

# Storia attiva per la scuola primaria

Percorsi esperienziali  
per scoprire il passato  
in modo creativo  
e coinvolgente

Gianluca Gabrielli

MATERIALI  
DIDATTICA



 Erickson

## IL LIBRO

# STORIA ATTIVA PER LA SCUOLA PRIMARIA

Un «baule delle idee» ricco di proposte didattiche per insegnare la Storia con attività concrete e coinvolgenti. Il volume raccoglie idee operative che trasformano la classe in un laboratorio di scoperta: giochi, esperimenti, attività manuali e drammatizzazioni che permettono alle bambine e ai bambini di «toccare con mano» il passato e comprenderne i processi.

Grazie a un approccio pratico ed esperienziale, la Storia diventa non solo contenuto da apprendere, ma occasione per sviluppare curiosità, spirito critico e capacità di collegare il presente con le radici del passato.

Il volume propone:

- percorsi sulle fonti e sui concetti fondamentali della disciplina;
- esplorazioni sui metodi della ricerca: decodificare, integrare e presentare i reperti;
- attività di archeologia sperimentale;
- laboratori dedicati a pittura, scrittura e manipolazione dei materiali;
- spunti di educazione all'immagine;
- giochi di ruolo e teatralizzazioni;
- esperienze su memoria e Storia civile;
- strumenti per integrare linguaggi e metodi diversi nell'insegnamento.

Il libro è diviso in 12 sezioni e presenta oltre 50 attività, che riprendono e rielaborano le pratiche e le metodologie della ricerca storica e archeologica. Per rendere la Storia un'avventura da vivere in classe ogni giorno.

## L'AUTORE

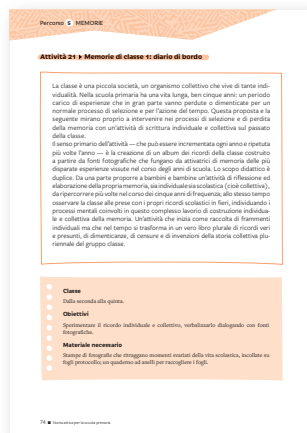


### GIANLUCA GABRIELLI

È insegnante nella scuola primaria. Si è laureato presso l'Università di Bologna e ha conseguito un dottorato in Storia dell'educazione presso l'Università di Macerata. Si occupa di ricerca storica collaborando con riviste ed enti, con particolare riferimento alla Storia del Novecento e alla Storia dell'Educazione.



Comprendere il concetto di tempo con attività pratiche



Dal ricordo individuale alla Storia universale

€ 21,00



www.erickson.it

# INDICE

7	Presentazione
9	Introduzione
15	<a href="#">Percorso 1</a> Giochi
27	<a href="#">Percorso 2</a> Fonti
43	<a href="#">Percorso 3</a> Concetti
55	<a href="#">Percorso 4</a> Metodi
71	<a href="#">Percorso 5</a> Memorie
85	<a href="#">Percorso 6</a> Archeologia sperimentale
105	<a href="#">Percorso 7</a> Pitture, scritture
121	<a href="#">Percorso 8</a> Immagini
133	<a href="#">Percorso 9</a> Teatralizzare
143	<a href="#">Percorso 10</a> Sul web
153	<a href="#">Percorso 11</a> Storia civile
165	<a href="#">Percorso 12</a> Musei
175	Bibliografia

## Attività 7 ► Le impronte

Recentemente Andrea Baucon, un biologo-paleontologo, ha fatto un'interessante scoperta. Conducendo studi sui pesci attuali ha notato che le triglie, mentre cercano cibo nella sabbia, producono una particolare traccia sul fondale che gli ha ricordato qualcosa: le stesse forme, infatti, le aveva viste nelle rocce fossili di antichi fondali marini, rinvenute pochi anni prima nelle montagne del piacentino e da lui studiate. Attualmente queste impronte di un comportamento alimentare sono gli unici indizi di cui disponiamo dell'esistenza di vita nei fondali abissali del Cretacico inferiore, poiché la fossilizzazione dei corpi in quelle circostanze è praticamente impossibile.<sup>1</sup>

Questo è solo un esempio estremo, ma le impronte sono tracce incredibilmente frequenti nel lavoro di studiosi e studiose di paleontologia, archeologia e anche Storia: pensiamo agli *stencil* delle mani in numerose grotte preistoriche. Per questo motivo acquisire domestichezza con le impronte costituisce un'attività importante che predispone a imparare a riconoscere queste particolari tracce di viventi e non viventi e a formulare ipotesi interpretative.

<sup>1</sup> E. Degano (2023), «I dino-pesci degli Appennini»: i più antichi fossili di pesci abissali mai ritrovati, [nationalgeographic.it](http://nationalgeographic.it).

### Classe

Dalla prima alla terza.

### Obiettivi

Imparare a riconoscere un oggetto o un'azione dalla sua impronta.

### Materiale necessario

Argilla; mattarelli o bastoni cilindrici per stenderla; oggetti da imprimere per ottenerne il calco.

## Descrizione

Ogni bambino e bambina prepara una pallina di argilla e poi la stende con il mattarello. A questo punto rifa i bordi e vi imprime l'oggetto di cui vuole produrre il calco. Si possono fare impronte delle dita, delle mani e dei piedi, oppure di piccoli oggetti come semi, foglie, conchiglie, penne di uccello, ossa, sassi... Ma non si de-



vono usare solo elementi naturali: anche tessuti, matite, gomme, tappi, monete, giocchini sorpresa, chiavi, anelli, occhiali, suole di scarpa, pettini... Si possono fare calchi anche di piccole figure intere (come soldatini o pupazzetti di plastica). Una volta asciugate le formelle con i calchi, queste possono essere rese più resistenti con vernici oppure le si può affidare a un forno di laterizi per la cottura. Al termine diventano oggetti utilizzabili anche per giochi di percezione tattile, riconoscimento a occhi chiusi, stampi per riprodurre copie delle forme di partenza. Ovviamente si possono produrre impronte anche con altre tecniche, come ad esempio *stencil* o *frottage*.<sup>1</sup> Al termine di queste attività la capacità percettiva dei bambini si dimostrerà cambiata, saranno in grado di individuare moltissime impronte che avevano sotto gli occhi ma che non avevano mai notato: nei terreni dopo le piogge, nelle colate di cemento in strada sulle quali sono passati gatti inconsapevoli, nei sentieri informali agli angoli dei giardini percorsi come «scorciatoie», nelle lettere mancanti delle insegne dei vecchi negozi, nel consumo dei gradini dei palazzi che ci indicano il passaggio in quel punto di migliaia di persone nel corso del tempo.



<sup>1</sup> Lo *stencil* è una tecnica che consiste nel ritagliare una sagoma (in cartoncino, plastica, ecc.) e nel colorare sopra di essa per ottenere l'immagine «al negativo» della forma ritagliata. Il *frottage* invece si realizza appoggiando un foglio su una superficie in rilievo e sfregando con la matita o il pastello, così da far comparire sul foglio la trama o il disegno sottostante.

**Attività 13 ► Punti di vista**

Quando assistiamo a un avvenimento diventiamo testimoni, maturiamo cioè la possibilità di ricostruirlo, ma siamo limitati dal nostro punto di vista. Il condizionamento sarà di tipo fisico (siamo vicini o lontani a ciò che accade? Siamo dietro o davanti?) ma anche psicologico: se c'è un litigio e ne siamo parte vedremo ciò che accade in un modo, se siamo la controparte lo vedremo in un altro, se stiamo assistendo lo interpreteremo ancora diversamente. Si tratta di una visione prospettica sulla realtà che non implica un relativismo assoluto, ma semplicemente riconosce e considera la pluralità dei punti di vista.

Un'esemplificazione da manuale di questo concetto si può osservare nel classico del cinema giapponese *Rashomon*, nel quale lo stesso episodio viene ricostruito dai numerosi protagonisti in modi diversi, mentre lo spettatore osservando tutti i punti di vista può provare a formarsi un'idea il più possibile prossima alla ricostruzione reale, che non coincide con nessuna delle versioni soggettive.

Le storiche e gli storici conoscono bene tutto ciò e sanno che nel valutare le testimonianze occorre tenere conto di questi aspetti, cercando di limitare i condizionamenti ma avendo presenti le diverse prospettive di chi è testimone.

**Classe**

Dalla prima alla quinta, con modalità differenti.

**Obiettivi**

Comprendere la relatività dei punti di vista e la necessaria tensione all'imparzialità di chi ricostruisce la Storia.

**Materiale necessario**

Colori e fogli per descrivere le testimonianze; eventuali costumi per drammatizzarle.

**Descrizione**

*Per le prime classi*

Prendiamo un avvenimento che si svolge nel nostro giardino e diamo voce ai diversi protagonisti. Ad esempio, la classe ha preparato l'orto. Come testimonia questo avvenimento una bambina? Come lo testimonia l'insegnante? Come lo racconterà il lombrico che stava nella terra arata? Cosa racconterà di questa esperienza il seme, dal suo punto di vista? E la radice dell'erba che viene tolta dalla terra smossa, come narrerà ciò che le è successo?



Raccontare semplici episodi della vita quotidiana moltiplicando i punti di vista, dando la parola a tutti i soggetti (se possibile anche agli oggetti), produrrà non solo divertimento ma anche decentramento cognitivo e un utile apprendimento.

*Nelle classi più alte*

L'esercizio potrà essere impostato individuando un evento collocato in una società del passato, e descrivendo con testi e disegni le reazioni di differenti categorie di persone. Ecco alcuni esempi: come vedono una celebrazione religiosa nell'antico Egitto gli schiavi, i contadini, il faraone, i sacerdoti, gli animali da soma; come vivono la loro giornata le persone di diverso genere o età (la giornata di una contadina e di un contadino romani, o i giochi di una bambina e di un bambino cent'anni fa); o ancora come partecipano individui diversi a una stessa battaglia (il guerriero che sta vincendo, il soldato che viene ferito, la madre di un combattente ucciso, il comandante dell'esercito vittorioso, il cavallo lanciato al galoppo).



## Attività 18 ► Costruire una linea del tempo della Storia generale

Con lo studio della Storia generale, le linee del tempo mantengono la struttura messa a punto nei primi anni (vedi p. 58) ma si caricano degli avvenimenti e delle civiltà storiche del passato. Anche in questo caso inizialmente conviene attenersi a una cronologia relativa, integrandola con le datazioni solo in un secondo momento. Nei libri di testo esistono molte linee del tempo prefabbricate; qui invece si propone la costruzione collettiva da parte della classe a partire dalle conoscenze già in possesso dei bambini e delle bambine, in modo da usare l'attività per censire e valorizzare il sapere diffuso.

### Classe

Dalla terza alla quinta.

### Obiettivi

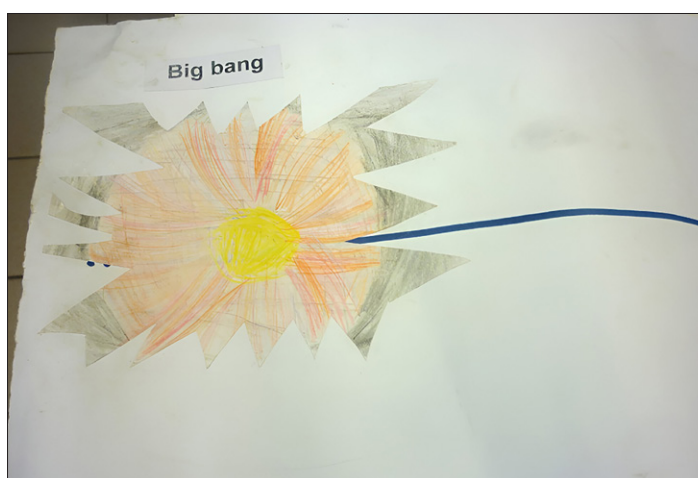
Operare con una rappresentazione grafica del tempo; approcciarsi alla cronologia della Storia mondiale; produrre un punto di riferimento visibile in classe in cui collocare gli apprendimenti del curriculum.

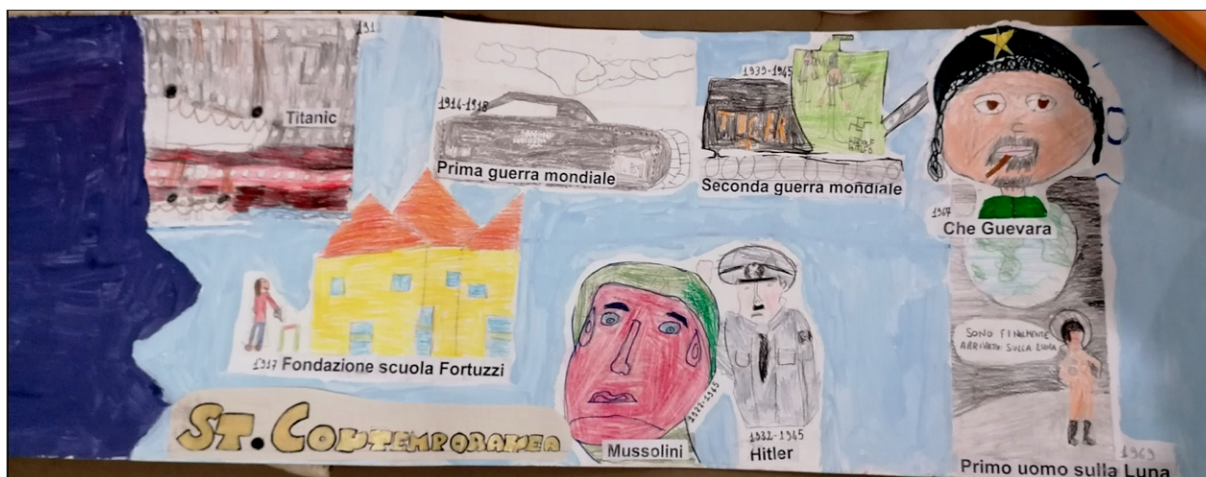
### Materiale necessario

Una striscia di carta alta 50 cm e lunga 4 metri circa; fogli da disegno, matite e pennarelli; forbici, colla.

### Descrizione

Attraverso una discussione dialogica si chiede di segnalare eventi, popoli ed elementi del passato, da quello più remoto a quello più prossimo a noi. Questi vengono segnati sulla lavagna e mentre emergono si apre la discussione per individuare elementi il più possibile generali (ad esempio: se un bambino dice «stegosauro» e un altro «tirannosauro» si può sollecitare una voce unica che li comprenda: «dinosauri»).





Raccolte le voci, l'insegnante seleziona quelle che ritiene rappresentino i punti di riferimento più utili e può anche integrarle con voci aggiuntive che considerano cruciali (ad esempio la Seconda guerra mondiale, la scoperta/conquista dell'America). Quindi assegna a bambini e bambine (in coppia o da soli) la realizzazione dei disegni delle voci scelte.

Il passaggio successivo consiste nel disporre sulla linea i disegni, confrontandosi per prendere le decisioni.

A questo punto la linea del tempo campeggerà in alto su una parete della classe e sarà richiamata e utilizzata ogni volta che emergeranno riferimenti a periodi storici (ad esempio: se si parla di aerei si può ricordare che la loro invenzione ha preceduto la Prima guerra mondiale, ma è successiva all'Unità d'Italia e, sul piano tecnologico, all'invenzione del motore a scoppio).

## Attività 38 ► Caccia ai numeri romani

Il passato si è depositato nelle nostre città producendo ricchezze culturali inestimabili, di cui spesso non siamo consapevoli. Così organizzare delle esplorazioni sul territorio alla ricerca di aspetti del passato ha valore sia come attività conoscitiva specifica, sia come educazione a un *habitus* curioso e votato all'osservazione e alla conoscenza degli aspetti storici e culturali del proprio contesto di vita.

Per questa esperienza scegliamo di metterci alla ricerca dei numeri romani, un sistema di numerazione abbastanza semplice, solitamente insegnato alla primaria, che si riferisce a una delle civiltà studiate in quinta. L'uso dei numeri romani è continuato anche nelle epoche in cui, per gli usi matematici, era stato soppiantato dalle cifre arabe e le tracce sono disseminate in ogni zona antropizzata, non solo nei musei ma soprattutto nelle lapidi, nei monumenti, nelle targhe celebrative; addirittura possono essere individuati segni dell'uso politico che ne fece il fascismo per celebrare la propria dittatura come «era», tramite un calendario in cui l'anno I corrispondeva alla data della marcia su Roma, inizio del suo potere.

### Classe

Quarta e quinta.

### Obiettivi

Conoscere il patrimonio culturale cittadino; apprendere le regole della numerazione romana.

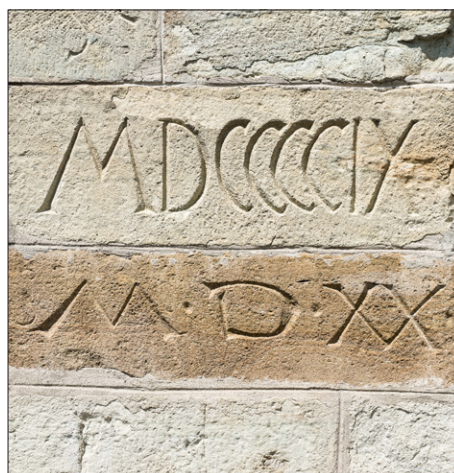
### Materiale necessario

Camera per scattare foto; stampante; strumento per plastificare.

### Descrizione

Per rendere particolarmente motivante l'attività conviene che l'insegnante prepari il percorso esplorando e scattando foto dei punti più significativi dove si andranno a riconoscere e a decodificare i numeri romani. Queste foto vanno stampate e plastificate per renderle più resistenti (e così magari





conservarle, rendendole disponibili a colleghi e colleghe di altre classi). Vanno poi numerate, seguendo l'ordine in cui verranno incontrate (facilitazione) oppure senza rispettarlo per rendere ancora più sfidante l'individuazione e il riconoscimento. Si divide la classe in gruppi e si assegnano a ciascun gruppo le stampe. A questo punto si è pronti a partire con la passeggiata di scoperta. Solitamente è sufficiente fermarsi nella zona dove è presente una lapide per osservare la messa in moto dei gruppi e il rapido riconoscimento da parte di chi possiede quell'immagine. Dopo l'individuazione, ogni gruppo dovrà riprodurre sul proprio quaderno o su un taccuino il numero romano e il corrispondente in cifre arabe. Alla fine del percorso potrà essere stilata una classifica tenendo conto della corretta riproduzione dei numeri romani e delle corrette traduzioni in cifre arabe.

L'insegnante lungo il percorso potrà aggiungere brevi informazioni sul senso di alcuni monumenti o lapidi incontrate, per arricchire l'esperienza senza interrompere la tensione verso l'esplorazione e la scoperta. Al ritorno in classe si potranno scegliere due o tre elementi da analizzare più nello specifico, spiegando il senso di quell'iscrizione attraverso un breve racconto e collegando l'anno alla linea del tempo (vedi p. 64).

