

Le tecnologie possono aiutare a insegnare anche la storia

Raffaele Guazzone, prof al Cossa, presenta il volume scritto con due colleghi «Uno strumento affinché gli insegnanti usino più infografici e Google maps»

IL LIBRO Raffaele Guazzone incontra a Pavia, ci mostra il libro che pubblica l'editore Carocci

È da oggi nelle librerie "Insegnare storia con le nuove tecnologie. Didattica aumentata per bambini e adolescenti", scritto a sei mani dagli insegnanti Lucia Boschetti, Silvia Ditrani e Raffaele Guazzone, quarantenne pavese che insegnano all'Istituto Cossa.

Pubblicato da **Carocci**, il libro (187 pagine, 17 euro) è il secondo volume di una collana speciale dedicata alla storia di cui fanno parte anche

"Fare storia con gli oggetti" di Joan Santacana e "Giochi per imparare la storia" di Antonio Brusa. Proprio di quest'ultimo sono stati allievi i tre autori Boschetti, Ditrani e Guazzone, che peraltro insieme curano il sito Historia Ludens.

Accantonando una visione generica del digitale, il volume aiuta il docente ad arricchire i propri percorsi didattici attraverso soluzioni originali e coerenti con lo sviluppo della capacità di pensare

storicamente. Dopo un'introduzione alle principali questioni relative all'impiego del digitale per l'insegnamento della storia, vengono proposti dei laboratori - spiegando gli strumenti.

Raffaele Guazzone, perché parlare di tecnologia rivolgendosi agli insegnanti?

«Spesso la tecnologia è stata utilizzata male nelle scuole. La vera svolta, purtroppo, è arrivata con il Covid quando anche i docenti più refrattari

sono stati costretti a rivolgersi ad essa per insegnare. E quindi tutti in un certo modo hanno acquisito un patrimonio di competenze, che sarebbe sbagliato disperdere ora».

Cosa si può fare a scuola con la tecnologia?

«Si può fare quello che già si fa in classe, ma in modo più efficace come sostituire un cartellone con le infografiche; si possono sfruttare strumenti già noti, ma non ancora diffusi in ambito scolastico come google-maps o, più semplicemente, si possono realizzare tutti quei progetti per cui carta e penna non bastano come ad esempio le librerie virtuali».

A chi si rivolge questo libro?

«I destinatari sono gli insegnanti delle primarie e delle secondarie di primo grado, anche se può essere molto utile anche nelle secondarie di secondo grado. La terza parte del libro infatti presenta numerose attività pratiche che possono essere utilizzate direttamente oppure anche riformulate e adattate alle proprie esigenze. Diciamo che è una sorta di work in progress e saremmo contenti di ricevere nuovi contributi dagli insegnanti».

Ci offre qualche esempio di attività da fare in classe per insegnare la storia attraverso la tecnologia?

«Se si sta affrontando la Grecia classica si può ad esempio giocare insieme ad Assassin's Creed, nella sua versione priva di violenza, per scoprire come erano costituite le polis elleniche. Oppure studiando Sparta e Atene si possono organizzare dei laboratori con i meme, nei quali studenti spartani e ateniesi si prendono in giro studiando i punti deboli degli avversari».

DANIELA SCHERRER

