I luoghi che siamo

Mappe affettive, memorie e territorio

Introduzione: Il territorio non è connotato solo geograficamente e morfologicamente: è anche un insieme di legami e di esperienze, che contribuiscono a costruirlo in modo unico per ognuna delle persone che lo attraversano e lo abitano.
Questi tracciati sono da un lato dei percorsi di costruzione del sé, dall'altro dei processi di costruzione di legami. Il film *Le Otto Montagne* di Felix Van Groeningen e Charlotte Vandermeersch (2022) racconta questo legame tra esperienze vissute e territorio con una metafora molto forte, ovvero quella della mappa che viene tramandata di padre in figlio, su cui si tiene traccia di tutti i cammini percorsi.
L'attività utilizza questa immagine come pretesto per una riflessione sullo spazio vissuto, sul territorio, sui significati e sui legami che lo riguardano.

INFORMAZIONI GENERALI	
Destinatari	Pensato per le classi della scuola secondaria di II grado (14-19 anni)
Durata	5 ore e mezza in aula, più 1 ora per l'attività di deriva in contesto extra-scolastico.
Temi	Il tema principale dell'attività è il rapporto con il territorio, declinato in una serie di concetti satellite: crescita; restanza; territorio come costruzione di legami; spopolamento; aree interne; amicizia; rapporto padre-figlio; rapporto umano-natura; scoperta del sé.
Competenze attese	DALLE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (2018) E DALLE INDICAZIONI NAZIONALI (DM 774/2019): - Competenza alfabetica-funzionale: l'alunno attinge a vari contesti e fonti, elabora informazioni in diversi formati - Competenza digitale: l'alunno dimostra dimestichezza nell'utilizzo di motori di ricerca e programmi utili alla mappatura - Spirito di iniziativa e imprenditorialità: sviluppa idee, si mette in gioco e crea qualcosa di nuovo. - Comunicazione: Capacità di utilizzare la lingua italiana in modo efficace e creativo per comunicare e interagire

	- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare: Capacità di gestire le emozioni, di riflettere su se stessi, di lavorare in gruppo, di apprendere in modo autonomo e di sviluppare nuove competenze. Comprende anche la capacità di far fronte alle avversità e agli imprevisti, di gestire il conflitto e empatizzare.
Finalità dell'insegnamento	Come stabilito dal DPR 15 marzo 2010, tra gli obiettivi generali della scuola c'è la formazione della persona, di un pensiero complesso in grado di collocarla nel mondo, di spirito critico e di autonomia di giudizio. Oltre alla formazione del sé, la scuola ha anche la finalità di costruire attivamente le relazioni con gli altri, di riconoscere le influenze che i rapporti umani e territoriali hanno sull'individuo. Nello specifico, questo laboratorio mira a: - indagare il concetto di territorio come fenomeno tridimensionale (storico, soggettivo, intersoggettivo, comunitario); - orientare lo sguardo alla scoperta e a una nuova lettura di luoghi che si attraversano quotidianamente; - concepire la propria individualità come interrelata al territorio fisico; - approfondire la storia del territorio.
Situazione/Problema	Creazione di una mappa interattiva per rileggere il territorio frequentato abitualmente secondo un'interpretazione multidimensionale.
OBIETTIVI E PREREQUISITI	
Obiettivi educativi	**Ricordare:** l'alunno rievoca momenti significativi legati alla propria esperienza, conoscenze storiche e familiari legate al territorio **Comprendere**: l'alunno organizza le informazioni, identifica delle esperienze di vita vissuta per poi parafrasarle e esemplificarle. **Applicare**: l'alunno utilizza le proprie memorie e le informazioni raccolte per risolvere un compito di realtà autentico e complesso. **Creare**: l'alunno combina un insieme di elementi slegati per creare una rappresentazione grafica e concettuale
Obiettivi di apprendimento	CONOSCENZE: - Geografia e toponomastica locale ABILITÀ: L'alunno:

	- reperisce informazioni attraverso canali differenti (ricerca sul campo, ricerca online) - conosce e utilizza strumenti concettuali tipici della disciplina; - utilizza in modo pertinente gli strumenti digitali - organizza una narrazione visiva attraverso l'utilizzo creativo ed espressivo delle fonti
Prerequisiti	L'alunno: - è in grado di navigare autonomamente su internet; - conosce le piattaforme utili allo svolgimento della ricerca (Google My Maps; Scribble Maps, ecc.); - ha la possibilità di raccogliere materiale digitale e/o fisico e possiede il necessario allo svolgimento dell'attività (device, connessione a internet, possibilità di fotografare, registrare, stampare)
SEQUENZA DI APPRENDIMENTO	
Attività 1: visione guidata 2 ore Aula o spazio dotato di LIM/Digital Board	La visione del film viene introdotta da una serie di domande guida volte a inquadrare alcuni concetti importanti per la sua comprensione: - In quanti modi si può rappresentare un luogo? - Che tipo di mappe conoscete? - Le mappe sono oggettive, neutrali? L'insegnante invita la classe a prestare particolare attenzione all'uso simbolico dei luoghi e delle mappe all'interno del film, anticipando che essi rappresentano elementi centrali per comprendere la trama e i legami tra i personaggi. Terminata la visione, si apre un momento di confronto in plenaria per raccogliere le prime impressioni. La discussione si concentra poi sulla natura soggettiva e affettiva della mappa presente nel film: non una semplice rappresentazione geografica, ma una mappatura emotiva, che riflette le relazioni tra i protagonisti e le loro traiettorie interiori.
Attività 2 30 minuti in aula per la consegna e la restituzione dell'attività; 1 ora in contesto extra-scolastico Supporto per prendere appunti; Istruzioni per la deriva (**Allegato 1**)	L'insegnante ritorna brevemente sull'utilizzo della mappa all'interno del film: una carta geografica che non riguarda solo la descrizione oggettiva del territorio, ma una sua mappatura affettiva. La classe viene divisa in gruppi di 3-4 persone e ad ogni gruppo viene consegnata una copia delle istruzioni per una deriva urbana o naturale (**Allegato 1**). Viene chiesto agli studenti di svolgere insieme un'esperienza di deriva di almeno un'ora in contesto extra-scolastico. L'obiettivo non è raggiungere una meta, ma lasciarsi guidare dalla curiosità, dall'atmosfera dei luoghi, o dalle emozioni suscitate lungo il cammino senza fissare paletti troppo rigidi (indicare come parametro solo il tempo di percorrenza.

	Al rientro in aula, l'insegnante dedica un breve spazio alla restituzione dell'esperienza, chiedendo ad ogni gruppo di condividere scoperte, sensazioni e impressioni emerse durante la deriva.
Attività 3 2 ore Aula informatica, computer o tablet personale.	Gli studenti realizzano, individualmente o in gruppo, una mappa affettiva in formato digitale. La mappa rappresenta luoghi significativi per la propria vita o per le relazioni interpersonali: momenti in cui si sono creati, rafforzati o trasformati legami importanti. Ciascuna mappa sarà unica e soggettiva, ma potrà presentare punti di contatto o sovrapposizione con quelle degli altri, riflettendo l'intreccio delle esperienze personali all'interno della collettività. Per svolgere l'attività in formato digitale, è possibile utilizzare degli appositi programmi (come Google My Maps o Scribble Maps): ogni studente potrà inserire pin personalizzati, accompagnati da brevi descrizioni testuali, immagini o aneddoti, e successivamente condividere la propria mappa con i compagni e con l'insegnante.
Attività 4: restituzione 1 ora Aula o spazio dotato di LIM/Digital Board	A conclusione del percorso è previsto un momento dedicato alla restituzione collettiva. Questo tempo (per cui si propone la durata indicativa di un'ora) può essere organizzato in diversi modi: si possono prevedere delle piccole presentazioni individuali del percorso, aperte alle domande e alle curiosità del gruppo. Le restituzioni possono anche avvenire in modalità collettiva: è possibile prevedere un tempo, diretto dall'insegnante, dedicato a rilevare le impressioni generali della classe, in cui i lavori vengono esposti in aula o presentati attraverso uno slideshow. Entrambe le modalità hanno scopo autovalutativo e pongono l'accento sulle difficoltà incontrate, sulle scoperte fatte e sul grado di soddisfazione.

STRUMENTI DI VALUTAZIONE

Gli strumenti valutativi previsti sono:

- Un'autovalutazione da parte degli studenti, realizzata nel corso della restituzione;
- l'osservazione dei comportamenti di studenti e studentesse;
- una rubrica valutativa per il compito di realtà dedicata all'insegnante (**Allegato 2**)

ULTERIORI SPUNTI DI RIFLESSIONE

- V. Teti, *La restanza*, Einaudi, Torino 2022
- P. Cognetti, *Le otto montagne*, Feltrinelli, Firenze
- V. Iori, *Lo spazio vissuto*, La Nuova Italia, Firenze 1996
- M. Lai, *Legarsi alla montagna*, Ulassai 1981
- G. Debord, *Ecologia e psicogeografia*, Elèuthera, Milano 2021

Allegato 1

Istruzioni per la deriva

Le **derive situazioniste** erano passeggiate senza meta organizzate dai membri del movimento artistico-politico dei Situazionisti, nato in Francia negli anni ’50. L'obiettivo era esplorare la città in modo libero, rompendo gli schemi dei percorsi abituali per scoprire nuovi significati negli spazi urbani. Era un modo per ribellarsi alla vita quotidiana monotona imposta dalla società capitalista: camminare diventava così un atto creativo e politico. I partecipanti seguivano l’istinto, l’atmosfera dei luoghi, o anche semplicemente la voglia di perdersi.
Oggi proverete a farlo anche voi: scegliete dei luoghi che attraversate quotidianamente. Vi muoverete fingendo di non conoscere il territorio, facendovi guidare da ciò che ritenete interessante, curioso, inedito. Potete decidere di volta in volta i criteri con cui perdervi: seguendo la strada più colorata; guardando in alto; osservando dentro i portoni dei cortili; contando il numero di tombini, lampioni o panchine; studiando le persone…
Anche i luoghi che pensiamo di conoscere a volte ci sorprendono.

Prima di tutto: preparatevi

- Munitevi di un quaderno per gli appunti, una penna, un device per registrare suoni e immagini;
- Definite il punto di partenza;
- Avete un’ora a disposizione

Durante la deriva

- Non scegliete un obiettivo: lasciate che siano i dettagli, i suoni, gli odori, le persone o i colori a suggerire la direzione.
- Siate aperti alla sorpresa: entrate in un luogo in cui non siete mai stati, cambiate percorso se qualcosa vi colpisce.
- Raccogliete tracce: fate fotografie, prendete appunti, registrate suoni, raccogliete oggetti, disegnate ciò che vi ha colpito. Per farlo, si possono utilizzare queste due categorie:
    A) oggetti e fenomeni osservati, concetti appresi (rientrano in questa categoria persone, nomi, situazioni, aneddoti, informazioni storiche e topografiche);
    B) impressioni percettive (suoni, colori, forme, sensazioni tattili, ecc)
- Ascoltate il gruppo: se uno partecipante è attratto da qualcosa, fatevi guidare.
- Restate presenti: evitate cellulari e distrazioni (tranne che per documentare). Camminate in silenzio a tratti.

Dopo la deriva

Prima di rientrare, concedetevi qualche minuto per rielaborare quello che avete visto, sentito e scoperto. Annotate pensieri e considerazioni.

Allegato 2
Rubrica valutativa per il compito di realtà

COMPETENZA	DIMENSIONI	INDICATORI	IN VIA DI ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
Competenza digitale	**Utilizzo degli strumenti**	Uso di Google My Maps o altri strumenti cartografici	Dimostra difficoltà nell'utilizzo dello strumento; la mappa è incompleta, con uso minimo delle funzioni disponibili.	Utilizza lo strumento in modo elementare o incompleto. Presente una mappa poco coerente o disorganica.	Utilizza le principali funzioni digitali (es. pin, descrizioni, immagini) per costruire una mappa chiara e pertinente.	Utilizza in modo autonomo e creativo lo strumento, con cura visiva e contenutistica. Integra narrazione, immagini e connessioni con consapevolezza.
Competenza alfabetica-funzionale	**Narrazione dell'esperienza**	Rielaborazione di vissuti e luoghi significativi	Riporta esperienze in modo confuso o parziale, con riflessioni minime. Legami tra luoghi e vissuti poco evidenti.	Riporta esperienze in modo frammentario, con scarsa riflessione. I legami tra luoghi, ricordi e rielaborazioni sono vaghi o generici.	Rielabora in modo coerente e personale l'esperienza. Collega alcuni luoghi a emozioni o ricordi con chiarezza.	Offre una narrazione profonda, autentica e strutturata. I luoghi sono interpretati come spazi relazionali e simbolici.
Spirito di iniziativa e imprenditorialità	**Creatività e originalità**	Valorizzazione personale del compito	Approccio ripetitivo o poco personale. La mappa appare eseguita solo per dovere.	L'approccio è poco personale; la mappa riflette un'esecuzione scolastica e prevedibile.	L'elaborato è originale in alcune scelte e dimostra interesse verso l'attività.	L'elaborato è altamente originale e riflette uno sguardo nuovo sul territorio. L'alunno si mette in gioco e crea una visione personale.
Comunicazione **Competenza alfabetica-funzionale**	**Linguaggio e lessico**	Uso del linguaggio scritto e visivo	Utilizza un linguaggio generico, scorretto o poco comprensibile. Le descrizioni sono frammentarie o assenti.	Lessico semplice e poco specifico. Le descrizioni sono brevi, generiche e poco dettagliate.	Lessico corretto; descrizioni adeguate e coerenti con l'esperienza vissuta.	Lessico ricco e pertinente; linguaggio personale ed espressivo che valorizza i contenuti.
Competenza personale, sociale e	**Lavoro di gruppo**	Collaborazione e partecipazione	Partecipazione limitata o passiva; fatica a comunicare e	Partecipa in modo parziale o passivo all'esperienza di deriva.	Collabora in modo adeguato con il gruppo, rispetta i	Contribuisce attivamente e con responsabilità.

capacità di imparare ad imparare		al compito collettivo (deriva)	collaborare in modo efficace.	Comunicazione discontinua.	tempi, interagisce con chiarezza.	Favorisce il confronto, mantiene un dialogo efficace con il gruppo e l'insegnante.