

ESTRATTO TRADOTTO IN ITALIANO DA :



[When the place matters: moving the classroom into a museum to re-design a public space](#)

di G. Barzanò, F. Amenduni, G. Cutello, M. Lissoni, C. Pecorelli, R. Quarta, L. Raffio, C. Regazzini, E. Zacchilli, M. B. Ligorio

<https://www.frontiersin.org/> Aprile 2020

Il progetto

Questo case-report descrive un progetto chiamato Dialogues in the square (DiS), dove vengono sfruttati luoghi alternativi - piuttosto che l'aula - per implementare processi di apprendimento: si tratta di una piazza molto conosciuta e di un museo di arte moderna proprio nel centro della città di Roma. Il progetto DiS, ancora attivo nel 2020, è stato avviato nel 2017 e ha coinvolto oltre 200 studenti dalla scuola primaria (7 anni) alla secondaria superiore (16 anni) e 20 insegnanti, in due scuole situate nel centro di Roma: Istituto Comprensivo Settembrini e Liceo Machiavelli. All'interno di un quadro di attività rivolte all'educazione alla cittadinanza globale (Reimers, 2009; Sobe, 2012; Reimers et al., 2016) e agli Obiettivi di sviluppo sostenibile, gestiti da una rete scolastica nazionale (Retedialogues.it), gli studenti hanno iniziato a fare brainstorming sul loro ambiente, concentrandosi sulle esigenze di una vicina piazza nota a Roma: Piazza Annibaliano.



Questo importante spazio, recentemente restaurato (2014), è stato presto lasciato in un pericoloso abbandono. Una nuova stazione della metropolitana, inserita in un contesto di antichi monumenti, è oggi circondata da immondizia e aiuole incompiute, lasciate incolte. Gli studenti sono stati incoraggiati ad osservare la piazza e ad impegnarsi nella pianificazione della sua rigenerazione, nel frattempo sono state avviate trattative con il Comune per avere il loro sostegno, che sono sfociate in un memorandum d'intesa (MOU) formale con le scuole. Artisti / esperti di vari settori sono stati coinvolti per aiutare gli studenti a individuare le azioni adeguate da intraprendere, al fine di migliorare lo stato della piazza, mettendo in luce le sue potenzialità come luogo sociale e artistico.

La metodologia

Da un punto di vista metodologico il progetto DiS è radicato in un approccio di apprendimento trialogico (TLA). Il TLA prevede la costruzione dei cosiddetti oggetti trialogici: il processo di apprendimento ruota attorno alla costruzione di “oggetti”, rivolti a una comunità diversa da quella in cui vengono costruiti. Avere destinatari di un'altra comunità offre a studenti di tutte le età opportunità di confronto, di contaminazione di pratiche e modi di pensare. I discenti diventano quindi professionisti della costruzione della conoscenza, capaci di creare preziosi oggetti materiali di conoscenza, che possono poi essere sfruttati al di fuori della scuola o dei contesti accademici. Quando gli oggetti sono utilizzati in situazioni concrete, creano ulteriore conoscenza attraverso processi di confronto, generazione di idee e creatività. L'apprendimento diventa una strategia per risolvere problemi emergenti e per cercare costantemente idee nuove e innovative. Nel progetto DiS i progetti degli studenti sono concepiti come oggetti trialogici, ovvero raccolgono e rappresentano la conoscenza che gli studenti creano rivolgendosi a comunità esterne alla scuola: genitori, abitanti dell'area, stakeholder, decisori politici (es. Il comune) che guarderanno i loro video, opuscoli, volantini e idee per agire in piazza o supportare gli studenti nelle azioni pianificate (es. piantare nuovi semi, disegnare graffiti e murali ad hoc). Riteniamo che un approccio come il TLA risponda con una particolare efficacia alle richieste di competenze formative per il ventunesimo secolo, potenziando la capacità di lavorare con la conoscenza e di contribuire attivamente allo sviluppo della società moderna (Karlgrén et al., 2020). Inoltre, il TLA sfrutta le intuizioni provenienti dal socio-costruttivismo e dall'approccio culturale dando rilevanza al contesto e alle dinamiche situate.

Le azioni

Nel 2019 si è presentata un'importante opportunità per il progetto DiS: un noto museo di arte moderna - MACRO, non lontano dalle scuole e dalla piazza - ha lanciato il suo progetto pilota MACRO-ASILO volto a favorire il legame tra cittadini e arte. Il museo ha messo a disposizione una varietà di spazi, attrezzati in modo diverso, incoraggiando artisti o cittadini “con idee” a prenotarli gratuitamente e a valorizzarli recandosi lì per lavorare. In particolare, la "stanza delle parole" del MACRO sembrava essere il luogo ideale per lavorare al progetto DiS.

Si tratta di un'aula attrezzata con sedie e tavoli girevoli e con un'enorme lavagna tradizionale, misura 22 x 3 m. Il museo è diventato anche la sede del Rome Rebirth Forum, un'iniziativa in corso promossa dall'artista di fama mondiale Michelangelo Pistoletto per mettere in atto la sua idea di "terzo paradiso" (1), coinvolgendo artisti e attori sociali per sviluppare e diffondere una più profonda consapevolezza sulla sostenibilità. Il progetto DiS è diventato un membro attivo del forum e ha beneficiato dell'opportunità di invitare diversi artisti a collaborare. Diverse sessioni si sono svolte nella “stanza delle parole”, dove diverse classi hanno lavorato con / sulla lavagna per realizzare le “attività progettuali” riguardanti piazza Annibaliano. Gli studenti hanno abbozzato le loro proposte dopo vivaci discussioni con artisti / esperti. Ogni sessione era pubblica, aveva un titolo, era programmata in anticipo ed era pubblicata nel catalogo del museo: gli ospiti invitati e i visitatori occasionali erano i benvenuti, consentendo agli studenti di condividere e discutere la loro performance con vari pubblici (si veda la presentazione visiva dettagliata del progetto completo nel materiale supplementare)

Nuovi spazi di apprendimento: entrare nella “Stanza delle parole” del Museo MACRO

Facciamo un viaggio in un evento particolare che si svolge nella "stanza delle parole" del museo MACRO, concentrandoci sull'ambiente di apprendimento, sui materiali utilizzati e sul loro impatto, sulle reazioni e sulle interazioni dei partecipanti che intraprendono l'attività. In questa sessione è coinvolta un'unica classe, composta da 27 alunni di 12 anni (classe seconda media, 15 ragazze, 12 ragazzi) provenienti da contesti socio-economici misti. Hanno familiarità con la piazza, poiché vivono tutti nelle vicinanze. La classe è molto attiva all'interno del progetto DiS; tuttavia, è la loro prima volta nel museo MACRO. La sessione viene osservata e videoregistrata: i nostri dati sono costituiti da estratti dai dialoghi degli studenti e da "descrizioni dense" (Denzin, 2001) elaborate dall'osservatore esterno.

È il 7 febbraio 2019: dalle 10.30 alle 13.30, la nostra classe si reca al museo con i suoi insegnanti di arte e tecnologia per incontrare Rachid Benhadj, un importante regista italo-algerino particolarmente interessato alla diversità e al dialogo interculturale (vedi Figura 1). Gli studenti lo conoscono, avendo visto uno dei suoi film. Come nel caso di artisti / esperti in altre sessioni, è stato invitato a supportare il processo creativo degli studenti di elaborazione dell'idea di "piazza" come luogo di proposte e nuove atmosfere in grado di aggiungere valore ed espandere le possibilità di abitanti e visitatori .



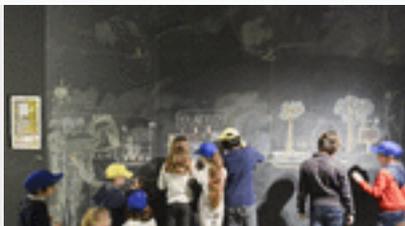
Film director Rachid Benhadj introducing the exercise to the students. Images © Martina Pavia, graduating student at Academy of Arts and New Technologies, Rome, Italy.

In un incontro preliminare nella sala del museo, si formano cinque squadre (quattro o cinque studenti ciascuna), seguendo i suggerimenti degli insegnanti. Benhadj presenta agli studenti la sua proposta: "Pensate a Piazza Annibaliano, immaginate nuove ambientazioni, e rappresentateli seguendo l'onda dei vostri sogni: come vorreste la piazza e perché, spingendo la vostra immaginazione il più lontano possibile ...". Quindi, gli studenti sono stati invitati a elaborare l'idea della "piazza" rappresentativa dei loro ideali, senza preoccuparsi della fattibilità in questa fase. Con questo compito in mente, entrano nella "stanza delle parole", ed è chiaro quanto siano rimasti colpiti fin dall'inizio dalle sue luci, dalla disposizione dei mobili girevoli e dalla lavagna gigante.

Al lavoro: l'uso flessibile degli strumenti di mediazione

Benhadj abbozza una veloce mappa di piazza Annibaliano e delle strade circostanti al centro della lavagna e chiarisce meglio la consegna prevista: per iniziare è necessario fare alcuni schizzi con carta e matita, poi le squadre si sposteranno alla lavagna per rappresentare il loro progetto con i gessetti. Ora che il compito è chiaro, gli studenti iniziano a lavorare su fogli bianchi. La conversazione diventa intensa, le idee vengono condivise e gli schizzi circolano all'interno / tra i team. La tecnologia entra in gioco naturalmente; non c'è bisogno che gli adulti lo suggeriscano. Ad esempio,

i telefoni diventano fotocamere per memorizzare immagini che rendono possibili confronti e panoramiche cruciali per ispirare il lavoro sulla lavagna. Infine, circa 45 minuti dopo l'inizio, le cinque squadre si posizionano intorno alla mappa disegnata da Benhadj, definendo facilmente il loro spazio d'azione lungo la grande lavagna.



Students sketch their ideas for the square. Images © Martina Pavia, graduating student at Academy of Arts and New Technologies, Rome, Italy.

Il “genius loci” dell'aula risiede nell'alterazione delle dimensioni, di strumento tradizionale utilizzato in aula. Questo allestimento finisce per rivoluzionare uno stereotipo consolidato: la lavagna è per definizione un luogo “esclusivo” che genera un rapporto marcatamente verticale. Viene utilizzato da una singola persona -o da poche- che dovrebbe riferire qualcosa a un pubblico a cui si volta le spalle. Qui invece la lavagna è “aperta a tutti”: i team lavorano in orizzontale e simultaneamente, osservandosi reciprocamente nel lavorare e condividendo idee. Apparentemente, la confusione è notevole, ma i lavori si sviluppano in modo efficiente; il coinvolgimento attivo degli studenti è visibile. Qualcuno sposta la sua sedia vicino alla lavagna, altri usano la scala disponibile nella stanza per raggiungere i punti più alti e qualcun altro si siede persino sulle spalle di un amico per usare lo spazio in cima alla lavagna. Altri girano video o scattano foto. Anche i gessetti colorati diventano attori importanti, con la loro immediata ma fragile efficacia che abilita la creatività (vedi Figura 3). Paradossalmente, la consapevolezza che tutto ciò che è stato creato può scomparire con poche passate di cancellino spinge gli studenti a perfezionare il proprio lavoro: “scattate in fretta foto prima che scompaia”, chiarisce uno studente. A seconda di ciò che gli studenti vogliono ottenere - creare, immagazzinare, trasformare - passano dall'uso dei loro smartphone all'utilizzo dei gessetti, sempre come strumento per dare forma alle loro idee e per “materializzarle”.

Riflessioni sul lavoro

In circa un'ora, la lavagna è vivace, piena di forme, colori e scritte, e arriva il momento per una relazione collettiva (vedi Figura 4). Benhadj pone due domande: "Cosa hai fatto, puoi dircelo?" E poi: “C'erano emozioni in questo lavoro? Cosa ti ha toccato di più?” Ogni squadra si prepara per la presentazione, mentre qualcuno si diverte a guardare il proprio lavoro da lontano, registrando in video una panoramica completa della lavagna. I team “camminano” lungo la lavagna, ognuno fermandosi a turno davanti al proprio disegno per fare la sua presentazione: gli studenti passano naturalmente dal ruolo di presentatori a quello di pubblico. Il feedback è intenso. Le proposte sono dettagliate, ricche di invenzioni e strategie. Includono: elementi architettonici e decorativi, spazi verdi e molte soluzioni su come farli funzionare. Il regista Benhadj è molto soddisfatto; ascolta attentamente e interagisce con gli studenti, con loro grande soddisfazione. Ad esempio, il progetto 3 presenta un muro creato appositamente per accogliere gli artisti di graffiti. Accanto allo schizzo, compaiono alcune linee guida su come organizzare la pulizia periodica, per consentire la rotazione degli scrittori. Nel progetto 4, l'attrazione principale è un albero artificiale, una sorta di scultura, con un orologio

centrale e quattro rami, ciascuno colorato con vegetazione stagionale, che indicano quattro diversi percorsi corrispondenti alle stagioni e alle loro atmosfere emotive.

Luca2 - uno studente del team 4 - spiega: "Se ti senti triste, magari per un brutto voto a scuola, puoi percorrere il sentiero invernale; ma se sei felice, scegli quello di primavera!" Quando arriva il momento di rispondere alla seconda domanda del regista Benhadj su emozioni e sorprese, l'entusiasmo aumenta: nessuno vuole rinunciare a raccontare le proprie esperienze. Le parole chiave nelle narrazioni sono: aspettative, soddisfazione, libertà e lavoro di squadra. Diversi studenti sottolineano come non si aspettassero di provare una così intensa soddisfazione lavorando insieme. Indicando il loro disegno, visibilmente eccitata, Carla del team 3, afferma: "Non immaginavo che avremmo potuto fare qualcosa del genere ... ora lo vedo! Penso che sia molto originale." La lavagna con le sue dimensioni esorbitanti ha reso visibile in tempo reale il lavoro di tutti: un moltiplicatore di soddisfazione, che offre naturalmente occasioni di feedback, amplifica il significato di "pubblico". L'idea di soddisfazione viene descritta dagli studenti in molti modi: "vedere quello che hai appena fatto e rendersi conto che tutti lo guardano" (Luisa), "sapere che prima non c'era niente e ora ... guarda qui!" (Angela), "per capire che forse potremo cambiare qualcosa con i nostri disegni" (Oscar), "per lavorare così liberamente in collaborazione e condividere il prodotto" (Eleonora).

Qui emerge più della semplice soddisfazione per il lavoro svolto. Gli studenti superano la dicotomia tra approcci individuali e collettivi all'apprendimento, mostrando chiaramente che il contributo dell'approccio TLA può funzionare. La partecipazione produttiva ai processi di creazione della conoscenza richiede la trasformazione dei contributi personali nella costruzione di prodotti collettivi che "incarnano" l'impresa condivisa. I nostri studenti sono stati coinvolti in tali processi creativi ed è così che i loro contributi individuali si sono intrecciati in processi sociali.

Osservazioni conclusive

In effetti, la "stanza delle parole" del MACRO-ASILO si è rivelata uno spazio ricco: ha stimolato creativamente gli studenti, mettendo insegnanti e studenti in una situazione nuova. Un tipico ambiente scolastico, che tradizionalmente sottolinea le interazioni dall'alto verso il basso, ora è diventato uno spazio per tutti attraverso l'enorme lavagna, dove avvengono processi inaspettati e la produttività fiorisce, creando un impatto sui processi di ideazione degli studenti e sulle loro prestazioni. Gli studenti hanno esplorato tutto il loro potenziale, posizionandosi - sia fisicamente che cognitivamente - in modi diversi per disegnare, discutere e osservare, rendendo le loro emozioni più vive.

In questo contesto, abbiamo scoperto che il coinvolgimento degli studenti migliora notevolmente: va oltre i concetti di apprendimento e rende possibile la creazione di conoscenze collaborative e creative. Quando gli studenti sono sfidati a produrre oggetti utili per una grande comunità, si sentono parte di essa - diventando cittadini attivi - e si sentono in diritto di migliorarla.

Utilizzando una grande lavagna e spostando i mobili, gli studenti hanno avuto la possibilità di lavorare insieme, sperimentando la loro reciproca influenza e l'impatto della cooperazione in tempo reale, insieme a un senso di autoefficacia

L'apprendimento ora non è solo connesso alla possibilità di costruire conoscenza, ma emerge dal profondo coinvolgimento suscitato nel continuo passaggio dei ragazzi dal ruolo di relatori al quello di pubblico: i processi di domanda-risposta sono stati intensi e sono sorte nuove interpretazioni di soluzioni tradizionali, che hanno favorito e sostenuto sviluppi creativi.

Nel nostro studio di caso quindi, abbiamo cercato di esplorare come l'apprendimento e l'insegnamento cambiano quando si trovano in un luogo alternativo.

L'approccio TLA, ci ha permesso di comprendere il contesto di apprendimento come una relazione triadica tra studenti, insegnanti e oggetti. La triangolazione allievo-insegnante / esperto-oggetto è stata attivata dal nuovo "luogo" in cui gli oggetti che componevano l'ambiente (lavagna, gessetti, macchine fotografiche e altri mezzi tecnologici) fungevano da mediatori per costruire un nuovo oggetto comune: il progetto immaginato da presentare e discutere con "altri".

In questo contesto il museo ha offerto un luogo in cui apprendere significa “dare corpo” a idee, concetti e interazioni sociali.

Si veda l'articolo originale menzionato sopra (in inglese) per riferimenti e ulteriori dettagli.