

Il gioco “dal Confinio di Ventotene alla Costituzione”
Renato Di Gregorio
presidente dell'Istituto di Ricerca sulla Formazione-Intervento.

Questo gioco, che l'Associazione Ti Accompagno ha realizzato, fa parte di tutte quelle iniziative che sono partite a seguito di un processo di "progettazione partecipata" attivato nell'autunno del 2016 con la comunità ventotenesi.

La riflessione maturata, grazie a quel processo, portò a condividere l'opportunità di non nascondere più quel grigio periodo della storia durante il quale Ventotene divenne il Confinio d'Italia, ma, anzi, nel recuperare tutta la Memoria di quel periodo e valorizzare ciò che di buono aveva comunque prodotto.

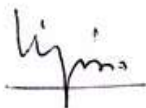
Far stare a Ventotene un gruppo consistente di intellettuali, politici e studiosi, seppure in una condizione di Confinio, aveva consentito ad alcuni di essi di immaginare un'Europa federata e una nuova Costituzione per l'Italia. Sicuramente anche le caratteristiche dell'isola e dei suoi abitanti hanno contribuito a produrre questo patrimonio. Per recuperare, valorizzare e rappresentare questo patrimonio sono stati realizzati diversi progetti: la ricostruzione multimediale dei casermoni della città confinaria, uno spettacolo teatrale con i personaggi che hanno lavorato alla stesura del Manifesto di Ventotene, l'implementazione di musei virtuali, i pannelli parlanti distribuiti sull'isola, il sito web www.ventoteneisolamemorabile.it.

Il gioco è uno di questi progetti e serve ad aiutare gli insegnanti delle classi primarie a far conoscere la Costituzione Italiana, i presupposti da cui è nata e il luogo che ha ispirato alcuni politici italiani a formulare dei suoi articoli importanti per difendere la democrazia. Abbiamo infatti ragione di pensare che alcuni articoli siano stati elaborati da persone che hanno fatto parte dell'Assemblea Costituente proprio per via della loro permanenza a Ventotene, nel periodo del Confinio.

Un altro aspetto che caratterizza il gioco è che buona parte delle illustrazioni che compongono le 48 tappe del percorso che i giocatori devono fare sono state composte utilizzando disegni che gli studenti di Ventotene hanno realizzato nell'ambito di un altro importante progetto sviluppato sull'isola di Ventotene.

Il progetto si è chiamato "l'anno memorabile" ed è servito, tra l'altro, a rendere consapevoli i giovani del luogo della storia del Confinio attraverso una modalità propria della Formazione-Intervento®. Essi sono stati impegnati a realizzare i disegni dei luoghi e, prima ancora a documentarsi per realizzarli, e ciò ha alimentato la loro capacità di ricerca. Poi, i giovani hanno rappresentato il loro lavoro ai genitori, riuniti presso la loro Scuola, intestata al Altiero Spinelli, illustrando la storia dei luoghi. Altro meccanismo efficace per consolidare la loro conoscenza e per capovolgere il processo formativo facendo svolgere agli studenti il ruolo ricoperto abitualmente dai docenti e coinvolgendo anche il contesto locale nel processo di apprendimento.

Siamo molto grati all'Associazione Ti Accompagno per avere inserito nel suo gioco sulla Costituzione gli stessi principi, facendo in modo che il docente sia un accompagnatore di apprendimento, mentre gli studenti diventano un gruppo che apprende attraverso la ricerca che effettua, prima al suo interno e poi nel contesto che lo circonda; un contesto la cui storia è facilmente consultabile grazie alle nuove tecnologie.



Renato Di Gregorio

Presidente IRIFI