

## I QUADRI DI CIVILTÀ'

a cura di Marina Medi

Un quadro di civiltà è un modello con cui si può descrivere un certo numero di società, contemporanee tra loro o successive nel tempo, che hanno caratteristiche simili. Ogni quadro presenta il modello nel suo momento più significativo e in modo statico: come un vero quadro, chiuso nella sua cornice, quello che importa è quanto vi è raffigurato dentro.

Compito della terza e quarta elementare è quello di presentare i modelli di civiltà che si sono presentati nella storia dell'umanità, in una sorta di piccola "pinacoteca": la civiltà di **caccia pesca e raccolta**, la civiltà **agricolo-pastorale**; la civiltà **industriale** e la civiltà **postindustriale**.

I quadri dovranno essere posti a confronto tra loro per mettere in evidenza somiglianze e differenze e, in ogni caso, confrontandoli con la realtà (postindustriale) in cui vivono i bambini. Sarà inoltre opportuno far presente che, se i quattro modelli sono sorti in epoche diverse della storia, ogni quadro alla lunga è stato spinto alla "periferia" del mondo da quello successivo, ma è rimasto comunque attivo, tanto che ancor oggi sono tutti compresenti sulla scena mondiale.

Si dovrà invece lasciare agli anni successivi del curricolo verticale il compito di analizzare come e perché nella storia dell'umanità si sia passati da un quadro all'altro, passando dunque dalla "pinacoteca" alla ricostruzione del tempo storico.

Un lavoro sui quadri di civiltà, che costituisce comunque solo una piccola parte del curricolo di terza e di quarta elementare, può dunque fornire ai bambini una prima rappresentazione "a maglie larghissime" della storia dell'umanità, e lo può fare dando un modello interpretativo (il quadro stesso) che eviti l'immagine del "popolo scaccia popolo", così presente nei libri di testo. Ma lo scopo principale di questa parte del curricolo di terza e di quarta consiste nel costruire nei bambini un primo nucleo di conoscenze, strumenti procedurali, concetti, problemi su cui potrà appoggiarsi lo studio della storia e della geografia che verrà proposto negli anni successivi. Per questo la presentazione dei quadri di civiltà non deve esaurirsi in un catalogo di popoli visti ciascuno nei suoi aspetti essenziali (ambiente, cultura materiale, organizzazione sociale, espressioni artistiche e religiose ecc.), ma deve far lavorare i bambini in modo attivo intorno a esempi di civiltà in modo che da una parte costruiscano alcuni concetti fondanti per lo studio geo-storico-sociale, dall'altra si abituino a utilizzare uno schema per leggere la complessità delle realtà culturali. L'apprendimento deve perciò essere significativo, nel senso che deve partire da tutti gli elementi cognitivi ed emozionali che i bambini già posseggono sull'argomento, deve far costruire mappe concettuali, deve permettere l'assunzione nel linguaggio di alcuni concetti stabiliti come indispensabili, deve essere ripercorso in modo metacognitivo. Solo in questo modo pensiamo che uno studio delle civiltà del passato non risulti un apprendimento mnemonico, di cui resteranno poche tracce nel futuro, ma uno

strumento indispensabile per comprendere in modo agevole e completo gli argomenti della parte centrale del curriculum e i libri di testo rivolti a quegli anni.

Le unità d'apprendimento modulare centrate sui quadri di civiltà dovranno pertanto:

a) cominciare a far ragionare i bambini sul fatto che le società possono essere osservate da punti di vista diversi (economico, politico, dell'organizzazione sociale, culturale) ma intrecciati tra loro.

a) scoprire che tutte le società rispondono a un certo numero di bisogni comuni (che possono essere individuati a partire da una discussione con i bambini stessi), ma che queste risposte possono essere anche molto diverse tra loro. I bisogni comuni sono per esempio: l'alimentazione, l'abbigliamento, l'abitazione, la produzione di oggetti, lo scambio, la difesa, l'organizzazione della comunità e la gestione del potere, il divertimento e il gioco, la trasmissione delle conoscenze, la comprensione della realtà e della natura attraverso la religione, la magia o la scienza. Le somiglianze e le differenze possono essere individuate tra esempi di società relative a uno stesso modello, o tra un modello e l'altro.

c) comprendere come le società interagiscono con l'ambiente in cui si sviluppano, realizzando varianti diverse dello stesso modello. Si potranno quindi vedere come, date le caratteristiche essenziali di un tipo di civiltà (per es.: sanno coltivare, tessere, lavorare la ceramica, costruire oggetti di metallo), i gruppi umani rispondono in modi differenti ai loro bisogni, a seconda che vivano per esempio nella pianura padana, in montagna, al mare, nella steppa, nella valle del Nilo. Sarà necessaria quindi una descrizione e una riflessione sui diversi ambienti.

d) mettere a fuoco nelle diverse società alcuni soggetti, particolarmente presenti nell'immaginario degli allievi di quell'età: i bambini, gli anziani, i lavoratori manuali, i sapienti/saggi (lavoratori intellettuali), i soldati (il mestiere delle armi).

e) apprendere e imparare a utilizzare alcuni concetti di base (che lo studio successivo della storia e della geografia dà normalmente per scontati) come:

- per l'economia: lavoro, produzione, bisogni, beni, risorse, scambio, forza-lavoro, settori produttivi, fonti di energia, moneta, proprietà privata /pubblica
- per l'organizzazione sociale: classi/ceti, famiglia, gruppo sociale, norme, regole, divisione/disuguaglianza, diritti, doveri
- per la politica: potere, autorità, stato, governo, ministro, funzionario, tassa, legge, giudice, regno, repubblica, monarchia, dittatura, democrazia
- per la cultura: scrittura, scienza, tecnica, sapere, educazione, tradizione, scoperta scientifica, arte, religione, magia, divertimenti

Il quadro dovrà essere gradualmente costruito attraverso un lavoro operativo, utilizzando il più possibile le rappresentazioni iconiche, su cui i bambini possono intervenire attivamente descrivendo, ponendo problemi, facendo induzioni, confrontando ecc. Si passerà poi alla costruzione di mappe concettuali, all'elaborazione di tabelle di comparazione, alla stesura di

definizioni linguistiche, ma anche, eventualmente, alla realizzazione di brevi testi narrativi, dialoghi, scenette, giochi di ruolo per riportare il modello alla dimensione del vissuto.

Per ragionare sul modello si può o partire dal modello di civiltà per confrontarlo con qualche caso concreto di società, oppure utilizzare questi casi per arrivare al modello. L'importante è, comunque, che gli esempi di società concrete siano scelti in una dimensione mondiale e non in ordine cronologico (sono civiltà di caccia, pesca e raccolta sia i primi Camuni che gli attuali Bororo del Camerun). In ogni caso si starà attenti a non usare termini come "primitivo" o "preistorico", che veicolano giudizi di valore e un'idea di gerarchia tra i popoli, oltre che essere inesatte dal punto di vista storiografico.