorizzano il punto di vista del personaggio scelto. Considerano i pro e i contro.
- ▶ Essere in un ruolo: il compito dello studente è trovarsi in una nuova situazione o interpretare una persona senza una preparazione precedente.
- ▶ Presentazione improvvisata: basata su una storia, una persona o un evento conosciuti dagli studenti. Richiede costumi e oggetti caratteristici del personaggio interpretato. In questo caso, il docente come anche gli studenti, possono utilizzare materiali già disponibili sulla piattaforma [www.worldwars.eu](http://www.worldwars.eu) che può ispirare entrambi a creare, per esempio un fumetto, un gioco, una presentazione di un evento su una linea temporale, una mappa, ecc. La storia, appresa e interpretata dagli studenti, potrebbe essere usata per creare strumenti per insegnare attraverso la realtà aumentata.
- ▶ Immagini viventi: gli studenti creano una scena e si fermano nel momento più importante, il momento più drammatico dell'evento in fase di ricostruzione. L'ispirazione può venire da fotografie o dipinti d'archivio. Gli studenti praticano la messa a fuoco, l'interazione e la concentrazione.
- ▶ Lettera, diario o libro di memorie: scritto in base alla propria prospettiva o da una persona che assume un ruolo, per esempio una persona del passato, un protagonista di un determinato evento, un osservatore o un testimone, ecc.

I risultati possono essere utilizzati per creare, utilizzando un programma, un avatar dell'autore della memoria, che racconta eventi che si svolgono per esempio durante una guerra. Questo metodo richiede una preparazione preventiva e la raccolta di materiali e foto.

Nel teatro, è possibile utilizzare i dispositivi moderni per registrare immagini e film e caricarli sulla piattaforma [www.worldwars.eu](http://www.worldwars.eu).

Gli studenti possono guardare sé stessi da una prospettiva diversa e valutare i propri punti di forza e di debolezza.

### Analisi Swot

Durante la preparazione di lezioni relative ad eventi ed eroi che presentano problemi morali, si può usare l'analisi SWOT ("Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats").

Attraverso questo metodo, prendiamo in considerazione i fattori che hanno avuto un effetto positivo sul corso di un evento storico, vale a dire i punti di forza del problema e le conseguenti possibilità e difficoltà che potrebbero essersi verificate nell'attuazione dell'attività, i rischi e le conseguenze. Un problema esemplificativo proposto agli studenti è stato l'attacco al governatore generale Hans Frank, che ebbe luogo nella foresta di Niepołomice nel 1944. Gli studenti, in base alle informazioni raccolte, avrebbero dovuto analizzare il problema usando questo metodo, che ha permesso loro di approfondire la conoscenza dell'evento. Ha consentito una visione più approfondita degli eroi, delle decisioni prese e delle loro conseguenze e ha anche reso più semplice la creazione dei protagonisti di giochi, drammi o fumetti, ecc.

SWOT	ANALISI DEL PROBLEMA	
	PUNTI DI FORZA	PUNTI DI DEBOLEZZA
FATTORI INTERNI		
FATTORI ESTERNI	OPPORTUNITÀ	MINACCE

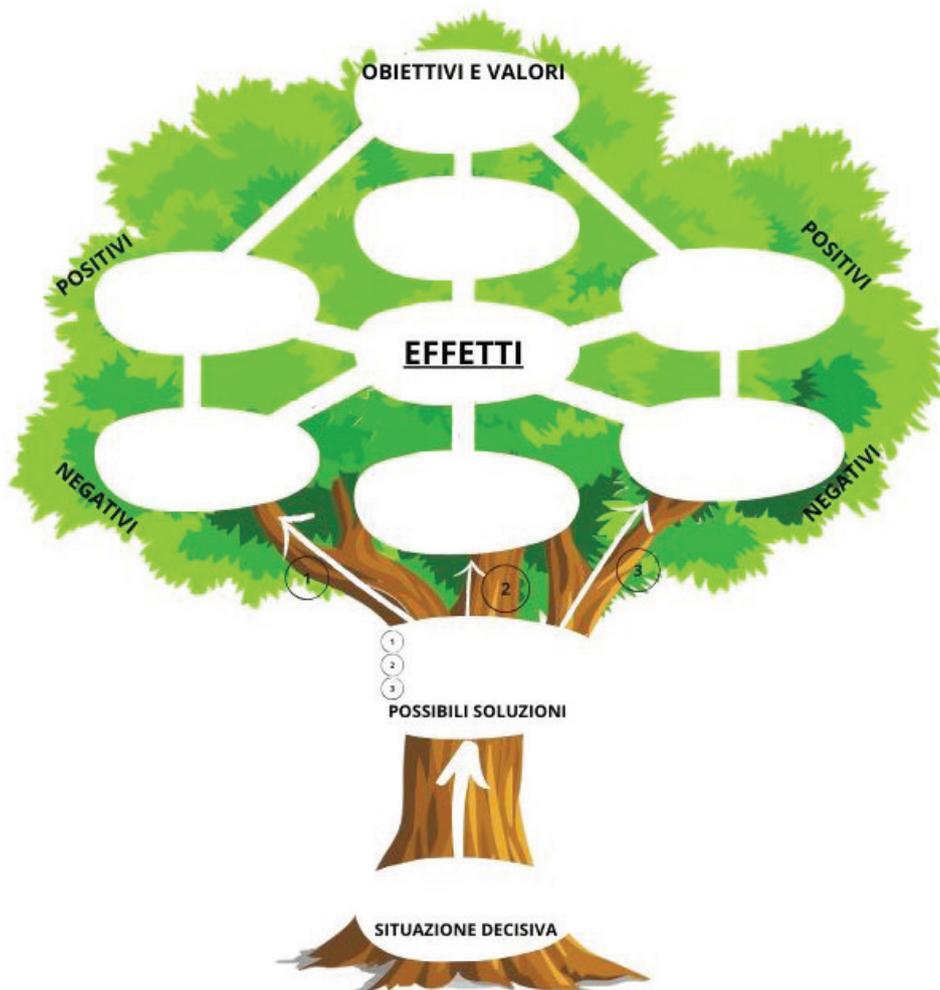
### Albero delle decisioni

Quando si prepara una lezione, si può usare il metodo dell'albero delle decisioni che può aiutare ad analizzare i motivi che hanno guidato gli eroi nel prendere decisioni. In questo modo, possiamo presentare graficamente il problema analizzato. Nel tronco dell'albero, inseriamo il problema che vogliamo analizzare, per esempio: "Quali metodi avrebbe potuto utilizzare lo Stato clandestino polacco nella lotta contro gli invasori durante la seconda guerra mondiale?"

Tra i rami dell'albero, gli studenti devono inserire i metodi proposti che lo Stato clandestino avrebbe potuto usare nelle condizioni di guerra e quali effetti (positivi e negativi) avrebbero potuto innescare.

Nella chioma dell'albero, gli studenti descrivono gli obiettivi e i valori che hanno guidato i decisori. Usando questo metodo, gli studenti potrebbero lavorare in gruppo o individualmente apprendendo un processo decisionale complicato e analizzando nel dettaglio il problema. Il docente poi potrà spiegare, commentare le idee e i dubbi emersi e sintetizzare le soluzioni presentate dagli studenti.

Situazione che richiede una decisione			
Possibili soluzioni			
Sì		No	
Effetti positivi	Effetti negativi	Effetti positivi	Effetti negativi
Obiettivi / Valori		Obiettivi / Valori	



Il docente può utilizzare un'analisi SWOT o un albero delle decisioni per presentare l'attività, per esempio creare un gioco, un fumetto, un film o un'intervista. Può anche essere usato come metodo per riassumere la lezione usando strumenti già preparati su piattaforme online, come un fumetto, un'intervista, un film o un gioco.

### Didattica capovolta

Questo metodo permette agli studenti di apprendere nuovi contenuti da casa in modo individuale. Un problema comune che i docenti si trovano spesso ad affrontare è come stimolare l'interesse rispetto al tema della lezione, principio che vale sia per gli studenti appassionati di storia sia per quelli che non lo sono.

La didattica capovolta, insieme all'utilizzo di strumenti digitali, può essere di grande aiuto. Il compito degli studenti è quello di acquisire quante più possibili informazioni riguardo al tema che si discuterà successivamente in classe; in questo modo arriveranno a lezione avendo già acquisito familiarità con l'argomento e si potranno creare, sotto l'attenta guida del docente, delle vere e proprie discussioni che permetteranno l'ampliamento delle loro conoscenze. WORTHY è anche questo. Strumenti moderni e tecnologie, usate quotidianamente dai giovani, rendono l'apprendimento più interessante e stimolante, e di fatto anche più efficace.

Esempio di una lezione basata sulla didattica capovolta:

1. Come primo passo è necessario formulare un problema, che verrà esposto alla classe la lezione successiva.
2. Definire gli obiettivi principali della lezione che si terrà e spiegare agli studenti quali sono i compiti da svolgere a casa. Agli studenti deve essere concesso un lasso di tempo ragionevole perché tutti abbiano la possibilità di prepararsi adeguatamente.
3. Preparare materiali multimediali: presentazioni, fotografie, film, interviste, mappe interattive, fumetti, ecc., che il docente dovrà a sua volta caricare su una piattaforma digitale. Gli studenti avranno la possibilità di approfondire utilizzando anche la piattaforma [www.worldwars.eu](http://www.worldwars.eu).
4. Sulla base dei materiali, gli studenti prepareranno le risposte alle domande precedentemente proposte dal docente. Potranno anche, in modo individuale, cercare altro materiale e utilizzare i social media per condividerlo con i loro pari.
5. Durante la lezione, il docente potrà verificare come gli studenti hanno portato a termine il compito e il grado di apprendimento del tema proposto.
6. Il docente dividerà la classe in gruppi in cui gli studenti potranno approfondire i temi delle presentazioni e consolidare le proprie conoscenze.
7. Durante la lezione gli studenti potranno sfruttare i materiali online utilizzando per esempio il proprio smartphone.
8. La verifica delle conoscenze acquisite potrà essere fatta attraverso un quiz online, per esempio, o si potrebbe proporre un dibattito, una SWOT analysis ("Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats") o un albero delle decisioni.

La didattica capovolta può diventare uno strumento efficace per l'insegnamento della storia in ogni fase educativa. Permette allo studente di prepararsi per l'esposizione in

classe secondo i propri tempi e al proprio ritmo. Questo approccio può essere un'alternativa ai metodi tradizionali perché è lo studente che diventa l'*esperto*.

L'uso di strumenti moderni e interattivi può aumentare l'interesse degli studenti verso una preparazione molto più ampia della tradizionale, in cui si usano solamente i libri di testo. Diverse fonti di informazione verranno utilizzate contemporaneamente e questo sarà un metodo sempre più comune nel XXI secolo, l'era delle tecnologie digitali. Infine, questo approccio potrebbe diventare ispirazione per la creazione di materiali simili che usufruiscano degli stessi strumenti utilizzati dagli studenti: programmi alternativi di apprendimento o specifici strumenti digitali usufruibili anche da altri; ci si troverà così di fronte a un aumento dell'interesse degli studenti per la storia e per le eredità storiche, inclusa la propria personale eredità.

### Apprendimento tra pari

È una metodologia che presuppone uno scambio di informazioni e competenze grazie al lavoro di gruppo tra studenti. In questo caso, non verranno utilizzati libri di testo, ma risorse online. Ogni studente potrà scambiare con i suoi pari le nuove informazioni tramite social media, utilizzando quindi semplicemente i mezzi che conoscono e utilizzano quotidianamente.

In questo ambito l'approccio WORTHY è vincente: i ragazzi potranno sfruttare la raccolta di materiali interattivi presenti sulla piattaforma [www.worldwars.eu](http://www.worldwars.eu) che diventeranno poi la base della loro personale banca dati di partenza. Favorire la comunicazione tra persone con esperienze simili darà una grossa spinta per l'acquisizione e il consolidamento dei contenuti e delle informazioni scambiate. Sarà molto più facile un coinvolgimento omogeneo degli studenti, da quelli super interessati a quelli meno, grazie all'uso delle nuove tecnologie all'interno del processo di apprendimento.

Il metodo dell'apprendimento tra pari aiuta a formare e migliorare quelle competenze che al giorno d'oggi sono tra le più importanti: la capacità di fare squadra e il senso di responsabilità riguardo i compiti assegnati. Con questo approccio è quasi scontato che con un alto grado di coinvolgimento sia più facile dare forma a competenze quali la capacità di discussione, l'espressione delle proprie opinioni e il rispetto per il lavoro altrui. Il docente potrà utilizzare questo approccio sia in orario scolastico che extrascolastico; per esplorare le risorse online i ragazzi potranno utilizzare uno smartphone, un computer o un tablet.

Step del lavoro:

1. Definizione degli obiettivi.
2. Divisione in gruppi e assegnazione dei compiti.
3. Decisione delle tempistiche necessarie per concludere il lavoro.
4. Preparazione, da parte dello studente, per rispondere a questioni o problematiche durante le lezioni o a casa.
5. Lavori di gruppo: gli studenti dovranno discutere del perché e del come si può imparare partendo dalla risoluzione dei problemi che si presentano.
6. Presentazione.
7. Sintesi e valutazione.

## Musei virtuali

Il museo virtuale è una proposta che chiede allo studente l'utilizzo di un'applicazione che sarà possibile installare in un qualsiasi dispositivo mobile, a patto che abbia la possibilità di scannerizzare gli oggetti con la tecnologia 3D. Gli studenti potranno allora scannerizzare souvenir, oggetti o monumenti per poi creare a loro volta un museo virtuale in cui sarà possibile visitare e vedere tutti i materiali raccolti. Verranno utilizzati dei veri e propri scanner per digitalizzare le immagini, i documenti e tutte quelle risorse che non sono mai state pubblicate online. Tutto questo materiale verrà caricato anche sulla piattaforma [www.worldwars.eu](http://www.worldwars.eu) come una sorta di collezione messa a disposizione di quanti vorranno approfondire. In questo modo si potrebbero creare dei veri e propri musei regionali relativi alle memorie della Prima e della Seconda Guerra Mondiale. In queste visite virtuali sarà possibile accedere a video ed interviste di testimoni degli eventi, modellini dei campi di battaglia o mappe virtuali in grado di mostrare il succedersi degli avvenimenti. Anche con questa attività sono preferibili i lavori di gruppo e gli scambi tra studenti.

Il docente potrà successivamente utilizzare lo strumento del museo virtuale durante le lezioni o durante degli specifici laboratori.

## Linea del tempo interattiva

Una parte fondamentale dell'insegnamento della storia è sicuramente il susseguirsi cronologico dei fatti, dimensione che spesso crea difficoltà dovendosi destreggiare tra date e nomi antichi. Uno strumento utile per alleggerire l'apprendimento di questo tipo di dati è la linea del tempo: una presentazione grafica degli eventi organizzati in ordine cronologico. Questo strumento può essere utilizzato durante diversi step dell'insegnamento della storia e in relazione a differenti soggetti. Può infatti essere declinato in diverse modalità, da quello più tradizionale a quello più moderno e interattivo utilizzando diversi strumenti digitali. Il docente potrà decidere se predisporre già la linea base o se lasciare allo studente il compito creativo totale.

Lo studente si troverà allora a dover:

- ▶ posizionare gli eventi nei tempi esatti;
- ▶ sistematizzare le proprie conoscenze;
- ▶ semplificare la sincronizzazione degli eventi accaduti nel proprio paese con quelli del resto del mondo;
- ▶ essere in grado di vedere le correlazioni tra gli eventi;
- ▶ presentare la piccola storia locale all'interno di un contesto storico molto più ampio;
- ▶ presentare un individuo e analizzare il suo impatto all'interno del quadro locale, nazionale, europeo e infine globale;
- ▶ costruire una narrativa storica;
- ▶ sviluppare una grande capacità di sintesi;
- ▶ sviluppare la curiosità e l'autonomia nel processo di apprendimento attraverso la raccolta, l'analisi e la selezione delle risorse.

Gli studenti, che siano in gruppo o da soli, potranno lavorare su una linea del tempo già fatta o crearne una a partire da zero; è importante ricordarsi di non utilizzare troppe slide per creare una narrativa pulita che possa seguire un filo cronologico senza fare troppi salti; presentandola come parte di una narrativa ancora più ampia (per esempio: la storia di un singolo individuo, e in secondo piano di pari passo la storia della sua nazione, o della sua epoca).

Step del lavoro su un asse cartesiano temporale:

1. Definizione del tema.
2. Ricerca dello studente: può trattarsi di lavoro individuale con il solo supporto del docente o di un lavoro con il coinvolgimento di altri.
3. Ricerca di dati che possono essere inseriti in una linea del tempo: immagini, audio, video, registrazioni, mappe, profili e così via.
4. Selezione dei materiali.
5. Elaborazione digitale dei materiali raccolti.
6. Preparazione della linea del tempo interattiva.
7. Pubblicazione.

La piattaforma [www.worldwars.eu](http://www.worldwars.eu) consente di aggiungere linee del tempo all'archivio utilizzando un semplice foglio di calcolo Google (basato sullo strumento Timeline JS sviluppato da Knight lab). Docenti e studenti possono utilizzare il kit WORTHY (Timeline JS) per preparare e pubblicare la propria linea del tempo interattiva.

### Mappe virtuali

Nella cornice WORTHY, gli studenti avranno la possibilità di creare delle mappe virtuali in cui sarà possibile presentare il corso delle battaglie e delle guerre, con particolare enfasi sui luoghi importanti per la storia della propria regione. Sulla mappa non ci si limiterà a mostrare un piccolo punto, ma si potranno inserire immagini del luogo, del campo di battaglia per esempio, e alcune informazioni che possano espandere il contesto storico, il corso degli eventi, soggetti che hanno avuto ruoli importanti... Grazie ad un semplice clic sul punto di interesse sarà dunque possibile accedere ad informazioni dettagliate, fotografie, biografie o altri dati specifici. Per le mappe virtuali sarà possibile utilizzare una delle tante piattaforme online come per esempio Story Map - <https://storymap.knight-lab.com/> o Google My Maps.

Il docente potrà suddividere tra gli studenti i vari compiti:

1. La selezione di un tema.
2. La produzione, scannerizzazione o il download dei vari materiali.
3. L'elaborazione dei materiali.
4. La preparazione della mappa con l'utilizzo di strumenti online.
5. La compilazione della mappa con le informazioni selezionate: fotografie, biografie, o qualsiasi tipo di dato storico relativo al tema.
6. Sintesi del lavoro.

Le classiche mappe sono frequentemente utilizzate dai docenti nel corso delle loro le-

zioni, l'idea infatti è che uno strumento così semplice possa essere di grande aiuto allo studente; eppure gli studenti in linea generale hanno molte difficoltà ad associare gli eventi storici sulle mappe. Trasformando il classico pezzo di carta in una mappa digitale e interattiva creata dagli stessi studenti, la visualizzazione digitale li aiuterà ad orientarsi decisamente meglio nello spazio storico e nel corso degli eventi. Trattandosi poi di un'attività creativa questo stimolerà molto l'interesse degli studenti, soprattutto per quelli più giovani, riguardo gli eventi della storia locale.

Google My Maps può essere utile per creare mappe in modo collaborativo e uno strumento da aggiungere a diverse lezioni durante l'anno scolastico. L'elemento collaborativo consente agli studenti di accedere e lavorare sulla mappa da diversi computer / tablet e in posizioni diverse. Quando gli studenti sono pronti a pubblicare la loro mappa, possono facilmente incollare il link sulla piattaforma [www.worldwars.eu](http://www.worldwars.eu). Possono continuare ad aggiungere le loro mappe anche in futuro; la versione integrata nell'archivio [www.worldwars.eu](http://www.worldwars.eu) mostrerà automaticamente l'ultima versione. Vedi il Toolkit (Google My Maps) per ulteriori informazioni su come utilizzare questo strumento e per pubblicare i risultati nell'archivio [www.worldwars.eu](http://www.worldwars.eu).

### **"Ieri e oggi" - trova le differenze!**

L'utilizzo di strumenti multimediali facilita la presentazione dei cambiamenti che sono accaduti nel corso del tempo in un determinato luogo. Per arrivare a ciò, possono risultare utili, per esempio, delle fotografie che gli studenti potrebbero trovare tra gli archivi familiari o in qualche collezione privata. In questo caso, sarebbe necessario affiancare alla foto antica, una foto dello stesso posto odierna presa possibilmente dalla stessa prospettiva. Per dare un impatto visivo immediato è consigliabile inserire una piccola didascalia del tipo "prima" e "dopo" sotto ogni foto, usando per esempio uno strumento multimediale come Juxtapose - <https://juxtapose.knightlab.com/>. Dopo aver visto la presentazione fatta dai compagni, gli studenti potrebbero tentare di spiegare perché il luogo in questione presenta determinati cambiamenti e quali, per poi provare a darne una valutazione negativa o positiva. In questo modo sarà immediata la considerazione di quanto può essere devastante una guerra non solo per le persone ma anche per lo stesso territorio.

Gli studenti, grazie ad una semplice fotografia, informandosi su chi ha scattato la foto, chi sono i soggetti e in che luogo si trovano, parlando con i propri genitori o nonni saranno già entrati in una prima fase di apprendimento. Inoltre sarà un'ottima opportunità di conversare e approfondire le relazioni affettive tra generazioni. Anche questo è imparare la storia.

### **Fumetti**

Un fumetto può essere uno strumento utilissimo nel processo di insegnamento della storia. Al giorno d'oggi, i giovani vivono in una realtà dove la maggioranza degli stimoli sono di tipo visivo, caratterizzati poi da tempi brevi e comunicazioni d'impatto. Un fumetto, può facilmente aiutare a capire la spesso difficile successione degli eventi e dei processi. Dare una dimensione visiva agli eventi non solo renderà la lezione di per sé più interes-

sante ma creerà nuovi spunti di riflessione (per esempio attraverso una semplice analisi delle immagini), che resteranno molto più facilmente impresse nella mente dei ragazzi. Si tratta di un metodo completamente nuovo di imparare la storia. L'utilizzo di un fumetto stimolerà la creatività e l'interesse degli studenti attraverso le immagini; l'uso dell'arte visiva per descrivere eventi, emozioni e suoni inoltre è di facile accesso. Una ricerca autonoma delle basi per poi riuscire a dare forma ad un fumetto mette in gioco varie competenze come la capacità di sintesi e la visione generale dei dati raccolti. L'ideale, per un progetto di questo tipo, sarebbe di far lavorare gli studenti in gruppi che disegnando e raccogliendo informazioni separatamente, daranno vita a differenti grafiche e dialoghi. In seguito potranno anche valutare reciprocamente il progetto svolto. In questo tipo di lavoro sarà necessario un importante supporto da parte del docente.

Step di lavoro:

1. Scegliere una storia: approfondire la conoscenza di un evento, un personaggio o un luogo appartenente alla storia scelta, considerando che il tema scelto deve avere delle solide basi storiche.
2. Scegliere un programma grafico per creare il fumetto e capire quali sono le varie possibilità che offre.
3. Preparare una trama selezionando una rete di eventi chiave, persone e luoghi. È importante mantenere le relazioni di causa – effetto tra ogni evento. In questa fase verranno poi decisi i dialoghi, dopo aver deciso il narratore della storia, dovrà anche essere decisa e dichiarata la prospettiva da cui verrà raccontata.
4. Definire le pagine: come gestire le singole scene, come scrivere i dialoghi e quali suoni virtuali utilizzare.
5. Disegnare il fumetto utilizzando un programma grafico.
6. Sommario finale

### Gite scolastiche - percorsi multimediali

Le gite scolastiche sono una strategia per insegnare la storia che gli studenti hanno sempre apprezzato: aiutano ad acquisire nuove conoscenze attraverso il contatto diretto con i siti storici.

Dal contatto diretto scaturisce un'osservazione e un tipo di esperienza che nemmeno la lezione strutturata nel migliore dei modi potrà mai raggiungere. In più, gli studenti avranno la possibilità di acquisire informazioni nuove e ampliare i propri interessi. In diverse occasioni, gli studenti hanno sempre segnalato le gite come il modo più interessante ed efficace per imparare la storia. Hanno infatti la possibilità di vedere i luoghi di cui hanno sempre parlato in aula, e saranno poi in grado di utilizzare un'esperienza di forte impatto per lavorare con WORTHY.

L'esperienza diretta con la storia è più completa e duratura delle informazioni ricevute in classe, e può facilmente portare i ragazzi a creare diversi progetti sfruttando differenti tecnologie. La gita non solo lascia un'impronta cognitiva significativa ma dà anche incredibili opportunità educative: fa sviluppare l'immaginazione, lo spirito di osservazione e la sensibilità. Aiuta a sviluppare abilità organizzative, di divisione dei compiti e della

cooperazione interpersonale. Insegna il rispetto per le eredità culturali nazionali. Porta spesso gli studenti ad approcciarsi diversamente alla realtà che li circonda e può aiutare a preparare dei percorsi interattivi educativi o darà la possibilità di scoprire nuovi luoghi legati alla Prima o Seconda Guerra Mondiale.

Preparazione della gita:

1. Decidere gli obiettivi.
2. Selezionare un luogo.
3. Preparare gli strumenti necessari come una mappa interattiva con la selezione di alcuni punti tematici.
4. Realizzazione di un programma.
5. Sintesi.

Gli studenti possono raccogliere materiali mentre si trovano sul luogo (video, foto, audio, ecc.) e pubblicarli sulla piattaforma [www.worldwars.eu](http://www.worldwars.eu) quando ritornano in classe, aggiungendo contesto e descrizione ai materiali raccolti.

## Webquest

La WebQuest è un'attività che porta gli studenti a compiere ricerche sul Web, con l'obiettivo di scoprire maggiori informazioni su un particolare argomento o tema e di svolgere alcuni compiti utilizzando proprio le informazioni da loro raccolte. A questo scopo potrebbero usare la libreria WORTHY.

Questo tipo di lavoro permette agli studenti di sviluppare la capacità di lavorare in gruppo e la comunicazione interpersonale, insegna ad utilizzare in modo corretto le risorse in rete e stimola la creatività e l'immaginazione.

Una WebQuest può anche assumere in seguito una vera e propria forma elettronica come per esempio un sito o un blog (utilizzando Blogger per esempio).

Una WebQuest deve contenere:

1. Un'introduzione che deve avere il compito di informare e motivare gli studenti.
2. Un compito, la descrizione del risultato finale.
3. Un procedimento, in cui verranno spiegate le strategie che i ragazzi saranno tenuti ad utilizzare.
4. Delle fonti, tutti i siti visitati dovranno essere annotati.
5. Una valutazione dei risultati.
6. Una conclusione, un riassunto del compito che incoraggi gli studenti a riflettere sul lavoro effettuato.

Questa forma è accattivante per lo studente e rafforza il concetto di corresponsabilità e di impegno. Di conseguenza lo studente si troverà a voler portare a termine i compiti che gli sono stati assegnati proprio perché sarà lui a decidere le tempistiche necessarie.

Step per impostare una WebQuest:

1. Formulazione di un tema interessante e stimolante.
2. Preparazione dello spazio WebQuest, per esempio in un blog.

3. Presentazione dei criteri da seguire agli studenti.
4. Introduzione del soggetto per dare informazioni relative al contesto.
5. Descrizione dei compiti, spiegazione del ruolo dello studente, esempio delle fonti di informazione e spiegazione della forma in cui i ragazzi dovranno presentare i propri risultati. Potranno essere diversi, da una linea del tempo fino ad un vero e proprio filmato.
6. Ricerca ed elaborazione delle informazioni da parte degli studenti, rendendole disponibili anche agli altri.
7. Presentazione dei risultati.
8. Adattamento del lavoro in accordo ai criteri precedentemente stabiliti.
9. Valutazione.

Esempi di WebQuests: <http://www.euquests.eu/>.

### Caccia al tesoro con il cellulare

La caccia al tesoro è un gioco che si basa sulla scoperta di un luogo seguendo percorsi nuovi con la guida di indizi.

Il gioco si svolge utilizzando il cellulare e consiste nel muoversi in una determinata area risolvendo degli indovinelli o dei piccoli puzzle. Se si darà la risposta corretta, l'applicazione mostrerà le istruzioni che permetteranno di raggiungere la tappa successiva. Ogni tappa porterà il partecipante sempre più vicino al tesoro, un codice digitale permetterà il controllo del corretto svolgimento dell'intero percorso. L'applicazione utilizzerà il sistema GPS e le mappe e sarà compatibile con tutti i dispositivi Android. Funziona anche offline.

Lo scopo della caccia al tesoro è quello di sviluppare un senso di identificazione con una data regione, per poter osservare l'unicità anche di luoghi ordinari che emergono grazie al paesaggio, alla natura o all'eredità culturale. È un metodo incredibilmente stimolante, che riesce a combinare l'apprendimento, la ricerca di soluzioni con l'attività fisica.

La caccia ha due diverse dimensioni: il gioco "vero" e la sua preparazione (che potrà essere realizzata dagli stessi studenti). A questo punto si potranno dividere gli studenti affidando loro compiti diversi suggerendo il tema del gioco.

Il primo gruppo preparerà una documentazione fotografica dei luoghi che i giocatori dovranno raggiungere; il secondo gruppo preparerà le sfide; il terzo gruppo preparerà il contesto storico, che sarà poi l'introduzione del gioco stesso.

Come funziona:

1. Preparazione della caccia al tesoro – tema e luogo.
2. Divisione della classe in gruppi.
3. Definizione delle regole – scopo, tempo, luogo di ritrovo.
4. Realizzazione della Caccia al tesoro.
5. Sintesi.
6. Valutazione.

## Lavorare su un testo originale

Lavorare con un testo originale è uno dei metodi tradizionali di lavoro degli studenti, spesso utilizzato durante le lezioni di storia, di lingua e di altre materie. Gli studenti saranno chiamati a fare ricerca, analisi ed elaborazione di dati in modo autonomo. Ricerca, analisi ed elaborazione sono tutte competenze molto importanti.

Sicuramente una tipologia di lavoro simile aiuta a rafforzare le abilità di sintesi e analisi dei dati e dei concetti, può essere utilizzato per attirare l'interesse di un ragazzo svogliato ma anche per premiare e stimolare il migliore della classe. Utilizzando questo tipo di materiale è possibile: ricostruire il corso degli eventi storici, studiare il caso specifico, analizzare le problematiche, simulare l'accadere dei vari eventi e conflitti. Per rendere questo tipo di approccio più stimolante, è possibile creare – tramite l'utilizzo di strumenti digitali – un database di testi dove aggiungere anche delle parti di audio (può essere una traccia musicale, frammenti di ricordi, pezzi di interviste, ecc.).

Per preparare un database è possibile utilizzare SoundCite - <http://soundcite.knightlab.com/>.

## Film

Il film è un altro metodo molto stimolante per completare i contenuti e aiuta gli studenti ad acquisire la capacità di elaborazione di fonti storiche.

Dovrà essere un lavoro autonomo relativo alla creazione di un cortometraggio di contenuto storico basato sugli eventi della Prima o Seconda Guerra Mondiale. Il tema del filmato potrà essere, per esempio, il genocidio della comunità ebraica in una specifica area. L'idea alla base di un progetto del genere, oltre a rendere accessibile a tutti la storia, è quella di coinvolgere i giovani (sotto attenta supervisione dei docenti) nella produzione del cortometraggio, che si baserà su fonti storiche del periodo scelto.

Gli studenti saranno coinvolti in:

1. Idea – un evento storico che sarà d'ispirazione per il filmato.
2. Argomento – formulazione del tema del filmato, in base alla storia del luogo nel periodo storico scelto.
3. Progetto – stile di presentazione del soggetto, tipologia di immagini, utilizzo di tecnologie appropriate, metodo e creazione (editing).
4. Partecipazione al progetto – studenti e docenti.
  - a. Divisione dei compiti.
  - b. Raccolta dei materiali.
  - c. Lavoro tecnico e risultato finale.
  - d. Titolo del cortometraggio.
  - e. Risultato del lavoro – presentazione del filmato, discussione e dibattito.
  - f. Utilizzo del filmato nella lezione in classe.

## Gamification

La gamification comporta l'uso di meccanismi di gioco che creano azione, aumentano il coinvolgimento o che semplicemente trasformano delle attività monotone, noiose e ripetitive in qualcosa di più stimolante. Grazie a questa attività, gli studenti completeranno in modo autonomo tutti i compiti.

Un docente che deciderà di utilizzare questo approccio dovrà:

1. Definire gli obiettivi e le abilità che lo studente dovrà acquisire.
2. Elencare le fasi di gioco che aiuteranno i ragazzi a sviluppare queste abilità.
3. Raggruppare le fasi di gioco in base alla difficoltà. Ogni livello deve offrire delle sfide che man mano diventeranno più complesse, in modo che tutti riescano ad ottenere punti.
4. Determinare il totale dei punti necessario per passare al livello successivo.
5. Non si potrà accedere al livello successivo senza aver acquisito i punti necessari.
6. Preparare dei criteri di valutazione e comunicarli agli studenti.
7. I giocatori "vincono" solo quando sono riusciti ad accumulare tutti i punti, compresi quelli dell'ultimo livello.

Esempio: "La storia della mia città durante la Seconda Guerra Mondiale".

Il primo passo è quello della raccolta di informazioni base, un materiale iconografico che gli studenti potranno organizzare in una presentazione. Il secondo passo è preparare la linea del tempo, usando le tecnologie disponibili. Il terzo è quello di puntare a creare un contenuto creativo (un cortometraggio, un fumetto, un'intervista...). La complessità delle varie fasi dipenderà anche dal tempo che avranno a disposizione, e dall'età degli studenti stessi.

Attraverso gli spunti raccolti, gli orientamenti indicati, gli strumenti suggeriti attraverso queste linee guida, il sito e la piattaforma digitale di Worthy, sarà dunque possibile per ciascun docente elaborare il proprio piano di lezione da proporre agli studenti per costruire un presente e un futuro di pace, appassionandosi alla storia attraverso le nuove tecnologie.

## PARTNERSHIP DEL PROGETTO



udruga za rad s mladima



WORLD WAS TOWARD HERITAGE FOR YOUTH (2018-1-IT02-KA201-048492) has been funded with support from the European Commission. This document reflects the views of the author; the Commission cannot be held responsible for any use which might be made of the information contained herein.



With the support of the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

[www.worthy-project.eu](http://www.worthy-project.eu)