



8-9, 2021-2022

#formazione

VIELLA

E-REVIEW

Rivista degli Istituti Storici dell'Emilia-Romagna in Rete

Francesca Negri

*Memorie coloniali. Sulle tracce delle memorie
del colonialismo italiano*

© Francesca Negri

Creative Commons BY-NC-ND 4.0

International License 2004-2022

Volume: 2021-2022

Issue: 8-9

Section: #formazione

Pages: 1-10

DOI: 10.52056/9788833138756/16

ISSN: 2282-4979

Publisher: Viella

Double blind peer review: No

Document type: Article

Research Areas: Education

Published: July 2022

Corresponding Address: Francesca Negri, Istituto per la storia della Resistenza e della storia contemporanea in provincia di Modena, viale Ciro Menotti 137, 41100 Modena, Italy.

Memorie coloniali

Sulle tracce delle memorie del colonialismo italiano

FRANCESCA NEGRI

Istituto per la storia della Resistenza e della storia contemporanea
in provincia di Modena
didatticaistituto@istitutostorico.com

L'articolo descrive la struttura e i possibili usi didattici del gioco Memorie coloniali, nato dalla collaborazione tra l'Istituto storico di Modena e Ludolabo, all'interno di un progetto didattico più ampio promosso e finanziato nel 2021 dall'Assemblea legislativa della Regione Emilia-Romagna.

Il gioco può essere uno strumento didattico di grande efficacia, capace di attivare abilità e competenze trasversali e specifiche. Memorie coloniali è rivolto a ragazzi di scuola media e delle scuole superiori, permette di avviare con i giocatori una riflessione sui temi del colonialismo, richiamando l'attenzione verso i segni che ha lasciato nelle città.

PAROLE CHIAVE: COLONIALISMO, MEMORIA, GIOCO, DIDATTICA

Memorie Coloniali. On the Trail of Memories of Italian Colonialism

The article describes the structure and possible educational uses of the game Memorie coloniali, which was created through a collaboration between the Istituto Storico di Modena and Ludolabo, as part of a larger educational project promoted and funded in 2021 by the Legislative Assembly of the Emilia-Romagna Region.

Gaming can be a highly effective teaching tool, capable of activating transversal and specific skills and competencies. Memorie coloniali is aimed at both middle school and high school students and allows players to initiate reflection on the themes of colonialism, drawing attention to the marks it has left in cities.

KEYWORDS: COLONIALISM, MEMORIES, GAME, EDUCATION

1. Introduzione

Nel corso del XX secolo si è sviluppata una riflessione approfondita e articolata intorno al gioco e al giocare in ambito antropologico, sociologico e filosofico che ha collocato l'esperienza ludica al centro dell'attività umana per la sua fondamentale valenza culturale e funzione sociale, basti pensare al fondamentale saggio *Homo ludens* dello storico olandese Johan Huizinga [Huizinga 2002], agli studi di Roger Caillois sulle differenti tipologie del gioco o alle riflessioni dell'epistemologo statunitense Gregory Bateson che individua nello spazio-cornice del

gioco lo spazio della costruzione e co-costruzione di competenze complesse [Bateson 1996].

A partire dagli anni Ottanta il gioco in quanto strumento operativo di grande efficacia, capace di attivare abilità e competenze trasversali e specifiche è entrato anche in Italia nella didattica della storia¹, anche se soprattutto nella scuola secondaria, stenta a trovare ancora oggi un pieno e compiuto riconoscimento e una ampia diffusione come pratica educativa perché spesso viene ancora percepito come elemento opzionale al lavoro tradizionale del docente. Non essendo possibile qui ripercorrere la vastissima letteratura² che accredita il gioco per la sua grande valenza formativa e didattica, ci limitiamo a sottolineare che costituisce un'occasione importante per suscitare interesse, aprire nuove "porte mentali", riflettere sulle proprie esperienze e divertirsi. Attraverso il gioco si acquisiscono conoscenze disciplinari (in questo caso storiche) e si sviluppano competenze trasversali: si impara a relazionarsi con gli altri, a rispettare delle regole, si favorisce la concentrazione, si sviluppa il pensiero progettuale, si stimolano gli apprendimenti e si attiva la motivazione [Musci 2006]. In quanto gioco "educativo" il gioco che viene proposto in classe deve sempre essere accompagnato da un momento di riflessione su quanto è accaduto durante il gioco stesso. Si tratta del *debriefing*, il "dopogioco" [Cecchini, 1987], ossia quel momento successivo al termine del gioco in cui si dà la ristrutturazione cognitiva dell'agito ludico. Serve quindi per analizzare la sessione di gioco, le scelte fatte durante il gioco e il rapporto tra il gioco e il tema storico trattato.

2. Memorie coloniali: origine e descrizione

Memorie coloniali è un gioco storico che è nato dalla collaborazione dell'Istituto storico di Modena e di Ludolabo, all'interno di un progetto didattico più ampio, promosso e finanziato nel 2021 dall'Assemblea legislativa della Regione Emilia-Romagna che, a causa delle limitazioni alla mobilità imposte dalla crisi sanitaria dovuta al Covid-19, ha modificato il consueto bando annuale sui viaggi della memoria rivolti a studenti delle scuole secondarie di primo e di secondo grado, promuovendo un viaggio della memoria di tipo "virtuale"³. Due ordini di ragioni ci hanno condotto alla scelta del gioco come strumento didattico: in primo luogo la consapevolezza che un gioco che simulasse un viaggio immaginato si potesse

¹ Per le riflessioni e la pratica didattica condotta da Antonio Brusa e dall'associazione *Historialudens*, si veda il sito <http://www.historicaludens.it/>.

² La profonda valenza formativa del gioco nello sviluppo fisico, cognitivo, affettivo e relazionale del bambino è stata ampiamente riconosciuta e approfondita grazie alle ricerche di grandi pedagogisti e psicologi (da Froebel a Montessori; da Piaget, a Vygotskij, Bruner, Bettelheim).

³ Il progetto finanziato dall'Assemblea legislativa a cui si fa riferimento è *Viaggio in Italia sulle tracce delle memorie coloniali*, Viaggi della Memoria, VIII edizione 2021.



Fig. 1. Alcune carte del gioco.

sviluppare sulle tracce delle memorie coloniali che si sono depositate negli spazi urbani delle nostre città, nelle vie, nelle piazze, nei monumenti, negli edifici; in secondo luogo perché un gioco poteva essere “rompighiaccio”, un punto di partenza inusuale ma efficace per favorire la partecipazione e la motivazione, introducendo anche gli studenti più giovani ad una tematica di non facile trattazione e molto spesso lasciata ai margini della programmazione scolastica.

Volendo riprodurre l’impianto del viaggio in cui si visitano luoghi di memoria si è ricorsi a una meccanica di gioco abbastanza semplice, basato su itinerari e spostamenti in uno spazio geografico concreto, l’Italia e in particolare alcune regioni e città italiane. Il limite imposto dalla situazione sanitaria, la progettazione di un viaggio virtuale sono diventati in questo caso un’opportunità per muoversi, anche se nella sfera dell’immaginario, con maggior libertà e percorrere e attraversare spazi anche molto distanti tra loro, difficilmente raggiungibili in un itinerario di quattro-cinque giorni. Come in un viaggio della memoria reale ogni giocatore diventa un viaggiatore che visita luoghi di memoria da cui trae delle impressioni e fissa dei ricordi che colleziona attraverso carte *Ricordo* e passando da un luogo all’altro scatta delle “fotografie”. Le regole sono molto semplici e intuitive, di rapida assimilazione da parte dei giocatori che sono impegnati in una partita che non dura oltre i 45 minuti.

Il gioco si sviluppa su una mappa formata da 12 carte *Luogo* che rappresentano “crocevia culturali” da conoscere ed esplorare, disposte in una griglia 3x4. A inizio partita, a ogni giocatore vengono distribuite due carte *Percorso* che contengono ciascuna l’indicazione di tre carte *Ricordo*. Queste rappresentano le *Memorie coloniali* che il giocatore ha come obiettivo di visita e che quindi deve cercare di ottenere durante la partita. Nel corso della partita, i giocatori compiranno degli itinerari, spostandosi da un *Luogo* ad un altro, raccogliendo *Ricordi* in quello



Fig. 2. Studenti durante una sessione di gioco.

di partenza e in quello d'arrivo, e scattando *Fotografie* in quelli semplicemente attraversati. Le carte *Fotografia* sono il motore del gioco caratterizzate da dominanti colore, i giocatori le giocano per potersi muovere da un *Luogo* all'altro. I *Ricordi* raccolti e le *Fotografie* scattate andranno a formare il punteggio finale del giocatore. A fine partita il giocatore riceverà un punteggio tanto maggiore quanto più sarà riuscito a collezionare *Ricordi* tra quelli indicati nelle sue carte *Percorso*. D'altra parte, il gioco riproduce quello che avviene anche nella realtà: il visitatore ha degli obiettivi primari che intende visitare e nel farlo si sposta e raccoglie altre impressioni secondarie. La partita volge al termine quando il mazzo dei *Ricordi* si esaurisce, ovvero quando tutti i *Ricordi* sono entrati in gioco.

Le carte *Luogo*, *Ricordo*, *Fotografia* sono al centro dell'attenzione del giocatore e sono quindi ottimi supporti di informazione per veicolare sia immagini sia brevi testi informativi. Oltre a ciò, hanno grande importanza le relazioni che il gioco stabilisce tra le *Memorie coloniali* (*Ricordi*) e tra queste e il giocatore, per esempio attraverso le carte *Percorso* che nel presentare gli obiettivi, vanno ad offrire anche delle chiavi interpretative o quanto meno, a proporre un punto di vista nuovo su alcune tematiche. Il gioco è corredato di un breve vademecum coloniale, una sorta di glossario in cui sono reperibili informazioni storiche sintetiche sugli eventi, sugli edifici, sui monumenti, sui personaggi richiamati nelle carte.

Funzione precipua del gioco è quella di far incontrare agli studenti, personaggi, luoghi, eventi che spesso risultano loro del tutto ignoti, e farli riflettere su quali

sono le memorie coloniali che fanno da cornice alla vita quotidiana che si svolge nei nostri centri urbani e che sono diventate completamente invisibili agli occhi di chi quegli spazi abita e percorre. Tante le città toccate: Torino, Genova, Parma, Modena, Bologna, Firenze, Napoli, Bari e soprattutto Roma, città che durante il fascismo è stata il centro politico dell'impero italiano proclamato nel 1936 dopo la conquista dell'Etiopia e centro simbolico della sua ideologia. I ragazzi scopriranno che sopravvivono ancora oggi quartieri dai nomi esotici come Cirenaica, Africano, e vie e piazze come Amba Aradam, Addis Abeba, Adua, Giarabub; monumenti intitolati a persone che di quella storia furono protagonisti (il monumento a Vittorio Bottego a Parma; i giardini dedicati a Rodolfo Graziani; il monumento ai caduti di Dogali a Roma); luoghi istituzionali preposti al governo dei territori conquistati (il Palazzo della Fao ex Ministero dell'Africa Italiana a Roma ecc.), luoghi di cultura (il Museo italo-africano ex Museo coloniale a Roma, l'Istituto agronomico d'oltremare a Firenze), infine anche luoghi di transito e deportazione (il Mausoleo libico alle isole Tremiti). I ragazzi visiteranno queste città e questi luoghi seguendo itinerari non tradizionali, spesso del tutto inusuali, che dovrebbero suscitare in loro da un lato straniamento e sorpresa (come mai a Roma non visito il Colosseo ma il monumento ai caduti di Dogali?) e dall'altro stimolare la loro curiosità e suscitare il loro interesse verso ciò che non conoscono.

Il gioco di viaggio permette di avviare con i giocatori una riflessione sui temi del colonialismo, richiamando l'attenzione verso i segni che ha lasciato nelle città, nello stesso modo in cui lo farebbe un viaggio della memoria in presenza. Si tratta poi di aiutare i ragazzi a leggere criticamente questi segni in cui si è stratificata la memoria del paese e far riaffiorare un passato, quello del periodo coloniale, fatto di eventi, coercizioni, violenze con cui gli italiani sembrano non aver ancora fatto i conti fino in fondo⁴; un passato che è caduto nel silenzio, o per mancanza di conoscenza storica o perché rimosso, superficialmente liquidato con il mito autoassolutorio degli "italiani brava gente", mito peraltro tutto maschile, come ha sottolineato Chiara Volpato [Volpato 2021], dato che è intorno all'italiano, soldato e colono, che ruota tutto l'immaginario coloniale e che, nato nelle prime fasi dell'avventura coloniale, è poi entrato stabilmente nell'immagine nazionale, consentendo per anni di pensare a un colonialismo "buono", sottovalutando il fatto che il governo italiano avesse promulgato, e il paese sostanzialmente accettato, durante il fascismo, le vergognose leggi razziali riguardanti i popoli delle colonie e successivamente la minoranza ebraica. Queste tracce esprimono per lo più il punto di vista coloniale, quello della cultura egemone, raccontano e ricordano fatti e eventi ancora in un'ottica di contrapposizione tra civiltà e barbarie, tra superiorità dei colonizzatori e inferiorità dei colonizzati che non solo deve essere restituita alla verità storica, ma mina profondamente anche un'idea di cittadinanza globale, democratica e pluralista, fondata sui principi costituzionali dell'uguaglianza, della non discriminazione, della tutela della dignità della

⁴ Sulla rimozione collettiva dell'avventura coloniale italiana si rimanda a Filippi 2021.

persona e dei diritti umani. La conoscenza storica dei fatti e dei protagonisti di quella stagione può dunque sviluppare nei ragazzi una nuova consapevolezza delle responsabilità degli italiani in alcuni processi storici; generare una riflessione approfondita su quei fatti e su come si sia costruita la memoria intorno ad essi può contribuire a combattere forme di xenofobia e di razzismo riemergenti e a leggere con strumenti più avvertiti i fenomeni migratori che da anni coinvolgono il nostro paese, le cui rotte spesso toccano o si originano proprio da quei territori che in passato hanno avuto stretti rapporti con l'Italia. Dunque, un percorso che parte da una riflessione sulla memoria per ricostruire la storia di ciò che è avvenuto, per comprendere meglio l'oggi e costruire una società più inclusiva e democratica, a tutela dei diritti umani e della pace.

Il gioco è rivolto sia a ragazzi della scuola media sia a ragazzi delle scuole superiori. Tanti sono i percorsi che si possono ideare. Da un *web quest* sui luoghi, sugli eventi, sui personaggi indicati sulle carte a una ricerca delle memorie coloniali ancora presenti nella toponomastica della propria città. Si possono invitare gli studenti più grandi a fare proposte di rivisitazione della toponomastica cittadina coloniale attraverso forme di contestualizzazione storica e risignificazione, oppure a ragionare sull'opportunità di mantenere o cancellare le tracce della memoria coloniale attraverso la forma del *debate*. Si può lavorare sul processo di decolonizzazione e sugli esiti attuali di tale fenomeno, aprendo una finestra sul presente, sul mondo dell'emigrazione, lavorare sulla storia orale o ipotizzare incontri con le associazioni e comunità straniere della città per ri-raccontare la storia di quelle vicende da prospettive diverse, recuperando così una dimensione plurale e complessa della storia, che tenga conto di punti di vista diversi. In base al lavoro fatto il *debriefing* verrà condotto a diversi livelli di approfondimento e in base all'età dei ragazzi differenti saranno le attività didattiche da proporre. Questi percorsi didattici, di cui in questa sede possiamo soltanto fornire qualche sommaria indicazione, possono avere poi come esito finale la realizzazione di prodotti multimediali (app sulle memorie coloniali della propria città; podcast o video; graphic novel su un tema prescelto anche in base agli indirizzi di studio degli studenti). Oltre al vademecum coloniale il gioco è corredato di altre risorse didattiche, ad uso sia dei docenti sia degli studenti. Tre webinar condotti da storici forniscono una contestualizzazione storica del colonialismo italiano nel quadro più ampio del colonialismo europeo, un approfondimento sul tema del razzismo tra fine Ottocento e inizio Novecento, una riflessione su come è stata proposta la narrazione dell'avventura coloniale nella storia italiana. Un video, a cura di Carlo Lucarelli, offre il racconto dell'attentato a Rodolfo Graziani avvenuto il 19 febbraio 1937 ad Addis Abeba dal punto di vista della resistenza etiopica.

Il progetto è strutturato in modo tale da essere facilmente replicabile nel tempo e adattabile a diversi contesti scolastici, poiché il gioco non richiede competenze particolari; anche per quanto riguarda la durata (gioco+debriefing due ore) il progetto è molto flessibile e si adatta alle esigenze di ciascun docente che deciderà quanto tempo dedicare al percorso nella sua programmazione annuale.

3. Proposte di lavoro

Nel corso dell'attuale anno scolastico il progetto è stato sperimentato in alcune classi delle scuole medie e superiori della Regione Emilia-Romagna e della Lombardia, nelle quali i docenti hanno potuto provare direttamente a mettere in pratica *Memorie coloniali*. Per tutti i docenti coinvolti, il gioco si è rivelato un valido strumento per creare un contesto che favorisca la partecipazione di alunni ed alunne e l'interazione del gruppo classe attraverso un'attività che li vede protagonisti attivi. Il gioco si è dimostrato uno strumento flessibile e adatto a diverse situazioni, c'è chi lo ha usato come momento iniziale per far conoscere la questione coloniale e la sua presenza nello spazio pubblico italiano attuale. In questa modalità i luoghi e i monumenti presenti sulle carte da gioco sono diventati oggetti di ricerche più approfondite che hanno permesso a ragazzi e ragazze di comprenderne le specificità e il valore che hanno avuto nel corso del tempo all'interno del discorso pubblico, fino a giungere in qualche caso alla formulazione di ipotesi di nuove intitolazioni. In altri casi il gioco è stato proposto al termine del percorso didattico relativo al colonialismo italiano, in questo modo è stato utilizzato come strumento di approfondimento di alcuni aspetti meno trattati nell'inquadramento storico più generale e di rielaborazione condivisa delle nozioni apprese durante le lezioni. Tutti i docenti che hanno preso parte alla sperimentazione hanno confermato l'importanza di inserire il gioco all'interno di un percorso più ampio, che garantisca la possibilità di veicolare nozioni storiche puntuali. In questo senso sono stati considerati molto utili gli strumenti collaterali messi a disposizione, in particolare il vademecum coloniale e gli approfondimenti storici a cura di ricercatori ed esperti hanno aiutato sia gli insegnanti a strutturare l'attività didattica sia gli studenti che hanno potuto confrontarsi con aspetti, punti di vista e modalità di apprendimento diversi fra loro. Per tutti il meccanismo di gioco piuttosto intuitivo e l'interazione ludica coinvolgente hanno rappresentato il valore aggiunto di questa attività, a maggior ragione trattandosi di una tematica complessa, che riguarda un lungo periodo di tempo e sulla quale non è semplice trovare materiale adeguato.

Bibliografia

Bateson 1996

Gregory Bateson, *Questo è un gioco. Perché non si può mai dire a qualcuno «Gioca!»*, Milano, Raffaello Cortina, 1996.

Cecchini 1987

Arnaldo Cecchini, *Homo Ludens*, in *I giochi di simulazione nella scuola*, Bologna, Zanichelli, 1987, pp. 7-36.

Del Boca 2005

Angelo Del Boca, *Italiani, brava gente? Un mito duro a morire*, Vicenza, Neri Pozza, 2005.

Filippi 2021

Francesco Filippi, *Noi però gli abbiamo fatto le strade. Le colonie italiane tra bugie, razzismi e amnesie*, Torino, Bollati Boringhieri, 2021.

Huizinga 2002

Johan Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002 (ed. or. 1938).

Mask 2020

Deirdre Mask, *Le vie che orientano. Storia, identità e potere dietro ai nomi delle strade*, Torino, Bollati Boringhieri, 2020.

Musci 2006

Elena Musci, *Il laboratorio con i giochi didattici*, in *Insegnare storia. Guida alla didattica del laboratorio storico*, a cura di Paolo Bernardi, Torino, Utet Università, 2006, pp. 226-239.

Scego 2020

Igiaba Scego, *Cosa fare con le tracce scomode del nostro passato*, in «Internazionale», 9 giugno 2020, <https://www.internazionale.it/opinione/igiaba-scego/2020/06/09/tracce-passato-colonialismo-razzismo-fascismo>.

Volpato 2021

Chiara Volpato, *Discriminazioni di ieri e di oggi: il retaggio del colonialismo*, in «Novecento.org», 15 (febbraio 2021), <http://www.novecento.org/emergenza-e-nuova-normalita/discriminazioni-di-ieri-e-di-oggi-il-retaggio-del-colonialismo-6920/>.

Wu Ming 2 2021

Wu Ming 2, *Una mappa per ricordare i crimini del colonialismo italiano* in «Internazionale», 15 febbraio 2021, <https://www.internazionale.it/opinione/wu-ming-2/2021/02/15/mappa-colonialismo-italiano>.