

Insegnare geografia in ospedale

1. PREMESSA

La scuola in ospedale, attuata con la C.M. n°. 345/1986, è oggi diffusa in tutti gli ordini e gradi di istruzione in molti ospedali dove sono attive sezioni scolastiche in cui operano docenti provenienti da scuole del territorio. Con l'istruzione domiciliare, costituisce un prezioso strumento di inclusione: l'attività didattica rivolta a bambini ricoverati garantisce loro il diritto all'istruzione, all'apprendimento, parallelamente al diritto alla salute, previene la dispersione scolastica, promuove un percorso formativo continuativo e personalizzato, anche per reinserire nel modo più sereno ed efficace possibile lo studente ospedalizzato nella propria realtà quotidiana, concluso l'iter ospedaliero. Una contestualizzazione della docenza così particolare e varia crea stimoli ed opportunità di arricchimento professionale e personale al docente a cui è richiesta flessibilità - non improvvisazione o superficialità - per offrire risposte individualizzate alle situazioni estremamente variabili sia riguardo le specificità delle patologie sia riguardo i numeri, le modalità e le tempistiche dei ricoveri. Sono indispensabili capacità professionali e umane solide perché quotidianamente vengono messe alla prova le competenze specialistiche, le metodologie e le tecniche di insegnamento, soprattutto di fronte a condizionamenti logistici. La prima cosa che deve essere chiara ad un docente è

che i suoi interlocutori, sia pure ospedalizzati, sono prima di tutto dei bambini; certamente si tratta di bambini che vivono, anche per lunghi periodi, uno stato di malattia della quale in alcuni casi sono consapevoli, in altri percepiscono le tensioni dei familiari che, dapprima, possono dimostrarsi anche diffidenti verso la scuola, vista come ulteriore problema, ma poi comprendono che rappresenta una grande opportunità. In questo modo la scuola diventa per il bambino ospedalizzato anche un canale fondamentale per perseguire i propri obiettivi avanzando nel percorso formativo quotidiano. A seconda delle situazioni, si attuano strategie didattiche differenti. Si può procedere con una didattica individualizzata o a piccoli gruppi, con una didattica laboratoriale trasversale e verticale che prevede la collaborazione attiva dei docenti, che promuove il coinvolgimento attivo degli alunni, protagonisti del proprio apprendimento, stimolante, aggregante, con la proposta di attività, mirate e differenziate, da realizzare in sottogruppi secondo obiettivi graduali. Ciò che caratterizza la didattica in ospedale è la necessità di concretizzarsi in tempi rapidi, diversi da quelli della scuola del territorio, in quanto bisogna considerare tempistiche di visite, terapie e la resistenza stessa dei bambini al momento: si ricorre a una didattica breve, una ricerca di metodologie che puntino a minimizzare i tempi dell'insegnamento e dell'apprendimento ma nel

rispetto del rigore scientifico, dei nuclei disciplinari fondanti e dei contenuti stessi.

2. FARE GEOGRAFIA IN OSPEDALE: POTENZIALITÀ DELLA DISCIPLINA ED ESEMPI DI INTERVENTO

Gli studenti ospedalizzati, il più delle volte, sono traumaticamente sottratti da un punto di vista psicologico e anche geografico, al loro spazio di vita quotidiano, e trasferiti in un contesto del tutto diverso, l'ospedale, dove restano anche per lungo tempo. Insegnare geografia in ospedale, pertanto, può sembrare in un primo momento una situazione paradossale: una delle finalità della geografia è conoscere, comprendere e interpretare il territorio attraverso l'osservazione. Come si può conoscere un territorio, restando confinati a lungo in un altro? Lontano dalla possibilità di osservare direttamente, di vivere in relazione con il "proprio" ambiente... Non è facile ma è possibile e fare geografia in ospedale può significare anche creare un collegamento con lo spazio quotidiano e con la normalità perché il condizionamento ambientale e logistico, pur mettendo alla prova, può offrire occasioni per reagire alle limitazioni: ai ragazzi ospedalizzati la geografia piace perché genera desiderio di normalità e anche di scuola.

2.1 Geografia come integrazione

Molte sono le opportunità offerte dalla didattica della geografia nel contesto ospedaliero. Una di esse è la realizzazione di attività laboratoriali trasversali o percorsi interdisciplinari che mettano in gioco diverse competenze relativamente a tematiche geografiche di tipo antropico, partico-

larmente aggreganti, idonee a stimolare il confronto tra esperienze, culture e provenienze diverse (Fig. 1 e 2) nonché la socializzazione. Sono particolarmente adatte al lavoro di gruppo, attuabili in situazioni che consentano la condivisione dello stesso spazio tra più alunni; benché si tratti di percorsi destinati alla scuola secondaria di primo grado, è possibile coinvolgere anche alunni della scuola primaria, proponendo lo stesso tema in scala diversa. Un'esperienza di successo, per favorire l'integrazione e la socializzazione attraverso la conoscenza di temi inerenti la geografia antropica, consiste nella realizzazione di un percorso didattico sul tema delle migrazioni, destinato principalmente, ma non esclusivamente, agli alunni della scuola secondaria di primo grado, che coinvolge diverse discipline: Geografia, Storia, Lingue, Cittadinanza e Costituzione. Diverse sono le tipologie di materiali utilizzabili: atlante, tablet con internet, materiale cartografico ed iconografico, grafici, tabelle, schede sintetiche, articoli e documenti. Considerando l'eterogeneità del gruppo, le differenti provenienze e in alcuni casi anche le diverse culture degli alunni, è importante promuovere il valore dell'integrazione come scambio, arricchimento e occasione di crescita culturale e civile. In senso più strettamente disciplinare gli obiettivi prefissati sono l'analisi delle interrelazioni tra fatti e fenomeni demografici, sociali ed economici di portata nazionale, europea e mondiale, del tema delle migrazioni, anche in senso diacronico, e comprensione in scala globale, partendo dalla propria realtà quotidiana, l'individuazione dei principali fattori che hanno determinato nel passato e nel presente i flussi migratori, localizzazione e confron-

to delle principali aree di immigrazione in Europa e nel mondo, presa di coscienza dell'emergenza migranti e delle situazioni di povertà e disagio, ipotizzando soluzioni. Alla fine del percorso l'allievo interpreta ed analizza il fenomeno attraverso la lettura critica di materiale cartografico ed iconografico, illustra, attraverso la lettura di tabelle e grafici, le caratteristiche delle dinamiche migratorie, confronta dati statistici in rapporto al fenomeno, utilizza un linguaggio geografico appropriato attraverso l'osservazione dei sistemi territoriali, legge e analizza gli eventi storici e i problemi del mondo contemporaneo, valuta i possibili effetti delle decisioni e delle azioni dell'uomo sui sistemi territoriali alle diverse scale geografiche, utilizza correttamente le lingue straniere comunitarie per elaborare brevi testi sintetici riguardo i flussi migratori. Le metodologie attuabili sono molteplici: lezione frontale, interattiva e dialogata, lettura di grafici, tabelle e carte tematiche, brainstorming, lettura critica di schede e di materiale cartografico ed iconografico, analisi e confronto di dati statistici, produzione scritta, lavori di gruppo, power point. Tra i possibili nuclei tematici da sviluppare vi sono le migrazioni nella storia, con particolare attenzione al delicato rapporto tra migrazioni/invasioni barbariche e i flussi migratori nel '900, le migrazioni oggi dal quotidiano alla scala globale - compresa una presentazione di sé e di eventuali esperienze migratorie, i concetti chiave, la localizzazione di flussi migratori attuali e l'individuazione dei fattori determinanti - l'Italia dall'emigrazione all'im-



Fig. 1. Lavoro di gruppo sul tema delle religioni nel mondo. Il lavoro prevedeva una fase di localizzazione dei luoghi di culto delle principali confessioni diffuse nel mondo e a Roma con l'aiuto di grafici e cartografia tematica, GIS.

migrazione - con la localizzazione degli insediamenti delle più significative comunità di immigrati in Italia - l'emergenza migranti: il concetto di migrante, rifugiato, profugo, un focus su tre importanti campi profughi europei, localizzazione dei muri divisorii e i muri ideali da abbattere. I ragazzi possono produrre elaborati di sintesi in forma di testo argomentativo sulle invasioni o migrazioni barbariche, aerogrammi e istogrammi sulle esperienze migratorie relative alle famiglie, glossari con termini relativi alle dinamiche migratorie, anche in lingua straniera, aforismi sul tema, power point delle tematiche sviluppate.

2.2 Geografia come evasione: progettare un viaggio

Questo tipo di proposta è adatta per lezioni individuali o in piccoli gruppi e crea uno stimolo a reagire e a studiare, a conoscere il mondo circostan-

Fig. 2. Una fase parallela del lavoro realizzato dalle docenti di Arte (Orsolina Ruggiero) e Tecnologia (Flaminia Cerami) prevedeva la realizzazione grafico-pittorica su cartoncino dei suddetti luoghi di culto.



te, benché temporaneamente si abbia la sensazione di essere "esclusi". Si può iniziare con una domanda provocatoria: *"Che viaggio ti piacerebbe fare una volta uscito da qui? Che luogo vorresti visitare? Andiamoci..."* con l'immaginazione ma soprattutto con tutti gli strumenti che consentano possibilità di effettuare un'osservazione indiretta. Entra qui in gioco il concetto di competenza che pone l'attenzione su compiti che richiedono l'applicazione di strategie cognitive e socio-emotive, l'utilizzo consapevole delle proprie conoscenze in attività significative. I compiti autentici sono *"problemi complessi e aperti posti agli studenti come mezzo per dimostrare la padronanza di qualcosa"* (Glatthorn 1999), situazioni che richiedono all'alunno di cercare, ipotizzare e trovare soluzioni, devono essere inseriti nel contesto di vita. I ragazzi si sentono stimolati ad attuare diverse strategie, ricorrendo a risorse differenti e personali, grazie alla loro dimensione di sfida che prevale sull'impegno richiesto. L'alunno pensa, forse sogna anche, e sceglie una meta. Con il docente si affronta quindi la trattazione dello studio del luogo, eventualmente arricchendola con la visione di un video o di immagini significative, da cui si colgono caratteristiche e aspetti che suscitano curiosità. Si osserva,

si analizza il territorio e se ne conoscono gli aspetti geomorfologici, climatici, antropici ed economici, pensando soprattutto per relazioni. Se si evidenziano semplici curiosità, legate alla cultura, all'economia, alla popolazione, si sviluppa un approfondimento, spesso su richiesta del ragazzo. Al termine della trattazione, si assegna al ragazzo il compito di realizzare un programma di viaggio sulla meta prescelta, tenendo conto dei propri interessi, degli aspetti caratterizzanti la località e di tempistiche verosimili, sviluppando un documento per presentare il progetto. Si tratta di un lavoro complesso, da diluire nel tempo, realizzabile perciò con studenti che non siano soggetti a degenze brevi; è richiesta continuità perché il percorso non può essere specificato a priori, si possono proporre varie soluzioni, valutazioni personali, a volte anche contrastanti, gestibili solo con un buon lavoro mentale (Tab. 1).

2.3 Geografia e tecnologia: superare le "barriere"

La geografia, in linea con le *Indicazioni Nazionali*, richiede l'ausilio della tecnologia per l'insegnamento nel primo ciclo di istruzione. Internet, ad esempio, è uno strumento prezioso per strutturare conoscenze e stabilire connessioni, per trovare istantaneamente carte, immagini, dati o do-

cumenti ed è di particolare utilità nel contesto ospedaliero. Anche un video può rappresentare un sussidio utilizzabile come punto di partenza per indagare e comprendere un fenomeno, avviare l'esplorazione e la conoscenza di un luogo. Molto però dipende dalle capacità e dalle competenze del docente, rispetto alle quali ogni tipo di sussidio tecnologico, di per sé, non può fare la differenza. L'utilizzo dei GIS, anche attraverso applicazioni semplificate per la didattica scolastica, costituisce un'occasione di esplorazione alternativa del territorio, che non si può direttamente osservare, attraverso un'immagine aerea o 3D, di effettuare un viaggio virtuale e un'analisi geomorfologica, urbana, culturale, storica... Gran parte degli alunni di scuola secondaria conoscono i GIS, sanno accedere alle applicazioni satellitari dal proprio smartphone ma spesso non conoscono le potenzialità di questi strumenti che non devono ridursi alla sola lettura di coppie di coordinate che, da sole, nulla aggiungono all'apprendimento. Un uso consapevole dei GIS implica molte abilità, come localizzare ed osservare un'area, coglierne le caratteristiche distintive, le sue relazioni con sistemi territoriali più ampi, identificare possibili flussi, e rilevare al tempo stesso concetti geografici, nonché approfondire

FASI DI LAVORO	PROGETTAZIONE DEL VIAGGIO IDEALE
Fase 1	Brainstorming su cosa sia fondamentale per l'organizzazione di un viaggio
Fase 2	Scelta del luogo dove si articolerà il viaggio e lezioni di geografia inerenti
Fase 3	Reperimento del materiale sulle aree da visitare
Fase 4	Strutturazione del programma di viaggio selezionando i criteri per la scelta dei mezzi di trasporto, itinerari, orari, tempistiche delle visite...
Fase 5	Profilo sintetico dei luoghi da visitare
Fase 6	Calcolo della spesa complessiva
Fase 7	Reperimento delle informazioni utili su siti web attendibili
Fase 8	Creazione di un repertorio organizzato di indirizzi e immagini
Fase 9	Stesura della proposta di viaggio
Fase 10	Presentazione e condivisione del progetto

Tab. 1. Progettazione di un viaggio: fasi di lavoro.

l'osservazione di altri aspetti, ma con alunni con un percorso geografico non allo stadio iniziale: ad esempio, confrontare l'area osservata con altri luoghi, cogliere le somiglianze con la regione di appartenenza, le relazioni e le funzioni distintive, eventuali cambiamenti in atto. L'utilizzo dei GIS concorre quindi allo sviluppo di tutte le competenze geografiche, rendendo innovativa la didattica senza costi eccessivi, solo con un minimo rischio di scarsa copertura di rete.

2.4 Geografia come "gioco"....

L'insegnamento della geografia in chiave ludica ha sempre in sé una finalità educativa ed è utile per acquisire ritmi più veloci, conoscere il mondo circostante, testare conoscenze geografiche e abilità su mappe e affrontare di fatto concetti spaziali, economici, culturali, territoriali in modo divertente, imparando a pensare per relazioni; inoltre favorisce il contatto con i ragazzi, che avvertono il docente più vicino alla loro prospettiva, conquista rapidamente l'attenzione dei meno volenterosi, favorisce la socializzazione e stimola la partecipazione. Per trasmettere contenuti è importante suscitare interesse e curiosità nei ragazzi, ancora di più se temporaneamente costretti a periodi di lontananza dall'abituale contesto quotidiano, è fondamentale utilizzare canali condivisi, strumenti che facciano abbandonare eventuali diffidenze nei confronti del docente. Uno strumento di successo in questo senso sono i videogiochi, particolarmente affascinanti negli alunni di sesso maschile, come il videogioco free-to-play Pokemon Go, di tendenza tra i giovanissimi, basato su una realtà aumentata geolocalizzata con GPS. Il gioco, che si svolge in una map-

pa che riproduce l'ambiente circostante, sovrappone i suoi personaggi alle immagini riprese con il cellulare, spingendo i giocatori a muoversi nel mondo reale che si sovrappone al virtuale. Le ambientazioni virtuali sono ispirate a località del mondo reale, come le regioni di Hokkaido e Kanto in Giappone, New York e Parigi ma si possono esplorare paesi e città vicini e lontani, cercare punti di rifornimento degli strumenti necessari alla prosecuzione del gioco, disseminati in luoghi famosi, opere di arte pubblica, luoghi d'interesse storico e monumenti. Anche le distanze richieste per superare alcuni step mostrano corrispondenza con le misure GPS e gli ambienti reali: non a caso appaiono Pokemon acquatici su lungofiumi, lungolaghi, lungomari o presso grandi fontane, spunto utile per affrontare il tema degli ecosistemi e dei diversi biomi del mondo reale. Attraverso questa esperienza, lo studente può stabilire un confronto analitico tra la geolocalizzazione di un sito del territorio locale tramite Pokemon Go e tramite Maps o Google Earth.

2.4.1 Conoscere e riconoscere il paesaggio a partire dalla grafica virtuale

Alcuni videogiochi presentano paesaggi e ambientazioni molto dettagliate, con forti analogie con i luoghi reali. È possibile selezionarne di significativi, con concetti geografici osservabili, e farli esaminare ai ragazzi singolarmente o in gruppo. Ipotizziamo una terna di immagini relative a un paesaggio naturale montano, costiero e un paesaggio artificiale con terrazzamenti, sia pure appena accennati. I ragazzi ne definiscono la tipologia, quindi richiamano gli elementi costitutivi del paesaggio stesso e si interrogano sulla relazione tra la natura del territorio, l'opportu-

nità e la finalità della soluzione tecnica adottata dall'uomo. Si prosegue poi con la trattazione dialogata su altri possibili concetti geografici osservabili: partendo dalla grafica virtuale si può proporre la lettura di diverse tipologie di paesaggio o riconoscere eventuali luoghi reali, studiarne analogie o differenze. Un'altra possibilità è affidare ai ragazzi il compito di effettuare una ricerca tramite web di paesaggi, immagini di luoghi reali che possano corrispondere, ragionando sui tratti distintivi che avvicinano l'immagine grafica proposta ad una realtà geografica. L'obiettivo non è indovinare in modo assoluto la corrispondenza ma la verosimiglianza e rilevare analogie con paesaggi, ambienti e siti affini in modo ragionato e motivato, argomentando con competenza i motivi della propria scelta. Procedendo in modo analogo, è possibile anche esaminare alcune immagini e, dopo averle osservate con attenzione, porsi alcune domande: se si tratta di un ambiente naturale o artificiale, se sono presenti segni delle attività umane ed eventualmente quali siano gli elementi artificiali, la loro funzione, la tipologia, l'entità e l'intenzionalità dell'intervento umano. La lettura e l'osservazione del territorio attraverso le immagini può essere effettuata anche sotto forma di competizione a piccoli gruppi, sempre per favorire la socializzazione e sviluppare un clima stimolante: leggere un'immagine richiede competenze geografiche essenziali quali la capacità di interpretare il paesaggio, comprenderne i concetti geografici rilevabili, i tratti economici, culturali, le persistenze storiche, le questioni territoriali e pensare per relazioni.

2.4.2 Quiz geografici

Oltre alle altre possibilità ludiche presentate, utili per fissa-

re conoscenze, testare abilità e acquisire ritmi più fluidi, è utile l'offerta di quiz geografici on line per stimolare diverse competenze, oltre alla classica possibilità dei quiz nozionistici, secondo livelli e modalità più complesse: selezionando un tema - dalla lunghezza dei fiumi, ampiezza dei laghi, altezza dei monti, la popolazione e la superficie degli stati - infatti non ci si troverà davanti cifre sterili ma una serie di informazioni da riorganizzare in modo corretto e soprattutto ragionato. Altre competenze riguardano la proposta di immagini con tre diverse possibilità di localizzazione corretta, anche panoramiche o satellitari; oltre alla conoscenza diretta, si possono osservare e riconoscere concetti geografici che possono guidare il ragazzo al corretto abbinamento. Un'altra possibilità richiede di riconoscere la fisionomia di uno stato fra tre possibilità - è possibile anche con le bandiere. Nel primo caso entra in gioco la memoria fotografica e la capacità di osservazione. Altre due possibilità, meno utilizzabili ma molto divertenti, richiedono di indovinare, e di conseguenza apprendere, i

toponimi più curiosi in un primo caso; nel secondo, non è richiesta la conoscenza delle lingue ma, chiedendo di attribuire la lingua corretta ai toponimi proposti, si possono riconoscere affinità e differenze tra gli idiomi del mondo. Dalla soluzione ludico-didattica più tradizionale, come i tornei pluriclasse di geografia politica, a soluzioni che richiedono maggiore creatività, come i giochi basati sul mimo per indicare toponimi che, oltre a creare in tempi rapidissimi un clima di entusiasmo e coinvolgimento, sviluppano anche la creatività dello studente, fino all'apporto degli strumenti tecnologici, l'approccio ludico alla didattica della geografia è sempre sostenuto da una forte finalità educativa, rivolta alla conoscenza del mondo circostante; di certo, testare le proprie abilità su mappe interattive, come *Map game* o *Map o' puzzle*, aiuta ad introdurre concetti spaziali importanti in modo divertente, promuovendo una partecipazione attiva ed entusiasta degli studenti, che acquista e rappresenta un valore aggiunto in una realtà non facile ma estremamente stimolante come la scuola in ospedale.

La didattica della geografia, e non solo, nella scuola in ospedale deve infatti poter disporre di un approccio innovativo, sul piano tecnico ed inclusivo, e più ampiamente educativo.

BIBLIOGRAFIA

- CANEVARO A., *L'integrazione scolastica degli alunni con disabilità*, Trento, Erickson, 2008
 GIORDA C., *Il mio spazio nel mondo. Geografia per la scuola dell'infanzia e primaria*, Roma, Carocci, 2014
 GLATTORN A., *Performance Standards and Authentic Learning*, Larchmont, Eye on Education, 1999
 KANIZSA S., LUCIANO E., *La scuola in ospedale*, Roma, Carocci, 2009
 PESARESI C., PALAGIANO C., *La salute nel mondo. Geografia medica e qualità della vita*, Roma, Carocci, 2011

SITOGRAFIA

- <www.miur.gov.it/scuola-in-ospedale-e-istruzione-domiciliare>
 <www.hope.be/>

Roma, I.C. Virgilio
 Sez. Ospedale "Bambin Gesù";
 Sezione Lazio

Il viaggio come modo di essere. Geografia, letteratura, viaggi Torino, marzo-maggio 2018

Il tavolo dei relatori del primo incontro. Da sinistra Ferruccio Nano, Cristiano Giorda (presidente AIIG Piemonte, che introduce l'iniziativa), Fernanda De Giorgi, Paolo Calvino.



La sezione AIIG Piemonte ha organizzato un corso di aggiornamento per insegnanti dal titolo "Il viaggio come modo di essere. Geografia, letteratura, viaggi". Gli otto incontri sono stati molto partecipati, con presenza di insegnanti

di diverse discipline e dei vari ordini di scuola, anche grazie all'aiuto organizzativo del CESEDI.

Il corso si è proposto di focalizzare l'insegnamento della geografia attraverso percorsi di Geoletteratura, utilizzando cioè le fonti letterarie per indagare il senso del luogo, il radicamento territoriale, la dimensione culturale dei territori, la rappresentazione e la percezione del paesaggio, la ricerca di chiavi di interpretazione del mondo contemporaneo, nonché stimoli su come "viaggiare attraverso i libri". Tutti gli interventi sono stati corredati da esem-

pi di metodologie e applicazioni didattiche. In particolare: Ferruccio Nano, Fernanda De Giorgi e Paolo Calvino negli incontri da loro curati hanno approfondito il rapporto letteratura ed educazione geografica attraverso analisi teoriche, testi poetici (le *Anime dei luoghi*) o letterari (*Il Danubio racconta*) e il "Divagalibro" (proposta di viaggio con e attraverso i libri); Alessandro Perissinotto (con propri romanzi) e Marco Chiauzza (attraverso scritti di Nietzsche) hanno presentato *Torino*; Cristina Marchioro e Cristiano Giorda hanno affrontato un tema di attualità:

le migrazioni e il modo di insegnarle, attraverso la lettura di *Furore* di John Steinbeck; Dino Gavinelli ha presentato un vasto ventaglio di percorsi didattici geoletterari; il corso si è concluso con un pomeriggio di Attività laboratoriale: molti docenti hanno proposto e socializzato proprie esperienze e/o proposte didattiche di Geoletteratura. Visto il buon successo e le numerose richieste si prevede di proporre il corso di aggiornamento anche per l'A.S. 2018/2019.

Ferruccio Nano