

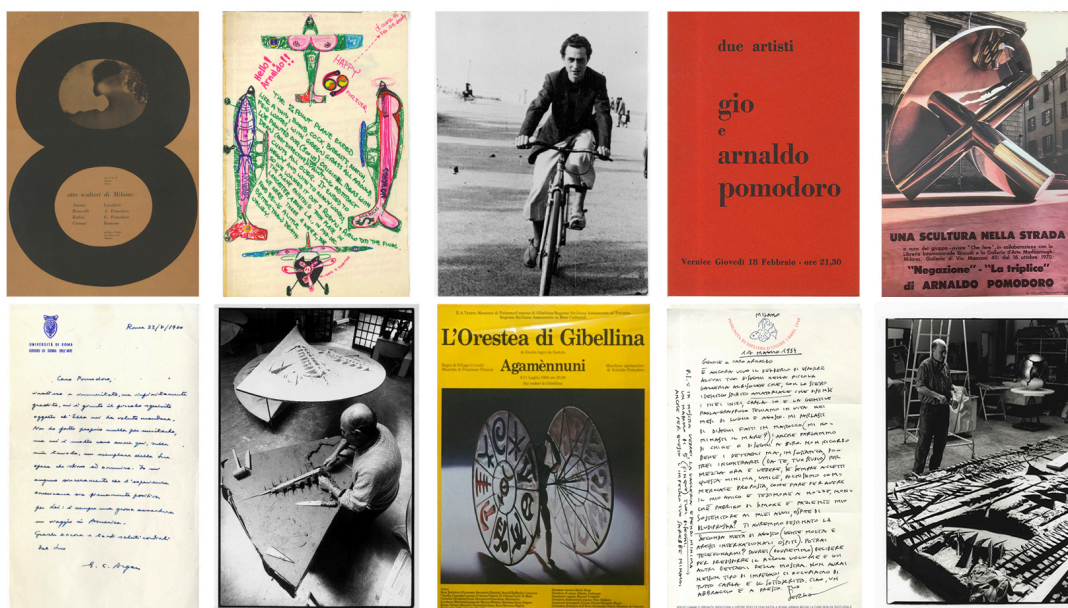


SMART SCHOOLING

La scuola al centro di nuove strategie didattiche, tra analogico e digitale

Progetto co-finanziato da Fondazione Cariplo nel bando PER LA CULTURA 2020

Un **innovativo percorso didattico** a partire dai nuovi bisogni della scuola; progettato insieme a insegnanti, studenti, operatori culturali, progettisti e game designer, per arrivare alla costruzione di **esperienze formative interattive** rivolte alla conoscenza di Arnaldo Pomodoro, come uomo e come artista. **L'Archivio di Arnaldo Pomodoro fa scuola, con la scuola!**



L'ARCHIVIO ARNALDO POMODORO

L'Archivio di Arnaldo Pomodoro nasce negli anni cinquanta come **strumento di supporto all'artista stesso** e viene organizzato in modo tale da rispondere alle esigenze lavorative del suo Studio.

I materiali di questo archivio vengono utilizzati dalla Fondazione, istituita nel 1995 per volontà del medesimo, per svolgere un'azione di diffusione, valorizzazione oltre che di conservazione dell'opera di Arnaldo Pomodoro. Progressivamente l'Archivio si trasforma quindi in **patrimonio di memoria e strumento di produzione culturale**, come risorsa per organizzare e sviluppare nuove attività, fino ad arrivare alla sua ridefinizione e riorganizzazione seguendo gli scopi statuari della Fondazione.

L'Archivio oggi è suddiviso in **sei sezioni: carteggi, audiovisivi, biblioteca, fotografie, carte di lavoro, materiali diversi**. Un patrimonio di **60 m lineari in fase di digitalizzazione** e che entro il 2021 verrà reso pubblico attraverso la piattaforma digitale di consultazione gratuita dell'**Archivio online**.



Affrontare un archivio, in questo caso l'archivio di una persona vivente come un artista noto a livello internazionale, significa necessariamente definire **dei livelli di lettura**, affinché il suo valore sia comprensibile nella sua interezza ma anche leggibile nei suoi singoli brani selezionati e decontestualizzati dal resto.

1 - L'archivio come forma di consapevolezza

Cos'è un archivio? Un archivio è una raccolta di memorie, un contenitore nel quale confluiscono le tracce della vita di una persona o di un'istituzione. Un archivio può avere forme e dimensioni variabili; i suoi contenuti possono essere diversissimi a seconda di chi lo costruisce e di cosa sceglie di metterci dentro. Tutti noi abbiamo degli archivi, anche se non pensiamo di averli: il diario nel quale scriviamo i nostri sogni e inseriamo biglietti e cartoline particolarmente cari, o il cassetto che custodisce i ricordi d'infanzia; persino i nostri profili social, nei quali accumuliamo giornalmente fotografie e pensieri... se abbiamo la pazienza e la curiosità di farli scorrere e di interrogarli, i materiali depositati in un archivio raccontano la storia di chi li ha scelti e raccolti. L'archivio custodisce la storia di chi fa l'archivio, è la forma materiale che assume la consapevolezza di sé.

2 - L'Archivio di Arnaldo Pomodoro: la storia di un uomo

Arnaldo Pomodoro è nato nel 1926, e alla metà degli anni Cinquanta comincia il suo percorso di artista. Fin da subito - con spirito lungimirante - ha cominciato a costruire un archivio nel quale raccogliere tutto quello che poteva essere utile per tenere traccia del suo lavoro e della sua vita: fotografie delle opere, degli allestimenti di mostre e delle inaugurazioni; lettere e cartoline ricevute da amici artisti e critici; libri, cataloghi, inviti e manifesti; film d'artista, interviste televisive, riprese effettuate durante gli spettacoli teatrali; progetti e documenti di vario genere legati allo svolgimento di commissioni e all'organizzazione di eventi. Ogni volta che deve raccontare di sé e presentare il proprio lavoro, la propria vita di artista, Arnaldo Pomodoro attinge al suo Archivio, seleziona alcuni materiali e costruisce un racconto. L'archivio da solo contiene le tracce della storia, ma da solo non racconta la storia: serve che qualcuno lo faccia parlare, e a seconda del narratore può essere che la storia raccontata sia diversa.

3 - Dalla storia personale alla storia collettiva

La vita di Arnaldo Pomodoro ha attraversato gran parte del Novecento, un secolo del quale egli stesso è stato protagonista in quanto artista di fama internazionale. Seguendo il filo della sua storia personale, si scopre allora che il suo archivio può aprire delle finestre indite anche sulla prospettiva più ampia della Storia, della memoria collettiva. Da un lato infatti, accanto alle tracce della vita di Arnaldo Pomodoro, si sono depositate nel suo archivio anche le tracce della vita di tutte le persone che hanno condiviso con lui tratti più o meno lunghi di cammino: artisti e letterati, critici e uomini di cultura di varia estrazione. Dall'altro, i materiali dell'archivio permettono di osservare, attraverso i suoi occhi, alcuni momenti epocali da lui vissuti, come la ricostruzione dell'Italia dopo la seconda guerra mondiale, il boom economico e i movimenti di contestazione degli anni Sessanta, le tensioni ideologiche degli anni Settanta...



LA METODOLOGIA DI APPROCCIO ALL'ARCHIVIO: SMART SCHOOLING

La formula individuata per questo percorso didattico è quella della **multimedialità**, che prevede di **combinare l'uso delle tecniche artistiche tradizionali con le nuove tecnologie**, con lo scopo di produrre un videogioco applicato al laboratorio. Una *game-based learning experience* costruita a partire dai contenuti selezionati ed elaborati da Fondazione in accordo con un gruppo di lavoro composto dai referenti scolastici insieme ai progettisti, e capace di adeguarsi alle necessità delle classi. Tale prodotto creativo sarà pensato per essere portato in classe e "attivato" attraverso la presenza di un operatore culturale della Fondazione ma anche dal docente, sia in presenza che in DAD.

In linea con la direzione intrapresa in questi anni, la Fondazione coglie l'opportunità di studiare **un nuovo percorso formativo e didattico non formale che coinvolga nella co-progettazione i rappresentanti della scuola**: destinatari primari di questo progetto sono infatti gli insegnanti, anche nella loro fondamentale funzione di "mediatori" e facilitatori rispetto ai destinatari ultimi del progetto, gli studenti che beneficeranno dell'esperienza su cui è incentrato il progetto stesso.

Questa modalità d'intervento nasce dall'esperienza che Fondazione ha sviluppato **nell'approccio didattico per competenze**, al fine di perseguire la conoscenza, la comprensione e la capacità di interpretazione nella logica del *Learning by doing*. A questa esperienza ormai consolidata, si inserisce la metodologia del *Game-based learning* applicata al patrimonio materiale e immateriale dell'Archivio di Arnaldo Pomodoro che prevede l'uso di dinamiche di gioco in situazioni non di gioco come l'ambiente scolastico, con tematiche interdisciplinari.

LE TEMPISTICHE DEL PROGETTO

Il progetto Smart Schooling nella sua interezza prevede uno sviluppo delle azioni a partire da marzo 2021 per concludersi a giugno 2022, definite a grandi linee, attraverso le seguenti fasi:

Prima fase: Costruzione di un gruppo di lavoro per la co-progettazione. (aprile – giugno 2021). Scopo di questa fase è quello di orientare lo sviluppo del prodotto culturale e delle azioni di engagement secondo una prospettiva riconosciuta da tutti gli attori coinvolti (produttori–FAP e consumatori–scuola). In questa fase è richiesta la partecipazione attiva degli insegnanti all'interno di un gruppo di lavoro con incontri cadenzati e continuativi. Tale azione di co-progettazione prevede un percorso di **quattro incontri di co-progettazione** il cui calendario è da concordare con gli insegnanti entro la chiusura dell'anno scolastico 2020/2021. Gli incontri avranno una durata di 3 ore ciascuno da organizzare in presenza se le condizioni sanitarie lo permetteranno, altrimenti online, così definiti:

- Primo incontro: introduzione al progetto; presentazione degli obiettivi di lavoro e delle modalità; condivisione di un ragionamento comune sul tema



dell'innovazione nel campo della didattica attraverso un approccio ludico, creativo, digitale e interdisciplinare.

- Secondo incontro: di natura artistica, insieme al curatore dell'archivio per visitare l'archivio, scoprirne i contenuti e individuare la narrative potenziali sulle quali costruire il video gioco e l'esperienza formativa nel suo complesso.
- Terzo incontro: un approfondimento sul tema digitale, per entrare nel merito del gioco e dell'esperienza di apprendimento attraverso uno strumento digitale.
- Quarto incontro: di sintesi per entrare nel merito delle modalità di fruizione del gioco e dell'esperienza didattica nel suo complesso (ad es. definizione del calendario di sperimentazione, definizione delle modalità di dialogo con il gruppo, durata e accompagnamento del percorso, etc.)

Il risultato finale del lavoro di co-progettazione sarà finalizzato alla definizione dell'intera esperienza formativa interattiva nelle sue parti digitali e analogiche, a partire dai materiali selezionati e dalle riflessioni raccolte.

Seconda fase: Restituzione da parte del gruppo di lavoro (settembre 2021) delle riflessioni e della rielaborazione dei contenuti ai fini della realizzazione del prodotto culturale. Il *brief* sarà funzionale ad una resa più puntuale e concreta degli obiettivi e della risoluzione dei bisogni della Scuola rispetto alla game-based experience la cui **realizzazione nella versione "beta"** sarà pronta a marzo 2022.

Terza fase: Testing e fine tuning del prodotto culturale (marzo - giugno 2022). Sperimentazione della game-based experience e collaudo nelle classi degli insegnanti che hanno partecipato al gruppo di lavoro, per un massimo di 5 sperimentazioni.

A corollario della progettazione e sperimentazione, si prevedono azioni di public engagement per attivare **la costruzione di una rete di spazi culturali e di comunità (settembre 2021 - giugno 2022)** che possano accogliere e rilanciare i contenuti dell'opera e i temi del progetto con l'intera comunità scolastica coinvolta.

LA SQUADRA DI SMART SCHOOLING che collaborerà con il gruppo insegnanti

- Fondazione Arnaldo Pomodoro (Paola Boccaletti – coordinatrice Sezione didattica; Maddalena Camera – artista/operatore culturale; Federico Giani – responsabile Archivio Pomodoro)
- Itinerari Paralleli (Ilaria Morganti, Mara Loro - design e curatela del processo di engagement)
- We are Muesli (Claudia Molinari - visual game designer; Matteo Pozzi – content game designer)