

## **Storia e storie: dal laboratorio delle fonti storiche alla costruzione di un Museo della rumentia e di un progetto complessivo “ Piove rumentia”<sup>1</sup>dell'associazione Maqroll**

Questo testo ripercorre un percorso didattico particolare per l'approccio innovativo e multidisciplinare. Si tratta di un progetto articolato e complesso denominato nel suo insieme “Piove rumentia” proposto dall'associazione culturale Maqroll che nasce da un'idea della Professoressa Maria Agostini della scuola media Don Milani Colombo-Modello Colombo denominata “Il museo della rumentia.”

L'obiettivo principale del progetto era far riflettere i ragazzi sul consumo sostenibile, le energie rinnovabili, il problema dei rifiuti urbani...Si tratta di un percorso didattico interlacciato principalmente con storia, geografia e cittadinanza e Costituzione ma che riguarda tutte le materie di studio del curriculum dei ragazzi. In particolare scienze, tecnologia, arte e scienze motorie, coinvolgendo anche le lingue e l'educazione musicale per gli aspetti pratici di realizzazione.

All'interno del percorso di studio della storia per i ragazzi di tutte le classi della scuola secondaria di primo grado viene infatti proposto un percorso a classi parallele di approfondimento della storia locale e da diversi anni all'interno del modello didattico Colombo della scuola Don Milani Colombo è stato attivato un laboratorio delle fonti storiche. La didattica specifica di questo laboratorio è stata presa a prestito per realizzare il progetto “Piove rumentia” proprio a partire dall'analisi delle fonti materiali. Infatti l'obiettivo di tale laboratorio, presente nella scuola da alcuni anni, è far comprendere ai ragazzi come gli storici ricostruiscono, a partire da fonti scritte, orali e materiali, la storia comune di un periodo e le storie familiari e quotidiane.

Il percorso di approfondimento è partito dalla collaborazione tra la scuola e l'associazione Maqroll che da più di dieci anni si occupa delle tematiche di didattica ambientale collaborando con il Festival della scienza di Genova.

Gli aspetti che hanno caratterizzato da subito il progetto sono stati:

la partecipazione dell'intera scuola per classi parallele

la transdisciplinarietà

l'analisi dei reperti della spazzatura come fonti materiali

Il connubio di aspetti tecnico scientifici con aspetti più artistici nell'approccio al tema del consumo sostenibile.

Si riporta di seguito un estratto delle attività del progetto perchè sia possibile comprendere meglio la varietà e la complessità dei materiali prodotti dalle classi.

All'interno del progetto, complesso ed articolato, che ha coinvolto l'intera scuola, la classe 1 g del Modello Colombo ha progettato una ricicliera da proporre al Concorso del CONAI “Progetta la ricicliera”. La classe 2 g invece ha partecipato ad un Concorso sulla biodiversità promosso dal giornalino di Repubblica [repubblic@scuola](mailto:repubblic@scuola)

Partendo dall'idea iniziale della Prof.ssa Maria Agostini di realizzare, all'interno della Scuola Colombo, “Il museo della rumentia” con l'obiettivo di fare riflettere i ragazzi, consumatori del futuro, sulle problematiche legate allo smaltimento dei rifiuti e al consumo sostenibile, l'Associazione Culturale Maqroll, forte della sua ultradecennale esperienza su queste tematiche, è intervenuta ampliando l'idea di partenza. Il progetto si sviluppa in tre momenti: i Laboratori, la Mostra/Installazione, la Pubblicazione.

La prima fase del lavoro: il Museo della Rumentia.

Queste attività di riflessione ed approfondimento sono state svolte a scuola dalle singole classi in autonomia nei mesi da Novembre 2010 a Gennaio 2011.

In ogni classe i ragazzi portavano a scuola ciò che normalmente finisce in pattumiera per analizzarlo e iniziare a interrogarsi su provenienza e strategie di smaltimento.

Quindi la riflessione si articolava in maniera differenziata per le singole classi.

I ragazzi delle classi prime, a partire da singoli reperti del museo della spazzatura copiavano dal vivo i reperti dopo averli scelti e classificati realizzando una storia di un singolo reperto ( cos'era prima e come è finito in pattumiera ...dove è stato e chi era utile)

Gli alunni delle classi seconde avviavano la costruzione stanze del museo partendo dalla riproduzione dal vivo e dalla collocazione nello spazio delle stanze del museo.

In concreto si partiva dalla riproduzione in uno spazio apposito della scuola di una casa, con la disposizione dei rifiuti nelle stanze che li producono.

I ragazzi delle classi terze invece partivano dalla storia dei reperti. Come dalla discarica gli oggetti possono essere ricollocati nell'ambiente e possono avere una nuova vita.

Gli studenti delle classi seconde e terze poi producevano articoli di cronaca da pubblicare sul giornalino

---

<sup>1</sup> “Spazzatura” per i non genovesi

multimediale della scuola e da inserire nella pubblicazione finale( il catalogo della mostra).I ragazzi delle prime invece costruivano storie a partire dagli oggetti della spazzatura che avevano portato da casa.

Quindi la multimedializzazione delle esperienze proposte a partire dagli articoli scientifici e dalle storie prodotte dai ragazzi con la creazione di alcuni video illustrativi sia del percorso didattico sia dei testi scritti dei ragazzi.

Dal museo della rumenta al progetto più complesso: Piove rumenta.

Nella seconda fase di lavoro sono stati avviati i **Laboratori** sui rifiuti realizzati dagli alunni in collaborazione con i docenti partecipanti al progetto partivano nel mese di Febbraio 2011 la prima fase era quella della raccolta e catalogazione dei rifiuti; quindi lo studio dei rifiuti e della loro decomposizione; il riciclo dei rifiuti; la riproduzione “creativa” dei rifiuti attraverso disegno, scrittura e piccole installazioni.

I ragazzi, divisi in gruppi all'interno classe, dovevano costruire, con i rifiuti portati da casa, paesaggi o personaggi, utilizzando la loro fantasia.

La fase dei laboratori è stata documentata con la realizzazione di un video.

La **Mostra/Installazione** si articola in tre sezioni.

A) La prima sezione, dal titolo **Pannelli riciclati**, era ospitata nell’Aula Torretta e prevedeva un percorso all’interno delle piccole installazioni prodotte dai ragazzi nei laboratori di Febbraio.

B) La seconda sezione, dal titolo **Panni sporchi**, era allestita sul terrazzo/tetto della scuola e prevede un percorso tra i pannelli digitalizzati che gli alunni hanno realizzato durante la fase laboratoriale. I pannelli erano esposti come panni stesi.

C) La terza sezione, dal titolo **Piove Rumenta**, era un’installazione realizzata dagli alunni in collaborazione con alcuni artisti nella scala principale della scuola.

La **Pubblicazione** consiste nella la stampa di un libro/catalogo che raccoglie i lavori scritti degli alunni, sia creativi che scientifici, i pannelli digitalizzati e altre foto della Mostra/Installazione. Il libro è stato integrato dai contributi di alcuni artisti e scienziati.

## Bibliografia ragionata

### Sulle tematiche trattate:

#### Sito del CONAI

[www.riciclotvb.it](http://www.riciclotvb.it)

Laboratorio Sanna del Comune di Genova in particolare “Cinea il filo di Gaia”

#### Per la didattica a scuola

[http://www.donmilanicolombo.com/colombo/pof%202010-2011/files/storia\\_e\\_storie.pdf](http://www.donmilanicolombo.com/colombo/pof%202010-2011/files/storia_e_storie.pdf)

### Programmi utili per la realizzazione di prodotti multimediali

#### Per l'audio

##### **Audacity**

E' un programma free scaricabile su internet che consente di registrare, amplificare, pulire, migliorare e tagliare ed assemblare file audio.

#### Per il trattamento delle immagini

##### **Picasa**

E' un programma gratuito, scaricabile su internet, che consente di acquisire e migliorare le immagini, trattarle, assemblarle e comporre didascalie e testi sulle immagini importate.

#### Per la costruzione di un video

##### **Movie Maker**

E' un programma di base di solito dotazione di base con le varie versioni di Windows. Consente di mixare immagini, video, audio e musica per costruire un filmato con effetti e transizioni.

##### **Cyberlink**

E' un programma di base di solito in dotazione con le versioni di Windows successive a Windows Vista. Si tratta di un programma semi professionale, eletto miglior programma del 2010 da alcune riviste specializzate, che consente un assemblaggio “quasi” professionale di filmati e materiale vario con pulizia audio, estrazione di parti singole, inserimento pip e animazioni varie.

##### **Articoli scientifici**

Sono pubblicati in una sezione apposita del giornalino multimediale della scuola.

[Repubblica@scuola](mailto:Repubblica@scuola) sul sito di Repubblica.

<http://scuola.repubblica.it/liguria-genova-smsdonmilanicolombo>

Per l'intera esperienza consultare il sito:

<http://gold.indire.it/nuovo/gen/show.php?ObjectID=BDP-GOLD00000000002949C5>