



alla scoperta dell'aula

Alla ricerca dei perchè.

“Semplificare, ma non troppo” è una frase del noto scienziato Albert Einstein. Questo slogan è stato adottato nella preparazione e realizzazione della speciale aula interattiva e multimediale dedicata al complesso tema dell'amianto/asbesto presso l'Istituto di Istruzione Superiore Cesare Balbo di Casale Monferrato. “Oggi” – dicono i promotori dell'Associazione di volontariato AFeVA e del Liceo (il cui slogan è Studia, ama,

ci di far emergere tutte le sfaccettature della complicata storia dell'amianto e dei temi culturali come la prevenzione, la sostenibilità ambientale, la giustizia, l'attenzione alla salute, del loro rapporto con i programmi scolastici e formativi: dall'apparato respiratorio alla mineralogia, dalla storia all'attualità sociale, dalla sicurezza all'infinitamente piccolo, dall'ecologia alla produzione e ai cicli di vita. Il metodo consigliato per avviare percorsi didattici a scuola è il



vivi) - “è possibile comunicare con i giovani nativi digitali non solo sollecitandoli a reagire con ‘mi piace’ o ‘non mi piace’, ma anche stimolandoli a cercare i ‘perché?’. Il sottotitolo della mostra e dell'exhibit permanente è “il coraggio di conoscere/il bisogno di andare oltre”.

Classi e famiglie.

L'aula è rivolta ad ogni fascia di età e livello scolastico, con percorsi informativi e formativi, emotivi e razionali, diversi capa-

PRIMA DURANTE DOPO.

Modalità fisiche e digitali.

I metodi utilizzati per attirare l'attenzione e per stimolare l'interesse sono in linea con le esperienze museali europee più innovative, dove l'uso di sensori e interattività, di visual grafica e di multimedialità lasciano “il segno” nei visitatori. L'aula didattica è una vera e propria mostra – laboratorio senza pannelli classici, un luogo speciale che può ospitare una classe con moduli di 1,5 ore o 3 ore. L'aula

INDICE

- Alla ricerca dei perchè.
- Classi e famiglie.
- Modalità fisiche e digitali.
- Tecnologie innovative.
- Dalla storia il futuro.
- I 12 capitoli.

è stata verniciata di nero per favorire le proiezioni che occupano un'intera parete. Vengono utilizzate tutte e quattro le pareti, come un grande cubo, dove il pubblico si gira sugli sgabelli a seconda del punto dove si focalizza l'attenzione.

Persone e concetti sono continuamente richiamati con voci, testimonianze, immagini, che vengono attivate anzitutto con il tocco su entrambi gli schermi. Su due tavoli – scatole nere - vi sono alcuni oggetti fisici: una fibra ingrandita e manipolabile (di legno) che si seziona ancora in modo particolare, un microscopio digitale in grado di arrivare a 400 ingrandimenti; una roccia...

Tecnologie innovative.

Il supporto tecnologico è dato da proiettori di ultima generazione con proiezioni touch e da schede informatiche della piattaforma Arduino - idea geniale di un ex tecnico Olivetti; quindi un prodotto italiano tecnologico che permette la gestione degli “effetti speciali” tramite varie forme di riconoscimento e di sensori avanzati.

Il punto principale di azione dei visitatori è rappresentato dalle due proiezioni touch accostate con una base quindi di oltre 4,30 metri, che “dialogano” con una parete di oggetti significativi per il racconto, di reperti, di materiali della memoria; con una parete intera dove il gioco di luci RGB (i colori fondamentali su cui si basa la costruzione dell’immagine a colori) emergono da un groviglio di linee e colori tre disegni che rappresentano in modo efficace la fabbrica Eternit, le bonifiche, i volti comuni di cittadini di Casale.



Dalla storia il futuro.

La parete dell’oggettistica, oltre ai minerali madri dell’amianto, fibre e manufatti, materiali deteriorati, sigillati in appositi contenitori, in perfetta sicurezza, espone soprattutto elementi simboli all’interno di un grande disegno di un alloggio comune anni ’80. Sono oggetti che toccati e manipolati danno origine a curiose sequenze: tra gli altri un articolo del 1976 de la Stampa all’inizio del processo d’Appello a Torino, un pennello come quello usato per l’unico vero controllo sul polverino all’interno della fabbrica da parte di un docente universitario onesto; una radiografia; una tuta blu Eternit, dono di operaio; il manifesto del primo convegno sindacale sulla salute; un paio di occhiali; un timer, un pezzo di copertura di cemento amianto; ... Una parete ospita grandi pannelli grafici con disegni a fumetti di Gea Ferraris; la polvere di fibre di amianto/asbe-

sto è diventata un personaggio disegnato dall’illustratore Disney Paolo Mottura. Sono come si può facilmente intuire alcune delle varie modalità coinvolgenti i principali sensi dei visitatori, con l’aiuto e la guida di un animatore o di un insegnante.

I 12 capitoli.

Sono 12 capitoli ad argomento specifico che si dividono in vari livelli: il primo livello racconta come ogni aspetto della storia dell’amianto ha un doppio volto. Immagini grafiche aiutano a capire con la loro animazione che la doppia faccia si scopre quando si è in grado di scegliere, di essere coscienti dei rischi e dei problemi. Spesso durante l’uso l’exhibit chiede al pubblico di scegliere: i cittadini consapevoli in questi lunghi anni spesso si sono trovati di fronte a dei bivi. Che direzione prendere? La chiusura della fabbrica o no? La denuncia e la testimonianza contro i proprietari o no? La ricerca delle condizioni per fornire nelle strutture della città la miglior cura o delegare ad altri? E così via. Il secondo livello richiede delle azioni da parte del pubblico, attivando con il tocco del monitor o di materiali fisici appesi ed esposti qualche piccolo ma significativo e simbolico evento. Il terzo livello trasforma dati e concetti in grafica immediatamente visibile e leggibile, per poi al quarto livello scegliere gli argomenti e i temi da approfondire.

