

Guida per la scuola primaria



Erasmus+

www.arted-eu.org
@ArtedEu



Indice

Introduzione

3

Attività

6

Gummy e Haki fanno visita allo zio Stone

6

Mappa creativa

16

Il tunnel

22

La pietra solitaria

32

Divinità della Natura

37

Apprendimento basato sulla body percussion

43

Le meraviglie del cinema

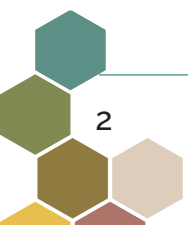
50

Glossario

56

Riferimenti e risorse

60



Introduzione

Benessere e arti creative: 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 fondamentale per esprimersi e scoprire nuove prospettive sulle relazioni tra le persone e con il mondo che 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 specializzati nell'arte a giovani dai 5 ai 16 anni, fornendo opportunità di apprendimento creative e stimolanti nel contesto scolastico. In questo modo, tale iniziativa permette 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 delle artiste e degli artisti?

Ciascuna guida è nata dalla collaborazione tra 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 descritti in questa guida 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. Ogni laboratorio si serve di un oggetto di uso quotidiano come punto di partenza del percorso 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). 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.

Pratiche artistiche: principi etici

1. Creazione di "spazi di coraggio"¹

- a. Fidarsi delle e dei giovani.
- b. Abbracciare la diversità e la differenza per ascoltare tutte le voci.

¹ In linea con la ricerca (Ali, 2017), si è scelto di utilizzare l'espressione "spazio di coraggio" in riferimento ai numerosi rischi che si corrono nell'apprendimento e alla necessità di grande impegno per raggiungere un'educazione equa.

- c. Creare una comunità in uno spazio non giudicante.
- d. Riconoscere storie ed esperienze individuali e il modo in cui queste ultime potrebbero influenzare lo spazio.

2. Creazione collettiva

- a. Creazione 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. Riconoscere l'impatto che l'azione collettiva può avere sull'esperienza individuale (quali voci vengono 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 ricollegano le guide al più ampio contesto curricolare e normativo?

Come mostrato nell'analisi, le politiche UE sulle arti creative variano significativamente da un Paese partner all'altro. 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 tramite un approccio **adattato** al curriculum e sfruttando l'esperienza professionale come ulteriore fonte di conoscenze. I laboratori si ricollegano a diverse materie scolastiche, tra cui lettere, lingue e scienze, offrendo così un'opportunità unica per l'apprendimento interdisciplinare. Inoltre, 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. L'obiettivo principale delle guide è quello di reintegrare le arti creative nei programmi curricolari.

I sei laboratori descritti in questa guida si rivolgono a giovani dai 5 agli 11 anni. Le pedagogie utilizzate attingono a una serie di forme d'arte; tuttavia, ogni laboratorio si concentra su una in particolare. L'elenco riportato qui sotto mostra la principale forma d'arte trattata in ogni workshop e aiuta a identificare quello più adatto alle esigenze specifiche delle classi.

Panoramica dei laboratori:

1. **Gummy e Haki fanno visita allo zio Stone** (teatro sonoro, giochi di ruolo e approcci performativi).
2. **Mappa creativa** (giochi di ruolo, storytelling e approcci performativi)
3. **Il tunnel** ("worldbuilding" teatrale o apprendimento basato sul teatro)

- 
4. **La pietra solitaria** (Jeux Dramatiques: metodo teatrale senza l'uso del linguaggio verbale)
 5. **Divinità della Natura** (giochi di ruolo, storytelling, disegno e approcci sensoriali)
 6. **Apprendimento basato sulla *body percussion*** (partecipazione, uguaglianza e musica)
 7. **Le meraviglie del cinema** (storytelling digitale)

Gummy e Haki fanno visita allo zio Stone

In questo laboratorio vengono utilizzati i giochi di ruolo, il teatro educativo, la narrazione e gli approcci performativi.

Mappa creativa

Questa attività utilizza i giochi di ruolo, la narrazione e la performance teatrale per aiutare le e i giovani a risolvere i problemi in modo collaborativo e prendere coscienza del processo di creazione di conoscenza².

Il tunnel

Questo laboratorio si basa sul cosiddetto "worldbuilding"³ (creazione di un mondo immaginario) e mira ad aiutare le e i giovani a sviluppare un senso di sé, praticare la compassione attiva e intraprendere azioni creative specifiche in modo collettivo. Alcune delle forme d'arte utilizzate in questo laboratorio sono lo storytelling, il disegno, la scrittura libera e le arti espressive.

La pietra solitaria

Utilizzando i Jeux Dramatiques⁴, questo laboratorio ha l'obiettivo di aiutare le persone giovani a esprimere sé stesse senza utilizzare la comunicazione verbale e attraverso la creazione libera di ruoli, nonché sviluppare competenze sociali, emotive e di scrittura.

Le Divinità della Natura

In questa attività l'apprendimento sensoriale svolge un ruolo centrale in quanto stimola le e i partecipanti a usare la loro immaginazione e fantasia per risolvere i problemi in modo collettivo e agire insieme. Alcune forme d'arte utilizzate sono la scrittura creativa e il disegno.

Apprendimento basato sulla *body percussion*

Questo laboratorio utilizza approcci di "body work" e musica per creare uno "spazio di coraggio" in cui le e i giovani possano partecipare attivamente e divertirsi sviluppando un senso di comunità e fiducia in sé stessi.

Le meraviglie del cinema

Questa attività si basa sullo storytelling digitale: tramite il processo di produzione cinematografica, le e i partecipanti assumono ruoli adatti ai propri interessi e collaborano come membri di un'unica squadra al fine di sviluppare competenze di risoluzione dei problemi.

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

3 Il worldbuilding teatrale include la scrittura libera, le arti visive, il suono e la narrazione.

4 La tecnica dei Jeux Dramatiques comprende anche la scrittura creativa.

Gummy e Haki fanno visita allo zio Stone

Cairn 1 – Teatro sonoro

Età

Scuola primaria (6–11 anni)

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

Il dramma è una forma d'arte basata sullo storytelling che utilizza la performance e i processi di ideazione e reazione. Include diverse e importanti attività, quali la rappresentazione teatrale (come nel caso di una recita scolastica) e i giochi di ruolo. Il teatro è uno strumento estremamente versatile che può essere integrato in qualsiasi area curriculare: permette di sperimentare e mettere in scena diverse idee in modo creativo, nonché cambiare prospettive e fornire feedback diretti, dando vita a un ambiente protetto in cui è possibile creare nuovi flussi di pensiero e conoscenza. Il dramma incorpora tutti i tipi di linguaggio e permette agli individui di esprimersi tramite il movimento, le immagini, la musica o le parole, condividere storie in modi diversi, apprendere nuove abilità e affrontare la complessità e il cambiamento (Thorkelsdóttir e Jónsdóttir, 2022). Inoltre, contribuisce a creare un'atmosfera collettiva che aiuta le e gli studenti a sviluppare fiducia, empatia, autostima, immaginazione e un senso di gioia per le attività scolastiche, portando benefici in tutte le discipline (Thorkelsdóttir, 2022).

Termini chiave

È possibile trovare le definizioni dei seguenti termini nel glossario alla fine della Guida:

- Giochi di ruolo
- Teatro educativo
- Storytelling e approcci performativi

Risultati in termini di conoscenza

Quali conoscenze genera questa attività?

Parte 1: creazione di fiducia e di uno "spazio di coraggio"; movimenti fisici (veloci, lenti e in slow motion); riconoscere le superfici di diverse pietre; connettersi con la natura e con la propria esperienza.

Parte 2: partecipazione attiva e coinvolgimento, espressione di sé; movimenti fisici e capacità di ascolto; creazione del suono; rafforzamento dell'iniziazione; risposta riflessiva all'apprendimento e alla condivisione delle conoscenze; pensiero critico; empatia e amicizia; apprendimento di concetti, numeri e moltiplicazione matematica.

Parte 3: esplorazione del mondo sonoro; collaborazione; espressione vocale e linguistica; ascolto attivo e valore del silenzio; divertimento; storytelling, empowerment, collaborazione, esplorazione del mondo sonoro; espressione vocale e linguistica; tecnologia; rispetto.

Parte 4: esplorazione del mondo sonoro; collaborazione; espressione vocale e linguistica; ascolto attivo e valore del silenzio; divertimento.

In che modo questo laboratorio genera conoscenza?

Parte 1: classificazione e scelta dei suoni da diverse fonti sonore; ascolto di suoni prodotti da altre persone; divertimento e senso di orgoglio nei confronti del proprio operato.

Parte 2: esperienza pratica basata sulla comunicazione e collaborazione tramite il teatro, ad esempio fermo immagine, giochi di ruolo, scrittura di ruolo, disegno, risoluzione dei problemi, esplorazione del teatro sonoro; creazione di significati fisici ed emotivi; porre domande e ascoltare le risposte senza commentare; stabilire connessioni tra i concetti matematici attraverso il movimento.

Parte 3: significato fisico, emotivo e cognitivo, esperienza pratica; classificazione e scelta dei suoni da diverse fonti sonore; ascolto attivo dei suoni prodotti da altre persone; rispetto reciproco; registrazione delle storie.

Parte 4: classificazione e scelta dei suoni da diverse fonti sonore; ascolto dei suoni prodotti da altre persone; divertimento e senso di orgoglio nei confronti del proprio operato.



Laboratorio: Gummy e Haki fanno visita allo zio Stone

270 minuti

Fascia d'età: 6–11 anni

Aree di conoscenza

L'obiettivo del teatro o dramma sonoro in ambito educativo è quello di incoraggiare le studentesse e gli studenti a esprimere i loro pensieri in modo critico, creando uno spazio in cui tutte e tutti hanno una voce, vengono ascoltati e possono sentirsi liberi di contribuire a un progetto con le proprie idee. Utilizzare lo strumento della narrazione per dare vita a una storia permette di rafforzare il proprio senso di iniziativa (Thorkelsdóttir, 2020). Inoltre, per risolvere i conflitti che emergono durante la pratica teatrale, il gruppo si troverà a dover scendere a compromessi, prestare ascolto agli altri e collaborare, rafforzando così le capacità di comunicazione.

Quando appare il simbolo "♪", aggiungi un suono alla storia.


Cosa ti serve per questo laboratorio

- Spazio sufficiente per muoversi all'interno dell'aula o, se possibile, nel cortile della scuola
- Alcune pietre
- <https://padlet.com/rbth/4xutudvmag6lgkio>

Aree curriculari coperte

Teatro, lingue, abilità sociali, matematica, geografia, movimento, creatività, arte e musica.

Programma del laboratorio

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
30 minuti	<p>Parte 1 – Introduzione</p> <p>Attività preparatoria e introduttiva per esplorare lo spazio e fare un brainstorming.</p> <p>Narrazione</p> <p>Questa attività si basa sull'uso del dramma e del teatro sonoro in relazione a una storia.</p> <p>Le studentesse e gli studenti fanno amicizia con gli elfi che abitano sulle colline e con i troll che si trovano sulle montagne.</p> <p>L'insegnante chiede ai membri del gruppo di imitare gli elfi solo mimando, ad esempio danzando nella stanza senza parlare.</p> <p>Poi chiede di emettere dei suoni: "Qual è il verso degli elfi?" "Cosa sentite?" "Qual è il verso dei troll?"</p> <p>L'insegnante distribuisce diverse pietre al gruppo, chiede di esaminarle e pone le seguenti domande: "Conoscete il nome delle vostre pietre?" "Qualcuno di voi colleziona pietre?" "Da dove provengono?" "Avete mai sentito parlare del fatto che alcune persone possono trasformarsi in pietre?" "Avete mai sentito storie sui troll?" "Che aspetto hanno i troll?" "Avete mai visto una pietra o una roccia a forma di troll?" "Credi nei troll e negli elfi?" "Dove vivono i troll?"</p>	<p><i>L'insegnante assume il ruolo di narratrice o narratore e racconta la storia.</i></p> <p><i>Il gruppo si siede in cerchio.</i></p>  <p>L'immagine qui sopra ritrae un troll a Dimmuborgir, in un campo lavico nel nord dell'Islanda.</p>

90
minuti

Parte 2 - Gummy e Haki fanno visita allo zio Stone

Narrazione

Gummy e Haki sono due troll e vivono a Beautiful Valley, un luogo in cui è possibile fare di tutto. Un giorno, decidono di andare a trovare il cugino Stone, che vive nella Dark Valley tra le Key Mountains. Dopo aver deciso di raggiungere le lontanissime montagne a piedi, i due protagonisti iniziano a cercare lo zaino per preparare i vestiti da portare con sé. Tuttavia, non riescono a trovarlo. Dove potrebbe essere? Continuano a cercarlo dappertutto: in cucina, tra le pentole ♪ e le padelle ♪, e in mezzo ai sassi, spostandoli ♪ e facendoli rotolare ♪ da tutte le parti. Niente da fare: lo zaino non si trova.

Teatro sonoro/improvvisazione

Le studentesse e gli studenti si dividono in gruppi e viene chiesto loro di produrre dei suoni. Il primo gruppo imita il rumore di pentole e padelle; il secondo gruppo imita il rumore delle pietre spostate da un punto all'altro; il terzo gruppo imita i passi di un troll sul pavimento; il quarto gruppo riproduce un rumore simile a quello di un terremoto.

Narrazione

"E ora che facciamo?" chiede Gummy. I due troll si siedono a terra e iniziano a riflettere: "Cosa possiamo fare? Dovremo pur portarci dei vestiti, no?" chiede Haki. Gummy si alza in piedi e inizia a camminare per la stanza. ♪ Si gira e rigira attorno e ogni volta che poggia un piede per terra, crea un forte tonfo.

♪ *La caverna inizia a muoversi e tremare.* ♪

Improvvisazione

Mantenendo gli stessi gruppi, chiedi alle e ai partecipanti di camminare per la stanza come dei troll, facendo passi lunghi e pesanti.

Risoluzione dei problemi: l'insegnante pone le seguenti domande.

Come fanno i troll a portare con sé dei vestiti di ricambio per il viaggio se non trovano lo zaino?

L'insegnante estrapola diverse idee dal gruppo. Ad esempio, se le e i partecipanti credono che i troll non abbiano bisogno di vestirsi, è possibile approfondire l'argomento.

Le studentesse e gli studenti si siedono in cerchio.

Strategie teatrali

Narrazione: *l'insegnante assume il ruolo di narratrice o narratore e racconta la storia.*

Può intervenire in diverse parti del racconto per vari scopi. Ad esempio, può introdurre il contesto della scena: "Molti anni fa, prima che esistessero automobili, macchinari e telefoni, su una piccola isola lontana..." L'insegnante può anche raccogliere e restituire le idee dei personaggi impersonificati dalle studentesse e dagli studenti, ad esempio: "E così gli abitanti del villaggio iniziarono a discutere tra loro per decidere cosa fare dello straniero. Secondo alcuni..."

Fermo immagine: il fermo immagine può essere paragonato a una statua, al pulsante "pausa" su un telecomando, oppure a una foto. Le e i partecipanti, o chiunque stia guardando la rappresentazione, possono commentare e riflettere sul fermo immagine ricreato dal gruppo. Questa tecnica teatrale può essere utilizzata su richiesta dell'insegnante per bloccare la scena oppure dalle e dai partecipanti stessi che si mettono d'accordo in anticipo. È possibile ricreare un fermo immagine più avanti (o all'inizio della lezione successiva) per riprendere uno momento preciso della narrazione. Oppure, è possibile creare un "teatro del fermo immagine" utilizzando tre immagini contemporaneamente (inizio, intermezzo, fine).

Improvvisazione: parlare e muoversi in modo spontaneo secondo il proprio ruolo senza fare delle prove. Ognuno deve conoscere il **personaggio** che sta impersonificando, il **luogo** in cui è ambientata la scena e il **momento** della narrazione, in modo da recitare la propria parte in modo realistico.

Creazione dell'immagine: l'insegnante prende un grande foglio di carta e lo poggia sul pavimento. Le e i partecipanti si dispongono intorno al foglio e disegnano una o più immagini che li rappresentano (ad esempio, una persona in particolare con cui hanno collaborato).

Narrazione

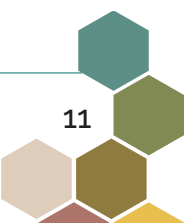
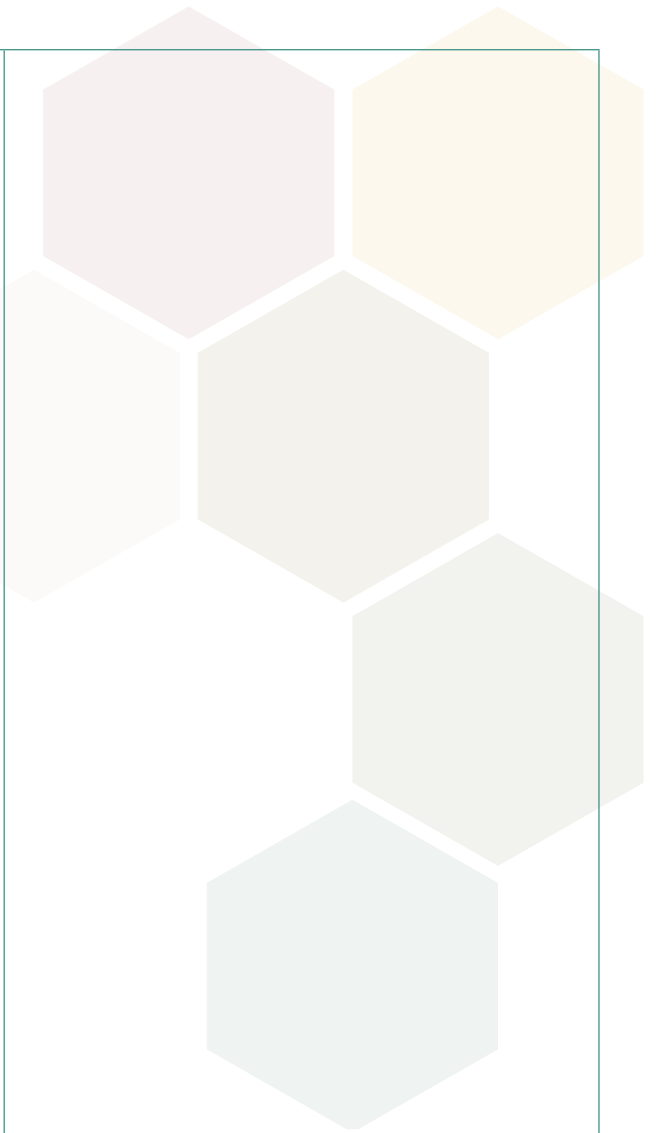
Tutt'a un tratto, Gummy esclama: "Ho un'idea! Possiamo indossare contemporaneamente tutti i vestiti che ci servono". "Sì!", risponde Haki, alzandosi da terra. "È un'ottima idea". I troll prendono i vestiti e li posano sul pavimento: due pantaloni di Haki, tre vestitini di Gummy, una cintura lunga e sottile e una catena. Iniziano a indossare un abito dopo l'altro, ♪ e, una volta finito, si guardano e sorridono, felici. "Voltati", dice Gummy. "Posso guardarti da dietro?" Haki fa una giravolta e Gummy scoppia a ridere. ♪ "Ora tu", dice Haki. Gummy si gira e scoppiano in una fragorosa risata. ♪ Le loro risate sono talmente forti ♪ da riecheggiare nelle montagne, ♪ tanto che gli abitanti non riescono a capire da dove provenga questo strano suono. ♪ Mentre i troll si muovono e ridono, iniziano a rotolare giù per il pendio alcune pietroline, poi delle pietre e, infine, degli enormi massi, provocando un gran frastuono ♪. Fortunatamente, le pietre finiscono giù a valle, proprio al di sotto della caverna in cui abitano Haki e Gummy.

Esplorazione "silenziosa"

Chiedi alle studentesse e agli studenti di formare una linea stando rivolti verso il teatro e poi voltandosi dall'altra parte (esercizio su fronte/retro e numeri alti/bassi in matematica). Chiedi loro di formare una fila in base all'altezza (dalla persona più bassa a quella più alta).

Teatro sonoro/movimento

Chiedi alle e ai partecipanti di ridere prima a bassa voce e poi a voce più alta e, al contempo, di muoversi.



Narrazione

"Ben fatto", dice Haki. "Ora che siamo pronti, possiamo incamminarci". Così, i due troll iniziano a camminare giù per la collina verso la strada. Dopo un po', si imbattono in una galleria fin troppo piccola e non riescono a entrare. "Cosa facciamo adesso?" chiede Haki. "Dobbiamo assolutamente raggiungere il fiordo delle balene", dice Gummy. "Quale fiordo?" esclama Haki. "Ho paura delle balene", dice. "Non devi averne paura. Sono nostre amiche", dice Gummy per rassicurarlo. "Sono grandi come noi e vivono nel mare", dice Gummy. "Alcune sono lunghe e sottili, altre corte e grosse". "Va bene", dice Haki. "Andiamo nel fiordo delle balene". Una volta arrivati, i troll vedono le prime balene. "Questa è una famiglia di megattere. Sono così grandi e rumorose" ♪ dice Haki. "Sì", dice Gummy, "i maschi possono emettere suoni per 10 o 20 minuti di fila e ripetere questa sequenza per ore e ore. Ogni gruppo riproduce la stessa melodia diversa in ogni stagione. ♪ "Un maschio può raggiungere un'altezza di 13-14 metri e la femmina può avere una lunghezza di 15-16 metri. Sono tre volte più grandi di noi." Gummy e Haki si siedono sul lato della collina e ammirano il mare. Vedono tantissime balene, uccelli e greggi. Il suono più forte ♪ è quello del verso dei gabbiani. Riescono a sentire anche un pettirosso ♪ e la forte latra di una foca. ♪

Lavoro di gruppo – Educazione all'aria aperta

L'insegnante chiede ai membri del gruppo di stabilire le dimensioni dei troll e di una balena (15–20cm) misurando la lunghezza tramite un metro e il nastro adesivo. Dopodiché, escono fuori e si dividono in tre gruppi. Ogni gruppo disegna una balena con un gesso e, una volta finito, indovina le dimensioni dei troll, i quali sono $\frac{1}{3}$ rispetto alle balene. Questo esercizio richiede un po' di tempo. Dopo aver indovinato le dimensioni, i membri della classe disegnano i troll accanto alla balena (esercizio basato sulla moltiplicazione).

90
minuti

Parte 3 - Gummy e Haki fanno visita allo zio Stone

Teatro sonoro/movimento

♪ La classe viene suddivisa in quattro gruppi. I membri del primo gruppo imitano il verso dei maschi di balena e si muovono come tali. Il secondo gruppo imita il verso del pettirosso. Il terzo gruppo riproduce invece il verso dei gabbiani e l'ultimo gruppo quello delle foche. Tutti i gruppi svolgono questa attività gli uni davanti agli altri.

Narrazione

Dopo un po', i due troll decidono di proseguire. Camminano a lungo fino ad arrivare a un gruppo di fiordi. "Quante isole ci sono qui?" chiede Haki. "Sono quasi infinite, ma possiamo provare a contarle", risponde Gummy. 1, 2, 3... 2700. "Sono 2700-2800", i troll non riescono più a contare. "Ora basta, continuiamo a camminare", dice Gummy.

Appena prima di andarsene vedono una foca che produce un suono molto forte.♪ "Guarda", dice Gummy.

"Ci sta salutando". "Arrivederci!" urlano i troll.

Dopo aver camminato per moltissimo tempo, decidono di accorciare il percorso attraversando l'isola. Una volta arrivati alla Montagna delle Aquile riescono a scorgere infiniti laghetti. "Qui ci sono un sacco di laghi bellissimi", dice Haki. "Li contiamo?" "Sì", risponde Gummy. E così, iniziano a contare. 1, 2, 3... Dopo un bel po' di tempo Haki dice "Sono infiniti. Contiamo solo quelli di forma rotonda?"

"Sì", risponde Gummy. E così, iniziano a contare.

"Ma se contassimo solo quelli di forma allungata o quelli più profondi e più bassi?" chiede Haki. "Proviamo", risponde Gummy.

Discussione

L'insegnante pone le seguenti domande:

Esiste qualcosa di incalcolabile? Com'è un lago rotondo? E uno rettangolare?

Gioco delle forme

La classe crea delle figure di varie forme unendo le mani (rotonde, ovali, triangolari, quadrate o rettangolari).

Strategie teatrali

Narrazione: l'insegnante assume il ruolo di narratrice o narratore e inizia a raccontare la storia. Può intervenire in diverse parti del racconto per vari scopi. Ad esempio, può introdurre il contesto della scena: "Molti anni fa, prima che esistessero automobili, macchinari e telefoni, su una piccola isola lontana..." L'insegnante può anche raccogliere e restituire le idee dei personaggi impersonificati dalle studentesse e dagli studenti, ad esempio: "E così gli abitanti del villaggio iniziarono a discutere tra loro per decidere cosa fare dello straniero. Secondo alcuni..."

Fermo immagine: il fermo immagine può essere paragonato a una statua, al pulsante "pausa" su un telecomando, oppure a una foto. Le e i partecipanti, o chiunque stia guardando, possono commentare e riflettere sull'immagine ricreata. Questa tecnica teatrale può essere utilizzata su richiesta dell'insegnante per bloccare la scena oppure dalle e dai partecipanti stessi che si mettono d'accordo in anticipo. È possibile ricreare un fermo immagine più avanti (o all'inizio della lezione successiva) per riprendere un dato momento della narrazione. In alternativa, è possibile creare un "teatro del fermo immagine" utilizzando tre immagini contemporaneamente (inizio, intermezzo, fine).

Improvvisazione: parlare e muoversi in modo spontaneo secondo il proprio ruolo senza fare le prove. Ognuno deve conoscere il **personaggio** che sta impersonificando, il **luogo** in cui è ambientata la scena e il momento della narrazione, in modo da recitare la propria parte in modo serio, come se fosse una scena reale.

Creazione dell'immagine: l'insegnante prende un grande foglio di carta e lo poggia sul pavimento. Le e i partecipanti si dispongono attorno al foglio e disegnano una o più immagini che li rappresentano (ad esempio, una persona particolare con cui hanno collaborato).

Narrazione

I troll si incamminano di nuovo e, dopo due giorni di escursioni, raggiungono finalmente le Key Mountains. Si siedono vicino a un grande lago e si tuffano in acqua ♪ per fare un bagno. Saltellano ♪ felicemente ♪ nell'acqua creando enormi schizzi. Dopo essersi sciacquati a sufficienza, attraversano l'entrata delle Key Mountains e arrivano nella Dark Valley, dove vive lo zio Stone. Bussano su una roccia ♪ per annunciare il loro arrivo, ma non succede niente. Colpiscono la roccia ♪ ancora più forte, ♪ ma niente. "E ora che facciamo?" chiede Haki. "Starà dormendo, basta solo che lo svegliamo", risponde Gummy. "E come facciamo?" chiede Haki. "Gridiamo "Zio Stone, svegliati!" tre volte e battiamo le mani."

L'insegnante chiede alla classe di aiutare

i protagonisti: gridiamo "Zio Stone, svegliati!" e battiamo le mani ♪ due volte.

Narrazione

All'improvviso, si sente un forte ♪ rumore: la roccia si apre ed esce fuori lo zio Stone. "Che sta succedendo?" chiede. "Siamo i tuoi cari cugini Haki e Gummy, dalla Beautiful Valley". "Avete fatto tutta questa strada per venirmi a trovare? Siete dei cugini fantastici", dice lo zio. "Sono così felice di vedervi. Mi siete mancati molto". Il troll è felicissimo di accoglierli in casa; i protagonisti entrano nella caverna e la terra inizia a tremare rumorosamente.

Creazione dell'immagine

L'insegnante chiede alla classe di scrivere un breve testo sui due protagonisti. È anche possibile ritrarli in un disegno. Dopodiché, pone le seguenti domande: *cosa significa quando qualcuno ci "manca"? Perché le persone si vogliono bene? Come si mostra il proprio amore e interesse a qualcuno?*

Fermo immagine

In coppie, le e i partecipanti creano dei fermo immagine di due persone che si amano e si prendono cura l'una dell'altra.

<p>Parte 3 – Prove di registrazione</p> <p>Fermo immagine</p> <p>L'insegnante chiede di formare delle coppie e creare un fermo immagine di due persone che si amano e si prendono cura l'una dell'altra.</p> <p>Narrazione</p> <p>L'insegnante legge la storia mentre la classe produce dei suoni e si esercita. Se lo desidera, può scegliere il suono che ognuno deve riprodurre.</p> <p>L'insegnante può utilizzare il software Audacity come strumento di registrazione. La classe si siede in diagonale, in modo che il computer sia posizionato di fronte all'insegnante.</p> <p>Prima di iniziare, l'insegnante si assicura che la classe ascolti attentamente ed emetta i suoni solo quando viene dato il segnale.</p>	<p>https://padlet.com/rbth/4xutudvmag6lgkio</p> <p>L'insegnante chiede alla classe di sedersi in cerchio posizionando il computer al centro.</p> <p>L'insegnante utilizza il software <i>Audacity</i> per registrare la storia.</p>
<p>Parte 4 – Registrazione della storia</p> <p>L'insegnante registra la storia mentre i membri della classe producono diversi suoni. L'insegnante legge la storia e la classe inizia ad emettere i suoni.</p> <p>Alla fine, il gruppo ascolta la registrazione.</p>	<p>L'insegnante chiede alla classe sedersi in cerchio posizionando il computer al centro.</p> <p>L'insegnante può utilizzare il software Audacity come strumento di registrazione.</p> <p>Il gruppo ascolta la registrazione.</p>

Mappa creativa

Cairn 2

Età

Scuola primaria (6–11 anni)

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

Utilizzare diversi metodi creativi nell'insegnamento può essere divertente per sia per chi insegna che per chi impara, soprattutto se l'obiettivo è promuovere l'apprendimento sostenibile e sviluppare il talento naturale delle e dei giovani, la loro sete di conoscenza, la curiosità e il senso di scoperta. Il cervello umano è maggiormente predisposto all'apprendimento quando ha la possibilità di attingere da fattori diversi, come esperienze attive, coinvolgimento emotivo, storie d'impatto, senso di realizzazione, attenzione e significato.

Termini chiave

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

- Giochi di ruolo
- Teatro educativo
- Storytelling e approcci performativi

Risultati in termini di conoscenza

Quale conoscenza genera questa attività?

- Conoscenza dell'area attorno alla scuola da una prospettiva diversa
- Ricerca motivata dagli interessi della classe
- Storytelling: creazione di una storia personale sul proprio quartiere
- Indagine su di sé
- Team building
- Volontà di assumersi dei rischi
- Comprensione di nozioni complesse
- Produzione creativa di elementi nuovi e originali
- Prendere coscienza delle prospettive altrui su temi molto personali

In che modo questo laboratorio genera conoscenza?

Questo laboratorio è orientato al processo piuttosto che ai risultati: ciò significa che si basa sulla partecipazione, l'auto-efficacia e la responsabilità personale, nonché sulla cultura di una scuola "di vita", caratterizzata dalla valorizzazione e dal riconoscimento reciproci e da una comunicazione rispettosa e consapevole. Questa struttura consente di utilizzare qualsiasi materia o metodo artistico purché si creino delle connessioni tra le diverse discipline. La lezione è divisa in due parti: la prima consiste nell'intervento artistico, la seconda nell'attuazione della conoscenza acquisita durante la parte pratica. L'esperienza di sentirsi libere e liberi di esprimere la propria creatività, oltre a contribuire al miglioramento personale, permette di accedere alle dimensioni del processo decisionale e della responsabilità.

Laboratorio: mappa creativa

170 minuti

Fascia d'età: 6–11 anni

Aree di conoscenza

I membri della classe esplorano i luoghi vicino alla scuola, ricercano i propri background e raccontano la loro storia personale.

L'operato della classe viene presentato sotto forma di visita guidata e utilizzando diversi elementi dello storytelling.

Cosa ti serve per questo laboratorio

- 170 minuti di tempo (si tratta di un dato indicativo: la durata di ciascun laboratorio dev'essere adattata alle esigenze del gruppo e agli orari scolastici)
- Materiale per creare una mappa: carta, penne/matite colorate, forbici, colla
- Vecchie immagini di edifici e luoghi intorno alla scuola (opzionale)
- Tempo sufficiente per preparare un percorso guidato dall'insegnante
- Spazi per il lavoro di gruppo
- Quattro grandi fogli di carta con degli esempi di riflessioni

Ciascun gruppo di lavoro ha bisogno di:

- Una mappa dell'area della scuola
- Dispositivi di registrazione (telefoni)
- Una fotocamera (telefoni)

(Queste attività sono pensate per una o un insegnante che conosce già la propria classe. In caso contrario, suggeriamo innanzitutto di svolgere un'attività specifica per memorizzare i nomi dei membri della classe)

Attività aggiuntiva consigliata: è possibile organizzare una lezione di follow-up in cui i membri della classe si guidano a vicenda nei loro tour. A seconda del numero di gruppi, sono necessari almeno 90 minuti per fare un po' di pratica e, poi, procedere con il percorso guidato. Se desideri svolgere questa attività, ti suggeriamo di pianificarla dopo il laboratorio di 3 ore.

(Link ad altri progetti di creazione delle mappe): <https://www.dieremise.org/kiez-mapping-remise/>

Aree curriculari coperte

- Lezione di storia, per studiare determinati eventi storici.
- Lezione di lingue, guidando i tour in lingua una straniera.

Attività extra

Intervista un membro del gruppo chiedendo quali sono i suoi posti preferiti vicino alla scuola. Registra l'intervista. Chiedi a una persona al fuori dalla scuola di raccontare una storia su un luogo specifico e registra la conversazione. Riproduci la registrazione in classe.



Esempio di mappa da utilizzare in classe.

Programma del laboratorio

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
15 minuti	<p>Introduzione della mappa</p> <p>Mostra una mappa della zona attorno alla scuola e poni le seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none">● Cosa vedi?● Qual è l'elemento che spicca di più secondo te?● Quali sono i tuoi posti preferiti o sfavoriti?● Cosa conosci di quest'area? <p>Introduci il percorso da intraprendere</p>	<p>Adatta la durata di questa attività agli intervalli e alle esigenze della classe.</p> <p>(esempio di mappa)</p> <p>L'insegnante deve assicurarsi di avere un elenco di luoghi che di solito non sono segnati in una mappa.</p> <p>L'insegnante può portare delle registrazioni da casa.</p>
45 minuti	<p>Esplorazione del percorso</p> <p>L'insegnante guida la classe lungo un percorso esplorativo pianificato in precedenza. Questa fase serve a conoscere meglio l'area e trovare luoghi o elementi che la classe desidera approfondire.</p> <p>L'insegnante può soffermarsi su determinati luoghi e fornire:</p> <ul style="list-style-type: none">● Aneddoti su quell'area.● Nomi di strade, luoghi ed edifici storici.● Storie su palazzi e luoghi.● Storie personali dell'insegnante o aneddoti inventati.● Argomenti o domande sul programma curricolare che siano inerenti al percorso. <p>In gruppi di 3-5, i membri della classe seguono il percorso dell'insegnante fotografando ciò che vedono e registrando diversi suoni. Potrebbe trattarsi di elementi che desiderano approfondire o che li ispirano particolarmente. È possibile utilizzare i telefoni.</p>	<p>In questa fase è importante che la ricerca imponga la struttura dell'interno laboratorio. L'insegnante può ricollegare questo metodo a qualsiasi materia scolastica.</p> <p>È importante dare spazio e tempo alla classe per porre domande ed esplorare il vicinato. Scegli un percorso breve in modo che la classe possa trascorrere abbastanza tempo nei luoghi visitati. Su cosa si soffermano le e i partecipanti? Quali odori e suoni sentono?</p>

15 minuti	<p>Mappa mentale</p> <p>I membri della classe creano individualmente una mappa mentale ispirandosi alla scuola e al percorso intrapreso con l'insegnante.</p> <p><i>Guardando la mappa, ognuno disegna o traccia una mappa mentale che rifletta i propri pensieri relativi all'area attorno alla scuola. È possibile usare diversi colori, forme, collage o materiali. È possibile anche disegnare o aggiungere la mappa utilizzata in precedenza. In questa fase è importante raccogliere quante più reazioni possibili. Non esiste giusto o sbagliato: tutte le opinioni sono ben accolte.</i></p> <p><i>"Secondo te cosa è importante mostrare sulla mappa?"</i></p>	Il materiale utilizzato (collage, carta, penne colorate, ecc.) può influire sul tipo di mappa realizzata.
15 minuti	<p>Domande per la ricerca in classe</p> <p>In gruppi da 3-5, la classe risponde alle seguenti domande:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Quali nomi di strade vicino alla scuola conoscete? 2. Fate una ricerca sul nome della scuola e sulla storia dell'edificio. 3. Quali sono gli spazi vicini alla scuola più interessanti secondo voi? 4. Quali sono i luoghi vicino alla scuola che vi piacciono di meno e perché? 5. Quali nomi di strade e piazze preferite? 	L'insegnante può differenziare le domande a seconda dell'età. Nei gruppi di età più "adulta" è possibile includere domande critiche relative alla nomenclatura delle strade o piazze. Nei casi in cui i nomi delle strade rimandino a personalità controverse, potrebbe essere interessante per le i partecipanti più grandi condurre una ricerca su questo argomento. È possibile adattare le domande direttamente al programma curriculare.
55 minuti	<p>Mappa del tour</p> <p>Gruppi da 3-5 persone</p> <p>Narrazione dell'insegnante: <i>dopo la passeggiata di oggi, è il momento che ognuno trovi la propria storia. Utilizzate la mappa, le foto e le registrazioni create durante il tour e discutetene con il gruppo. Inventate eventi storici e create storie su edifici e palazzi. Pianificate un tour con un percorso uguale per tutte e tutti che includa luoghi suggestivi che non avete mai visitato. Pianificate e registrate il tour in modo collaborativo, sia aggiungendo la vostra mappa che registrando suoni o esercitandovi a fare da guide. Alla fine dell'attività, l'insegnante lascia un po' di tempo ai gruppi per presentare alla classe il proprio operato. Ogni gruppo potrebbe avere competenze diverse e sviluppare percorsi e idee completamente differenti. Questa è un'ottima cosa!</i></p>	L'insegnante può domandare alla classe Attività aggiuntiva consigliata: in una lezione di follow-up, i membri della classe potrebbero guidarsi a vicenda nei propri tour. A seconda del numero di gruppi, sono necessari almeno 90 minuti di tempo per fare pratica e guidare i tour lungo lo stesso percorso. Concedi del tempo a ogni gruppo per esercitarsi a fare da guida

15 minuti

Riflessione di gruppo

L'insegnante attacca quattro poster con opinioni e/o feedback diversi ai quattro angoli della classe. Le studentesse e gli studenti scelgono il poster con cui sono più d'accordo o che secondo loro tratta l'argomento più interessante. I gruppi si scambiano argomenti ed esperienze. Dopo circa 5-10 minuti, un membro del gruppo presenta i punti più salienti alla classe.

Esempi:

- Sono rimasto sorpresa/o nell'apprendere che...
- Il mio posto preferito è cambiato...
- Un posto che non ho mai visto è...
- Creare un tour in gruppo è stato..

Se alla fine della giornata è difficile mantenere l'attenzione della classe, invece di aprire nuove discussioni di gruppo, l'insegnante può selezionare due esempi dalla lista e parlarne in cerchio, lasciando ogni studentessa o studente libero di rispondere o meno.

Il tunnel

Cairn 3 – Worldbuilding teatrale

Età

Scuola primaria (6–11 anni)

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

Spesso le attività basate sul teatro e sulla creazione di storie all'interno dell'ambiente scolastico si limitano agli argomenti didattici. Inoltre, la ricerca mostra 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 bambine e i bambini avrebbero invece bisogno di spazi creativi per esplorare le loro emozioni e azioni. Il teatro e il worldbuilding permettono proprio di creare uno **spazio di coraggio** in cui è possibile esplorare la propria identità e le relazioni tra persone e con il mondo. Sono due potenti strumenti per sviluppare un senso di comunità e solidarietà, in quanto consentono alle bambine e ai bambini di collegare la dimensione familiare con quella scolastica, dando loro un senso di impegno e uno scopo e creando uno spazio di "co-azione" in cui possono indagare tematiche importanti insieme alle e agli insegnanti. Secondo diverse ricerche (Stephenson, 2022, 2023; Stephenson e Dobson 2020), durante questo tipo di attività le bambine e i bambini sviluppano le competenze e le disposizioni emotive necessarie per ascoltare attentamente, risolvere i problemi, testare soluzioni e agire collettivamente per affrontare complessi problemi sociali all'interno di mondi immaginari. Questo processo contribuisce a sviluppare il senso di fiducia e l'alfabetizzazione emotiva.

Termini chiave

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

- Creazione di storie
- Creazione di un mondo immaginario tramite il teatro (worldbuilding) o apprendimento basato sul teatro
- Diario dei pensieri
- Mappatura
- Insegnante come narratrice o narratore
- Fermo immagine

Risultati in termini di conoscenza

Quale conoscenza genera questa attività?

Parte 1 – Oralità. L'apprendimento *attraverso* il teatro incoraggia le bambine e i bambini a usare il movimento, il suono, la parola, il disegno e la scrittura libera per esprimere le proprie idee. Ciò significa che la comunicazione avviene sia verbalmente che non verbalmente. Il teatro attiva anche diversi aspetti emozionali, sociali e cognitivi dell'apprendimento, rendendolo 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 altri personaggi attiva inoltre il pensiero dialogico e implica la modulazione del proprio linguaggio per ricreare una nuova voce autentica.

Parte 2 – 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 di insegnamento frontale, l'insegnante si mette sullo stesso piano del gruppo e utilizza strategie specifiche, ad esempio interpretando un personaggio della storia per farsi aiutare dalle alunne e dagli alunni.

Parte 3 – Pensiero critico e cambiamento. Oggi più che mai è importante praticare la compassione attiva e la cittadinanza. 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 loro scelte e decisioni all'interno della 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 include spesso porre domande critiche per indagare insieme determinate tematiche: *cosa possiamo fare? Come possiamo reimmaginare 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, ci aiuta a sviluppare un sentimento di empatia e vedere il mondo da una prospettiva diversa.

Parte 4 – 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 proprie emozioni e identità e quelle degli altri. Il dramma, come forma d'arte teatrale, consente anche un senso di libertà immaginativa, divertimento e scelta, e può quindi essere motivazionale.

Questa attività permette alle classi di imparare e sviluppare le seguenti competenze:

- *Pensiero creativo e critico*
- *Auto-apprendimento*
- *Fiducia in sé stessi ed espressione di sé*
- *Risoluzione collettiva dei problemi*
- *Alfabetizzazione emotiva*
- *Assunzione di rischi e brainstorming delle possibilità*
- *Compassione attiva e solidarietà*
- *Responsabilità individuale e collettiva*

In che modo questo laboratorio genera conoscenza?

Per creare storie con bambine e bambini 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. I tre step sono:

- 1. Entrare nella 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.

Da ricordare

Creare spazi di immaginazione: come pianifico il 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 alle e agli insegnanti 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 da parte del gruppo nei confronti dell'insegnante e la creazione di un ambiente non giudicante. Questo tipo di approccio si concentra principalmente sui processi creativi e sui risultati e potrebbe quindi risultare 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**. Si tratta di domande cruciali che collegano l'opera fittizia al mondo reale, ad esempio: *è importante condividere i miei sentimenti? Sono in grado di riconoscere le mie emozioni? So riconoscere i sentimenti degli altri? Come si crea la fiducia?* Queste domande sono fondamentali per comprendere e costruire relazioni significative; possono essere approfondite o inquadrare in un contesto immaginario in modo che siano emotivamente sensibili e sicure per le bambine e i bambini. Inoltre, è importante riflettere su queste domande al di fuori del contesto di finzione, ad esempio utilizzando un **diario dei pensieri**.

Esempio: *i personaggi della storia hanno influenzato le mie emozioni? Come potrei agire con compassione in questa situazione?*

All'inizio dell'attività è possibile introdurre la storia immaginaria utilizzando l'incipit *"supponiamo di..."* e continuando con: *"... vivere tutte e tutti in un antico tunnel sotterraneo..."*.

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 essere in grado di creare un forte senso di comunità attraverso tre elementi chiave:

1. Porre le domande giuste e notare le abilità del gruppo
2. Applicare strategie e attività che consentano sia di strutturare la lezione sia di dare spazio all'immaginazione e alla creatività
3. Tutelare il gruppo in modo che nessuno si senta imbarazzato o sopraffatto

Laboratorio: il tunnel

Fascia d'età: 6–11 anni

Indagine critica

Alcune persone potrebbero voler continuare l'attività in un contesto di finzione. Ad ogni modo, a seconda dei casi, è possibile porre le seguenti domande:

Come possiamo convivere? Come si crea fiducia? Come possiamo prendere decisioni responsabili insieme?

Aree di conoscenza

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

Worldbuilding teatrale o apprendimento basato sul teatro

Il dramma è una forma d'arte basata sullo storytelling che utilizza la performance e i processi di ideazione e reazione. Può manifestarsi in diversi modi, ad esempio come performance drammatica (recite scolastiche) o attività di gioco di ruolo. Tutte le forme teatrali, per quanto diverse le une dalle altre, sono ugualmente significative. Inoltre, il teatro è estremamente versatile e può essere integrato in qualsiasi area curriculare. Questa attività si concentra in particolare sull'apprendimento *basato sul* teatro o, in altre parole, sul cosiddetto worldbuilding, ovvero la creazione di un mondo immaginario tramite il teatro (Stephenson, 2022). Questa forma teatrale non implica la recitazione davanti a un pubblico, ma piuttosto l'esplorazione attiva di dilemmi e soluzioni narrative e la condivisione di storie e idee da parte delle e dei partecipanti. In tal senso svolgono un ruolo centrale l'esplorazione dei problemi del mondo reale e le domande poste in un contesto fittizio. L'apprendimento tramite il teatro si fonda sulla co-creazione, la partecipazione attiva, la riflessione critica e la comunità ed è incentrato sul pensiero e azione democratici. È un'attività collettiva che coinvolge adulti e minori. È possibile consultare la definizione del termine "worldbuilding" nel glossario alla fine della Guida.

Le bambine e i bambini possono svolgere la pratica sia *all'interno* della storia immaginaria, usando tecniche drammatiche per esplorare i retroscena dei personaggi, che *al di fuori* della finzione, riflettendo, discutendo o re-immaginando eventi e analizzando aspetti della storia. Questa esperienza implica la creazione di storie divertenti.

Cosa ti serve per questo laboratorio

- Alcune pietre
- Foglio di carta grande e penne
- Diari per la classe e per l'insegnante

Aree curriculari coperte

Geografia, educazione ambientale, inglese, 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)

Questi laboratori incoraggiano le classi a mantenere un **diario in cui annotare i propri pensieri**. Dopo ogni sessione, ciascun partecipante può esprimere le proprie riflessioni sul diario tramite parole, immagini o suoni.

Laboratorio 1: Il tunnel. Invita i membri del gruppo a condividere le loro riflessioni sulla storia nel diario dei pensieri con l'aiuto di un adulto o amica/o a casa.

Indagine per la condivisione e la crescita collettiva: *quali sono le domande della classe sul tunnel? Cos'hanno di speciale le pietre?* La classe può disegnare o scrivere liberamente le proprie risposte nel diario.

Laboratorio 2: L'orso.

Invita i membri del gruppo a condividere le loro riflessioni sulla storia nel diario dei pensieri con l'aiuto di un adulto o amica/o a casa.

Indagine per la condivisione e la crescita collettiva: *quali sono le domande della classe sull'orso? Come possiamo aiutare qualcuno che si sente solo?* La classe può disegnare o scrivere liberamente le proprie risposte nel diario.



Laboratorio 3: La pietra madre. Invita le bambine e i bambini a condividere le loro riflessioni sulla storia nel diario dei pensieri con l'aiuto di un adulto o amica/o a casa.

Indagine per la condivisione e la crescita collettiva: *cosa vuoi che la tua storia insegni agli altri?*

La classe racconta/scrive/disegna/canta/recita la propria storia sulle tre narrazioni.

Programma del laboratorio

Laboratorio 1. Introduzione: creazione dell'ambientazione e partecipazione

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
60 minuti	<p>Attività preparatoria (5–10 minuti)</p> <p>Attività di preparazione emotiva: invita il gruppo a sedersi in cerchio. Chiedi loro qual è il colore che li rappresenta. Condividete le risposte in cerchio con una o un partner.</p> <p>Attività di preparazione fisica: le e i partecipanti si mettono in piedi in coppie e fingono di guardarsi allo specchio: una persona si muove mentre l'altra imita il suo riflesso. Ripetere l'esercizio scambiando i ruoli.</p>	<p>Nel corso di tutte le attività, tieni un diario per aiutarti ad adattare il laboratorio al gruppo. La classe deve avere il proprio diariodei pensieri. Riflettete sulle seguenti domande: <i>cosa noti? A cosa ti fa pensare?</i></p> <p>Utilizzo dello spazio: <i>pensate a come cambiare lo spazio dell'aula rispetto alle lezioni tradizionali. Disponete le sedie in cerchio e sistemate i mobili per liberare lo spazio.</i></p>
	<p>Introduzione dell'ambientazione (5 minuti)</p> <p>Narrazione: <i>"Supponiamo di vivere vicino a un tunnel antico come il tempo, un tunnel pieno di storie, molte delle quali sono state dimenticate. Alcune zone del tunnel sono ancora inesplorate. Questa pietra (mostra una pietra larga) fu ritrovata alla foce del tunnel. Alcune storie narrano che questa pietra abbia poteri speciali. Alcuni la chiamano la Pietra Madre. Altri dicono che è solo un detrito caduto giù dal muro, proprio come le pietre davanti a voi".</i></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	<p>Linguaggio da utilizzare: il ruolo dell'insegnante di narratrice o narratore è determinante, in quanto imposta il tono della sessione. L'uso di espressioni quali "Supponiamo di...", o "E se...?" fa capire alla classe di star entrando in una realtà immaginaria e supporta la visualizzazione delle immagini. È possibile usare supporti visivi.</p> <p>Narrazione: l'insegnante assume il ruolo di narratrice o narratore.</p> <p>Narrazione: utilizza lo storytelling all'intero o al di fuori della storia per dare informazioni e impostare la scena.</p>
	<p>Mappatura dell'ambientazione (35 minuti)</p> <p>Attività 1: invita il gruppo a scegliere una pietra da una borsa e tenerla.</p> <p>Narrazione: <i>"Supponiamo che queste pietre vengano dal tunnel. Dedicate del tempo alla vostra pietra, per conoscerla meglio. Toccatene i contorni, gli angoli appuntiti e quelli più morbidi, focalizzandovi su consistenza, forma, peso e dimensione. Pensate o scrivete tre parole che descrivono la pietra o le sensazioni che suscita. La vostra pietra ha un nome o una proprietà speciale?"</i></p>	<p>Utilizzo dello spazio: chiedi al gruppo di alzarsi in piedi. Usa la gestualità per indicare che il tunnel è sotterraneo.</p> <p>Creazione della storia: l'obiettivo primario di questa attività è creare una storia insieme. La classe avrà l'opportunità di creare ed esplorare tante storie in modi diversi. Possono essere arricchite da scrittura libera, arte, danza, musica.</p>

Attività 2: invita le bambine e i bambini a posizionare uno a uno la propria pietra su un punto del pavimento che secondo loro corrisponde alla collocazione nel tunnel e condividi le 3 parole scritte da ognuno su un post-it. Chiedi loro di condividere con il gruppo la descrizione e la qualità della pietra. Fai prima un esempio ("la mia pietra è calda da un lato e fredda dall'altro: serve a creare il fuoco e il ghiaccio").

Narrazione: a questo punto, inserisci le loro idee nella narrazione. Potresti dire *"interessante... quindi stai dicendo che le pietre hanno poteri magici..."* Cerca di integrare le parole suggerite dalla classe nella narrazione (ad es. "forse sono gemme che illuminano la strada", oppure "uova di drago"; accetta tutte le risposte).

Narrazione: *"Il tunnel, riscaldato dal sole e illuminato dalla luna argentata, è il custode di innumerevoli storie. È stato la dimora di animali, insetti, uccelli e umani. È stato usato per allontanare le persone e per avvicinarle. Un luogo dove incontrarsi, giocare, ridere e piangere. In questo posto, alcune persone hanno litigato e altre hanno fatto amicizia. Questo tunnel ha visto di tutto".*

Attività 3: mappatura dell'ambientazione

Invita la classe a disegnare le aree del tunnel su un grande foglio di carta oppure in piccoli gruppi su diversi fogli. Riunisci i pezzi al centro del cerchio per creare una mappa gigante, invitando ogni gruppo a descrivere alla classe il tour della loro parte di tunnel.



Attività 4 – Diario dei pensieri (10 minuti)

Invita la classe a esprimere le proprie riflessioni sul diario dei pensieri. Quali domande emergono sul tunnel? Cos'ha di speciale la loro pietra? Per scrivere le risposte possono usare parole o disegni. L'attività può essere svolta anche da casa.

Lavorando in un unico gruppo o in più gruppi, la classe reimmagina gli eventi per creare una nuova storia. Ognuno condivide la propria e interpreta quella degli altri. Questo processo di co-creazione permette di vivere la storia da diversi punti di vista: come pubblico, da attrici/attori e da scrittrici/scrittori.

Diario dei pensieri: spazio libero di scrittura, disegno e riflessione. La classe viene incoraggiata a raccogliere le proprie idee o reazioni all'esperienza narrativa in un diario. Questo strumento non dev'essere considerato come un eserciziario formale finalizzato alla valutazione da parte dell'insegnante, ma come spazio privato in cui poter condividere qualsiasi pensiero in qualsiasi momento della sessione. Anche l'insegnante dovrebbe avere un diario personale.

Mappatura: la classe crea una mappa dell'ambientazione della storia o situazione disegnando su un foglio di carta oppure attaccando dei post-it in tutta l'aula per ricreare un nuovo ambiente.

Fermo immagine: in gruppi, le bambine e i bambini creano delle immagini con il proprio corpo per rappresentare una scena, un momento importante o un tema. In questo modo, si soffermeranno sui dettagli, sul significato e sulla comunicazione non verbale.

Utilizzo di oggetti: le pietre svolgono un ruolo importante in questa attività. Tutti i membri della classe devono poterle vedere e maneggiare.

Il linguaggio positivo incoraggerà la classe a correre rischi "immaginari".

Questa parte della sessione ha l'obiettivo di coinvolgere tutte e tutti nella storia.

L'attività può essere svolta anche da casa.

Laboratorio 2 – Muoversi nella storia: attivare più voci e prospettive

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
60 minuti	<p>Attività preparatoria (10 minuti)</p> <p>Attività di preparazione emotiva: invita il gruppo a sedersi in cerchio. Chiedi a tutte e tutti qual è il colore che li rappresenta. Condividete le risposte in cerchio.</p> <p>Attività di preparazione fisica: le e i partecipanti si alzano in piedi e formano delle coppie. I membri di ogni coppia immaginano di starsi guardando allo specchio: una persona si muove e l'altra imita il suo riflesso. Ripetere l'esercizio scambiando i ruoli.</p> <p>1. Creazione dei personaggi e del retroscena:</p> <p>Insegnante: <i>"sappiamo bene che le pietre del tunnel hanno antichi poteri magici e che il tunnel stesso è pieno di caverne completamente inesplorate (riprendi alcune delle idee del giorno prima). Supponiamo di essere il Popolo del tunnel. Questa è la nostra casa. Com'è la nostra vita? Che lavoro facciamo? Quali sono le nostre responsabilità? E le nostre paure?"</i></p> <p>Attività 1: teatro fisico (25 minuti)</p> <p>Invita la classe a creare dei personaggi per la storia del tunnel in piccoli gruppi. Suggestisci loro di creare i ruoli di "guardiani delle storie". Dopo aver passato in rassegna diverse idee, la classe recita un breve mimo o fermo immagine dei ruoli creati (ognuno crea, recita e interpreta idee diverse).</p> <p>Suggestisci l'idea che ci sia un guardiano a capo del tunnel. <i>Quali regole applicherebbe il guardiano?</i> La classe stabilisce le regole di convivenza in piccoli gruppi e le condivide.</p> <p>Attività 2. Creare tensione nella narrazione: introdurre l'orso.</p> <p>Insegnante: <i>sappiamo bene che all'interno del tunnel vive una creatura sgradita: un orso che si nasconde nell'ombra. Esistono moltissime storie su questa bestia spietata e pericolosa.</i></p> <p>Attività 3: creare un retroscena (5 minuti)</p> <p>Invita il gruppo a muoversi nello spazio e raccontarsi a vicenda una storia sull'orso e di "spettegolare" un po'. Alla fine dell'attività, riprendete tutte le storie: <i>"Quindi stai dicendo che l'orso..."</i>.</p>	<p>Teatro fisico: questa forma teatrale implica l'uso del corpo (o più corpi) per rappresentare e ritrarre attivamente non solo personaggi ma anche oggetti, elementi scenografici, ecc. Ad esempio, in una scena che ritrae un uomo sotto un lampione, due persone potrebbero unire i propri corpi per rappresentare il lampione. Puoi chiedere ad alcuni membri del gruppo di recitare la parte degli oggetti o di elementi di scena, e ad altri di rappresentare i personaggi.</p>

Attività 4: l'insegnante recita un personaggio. *Volete sentire parlare un personaggio della storia? Io sarò l'orso" (fai avvicinare il gruppo a te). Sono solo. Nessuno mi aiuta. La mia famiglia è lontana da me, si è persa chissà dove. Gli incendi ci hanno allontanati dalla nostra casa. Perché è così difficile convivere con gli esseri umani?*

Attività 5: trovare una soluzione (10 min). Chiedi alla classe di negoziare un responso in piccoli gruppi. *Come si sente l'orso? Perché? Dovremmo avvicinarci a lui? Cosa possiamo fare per trasmettergli fiducia? (la classe discute in coppie e condivide le proprie idee).*

Attività 6: diario dei pensieri (10 min). Invita la classe a riflettere sulla storia. Quali domande vorrebbero fare all'orso? Come possiamo agire? Ora ci sentiamo diversi nei confronti dell'orso? Perché? La classe disegna o scrive le proprie risposte nei diari con l'aiuto dell'insegnante.

L'insegnate come personaggio *(l'insegnante diventa un personaggio della storia): questo è il punto chiave del dramma che dovrebbe creare un momento di tensione e dare inizio alla fase esplorativa dell'indagine critica.*

L'attività può essere svolta anche da casa.

Laboratorio 3. Andare oltre la storia: affrontare le complessità e trovare una soluzione

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
60 minuti	<p>Attività preparatoria (10 minuti)</p> <p>Attività di preparazione fisica: come per la sessione 1.</p> <p>Attività di preparazione emotiva: create uno "spazio di coraggio". Per farlo, ricorda prima alla classe le regole di convivenza della comunità stabilite nella sessione 2.</p> <p>Affrontare le complessità</p> <p>Insegnante come narratrice o narratore: <i>"Tutte e tutti noi sappiamo che le pietre del tunnel hanno antichi poteri magici e che il tunnel stesso è pieno di caverne completamente inesplorate (riprendi alcune delle idee della sessione. 1) Le persone che abitano nel tunnel hanno molti lavori... responsabilità...e paure..."(riprendi alcune idee della sessione. 2) Abbiamo incontrato l'orso solitario nascosto nelle tenebre, spaventato dal fuoco che brucia all'esterno. Cosa possiamo fare?"</i></p> <p>Consegna (5 minuti): creazione di un ambiente sonoro. La classe disegna su un foglio di carta la bocca della grotta descrivendo il suono delle voci e dei rumori lontani provenienti dall'esterno e tanto temuti dall'orso.</p>	<p>L'attività può essere svolta anche da casa.</p>

Attività 2 - Trovare una soluzione: teatro fisico (35 minuti)

La classe si divide in gruppi per lavorare sulla prossima parte della storia. *Cosa succederà ora? Come possiamo collaborare? Quali sono le nostre possibilità? A chi dovremmo avvicinarci e perché? Cosa è possibile? Come possiamo aiutare l'orso e affrontare le nostre paure? Possiamo utilizzare i poteri della Pietra Madre?* La classe si divide in piccoli gruppi e disegna due eventi su una lavagna a fogli mobili e poi improvvisa un fermo immagine.

Attività 3: riflessione critica (10 minuti)

Diario dei pensieri: la classe racconta/scrive/disegna/canta/recita la propria storia sull'orso, il tunnel e la Pietra Madre. *Cosa vuoi che la tua storia insegni agli altri? Quali sono le qualità dei tuoi personaggi? Come fanno ad essere trovati dagli altri personaggi all'interno del tunnel?* L'insegnante aiuta la classe a scrivere la storia nel diario.

Possibili step successivi

- Geografia: l'impatto del cambiamento climatico sull'habitat animale.
- Inglese: creazione di un'iniziativa per discutere della situazione dell'orso.
- Creazione di un'area faunistica protetta per gli orsi.

Teatro fisico

Questa attività prevede l'uso del corpo di una o più persone per rappresentare e ritrarre attivamente non solo i personaggi, ma anche oggetti, elementi scenografici, ecc. Ad esempio, in una scena che ritrae un uomo sotto un lampione, due persone potrebbero unire i propri corpi per rappresentare il lampione. Potresti chiedere ad alcuni membri della classe di utilizzare il proprio corpo per ricreare personaggi, oggetti o elementi scenici.

In alcuni casi è possibile combinare il teatro fisico con lo "**storytelling attivo**": mentre l'insegnante racconta una storia, il gruppo rappresenta fisicamente qualsiasi elemento della narrazione trasformandosi di volta in volta in nuovi luoghi, oggetti o personaggi.

La pietra solitaria

Cairn 4 – Jeux Dramatiques

Età

Scuola primaria (6–11 anni)

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

Il metodo teatrale “Jeux Dramatiques” si basa sull'esclusione del linguaggio durante la rappresentazione teatrale. L'omissione della parola permette di creare un mondo completamente diverso e ricco di prospettive: la classe partecipa liberamente utilizzando espressioni non verbali e acquisendo così diverse abilità espressive.

- Ognuno sceglie il ruolo da interpretare.
- Ognuno recita in base alle proprie preferenze ma adattandosi al tema della narrazione.
- Ognuno rispetta la varietà dei ruoli rappresentati dagli altri.
- Il gruppo recita senza parlare, utilizzando suoni, rumori ed espressioni non-verbali.
- Non è necessario recitare per tutta la narrazione: basta essere presenti.

In sostanza, è possibile interpretare qualsiasi oggetto o persona, purché sia inerente al tema trattato dalla storia. La tecnica dei Jeux Dramatiques in ambito scolastico supporta l'apprendimento basato sui sensi e sulla sperimentazione di diverse connessioni socio-culturali. Durante l'attività è possibile attingere ad argomenti del programma scolastico, testi, immagini, musica o materiali. Ad esempio, un testo storico potrebbe fungere da stimolo ad assumere ruoli autentici e ricostruire lo scenario di un dato periodo storico, così come la geografia potrebbe ispirare la rappresentazione di un villaggio africano.

In questa attività è possibile utilizzare pietre diverse, in modo che ognuno sperimenti il confronto con sé stesso, con le proprie preoccupazioni interiori e con le richieste degli altri.

Termini chiave

È possibile trovare le definizioni del seguente termine nel glossario alla fine della Guida:

- Jeux Dramatiques

Risultati in termini di conoscenza

Quale conoscenza genera questa attività?

Creazione collettiva

Partecipazione attiva e coinvolgimento

Creazione di significati a livello fisico, emotivo, etico e cognitivo.

In che modo questo laboratorio genera conoscenza?

Creazione di significati a livello fisico, emotivo, etico e cognitivo.

Laboratorio “La pietra solitaria”

145 minuti

Fascia d'età: 6–11 anni

Cosa ti serve per questo laboratorio

- Oggetti e costumi da indossare (ad es. cappelli, tessuti, vestiti)
- Pietre (fornite dall'insegnante o dalla classe)
- Un gong (o un oggetto simile per produrre suoni, ad esempio una campana, un fischietto, un tamburo o un triangolo)
- Aula scolastica/sala seminari

Aree curriculari coperte

Storia, geografia, musica.

Attività extra

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

Attività preliminare: chiedi alla classe di cercare una pietra da portare in classe. Potrebbero portarla da casa, oppure raccoglierla durante una gita o una passeggiata all'aria aperta.

Attività finale: chiedi alle e ai partecipanti di fare un disegno dell'attività svolta come compito per casa.

Programma del laboratorio

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
25 minuti	<p>Introduzione e ambientazione – Percezione sensoriale</p> <p>L'insegnante chiede alla classe di sedersi in cerchio e sceglie una pietra da una borsa o sacchetto. Ognuno analizza forma, colore, struttura, odore e particolarità della pietra scelta.</p> <p>L'insegnante pone le seguenti domande: <i>"Come vi sentite quando tenete la pietra in mano? E quando la poggiate sulla guancia? Perché vi piace questa pietra?"</i></p> <p>Successivamente i membri del gruppo possono lasciare il cerchio e giocare con la propria pietra per continuare ad analizzarla.</p> <p>Insegnante: <i>provate a far rotolare la pietra. Fa un suono particolare quando rotola o cade? La classe può ora utilizzare la pietra per creare dei trucchi magici o per fare delle azioni particolari.</i></p> <p>A questo punto, il gruppo inizierà inevitabilmente a mostrare interesse per le pietre delle e dei compagni e desidererà interagire, dando inizio al percorso dall'<i>io</i> all'<i>altro</i>. Questa fase si concentra sulle diverse percezioni sensoriali, sulla sperimentazione creativa e sull'incontro.</p>	<p>La classe può scegliere una pietra tra quelle dell'insegnante, oppure portarne una da casa o raccoglierla all'aperto.</p>
90 minuti	<p>Introduzione della storia</p> <p><i>C'era una volta una pietra su una spiaggia che si sentiva sola e persa perché non aveva più ricordi: si era dimenticata da dove veniva e cosa ci faceva lì. La pietra non faceva che chiedere aiuto ai sassi vicini, con la speranza che qualcuno l'aiutasse a ricordare storie passate.</i></p> <p>Sempre in cerchio, l'insegnante chiede a ognuno di presentare la propria pietra al gruppo e raccontare qualcosa su di essa.</p> <p><i>Qual è la storia della tua pietra? A quando risale? Che aspetto ha? Come si chiama e da dove viene? In che modo potrebbe essere d'aiuto?</i></p>	<p>Ricorda che la tecnica dei Jeux Dramatiques non implica l'uso della parola!</p> <p>Spiega la regola dello STOP:</p> <p>non appena l'insegnante suona il gong (o qualsiasi altro segnale acustico) e grida "STOP", il gioco si interrompe. Il gruppo smette di recitare e fa il punto su una determinata situazione o una problematica incontrata durante la narrazione. Dopodiché, al suono acustico, il gruppo riprende l'attività.</p>

In questa fase, la classe potrebbe già iniziare a pensare come aiutare la pietra solitaria utilizzando la propria pietra.

Attività preparatoria per i Jeux Dramatiques

Prima di iniziare l'attività, ognuno sceglie il personaggio che preferisce interpretare all'interno della storia, indossa i costumi e gli oggetti di scena disponibili e allestisce una scenografia.

Seguendo la formula "Io sono...e ho bisogno di...", ognuno sviluppa la propria idea (ad es. *"Io sono la pietra solitaria e ho bisogno del tuo aiuto"*, oppure *"Sono un cane che passeggia per la spiaggia e, ad un certo punto, trovo la pietra solitaria"*).

Non ci sono limiti o regole rispetto ai ruoli e alle idee da sviluppare. Questa formula permette di anticipare eventuali domande e definire con precisione ciò di cui ognuno ha bisogno per interpretare il proprio ruolo.

Rappresentazione della storia

L'insegnante suona il gong e dà inizio al gioco.

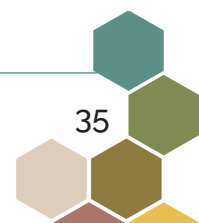
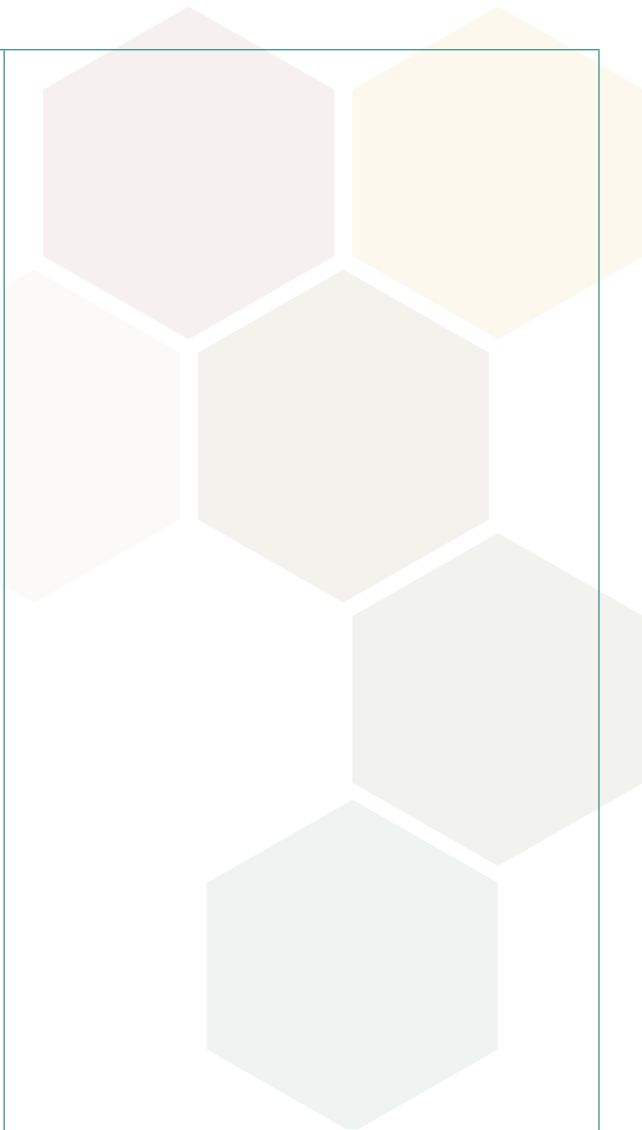
Le e i partecipanti agiscono in base alle loro sensazioni ed esperienze personali. Il gioco si sviluppa sotto forma di improvvisazione libera, permettendo a tutte e tutti di immedesimarsi a fondo nel proprio personaggio.

L'assenza della parola stimola dinamiche interiori che portano allo sviluppo di abilità creative. Il gioco può essere accompagnato da musica oppure dalla narrazione dell'insegnante.

Per creare tensione, la narratrice o narratore potrebbe introdurre la comparsa di un nuovo elemento, ad esempio qualcuno o qualcosa che scatena un cambiamento e che arricchisce in qualche modo la storia. In alternativa, può stimolare la classe ad aggiungere nuovi elementi alla trama e ricollegarli a una tematica più ampia / ad esempio un argomento o un problema importante per la classe in quel momento).

In che modo affrontano la nuova situazione le e i partecipanti mentre recitano i loro ruoli?

Così come il primo gong ha dato il via alla recitazione, adesso questo stesso suono determina la fine del gioco e il ritorno alla realtà.



30 minuti

Riflessione critica

Dopo il gong, l'insegnante chiede alla classe di rimettersi in cerchio.

Inizia quindi una sessione di riflessione per parlare delle sensazioni provate durante l'attività. L'insegnante raccoglie le idee del gruppo sottolineandone la diversità e gli aspetti creativi, e cercando di enfatizzare l'importanza della comunità.

Dopodiché, pone le seguenti domande:

Cos'hai imparato dalla tua storia? Cosa ci insegna questa storia/attività? Cosa abbiamo imparato?

La discussione di follow-up rappresenta il riconoscimento finale del proprio ruolo. Al termine del gioco espressivo, è possibile condurre una sessione di conversazione. La classe sperimenta la gestione positive delle emozioni e impara a pensare in modo conscio.

Divinità della Natura

Cairn 5 – Scrittura creativa

Età

Scuola primaria (6–11 anni)

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

In un'era di forte digitalizzazione, oggi più che mai è importante riattivare tutti i sensi e rivalutare la relazione tra conoscenza e percezione cinestetica e sensoriale. Imparando attraverso il dramma, la narrazione e il movimento, le classi osservano i concetti da diverse prospettive, attraverso la recitazione, il processo decisionale e la creazione. Co-immaginare e co-creare personaggi che fungono da "guardiani" aiuta le e i partecipanti a sentirsi al sicuro in classe e dà loro la possibilità di arricchirsi attraverso l'immaginazione collettiva e l'uso di tutti i sensi.

Termini chiave

È possibile trovare le definizioni dei seguenti termini nel glossario alla fine della Guida:

- Attivazione dei sensi
- Teatro educativo
- Ecosistemi naturali
- Giochi di ruolo

Risultati in termini di conoscenza

Quale conoscenza genera questa attività?

Le attività basate sullo storytelling e sugli spazi immaginari permettono alle bambine e ai bambini di sperimentare nuove idee e riflettere sulle loro esperienze, nonché approfondire le loro conoscenze attraverso la creatività e tramite il feedback diretto delle e dei coetanei. L'uso delle storie e della finzione attiva gli aspetti emotivi, sociali e cognitivi dell'apprendimento e rende quest'ultimo olistico e inclusivo, poiché permette a tutte e tutti di partecipare e rispondere a diverse sfide svolgendo azioni immaginarie ma in qualche modo connesse alla realtà. Le attività basate sullo storytelling e la finzione aiutano a costruire sicurezza in sé, empatia, autostima, immaginazione e gioia. Le alunne e gli alunni si sentono motivati a svolgere le attività scolastiche perché si sentono libere e liberi di esprimersi tramite i sensi, le immagini o le parole. Il metodo utilizzato include tutti i linguaggi, attiva diverse conoscenze, consente la condivisione di storie e affronta le complessità e i cambiamenti.

- Pensiero critico
- Cooperazione
- Creatività
- Autostima
- Empatia
- Immaginazione
- Espressione tramite movimento, immagini, musica o parole
- Comunicazione verbale e non verbale
- Team building/cooperazione

- Apprendimento attivo
- Creazione di storie e storytelling

In che modo questo laboratorio genera conoscenza?

Questo laboratorio genera conoscenza tramite: esperienza pratica basata sulla comunicazione e la collaborazione; giochi di ruolo; disegno e scrittura creativa per sviluppare personaggi e le relative storie, poteri e background; domande e ascolto attivo; creazione di significati a livello fisico, emotivo, etico e cognitivo. Questa attività mira a generare conoscenze sul cambiamento climatico e stimolare il dialogo sui problemi ambientali.

La condivisione dell'intelligenza sociale contribuisce a migliorare le capacità di comprensione e interazione.

Attraverso l'attivazione dell'intelligenza corporeo-cinestetica, la classe impara a muoversi liberamente in un ambiente naturale, o nella rappresentazione di esso all'interno dell'aula, ispirandosi alle pietre e ad altri stimoli ambientali.

Laboratorio “Divinità della Natura”

180 minuti

Fascia d'età: 6–11 anni

Cosa serve per questo laboratorio

- Per ricreare un ambiente il più naturale possibile è necessario raccogliere un buon numero di pietre (di diversi colori, dimensioni, consistenze, ecc.), decorare l'aula con delle piante e, se possibile, riprodurre della musica ambientale per creare la giusta atmosfera.
- Potrebbe essere utile anche del materiale scenico (panni, scatole, foglie, legnetti, ecc.).
- Fogli di carta grandi e pastelli
- Spazio per muoversi all'interno dell'aula
- A seconda della dimensione della classe, si consiglia di portare una pietra ogni due persone.

Aree curriculari coperte

Storia, Lingue per scuola primaria e secondaria, Educazione ambientale (sarebbe opportuno che le e i partecipanti avessero familiarità con l'argomento delle zone climatiche; ad ogni modo, questo esercizio li aiuterà a integrare e ricordare meglio queste conoscenze).



Programma del laboratorio

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
20 minuti	<p>Parte 1: introduzione</p> <p>Introduzione del laboratorio e breve discussione sulle Divinità della Natura. L'idea è creare 5 diversi personaggi che rappresenteranno diverse regioni climatiche (tropicale, desertica, mediterranea, oceanica e polare).</p> <p>L'insegnante prepara lo spazio in modo che somigli a un ambiente naturale (ad es. creando alberi e piante con carta o vestiti colorati) e chiede alla classe di formare un cerchio.</p> <p>Insegnante: <i>avete 3 ore per creare 5 personaggi: le Divinità della Natura. Ogni divinità rappresenta una zona climatica di cui è protettrice e può essere buona o cattiva.</i></p> <ul style="list-style-type: none">● <i>Conoscete divinità mitologiche o provenienti dalla cultura popolare (serie TV, cartoni, film, ecc.)?</i>● <i>Qual è la vostra divinità preferita?</i> <p>Insegnante: <i>ora è il momento di ricordare insieme le diverse zone climatiche.</i></p> <p>L'insegnante presenta le cinque regioni climatiche per ispirare la creazione delle divinità.</p> <p>Con l'aiuto dell'insegnante, il gruppo cerca di ricordare le caratteristiche di ogni zona climatica basandosi su ciò che ricorda dalle lezioni di geografia oppure sulle proprie conoscenze personali.</p> <p>Insegnante: <i>che tipo di piante cresce in questa zona? Quali animali si trovano? Qual è la temperatura?</i></p> <p>Stimolare l'immaginazione</p> <p>L'insegnante chiede ai membri della classe di iniziare a immaginare le divinità ispirandosi a supereroine o supereroi moderni che già conoscono.</p>	<p><i>Ricorda che anche se "Divinità della Natura" rimanda a moltissimi ecosistemi, la foresta è probabilmente quello più conosciuto e adatto a bambine/i di 6-9 anni.</i></p> <p><i>*Per presentare le zone climatiche usa risorse specifiche.</i></p> <p><i>Suggerimento: introduci le pietre "rivelatrici" come elemento di</i></p>
15 minuti	<p>Parte 2: tour dello spazio</p> <p>La classe inizia a muoversi all'interno dell'ambiente "naturale". Nel frattempo, l'insegnante dà alcune informazioni su questo luogo immaginario e invita la classe a immaginare di trovarsi lì. <i>Cosa vedete?</i></p>	

<p>10 minuti</p>	<p>Parte 3: presentazione</p> <p>L'insegnante mostra le pietre alla classe.</p> <p>Insegnante: <i>un indizio interessante è che i poteri delle cinque divinità sono racchiusi in queste pietre.</i></p> <p><i>Scopriamoli insieme.</i></p> <p>La classe si divide in coppie.</p> <p>Insegnante: <i>ora ognuno di voi scoprirà qual è il potere di queste pietre e quali sensazioni vi trasmette.</i></p> <p>L'insegnante esce fuori una borsa o un sacchetto contenente le pietre.</p> <p>Si unisce al cerchio e mostra alla classe cosa fare nella prossima parte dell'attività: si copre gli occhi con una sciarpa, pesca una pietra dal sacchetto e la analizza utilizzando diversi sensi (toccandola, sentendo che suono fa a contatto con altre pietre, annusandola, ecc.).</p>	<p><i>In questa fase l'insegnante simula per prima/o il processo di attivazione dei sensi in modo che tutte e tutti si sentano a proprio agio.</i></p> <p><i>Per svolgere questa attività si suggerisce di dividere la classe in più gruppi.</i></p>
<p>30 minuti</p>	<p>Parte 4: attivazione dei sensi</p> <p>Il gruppo si divide in coppie.</p> <p>1. Attivazione del tatto (15 min)</p> <p>Una persona di ogni coppia si copre gli occhi con una maschera colorata (<i>il colore serve a evitare che la o lo studente si senta a disagio, poiché per molte/i bambine/i la privazione della vista può essere piuttosto stressante</i>). Dopodiché, pesca una pietra senza guardare e, come mostrato dall'insegnante nella parte precedente, inizia a maneggiarla e descrive ciò che prova utilizzando 3 aggettivi, mentre la o il partner mette tutto per iscritto.</p> <p>2. Attivazione dell'udito (15 min)</p> <p>Le coppie attivano il senso dell'udito ripetendo gli step precedenti. Come mostrato dall'insegnante, la persona bendata inizia a produrre dei suoni facendo strisciare la pietra per terra o sul tavolo. Poi descrive ciò che sente con una parola o una brevissima frase mentre la o il partner prende appunti. Per una descrizione più dettagliata, può anche annusare la pietra.</p> <p>A questo punto, anche l'altra/o partner della coppia ripete l'intero processo di attivazione del tatto, dell'udito e, infine, dell'olfatto.</p>	<p><i>Suggerimento: in questo laboratorio i sensi sono stati scelti in modo casuale. L'insegnante può quindi scegliere sensi diversi e adattare la sessione di conseguenza.</i></p>

<p>70 minuti</p>	<p>Parte 5: cucire parole e mondi</p> <p>1. Divinità protettrice (40 min)</p> <p>Insegnante: <i>Ora che siamo entrati a contatto con le pietre, potete usare le vostre descrizioni per immaginare e creare una divinità protettrice di una zona climatica. Per completare l'esercizio e dare vita alla vostra divinità dovrete stabilire insieme i seguenti elementi:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Nome della divinità; ● Poteri nascosti nella pietra; ● Aspetto e genere; ● La divinità è buona o cattiva? <p>Insegnante: <i>dopo aver deciso queste caratteristiche, dovrete scegliere in che modo presentare la vostra divinità alla classe (gioco di ruolo, disegno, poesia, testo descrittivo, ecc.).</i></p> <p>La classe forma nuovamente delle coppie (oppure gruppi da 4) e fa una sessione di brainstorming per creare una collezione di aggettivi.</p> <p>2. Presentazione (30 minuti, a seconda del gruppo)</p> <p>Le studentesse e gli studenti presentano la propria divinità alla classe (5 min per gruppo).</p> <p>Infine, coloro che hanno realizzato dei disegni sono invitati ad appenderli al muro o distribuirli al resto della classe per creare un collage delle divinità.</p>	<p><i>Suggerimento: se il gruppo porta velocemente a termine l'attività, l'insegnante può aggiungere altre domande, ad esempio: qual è il background familiare delle divinità? Dove vivono?</i></p> <p><i>La divinità nasconde una storia?</i></p>
<p>35 minuti</p>	<p>Parte 6: formulazione</p> <p>1. Riflessione (35 min)</p> <p>La classe si riunisce in cerchio.</p> <p>L'insegnante dà inizio alla riflessione di gruppo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Come ti senti? ● Quale attività ti è piaciuta di più? ● Quale dei tuoi cinque sensi è più sviluppato? ● Vuoi dire qualcos'altro? Ti piacerebbe ripetere l'attività? 	<p><i>Ricorda che durante questa attività le e i più piccoli potrebbero non saper scrivere bene o non conoscere l'ortografia e potrebbero quindi aver bisogno dell'assistenza di un'educatrice o educatore.</i></p>

Apprendimento basato sulla body percussion

Cairn 6

Età

Scuola primaria (6–11 anni)

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

Il corpo è lo "**strumento** ritmico" primario in quanto legato a forti percorsi esperienziali umani e può evolvere dai primi gesti/suoni fino alla pratica della "body percussion", ovvero l'insieme di tutte quelle forme e tecniche di percussione corporea in cui vengono creati **schemi ritmici** e **coreografie suono-gestografiche**.

Il modo più semplice e naturale per produrre musica è tramite il corpo e la voce, due strumenti naturali che tutte e tutti possediamo e che non richiedono l'uso di mediatori sonori esterni (come, appunto, gli strumenti musicali). La body music è uno strumento estremamente utile per sviluppare e consolidare la **consapevolezza ritmica**, la **fiducia** e la **coordinazione** del proprio corpo, sviluppando al contempo l'autostima e le capacità di attenzione e concentrazione. La funzione strumentale è accompagnata anche da quella **espressivo-motoria**: il corpo parla, delinea, rappresenta, interpreta, mima e si unisce agli altri corpi, diventando così uno strumento fondamentale nelle relazioni. Dal movimento espressivo libero alle forme strutturate, il corpo dispone tutta la sconfinata area rappresentata dai linguaggi motori.

La *body percussion*, se integrata nel programma scolastico, può contribuire a stimolare il coinvolgimento e la partecipazione delle e degli alunni. Più in generale, le esperienze artistiche stimolano il pensiero critico, migliorano la concentrazione, stimolano l'immaginazione e fanno emergere il potenziale creativo. La *body percussion* può quindi avere un impatto positivo sul benessere, sulla salute mentale e sul livello di coinvolgimento delle e dei bambini, in quanto aumenta l'interesse per questo tipo di attività e riduce il rischio di abbandono scolastico.

Termini chiave

È possibile trovare le definizioni dei seguenti termini nel glossario alla fine della Guida:

- Partecipazione all'apprendimento
- Uguaglianza
- Musica

Risultati in termini di conoscenza

Quale conoscenza genera questa attività?

- Ritmo
- Pulsazione
- Suono
- Tempo
- Dinamiche
- Creatività
- Gesto sonoro
- Coordinazione motoria
- Orientamento nello spazio
- Indipendenza
- Imitazione
- Autostima
- Competenze sociali ed emotive
- Espressione di sé
- Team building
- Sentirsi parte del gruppo

In che modo questo laboratorio genera conoscenza?

Questo laboratorio è orientato alla collaborazione tra studentesse e studenti e non ai risultati. L'obiettivo è dunque migliorare la partecipazione, la responsabilità personale e la comunicazione rispettosa e consapevole.

Apprendimento basato sulla body percussion

45 minuti

Fascia d'età: 6–11 anni

Cosa ti serve per questo laboratorio

- Alcune bottigliette d'acqua o succhi
- 1 tazza di riso secco (o simile)
- Colori acrilici e pennelli (opzionale)
- Ampio spazio interno o esterno
- Possibilità di movimento
- Impianto musicale/stereo (non indispensabile)
- Persona esperta di body percussion
- Numero minimo del gruppo: 5 persone

Attività preparatoria: creare strumenti musicali (maracas) da materiali riciclati.

Le maracas sono generalmente costituite da elementi naturali, come la zucca essiccata, ma possono anche essere realizzate con materiali riciclati (vedi link YouTube: [riciclo creativo - come costruire le maracas](#)). Questo strumento musicale può essere utilizzato in combinazione con la *body percussion*. La procedura per realizzarlo è piuttosto semplice.

STEP 1: rimuovere le etichette di carta dalle bottigliette usate e assicurarsi che l'interno sia pulito e asciutto. Dipingere le bottiglie con colori acrilici e lasciarle asciugare. In alternativa, è possibile creare delle decorazioni con nastri colorati, oppure lasciare le bottiglie nel loro stato originale.

STEP 2: posizionare le bottiglie con l'apertura rivolta verso l'alto e versare il riso all'interno. Riempire ogni bottiglia fino a circa un terzo del suo volume e chiuderla. La quantità di riso dipende dalle dimensioni della bottiglia: per una maraca più leggera e dal suono più acuto è necessario usare meno riso.

STEP 3: è possibile aggiungere altre decorazioni, come nastri colorati e orpelli. Una volta finito, puoi iniziare l'attività.

Aree curriculari coperte

Musica, arte, tecnologia del design, artigianato, scienze

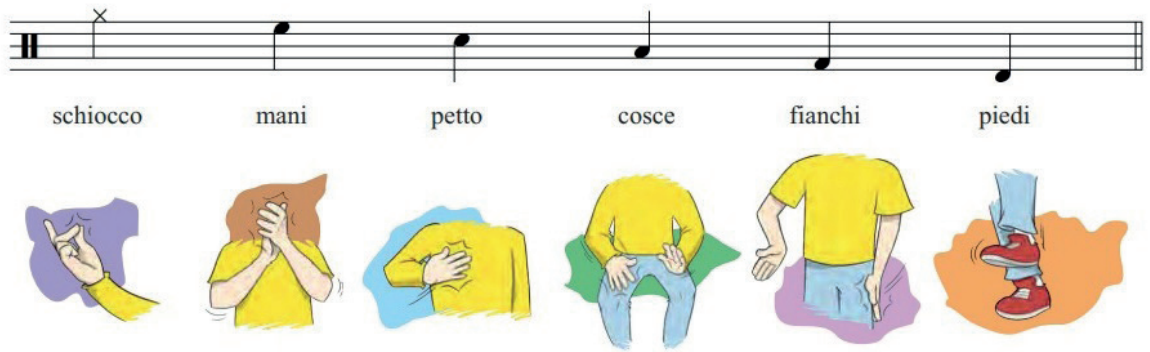
Attività extra

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

Chiedi alla classe di svolgere l'attività al di fuori della scuola con genitori o amici.

Pianificazione del laboratorio

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
	<p>Parte 1: introduzione</p> <p>Con il termine Body Percussion si indica la produzione sonora attraverso la percussione del proprio corpo: così come gli strumenti a percussione producono dei suoni quando vengono percossi, sfregati o agitati, anche il corpo umano può essere utilizzato per questo fine.</p> <p>La Body Percussion può essere utilizzata in ambito didattico musicale: è possibile sperimentare direttamente sul proprio corpo gli elementi musicali come la pulsazione, il ritmo, la metrica delle parole. Va inoltre a sviluppare la coordinazione motoria, l'attenzione nel riprodurre i gesti proposti e la conoscenza del proprio corpo.</p>	<p>Adatta la durata di questa attività a seconda degli intervalli e delle esigenze della classe.</p>
30 minuti	<p>Parte 2: attività dettagliata – “Hello Hands”</p> <p>Posizione iniziale: in piedi in un qualsiasi punto dell'aula.</p> <p>Battere le mani insieme o sul petto, schiacciare le dita e battere i piedi sono solo alcuni dei suoni che il corpo può produrre per fare musica. Più in generale, si parla di Body Music quando questi suoni vengono combinati con l'uso della voce, e in particolare con espressioni fonematiche e inarticolate, sia quelle più grezze e primigenie che quelle sofisticatamente modulate, fino al nonsenso, alla parola, alla scansione verbale ritmica, al linguaggio, al canto e al coro. Grazie al forte legame psicomotorio tra gesto e parola, la voce supporta l'esperienza ritmica, il gesto ritmico e l'esecuzione ritmica strumentale. La scansione ritmica verbale può essere messa in contrapposizione all'esecuzione strumentale così da portare a un livello molto più elevato la capacità di coordinamento ritmico fisico e mentale.</p> <p>Partire dal suono, dall'ascolto reciproco, dalla relazione, da un uso della notazione come canovaccio e non come prescrizione rigida, dalla ricerca dei suoni più immediati e "a portata di mano", significa riorientare il modello di competenza musicale che intendiamo promuovere, assumendo come idea fondamentale di musica una pratica che non si fonda primariamente sul concetto di "nota" quanto su esperienze che mescolano il sonoro, il percettivo, il motorio e l'affettivo. In questa prospettiva i suoni, così come le musiche, non sono, quindi, da pensare principalmente come "oggetti" ma come "avvenimenti", come azioni che ci mettono in relazione con gli altri mediante il processo stesso del loro farsi, del loro prodursi.</p>	<p>It is important that students have enough space to move around.</p>



STEP 1 – Provate a muovere le mani in tutti i modi possibili cercando di trovare un ritmo comune. Una volta che il gruppo è "sintonizzato", è possibile recitare la seguente filastrocca:

[set in a outline box] Ciao mani come stai ciao mani come stai ciao mani come stai pa pa pa pa pa click

Continuando a seguire il ritmo, stabilite un movimento comune per accompagnare la filastrocca: ruotando il polso, alternate i movimenti palmo fuori-palmo dentro.

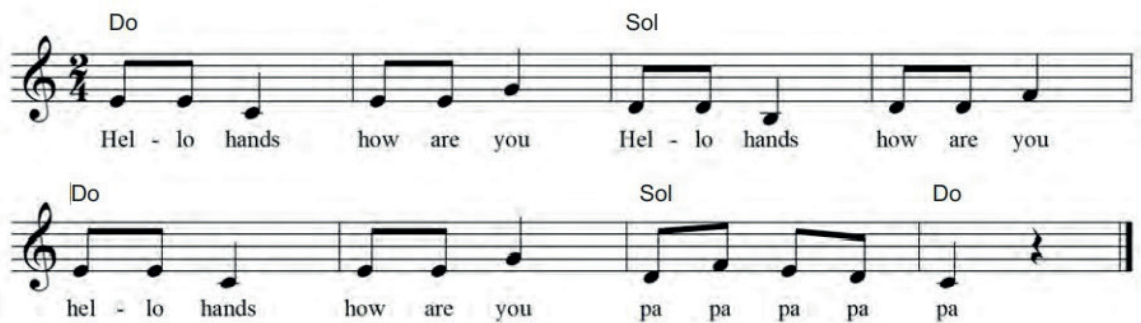
Dopo l'ultimo "pa", battete le mani al "click".

Dopo aver provato l'esercizio individualmente, il gruppo forma delle coppie e ognuno ripete la filastrocca battendo le mani con quelle del proprio partner.

Variazione: le e i partecipanti si alternano intorno alla stanza esibendosi prima individualmente per migliorare il ritmo e poi in coppie stando gli uni di fronte agli altri. Formate una struttura "a giostra": è possibile alternare l'esibizione individuale con quella in coppie, poi formare dei quartetti, poi due grandi gruppi e, infine, un unico gruppo in cerchio, continuando a recitare la filastrocca e battendo le mani delle persone a fianco.

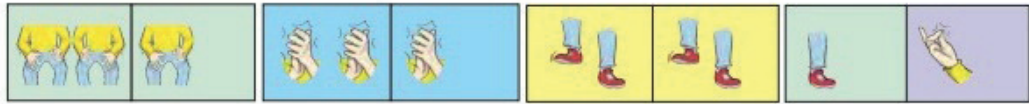
STEP 2: proporre la melodia della filastrocca e ripetere tutto l'esercizio sovrapponendo la canzone.

Hello Hands



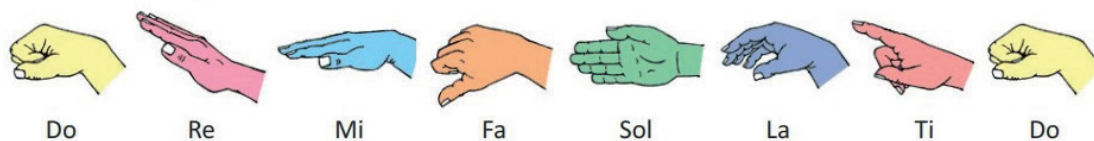
STEP 3: riprodurre il ritmo della filastrocca tramite la *body percussion* e, dopo aver preso un po' di confidenza, sovrapporre la melodia cantata. Di seguito si riporta lo schema ritmico.

Hello Hands (Body Percussion)



Proponiamo di eseguire il brano seguendo la tecnica di chironomia del metodo Kodaly.

LA CHIRONOMIA permette al direttore di far eseguire ai coristi dei brani, vocali o strumentali, attraverso delle posizioni della mano corrispondenti alle diverse altezze.



Hello Hands (Scrittura kodalyana)

15 minuti

Parte 3 – Domande alla classe – Riflessione finale

La classe discute in gruppi di 3-5 persone.

1. Che sensazioni hai provato durante l'attività?
2. Qual era la tua percezione del gruppo mentre eseguivi il brano?
3. Cosa avrebbe potuto fare il gruppo per migliorare il senso del ritmo e la coordinazione?
4. Scegli un membro del gruppo e commenta in che modo ha contribuito al successo dell'attività.
5. Che tipo di abilità hai sviluppato durante questa attività?

Dividere la classe in gruppi di 3-5 persone.

Le meraviglie del cinema

Cairn 7 - Storytelling digitale

Età

Scuola primaria (9–11 anni)

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

Il processo creativo della produzione cinematografica consente alla classe di accedere a una vasta gamma di competenze e pratiche attraverso la scrittura, l'informatica e le scienze dell'informazione, il teatro, la scenografia e i costumi. Questo tipo di attività stimola la creatività: le e i giovani assumono ruoli adatti ai loro interessi e collaborano come parte di un team in un ambiente sicuro in cui ognuno ha la possibilità di creare, pensare e produrre una storia audio-visiva.

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 propria creatività, ad esempio durante la ricerca o la narrazione di storie personali.

Risultati in termini di conoscenza

Quale conoscenza genera questa attività?

Dato che il cinema coinvolge moltissimi settori, tramite questo laboratorio le studentesse e gli studenti possono acquisire conoscenze di diversi tipi. Anche se l'uso della telecamera e il montaggio richiedono abilità tecniche e informatiche più specifiche, la produzione cinematografica permette di svolgere anche altre attività, quali recitazione, regia, direzione artistica, produzione musicale e produzione del suono.

Le e i giovani imparano quindi a collaborare applicando diverse competenze, a comunicare in nuovi modi e contesti e a lavorare in modo creativo come una squadra con l'obiettivo di rendere ogni scena realistica. Durante le riprese, ogni membro del gruppo ha un ruolo ben preciso e ha il compito di collaborare con gli altri. I laboratori di cinematografia giovanile promuovono lo sviluppo della creatività, dell'immaginazione e della fiducia in sé stessi, nonché delle abilità sociali e cognitive. Creare un cortometraggio in poche ore aiuta infatti chi lo realizza ad acquisire maggiore fiducia nella propria capacità di raggiungere obiettivi. Inoltre, permette di sviluppare una serie di abilità complesse, tra cui l'uso della fotocamera e delle luci, la registrazione dei suoni e il processo di post-produzione del montaggio. Per svolgere questo laboratorio sulla produzione cinematografica è necessario aver già condotto altre attività con il gruppo basate sulla collaborazione.

In che modo questo laboratorio genera conoscenza?

Esperienza pratica, processo creativo e lavoro di gruppo.

La creazione di storie digitali contribuisce anche allo sviluppo di abilità comunicative più avanzate poiché consente alle classi di imparare a organizzare meglio le idee, porre le domande giuste, esprimere opinioni e individualità in modo più aperto e costruire narrazioni che creino una connessione con il pubblico o con il resto della classe. 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. Man mano che la tecnologia diventa più onnipresente e accessibile, con innumerevoli strumenti digitali a portata di mano, è possibile creare uno storytelling digitale anche con uno smartphone, iPad o laptop.

Il processo di realizzazione di un film ha cinque fasi principali: scrittura/ricerca, pre-produzione, produzione, post-produzione e distribuzione.

Scrittura e 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.

Nel 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-produzione

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.

Nota per l'insegnante: qualsiasi attività di distribuzione o condivisione del materiale audiovisivo prodotto dalla classe dev'essere conforme alle politiche di tutela della scuola e, se necessario, garantire l'anonimità delle e dei partecipanti.

Le meraviglie del cinema

120 minuti

Fascia d'età: 9–11 anni

Aree di conoscenza

Collaborazione. Storytelling. Film. Gioco di ruolo. Pensiero critico.

Cosa ti serve per questo laboratorio

Telecamere, iPad o smartphone: prima di iniziare assicurati che questi strumenti abbiano un microfono integrato per registrare l'audio e che possano connettersi a un proiettore o un monitor. Per questioni di sicurezza, le politiche scolastiche potrebbero prevedere l'uso delle attrezzature video della scuola piuttosto che dei dispositivi personali delle e dei studenti.

Come software di montaggio è possibile utilizzare un computer, un iPad o uno smartphone, purché disponga di un pacchetto base per l'editing video e l'aggiunzione di titoli e colonna sonora (vedi sezione dei link).

Ciak: si tratta di uno strumento molto amato dalle e dai studenti perché consente di sentirsi parte di una vera e propria troupe cinematografica. Può essere acquistato online. Farà davvero la differenza!

Proiettore o monitor di grandi dimensioni: assicurati di disporre dei cavi per collegare la videocamera o lo smartphone al proiettore o monitor per guardare il film al termine del laboratorio.

Microfono e asta: non sono strumenti essenziali, ma offrono un maggiore controllo sulla qualità del suono durante la registrazione delle voci. Assicurati che si connetta alla fotocamera o al telefono.

Luci: l'uso delle luci può davvero fare la differenza in una scena. Se sono disponibili, bene! In caso contrario, puoi farne tranquillamente a meno.





Aree curriculari coperte

Teatro, creatività, abilità sociali, matematica, immaginazione, arte e musica.

Durata del laboratorio: 2 ore

Durata	Descrizione dell'attività	Suggerimenti e risorse
10 minuti	<p>Attività preparatoria e introduttiva</p> <p>Laboratorio "Le meraviglie del cinema"</p> <p>Questo laboratorio mira a introdurre le e i partecipanti al mondo della produzione cinematografica in modo attivo, con l'obiettivo di realizzare un film in brevissimo tempo. L'attività serve per mettere alla prova le proprie energie e capacità lavorando a fondo in ogni fase del processo di produzione cinematografica al fine di realizzare un'opera compiuta.</p>	<p>Suggerimenti per realizzare un film con bambine e bambini:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Divertiti!2. Inizia dalle basi per poi salire di livello.3. Fai un lavoro pulito.4. Punta alla semplicità.
10 minuti	<p>INTRODUZIONE</p> <p>Introduci l'attività al gruppo e spiega l'obiettivo del laboratorio.</p> <p>Chiedi a tutte e tutti di mettersi in cerchio e di imitare i tuoi movimenti. Contando ad alta voce, muovete 4 volte la mano destra, 4 volte quella sinistra, 4 volte la gamba destra e 4 volte la gamba sinistra. Dopodiché, ripetete la sequenza con 3 movimenti, poi con 2 e infine con 1. Alla fine dell'esercizio, tremeranno come delle foglie e dovrai svegliarli!</p> <p>Prima di iniziare, apri una breve discussione sul rispetto reciproco tra partecipanti e facilitatrici o facilitatori e spiega l'obiettivo del laboratorio: progettare e girare un film in due ore.</p>	
10 minuti	<p>STEP 1 – STORIA</p> <p>Dividi le e i partecipanti in gruppi di 3 o 4 persone e assegna a ogni gruppo i seguenti compiti per creare la trama del film:</p> <ul style="list-style-type: none">● Scegli una fiaba tra quelle esistenti.● Riadattala al tempo e al luogo in cui ti trovi.● Suddividi la trama in dieci scene e annotale su dei post-it o crea uno storyboard.	

	<ul style="list-style-type: none"> ● Proponi l'idea al gruppo. ● Vota la storia che preferisci. <p>Nel caso in cui un gruppo avesse difficoltà nella pianificazione della trama, introduci la struttura restaurativa in tre atti:</p> <p>Atto 1 – Inizio (introduzione dei personaggi): introduci l'ambientazione della storia nella prima scena del film.</p> <p>Atto 2– Mezzo (scontro e lotta): le scene di mezzo servono a delineare i diversi percorsi dei personaggi della storia.</p> <p>Atto 3 – Fine (risoluzione della crisi): le scene finali determinano la fine della storia dando una svolta alla trama o inserendo un colpo di scena.</p>	
5 minuti	<p>STEP 2 – CAST & TROUPE</p> <p>In questo laboratorio, la facilitatrice o il facilitatore svolge il ruolo di produttore esecutivo, ovvero si occupa del budget e del tempo disponibile per le riprese.</p> <p>Aiuta i membri del gruppo a scegliere un ruolo tra il cast e la troupe in modo che ognuno abbia un compito specifico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Regista (gestisce la recitazione del cast) ● Assistente alla regia (gestisce la troupe e il set) ● Cineoperatore (compone l'inquadratura di ogni scena) ● Assistente di camera (assiste il cineoperatore) ● Tecnico del suono (regola il microfono e l'asta telescopica) ● Tecnico del suono (monitora il suono con le cuffie per assicurarsi che fili tutto liscio!) ● Ciacchista (marca l'inizio di ogni ripresa utilizzando il ciak, ad es. "Scena uno, prima") ● Attrici e attori (non c'è un limite di numero, ma nella prima produzione il cast non dovrebbe essere troppo numeroso) 	<p>Nel caso in cui il cast fosse particolarmente numeroso, la troupe deve includere almeno una o un regista, un responsabile della camera e uno del suono (questi due ruoli possono essere ricoperti anche da una sola persona). Puoi ricoprire il ruolo di assistente alla regia per gestire la troupe e garantire il funzionamento del laboratorio.</p> <p>Apporta tutte le modifiche necessarie: non avere paura di scartare determinate idee e inventare qualcosa di nuovo e originale.</p>

75 minuti	<p>STEP 3 – RIPRESE</p> <p>Spiega le seguenti regole:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La storia DEVE ESSERE FILMATA IN SEQUENZA (partendo dall'inizio e sviluppando la trama fino alla fine). 2. È possibile fare solo UNA RIPRESA per ogni scena (le scene dovrebbero essere brevi e concise). 3. È possibile GIRARE SOLO UN TAKE a scena. <p>Assicurati che il gruppo comprenda le regole e il ruolo di ognuno e sia in grado di utilizzare l'attrezzatura e gestire il tempo durante le riprese. Dato che è possibile girare un solo take a scena, qual è il modo migliore per assicurarsi che la prima ripresa sia quella migliore? Chiedi al gruppo qual è secondo loro il metodo migliore per provare ogni scena prima di iniziare le riprese. Non appena i membri del gruppo sono pronti per girare, il tuo ruolo di facilitatrice o facilitatore consisterà nell'incoraggiarli e guidarli lungo il processo, assicurandoti che si sentano supportati e a proprio agio e che si divertano durante tutta l'attività.</p>	
15 minuti	<p>STEP 4 – PROIEZIONE</p> <p>Dopo aver girato tutte le scene, è possibile connettere la telecamera o il telefono al proiettore o a un monitor più grande per proiettare il film. Dato che le scene sono state girate in sequenza e con un solo take, il gruppo vedrà una versione grezza dell'opera finale dall'inizio alla fine (ricordate di premere play per ogni scena!).</p> <p>Per coloro che hanno partecipato al progetto questa è un'importante fase di validazione del loro lavoro.</p>	
5 minuti	<p>CONCLUSIONE</p> <p>Chiedi al gruppo di commentare l'attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Quali sono state le parti migliori del processo di produzione del film? ● Cosa faresti di diverso? ● Ti piacerebbe ripetere l'attività? Se la risposta è sì, dedicheresti più tempo al progetto per creare qualcosa di ancora più raffinato? 	
	Fate una riflessione di gruppo.	

Glossario delle parole chiave

Strategie teatrali

Spazio di coraggio: questo 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.

Teatro educativo (Drama in Education): modalità di apprendimento in cui le e gli studenti, tramite un processo di identificazione attiva con ruoli e situazioni immaginarie, imparano ad affrontare problemi, eventi e relazioni. L'apprendimento basato sul teatro implica l'uso di quest'ultimo come metodo di insegnamento in diverse materie e ambienti educativi attraverso attività come la finzione, l'assunzione di ruoli fittizi e il lavoro di gruppo. Durante le attività, i membri della classe rappresentano una scena o assumono dei ruoli basandosi su un progetto comune e dando vita a una narrazione.

Worldbuilding (creazione di un mondo immaginario): 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.

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.

Coinvolgimento: l'atto di sentirsi coinvolti o di partecipare all'apprendimento.

Uguaglianza: garantire che tutti gli individui abbiano la medesima opportunità di migliorare la propria vita e i propri talenti.

Teatro Forum: questa tecnica include la creazione di una breve scena o più scene che fornisca una rappresentazione autentica di un problema importante per i membri del gruppo e che rifletta le loro esperienze di vita, ad es. stereotipi di genere, bullismo, famiglie separate, ecc. Una volta che la scena viene ripetuta, il pubblico può partecipare attivamente in diversi modi. Il pubblico interattivo rappresenta lo "spettatore" e opera interattivamente con le attrici e gli attori tramite l'invito di un intermediario, conosciuto come "joker".

La classe mette in scena la rappresentazione più volte e, a partire dalla seconda volta, il "joker" invita il pubblico a intervenire e consigliare ai personaggi come interpretare la scena in modo diverso. L'obiettivo è quello di modificare la scena finché non si ottiene un risultato migliore. Esempio: "quando lei/lui ti urla contro, invece di esplodere dalla rabbia, cerca di restare ferma/a"; "non rispondere per almeno un minuto e poi inizia a parlare con calma". Il pubblico può dirigere ogni personaggio nel parlare, rispondere o agire in modo diverso per scoprire in che modo cambia la scena. Le attrici e gli attori riproducono nuovamente la scena, stavolta seguendo i suggerimenti del pubblico, ma sempre improvvisando.

Creazione dell'immagine: l'insegnante prende un grande foglio di carta e lo stende sul pavimento. Le e i partecipanti si dispongono intorno al foglio e disegnano una o più immagini che li rappresentano (ad esempio, una persona particolare con cui hanno collaborato).

Improvvisazione: parlare e muoversi in modo spontaneo secondo il proprio ruolo senza prima fare le prove. Ognuno deve conoscere il personaggio che sta impersonificando, il luogo in cui è ambientata la scena e il momento preciso della narrazione: solo in questo modo sarà davvero possibile immedesimarsi nella scena come se fosse reale.

Pedagogia inclusiva: strategie di insegnamento e apprendimento che consentono a tutte e tutti di partecipare in modo equo in classe.

Jeux Dramatiques: metodo teatrale che non prevede l'uso del linguaggio verbale. L'omissione della parola permette di creare un mondo completamente diverso e ricco di prospettive: le e i partecipanti sperimentano liberamente l'uso di espressioni non verbali, acquisendo così diverse capacità espressive.

Apprendimento attraverso la *body percussion*: il corpo è lo "strumento" ritmico primario in quanto legato a forti percorsi esperienziali dell'individuo. Il corpo, come strumento, può evolversi da gesti e suoni più semplici fino alla pratica della *body percussion*, ovvero l'insieme di tutte quelle forme e tecniche che organizzano i colpi in sequenze per creare pattern ritmici e coreografie sonoro-gestuali.


Mappatura: la classe crea una mappa dell'ambientazione della storia o situazione disegnando su un foglio di carta oppure attaccando dei post-it in tutta l'aula per ricreare un nuovo ambiente. È necessario diverso tempo per condividere le idee del gruppo.

Musica: la body music è uno strumento estremamente utile per sviluppare e consolidare la consapevolezza ritmica, la fiducia e la coordinazione del proprio corpo, sviluppando al contempo l'autostima e le capacità di attenzione e concentrazione. La funzione strumentale è accompagnata da quella espressivo-motoria, rappresentata da ciò che il corpo comunica.

Narrazione: *l'insegnante assume il ruolo di narratrice o narratore e inizia a raccontare la storia.* Può intervenire in diverse parti del racconto per vari scopi. Ad esempio, può introdurre il contesto della scena: "Molti anni fa, prima che esistessero automobili, macchinari e telefoni, su una piccola isola lontana..." L'insegnante può anche raccogliere e restituire le idee dei personaggi impersonificati dalle studentesse e dagli studenti, ad esempio: "E così gli abitanti del villaggio iniziarono a discutere tra loro per decidere cosa fare dello straniero. Secondo alcuni..."

Ecosistemi naturali: comunità di esseri viventi e non viventi presenti in natura.

Partecipazione all'apprendimento: l'integrazione della *body percussion* nei programmi curriculari può contribuire a stimolare il coinvolgimento e la partecipazione delle e degli alunni. Più in generale, le esperienze artistiche stimolano il pensiero critico, migliorano la concentrazione, stimolano l'immaginazione e fanno emergere il potenziale creativo.



Teatro fisico e narrazione attiva: comporta l'uso del corpo (o di più corpi) per rappresentare e ritrarre attivamente non solo le persone, ma anche oggetti, scenari, ecc. Ad esempio, in una scena che ritrae un uomo sotto un lampione, due persone potrebbero unire i propri corpi per rappresentare il lampione. Potresti chiedere alla classe di rappresentare delle scene utilizzando il proprio corpo per ricreare personaggi, oggetti o elementi scenici.

In alcuni casi è possibile combinare il teatro fisico con lo "storytelling attivo": mentre l'insegnante racconta una storia, il gruppo rappresenta fisicamente qualsiasi elemento della narrazione trasformandosi di volta in volta in nuovi luoghi, oggetti o personaggi. Questa attività può essere svolta individualmente, in coppie o in piccoli gruppi. Con le e i bambini più piccoli è meglio utilizzare la modalità individuale.

Role on the wall: questa attività consiste nel disegnare un personaggio su una parete (corpo completo o mezzo busto) e scrivere informazioni su di esso all'interno e all'esterno della figura. Il metodo migliore è utilizzare etichette autoadesive che consentono di spostare o modificare le informazioni sul personaggio. Le informazioni possono essere classificate come segue: cosa so del personaggio, cosa penso di sapere, cosa vorrei sapere, oppure frasi, azioni o sensazioni del personaggio stesso. In alternativa, è possibile posizionare le informazioni in relazione alle parti del corpo, ad esempio: "Ogni notte fa una passeggiata" vicino ai piedi; "Ha paura" vicino al cuore, ecc. Di solito questa attività viene svolta collettivamente e in diverse parti del dramma. In alternativa, ognuno può creare individualmente un libretto in cui annotare le relative informazioni e i propri pensieri.

Gioco di ruolo: le studentesse e gli studenti assumono un ruolo specifico e agiscono di conseguenza. Durante le attività, i membri della classe rappresentano una scena o assumono dei ruoli basandosi su un progetto comune e dando vita a una narrazione.

Attivazione dei sensi: apprendimento basato sul dramma, narrazione e movimento. Le e i partecipanti analizzano determinati concetti o fenomeni da diversi punti di vista attraverso la performance, il processo decisionale e il processo creativo. Co-immaginare e co-creare personaggi che fungono da "guardiani" aiuta le e i partecipanti a sentirsi al sicuro in classe e dà loro la possibilità di arricchirsi attraverso l'immaginazione collettiva e l'uso di tutti i sensi.

Teatro sonoro: forma teatrale che aiuta a conoscere le diverse tipologie di suoni e controllarli. Permette di analizzare, scegliere e combinare i suoni utilizzando diverse fonti, quali la voce, il corpo e gli strumenti, per mettere in scena dei musical o creare immagini sonore e semplici brani.

Fermo immagine: tecnica in cui l'azione viene interrotta per catturare l'immagine di un particolare momento della scena, come una fotografia.

Le e i partecipanti, o chiunque stia guardando, possono commentare e riflettere sull'immagine rappresentata. Questa tecnica teatrale può essere utilizzata su richiesta dell'insegnante per bloccare la scena oppure dalle e dai partecipanti stessi che si mettono d'accordo in anticipo. È anche possibile ricreare un fermo immagine nel corso della rappresentazione (o all'inizio della lezione successiva) per riprendere un determinato momento della narrazione. Spesso il fermo immagine viene utilizzato insieme ad altre strategie e convenzioni teatrali, ad esempio per riflettere sui pensieri dei personaggi (tecnica del thought tracking) oppure per scoprire cosa direbbero (hot seating) in un dato momento.

Creazione di storie: l'obiettivo principale 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.

Storytelling e approcci performativi: l'insegnante può intervenire in diverse parti del racconto per vari scopi e la classe partecipa attivamente all'apprendimento utilizzando diversi approcci performativi.

Insegnante come narratrice o narratore: l'insegnante può intervenire in diverse parti della rappresentazione per vari scopi, ad esempio per introdurre il contesto di una scena:

"Molti anni fa, prima che esistessero automobili, macchinari e telefoni, su una piccola isola lontana..." È anche possibile raccogliere le idee dei personaggi e restituirle alla classe: "E così gli abitanti del villaggio iniziarono a discutere tra loro per decidere cosa fare dello straniero. Secondo alcuni...

(inserire le idee della classe), mentre altri pensavano che...(inserire le idee della classe). Alla fine, decisero di..."

La narratrice o il narratore può intervenire per far avanzare la storia: "Le cose avrebbero potuto andare come previsto, ma un giorno successe qualcosa che cambiò tutto..." La narrazione può essere utilizzata anche per sostenere la riflessione e per chiudere un dramma: "Molti anni dopo, gli abitanti del villaggio ricordavano ancora chiaramente il giorno in cui avevano bandito lo straniero per sempre e si chiedevano che fine avesse fatto...

ma nessuno parlò più di lui." È possibile utilizzare la storia per stimolare la rappresentazione teatrale e viceversa, poiché si tratta di un processo bidirezionale senza soluzione di continuità.

Insegnante come narratrice o narratore (tecnica del worldbuilding):

l'insegnante narra la storia. Tramite il worldbuilding, l'insegnante può spostare la propria posizione di potere, inquadrare la direzione dell'apprendimento, raccontare e intrecciare narrazioni prendendo spunto sia dalle e dai partecipanti che dal contesto teatrale. Questa strategia rende l'apprendimento più giocoso e può essere utilizzata per creare uno spazio di coraggio in classe. Inoltre, si ricollega alla tecnica "teacher in role", in cui l'insegnante agisce nelle vesti di un personaggio della storia, e può essere utilizzata per amplificare e sfidare le prospettive.

Diario dei pensieri: spazio libero di scrittura, disegno e riflessione. La classe è incoraggiata a scrivere un "diario dei pensieri" per raccogliere le proprie idee o reazioni all'esperienza narrativa. I diari non devono essere considerati come esercizi formali finalizzati alla valutazione da parte dell'insegnante, ma come spazi privati in cui poter condividere qualsiasi pensiero in qualsiasi momento durante la sessione. La ricerca condotta dai partner del progetto ha mostrato che il diario può fungere da vero e proprio spazio di coraggio (Stephenson, 2023). Anche l'insegnante dovrebbe avere un diario personale.

Writing in role: attività individuale o di gruppo in cui le e gli alunni scrivono un testo per conto dei personaggi che interpretano, ispirandosi alle tematiche del dramma. Idealmente, il prodotto finale deve avere un ruolo particolare all'interno della storia e aggiungere qualcosa di nuovo. Ad esempio, se nel corso della narrazione un personaggio sconosciuto nasconde una lettera nella sua camera da letto, la classe dovrà creare e scrivere l'intera lettera o una parte di essa. Questo nuovo elemento andrà probabilmente a influenzare il resto della narrazione.

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>

Gummy e Haki fanno visita allo zio Stone (teatro sonoro)

Rannveig Björk Þorkelsdóttir, *Hljóðleikhúsið* (2016)

Rannveig Björk Þorkelsdóttir (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](https://doi.org/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.

Mappa creativa (giochi di ruolo, storytelling e approcci performativi)

(Link ad altri progetti di mappatura)

<https://www.dieremise.org/kiez-mapping-remise/>

[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>

miitkollektiv german speaking reasource list:
https://docs.google.com/document/d/1ar-mPVOhwsBOtR4xmPpvQGpfyPxVN4fK9_-MXMzwV8/edit

Platzfürdiveritaet 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. P15-p30*
Unlearning Whiteness, <https://unlearningwhiteness.cargo.site>

Il tunnel (creazione di storie, worldbuilding teatrale o apprendimento tramite il teatro)

Read about these small scale studies with teachers using drama for wellbeing and co-agency:

Stephenson, L., 2022. 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>

Read about safe and modified brave spaces and creative arts pedagogy here:

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*

To view the terms under which this email is distributed, please go to: <https://leedsbeckett.ac.uk/disclaimer/email>

La pietra solitaria – Jeux Dramatiques (metodo teatrale senza l'uso del linguaggio verbale)

<https://www.jeux.at/> (German)



Apprendimento attraverso la body percussion

Riciclo creativo - Come costruire le maracas - YouTube Hello hands. Maestra Jerusa. La Casa della Musica 4Hands Body percussion Eliana Danzi Stomp Live - Part 3 - Just clap your hands
Baianá - Barbatuques | Corpo do Som

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.