

Guida per la scuola secondaria



Erasmus+

www.arted-eu.org
@ArtedEu



Indice

Introduzione **3**

Attività **6**

La maschera di pietra 6

Chi è l'esperta/o? Fammi una domanda! 17

La vita delle pietre 25

Le Divinità della Natura e lo Stregone 39

Il viaggiatore 45

Fuori dagli schemi 51

La città di pietra 57

La scuola zombie 63

Glossario **72**

Riferimenti e risorse **76**

Introduzione

Arti creative e benessere: perché utilizzarle?

Le arti creative sono una fonte vitale di conoscenza poiché generano una connessione tra il mondo della scuola e l'esperienza vissuta dalle bambine e dai bambini. Questa connessione crea a sua volta uno spazio di apprendimento cruciale per esprimere e scoprire nuove prospettive sulle relazioni tra le persone e con il mondo, le quali svolgono un ruolo centrale nel benessere dell'individuo. L'obiettivo di queste guide "artistiche", rivolte a genitori, insegnanti professionisti e tirocinanti, è quello di trasmettere le conoscenze delle educatrici e degli educatori all'arte a bambine e bambini dai (5 ai 16 anni, fornendo opportunità di apprendimento creative e stimolanti nel contesto scolastico. In tal modo, l'iniziativa permetterà di promuovere il coinvolgimento e l'apprendimento permanente. Il progetto è sostenuto da una ricerca che correla l'apprendimento creativo al benessere, al cambiamento e alle competenze del 21° secolo (Stephenson 2022).

Perché condividere le conoscenze di educatrici ed educatori all'arte?

Ogni guida è stata co-creata da educatrici ed educatori all'arte, insegnanti, studentesse e studenti e altre parti interessate (Dobson e Stephenson, 2022). I laboratori si basano sull'uso di una combinazione di teatro, performance, arte visiva, musica, scrittura creativa e film. Ognuna di queste forme d'arte attiva l'apprendimento olistico attraverso la comunicazione verbale, non verbale, fisica ed emotiva. I laboratori stimolano lo sviluppo sociale ed emotivo e l'essenziale conoscenza delle relazioni, utilizzando le arti creative come strumento inclusivo ed espressivo per comunicare in un mondo in continua evoluzione. In ogni laboratorio viene utilizzato un oggetto di uso quotidiano come punto di partenza del curriculum interculturale; Per approfondire l'uso degli oggetti nell'esplorazione creativa, ti invitiamo a guardare il relativo video sul sito web ufficiale di ArtED.


In che modo la pedagogia si basa sui principi etici?

Come parte del processo di co-creazione, ArtED ha esaminato la pedagogia utilizzata per creare un'etica condivisa della pratica a sostegno della pedagogia e dell'apprendimento in tutti i laboratori (Stephenson, Thorkelsdóttir, Dunbar, Karameris e Jónsdóttir, 2023), in contrapposizione ai contesti delle politiche. I tre principi etici riportati di seguito inquadrano la pedagogia relazionale e la creazione di conoscenza. Ogni laboratorio integra i pilastri etici a diversi livelli e utilizzando approcci differenti.

Principi etici fondamentali delle pratiche artistiche

1. Creare spazi di coraggio¹
 - a. Fidarsi delle persone giovani
 - b. Abbracciare le diversità e le differenze per ascoltare tutte le voci

¹ In linea con la ricerca (Ali, 2017) e poiché l'apprendimento comporta diversi rischi, si è optato per l'uso dell'espressione "spazio di coraggio", implicando anche la necessità di grande impegno per raggiungere un apprendimento equo.

- 
- c. Creare una comunità in uno spazio non giudicante
 - d. Riconoscere storie ed esperienze individuali e il modo in cui queste potrebbero influenzare lo spazio
 - 2. Creazione collettiva
 - a. Guidata dal processo, con un equilibrio calcolato tra rigore e libertà
 - b. Partecipazione e impegno attivo ispirato dalle esperienze delle e dei giovani
 - c. Creazione di significati a livello fisico, emotivo, etico e cognitivo
 - d. Considerazione dell'impatto che l'azione collettiva può avere sull'esperienza individuale (quali voci sono favorite e quali silenziate?)
 - 3. Generare un cambiamento
 - a. Divertimento, espressione di sé, sicurezza (benessere positivo)
 - b. Compassione ed empatia, promuovere molteplici prospettive critiche
 - c. Empowerment attivo e sviluppo dell'agentività
 - d. Promuovere il cambiamento all'interno della comunità

Come si ricollega questa Guida al più ampio contesto curriculare e normativo?

Come mostrato nell'analisi, la politica dell'UE relativa alle arti creative varia notevolmente nei sei Paesi partner. Tuttavia, le guide presentano una struttura ampia e flessibile e possono quindi essere applicate dal corpo insegnante in modo creativo a qualsiasi area tematica o competenza, adattando l'approccio al programma scolastico e utilizzando la propria esperienza professionale come ulteriore fonte di conoscenze. Ogni laboratorio copre diverse aree del curriculum, quali discipline umanistiche, lingue e scienze, e offre un'opportunità unica per l'apprendimento interdisciplinare. Inoltre, i laboratori includono un percorso flessibile suddiviso in tre parti, che può essere considerato come una lezione a sé stante oppure come parte di una lezione più ampia. In generale, le guide mirano a reintegrare le arti creative nei programmi curricolari. Gli otto laboratori descritti in questa guida si rivolgono a giovani dagli 11 ai 16 anni. Gli approcci pedagogici utilizzati nei laboratori attingono a una serie di forme d'arte e ogni laboratorio si concentra su una di esse. L'elenco riportato sotto mostra la principale forma artistica utilizzata in ogni laboratorio e aiuta ad identificare quello più adatto alle esigenze specifiche delle classi.

1. **La maschera di pietra** (*worldbuilding* teatrale²)
2. **Chi è l'esperta/o? Fammi una domanda!** (performance di pensiero critico³)
3. **La vita delle pietre** (scrittura creativa)
4. **Le Divinità della Natura e lo Stregone** (gioco di ruolo live-action⁴)
5. **Il viaggiatore** (teatro di narrazione)
6. **Fuori dagli schemi** (giochi teatrali)
7. **La città di pietra** (*jeux dramatiques*⁵)
8. **La scuola zombie** (storytelling digitale)

2 Il *worldbuilding* (creazione di un mondo immaginario) basato sul teatro include la scrittura libera, le arti visive, il suono e la narrazione.

3 La performance di pensiero critico si basa sull'ascolto attivo, sui metodi performativi e sulla risoluzione dei problemi.

4 I giochi di ruolo live-action ricorrono alla scrittura creativa e alle arti visive.

5 La tecnica teatrale dei *Jeux Dramatiques* utilizza la scrittura creativa.

1. La maschera di pietra

Questo laboratorio si basa sulla tecnica di *worldbuilding* teatrale e ha l'obiettivo di aiutare le e i giovani a sviluppare un senso di sé, praticare la compassione attiva e intraprendere azioni creative e mirate in modo collettivo.

2. Chi è l'esperta/o? Fammi una domanda!

Questa attività si basa sulla performance di pensiero critico e aiuta a risolvere i problemi in modo collaborativo prendendo coscienza del processo di creazione di conoscenza.

3. La vita delle pietre

Il laboratorio, basato sulla scrittura creativa, mira ad aiutare le classi ad esplorare punti di vista inusuali, diventare scrittrici e scrittori sicuri di sé e sentirsi parte di una comunità in cui i feedback sono costruttivi e preziosi.

4. Le Divinità della Natura e lo Stregone

Questo laboratorio utilizza i giochi di ruolo live-action educativi per stimolare le e i partecipanti a usare la loro immaginazione per risolvere i problemi in modo collettivo e agire insieme attraverso la fantasia.

5. Il viaggiatore

Il laboratorio di teatro basato sulla narrazione aiuta a mettersi nei panni degli altri tramite il gioco di ruolo al fine di rafforzare la propria identità.

6. Fuori dagli schemi

Questa attività si basa sui giochi teatrali e ha l'obiettivo di creare uno "spazio di coraggio" in cui le e i giovani possano divertirsi e partecipare attivamente, sviluppando al contempo un senso di comunità e fiducia in sé stessi.

7. La città di pietra

La tecnica dei *Jeux Dramatiques* utilizzata in questo laboratorio mira ad aiutare le persone giovani a esprimere sé stesse senza l'uso della parola, attraverso la creazione libera di ruoli e sviluppando competenze sociali, emotive e di scrittura.

8. La scuola zombie

Questo laboratorio si basa sull'uso dello storytelling digitale e consente alle e agli studenti di assumere ruoli adatti ai propri interessi e collaborare come membri di una squadra per sviluppare capacità di risoluzione dei problemi dedicandosi alla produzione di un film che affronti tematiche per loro significative.

La maschera di pietra

Esplorare la propria identità tramite il worldbuilding teatrale

Età

Scuola secondaria (11–16 anni)

Pilastri etici: creare spazi di coraggio, creazione collettiva, generare un cambiamento

In ambito educativo, le attività basate sul teatro e sulla creazione di storie si limitano spesso agli argomenti del programma didattico. La ricerca mostra inoltre che al di fuori della scuola molte e molti bambini hanno opportunità limitate in ambito artistico e culturale. Per affrontare le sfide sempre più complesse della società odierna, le classi avrebbero invece bisogno di spazi creativi per esplorare le loro emozioni e azioni.

Le attività teatrali e la creazione di storie creano in tal senso uno **spazio di coraggio** in cui è possibile esplorare la propria identità e le relazioni tra le persone e con il mondo. Sono due potenti strumenti per sviluppare un senso di comunità e solidarietà, in quanto consentono alle e ai giovani di collegare la dimensione familiare con quella scolastica, dando loro un senso di impegno e uno scopo e creando uno spazio co-agentività per esplorare tematiche importanti insieme al corpo docente. Il presente laboratorio utilizza il *worldbuilding* teatrale come pedagogia creativa, ponendo l'accento sullo sviluppo del pensiero possibilistico, dell'azione significativa e della co-agentività. Per maggiori informazioni è possibile consultare il glossario alla fine di questa Guida.

La **ricerca** (Stephenson, 2022) mostra che questo tipo di attività permette alle classi di sviluppare le competenze e le disposizioni emotive necessarie per l'ascolto attivo, la **risoluzione collettiva dei problemi**, la sperimentazione di soluzioni e l'azione collaborativa e affrontare complessi problemi sociali all'interno di mondi immaginari. Inoltre, questo processo contribuisce allo sviluppo del senso di fiducia e dell'alfabetizzazione emotiva, consentendo alle e ai partecipanti di diventare dei veri e propri **agenti del cambiamento**.

Termini chiave

È possibile trovare le definizioni di questi termini nel glossario alla fine della Guida.

- Creazione di drammi e storie
- *Worldbuilding* teatrale o apprendimento tramite il teatro
- Diario dei pensieri
- Narrazione
- Insegnante come narratrice o narratore
- Insegnante come personaggio
- *Role on the wall*
- Fermo immagine

Risultati in termini di conoscenza

Quali conoscenze genera questa attività?

L'attività permette alle classi di sviluppare e mettere in pratica le seguenti competenze:

- Creatività e pensiero creativo
- Autoapprendimento

- Fiducia in sé stessi ed espressione di sé
- Risoluzione collettiva dei problemi e co-agentività
- Risoluzione dei conflitti
- Assunzione di rischi e pensiero possibilistico
- Compassione e solidarietà
- Responsabilità individuale e collettiva

Quali conoscenze genera questo laboratorio?

Oralità: l'apprendimento *attraverso* il teatro incoraggia le bambine e i bambini a esprimere le proprie idee tramite il movimento, il suono, la parola, il disegno e la scrittura libera, utilizzando quindi la comunicazione sia verbale che non verbale. Il teatro attiva anche diversi aspetti emozionali, sociali e cognitivi dell'apprendimento, rendendo l'apprendimento olistico e inclusivo. Offre a tutte e tutti l'opportunità di partecipare e agire in modo naturale e spontaneo e valorizza diversi metodi di comunicazione. L'azione di pensare *come se* fossimo qualcun'altro attiva inoltre il pensiero dialogico e implica la modulazione del proprio linguaggio per ricreare una nuova voce autentica.

Comunità: l'apprendimento collettivo svolge un ruolo centrale nel teatro e include una serie di relazioni tra l'insegnante e l'apprendista. Invece di adottare metodi d'insegnamento diretti, l'insegnante si mette sullo stesso piano del gruppo e utilizza strategie specifiche, come quella del "teacher in role" (insegnante-personaggio) per farsi aiutare dal gruppo.

Pensiero critico e generazione di un cambiamento: oggi più che mai è importante praticare la compassione e la cittadinanza attiva. Imparare *tramite* il teatro spesso significa risolvere una serie di dilemmi all'interno di un contesto fittizio, in cui le e i giovani diventano responsabili delle decisioni all'interno di una storia. In questo modo, hanno l'occasione di "allenarsi" a prendere decisioni collettive senza dover pagare le conseguenze delle loro azioni.

L'apprendimento basato sul teatro richiede una riflessione profonda sulla propria identità in relazione agli altri, poiché implica la co-creazione di storie e l'accettazione di molteplici prospettive e punti di vista diversi. Questo processo si traduce spesso nel porre domande critiche per indagare insieme determinate tematiche: *cosa possiamo fare? Cosa è possibile? Come possiamo re-immaginare insieme questa scena?*

L'atto di pensare fisicamente, emotivamente e cognitivamente *come se* fossimo un personaggio fittizio, o di metterci nei panni di qualcun altro, aiuta a sviluppare un sentimento di empatia e vedere il mondo da una prospettiva diversa. Questo processo implica la compassione attiva.

Alfabetizzazione emotiva e benessere: l'apprendimento attraverso il teatro si basa sull'impegno emotivo e sulla partecipazione. Offre ricche opportunità per riconoscere, articolare, esprimere ed esplorare le emozioni e identità proprie e degli altri. Il dramma, come forma d'arte teatrale, consente anche un senso di libertà immaginativa, divertimento e scelta, e può quindi diventare una fonte di motivazione.

Da ricordare

Creare spazi di immaginazione: come pianificare un dramma?

Il dramma implica un insieme di relazioni tra l'apprendista e l'insegnante, in cui quest'ultimo offre informazioni e plasma l'attività teatrale in base alle esigenze del gruppo. Ciò significa che questa pratica si svolge sempre in modi diversi, il che permette sia al corpo insegnante che al gruppo di lavorare in modo creativo e adattarsi gli uni agli altri. L'uso di approcci sempre diversi e la sperimentazione di nuove idee implica naturalmente un elemento di rischio, ma anche fiducia reciproca e la creazione di un ambiente non giudicante. Poiché questo approccio si concentra principalmente sui processi creativi e sui risultati, potrebbe essere diverso rispetto al tradizionale insegnamento didattico. In questo metodo, la pedagogia si fonda sull'equilibrio tra struttura e libertà.

Un elemento centrale nella creazione di un mondo immaginario tramite il teatro è l'**indagine critica**, ovvero un insieme di domande chiave che stabiliscono una connessione tra l'opera fittizia e il mondo reale. Domande come "chi sono?" sono fondamentali per le e gli adolescenti per comprendere le relazioni con sé stessi, con gli altri e con il mondo. Affinché le domande siano emotivamente sensibili e sicure, è possibile approfondirle o inserirle in un contesto immaginario. È tuttavia importante riflettere sulle risposte anche al di fuori del contesto fittizio, ad esempio tramite la condivisione di un **diario dei pensieri**.

All'inizio dell'attività è possibile introdurre la storia immaginaria utilizzando diversi incipit, come "Supponiamo di..." e completando la frase con delle informazioni, ad esempio: "aver scoperto un antico sepolcro vicino alla scuola". Anche se l'insegnante pianifica i punti chiave, l'esperienza teatrale dev'essere sufficientemente flessibile da consentire alle bambine e ai bambini di esplorare più idee e opportunità. Per coinvolgere ogni membro del gruppo, l'insegnante deve creare una forte comunità di pratica attraverso tre elementi chiave:

1. Porre le domande giuste e notare le abilità del gruppo
2. Applicare strategie che diano sia una struttura alla lezione che spazio all'immaginazione e alla creatività
3. Tutelare il gruppo in modo che nessuno si senta imbarazzato o sopraffatto

Per le attività basate sulla creazione di storie, si consiglia di seguire i seguenti tre step tratti dalla ricerca empirica (Stephenson 2022) e delineati nell'esempio del laboratorio. Questi tre passaggi assicurano la *tutela delle emozioni* trasferendole giocosamente in uno scenario immaginario prima di affrontare complesse questioni sociali e domande.

1. **Accedere alla storia:** creare uno spazio non giudicante, stabilire ruoli di finzione e dinamiche di potere e uno spazio narrativo e immaginativo, dare scelta.
2. **Muoversi attraverso la storia:** attivare più voci e prospettive.
3. **Andare oltre la storia:** re-immaginare gli eventi della storia, cambiare le relazioni, trovare soluzioni.

Laboratorio 1: La maschera di pietra

120 minuti a sessione

Fascia d'età: 11 anni

Domande per l'indagine critica

Anche se alcune persone potrebbero preferire continuare l'attività in un contesto di finzione, a seconda dei casi è possibile porre le seguenti domande:

Quali sono i fattori che modellano la nostra identità? Quali dilemmi emergono quando gli altri hanno punti di vista diversi dal nostro? In che modo le nostre scelte sono influenzate dalla nostra identità? Perché la diversità è un punto di forza? Dovremmo nascondere le nostre imperfezioni? Cosa diresti a una persona che indossa una maschera?

Aree di conoscenza

Sviluppo di competenze di comunicazione, oralità, alfabetizzazione emotiva e compassione attiva.

Cosa ti serve per questo laboratorio

Immagine di una maschera di pietra, pietre rotte, pezzi di un puzzle, cartellone o fogli di carta, penne, diario dei pensieri sia per l'insegnante che per le e i partecipanti.

Nel corso di tutte le attività è bene utilizzare un **diario dei pensieri** per adattare il laboratorio al gruppo. Ogni partecipante dovrebbe avere il proprio **diario** personale. Riflettete insieme sulle seguenti domande: *cosa noti? A cosa ti fa pensare?*

Aree del programma curricolare coperte

Storia, arte e artigianato, educazione personale, sanitaria, sociale ed emotiva, educazione alle relazioni, educazione alla cittadinanza.

Attività extra

(Da completare prima o dopo l'attività al di fuori della scuola)

Ogni membro della classe dovrebbe tenere un diario dei pensieri durante i laboratori. Al termine di ogni sessione, dovrà annotare le proprie riflessioni sul diario utilizzando parole, immagini o suoni.


Laboratorio 1.1: la classe scrive sul diario le proprie riflessioni sulla scoperta della maschera di pietra. Quali sono le domande? Chi si nasconde dietro la maschera e perché? È possibile rispondere tramite disegni, scrittura o performance.

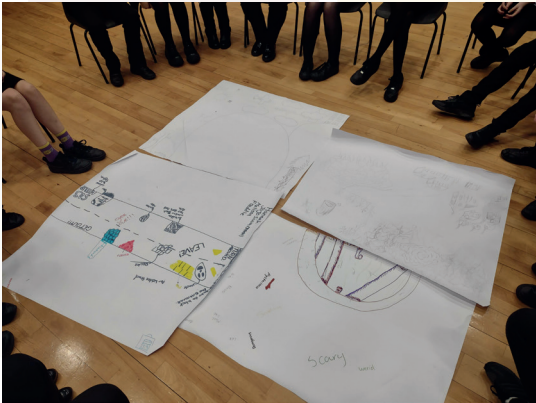

Laboratorio 1.2: la classe riflette sulle parole che si trovano sul retro della maschera: "Sono sola/o con le mie paure. Perché è così difficile costruire relazioni con le persone? Si prendono sempre tutto e non danno mai niente in cambio". Quale potrebbe essere il significato di questo messaggio? Quali domande vogliono porre le e i partecipanti sull'identità e sul retroscena di questo personaggio?

Laboratorio 1.3: opportunità di scrittura libera. Cosa vorresti che gli altri imparassero dall'identità della persona che indossa la maschera di pietra? In questa fase potresti porre una serie di domande per l'indagine, ad esempio: quali sono i fattori che plasmano la nostra identità? Quali dilemmi emergono quando gli altri hanno punti di vista diversi dal nostro? In che modo le nostre scelte sono influenzate dalla nostra identità? Perché la diversità è un punto di forza? Dovremmo nascondere le nostre imperfezioni? Cosa diresti a una persona che indossa una maschera?

La maschera di pietra 1.1

(introduzione): costruire una comunità

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
10 minuti	<p>Attività preparatoria</p> <p>Preparazione emotiva: invita il gruppo a sedersi in cerchio. Chiedi alle e ai partecipanti di condividere con il gruppo qual è il colore che li rappresenta.</p> <p>Preparazione fisica: il gruppo si alza in piedi e forma delle coppie. Un membro di ogni coppia immagina di guardarsi allo specchio e l'altra persona imita i suoi movimenti. Ripetete l'esercizio scambiando i ruoli.</p>	
15 minuti	<p>1. Introduzione dell'ambientazione</p> <p>Insegnante (narratrice o narratore): <i>"Supponiamo di vivere vicino a un tunnel in cui alcune aree sono ancora inesplorate e sconosciute. Si pensa che il tunnel si estenda per migliaia di metri al di sotto della superficie. Questa maschera di pietra è stata ritrovata sotto dei rifiuti, proprio all'entrata del tunnel. (Mostra l'immagine della maschera di pietra e dei frammenti di pietre sgretolate, suggerendo che si tratta dei pezzi della maschera). Insieme alla maschera, sono stati ritrovati anche dei frammenti di pietre sgretolate (distribuisci al gruppo alcuni pezzi di pietre). Secondo alcuni, si tratta di antichi artefatti con poteri speciali. Altri ritengono invece che siano solo rifiuti rotti e imperfetti che sono stati gettati via".</i></p> 	<p>Linguaggio: il ruolo dell'insegnante di narratrice o narratore è determinante, in quanto imposta il tono della sessione. L'uso di espressioni quali "Supponiamo di..." fa capire alla classe che state per entrare in una realtà immaginaria.</p>

35 minuti	<p>2. Mappa dell'ambientazione</p> <p>Attività 1: invita il gruppo a osservare l'immagine della maschera. Le e i partecipanti maneggiano i frammenti delle pietre: chiedi loro di percepirne i contorni, i lati più smussati e appuntiti, la consistenza, la forma, il peso e la dimensione, e di pensare o scrivere tre parole su dei post-it per descrivere tali frammenti o le sensazioni rievocate dalla maschera.</p>	<p>Uso dello spazio: puoi chiedere al gruppo di mettersi in piedi in cerchio. In questa fase è necessario disporre di un ampio spazio libero. Usa i gesti per indicare che il tunnel si estende sotto terra.</p> 
10 minuti	<p>Attività 2: posiziona l'immagine della maschera al centro del cerchio. Invita ogni partecipante a posizionare le tre parole e i frammenti sul pavimento attorno all'immagine della maschera e di condividere le loro descrizioni.</p> <p>Insegnante come narratrice o narratore: inserisci le idee del gruppo nella narrazione. Questo processo è chiamato "linguaggio positivo". Ad esempio, potresti dire: <i>"Interessante...quindi, mi stai dicendo che... questa maschera è antica, fragile, potente, brutta, ecc."</i>. Continua la narrazione integrando altre parole suggerite dal gruppo.</p> <p>Insegnante come narratrice o narratore: <i>"Sappiamo bene che la maschera è stata trovata qui vicino e che è stata abbandonata, gettata via o persino nascosta. La maschera custodisce molte storie. Sono stati ritrovati anche dei frammenti di pietra (mostra i frammenti); la maschera ha una forma imperfetta. Adesso provate a disegnare in piccoli gruppi l'entrata del tunnel e l'area circostante."</i></p>	<p>Uso degli oggetti: è preferibile utilizzare una vera e propria maschera (di pietra) piuttosto che un'immagine di essa per permettere al gruppo di toccarla. Potresti portarne una da casa o realizzarla. In alternativa, puoi distribuire al gruppo i frammenti della maschera immaginaria.</p> 
40 minuti	<p>Attività 3: mappa dell'ambientazione</p> <p>Attività di gruppo di creazione, rappresentazione e interpretazione di idee. Chiedi alla classe di dividersi in piccoli gruppi e disegnare il tunnel su un grande foglio di carta, etichettare le aree del tunnel e creare un'ambientazione più ampia. Il tunnel si trova in un'area urbana o naturale? Unisci i disegni per creare una mappa gigante al centro del cerchio, invitando ogni gruppo a descrivere agli altri membri della classe il tour della loro parte di mappa.</p>	<p>Questa attività può essere svolta anche a casa.</p>
10 minuti	<p>Attività 4: scrittura libera. Invita i membri del gruppo a scrivere le loro riflessioni sul diario dei pensieri. Quali domande sono emerse sulla maschera di pietra? È possibile rispondere tramite disegni o per iscritto.</p>	<p>Questa attività può essere svolta anche a casa.</p>

La maschera di pietra 1.2.

Muoversi attraverso la storia: esplorare identità e retroscena

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
10 minuti	<p>Attività preparatoria</p> <p>Preparazione fisica: vedi sessione 1.</p> <p>Preparazione emotiva: create uno spazio di coraggio. <i>"Cos'è uno spazio di coraggio? Quali "regole della comunità" desiderate stabilire in questa sessione? Scrivete qualcosa che è importante per voi."</i> Chiedi al gruppo di scrivere la risposta su un post-it e attaccarla al centro del cerchio. Qualsiasi risposta implicita e tutto ciò che viene condiviso durante la sessione deve restare all'interno del gruppo. Condividi i risultati e poi mettili da parte per riutilizzarli in un secondo momento.</p>	
15 minuti	<p>1. Esplorare l'identità: chi indossa la maschera?</p> <p>L'insegnante narra: <i>"Immaginiamo di essere archeologhe e archeologi che ricostruiscono l'identità della persona a cui apparteneva la maschera. Abbiamo già fatto molte scoperte: sappiamo che..."</i> (riepilogo delle idee dell'ultima sessione). E se scopriremo un enigma misterioso scolpito sul retro della maschera? L'enigma recita: "Ciò che viene preso dev'essere restituito. Che maschera indossi?"</p> <p>Attività 1: creare un personaggio.</p> <p><i>Cosa significa? Dà indizi sull'identità del personaggio che indossava la maschera? Come viveva? Chi viveva nella sua comunità? Qual era il suo lavoro? Quali erano le sue responsabilità? E le sue paure? Qualità?</i></p> <p>Invita classe a fare un brainstorming o creare il profilo del personaggio su un grande foglio di carta in piccoli gruppi.</p> <p>Dopo il brainstorming, chiedi alla classe di condividere le idee per creare un unico profilo.</p>	

15 minuti	<p>Attività 2: esplorare l'identità e creare una trama</p> <p>Introduci il concetto di identità paragonando quest'ultima a un iceberg. La parte superiore dell'iceberg rappresenta l'immagine che vorremmo che gli altri vedessero di noi, mentre quella sommersa dall'acqua è la parte interiore che teniamo nascosta. Per ricollegarti al personaggio della storia, disegna un grande triangolo/iceberg all'interno di un cerchio. Puoi anche realizzare un mosaico o riasssemblare i frammenti della seconda maschera, ognuno dei quali rappresenterà una parte diversa dell'identità. Chiedi alla classe di formare dei gruppi e ricollegare questa attività al personaggio in maschera.</p>	<p>L'uso dell'immagine di un iceberg potrebbe aiutare la classe a comprendere meglio l'idea dei tratti della personalità visibili e nascosti.</p>
10 minuti	<p>Tutte le persone indossano una maschera?</p> <p>L'insegnante narra: <i>"Siete delle archeologhe e degli archeologi eccellenti e avete sempre la soluzione in mano. Mi chiedo cosa nascondesse dietro la maschera il personaggio della storia e perché".</i> Chiedi ai gruppi di aggiungere ulteriori informazioni sul personaggio. Ritorna all'idea dei frammenti di pietra e delle imperfezioni della maschera. Condividi queste idee e aggiungi delle parole chiave nella parte superiore e inferiore del profilo (sull'immagine dell'iceberg o sul mosaico).</p>	
15 minuti	<p>Attività 3: teatro fisico. Chiedi alle e ai partecipanti di dividersi in piccoli gruppi e usare il proprio corpo per creare un'immagine perfetta del personaggio che indossa la maschera e una seconda immagine che rappresenti la parte nascosta della sua identità, utilizzando la tecnica del fotogramma o del fermo immagine. Questa attività implica che ogni immagine creata venga condivisa con il gruppo, recitata e commentata.</p>	<p>Se le e i partecipanti preferiscono evitare il contatto fisico, possono dare delle istruzioni per creare una "scultura" del personaggio.</p>
15 minuti	<p>oppure</p> <p>Attività 3: creare una maschera. Invita ognuno a disegnare o realizzare una maschera ispirandosi alla maschera di pietra. Su una metà disegneranno ciò che vorrebbero che le persone vedessero di loro e sull'altra metà i tratti che vogliono nascondere o proteggere.</p>	
10 minuti	<p>Attività 4: cambiare le relazioni. Crea uno spazio di coraggio per condividere le maschere in piccoli gruppi. Chiedi ai gruppi di trovare somiglianze e differenze nelle immagini che hanno creato su ciascuna metà delle maschere. Condividi i risultati con la classe. Quali sono le similitudini e quali le differenze?</p>	

5 minuti	<p>Attività 5: teacher in role. <i>"Vi piacerebbe sentire parlare il personaggio in prima persona? Ora fingerò di essere la persona che indossa la maschera"</i> (chiedi alla classe di avvicinarsi a te).</p> <p><i>"Sono sola/o con le mie paure. Perché è così difficile costruire relazioni con le persone? Si prendono sempre tutto e non danno mai niente in cambio".</i></p>	<p><i>Teacher in role:</i> questo è il punto chiave del dramma che dovrebbe creare un momento di tensione e dare inizio alla fase esplorativa dell'indagine critica.</p>
15 minuti	<p>Attività 6: trovare una soluzione. Chiedi alla classe di negoziare una risposta alle seguenti domande in piccoli gruppi.</p> <p>Insegnante: <i>cosa significa questa frase? Cosa potrebbe voler dire? Che cosa si può fare?</i></p> <p>Chiedi alla classe di formare un cerchio e posiziona l'immagine della maschera al centro, oppure siediti al centro del cerchio. Scrivete diverse idee su dei post-it da distribuire intorno alla maschera o da suggerire al personaggio. (Attività di gruppo di creazione, rappresentazione e interpretazione di idee)</p>	
10 minuti	<p>Attività 7: diari dei pensieri e scrittura libera. Riflettete in gruppo sulla storia. Quali domande emergono relativamente alla maschera di pietra e al personaggio che la indossa? Usate i diari per rispondere tramite disegni o per iscritto.</p>	<p>Questa attività può essere svolta anche a casa.</p>

La maschera di pietra 1.3 – Muoversi attraverso la storia: affrontare le complessità, trovare soluzioni e agire in modo consapevole

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
10 minuti	<p>Attività preparatoria Preparazione fisica: vedi sessione 1. Preparazione emotiva: create uno spazio di coraggio. Ricorda al gruppo le regole della comunità stabilite nella sessione 2.</p>	Quali conoscenze genera questa attività?
20 minuti, inclusa l'attività 2	<p>Attività 1: affrontare le complessità. Concentratevi nuovamente sulle risposte distribuite attorno alla maschera e sull'enigma trovato all'interno del tunnel.</p> <p><i>"Immaginiamo di essere delle archeologhe e degli archeologi che, ai fini di un'esposizione a una mostra, ricompongono i pezzi dell'identità a cui apparteneva la maschera. Abbiamo già scoperto molte cose: sappiamo che... (ricapitola le idee dell'ultima sessione) e abbiamo scoperto un enigma misterioso, scolpito sul retro della maschera, che recita: "Ciò che viene preso dev'essere restituito. Che maschera indossi?"</i></p> <p>Ricerca della soluzione: in piccoli gruppi, la classe inizia a considerare la parte successiva della storia. Cosa hanno capito? Qual è il messaggio della maschera? In che modo questo messaggio è riferibile ai tempi moderni? (si ricollega in qualche modo alla salute mentale e al benessere? Come?)</p>	<p>Generare un cambiamento</p> <p>Divertimento, espressione di sé, sicurezza (benessere positivo)</p> <p>Compassione ed empatia, promuovere molteplici prospettive critiche</p> <p>Empowerment attivo e sviluppo dell'agentività</p>
1 ora e 15 minuti	<p>Attività 3: risposta creativa. La classe crea un collage delle risposte in gruppi di tre persone. <i>Perché la diversità è un punto di forza? È giusto nascondere le proprie imperfezioni? Cosa diresti a una persona che indossa una maschera?</i> La risposta può essere espressa a voce, per iscritto, disegnando, cantando o recitando e dev'essere condivisa con il gruppo oppure nascosta in un luogo in cui gli altri possano trovarla.</p>	

15
minuti

Attività 4: riflessione critica

Attività di scrittura libera. *Cosa vorresti che gli altri imparassero dall'identità della persona che indossa la maschera di pietra?* In questa fase potresti porre una serie di domande per l'indagine, ad esempio: *quali sono i fattori che plasmano la nostra identità? Quali dilemmi emergono quando gli altri hanno punti di vista diversi dal nostro? In che modo le nostre scelte sono influenzate dalla nostra identità? Perché la diversità è un punto di forza? Dovremmo nascondere le nostre imperfezioni? Cosa diresti a una persona che indossa una maschera?*

Questa attività può essere svolta anche a casa.

Possibili step successivi:

- Usa le risposte del collage per ispirare ulteriormente la scrittura libera.

Chi è l'esperta/o?

Fammi una domanda!

Pensiero critico tramite la performance teatrale

Età

Scuola secondaria (11–16 anni)

Pilastri etici: creazione collettiva, generare un cambiamento, creare spazi di coraggio

L'apprendimento basato su metodi creativi permette di osservare un argomento, un'attività o una domanda da una o più prospettive diverse, nonché pensare fuori dagli schemi, creare connessioni, sperimentare diversi approcci a una soluzione e coinvolgere il maggior numero possibile di canali sensoriali. Per alcuni, è una rara opportunità di eccellere e condividere le conoscenze in un modo che soddisfi le proprie competenze ed esigenze.

Termini chiave

È possibile trovare le definizioni di questi termini nel glossario alla fine della Guida.

- Spazio di coraggio
- Auto-apprendimento
- Pensiero critico
- Apprendimento collaborativo (collegato al team building)
- Risoluzione dei problem

Risultati in termini di conoscenza

Quali conoscenze genera questa attività?

Questa attività permette alle classi di sviluppare e mettere in pratica le seguenti competenze:

- Pensiero critico
- Auto-apprendimento
- Espressione di sé
- Fiducia in sé stessi
- Risoluzione dei problemi
- Team building
- Pensiero trasversale
- Comprensione di prospettive e conoscenze complesse
- Spazio per sviluppare autonomia e responsabilità

Risoluzione collettiva dei problemi:

- Rispondere alle domande di ricerca come un team di esperte/i
- Vivere l'esperienza dinamica di interpretare il ruolo di un esperto
- Pratica, creazione di idee, recitazione

Ascolto attivo:

- Ascoltare attivamente anche in qualità di pubblico
- Porre domande e ascoltare le risposte senza commentare
- Accogliere le diversità, sperimentare l'ascolto reciproco senza dover essere d'accordo
- Ascoltare le riflessioni altrui e meditare su di sé



Esempi di pietre da utilizzare nel laboratorio

Laboratorio 2: Chi è l'esperta/o? Fammi una domanda!

3 ore e 170 minuti con pause

Fascia d'età: 11 anni

Aree di conoscenza

Le performance teatrali e il lavoro di gruppo permettono alle classi di sperimentare idee diverse in modi creativi. Sono un modo divertente e coinvolgente per "giocare" con le idee e imparare insieme: le e i partecipanti hanno la possibilità di dare un feedback immediato e generare insieme nuovi flussi di pensiero e conoscenza. Questo tipo di approccio contribuisce a creare un'atmosfera collettiva in cui le e gli studenti si aiutano a vicenda per costruire fiducia e autostima, migliorando anche nelle materie didattiche e creando nuove opportunità di apprendimento.

Da ricordare

Spazi immaginari di coraggio: come pianificare le performance teatrali?

(Per maggiori informazioni sugli spazi di coraggio vedi pagina 76, sezione "Risorse")

Ecco alcuni aspetti da tenere a mente durante le attività teatrali:

- Ogni attività è propedeutica a quella successiva. Durante le attività preparatorie, le e i partecipanti sviluppano delle competenze che torneranno utili per la creazione della performance.
- In caso di resistenza o conflitto, incoraggia il dialogo e aiuta i membri del gruppo a trovare le proprie soluzioni in modo che si sentano a proprio agio.
- Assicurati che sia chiaro quando qualcuno prende la parola o condivide un'opinione e incoraggia il gruppo a parlare delle proprie esperienze.
- Prima di ogni performance assicurati che il pubblico sia pronto a svolgere il suo ruolo (ascoltare, guardare e dare spazio). In questa fase, è importante dare voce a tutte e tutti e assicurarsi di definire in modo chiaro l'inizio e la fine della performance. Inoltre, ognuno dovrebbe avere abbastanza tempo a disposizione per eseguire la propria performance e ringraziare una volta finito.
- Chiarisci che la performance non serve per raggiungere degli obiettivi. Proprio per questo motivo l'attività si basa sulle domande piuttosto che sulle risposte.
- Assicurati che ci sia abbastanza tempo per la riflessione: spesso questa fase ha un valore educativo.

Cosa ti serve per il laboratorio:

- Spazio per muoversi e lavorare in gruppo (ad esempio, un'aula con tavoli e sedie messi di lato; spesso è utile svolgere le attività in aula e nel corridoio).
- Fogli di carta grandi e penne con scritte le 15 consegne (in modo che ognuno possa spuntare le attività completate).

- Copia delle domande da utilizzare nei lavori di gruppo.
- Documento con scritte le domande per la riflessione finale.
- 4-5 pietre per ciascun gruppo
- 3 ore

(Queste attività sono pensate per una o un insegnante che conosce già la propria classe; in caso contrario, si consiglia di fare dei giochi per memorizzare i nomi all'inizio del laboratorio)

Aree curriculari coperte

Questa attività basata sulla performance e sulla co-creazione può essere utilizzata per introdurre, insegnare o approfondire qualsiasi materia didattica, come arte, inglese, storia, studi sociali ed etica.

Attività extra

(Da completare prima o dopo l'attività al di fuori della scuola.)

Invita le studentesse e gli studenti a porre le seguenti domande a un membro della loro famiglia e registrare le risposte per riascoltarle in classe:

- Che significa essere un'esperta/o?
- Come si stabilisce quando qualcuno è esperta/o?
- A quali esperti ti rivolgi nella tua vita quotidiana?

Programma del laboratorio

(3 ore)

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
	Attività preparatoria e introduzione Insegnante: <i>nelle prossime tre ore faremo delle brevi rappresentazioni teatrali interpretando il ruolo di esperte ed esperti di una pietra.</i>	È necessario adattare le tempistiche del laboratorio agli intervalli e alle esigenze della classe. Questo laboratorio della durata di 3 ore può essere ridotto fino a 45/90 minuti per adattarsi alla pianificazione della lezione, preferibilmente rispettando gli intervalli.
25 min	<p><i>Dovrete completare le seguenti 15 consegne in 15 minuti: ognuno di voi avrà 5 minuti per presentare il proprio lavoro.</i></p> <p>15 attività in 15 minuti in qualsiasi ordine:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Scrivete la definizione di "esperta/o" ● State in piedi per 3 minuti ● Cosa fanno le o gli esperti? (disegna la risposta) ● Spiegate perché abbiamo bisogno di esperte/i ● Non parlate inglese per 3 minuti ● Quali esperienze avete avuto all'interno del gruppo? (elencatele tutte) ● Sedetevi per 3 minuti ● Da dove traggono le loro conoscenze le e gli esperti? (scrivi una lista) ● Come si stabilisce quando qualcuno è esperta/o? (3 frasi) ● 3 minuti di silenzio ● Come si fa a riconoscere se una persona è realmente esperta? (3 frasi) ● Parlate a bassa voce per 3 minuti ● Esistono delle competenze che possono avere solo persone minori di 18 anni? (scegliete la risposta che preferite in gruppo) ● Di quale esperta/o non abbiamo bisogno? (disegna) ● A quali esperti vi rivolgete normalmente? (scrivete una lista) 	<p>Durante l'esercizio fornisci dei consigli alla classe, se necessario:</p> <p>Quanto tempo manca? Volete suddividervi in gruppi?</p> <p>Come vi spartite il lavoro?</p> <p>Dovete fare proprio tutto?</p>

20 min	<p>L'esperta/o: invenzione della pietra</p> <p>Persona A: esperta/o (oratrice/oratore)</p> <p>Persona B: mani dell'esperta/o</p> <p>Persona C: intervistatrice/intervistatore</p> <ul style="list-style-type: none"> La persona A deve lasciare la stanza. Le persone B e C e il resto del gruppo decidono una nuova invenzione rappresentata dalla pietra (ad esempio un magico disinfettante per le mani che non finisce mai, un bagno portatile o una porta verso il futuro). La persona A rientra nella stanza e viene invitata a uno show televisivo dove deve presentare a tutto il mondo questa invenzione rivoluzionaria senza sapere di cosa si tratta. La persona B sta dietro la persona A e fa gesti con le mani per descrivere la nuova invenzione. La persona C pone domande importanti per aiutare la persona A a scoprire qual è l'invenzione. Tutti gli altri sono il pubblico dello show televisivo. La presentazione finisce non appena la persona A indovina il nome dell'invenzione. 	<p>È possibile ripetere l'attività una seconda volta in 20 minuti attribuendo ruoli diversi a persone diverse.</p>
10 min	Pausa	

35 min	<p>Attività di co-creazione in gruppi di 3-5 persone</p> <p><i>Siete membri di un team di ricerca e il vostro compito è raccogliere quante più informazioni possibili sulle pietre. Avete 30 minuti per preparare una performance di 2-5 minuti in cui presentare i vostri risultati.</i></p> <p>Di seguito si riportano alcune domande per aiutare la classe nel processo di co-creazione.</p> <p>Informazioni sulla pietra</p> <p>Dove l'hai trovata esattamente?</p> <p>Come si chiama?</p> <p>Da dove viene?</p> <p>Cosa comunica?</p> <p>Informazioni sul gruppo</p> <p>Chi sei?</p> <p>Quali sono i vostri ruoli e in che modo siete diversi l'uno dall'altro?</p> <p>Come lavorate insieme?</p> <p>Cosa vi entusiasma di più?</p> <p>Performance per presentare i risultati</p> <p>Come introdurrete la vostra performance?</p> <p>Parlerete tutte e tutti?</p> <p>Come vi posizionerete nello spazio?</p> <p>Dov'è il pubblico?</p> <p><i>Assicuratevi di provare la performance almeno una volta prima di presentarla alla classe.</i></p> <p><i>Ricordatevi che voi siete le esperte e gli esperti e non c'è spazio per gli errori!</i></p>	<p>Chiedi alle e ai partecipanti di scegliere il proprio gruppo; se non è possibile, forma dei gruppi in modo casuale.</p> <p>Dopo che ogni gruppo avrà deciso cosa fare, potrà spostarsi in corridoio. Chiunque abbia bisogno di aiuto per pianificare la performance può rientrare in aula per fare delle domande seguendo dei turni.</p> <p>Si consiglia di annotare alla lavagna le domande poste dalla classe in modo che tutte e tutti possano consultarle.</p>
20 min	<p>Feedback guidato dalla classe</p> <p>Abbina i gruppi e chiedi loro di guardarsi l'un l'altro e di informarsi a vicenda:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Hanno informazioni da aggiungere? ● Cosa li aiuterebbe a capire i risultati delle e degli esperti come membri del pubblico? 	
20 min	<p>Condividi i risultati di ciascun gruppo di ricerca (4-10 minuti per ogni gruppo, a seconda del numero di gruppi)</p> <p><i>*Dopo la presentazione di ogni lavoro, di cosa ti è piaciuto in particolare.</i></p>	<p>In questa fase è importante monitorare il tempo e avere un piano dei turni prima di iniziare. Ricorda: dai spazio alle voci di ognuno.</p>
10 min	Pausa	

30 min

Riflessione di classe

Oggi abbiamo lavorato in qualità di esperte ed esperti e abbiamo imparato tantissime cose sulle nostre pietre. Ben fatto! Condividete le vostre riflessioni sull'esperienza di oggi con un altro gruppo.

In piccoli gruppi di discussione, la classe pone le seguenti domande:

- Cos'hai provato nell'essere un'esperta/o della tua pietra?
- Com'è stato lavorare in qualità di gruppo di esperte/i?
- Cosa abbiamo imparato gli uni dagli altri?

Giro conclusivo: in cerchio, ognuno condivide la propria riflessione in una frase sull'attività di oggi oppure fa un gesto per esprimere ciò che prova.

Assicurati di dedicare lo stesso tempo a tutti i gruppi. Ricorda alla classe come condividere le proprie riflessioni e assicurati che ognuno abbia tempo per parlare ed essere ascoltato. Non è necessario essere sempre d'accordo: ognuno può dire qualcosa di completamente diverso rispetto agli altri, e va benissimo così! L'importante è ascoltarsi.

Puoi scegliere se chiudere l'attività con un giro di movimenti o parole, a seconda delle esigenze della classe e del tempo disponibile. Alla fine del giro non sarà necessario aprire una discussione o fare dei commenti: ti baserà ringraziare la classe per il lavoro svolto insieme.

La vita delle pietre

Scrittura creativa e prospettive

Età

Scuola secondaria (11–16 anni)

Pilastri etici: creazione collettiva, generare un cambiamento, creare spazi di coraggio

Le attività di scrittura creativa a scuola sono spesso fin troppo strutturate, il che porta le classi a perdere fiducia e allontanarsi progressivamente dal processo di scrittura.

Questo laboratorio mira a valorizzare tutte e tutti gli allievi e l'insegnante come scrittrici e scrittori. Ognuno ha il potere di decidere cosa e come scrivere sul proprio diario e se diventare parte di una stimolante comunità che fornisce feedback costruttivi e crea uno spazio di coraggio per la scrittura e la rielaborazione.

Attraverso questi metodi, le allieve e gli allievi acquisiscono fiducia e autostima e iniziano a vedere sé stessi come scrittrici e scrittori. La scrittura diventa quindi "agentiva" (Dobson e Stephenson, 2017; Dobson e Stephenson, 2019). I testi redatti e rielaborati dalla classe sono ricchi di innovazione e immaginazione.

Termini chiave

È possibile trovare le definizioni di questi termini nel glossario alla fine della Guida.

- Comunità di scrittrici e scrittori
- Insegnanti in qualità di scrittrici o scrittori
- Scrivere diari che creino spazi di coraggio
- Scrittura libera
- Rielaborazione
- Scrittura "agentiva"

Risultati in termini di conoscenza

Quale conoscenza genera questa attività?

I membri della comunità impareranno a:

- Valorizzare le proprie esperienze di vita e idee
- Trasformare le proprie esperienze e idee attraverso la scrittura creativa
- Pensare alla scrittura come attività sia individuale che collettiva
- Migliorare la propria scrittura attraverso la condivisione di idee
- Migliorare la propria scrittura attraverso la ricezione di feedback
- Fare tesoro dei feedback ricevuti
- Impegnarsi in una rielaborazione del testo mirata e radicale
- Analizzare e gestire le proprie risposte emotive alla scrittura e al feedback della comunità
- Essere empatici e dare feedback costruttivi
- Sperimentare più tipi di scrittura per esplorare diversi punti di vista ed entrare in empatia con gli altri

- Sviluppare la propria personalità
- Applicare tecniche di scrittura specifiche
- Vedersi come scrittrici e scrittori che usano i propri stili e processi di scrittura per dare vita a testi innovativi e fantasiosi

Quali conoscenze genera questo laboratorio?

Per generare conoscenza in qualità di insegnante dovresti:

- Mirare a creare una comunità stimolante di scrittrici e scrittori. Tale comunità deve essere inclusiva, valorizzare le idee e le esperienze di tutti i membri e sviluppare in loro la capacità di dare e ricevere feedback costruttivi. Ciò richiede tempo: soprattutto all'inizio, condividere la propria scrittura fa sentire vulnerabili e dare un feedback costruttivo è una vera e propria competenza tecnica. Scoprirai il significato di tali processi diventando tu stessa/o parte della comunità! L'uso del diario come spazio sicuro è fondamentale per stabilire una comunità educativa, così come incoraggiare tutti i membri della comunità ad essere di supporto e dare feedback positivi prima di fissare un obiettivo di sviluppo. Non ti preoccupare, quindi, se la comunità prende forma solo verso la fine delle attività.
- Trovare un equilibrio tra libertà e scelta e tra struttura e idee. La maggior parte delle attività riportate di seguito è appositamente progettata per dare alle classi sia un margine di libertà che la possibilità di scelta. Ciò li aiuterà a sviluppare le loro identità di scrittrici e scrittori e rendere la loro scrittura "agentiva". Alcune persone, tuttavia, potrebbero aver bisogno di un approccio più strutturato per iniziare a familiarizzare con il processo di scrittura e sviluppare successivamente le proprie idee. A tale fine, puoi consultare la colonna "suggerimenti e risorse" che include diversi esempi di scrittura e idee. Allo stesso modo, alcune attività si concentrano su tecniche specifiche che richiedono un certo tipo di scrittura; si spera quindi che le e gli studenti, piuttosto che sentirsi limitati, saranno in grado di adattare queste tecniche alla propria scrittura in modo creativo. L'importante è che ognuno scriva testi originali, innovativi e fantasiosi.
- Sentirsi una scrittrice o scrittore. Cerca di non preparare dei testi prima del laboratorio: ciò potrebbe rafforzare le disuguaglianze di potere nella comunità e qualcuno potrebbe pensare di non essere all'altezza. Inoltre, preparando in anticipo i testi non riusciresti a condividere l'intero processo di scrittura con la classe. Prova quindi a intraprendere l'attività di scrittura mettendoti sullo stesso piano delle e dei partecipanti e condividendo le tue idee proprio come loro. In questo modo, imparerai tantissimo di te stessa/o e migliorerai il tuo modo di scrivere!

Laboratorio 3: La vita delle pietre – Scrittura creativa e prospettive

Fascia d'età: 11 anni

Aree di conoscenza

Scrivere in modo creativo come parte di una comunità permette di valorizzare e trasformare le proprie idee beneficiando del feedback costruttivo degli altri membri della comunità e imparando a rimodellare il proprio stile di scrittura.

Le pietre fungono da stimolo iniziale e introducono la classe al concetto di "defamiliarizzazione": lo scopo della scrittura creativa è quello di rendere "estraneo" ciò che è familiare, in modo che chi legge possa risvegliare i propri sensi e vedere il mondo in modo diverso. Inizialmente, questo implica che la comunità faccia un enorme salto di fede e veda il mondo dal punto di vista di una pietra!

Nel corso delle attività, le scrittrici e gli scrittori hanno l'opportunità di creare personaggi e trame, imparando continuamente come dare e ricevere feedback all'interno della comunità. Alla fine, ognuno produrrà un testo innovativo e fantasioso e imparerà a vedersi come una scrittrice o uno scrittore con il proprio processo di scrittura.

Da ricordare

Comunità di scrittrici e scrittori: come costruirla?

Ecco alcuni suggerimenti per creare una comunità di scrittrici e scrittori:

- Non ci sono testi giusti o sbagliati.
- Tutti i membri della comunità scrivono.
- Tutti i membri della comunità sono considerati scrittrici e scrittori.
- Anche l'insegnante scrive.
- Ci vorrà del tempo perché tutti i membri della comunità si sentano abbastanza sicuri per condividere la propria opera; inizialmente potrebbero volerla condividere con un solo partner di scrittura.
- Ci vorrà del tempo prima che la comunità impari a dare un feedback – è fondamentale che quest'ultimo sia sempre inquadrato positivamente.
- Le attività sono abbastanza libere e offrono la possibilità di attingere e sviluppare qualsiasi idea. Tuttavia, alcune studentesse o studenti potrebbero aver bisogno di maggiore supporto prima di sentirsi sicuri. A tal proposito, puoi consultare alcune idee ed esempi nella colonna "Suggerimenti e risorse".
- Tutti i membri della comunità dovrebbero poter usufruire dello spazio di coraggio rappresentato da un diario senza essere sottoposti ad alcuna valutazione.
- Non ci sono cose giuste o sbagliate da scrivere nel diario. Ad esempio, alcune persone potrebbero scegliere di esprimersi tramite il disegno.

Cosa ti serve per il laboratorio

1. Diverse pietre (pietre reali o immagini simili a quelle riportate sotto)
2. Diari
3. Penne o matite
4. Post-it
5. Fogli di carta
6. Pennarelli

Aree curriculari coperte

Storia: prima di intraprendere l'attività è possibile stabilire un'ambientazione e un periodo storico in cui ha vissuto la pietra. L'uso della scrittura creativa permetterà di esplorare il periodo storico scelto.

Geografia: è possibile determinare i tipi di pietre utilizzate in queste attività per studiarne le caratteristiche geologiche attraverso la scrittura creativa.

Attività extra

Queste attività implicano una collaborazione tra l'allieva/o e un adulto al di fuori della scuola, i quali diventano entrambi scrittrici/scrittori.

Attività 1

Idealmente, l'attività andrebbe svolta dopo il Laboratorio 3.1, ma è possibile intraprenderla in qualsiasi momento.

1. Lo scopo è discutere delle pietre che hanno un valore speciale per la classe. Potrebbe trattarsi di pietre personali, come gioielli, decorazioni, pezzi di una costruzione, o di una pietra importante all'interno di una data comunità, come una statua in un parco o un monumento specifico, ad esempio un monumento commemorativo.
2. Le scrittrici e gli scrittori dovrebbero scegliere una pietra speciale per loro, che sia reale o ritratta in un'immagine, e osservarla attentamente.
3. La classe scrive una descrizione il più variegata possibile e con più prospettive, ad esempio paragonandola ad altre pietre: *questa pietra è un pezzo di pelle di coccodrillo*.




4. La classe dovrebbe pensare ad una storia per la pietra e annotarla. *Da dove viene? A quando risale? Che ruolo aveva?* Potrebbe essere necessario fare delle ricerche.


Attività 2:

Questa attività andrebbe svolta dopo l'attività 1 e consiste nel commentare le scoperte relative alle pietre:

1. La classe può raccontare un momento importante che ha caratterizzato la vita della pietra, come un avvenimento specifico (ad es. la pietra è stata staccata da una roccia da un essere umano), oppure un evento di cui è stata testimone.
2. Successivamente, la classe può discutere della personalità della pietra e prendere appunti. *Se la pietra potesse parlare, come sarebbe la sua voce? Come sarebbe la sua personalità e quale sarebbe la sua prospettiva sul mondo?*
3. A questo punto, le e gli studenti possono narrare l'evento passato dal punto di vista della pietra, cercando di interpretarne la voce, sia per iscritto che oralmente, esercitandosi più volte e registrando la propria voce.

La vita delle pietre 3.1 (1 ora) – Processo di defamiliarizzazione attraverso la descrizione e la prospettiva

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
20 min	<p>Introduzione</p> <p><i>Nel corso di questi laboratori utilizzeremo le pietre per stimolare il processo di scrittura creativa. Potrete scrivere e disegnare liberamente sui vostri diari qualsiasi cosa vi venga in mente. Saremo una comunità di scrittrici e scrittori: di volta in volta ognuno potrà condividere la propria opera con gli altri, dando e ricevendo feedback per aiutarsi a vicenda a migliorare la propria scrittura. Come membro di questa comunità, anch'io come voi scriverò!</i></p> <p><i>Nel primo laboratorio parleremo del concetto di defamiliarizzazione, basandoci sulla visione della scrittura creativa e, più in generale, dell'arte, secondo cui l'obiettivo primario è rendere "estraneo" ciò che è familiare al fine di risvegliare i sensi di chi legge per vedere il mondo da prospettive diverse. Quale punto di vista può essere più diverso di quello di una pietra?</i></p> <p>Defamiliarizzare le pietre attraverso la descrizione esterna</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ogni coppia sceglie una singola pietra e la mette sul tavolo. (1 min) 2. Ognuno osserva con attenzione la propria pietra. (1 min) 3. Spiega alla classe come "defamiliarizzare" le pietre descrivendole come se fossero qualcos'altro. (1 min) 4. Chiedi al gruppo di iniziare la frase con "Questa pietra è" e scrivere quante più descrizioni possibili. (3 min) 5. I membri della classe scelgono la loro frase preferita e la scrivono su un post-it. (2 min) 6. In gruppi di 4-6 (a seconda del tipo di aula), chiedi alla classe di comporre una breve poesia assemblando le frasi scelte. Incoraggia a riflettere su quali frasi scegliere e perché. (5 min) 7. Ogni gruppo recita la poesia ad alta voce e ogni membro legge la propria frase. Guida gli altri gruppi nell'ascoltare attentamente e nel fornire feedback: quali frasi preferiscono? Quali pietre hanno descritto? Le frasi sono state ben assembleate? (5 min) 	<p>Gestione dell'aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Chiedi di formare gruppi di 4 o 6 persone e di sedersi sui banchi. ● Posiziona su ogni banco i diari, le penne e i post-it. ● Disponi le pietre o le immagini su un banco a parte. <p><i>Ad es. questa pietra è un pezzo di pelle di coccodrillo, dura e increspata, che scintilla alla luce del sole.</i></p>  <p>È importante che tutti i membri della comunità, incluso/a l'insegnante (!), si sentano a proprio agio nel leggere il loro verso della poesia, in modo da costruire una comunità stimolante.</p>

20 min	<p>Introduzione <i>Ottimo lavoro. Tramite il processo di defamiliarizzazione, ognuno di voi ha contribuito ad arricchire le prospettive della comunità. Prima di scrivere il punto di vista delle pietre, le conosceremo meglio e scopriremo di più sulle loro personalità e sui loro habitat.</i></p> <p>Caratteristiche delle pietre e i loro habitat</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. In gruppi di 4 o 6, la classe elenca i tratti o le caratteristiche di due pietre presenti sul banco utilizzando l'incipit "Questa pietra è..." (3 min) 2. Ogni gruppo condivide le proprie frasi con la classe, mentre gli altri gruppi cercano di indovinare la pietra descritta. (3 min) 3. Chiedi a ogni gruppo di scegliere una pietra e posizionarla al centro del cartellone. A questo punto, ogni gruppo disegna l'habitat in cui vive la pietra inserendo quanti più dettagli. Il disegno può includere anche delle parole (ad es. <i>fiume, montagna, case</i>). (10 min) 4. Se avanza del tempo, chiedi a ogni gruppo di mostrare l'habitat disegnato agli altri gruppi. (4 min) 	<p>Gestione dell'aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mantenete gruppi di 4 o 6 persone. ● Disponete un cartellone e dei pennarelli sui banchi. <p><i>Ad es. questa pietra è smussata e dice sempre quello che pensa.</i></p> 
--------	---	--

20 min

Introduzione

"Bene. Ora sappiamo molto di più sulle pietre e sul luogo in cui vivono. Il prossimo passo è permettere alle nostre pietre di parlare, dare loro una voce in modo che possano descrivere i propri habitat. Questo ci aiuterà a defamiliarizzare con il mondo descrivendolo dal punto di vista della pietra.

La voce della pietra

1. In coppie, le e i partecipanti decidono che tipo di vocalità attribuire alla propria pietra. Che suono farebbe la pietra se potesse parlare? Incoraggia la classe a riflettere sulla personalità delle loro pietre. (3 min)
2. Il gruppo si dedica alla scrittura libera per 7 minuti, descrivendo l'habitat della pietra nel dettaglio e utilizzando la prima persona singolare, e cercando di catturare l'essenza della voce. (7 min)
3. Chiedi a ognuno di condividere la propria descrizione con un membro del gruppo, il quale dovrà dare un feedback concentrandosi su due aspetti che le o gli sono piaciuti molto della descrizione. Lo scopo è costruire fiducia all'interno del gruppo; la fase successiva sarà fissare degli obiettivi per migliorare la scrittura. (5 min)
4. Se c'è tempo, ognuno può leggere la propria descrizione al resto del gruppo, il quale dovrà a sua volta dare un feedback sugli aspetti che ha preferito. Cerca di incentrare la discussione sul processo di defamiliarizzazione e su come ognuno è riuscito a catturare la voce della propria pietra. (5 min)

Ad es. questa pietra ha una voce silenziosa, ma profonda.



Potresti anche suggerire ad alcune persone una frase di apertura, come "Questa/o sono io. Qui è dove vivo. Da casa mia riesco a vedere...".

La vita delle pietre 3.2 (1 ora)

Sviluppo del personaggio e della voce

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
20 min	<p>Introduzione</p> <p><i>Bene. Ora sappiamo molte cose sulle pietre. Abbiamo utilizzato il processo di defamiliarizzazione per descrivere le pietre da un punto di vista esterno, mentre queste ultime hanno descritto il proprio habitat da un punto di vista interno. Ora le pietre possono parlare. Hanno una voce!</i></p> <p><i>In questo laboratorio svilupperemo i personaggi rappresentati dalle pietre ed entro la fine dell'attività conoscerete ogni loro aspetto!</i></p> <p>Lo scopo è riflettere a fondo sulle personalità ed esperienze dei personaggi sviluppati nelle storie. Ciò permetterà alla classe di costruire storie interessanti e personaggi tridimensionali.</p> <p>Storia della pietra</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Chiedi al gruppo diviso in coppie di prendere la propria pietra dal banco, menzionando la relativa personalità e habitat. (3 min) 2. Spiega che anche se conosciamo lo stato attuale delle pietre, non conosciamo il loro passato. Questo è quindi il momento di creare la loro storia. (1 min) 3. In coppie, le scrittrici e gli scrittori discutono eventi importanti che hanno caratterizzato la vita passata della propria pietra. Sarebbe meglio se si trattasse di un avvenimento che ha coinvolto la pietra in modo diretto, piuttosto che un evento a cui ha semplicemente assistito. (4 min) 4. Spiega alla classe la tecnica della "sedia vuota" (<i>hot seating</i>) che utilizzerete per esplorare il passato delle pietre. In banchi con 4 o 6 posti (a seconda della disposizione dell'aula), la classe deve impersonificare la propria pietra a turno, mentre il resto del gruppo pone delle domande. (8 min) 5. Riflettete insieme sull'attività svolta e sul modo in cui potrebbe aver aiutato il gruppo a comprendere più a fondo le pietre. (4 min) 	<p>Gestione dell'aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Chiedi alla classe di formare gruppi di 4 o 6 e di sedersi sui banchi. ● Posiziona su ogni banco i diari e le penne. ● Disponi le pietre o le immagini su un banco a parte. <p><i>Esempio: un giorno, mentre la pietra era con i suoi amici, venne raccolta da un umano e lanciata negli abissi di un lago.</i></p> <p>È possibile riadattare la tecnica della "sedia vuota" (<i>hot seating</i>) ponendo al gruppo le domande di un membro volontario. Mostra alla classe cosa significa ascoltare attivamente le risposte della pietra e chiedi di fare delle domande di follow-up.</p>

20 min

Introduzione

Bene. Sento che sappiamo molto di più sulla vita delle pietre, su ciò che hanno vissuto e ciò a cui hanno assistito e sugli avvenimenti che le hanno rese ciò che sono oggi.

Autobiografia delle pietre

1. Chiedi a ognuno di concentrarsi nuovamente sui tratti e sulle caratteristiche attribuite alla propria pietra durante il primo laboratorio. Alla luce delle nuove informazioni relative al passato delle pietre, incoraggia la classe ad apportare alcune modifiche alle caratteristiche e alla voce delle pietre. (3 min)
2. L'intera comunità dà dei feedback sulle modifiche apportate. (2 min)
3. La classe narra un importante evento passato vissuto dalla pietra dal punto di vista di quest'ultima, proprio come se si trattasse di un capitolo della sua autobiografia! (15 min)

È necessario utilizzare la prima persona e il passato. Se vuoi, suggerisci alla classe la seguente apertura:

"Ricordo il giorno in cui la mia vita è stata stravolta. Ero..."

20 min	<p>Riflessione e feedback</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Incoraggia la comunità a riflettere sull'esperienza di scrittura. <i>È stato facile? Difficile? In che modo e perché?</i> (2 min) 2. Spiega che tutte e tutti gli scrittori affermati chiedono a persone esterne di leggere le loro opere per apportare delle modifiche redazionali e migliorare il risultato finale. Spiega anche che le lettrici e i lettori riescono ad avere un punto di vista più obiettivo perché sono più distaccati rispetto alla o allo scrittore. È importante che i membri della comunità siano al corrente del fatto che ricevere feedback non è semplice e che potrebbero sentirsi vulnerabili. (2 min) 3. Chiedi a ognuno di condividere la propria prosa con una o un partner. Questa volta, le lettrici e i lettori dovranno annotare dei feedback, ovvero due aspetti che hanno gradito e uno che potrebbe essere migliorato. Cerca di incoraggiare i membri della comunità a dare feedback sul modo in cui l'autrice o l'autore ha dato voce alla pietra, sul livello di credibilità della prospettiva narrata, sulla personalità della pietra e sul livello di attrattiva della narrazione in generale. (5 min) 4. Chiedi alla classe di dare feedback e discutere insieme. (5 min) 5. Il gruppo rielabora i testi in base ai feedback ricevuti, cercando di apportare modifiche radicali invece di piccoli cambiamenti. (5 min) 	<p>Per tutte e tutti gli scrittori è difficile modificare drasticamente la propria opera: per farlo, è necessario mostrare alla classe come riscrivere il proprio elaborato, oppure chiedere a una o un volontario di condividere le modifiche apportate alla sua opera con il resto del gruppo per spiegare il processo di riscrittura. Mostra anche quanto può essere confusionario tagliare frasi intere, versi, paragrafi, ecc.</p>
--------	---	---

La vita delle pietre 3.3 (1 ora)

Ribaltare la prospettiva

Time	Description of activity	Suggestions and resources
20 min	<p>Introduzione</p> <p><i>Nell'ultima sessione abbiamo raccontato un importante evento passato dal punto di vista della nostra pietra. Ognuno di questi avvenimenti richiudeva una sorta di conflitto tra la pietra e qualcuno o qualcos'altro. Oggi, penseremo a questa controparte e a come racconterebbe lo stesso evento passato. L'idea è che un singolo evento possa essere vissuto e percepito in modi diversi. A seconda di chi racconta la storia e dal punto di vista utilizzato per narrarla, possono esistere molteplici versioni di uno stesso evento. In questa attività ribalteremo il nostro punto di vista e rifletteremo sull'influenza che quest'ultimo ha sulle storie che raccontiamo. In questo modo, aggiungeremo un ulteriore tassello all'idea centrale di defamiliarizzazione.</i></p> <p>L'antagonista della pietra</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Incoraggia i membri della comunità a riflettere su come si sentono a dare e ricevere feedback. Sottolinea che è normale sentirsi vulnerabili e che, in realtà, in una comunità educativa come questa, il feedback dovrebbe essere considerato utile piuttosto che "minaccioso". (4 min) 2. Discutete il concetto di "antagonista" (qualcuno o qualcosa che rappresenta una minaccia diretta per la o il protagonista) e perché questo personaggio è un ingrediente chiave di quasi tutte le narrazioni (non c'è storia senza conflitto). Provate a pensare ai famosi antagonisti della cultura popolare e al perché spesso hanno lati sia cattivi che buoni. (5 min) 3. In coppie, la classe disegna un antagonista (un essere umano, un animale o un oggetto) su un foglio di carta, scrivendo all'esterno della figura delle parole che descrivano il suo aspetto fisico e all'interno altre parole riferite ai tratti caratteriali, ai sentimenti e alle esperienze formative del personaggio. Ricorda alla classe che gli antagonisti dovrebbero essere sia cattivi che buoni. (5 min) 4. In coppie, la classe applica la tecnica della "sedia vuota" per l'antagonista e aggiunge ulteriori informazioni al disegno. (5 min) 5. Se c'è tempo, chiedi alle coppie di appendere il loro disegno alla parete per mostrarlo alla comunità. (2 min) 	<p>Gestione dell'aula:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Chiedi di formare gruppi di 4 o 6 e di sedersi sui banchi. ● Disponi su ogni banco diari, penne, pennarelli e grandi fogli di carta o cartoncino. ● Disponi le pietre, o le immagini, su un banco a parte.

20 min

Introduzione

Wow! La vostra immaginazione sta esplodendo oggi! Ora rifletteremo sul modo in cui il vostro antagonista descriverebbe l'importante evento già raccontato dalla pietra. Il punto di vista dell'antagonista potrebbe essere completamente diverso da quello della pietra, tanto da defamiliarizzarlo.

La voce dell'antagonista

- In coppie, pensate alla voce dell'antagonista. *Come parlerebbe e perché?* (2 min)
- Incoraggia la comunità a condividere alcune idee sulla voce dell'antagonista e a pensare in che modo tale voce sarebbe diversa da quella della pietra. (2 min)
- In coppie, la classe pensa all'evento passato raccontato dalla pietra e a come lo ha vissuto l'antagonista. (1 min)
- La classe racconta per iscritto l'avvenimento dal punto di vista della pietra, suggerendo di vedere gli eventi da un'altra prospettiva e creando una voce diversa. (15 min)

Esempio: un avvenimento che la pietra considera importante potrebbe invece essere insignificante per l'antagonista.

Riflessione e feedback

- Commentate insieme il processo di scrittura. *È stato facile? Difficile? In che modo e perché? Quali sono le differenze tra la prospettiva dell'antagonista e quella della pietra? Perché l'antagonista ha questo punto di vista?* (3 min)
- Se appropriato, chiedi a ognuno di condividere il proprio elaborato con un altro membro della comunità. In questo modo, la classe si abituerà a condividere il proprio operato con persone diverse. (5 min)
- Chiedi a ciascun membro della comunità di dare un feedback in qualità di lettrice o lettore su due aspetti positivi dell'elaborato e su un aspetto che andrebbe migliorato. Incoraggia i membri della comunità a commentare il modo in cui l'autrice o l'autore ha dato voce all'antagonista, la credibilità del suo punto di vista, la sua personalità e il livello di attrattiva degli eventi narrati. (5 min)
- Invita la classe a riscrivere l'elaborato in base ai feedback, cercando di **apportare modifiche radicali** invece di piccoli cambiamenti. (5 min)
- Se c'è tempo, chiedi alle e agli alunni di riflettere su come si sono sentiti nel dare e ricevere feedback. Inoltre, incoraggiali a parlare delle modifiche apportate e del modo in cui queste hanno migliorato il testo. (2 min)

Possibili step successivi

A seconda dei casi, alcune scrittrici o scrittori potrebbero voler sviluppare ulteriormente il testo e mostrarlo ai loro coetanei, genitori e tutori. Ecco alcune idee da condividere con la comunità:

- Doppia narrazione: l'autrice o autore giustappone le due narrazioni riformulando il testo al fine di accentuare le voci e i punti di vista contrastanti.
- Narrazione congiunta: l'autrice o autore unisce le due narrazioni alternando i due punti di vista. In questo caso, è bene riflettere su quando passare da una prospettiva all'altra e sull'effetto da produrre.
- Sviluppo della narrativa: l'autrice o autore potrebbe voler includere ulteriori avvenimenti, utili a risolvere il conflitto tra i due personaggi. In tal caso, la narrazione può essere in prima persona, doppia, congiunta o in terza persona.

Le autrici o gli autori potrebbero anche avere in mente delle idee su come sviluppare la storia, il che è un'ottima cosa. In qualsiasi caso, è bene incoraggiarli a ricevere e dare feedback con l'obiettivo di rielaborare il testo in modo radicale.

Le Divinità della Natura e lo Stregone

Gioco di ruolo live-action

Età

Scuola secondaria (11–16 anni)

Pilastri etici: creazione collettiva, generare un cambiamento, creare spazi di coraggio

L'ambiente naturale può avere un effetto positivo sulla salute fisica e mentale. Gli splendidi paesaggi, gli odori e i suoni provenienti dalla natura aiutano a rilassarsi, distendere i muscoli e sentirsi in pace con sé stessi. Tuttavia, per chi vive in città potrebbe non essere facile trovare una foresta o uno spazio naturale; in questo contesto, gli EduLarps (Educational Live Action Role-Playing), ovvero i giochi di ruolo live-action educativi, rappresentano la migliore metodologia per ricreare una realtà alternativa. L'uso degli EduLarps in classe aiuta le studentesse e gli studenti a sentirsi sollevati dalle loro difficoltà e stress quotidiani. Grazie alla sua componente coinvolgente e stimolante, questa metodologia può contribuire ad aumentare la motivazione intrinseca della classe, dando l'opportunità di apprendere e acquisire conoscenze attraverso le azioni e di sviluppare e interpretare personaggi fittizi con superpoteri. Inoltre, le e gli alunni si sentiranno meglio con sé stessi e più forti, specialmente se il loro sé interiore si allinea con l'esperienza esterna.

Termini chiave

È possibile trovare le definizioni di questi termini nel glossario alla fine della Guida.

- EduLARP
- Lavoro di squadra
- Fantasia

Risultati in termini di conoscenza

Quali conoscenze genera questa attività?

Gli EduLarp aiutano a sviluppare competenze trasversali e intelligenza emotiva e cinetica, favoriscono l'empowerment e potenziano le abilità comunicative. Nello specifico, contribuiscono a sviluppare le seguenti competenze:

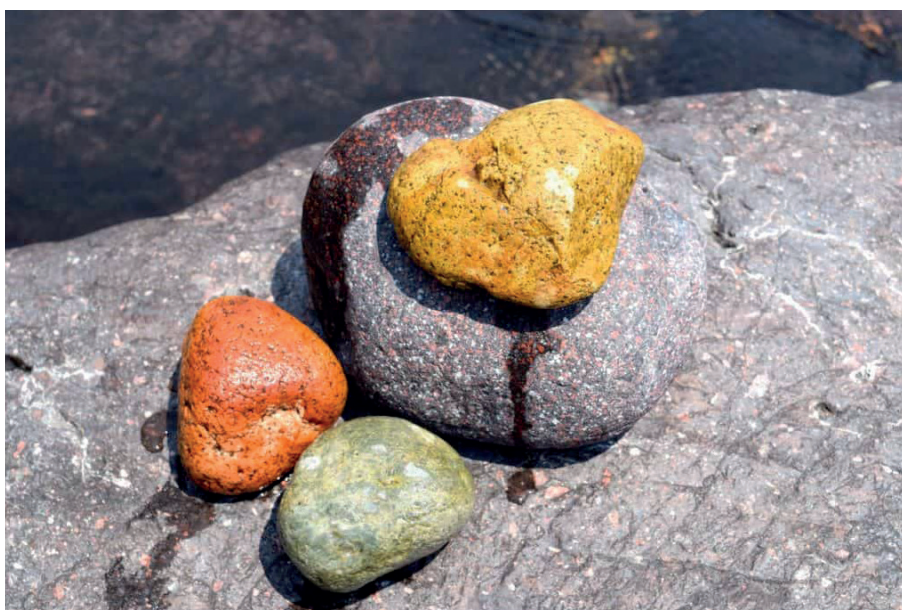
- Cooperazione
- Creatività
- Immaginazione
- Empatia
- Espressione attraverso il movimento e le azioni fisiche
- Comunicazione verbale e non verbale
- Agentività e autostima

Quali conoscenze genera questo laboratorio?

Gli EduLARP (Educational / Edu, Live Action Role Playing / LARP) sono dei giochi di ruolo live-action utilizzati per impartire contenuti pedagogici o didattici predeterminati.

L'apprendimento tramite tecniche teatrali come gli EduLARP, i giochi di ruolo e la narrazione permette alle e agli studenti di attivare e migliorare più abilità contemporaneamente. Attraverso questa metodologia, è possibile accedere a un mondo fantastico in cui possono creare diversi ruoli e scenari sulla base di un dato stimolo o concetto. Questo approccio per scopi educativi (Edu) è un metodo orientato all'azione: ciò significa che l'apprendimento non si basa sulla mera teoria o sulle tradizionali lezioni frontali, ma sull'attivazione reale delle e dei partecipanti in classe tramite la sperimentazione e l'azione. Pertanto, il metodo EduLARP consiste in un apprendimento pratico. La classe entra in un mondo di storie immaginarie ed è coinvolta attivamente (fisicamente ed emotivamente) nel processo di creazione di una trama, riuscendo ad attivare l'agentività e la creatività.

Infine, si ritiene che la connessione col mondo immaginario e la fantasia, indotte dalla visione del mondo fittizio durante il gioco, possano rafforzare cognitivamente il legame con il contesto di apprendimento.



Esempi di pietre da utilizzare nel laboratorio

Laboratorio 4: Le Divinità della Natura e lo Stregone

3 ore e 170 minuti con pause

Fascia d'età: 11 anni

Aree di conoscenza

Arte, scienze umane, scienze naturali, etica

EduLARP: come pianificarli?

Giocare o non giocare: Edu-Larp in Impostazioni Curricolari

https://www.youtube.com/watch?v=Afz712_o2n4

Cosa ti serve per il laboratori

- Pietre
- Oggetti di scena
- Panni
- Una piccola campanella o strumento per annunciare l'inizio e la fine del gioco

Aree curriculari coperte

Teatro, prima lingua e seconda lingua, geografia, mitologia, linguistica, arte e cultura

Piano del laboratorio (3 ore)

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
45 min	<p>1. PREPARAZIONE (fase preliminare)</p> <p>Organizza l'aula in modo che ci sia spazio per muoversi. È estremamente utile preparare anche alcuni oggetti di scena per ricreare una scenografia. L'attività dovrebbe essere implementata all'aperto.</p>	
	<p>1.1 Introduzione (15 min)</p> <p>In questo laboratorio, la classe è invitata a usare la tecnica dell'EduLarping per impersonare personaggi di fantasia, chiamati a combattere il cambiamento climatico.</p> <p>Prima, però, è necessario spiegare alla classe cos'è un EduLarp tramite un breve video o una narrazione (vedi le risorse).</p> <p>Successivamente, è possibile introdurre la storia da recitare durante la fase successiva dell'attività.</p> <p>TRAMA: <i>L'entità e la diffusione del cambiamento climatico stanno causando bruschi cambiamenti negli ecosistemi e nella biodiversità degli ambienti naturali. Poiché le personalità politiche, scientifiche ed esperte non sono riuscite a fare passi appropriati verso la mitigazione e l'adattamento di tale fenomeno, il Consiglio di Classe per il Clima ha deciso di evocare le antiche Divinità della Natura: – Protettrici dell'ambiente – Per combattere il cambiamento climatico con le loro pietre magiche, i Sigilli di Pietra, ogni divinità è legata a una regione climatica: tropicale, desertica, mediterranea, oceanica, polare. Tuttavia, il potere delle Divinità è racchiuso in una singola pietra molto specifica della loro regione. Solo lo Stregone può attivare i Sigilli di Pietra con un rituale magico e risvegliare le Divinità della Natura".</i></p> <p>1.2 Attività in gruppi (7 min)</p> <p>Dividi la classe in gruppi di 6: 5 persone impersonificano le 5 Divinità della Natura e la sesta persona interpreta il ruolo dello Stregone, che ha il compito di attivare i Sigilli di Pietra con un rituale magico. Distribuisce le pietre, che saranno usate come totem e attraverso le quali si libereranno le divinità. Grazie ai loro poteri magici, i membri della classe collaboreranno per salvare il pianeta.</p>	<p>Risorse:</p> <p>Cos'è un EduLarp (per insegnanti): https://www.youtube.com/watch?v=hAjLQNwPa8s</p> <p>Esempio dell'uso della metodologia nelle scuole danesi (per la classe): https://www.youtube.com/watch?v=SXBLxoZjsTY</p> <p>Uso degli EduLARP nella narrazione (<i>il file può essere tradotto tramite Google Traduttore</i>) https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-by-playing-larp-as-a-teaching-method/</p>

1.3 Creazione dei personaggi (23 min)

Presenta le **zone climatiche** e chiedi alle e agli alunni di esaminare le pietre utilizzando tutti i sensi (colori, odori, percezione, suoni) e di ispirarsi ad esse per la creazione del loro personaggio. Ognuno **creerà un personaggio**, una storia concettuale e dei tratti personali, basandosi sui sentimenti e sui pensieri emersi durante l'interazione con le pietre.

Durante questa attività, incoraggia la classe a usare la scheda del personaggio per liberare la creatività e avere maggiore consapevolezza del personaggio in gioco. In questa fase è importante che tutte e tutti si organizzino per la successiva fase di improvvisazione e che partecipino attivamente alla creazione dell'identità, cercando di incorporare nuovi modi di pensare e di comportarsi per tutta la durata del gioco. Poiché i personaggi possono avere qualsiasi tipo di potere, questa fase serve anche a stimolare la creatività, le capacità comunicative e l'immaginazione.

Prima di chiudere la sessione, chiedi alla classe di condurre una ricerca documentale relativa agli **impatti dei cambiamenti climatici sulla regione climatica che hanno scelto** per la loro divinità e di raccogliere diversi risultati da utilizzare durante il gioco di ruolo.

Le e gli alunni dovrebbero anche cercare di utilizzare stoffe colorate, oggetti di scena o materiale naturale (foglie, bastoncini di legno, terra, ecc.) per rappresentare la divinità o lo sciamano e prepararsi al gioco di ruolo.

Il ruolo dell'insegnante è quello del Game Master, ovvero facilitare il gioco e narrare la storia.

ALLEGATO

Nella sezione risorse del nostro sito troverai una **presentazione delle zone climatiche** da presentare in classe.

Inoltre, troverai le **schede dei personaggi pronte all'uso**⁶ che le e gli alunni dovranno compilare durante la fase di creazione del personaggio.

Tieni presente che il ruolo di Stregone è attivo solo nella prima parte del gioco; cerca quindi di incoraggiare la classe a scegliere questo ruolo, sottolineando l'importanza del personaggio per l'intera trama.

⁶ Le schede dei personaggi sono state realizzate appositamente per questo progetto e sono ispirate alle carte dei personaggi utilizzate nel gioco da tavolo *Dungeons & Dragons*.

100 min	<p>2. GIOCO DI RUOLO</p> <p>L'insegnante introduce nuovamente la trama principale e l'obiettivo degli EduLarp. Nel frattempo, le e gli studenti si travestono.</p> <p>In qualità di Game Master, l'insegnante inizia a narrare la storia nel seguente modo:</p> <p><i>"Le Divinità della Natura sono state liberate; si sono riunite in un'assemblea per discutere i cambiamenti del mondo attuale e gli impatti sulle loro regioni, e stanno collaborando per trovare delle soluzioni tramite i loro poteri".</i></p> <p>Suona la campanella. Il gioco ha inizio.</p> <p>(Da adesso, tutte e tutti interpretano il proprio personaggio)</p> <p>STEP 1</p> <p>Prima di tutto, le Divinità "osservano" gli impatti del cambiamento climatico per prepararsi ad affrontarli; la classe discute i risultati della ricerca e improvvisa.</p> <p>Quali sono gli impatti del cambiamento climatico sugli ecosistemi?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cosa dovremmo fare? ● Con chi dovremmo collaborare per avere successo? <p>STEP 2</p> <p>Dopo aver elencato tutti gli impatti, la classe crea una lista dei risultati che l'umanità dovrà raggiungere dopo aver attenuato il cambiamento climatico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ripulire le acque ● Fermare il surriscaldamento ● Proteggere le foreste dagli incendi e da altri fenomeni estremi ● Arricchire la terra con sostanze nutritive ● Altro? <p>Suona la campanella e termina il gioco.</p>	<p>OBIETTIVO: cooperazione e lavoro di squadra tra i personaggi delle Divinità, che appariranno come personalità diverse, per contrastare l'impatto del cambiamento climatico negli ecosistemi naturali.</p> <p>Dovrebbe esserci tempo sufficiente per svolgere tutte le fasi del gioco e permettere alla classe di mostrare tutte le qualità dei personaggi e improvvisare.</p> <p>SUGGERIMENTO 1: prima dell'attività, ricorda alle e agli studenti di essere rispettosi, di non usare la violenza o il contatto fisico senza consenso e di interpretare il proprio personaggio per tutta la durata del gioco.</p> <p>SUGGERIMENTO 2: anche se per le e i più piccoli potrebbe essere difficile avere il pieno controllo delle proprie scelte, è importante che tutte e tutti abbiano la possibilità di scegliere le proprie azioni. In questo modo, il gioco è più orientato alla o allo studente.</p> <p>La trama è ispirata dall'Obiettivo di Sviluppo Sostenibile 15, "La vita sulla terra". Per maggiori informazioni, visita il seguente link: https://sdgs.un.org/goals/goal15</p>
35 min	<p>3. RIFLESSIONE (in classe)</p> <p>Durante questa sessione, sia la classe che l'insegnante non recitano più il proprio ruolo, si tolgono i costumi e rimuovono gli oggetti di scena.</p> <p>Dividi la classe in coppie e chiedi loro di discutere la loro esperienza per 10 minuti.</p> <p>Dopo la discussione, ritornate a riflettere insieme sull'attività in cerchio.</p> <p>Cerca di incoraggiare la classe a riflettere sull'esperienza vissuta:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cosa hai provato mentre recitavi? ● Pensi che il tuo personaggio ti somigli? ● Cos'hai imparato da questa esperienza? 	

Il viaggiatore

Teatro di narrazione

Età

Scuola secondaria (11-16 anni)

Pilastri etici: creazione collettiva, creazione di spazi di coraggio, generare un cambiamento

Tramite il teatro, le e i giovani imparano a mettersi nei panni degli altri, il che contribuisce sistematicamente a rafforzare la loro identità (Thorkelsdóttir, 2022). In questo modo, è più probabile che prendano decisioni basate sulle proprie opinioni e sentimenti piuttosto che sull'influenza degli altri. Le e i bambini hanno un bisogno speciale di esprimersi nel gioco di ruolo e un modo unico di plasmare l'ambiente che li circonda in funzione del gioco di ruolo che stanno svolgendo (Thorkelsdóttir 2022). L'uso di approcci teatrali spesso favorisce una migliore comprensione da parte delle classi dei materiali utilizzati. Tramite il corpo, la percezione e la voce, le e gli alunni sviluppano maggiore consapevolezza e approfondiscono la conoscenza di un dato argomento riadattandolo al proprio mondo esperienziale. Il teatro di narrazione è un modo divertente per raccontare una storia in modo semplice.

Il teatro di narrazione permette di concentrarsi sulla caratterizzazione dei personaggi e su una più chiara comprensione della trama e della struttura di un'opera di finzione attraverso l'uso di svariati mezzi, quali il corpo, i gesti, le espressioni facciali e la voce. Inoltre, crea un forte legame tra coloro che recitano e il pubblico, poiché i primi si rivolgono direttamente al secondo.

Il teatro di narrazione implica l'uso di opere di fantasia o fiabe adattate per il palcoscenico (Thorkelsdóttir & Jónsdóttir, 2022) e la scrittura di un copione, che è un'attività interessante da far svolgere alle classi. Le studentesse e gli studenti hanno quindi l'opportunità di recitare in una rappresentazione teatrale in cui ogni partecipante è sia personaggio che narratrice o narratore.

L'ambientazione dello spettacolo è molto semplice e non necessita di una scenografia o un palcoscenico. Il teatro di narrazione può essere rappresentato praticamente ovunque.

Metodologia

Il teatro di narrazione è caratterizzato dai seguenti fattori:

- Una buona narratrice o narratore.
- Una chiara caratterizzazione dei personaggi.
- Una caratterizzazione efficace aiuta il pubblico a identificare facilmente uno o più personaggi rappresentati.
- È anche possibile che una singola attrice o un singolo attore narri la storia e, al contempo, reciti tutti i ruoli.
- Le attrici e gli attori dovrebbero recitare un numero sufficiente di battute il più fluide possibili.
- Il copione non dovrebbe comportare scene complicate (ad esempio, scene di combattimento) o che richiedono una scenografia particolarmente complessa.
- Le scene devono essere semplici.

Risultati in termini di conoscenza

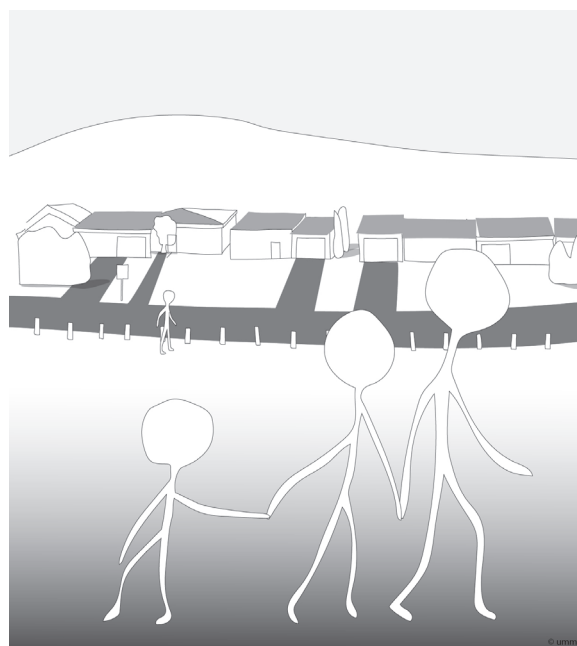
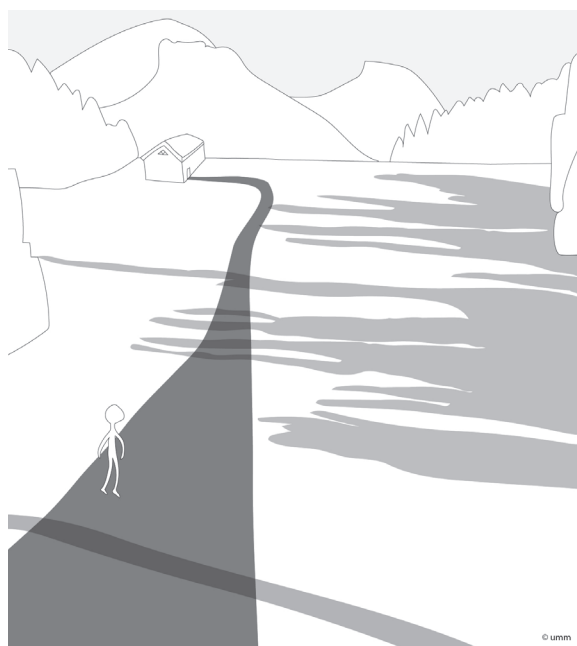
Quali conoscenze genera questa attività?

Dai alla classe l'opportunità di fare delle prove per imparare a:

- Svolgere il ruolo di narratrice o narratore
- Scrivere in modo creativo
- Pensare in modo critico

L'attività è pensata per potenziare:

- Autostima
- Capacità di risoluzione dei problemi
- Dinamiche di gruppo
- Sicurezza nell'ascoltare ed esprimere idee diverse



Illustrazioni da utilizzare nel laboratorio

Laboratorio 5: Il viaggiatore

4 ore / 3 x 80 min

Fascia d'età: 11 anni

Aree di conoscenza

Arte, scienze umane, scienze naturali, etica

Teatro di narrazione: come pianificarlo?

Ecco alcuni suggerimenti per pianificare le performance teatrali:

- Ogni azione è propedeutica a quella successiva.
- In caso di resistenza o conflitto, incoraggia il dialogo e aiuta i membri del gruppo a trovare le proprie soluzioni in modo che si sentano a proprio agio.
- Assicurati che sia chiaro quando qualcuno prende la parola o condivide un'opinione e incoraggia il gruppo a parlare delle proprie esperienze.
- Assicurati che ci sia abbastanza tempo per la riflessione: spesso questa fase ha un valore educativo.

Cosa ti serve per il laboratorio

- Spazio per muoversi, ad esempio un'aula libera da sedie e banchi, oppure il corridoio.
- 4 o più immagini, a seconda del numero di gruppi.
- 4 ore (3x80 min).

Aree curriculari coperte

Questa attività è adatta a qualsiasi materia o materiale didattico, tra cui lingua, arte, scienze, studi sociali e matematica.

Il viaggiatore 5.1 – Descrizione delle attività

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
25 min	<p>Preparazione e introduzione</p> <p><i>Da oggi, nelle prossime tre lezioni realizzeremo delle brevi performance su ciò che vediamo nelle immagini.</i></p> <p>Gara di slow motion</p> <p>Vince chi raggiunge per ultimo la meta. Non appena inizia la gara, tutte e tutti devono muoversi senza fermarsi mai e il più lentamente possibile.</p> <p>Racconta la tua storia</p> <p>Dopo aver posto una sedia al centro della stanza, i membri della classe ci girano attorno in silenzio finché una o uno di loro non si siede. Lei o lui condivide un'esperienza che ha vissuto, mentre il resto della classe resta in ascolto e rappresenta l'esperienza della o del compagno sotto forma di quadro. Dopo aver finito, il gruppo riprende a girare attorno alla sedia e il gioco si ripete.</p>	Fornisci dei suggerimenti alla classe e assicurati che tutte e tutti partecipino alle attività.
15 min	<p>La classe riflette sull'immagine in gruppi di 4</p> <p>All'inizio, il gruppo guarda l'immagine che gli è stata assegnata. È bene iniziare la conversazione ponendo alcune domande sull'immagine, senza dare risposte.</p> <p><i>Cosa vediamo nell'immagine? Chi o che cosa c'è? Perché ci sono delle persone? Che cosa stanno guardando? Qual è il loro rapporto? Cosa sembra stia succedendo? Qual è l'atmosfera dell'immagine? Cosa succede dopo?</i></p>	<p>Dividi la classe in gruppi di 4.</p> <p>Concedi abbastanza tempo per osservare attentamente le immagini.</p>
40 min	<p>La classe scrive ciò che vede nell'immagine in gruppi di 4 (15 min)</p> <p>Chiedi a ogni gruppo di scrivere le proprie impressioni, idee, commenti e domande sull'immagine. Ricorda loro di non pensare al risultato finale e di concentrarsi sulla risposta.</p> <p>Suggerisci di non rifiutare nessuna risposta e di accettare e scrivere i pensieri di tutte e tutti.</p> <p>La classe scrive le proprie impressioni (30 min)</p> <p>Chiedi alle e ai partecipanti di scrivere i loro pensieri insieme sulla base delle seguenti domande: chi, cosa, quando, dove e perché?</p>	<p>Potrebbe essere utile scrivere alla lavagna le seguenti domande: chi, cosa, quando, dove e perché?</p> <p>In questo modo, la classe potrà consultarle durante l'attività.</p>

Il viaggiatore 5.2 – Creare una rappresentazione teatrale

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
80 min	<p>La classe presenta i risultati (35 min) I membri di ogni gruppo leggono le proprie scene gli uni agli altri.</p> <p>Creazione di uno spettacolo teatrale: La classe scrive un copione basandosi sull'attività precedente.</p> <p>Dov'è ambientata la scena e che cosa succede? Ricorda le sei domande:</p> <p>Chi c'è nella scena/spettacolo?</p> <p>Cosa succede?</p> <p>Quando succede?</p> <p>Perché?</p> <p>Come?</p> <p>Cosa accade dopo?</p>	<p>Ricorda alla classe di basarsi sulle sei domande scritte alla lavagna.</p>

Il viaggiatore 5.3 – La classe fa le prove e presenta lo spettacolo in gruppi

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
60 min	Ogni gruppo fa le prove del proprio spettacolo dall'inizio alla fine. In questa fase, è necessario stabilire chi ricoprirà il ruolo di narratrice o narratore e cosa farà il resto della classe durante la narrazione (fermo immagine, slow motion, ecc.).	Dai alla classe il tempo per fare le prove.
20 min	Il gruppo presenta lo spettacolo davanti alla classe e riceve dei feedback Una volta finita la rappresentazione, ha inizio una sessione di critiche costruttive.	
	Feedback costruttivi Dopo lo spettacolo, è necessario seguire i seguenti quattro step: <ol style="list-style-type: none">1. Al pubblico viene chiesto cos'hanno trovato interessante, in modo da far emergere gli aspetti positivi delle scene rappresentate.2. Le attrici e gli attori chiedono al pubblico di dare loro un feedback su un aspetto in particolare (ad esempio: i personaggi erano ben delineati? Gli avvenimenti sono stati presentati in modo chiaro?).3. Coloro che danno un feedback (pubblico e insegnante) pongono domande neutre (cercando di non esprimere giudizi).4. Coloro che danno un feedback possono muovere delle critiche, MA solo se l'attrice o l'attore è d'accordo nel ricevere la loro opinione. Ad esempio, è possibile chiedere: "Ho qualcosa da dire sul modo in cui è stato posizionato il pianoforte. TI VA DI SENTIRE LA MIA OPINIONE?". È possibile esprimersi solo in caso di risposta affermativa. La classe può osservare e discutere i punti in comune tra le scene/opere realizzate dai diversi gruppi, ad esempio in termini di trama o personaggi. Inoltre, può creare e inscenare uno spettacolo più grande unendo le varie scene/opere.	

Fuori dagli schemi

Giochi teatrali

Età

Scuola secondaria (11–16 anni)

Pilastri etici: creazione collettiva, creazione di spazi di coraggio, generare un cambiamento

Creazione di spazi di coraggio: questa attività è importante per creare un senso di comunità all'interno della classe, in modo che le studentesse e gli studenti imparino a mettersi nei panni degli altri, a capire i loro bisogni e a non avere paura di esprimere i propri sentimenti.

Creazione collettiva: tutte le attività sono pensate per creare insieme.

Generare un cambiamento: con queste attività sarete in grado di fare la differenza tra un insegnamento passivo e un insegnamento attivo, pratico e creativo.

Termini chiave

È possibile trovare le definizioni di questi termini nel glossario alla fine della Guida.

- Esclusione
- Inclusione o educazione inclusiva
- Scuole inclusive
- Accesso
- Diversità
- Comunicazione
- Fermo immagine

Risultati in termini di conoscenza

Quali conoscenze genera questa attività?

La classe svilupperà le seguenti competenze:

- Lettura
- Imparare a riflettere
- Comunicazione
- Pensiero critico
- Comprensione di questioni sociali e politiche
- Empatia
- Team building
- Abbracciare prospettive diverse

In che modo questo laboratorio trasmette delle conoscenze?

Questa attività consente di esplorare il rapporto speciale e interdipendente tra gioco e apprendimento. L'attività offre una guida pratica su come eseguire i giochi e riadattarli alle materie didattiche. L'intera classe, insieme all'insegnante, viene coinvolta in un percorso olistico che permette di acquisire nuove conoscenze, diventare più consapevoli dei propri doni e delle proprie capacità e sviluppare una maggiore coesione di gruppo.

Nelle scuole, il gioco si limita generalmente al momento della ricreazione e alle sessioni di attività extracurricolari. Alle classi viene concesso il tempo di giocare per rilassarsi e sfogarsi tra una lezione e l'altra: una pratica abbastanza comune nel corpo docente è l'uso occasionale di giochi verso la fine di una lezione, con lo scopo di aiutare le bambine e i bambini a rilassarsi dopo una lezione molto istruttiva e spesso noiosa. Questa dicotomia, gioco versus studio, è ormai comunemente accettata: se è vero che per definizione il gioco suggerisce una pausa dalla realtà e dagli obblighi, sembra che ci siano molti punti in comune tra queste due attività. Entrambe hanno regole molto specifiche, richiedono disciplina e rappresentano una sfida che le e i partecipanti devono affrontare. Il gioco può quindi essere visto come una preparazione alla vita adulta e quindi promuove la sperimentazione e la creatività, pur conservando un senso di disciplina e di ricerca di risultati.



Esempio di immagine da utilizzare nel laboratorio

Laboratorio 6: Fuori dagli schemi

120 minuti

Fascia d'età: 11 anni

Aree di conoscenza

Teatro, letteratura, musica, storia e lingue.

Cosa ti serve per il laboratorio

- **Definisci lo spazio:** per garantire che l'ambiente di gioco sia sicuro per lo slancio creativo, è necessario affrontare le esigenze dello spazio fisico. Assicurati che ci sia spazio sufficiente per muoversi liberamente.
- **Introduci l'attività:** fai una breve introduzione dell'attività in modo che la classe sappia quali sono le aspettative e i risultati attesi.
- **Trova un modello:** scegli una o un partecipante che secondo te potrebbe capire facilmente le istruzioni e che possa fare da esempio per chiunque ne abbia bisogno.
- **Gioca:** metti in pratica l'attività insieme alla tua classe. Ricorda: ognuno dovrebbe avere la possibilità di giocare. Parti dalla versione più semplice del gioco e sali gradualmente di livello. Se necessario, ripeti le istruzioni più volte.
- **Revisiona, rifinisci, ripeti ed elimina:** è importante ripetere l'attività più volte e possibilmente con gruppi diversi, in modo da generare nuove esperienze di apprendimento.

Aree curriculari coperte

Questa attività può essere utilizzata per creare condizioni di apprendimento adeguate; può essere una buona risorsa per l'inclusione, perché tutte e tutti i bambini sono coinvolti in un'attività di gruppo per realizzare una presentazione.

Attività extra

Chiedi alla classe di utilizzare una macchina fotografica o un telefono per immortalare le scene di vita quotidiana al di fuori della scuola per mostrare il loro punto di vista.

Ognuno può mostrare le proprie foto alla classe, la quale dovrà indovinare di che scena si tratta.

Piano del laboratorio (2 ore)

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
20 min	<p>Attività preparatoria: fila per ordine</p> <p>Attività rompighiaccio o di preparazione per aiutare il gruppo a collaborare e accordarsi.</p> <p>I membri della classe iniziano a girare per la stanza. Chiedi loro di formare una fila in base a vari criteri, partendo da semplici aspetti fisici facilmente riconoscibili, fino a criteri più complessi che richiedono il dialogo, l'analisi e la valutazione di sé e degli altri.</p> <p>Questa attività dura circa 20 minuti, considerando anche il numero di criteri che si desidera utilizzare.</p> <p>Esempi:</p> <p>Altezza: dalla persona più alta a quella più bassa.</p> <p>Nomi: da quelli che iniziano con la A a quelli che iniziano con la Z o viceversa.</p> <p>Compleanni: da gennaio a dicembre.</p> <p>Colore dei vestiti: da chiaro a scuro.</p> <p>Emozioni: dalla A alla Z a seconda della prima iniziale dell'emozione che si prova.</p> <p>Sport: dalla persona più sportiva a quella meno sportiva, o viceversa.</p> <p>Musica: da chi è più amante della musica a chi lo è meno, o viceversa.</p> <p>Europa: a seconda del sentimento di appartenenza alla comunità europea.</p> <p>Risultati di apprendimento:</p> <ul style="list-style-type: none">● Vedere sé stessi come parte di un gruppo● Condividere informazioni personali● Autovalutazione● Valutazione da pari a pari● Esprimere il proprio punto di vista	<p>Requisiti di spazio: è necessario che ci sia spazio sufficiente per consentire a tutte e tutti i partecipanti di mettersi in fila in piedi.</p>

60 mins	<p>Nome dell'attività: fuori dagli schemi</p> <p>Preparazione</p> <p>L'insegnante spiega che l'obiettivo è rappresentare un evento con un numero limitato di fermo immagine collegati tra loro.</p> <p>La classe forma gruppi di 5 o 6 persone.</p> <p>I gruppi ricevono delle schede tematiche e non devono rivelare l'argomento del loro compito.</p> <p>Gioco</p> <p>Nella versione classica, le e i giocatori scelgono un film famoso. Non è necessario che tutti i membri del gruppo lo abbiano visto. Dal film devono selezionare quattro delle scene più emblematiche.</p> <p>Tutti i membri di ogni gruppo devono ricreare queste scene tramite dei fermo immagine. Possono interpretare oggetti, come sedie, tavoli e alberi, ma non possono parlare.</p> <p>Una volta preparati i fermo immagine, ogni gruppo può presentarli davanti al resto della classe.</p> <p>Le e gli alunni assistono in silenzio e, dopo la quarta scena, dicono se conoscono o meno il film. Il pubblico inizia con una descrizione di ciò che vede e ipotizza il film o l'evento rappresentato. In questa fase, il pubblico diventa attivo, in quanto spiega le proprie osservazioni e trae conclusioni. È importante che il gruppo che recita non risponda alle ipotesi del pubblico, ma attenda l'interpretazione corretta.</p> <p>L'insegnante può quindi chiedere alle e ai giocatori di rappresentare nuovamente ogni fotogramma per spiegarlo alla classe. Al pubblico viene insegnato come diventare critici nei confronti della performance e comprendere le tecniche per esprimere dei messaggi usando solo il corpo.</p> <p>Risultati di apprendimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Possibilità per la classe di mostrare le proprie conoscenze su qualsiasi argomento ● Pianificazione, discussione e performance ● Metodo del <i>process drama</i> ● Identificazione delle azioni chiave e del legame tra di esse ● Sviluppo del team ● Negoziazione del significato e identificazione delle priorità 	<p>È necessario uno spazio per le performance.</p> <p>Le formatrici e i formatori dovrebbero supportare la classe nella fase di preparazione, monitorare il loro operato, prestare ascolto e dare suggerimenti sui contenuti dei fermo immagine.</p>
---------	--	--

30 mins

Riflessione in classe

Al termine dell'attività, dedica 30 minuti di tempo a una riflessione collettiva. È importante mostrarsi come parte integrante del gruppo e ragionare insieme ad esso e non limitarsi a porre domande dall'esterno. Ricordati di stimolare il pensiero delle e degli studenti.

La città di pietra

Jeux Dramatiques e scrittura creativa

Età

Scuola secondaria (11–16 anni)

Pilastri etici: creazione collettiva, creazione di uno spazio di coraggio, generare un cambiamento

I *Jeux Dramatiques* sono un metodo teatrale che fa a meno dell'uso del linguaggio, permettendo di creare un nuovo mondo di ordini e prospettive. Le e i partecipanti scelgono e sviluppano i loro ruoli individualmente e poi li interpretano in una narrazione sotto la moderazione di un leader del gruppo. In tal modo, sperimentano liberamente espressioni non verbali, diventando così più abili ed espressivi. I *Jeux Dramatiques* offrono alle classi della scuola secondaria un approccio ludico a questioni essenziali della vita, quali l'intimità, l'isolamento e la solidarietà o come vivere l'amicizia, la comunità, le collaborazioni. La libera creazione di ruoli e la realizzazione di idee ludiche spontanee permette alle e ai giovani di superare i limiti delle loro possibilità espressive.

La scrittura creativa è stata utilizzata come strumento per arricchire il metodo dei *Jeux Dramatiques* al fine di stimolare il potenziale creativo e ispirare l'immaginazione. L'obiettivo della scrittura in gruppo è quello di sviluppare maggiore sicurezza linguistica e creatività per consentire alle e ai giovani di trovare le proprie forme di espressione. La combinazione di entrambi i metodi porta alla creazione di nuove prospettive in svariati modi.

Termini chiave

È possibile trovare le definizioni di questi termini nel glossario alla fine della Guida.

- *Jeux Dramatiques*
- Scrittura creativa

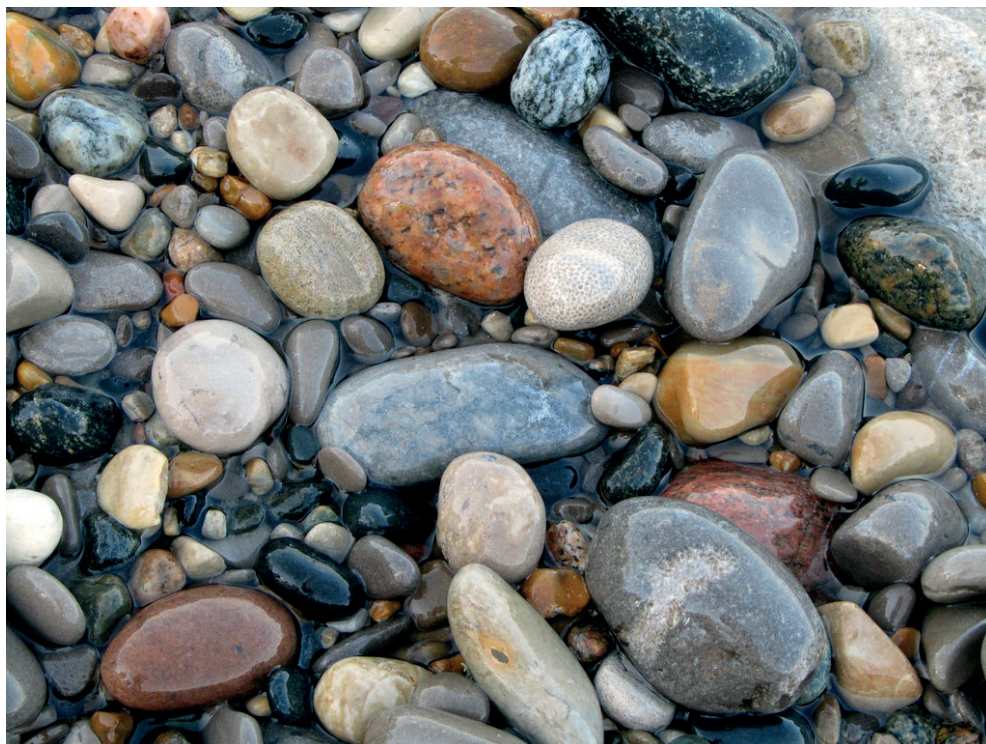
Risultati in termini di conoscenza

Quali conoscenze genera questa attività?

- Creazione di spazi di coraggio non giudicanti
- Competenze sociali ed emotive
- Competenze linguistiche e di scrittura
- Fiducia nelle persone giovani
- Accettazione delle diversità e delle differenze e ascolto di tutte le voci
- Creazione di una comunità in uno spazio non giudicante
- Divertimento, espressione di sé, sicurezza (benessere positivo)
- Compassione ed empatia, promozione di molteplici prospettive critiche
- Empowerment attivo e sviluppo dell'agentività

Quali conoscenze genera questo laboratorio?

Attraverso il metodo creativo dei *Jeux Dramatiques*, le e i giovani hanno la possibilità di imparare a risolvere i problemi, soprattutto quelli di gruppo, in quanto devono trovare una soluzione comune e collaborare per far sì che la storia funzioni e sia soddisfacente per tutte e tutti. Giocare insieme, interpretare un determinato ruolo ed essere consapevoli delle sensazioni che provano permette loro di comprendere i propri punti di forza, sviluppare una sana autostima e sentirsi sicuri all'interno di un gruppo. Inoltre, hanno l'opportunità di imparare a riconoscere le differenze e le somiglianze e a riflettere su sé stessi e su una situazione. In questo contesto, imparano anche a risolvere i conflitti.



Esempio di immagine da utilizzare nel laboratorio

Laboratorio 7: La città di pietra

3 ore

Fascia d'età: 11 anni

Aree di conoscenza

I *Jeux Dramatiques* sono un metodo creativo per recitare e collaborare in modo giocoso, allontanandosi per un po' dalla vita quotidiana. Questo metodo permette di conoscere persone, periodi storici, aree geografiche e argomenti didattici diversi in modo semplice, sviluppando al contempo abilità come l'autostima e la fiducia in sé stessi, che possono essere riutilizzate anche al di fuori della classe. I *Jeux Dramatiques* sono un ottimo modo anche per rafforzare le conoscenze pregresse già apprese durante le tradizionali lezioni scolastiche.

Cosa ti serve per il laboratorio

- Spazio per recitare (aula ampia o sala seminari)
- Oggetti di scena (scarpe, cappelli, vestiti, pietre, ecc.)
- Chiedere alla classe di portare delle pietre (se qualcuno se lo dimentica, la o il facilitatore può portarne altre)
- Carta e penne per l'attività di scrittura creativa

Aree curriculari coperte

Inglese, inglese come seconda lingua, lingue, studi storici e politici, geografia.

Attività extra

Dopo l'attività, chiedi ai membri della classe di mettere per iscritto le sensazioni provate durante la narrazione delle storie, come attività per sé stessi o compito a casa; discutetene il giorno dopo o nella lezione successiva.

La classe dovrebbe considerare le seguenti domande:

- Cosa vorrebbero che gli altri imparassero dalla loro storia?
- Che cosa comunica la storia/il processo di narrazione?
- Che cosa abbiamo imparato dalla storia?

Ognuno dovrebbe riflettere sulle sensazioni provate durante il processo di narrazione.

Programma del laboratorio

(3 ore)

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
5 min	<p>Introduzione all'ambientazione</p> <p>La narratrice/il narratore introduce la storia.</p> <p>"C'era una volta una pietra che qualcuno trovò nella piazza principale di una grande città. Questa città potrebbe essere ovunque: pensate al luogo in cui vorreste che si trovasse la pietra e cercate di immaginarne l'aspetto (può essere una città reale che avete già visitato o una città proveniente da un sogno o immaginaria in cui vorreste vivere). Cercate di visualizzare l'ambiente in cui è stata trovata la pietra, pensate a delle parole e/o immagini e condividetele con il gruppo. La città ha bisogno di aiuto, del vostro aiuto e dell'aiuto della pietra. Gli abitanti hanno perso la capacità di mostrare i propri sentimenti: nessuno sorride, nessuno piange, nessuno si arrabbia".</p>	<p>Prima del laboratorio, chiedi a tutte e tutti di portare in classe delle pietre da casa o raccolte per strada.</p> <p>Porta anche tu delle pietre nel caso in cui qualcuno se le dimenticasse.</p>
20 min	<p>Accedere alla storia</p> <p><i>Ora cerchiamo di concentrarci sulla pietra (una a scelta tra quelle portate dalla classe o dalla narratrice/narratore). Cosa ci fa la pietra in questa città? Perché la pietra è al centro della piazza principale e chi l'ha portata lì? Cosa prova la pietra e che aspetto ha? Perché proprio questa città? C'è un legame tra la città e la pietra? C'è qualcuno interessato alla pietra? Che aspetto ha la pietra?</i></p> <p>Invita ognuno a parlare in cerchio della propria pietra, presentarla alla comunità e dire dove l'ha trovata.</p> <p>A questo punto, il gruppo dovrebbe parlare della propria pietra immaginando di trovarsi nella piazza principale della città.</p> <p>Cosa c'è di speciale in questa pietra e qual è il suo legame con la città?</p> <p>Cosa succederà dopo? Cosa vorrebbero che accadesse? Cosa piace alla pietra? Perché e come potrebbe aiutare la città e i suoi abitanti?</p> <p>Alla fine, la classe mette le pietre su una coperta al centro del cerchio per mostrare quanto siano diverse tra loro. Questo permette di notare le differenze e accettare qualsiasi caratteristica speciale.</p>	

20 min	<p>Muoversi attraverso la storia</p> <p>La classe lavora in coppie e interpreta diverse situazioni: ad esempio, una persona pensa che la pietra sia molto preziosa, l'altra non la pensa allo stesso modo.</p> <p>OPPURE: una persona scopre che la pietra è un diamante e vuole venderla. Che rapporto ha con la pietra? Dovrebbe metterla in vendita?</p> <p>OPPURE: una persona vende la pietra. Come si sente?</p> <p>Sessione di riflessione in cui parlate insieme di ciò che le studentesse e gli studenti hanno provato mentre interpretavano i loro ruoli. Come si sono sentiti quando hanno venduto la pietra? Oppure, perché non l'hanno venduta?</p>	<p>Ricorda che nei <i>Jeux Dramatiques</i> non si può parlare!</p>
40 min	<p>Muoversi attraverso la storia tramite la scrittura – Attività di scrittura creativa</p> <p>Distribuisci a ognuno carta e penna.</p> <p>L'attività consiste nello scrivere qualcosa sulla pietra basandosi sull'esperienza di gioco vissuta in coppia. Ad esempio, puoi chiedere di scrivere un testo con 11 parole:</p> <p>Rossa la pietra fatta di ferro dura, porosa e, tuttavia, morbida</p> <p>Ognuno legge ad alta voce il proprio elaborato e le undici parole vengono ricollegate all'attività successiva (vedi sotto).</p>	<p>In questa fase, la scrittura libera aiuta a riflettere sull'esperienza appena vissuta e sui propri pensieri.</p> <p>Assicurati che alla fine della lezione i membri della classe portino il proprio testo a casa: in questo modo, si sentiranno orgogliosi di ciò che hanno scritto e potranno rileggere l'esperienza e riviverla.</p>

50 min	<p>Muoversi attraverso la storia tramite la recitazione – Attività <i>Jeux Dramatiques</i></p> <p>Ogni partecipante sceglie un ruolo (ad esempio, un essere umano fatto di pietra o un elemento sia duro che morbido). Quale ruolo potrebbe interpretare ogni partecipante nella storia della pietra in questa città senza sentimenti? Come potrebbe aiutare e perché?</p> <p>Quali sono i punti di forza e le qualità di ogni pietra/partecipante? Come e perché potrebbe contribuire alla situazione? Oppure, perché non può dare il suo aiuto? L'obiettivo è concentrarsi sui sentimenti e sulle capacità del gruppo.</p> <p>A questo punto, le e i partecipanti si vestono e costruiscono l'ambientazione. Dopodiché, cercano di recitare una storia sulla pietra della città che ha bisogno di aiuto.</p> <p>Gli abitanti hanno perso la capacità di mostrare i sentimenti: nessuno sorride, nessuno si arrabbia e nessuno è facile. Perché? È colpa della pietra? Che cosa rappresenta? Ogni partecipante si concentra sul proprio ruolo ideato nella sessione precedente.</p>	<p>Ricorda che nei <i>Jeux Dramatiques</i> bisogna recitare senza parlare! L'insegnante assume il ruolo di narratrice o narratore e descrive ciò che accade nella stanza durante la recita, tenendo sempre presente il ruolo individuale che ogni partecipante ha scelto per sé.</p> <p>Questo gioco potrebbe far emergere i sentimenti in classe: il risultato dipende sicuramente dalla capacità degli stessi di giocare insieme e di creare qualcosa di nuovo.</p>
20 min	<p>Andare oltre la storia – Riflessione in classe</p> <p>Raccogli le idee e le storie delle e dei partecipanti e descrivine la ricchezza e gli aspetti creativi, sottolineando l'importanza della comunità.</p> <p>Per un'ulteriore attività di riflessione, vedi l'attività extra descritta sopra.</p>	

La scuola zombie

Storytelling digitale

Età

Scuola secondaria (11–16 anni)

Pilastri etici: creazione collettiva, generare un cambiamento, creazione di spazi di coraggio

La realizzazione di film nelle scuole può favorire la creatività: le e i giovani assumono ruoli adatti ai loro interessi e collaborano come parte di un team in un ambiente di problem-solving, riuscendo a ideare, creare e produrre una storia per lo schermo.

La creazione di storie digitali permette anche sviluppare competenze comunicative più avanzate, consentendo alle e agli studenti di imparare a organizzare meglio le proprie idee, porre le domande giuste, esprimere le proprie opinioni e la propria individualità in modo più aperto e costruire narrazioni in grado di entrare in contatto con il proprio pubblico o con il resto della classe.

Poiché la tecnologia è sempre più onnipresente e accessibile e le basi della narrazione rimangono le stesse, grazie agli innumerevoli strumenti digitali a portata di mano, al giorno d'oggi è possibile creare la "magia" della narrazione digitale anche con un semplice smartphone, iPad o computer portatile.

Risultati in termini di conoscenza

Quali conoscenze genera questa attività?

- Creazione di spazi di coraggio non giudicanti
- Competenze sociali ed emotive
- Fiducia nelle persone giovani
- Accettazione delle diversità e delle differenze e ascolto di tutte le voci
- Creazione di una comunità in uno spazio non giudicante
- Divertimento, espressione di sé, sicurezza (benessere positivo)
- Compassione ed empatia, promozione di molteplici prospettive critiche
- Empowerment attivo e sviluppo dell'agentività
- Realizzazione di un cambiamento

Da ricordare

Il processo di produzione cinematografica consta di cinque step principali:

scrittura/ricerca, pre-produzione, produzione, post-produzione e distribuzione.

Scrittura/ricerca

1. Punto di vista

Qual è il punto principale della storia e qual è la prospettiva dell'autrice o autore?

2. "Dramatic question"

Si tratta della domanda chiave della storia, quella che mantiene viva l'attenzione e a cui sarà data risposta al termine della storia stessa.

3. Contenuto emozionale

I contenuti principali della storia devono essere narrati in modo da coinvolgere personalmente il pubblico.

4. Voci narranti

Un modo per personalizzare la storia e aiutare il pubblico a capire il contesto è utilizzare i dialoghi.

5. Il potere della colonna sonora

Musica o altri suoni che supportano e arricchiscono la storia.

6. Economia della selezione

Evitare di sovraccaricare il pubblico includendo nella narrazione solo il minimo indispensabile

7. Ritmo

Il ritmo della storia può essere lento o veloce.

In caso di storie semplici, è possibile scrivere le idee semplicemente come una serie di spiegazioni visive per creare una sceneggiatura efficace.

Pre-produzione

La pre-produzione è la fase di pianificazione in cui, tramite l'uso di diversi strumenti come gli storyboard, viene progettata e testata la sceneggiatura. In questa fase vengono assegnati diversi ruoli alle e ai studenti e viene creata una lista di attività da portare a termine entro le scadenze.

Produzione

La classe inizia le riprese utilizzando le telecamere e regolando le luci, la fotografia e l'audio. L'allestimento della scenografia aiuta a sviluppare diverse competenze di alfabetizzazione digitale che includono l'uso effettivo di dispositivi tecnici, quali smartphone, tablet, computer e desktop, ai fini della comunicazione, espressione, collaborazione e advocacy. Inoltre, mostra come mettere insieme le diverse componenti della pianificazione, come la sceneggiatura e gli storyboard. L'obiettivo del team è collaborare verso una visione comune.

Post-Production

Nella fase di montaggio tutte le scene filmate vengono accorpate utilizzando strumenti specifici per dare coerenza al film e costruire un significato. Questa fase prevede l'aggiunzione dell'audio ed di altri elementi opzionali, come le animazioni e gli effetti speciali. La o il regista si assicura di raggiungere gli obiettivi prefissati mettendosi nei panni del pubblico.

Distribuzione

In questa fase, la classe viene a conoscenza delle diverse attività promozionali, come le pubbliche relazioni, la pubblicità e la distribuzione. L'uso di piattaforme social facilmente accessibili, come YouTube e Vimeo, permettono di ottenere numerose visualizzazioni. Le attività di pitching, vendita e promozione sono competenze essenziali nel mondo dello spettacolo.

Creare storie genera nelle studentesse e negli studenti un senso di agentività e responsabilità che può ispirare un processo di ricerca a 360 gradi, indipendentemente dall'argomento trattato. Il processo di apprendimento, finalizzato alla creazione di una storia, è quindi contestualizzato e avviene in modo del tutto naturale. Il processo di scrittura può essere alimentato dalla creatività di ognuno, ad esempio durante la ricerca o la narrazione di storie personali.

Pubblicando le storie su delle piattaforme online, come YouTube o Vimeo, le e gli studenti hanno l'opportunità di condividere il loro lavoro con le e i coetanei e acquisire la preziosa capacità di critica e autocritica. Queste attività sono fondamentali per lo sviluppo dell'intelligenza emotiva e dell'apprendimento sociale.



Laboratorio: Scuola zombie

120 minuti

Fascia d'età: 11 anni

Aree di conoscenza

Collaborazione, storytelling, film, gioco di ruolo, pensiero critico.

Cosa ti serve per il laboratorio

Un'aula

Post-it

Copie della "storia dell'insegnante"


Aree curriculari coperte

Dramma, arte, inglese, storia e lingue straniere.

Programma del laboratorio

(2 ore)

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
15 min	<p>Introduzione:</p> <p>la classe si riunisce in cerchio.</p> <p>Attività preparatoria generale: stretching e gioco dello specchio in coppie.</p> <p>Le e i partecipanti ritornano in cerchio, si stendono con la schiena sul pavimento e si rilassano.</p> <p><i>Chiudete gli occhi e ascoltate i suoni dell'aula e qualsiasi altro suono proveniente dall'esterno. Cercate di individuare quanti più suoni possibili. Avete tre minuti. Riproducete questi suoni con la vostra voce e il vostro corpo. Collaborate per creare un'immagine sonora.</i></p> <p>Le e gli alunni aprono gli occhi e si siedono per parlare dei suoni e condividere le loro impressioni su di essi e sulla loro origine.</p> <p>È possibile menzionare eventuali storie deducibili o rievocate dai suoni. Incoraggia il gruppo a condividere queste riflessioni.</p> <p>I membri della classe si alzano in piedi e iniziano a camminare nell'aula lasciando spazio agli altri, ma senza coinvolgerli. Camminano nello spazio senza parlare e cambiano continuamente direzione, ascoltando la guida e i suggerimenti dell'insegnante.</p> <p>Guida:</p> <p><i>Camminate nello spazio di fretta, lentamente, con entusiasmo, come se foste in ritardo, ma senza correre. Immaginate di essere sulla luna, nell'acqua, nel cielo, di fluttuare nello spazio. Camminate come una bambina di tre anni, come sua madre, come sua nonna. Camminate come un fantasma, come uno zombie.</i></p>	

15 min	<p>Introduzione dell'argomento</p> <p>Ricreare lo spazio: il gruppo riporta l'aula alla sua conformazione originale.</p> <p><i>Che cos'è un'aula? Che significato ha per voi?</i></p> <p><i>Trovate il vostro spazio nell'aula. Dove volete sedervi? Ricreate l'arrivo a scuola ed entrate in classe. Fatelo di nuovo. Entrate nello spazio e sedetevi al vostro banco. Come vi sentite?</i></p> <p><i>Che tipo di giornata prevedete? Quante ore al giorno passate in questo edificio? Dove sono ora i vostri cari? Dove sono i vostri amici? Dov'è l'insegnante di classe oggi?</i></p> <p>La classe resta seduta e l'insegnante osserva.</p> <p>Spegnete tutte le luci.</p> <p><i>Ora parliamo un po' dello spazio. Com'è cambiato? Come vi sentite? Riuscite a sentire dei suoni?</i></p> <p>Accendete le luci. Discutete.</p> <p><i>E se vi dicessi che oggi non uscirete da scuola all'ora consueta?</i></p> <p><i>E se vi dicessi che dovrete rimanere qui stanotte?</i></p> <p><i>Cosa dovrebbe succedere perché ciò accada?</i></p> <p>Discutete.</p>	
--------	--	--

20 min	<p>Ora racconta la storia dell'insegnante:</p> <p><i>Che mattinata pazzesca. La baby-sitter non si è presentata. Per fortuna oggi David era a casa e ha potuto sostituirla. Il traffico era pazzesco. Ho lasciato la macchina e ho percorso l'ultimo tratto a piedi per arrivare in orario. Sono andata direttamente in classe. Ho aperto la porta, ho fatto entrare alcuni bambini e sono andata al distributore per un caffè.</i></p> <p><i>Quando sono tornata in aula c'era una tale confusione. I bambini, arrivati da poco, erano agitatissimi e gridavano.</i></p> <p><i>"Mi hanno morso. Liam Broadbent mi ha morso, maestra. Sono stata aggredita fisicamente! Sto sanguinando! Non ho fatto nulla, maestra. Sono stata attaccata senza motivo".</i></p> <p><i>Cercai di calmare la mia alunna. Fu allora che notai quanto fosse grave la ferita.</i></p> <p><i>Decisi di portarla immediatamente in infermeria per far controllare la ferita.</i></p> <p><i>"Non voglio andarmene, maestra. Liam è ancora là fuori".</i></p> <p><i>Fu in quel momento che si verificò la prima convulsione... la bambina mi fissava, con sguardo muto... cercava di chiamarmi... giaceva sul pavimento dell'aula, senza riuscire a respirare. Poi il silenzio.</i></p> <p>Metti in pausa il racconto e dividi la classe in gruppi.</p> <p><i>Ecco una copia della storia per voi.</i></p> <p><i>Voglio che ne parliate in gruppo.</i></p> <p><i>Immaginate di essere una o uno degli alunni che hanno assistito alla scena.</i></p> <p><i>Raccontate la storia dal punto di vista delle e dei testimoni. Che cosa avete visto?</i></p> <p><i>Collaborate per presentare ciò che è accaduto in classe quella mattina.</i></p> <p>Dai alla classe 15 minuti per discutere e riflettere in gruppo.</p>	Preparati a dare suggerimenti e istruzioni.
--------	---	---

20 min	<p>La classe si ricompone.</p> <p><i>Con l'attività di oggi recheremo e svilupperemo diverse idee per una storia.</i></p> <p><i>Sono molto orgogliosa/o delle vostre idee.</i></p> <p><i>La classe mostra ciò che ha creato. Ogni gruppo decide il punto dell'aula in cui rappresentare la scena e dove si troverà il pubblico.</i></p> <p><i>Parla delle diverse versioni di una storia e condividi i tuoi pensieri con gli altri, i quali possono a loro volta esprimersi. Poni le seguenti domande a supporto della storia:</i></p> <p><i>Cosa sta succedendo a scuola?</i></p> <p><i>Cosa è successo quel giorno?</i></p> <p><i>Cos'è accaduto dopo?</i></p> <p>La classe lavora in gruppi per 10 minuti e riflette sulle tre domande.</p> <p>Annota le idee che ti piacciono su dei post-it e attaccale alla parete.</p>	<p>È importante che dopo ogni performance ogni gruppo riceva un feedback da parte della formatrice o formatore e dagli altri gruppi. È un'occasione per convalidare il proprio operato, criticarlo, suggerire cambiamenti, evidenziare le potenzialità e rafforzare la cultura dello spazio di coraggio che la classe sta cercando di creare.</p>
--------	---	---

30 min

Riunisci la classe e chiedi a ciascun gruppo di presentare a turno il proprio operato.

Discutete.

Riunitevi in cerchio.

Immaginate di avere la possibilità di presentare la vostra idea a una casa cinematografica.

Cosa direste in una frase? Condividete le vostre proposte.

Questo processo dev'essere incoraggiante e aperto e permettere a ognuno di esprimersi.

Facilita una discussione sulle idee e sugli scenari proposti.

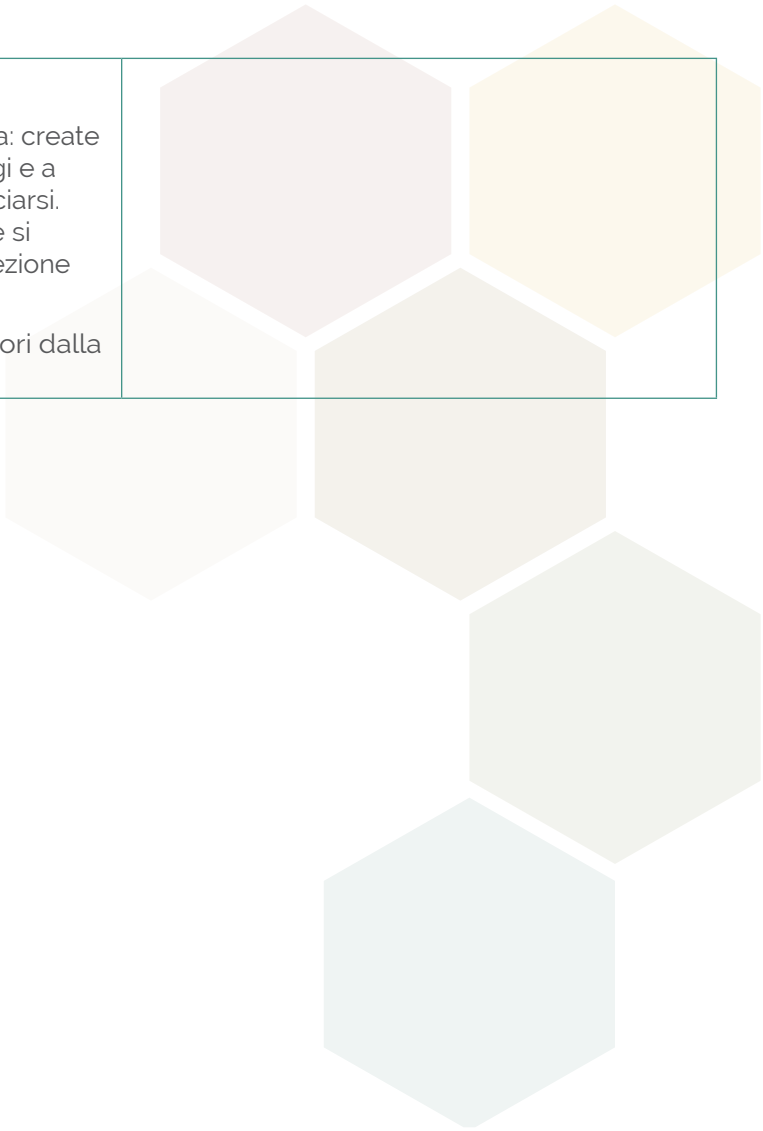
Introduci l'idea di realizzare un film in classe. Di cosa avete bisogno? Spiega brevemente il processo di produzione cinematografica ponendo l'accento sulle diverse fasi. Parla dei diversi ruoli e responsabilità (puoi utilizzare dei post-it): attrici e attori, responsabili di camera, responsabili del suono, scenografi, costumiste/i, truccatrici e truccatori, location manager, compositrici e compositori o addetti al sound design, regia e montaggio.

A partire da oggi realizzeremo un film. Io sono il produttore cinematografico e ho deciso di commissionarvi un film dal titolo "Scuola zombie". È la storia di un gruppo di giovani che cercano di sopravvivere insieme a un'invasione zombie a scuola.

Il processo creativo è appena iniziato. Vorrei che pensaste a come integrare nel film le numerose storie che avete creato oggi. Siamo ancora alla fase di ideazione; il prossimo passo è scrivere il copione.

Nelle prossime settimane lavoreremo su diverse idee. La prossima volta ci concentreremo sugli zombie: come si muovono? Sono veloci? Cosa vogliono? Chi o cosa sono? Che aspetto hanno? Da dove vengono?

Sottolinea l'importanza del lavoro di squadra e della pianificazione.



20 min	<p><i>Conclusione</i></p> <p>Lavorate sull'avanzamento della storia: create uno storyboard, pensate ai personaggi e a come le loro storie potrebbero intrecciarsi. Prendete ispirazione dagli oggetti che si trovano nell'aula. Come è iniziata l'infezione zombie?</p> <p>Cosa sta succedendo nel mondo fuori dalla scuola?</p>
--------	--

Glossario delle parole chiave

Accesso: possibilità di usufruire dei servizi scolastici.

Scrittura agentiva: lo scopo di questo approccio è garantire il coinvolgimento delle e degli alunni nel processo di scrittura. Invece di sentirsi dire cosa e come scrivere, ognuno può scegliere per sé e, grazie alla possibilità di scelta e al sostegno della comunità, sperimentare il brivido della creazione. Come dimostrato dai membri del team ArtED nel progetto di ricerca condotto in piccola scala su studentesse e studenti dagli 8 agli 11 anni, l'uso della scrittura "agentiva" risulta sofisticato, innovativo e stimolante dal punto di vista dell'immaginazione (Dobson and Stephenson, 2017).

Spazio di coraggio: il termine, utilizzato in contesti di apprendimento, deriva dall'educazione alla giustizia sociale, il cui obiettivo è quello di rendere le scuole inclusive e curarsi delle differenze e degli squilibri di potere derivanti dalla presenza di diversi contesti sociali nelle aule scolastiche.

Apprendimento collaborativo (collegato al team-building): tipo di apprendimento in cui ogni individuo apporta le proprie competenze nel gruppo. Questo approccio permette di sviluppare competenze trasversali e condividere conoscenze ed esperienze.

Comunicazione: processo tramite il quale gli esseri umani si scambiano e condividono informazioni, generalmente in forma verbale o scritta.

Comunità di scrittrici e scrittori: comunità in cui tutte e tutti scrivono, incluso il corpo insegnante. I membri della comunità condividono il loro lavoro con gli altri e ricevono feedback costruttivi che li aiutano a rielaborare e migliorare i propri testi, stimolare nuove idee e riflettere sul proprio operato. Per costruire una comunità di scrittrici e scrittori che funga da spazio di coraggio ci vuole del tempo; talvolta, soprattutto all'inizio, alcune persone potrebbero voler condividere il proprio lavoro con un solo membro della comunità prima di acquisire maggiore sicurezza. Per saperne di più sulla costruzione di una comunità di scrittrici e scrittori in classe, ti suggeriamo di leggere questo libro di Teresa Cremin e Debra Myhil scritto nel 2012.

Scrittura creativa: tipo di scrittura volta a sviluppare e stimolare le competenze linguistiche e creative al fine di esprimersi al meglio.

Pensiero critico: processo che consiste nel commentare delle informazioni o una data situazione per innescare una reazione o opinione.

Diversità: insieme di persone con tratti e caratteristiche diverse.

Teatro e creazione di storie: l'obiettivo primario di questa attività è creare una storia in modo collaborativo. Le e i partecipanti creano e analizzano delle storie utilizzando diversi approcci, come la scrittura, l'arte, la danza o la musica.

Worldbuilding teatrale: questa tecnica pedagogica si basa sulla creazione di mondi fittizi in cui le e i bambini sono chiamati a collaborare e costruire insieme un futuro democratico stabilendo regole proprie. Il worldbuilding teatrale si serve di diverse metodologie creative, come il teatro, la narrazione, la performance, la scrittura e le arti visive. In particolare, occupano un ruolo

centrale l'esplorazione "giocosa" di problematiche di vita reale e l'indagine critica all'interno del contesto fittizio, in cui le e i partecipanti ricercano soluzioni sociali diventando così degli agenti del cambiamento. Attingendo dalla ricerca empirica, questo approccio educativo è supportato da otto disposizioni di creatività e benessere e competenze trasferibili del 21° secolo (Stephenson, 2022).

Il worldbuilding pone in primo piano l'oralità, la comunicazione, le abilità di pensiero critico, l'alfabetizzazione emotiva e la co-agentività. Le e i partecipanti possono svolgere le attività sia all'interno che all'esterno del contesto fittizio: nel primo caso, utilizzano diverse tecniche drammatiche per indagare le motivazioni e i retroscena dei personaggi, mentre nel secondo caso riflettono, discutono o re-immaginano determinati eventi o analizzano degli aspetti della narrazione. Lavorando in un unico gruppo o in più gruppi, la classe reimmagina gli eventi per creare una nuova storia e ognuno condivide la propria e interpreta quella degli altri. Questo processo di co-creazione permette loro di vivere la storia da diversi punti di vista: come pubblico, da attrici/attori e come scrittrici/scrittori. Questo approccio pedagogico ha l'obiettivo di fornire alle classi gli strumenti per generare un cambiamento immaginario tramite la risoluzione di problemi sociali e la compassione attiva.

Esclusione: l'atto di essere esclusi dalla scuola per scopi disciplinari o di avere negato l'accesso a un'opportunità, evento o lezione.

EduLARP: gli EduLARP (Educational/Edu + Live Action Role Playing/LARP) sono giochi di ruolo live-action utilizzati per impartire contenuti didattici o pedagogici prestabiliti. Questa metodologia per scopi educativi (Edu) è orientata all'azione.

Fantasia: tipo di storia o letteratura ambientata in un mondo immaginario che spesso coinvolge miti tradizionali e creature magiche e talvolta concetti o eventi del mondo reale.

Scrittura libera: alcune attività di scrittura sono descritte come "libere". In una scrittura libera, di solito l'insegnante dà istruzioni minime alla comunità di scrittrici e scrittori e stabilisce un limite di tempo rigoroso per la scrittura. Le e i partecipanti sono incoraggiati a scrivere tutto ciò che viene loro in mente senza staccare la penna o la matita dal foglio. Questo approccio riconosce che la scrittura creativa è innanzitutto intuitiva e cerebrale: le idee spesso provengono dal subconscio e vengono trasformate dal processo di scrittura.

Fotogramma: scena teatrale specifica in cui gli individui si immobilizzano per rappresentare un evento o immagine specifica tramite il corpo e la postura.

Fermo immagine: creazione collettiva di immagini tramite l'uso del corpo per rappresentare una situazione, un momento importante o un tema. Questo approccio permette alle e ai bambini di riflettere sui dettagli, sui significati e sulla comunicazione non verbale.

Inclusione o educazione inclusiva: tipo di educazione basata su concetti, modelli e processi focalizzati sul pari accesso e partecipazione all'apprendimento per tutte e tutti i bambini, indipendentemente da genere, competenze, disabilità, provenienza, religione, sessualità, stato socioeconomico o qualsiasi altro fattore di diversità.

Scuole inclusive: scuole che intraprendono un percorso di inclusione o di educazione inclusiva e che si impegnano nella promozione di una pedagogia inclusiva.



Jeux Dramatiques: tecnica teatrale che non prevede l'uso della parola.

Mappatura: creazione di una mappa dell'ambientazione di una storia o situazione. È possibile svolgere questa attività in gruppo utilizzando ampi fogli di carta, oppure ricreando un'ambientazione attaccando dei post-it in diversi punti dell'aula. È necessario del tempo per esplorare e condividere le diverse idee del gruppo.

Narrazione: attività di storytelling in qualità di personaggio fittizio e non, volta a trasmettere informazioni e impostare la scena.

Risoluzione dei problemi: in ambito educativo, le classi sono incoraggiate a utilizzare questa tecnica (problem-solving) come strumento per trovare soluzioni ai conflitti o a questioni complesse.

Riscrittura: non esiste al mondo una sola autrice o autore affermato la cui opera non sia stata sottoposta a un processo di rielaborazione. Questo perché non è possibile scrivere un testo fantasioso e di qualità al primo colpo. Nessuno è così bravo! Sorprendentemente, però, molte e molti studenti faticano a rielaborare i loro scritti, al di là delle modifiche tecniche all'ortografia, alla punteggiatura e alla grammatica. Il primo passo per imparare a rielaborare un testo è condividerlo con una comunità e stimolare i feedback. Inizialmente, le opinioni altrui potrebbero sembrare ostili, ma alla fine i membri della comunità arriveranno a considerarle come un bene molto prezioso. Come lettrici e lettori, i membri della comunità possono mantenere il giusto distacco per aiutare la scrittrice o lo scrittore a riflettere su quali parti funzionano e quali potrebbero essere migliorate. Questo aiuta a fare una rielaborazione più radicale di quella che viene solitamente incoraggiata nelle scuole, e che includa, ad esempio, un cambiamento del punto di vista narrativo, lo sviluppo di personaggi e la creazione di maggiore tensione.

Role on the wall: sagoma dell'omino di pan di zenzero su un foglio di carta per comprendere meglio un personaggio. Le e i bambini scrivono dei fatti che sanno essere veri all'interno della figura e alcune domande al di fuori di essa. Questa tecnica può essere utilizzata anche su larga scala realizzando una sagoma di dimensioni reali (ad esempio disegnando i contorni di una o un bambino su un cartellone). La classe dà il proprio contributo scrivendo delle riflessioni sul personaggio nella parte alta del corpo, le emozioni che provano nella parte bassa e, intorno alla figura, alcune domande, punti di vista o citazioni di qualcuno che conosce il personaggio.

Autoapprendimento: processo attivo in cui le e gli studenti hanno il pieno controllo di ciò che imparano e delle modalità.

Teatro di narrazione: tecnica teatrale focalizzata sulla caratterizzazione dei personaggi e su una più chiara comprensione della trama e della struttura di un'opera di finzione attraverso l'uso di svariati mezzi, quali il corpo, i gesti, le espressioni facciali e la voce. Inoltre, si crea un forte legame tra coloro che recitano e il pubblico, poiché i primi si rivolgono direttamente al secondo. Il teatro di narrazione implica l'uso di opere di fantasia o fiabe adattate per il palcoscenico e la scrittura di un copione, che è un'attività interessante da far svolgere alle classi. Le studentesse e gli studenti hanno quindi l'opportunità di recitare in una rappresentazione teatrale in cui ogni partecipante è sia personaggio che narratrice o narratore. L'ambientazione dello spettacolo è molto semplice e non necessita di una scenografia o un palcoscenico. Il teatro di narrazione può essere rappresentato praticamente ovunque.

Insegnante come scrittrice o scrittore: affinché si sviluppi una vera e propria comunità di scrittrici e scrittori, è estremamente importante che anche l'insegnante scriva per e con la classe. Inizialmente potrebbe risultare complicato: il processo di scrittura è infatti ingannevole e confusionario, pieno di paure, false partenze e dubbi su sé stessi. Tuttavia, la ricerca mostra che scrivere insieme alle proprie classi aiuta a neutralizzare le tradizionali dinamiche di potere tra insegnante e discente e offre la possibilità all'insegnante di condividere i propri processi di scrittura con la classe. Ciò dà un'impalcatura alle e agli alunni, in particolare nella fase iniziale.

Insegnante come narratrice o narratore: tutte e tutti gli insegnanti sono narratori. Nella costruzione del mondo drammatico, questa strategia consente all'insegnante di spostare abilmente la propria posizione di potere, inquadrare la direzione dell'apprendimento, raccontare e intrecciare le narrazioni delle e dei bambini e del contesto drammatico. Fornisce una direzione ludica all'apprendimento e può essere usata per creare uno spazio di coraggio. Questa tecnica è legata al ruolo dell'insegnante e può essere utilizzata per amplificare e sfidare le prospettive.

Lavoro di squadra: la capacità di lavorare con gli altri tramite la cooperazione e la comunicazione per raggiungere un obiettivo comune (Baker, Salas, King, Battles & Barach, 2005; Ballangrund et al., 2017).

Diario dei pensieri: spazio libero di scrittura, disegno e riflessione. Le e i giovani sono incoraggiati a tenere dei diari di pensiero per raccogliere le loro idee o rispondere all'esperienza della storia. I diari non sono visti come quaderni formali per la valutazione da parte dall'insegnante, ma come spazi privati e sicuri da utilizzare e condividere in qualsiasi momento della sessione. Le ricerche condotte dalle e dai colleghi di Arted hanno dimostrato che questi diari possono realmente fungere da spazi sicuri per le classi (Stephenson, 2001). Anche il corpo docente è incoraggiato a tenere un diario dei pensieri.

Diario dei pensieri come spazio di coraggio: è molto importante che le attività di scrittura di questi laboratori siano considerate attività separate rispetto a quelle che si svolgono durante le lezioni quotidiane. Ciò serve per garantire che i membri della comunità vedano la loro scrittura come propria e non come qualcosa che sarà sottoposto alla valutazione dell'insegnante. Per facilitare questo processo, suggeriamo ai membri della comunità di utilizzare i diari dei pensieri cartacei o elettronici, ovvero "spazi di coraggio" in cui le scrittrici e gli scrittori rielaborano le proprie idee senza paura di essere giudicati. I diari non vanno quindi valutati e, a seconda dell'autrice o autore, possono essere ordinati e strutturati, oppure disordinati e caotici, pieni di disegni e scarabocchi, cancellature e idee scartate.

Riferimenti e risorse:

Introduzione

Ali, D., 2017. Safe spaces and brave spaces. *NASPA Research and Policy Institute*, 2, pp.1-13

Dobson, T., and Stephenson, L. (2022) A trans-European perspective on how artists can support teachers, parents and carers to engage with young people in the creative arts, 36(6), pp.1136-1350. *Children & Society*. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/chso.12580>

Stephenson, L., Thorkelsdóttir, R., Dunbar K.L., Karameris, K., Jónsdóttir, J., 2023. Creative Pedagogy as a Practice of Resistance: Charting Artist Educators' practices within trans-European Education Policy. *JasED*

Stephenson, L., 2023. Collective creativity and wellbeing dispositions: children's perceptions of learning through drama. *Thinking Skills and Creativity*, p.101188. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101188>

La maschera di pietra

Studi su piccola scala sull'uso del dramma da parte del corpo docente per scopi di benessere e co-agentività:

Stephenson, L., 2023. Collective creativity and wellbeing dispositions: children's perceptions of learning through drama. *Thinking Skills and Creativity*, p.101188. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2022.101188>

Stephenson, L. and Dobson, T., 2020. Releasing the Socio- Imagination: Children's voices on Creativity, Capability and Mental Wellbeing. *Support for Learning*. 35(4). <http://doi.org/10.1111/1467-9604.12326>

Stephenson, L., Daniel, A. and Storey, V., 2022. Weaving critical hope: story making with artists and children through troubled times. *Literacy*, 56(1), pp.73-85. <http://doi.org/10.1111/lit.12272>

Studio incentrato sugli spazi di coraggio sicuri e sulla pedagogia basata sulle arti creative:

Stephenson, L., Arede, A., Ali, J., Dobson, T., 2023. Story Making as a practice of wilful belonging. Co-creating a novel with British-Pakistani girls in Primary School (2023). *Research in Drama Education*

Chi è l'esperta/o? Fammi una domanda!

[Social justice education Brave space](#)

Brave space:

Safe Spaces, Brave Spaces: Diversity and Free Expression in Education, Book by John Palfrey

From Safe Spaces to Brave Spaces: A New Way to Frame, Brian Addo und Kristie Clemens 2013

mitkollektiv toolkit:

<https://mitkollektiv.de/en/reimagine-now/#toolkit>
mitkollektiv german speaking resource list: https://docs.google.com/document/d/1ar-mPVOhwsBOt_R4xmPpvQGpfyPxVN4fK9_-MX-MzwV8/edit

Platzfürdiversitaet glossary:

<http://www.platzfuerdiversitaet.org/1/glossar.html>

Brave Space:

https://vimeo.com/548442294?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=138159670

Zeit für Vermittlung: <https://www.kultur-vermittlung.ch/zeit-fuer-vermittlung/v1/?m=1&m2=4&lang=d>

Action

Hanna Arendt, The Human condition, University of Chicago Press. Chapter 5

Or in German:

https://moodle.europa-uni.de/pluginfile.php/306737/mod_resource/content/1/Arendt%20-%20Vita%20activa%20-%20S.%20244-286.pdf

Unlearning:

Ariella Aisha Azoulay, *Potential History; Unlearning Imperialism*. pp.15-30

Unlearning Whiteness, <https://unlearningwhiteness.cargo.site>

La vita delle pietre

Teresa Cremin and Debra Myhill's book, written in 2012

However, research shows that teachers writing with their class helps both to neutralise the traditional power dynamics between a teacher and their students and to give the teacher a chance to share their writing processes with their students

As members of the arted team demonstrated in a small-scale research project with 8 to 11 year old students, the resulting agentic writing is sophisticated, innovative and imaginative.

Dobson, T. and Stephenson, L. (2019) "I think it fits in": Using Process Drama to Promote Agentic Writing with Primary School Children. *Literacy*. 53(2), pp.69-76. Available online from: <http://dx.doi.org/10.1111/lit.12145>.

Dobson, T. and Stephenson, L. (2017) Primary Pupils' Creative Writing: Enacting Identities in a Community of Writers. *Literacy*. 51(3), pp.162-168. Available online: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/lit.12118>

Le Divinità della Natura e lo Stregone

Giocare o non giocare: EduLARP in contesti curriculari https://www.youtube.com/watch?v=Afz712_o2

Cos'è un EduLARP (per insegnanti): <https://www.youtube.com/watch?v=hAjLQNwPa8s>

Esempio dell'uso della metodologia EduLARP nelle scuole danesi (per le classi): <https://www.youtube.com/watch?v=SXBLx0ZjsTY>

L'uso degli EduLARP nella narrazione (il file può essere tradotto tramite Google Traduttore) <https://nordiclarp.org/2015/03/04/learning-by-playing-larp-as-a-teaching-method/>

Il viaggiatore – Teatro di narrazione

annveig Björk Thorkelsdóttir (2022) 'In drama you can be anything ...': student perspectives on drama teaching and school performance in Icelandic compulsory education, *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, DOI: 10.1080/13569783.2022.2116976

Thorkelsdóttir, R. B., & Jónsdóttir, J. G. (2022). Performative inquiry: To enhance language learning. Í L. Krogh, A. Scholkmann, & T. Chemi (Útg.), Performance and Performativity (8 ed., Bindi IV, bls. 43-63). (The Pedagogy of the Moment: Building Artistic Time-Spaces for Critical-Creative Learning in Higher Education; Bindi IV, Nr. 8). Aalborg University Press

Fuori dagli schemi

<https://www.inclusiveschools2.net/>

La città di pietra

Marion Seidl-Hofbauer (ed.): Theater Spielen, Jeux Dramatiques, Cologne 2016. www.jeux.at

Photo credits

Cover – Photo by USGS on Unsplash; Photos 1, 2 – Clara Amit, Israel Antiquities Authority; Photo 6 – Tama66, retrieved from PIXNIO (License: Free to use CC0); Photo 11 – "Stones" by rkramer62 is licensed under CC BY 2.0.