

dreams*

COSTRUIRE E PONTI

Guida per
docenti

Agevolare le transizioni basate sulla diversità dalla scuola primaria alla scuola secondaria per prevenire l'abbandono scolastico precoce



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



This toolkit has been developed within the framework of the project “DREAMS *Fostering Diversity in Primary to Secondary School Transition to Prevent Early School Leaving*” (PROJECT N° 2019-1-ES01-KA201-064184). The DREAMS project was supported by the European Commission’s Erasmus+ Programme.

This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

DREAMS PROJECT PARTNERS:

SPAIN

www.laxixateatre.org

www.escolaesperanca.cat

ITALY

www.cesie.org

www.istitutocomprensivocassara.edu.it

PORTUGAL

www.aebarreiro.pt



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



**COLMARE IL DIVARIO:
FACILITARE IL PASSAGGIO DAL PRIMO
AL SECONDO CICLO D'ISTRUZIONE PER
PREVENIRE L'ABBANDONO SCOLASTICO**

MANUALE PER DOCENTI E CONSULENTI



CONTENUTI

1. Introduzione	5
2. Metodi	12
3. Struttura del manuale	17
4. Lavoro interiore	20
• Connettersi con la creatività	21
• Connettersi con la diversità	22
• Connettersi con il conflitto	41
• Connettersi con l'ə tuə bambinə interiore	43
5. Esercizi tecnici	46
• Monitoraggio ed esercizi d'ascolto	47
• Esercizi della voce e del corpo	48
• Esercizi di narrazione	50
• Sul Teatro Immagine	52
• Sul Teatro Forum	56
6. Preparazione ai laboratori con 13 studentə	68
• Diversità come contesto	71
• Impostare un rituale per iniziare e terminare le sessioni	72
• L'insegnante come attorə /facilitatorə	74
7. "Il Viaggio": laboratorio con 13 studentə	85
• Stage 1: The ordinary world and call to adventure creating contexts	86
• Stage 2: Refusal of the call creating characters	92
• Stage 3: Meeting the mentor creating stories	96
• Stage 4: Crossing the threshold introducing forum theatre	99
• Stage 5: The test introducing image theatre	103
• Stage 6: Allies and enemies working with antagonists and allies	111
• Stage 7: The ordeal facing and resolving conflict	115
• Stage 8: The reward and the road back unveiling the metaphor	120
8. Presentazione alla comunità scolastica	126
9. Implementazione del progetto DREAMS	129
10. Casi studio: Insegnanti parlano de "Il Viaggio"	134
11. Link utili: unisciti all'esperienza Erasmus+!	138
12. Appendici	139



1

INTRODUZIONE

Il passaggio dal primo al secondo ciclo d'istruzione è una fase importante per un bambino, poiché esso stabilisce un cambiamento trascendentale nella vita dello studente: si ritrovano in un processo di cambiamento, adattamento e assestamento sia in relazione al loro rapporto con il sistema educativo, sia con il loro sviluppo personale e il loro ingresso nell'adolescenza (Ruiz, Castro & Leon, 2010). La mancanza di una guida e di strumenti adeguati all'interno della comunità scolastica che possano facilitare questo passaggio può causare un aumento delle possibilità di Abbandono Scolastico Precoce (ASP).

Prevenire e ridurre l'ASP richiede un impegno attivo e collaborazione tra tutti gli interessati, a partire dal livello locale, con la scuola, fino al livello nazionale. Questi portatori di interesse includono i docenti, i consulenti, i impiegati e le organizzazioni sindacali. Ogni portatore di interesse offre un differente ed importante punto di vista nella comprensione del processo che può portare all'abbandono scolastico precoce. Inoltre, soggetto interessato gioca un ruolo fondamentale nel mettere a disposizione le proprie conoscenze e nel definire le soluzioni appropriate per affrontare i vari fattori che contribuiscono all'ASP.

A livello scolastico, i docenti e i consulenti sono parte essenziale di un approccio sistemico per prevenire l'abbandono scolastico precoce. L'ASP è stato collegato ad un'estrema mancanza di motivazione, e a sensazioni di insensatezza e impotenza da parte dello studente. Di conseguenza, i insegnanti devono creare e sostenere nel tempo degli ambienti di apprendimento positivi e produttivi che possano prevenire queste sensazioni e questi atteggiamenti negativi tra i studenti, e dunque prevenire l'ASP. Docenti hanno bisogno di acquisire un'ampia consapevolezza sulla gestione e guida della classe, con un'attenzione sulla diversità dello studente per creare un ambiente di apprendimento produttivo e inclusivo per tutti. La creazione di un ambiente tale è una competenza che si può acquisire con una formazione.

Dato che i docenti lavorano con studenti di diverse estrazioni, è importante che prima vengano esplorati i valori e le credenze di ogni individuo, mentre si osservano e si riflette sulle tattiche utilizzate dallo coetaneo. Inoltre, è essenziale conoscere metodologie di gestione passate e presenti per esplorare come lavorare con studenti diversi. La scoperta di diverse tecniche aiuta a sviluppare le capacità necessarie per gestire efficientemente le difficoltà che i studenti possono avere durante il loro percorso scolastico. Tenendo questo a mente, questo manuale utilizza metodologie focalizzate sulla stimolazione della pro-attività, della partecipazione attiva, della leadership, della condivisione dei problemi e dei pensieri, del supporto tra pari e della responsabilità condivisa tra tutti i partecipanti coinvolti.



Questo manuale per docenti intitolato “Colmare il divario: facilitare il passaggio dal primo al secondo ciclo d'istruzione per prevenire l'abbandono scolastico” fa parte del **progetto DREAMS**¹, un progetto finanziato dal programma Erasmus+ che coinvolge 3 scuole e due organizzazioni non profit provenienti da Spagna, Italia e Portogallo. L'obiettivo del progetto DREAMS è quello di prevenire l'abbandono scolastico, promuovere l'inclusione sociale e sostenere educator3 fornendo loro del materiale didattico innovativo per rispondere meglio alle esigenze di student3, soprattutto quell3 che hanno delle difficoltà o provengono da contesti svantaggiati.

Nell'ambito del progetto, le organizzazioni partner hanno sviluppato un laboratorio rivolto a student3 intitolato “Il viaggio”. Questo manuale fornisce al corpo docente le informazioni necessarie per mettere a punto tale percorso laboratoriale all'interno delle loro classi. Prevede il ricorso a un metodo didattico fondato sul linguaggio teatrale che permetterà a docenti e personale scolastico di:

- migliorare il passaggio dalla scuola primaria a quella secondaria;
- comprendere meglio la diversità presente all'interno della classe;
- individuare eventuali indizi e prevenire, così, l'abbandono scolastico.

ABBANDONO SCOLASTICO PRECOCE (ASP)

L'abbandono scolastico precoce (ASP) è a grandi linee definito come il fenomeno riguardante giovani che abbandonano l'istruzione formale prima di aver completato l'istruzione secondaria superiore.²

L'Unione europea definisce i giovani che abbandonano precocemente gli studi (early school leavers) come persone di età compresa tra 18 e 24 anni in possesso, al massimo, di un titolo di istruzione secondaria inferiore, che non partecipano a ulteriori percorsi

- 1 Per maggiori informazioni sul progetto DREAMS visitate <https://www.dreamsproject.eu/>
- 2 L'Agenzia Europea per i Bisogni Educativi Speciali e l'Educazione Inclusiva, Abbandono scolastico precoce e studenti con disabilità e/o bisogni educativi speciali.
- 3 Questa definizione è stata approvata dai ministeri dell'educazione dell'Unione Europea durante il Consiglio nel 2003 (Council conclusions on “Reference levels of European Average Performance in Education and Training (Benchmarks)”, May 2003).

di istruzione o di formazione.³ Tuttavia, l'abbandono scolastico precoce va considerato come il risultato di un processo che attraversa tutta la vita dell'3 student3 e la sua educazione fino al punto in cui abbandonano la scuola.

Non c'è una sola ragione che può portare l0 student0 ad abbandonare la scuola. Al contrario, esistono diversi fattori di rischio che interagiscono tra di loro. Fattori che sono collegati alle caratteristiche degli individui, il contesto familiare, le scuole, il sistema educativo e le condizioni sociali ed economiche.⁴

La decisione di abbandonare l'istruzione è influenzata non solo da prospettive potenzialmente limitate o non interessanti di continuare la propria educazione e dalle alternative più interessanti offerte dal mercato del lavoro giovanile, ma anche dalle esperienze negative accumulate frequentando la scuola primaria e secondaria.⁵ Includendo, ad esempio: la frequenza e la difficoltà del passaggio, problemi personali o familiari, difficoltà di apprendimento, o una situazione socio-economica fragile. Inoltre, elementi importanti sono il modo in cui è organizzato il sistema di istruzione, il clima scolastico e le relazioni tra insegnanti e alunni.

Basandoci sulle nostre ricerche nei paesi dei partner del progetto, abbiamo creato una lista di fattori che possono portare all'abbandono scolastico precoce che si focalizzano particolarmente sulle esperienze d3 giovan3 appartenenti a famiglie di migranti, Rom o minoranze, rifacendoci anche alla nostra ricerca secondaria e agli incidenti critici raccolti durante le nostre interviste.



4 L'Agenzia Europea per i Bisogni Educativi Speciali e l'Educazione Inclusiva, Abbandono scolastico precoce e studenti con disabilità e/o bisogni educativi speciali.

5 <https://nesetweb.eu/en/about-us/policy-themes/early-school-leaving-participation-in-education-and-training/>

Lista dei fattori che influenzano l'abbandono scolastico precoce⁶

Fattori individuali

- Lista dei fattori che influenzano l'abbandono scolastico precoce
- Essere in casa-famiglia
- Genitori adolescenti
- Disturbi del comportamento o problemi di disciplina
- Depressione o altri problemi mentali
- Scarsa autostima

Fattori sociali

- Vivere in condizioni di povertà
- Appartenere a un gruppo svantaggiato di minoranza
- Livello scarso d'educazione in famiglia
- Studenti con scarso rendimento

Fattori relazionali

- Relazioni tra genitori-scuola/docenti
 - Conflitti culturali o personali tra genitori e personale scolastico
 - Nessuna o limitata comunicazione tra genitori tra genitori di studenti problematici e personale scolastico
- Relazioni tra studenti-docenti/scuola
 - Conflitti culturali o personali tra studenti e personale scolastico
 - Trattamenti ingiusti da parte dei docenti e del personale scolastico
- Relazioni tra studenti-genitori/famiglia
 - Quelli che devono provvedere per altri membri della famiglia, dal punto di vista economico o altro
 - Problemi familiari/vita domestica difficile
 - Scarso o inesistente incoraggiamento per i successi scolastici da parte della famiglia
- Relazioni studente-coetanei
 - Episodi di bullismo frequenti, esclusione e/o conflitti con i coetanei
 - Influenze negative/stress sociale

Fattori istituzionali

- Disparità di accesso alle risorse a scuola
- Insegnamento e/o sostegno inadeguati da parte degli insegnanti e del personale
- Sistema educativo che non corrisponde alla realtà del mondo professionale

6 Manuale Il Teatro Forum contro l'Abbandono Scolastico Disponibile qui: (<https://drive.google.com/file/d/1p6weB-clkREGRWR97a29ovRGKdC4reZoK/view?usp=sharing>)

Le conoscenze acquisite durante l'elaborazione di questo elenco di fattori ci hanno permesso di comprendere il contesto dell'abbandono scolastico precoce in ciascun paese partner, conoscenze che sono state utilizzate come risorsa durante la fase pilota del Teatro Forum nel corso del progetto.

L'abbandono scolastico precoce è collegato alla disoccupazione, all'esclusione sociale, alla povertà e ad una scarsa salute. Gli individui che abbandonano la scuola precocemente sono più soggetti alla disoccupazione, ad avere lavori precari e poco pagati, ad attingere ai programmi sociali e assistenziali per tutta la vita, e ad incontrare difficoltà d'inserimento nella formazione professionale. Sono molto meno propensi ad essere "cittadini attivi" ed essere coinvolti nel processo d'apprendimento permanente.⁷

Nel 2020, il 9,9 % dell3 giovani di età compresa tra i 18 e i 24 anni nell'UE aveva completato al massimo un'istruzione secondaria inferiore e non aveva proseguito l'istruzione o la formazione (abbandoni precoci). Da un'analisi condotta nel contest del progetto DREAMS⁸, la percentuale di iscrizioni scolastiche diminuisce leggermente nel passaggio dal primo al secondo ciclo d'istruzione in tutti i paesi partner, Spagna, Italia e Portogallo, e diminuisce tra il 13% e il 22% per l'età compresa tra i 15 e i 19 anni. Tuttavia, tra i 18 e i 24 anni, si registra una considerevole percentuale di abbandoni scolastici precoci.

Sebbene il passaggio dal primo al secondo ciclo d'istruzione non sia l'unica causa di ASP, si tratta di un'importante fase di prevenzione del problema che ha significative conseguenze sociali ed economiche. In questa fase, i fattori di rischio di ASP sono già visibili e possono essere identificati con protocolli appropriati.

RIVOLTO A

Questo manuale è rivolto principalmente a docenti, educator3, consulenti e a chiunque sia coinvolto nel processo di passaggio dell3 student3 dal primo al secondo ciclo d'istruzione, e che sta cercando nuovi (o forse solo diversi) approcci per affrontare il passaggio nel miglior modo possibile.

7 <https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/act1494bc-8a62-49ed-b874-052a75f29859/Early-school-leaving-factsheet.pdf>

8 Consultate il nostro Report *Il passaggio dal primo ciclo al secondo ciclo di istruzione per prevenire l'abbandono scolastico precoce con un'attenzione alla diversità: Report di Buone Pratiche* (https://567476e3-afa7-4559-a6e4-9a5b05d04fd2.filesusr.com/ugd/632f44_ba49c41540de4b9f87f29c25d3c50b39.pdf)

OBIETTIVI

Il principale obiettivo di questo manuale è quello di preparare l3 insegnanti a mettere a punto il laboratorio “Il viaggio”, e di:

- ▶ acquisire nuove conoscenze e strumenti in merito al passaggio dalla scuola primaria a quella secondaria, alla diversità e all'abbandono scolastico;
- ▶ acquisire nuove conoscenze e strumenti legati al mondo del teatro e della creatività per aiutare allieve ed allievi in questo passaggio;
- ▶ acquisire una maggiore consapevolezza di sé e in merito alla propria professionalità;
- ▶ fare propri degli strumenti atti a promuovere la diversità nelle classi e a prevenire l'abbandono scolastico.

Gli obiettivi del laboratorio “Il viaggio” rivolto ad allievi sono:

- ▶ sperimentare, divulgare e convalidare le metodologie di DREAMS (<https://www.dreamsproject.eu/about>);
- ▶ far creare degli spettacoli di teatro forum a allievi per permettere loro di condividere il loro punto di vista su questo momento di passaggio con il resto della comunità scolastica dopo il pilot;
- ▶ sviluppare le competenze e capacità dell3 allievi affinché siano in grado di affrontare con coscienza il passaggio promuovendo la collaborazione, l'inclusione e la cittadinanza attiva tra studenti; coinvolgere allieve ed allievi nei processi decisionali;
- ▶ comprendere appieno le esigenze, le motivazioni e gli ideali dell3 studenti in relazione al passaggio dalla scuola primaria a quella secondaria, nonché al processo di apprendimento;
- ▶ motivare l3 studenti ad apprendere e insegnare loro a guardare al passaggio verso la scuola secondaria come un'opportunità per acquisire una maggiore indipendenza;
- ▶ promuovere la diversità e alle sue implicazioni nel passaggio dalla scuola primaria a quella secondaria; individuare eventuali segnali legati all'abbandono scolastico al fine di affrontarli in tempo
- ▶ semplificare il passaggio dalla scuola primaria a quella secondaria per genitori e studenti.



METODI

2



Il laboratorio “Il viaggio” e questo manuale sono stati ideati seguendo un approccio esperienziale che si fonda su diverse metodologie ed ambiti:

- ▶ I pre-testi drammatici e il teatro forum;⁹
- ▶ la pedagogia della liberazione (anche conosciuta come pedagogia critica);¹⁰
- ▶ il viaggio dell'eroe.¹¹

I *pre-testi drammatici* furono ideati da Cecily O'Neil, e adattati in seguito all'attività didattica da Allan Owens e Keith Barber. Un pre-testo è una storia in qualunque forma (poesia, articolo, brano musicale, oggetto, ecc.) e costituisce una sorta di rampa di lancio per stimolare la creatività e dibattiti in merito a un dato tema. Un pre-testo incoraggia a pensare a un argomento, costituisce un'introduzione creativa, suggerisce ruoli, compiti, azioni legati alla tematica, determina il luogo, l'atmosfera, le diverse situazioni che possono essere utili al fine di plasmare o guidare il dibattito/processo creativo in merito al tema e favorire la trasformazione del tema preso in esame. I vantaggi del pre-testo sono dati dal fatto che allieve ed allievi formano un legame personale e socialmente impegnato con i contenuti didattici, dal momento che devono rielaborare costantemente i loro sentimenti, le loro esperienze personali e il contesto in cui si muovono le persone intorno a loro.

Nell'ambito del laboratorio sul pre-testo, allieve ed allievi potranno misurarsi col *teatro forum*, no degli strumenti del teatro dell'oppresso.¹² Gli strumenti teatrali sono molti utili allo scopo di promuovere una trasformazione sul piano sociale e individuale.

Mediante degli esercizi teatrali e delle messe in scena possiamo lavorare su più livelli di realtà: osservarla da più punti di vista, analizzarla, sperimentarla, ideare strategie

-
- 9 Per ulteriori informazioni sulla metodologia del pre-testo suggeriamo di consultare il seguente testo: O'Neill, Cecily (1995). *Drama Worlds: A Framework for Process Drama* o consultare il sito <http://allanowens.com>.
- 10 Per ulteriori informazioni sulla pedagogia della liberazione, suggeriamo di consultare Paulo Freire (1970) *Pedagogy of the Oppressed* tradotto in numerose lingue.
- 11 Per ulteriori informazioni sul viaggio dell'eroe, consigliamo di consultare il testo: Campbell, Joseph. (1949) *The Hero with a Thousand Faces*. Bollingen Foundation: Princeton.
- 12 Per ulteriori informazioni sul teatro forum, suggeriamo di consultare il testo Boal, A. (1992) *Games For Actors and Non-Actors*. Routledge: London.

creative e prepararsi alla vita reale. Allo stesso tempo, sviluppiamo delle competenze personali, relazionali e sociali. Il teatro ci consente di riflettere e agire su noi stessi – sul nostro corpo, sulla nostra mente e sulle nostre emozioni – e sul nostro legame con gli altri e col mondo esterno. Un approccio metodologico all'attività teatrale che è molto utile per comprendere e lavorare sul rapporto fra sé stessi, gli altri e il mondo è quello del Teatro dell'Oppresso. Tale metodo è stato ideato negli anni Settanta dallo sceneggiatore brasiliano Augusto Boal e si basa sulla *Pedagogia della Liberazione* (Paulo Freire, 1970). In base a tale metodo, tutte le persone, a prescindere dalla loro età e dalla loro condizione sociale, possono insegnare e imparare, sono depositarie di conoscenze e hanno lo stesso diritto di dire la propria, essere ascoltate, proporre contenuti, alternative, problemi e soluzioni. Il teatro dell'oppresso è utilizzato per analizzare strutture di potere, individuare abusi perpetrati sistematicamente nelle nostre vite. Ricorre a giochi e esercizi teatrali per decostruire le nostre percezioni e renderci consapevoli del contesto in cui viviamo. Utilizzando le esperienze delle partecipanti e dei partecipanti come strumenti narrativi volti ad analizzare le complessità del reale, tale metodologia ci consente di ricercare e creare insieme alternative ai conflitti che spesso sembrano difficili da risolvere sul piano individuale.

Il teatro forum è uno degli strumenti elementari del Teatro dell'Oppresso. Si basa sulla presentazione di una breve scena che viene fermata nel momento di massimo conflitto. Quindi, spettatrici e spettatori sono invitati a prendere parte a un dibattito e a salire sul palco per rimpiazzare protagoniste e protagonisti e risolvere la situazione.

Facilitatrici e facilitatori forniscono dati e informazioni per alimentare il dibattito, coinvolgere il pubblico, porre domande in grado di innescare una riflessione collettiva sui nostri comportamenti al fine di renderci consapevoli e cambiare i nostri atteggiamenti.

Pertanto, spettatrici e spettatori, grazie alla loro performance sul palco con gli attori, possono intervenire nella storia e condividere i loro pensieri, desideri, strategie e soluzioni. La scena viene reinterpretata tante volte quante sono le proposte del pubblico. Ciascuna alternativa è discussa ed analizzata per comprendere la realizzabilità della soluzione proposta.

Al fine di ampliare il raggio delle attività di gruppo e rielaborare le numerose emozioni e reazioni che possono emergere nel corso dei laboratori basati sul Teatro dell'Oppresso, abbiamo deciso di ricorrere anche alla metodologia del *Process work*. Il Process work o **Psicologia Orientata al Processo (POP)** integra e si serve dei contributi

di diverse discipline per favorire il processo di trasformazione e crescita dei singoli o di un gruppo: sviluppo della comunità, educazione alla diversità, acquisizione della capacità di *leadership*, attività di *counselling* e di gestione dei gruppi.¹³

Il *process work* è incentrato sullo sviluppo di uno stato di coscienza che aiuta gli individui e i gruppi a comprendere il loro modo di percepire e vivere le loro esperienze, a cambiare il loro approccio e a scoprire aspetti che spesso vengono trascurati (e che quindi limitano la capacità di reazione). La maggior parte delle informazioni di cui abbiamo bisogno per trasformare noi stessi e crescere mettono in discussione la nostra coscienza. Senza rendercene conto, mettiamo da parte alcuni aspetti della nostra esperienza quotidiana: emozioni, desideri, sogni, intuizioni, fantasie e stati d'animo perché entrano in conflitto con le nostre convinzioni o con la cultura dominante. Il *process work* ci insegna a entrare in contatto con il nostro vero io e a imparare ad essere creativi e a crescere anche in circostanze avverse. Mediante diversi attività e strumenti, il *process work* ci permette di:

- ▶ ridistribuire responsabilità e dare importanza allo stato emotivo del gruppo;
- ▶ reagire al sentimento di frustrazione legato alla sfiducia o alla paura di chi è più potente di noi;
- ▶ mettere in discussione la nostra incredulità nei confronti della possibilità di cambiare;
- ▶ riscoprire il desiderio di formarci e di vivere esperienze all'interno della comunità;
- ▶ migliorare la qualità dei nostri rapporti con gli altri;
- ▶ risparmiare tempo grazie a una maggiore efficienza ed efficacia dei processi; trasformare i conflitti in spazi di azione e riflessione;
- ▶ riconsiderare le forme di organizzazione al fine di raggiungere una maggiore uguaglianza all'interno del gruppo e garantire un miglior equilibrio di poteri;
- ▶ incoraggiare la partecipazione e l'impegno di tutte le persone coinvolte tenendo conto della diversità del gruppo.

13 Per ulteriori informazioni sul Process Work suggeriamo di visitare il sito <https://www.processwork.edu/>.

Questo strumento mira a individuare nuovi modi di intendere la nostra socialità e creare comunità più sostenibili basate sul principio di unità nella diversità.



Metteremo assieme tutti i metodi elencati per ideare “il viaggio”, un pre-testo drammatico che segue la struttura del *Viaggio dell'Eroe*.¹⁴ Il viaggio dell'eroe è una narrazione archetipica codificata da Joseph Campbell. Nel viaggio dell'eroe, il protagonista intraprende un percorso rituale che verte intorno alle seguenti fasi:

“Il viaggio” è un pre-testo sviluppato da student3 al fine di descrivere il loro passaggio in ambito scolastico: chi prenderà parte al laboratorio, quindi, potrà ideare il proprio personaggio e una propria storia e, allo stesso tempo, intraprendere il viaggio dell'eroe in riferimento al loro stesso percorso.



14 (https://en.wikipedia.org/wiki/Hero%27s_journey)

STRUTTURA DEL MANUALE

3



3

STRUTTURA DEL MANUALE

Questo manuale si basa su quattro premesse di base:

- ▶ I3 student3 devono essere I3 protagonist3 nel passaggio
- ▶ Il passaggio è un rito
- ▶ In qualità di educator3, non possiamo chiedere all3 student3 di fare quello che noi non abbiamo prima sperimentato personalmente
- ▶ Gli student3 sono divers3, e la loro diversità è una ricchezza.

Dunque, I3 docent che saranno responsabili della realizzazione del laboratorio “Il Viaggio” affronteranno una serie di esercizi preparatori come parte di questo manuale:



Introduzione e Metodi

Dopo aver letto i capitoli 1 e 2, avrai acquisito tutte le informazioni necessarie per intraprendere il viaggio.

Esercizi tecnici: familiarizzare con le metodologie teatrali da applicare in classe

Si tratta di una serie di attività sia teoriche che pratiche che ti consentiranno di familiarizzare con diversi strumenti teatrali da utilizzare nel corso dello svolgimento dei laboratori.

Autoanalisi: prepararsi a sostenere I3 student3 ad affrontare il passaggio

Si tratta di una serie di attività da svolgere individualmente per entrare in contatto con la propria creatività, con la propria diversità, coi conflitti e con I3 propri3 bambin3 interiore. Tali attività ti aiuteranno a sostenere meglio I3 student3 nel corso dei laboratori de “Il Viaggio”.

Preparazione a realizzare “Il Viaggio”

In questo capitolo troverete una serie di attività legate alla preparazione dei laboratori, fra cui l'analisi della diversità presente all'interno della classe, l'ideazione di rituali di apertura e chiusura delle sessioni, l'individuazione di un gruppo di moderators, fra gli altri.

Presentazione alla comunità scolastica

Il modulo contiene delle linee guida in merito alla presentazione dei risultati del laboratorio alla comunità scolastica attraverso il metodo del teatro forum.

Casi studio

Questo capitolo raccoglie i casi studio di scuole in Italia, Spagna e Portogallo in cui i docenti potranno riscontrare degli esempi di implementazione del progetto.

“Il viaggio”: un laboratorio rivolto ad allieve ed allieve per facilitare il loro passaggio alla scuola secondaria

Il capitolo contiene una guida dettagliata sull'implementazione del percorso laboratoriale.

Implementazione del progetto DREAMS nella tua scuola

Condivideremo con voi tutto ciò che dovete sapere prima di implementare il progetto DREAMS nella vostra scuola. Offre anche linee guida, templates e valutazione degli studenti.

Link utili

Appendici

AUTOANALISI

4

4 AUTOANALISI

L'obiettivo del modulo è quello di aiutare le docenti e i docenti ad acquisire la mentalità giusta al fine di coinvolgere allieve ed allievi in un percorso creativo. Per fare ciò, ti chiederemo di leggere dei documenti e svolgere degli esercizi che ti aiuteranno nel processo di autoanalisi.

L'autoanalisi è un percorso personale di autoriflessione e autoconsapevolezza, mediante il quale si può comprendere meglio se stessi (il proprio sistema di valori, le proprie motivazioni, il proprio presente e il proprio passato) al fine di analizzare l'influenza che esercitiamo sugli altri e sul mondo che ci circonda. Tale analisi ci aiuta a divenire consapevoli del nostro rapporto con l3 altri e a individuare margini e strategie atte a innescare un cambiamento.

L'autoanalisi è importante perché i temi che sono affrontati nel ciclo di laboratori "Il viaggio" può far emergere sfide personali e zone sensibili non solo per student3, ma anche per docenti e famiglie. Affrontare tali sfide e differenze – e possibili conflitti – nel processo di apprendimento e formazione della capacità di leadership può apparire ovvio e persino auspicabile, tuttavia rende necessaria l'individuazione di procedure pressoché controintuitive per via del carico emotivo legato a tali attività.

Per questa ragione, ti suggeriamo di dedicare del tempo all'acquisizione di una maggiore consapevolezza e allo studio di alcuni concetti che crediamo ti saranno utili non solo nel lavoro in classe, ma anche in altri ambiti della tua vita personale e professionale.

Esistono molti tipi di approcci all'autoanalisi (ad es., mindfulness, spiritualità, Gestalt, ecc.). Ci serviremo dell'approccio di autoanalisi definito dalla Psicologia Orientata al Processo e ci concentreremo sui seguenti aspetti:

Creatività

Diversità

Conflitti

I tu bambin interiore

In seguito, vi proporremo alcune letture, esercizi e video per approfondire ognuno di questi aspetti chiave.

ENTRARE IN CONTATTO CON LA PROPRIA CREATIVITÀ

Proponiamo di fare questo esercizio per entrare in contatto con la vostra creatività.

TU SEI COSÌ

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività potrai entrare in contatto con la tua creatività servendoti di oggetti, sensi e immaginazione.

DURATA



30 minuti

OCCORRENTE



Carta e penna

ISTRUZIONI

1. Chiudi gli occhi e respira profondamente per cinque volte.
2. Tieni gli occhi chiusi e comincia a camminare molto lentamente (assicurati di non avere ostacoli intorno a te). Quando sfiori un oggetto, toccalo, senti la forma, l'odore, la consistenza. Continua ad andare in giro per la stanza ad occhi chiusi, toccando diversi oggetti.
3. Quando troverai un oggetto interessante, soffermati. Può trattarsi di un oggetto di qualunque tipo: una matita, una sedia, un libro, un pezzo di carta, una scarpa, ecc. Apri gli occhi.
4. Cerca di immaginare in che modo puoi tenere l'oggetto, in modo da servirti di tutti i tuoi sensi, non solo della vista e del tatto. Ascolta, odora e, se possibile, gusta l'oggetto.
5. Tieni l'oggetto vicino a te, e immagina di divenire tale e catturare col tuo corpo la sua essenza. Una volta che avrai ben presente l'immagine nella tua mente comincia a muoverti. In che modo potrebbe muoversi l'oggetto? Man mano che ti muovi prendi in esame diversi aspetti: Che suono potrebbe produrre? Qual è il suo scopo nella vita? Che cosa sta pensando? Che cosa gli piace? Che cosa detesta? Potrebbe essere diverso? Ha un sogno? Come si sente l'oggetto? Continua a passeggiare per la stanza mentre analizzi l'essenza dell'oggetto in cui intendi trasformarti.
6. Senza perdere di vista il personaggio (sei ancora un oggetto), assumi una posizione comoda, prendi carta e penna e scrivi una storia, una poesia, una canzone sulla tua vita da oggetto (ricordati di scrivere la storia in prima persona). Puoi parlare della tua vita, delle tue sensazioni, della quotidianità o di cosa è successo vestendo i panni dell'oggetto.
7. Una volta finito, continua a rimanere nel personaggio e leggi ad alta voce il suo testo (puoi leggerlo da solo o puoi chiedere a qualcuno di farti da pubblico).



CONNETTERSI CON LA DIVERSITÀ

I testi sono stati estratti e/o adattati dalle differenti risorse disponibili <http://bodi-project.eu/>

1. DIVERSITÀ IN RIFERIMENTO ALLE DIFFERENZE D'IDENTITÀ

Nel contesto del progetto DREAMS, quando parliamo di **diversità**, facciamo riferimento alle **differenze d'identità**.

Il concetto d'identità riguarda tutti i settori della vita di una persona (professionale, sociale, familiare, etc.). Ogni individuo, dunque, ha tante identità, che sono mostrate o nascoste in base al contesto dell'individuo. Queste identità che si sovrappongono sono costantemente costruite da una combinazione di fattori interni ed esterni. Contrariamente all'idealizzazione di un'identità fissa, stabile con dei confini impermeabili, alcuni ricercatori hanno scoperto che relazioni, interazioni e dialoghi con gli altri sono elementi costitutivi di chi siamo.

Le identità sono dunque il risultato di un processo dinamico. Sono fluide ed elastiche, e sono trasformate nel corso del tempo in seguito all'interazione con il contesto che ci circonda. Interazione e contesto sono forse i singoli fattori più determinanti delle nostre identità, in quanto influenzano come ci sentiamo riguardo le diverse forme del nostro essere e come mostriamo i nostri strati. In quanto risultato di ambienti sociali, dunque, l'identità è un processo costantemente contestato e negoziato tra le strutture di potere frutto di costrutti sociali.



Ad un certo punto, abbiamo tutti uno schema di identità con cui lavorare. Capire il nostro stesso schema ci permette di vedere similarità e differenze negli altri. Due delle più grandi difficoltà che incontriamo quando comunichiamo sono scoprire lo schema degli altri e lasciare che venga rivelato gradualmente. In generale, le componenti dei nostri schemi sono:

- ▶ **Identità personale:** che caratterizza l'unicità di ogni individuo, la sua singolarità. La percezione soggettiva che hanno gli individui di se stessi, riflette il modo unico in cui i loro tratti sono messi insieme.
- ▶ **Identità relazionale:** che definisce gli individui attraverso le loro connessioni con le altre persone. È una percezione più oggettiva di sé stesso dato che si basa sull'esistenza di fattori esterni (reazioni). Allo stesso tempo, questa rimane soggettiva perché è associate ad una certa qualità, un senso specifico delle nostre relazioni: “Io sono figlio di mia madre”, “madre dei miei bambini”, “partner del mio partner”, “studente del mio insegnante”, etc.
- ▶ **Identità collettiva/culturale/di gruppo:** si riferisce a una serie di tratti ed elementi che definiscono un dato gruppo sociale, e il valore simbolico dell'attaccamento che questi elementi rappresentano per coloro che appartengono a tale gruppo. Gli individui riconoscono loro stessi attraverso i valori, le idee e credenze che hanno e che condividono con gli altri membri del gruppo.
- ▶ **Identità sociale:** riflette il modo in cui gli individui e i gruppi internalizzano categorie sociali prestabilite come cultura, etnia, genere e classe, rendendole parte della loro identità. Queste categorie danno forma alle idee su che pensiamo di essere (concetto di noi stessi), come vogliamo essere visti dagli altri ed i gruppi a cui apparteniamo, così come quelli in cui noi siamo assegnati dalle strutture culturali normative.

2. ESPLORARE LA DIVERSITÀ ATTRAVERSO GLI SHOCK CULTURALI

Esiste un bisogno di incorporare capacità e abilità di coesistenza nella diversità e competenze comunicative interculturali nell'educazione scolastica, al fine di assicurare un'implementazione efficace dei diritti di tutti i bambini, la piena ed equa partecipazione di tutti i bambini, e prevenire l'Abbandono Scolastico Precoce, in particolare tra gli studenti più vulnerabili o a rischio di esclusione sociale.

Affrontare il tema della diversità acquisisce maggiore rilevanza in situazioni di cam-

biamenti importanti (cambiamenti scolastici, passaggi scolastici, nuovi arrivi, etc.) per assicurarsi che nessuno venga lasciato indietro.

Il tema della diversità deve essere affrontato con una prospettiva intersettoriale con un'attenzione speciale ai costrutti dell'identità sociale, come la diversità culturale, il corpo, il genere, l'età, la sessualità, la salute, la situazione socioeconomica e familiare, tra altre aree, per comprendere a pieno l'impatto del contesto educativo nel benessere degli studenti.

Per esplorare la diversità, utilizziamo gli “shock culturali” come strumento di ricerca, basandoci sulla metodologia degli Incidenti Critici di Margalit Cohen-Emerique. Il concetto di “shock culturale” o incidente critico è stato usato con molte definizioni e accezioni, quindi è importante chiarire come lo intendiamo noi. “Lo shock culturale è un'interazione con una persona o un oggetto appartenente a una cultura differente ed è legato a una dimensione temporale e spaziale specifica. Esso provoca reazioni cognitive e affettive che possono essere positive o negative, un senso di perdita dei propri punti di riferimento, e a volte può suggerire una rappresentazione negativa di sé e una percezione di mancata approvazione che può portare a rabbia e disagio.” (Cohen-Emerique 2015:65)

Lo shock culturale può causare dei pregiudizi: in alcune situazioni lo scontro fra culture può essere provocato dalla vista di un comportamento che viola una regola comunemente accettata (si pensi a una persona che rutti dopo aver pranzato). L'interpretazione di tale episodio è automatica (che gesto maleducato!). Altre volte, invece, siamo noi a commettere degli errori culturali, violando delle regole. Quando i nostri errori vengono notati, a seconda del carattere o della gravità della situazione, possiamo sentirci colpevoli o imbarazzati (“avrei dovuto saperlo”). In entrambi i casi è difficile, alla fine, non emettere un giudizio negativo su noi stessi o sugli altri. Tali incidenti, infatti, tendono ad essere molto spiacevoli, pertanto, tentiamo di porvi fine al più presto possibile. Giudicare ci consente di farlo rapidamente: non dobbiamo investigare a fondo, cercare di comprendere il comportamento - a nostro avviso - maleducato, sessista, autoritario, ecc

Lo scontro fra culture può contribuire a consolidare gli stereotipi, tuttavia costituisce un'occasione di apprendimento, soprattutto se non obbediamo al nostro istinto di trovare una soluzione rapidamente e dimenticare l'accaduto, ma cerchiamo, invece, di comprendere le ragioni che l'hanno generato.

Inoltre, studiare i temi più frequenti dello shock culturale – o incidenti critici – ci aiuta a individuare le aree sensibili, ossia delle aree di particolare importanza che possono diventare una fonte di tensione nei contatti fra culture.

1. avere un'interpretazione limitata della cultura/diversità che si concentri unicamente su fattori quali l'etnia, la religione e la nazionalità (e che quindi non tiene in dovuta considerazione altri elementi, come ad esempio quello economico);
2. enfatizzare o essenzializzare queste differenze, additando chi è diverso.

La paura di non essere abbastanza sensibili culturalmente e di avere un atteggiamento politicamente corretto può avere l'effetto contrario. Se e nel caso in cui vi fossero delle vere differenze culturali, non saremmo in questo caso capaci di comprendere il vero significato di ciò che abbiamo visto, e non sapremmo come affrontare tali situazioni. Questo atteggiamento corrisponde a una tipologia particolare di etnocentrismo, che a volte prende il nome di universalismo, che nega la possibilità dell'esistenza di differenze culturali. In che modo è possibile risolvere tale contraddizione, per evitare da un lato di enfatizzare oltre misura le differenze culturali e dall'altro di negare l'esistenza della diversità?

La metodologia degli Incidenti Critici propone di sospendere il dibattito teorico per concentrarsi sulla pratica, dunque offre un passaggio tra questi due approcci. La metodologia propone una strategia per svelare i set di norme culturali, valori e comportamenti che portiamo con noi e che filtrano il nostro modo di intendere e interagire con gli altri. Dissipare le emozioni negative che spesso circondano le incomprensioni che caratterizzano l'incontro fra culture ci aiuta a diventare più consapevoli dell'illusione della nostra neutralità culturale, invitandoci a riscoprire i nostri quadri di riferimento culturali in maniera più obiettiva e ad aprire un margine di negoziazione in cui il pregiudizio trova meno spazio.

Quando parliamo di differenze culturali, facciamo riferimento ad un ampio concetto di cultura e diversità. Nello specifico:

1. Far proprio l'ampio concetto antropologico di "cultura" che abbraccia tutte le sfumature dell'azione e del pensiero umano. I gruppi culturali sono spesso legati alla nazionalità o all'etnia, ma possono anche essere definiti in base ad altre caratteristiche: classe sociale, genere, orientamento sessuale, subculture sportive, musicali, relative alla propria professione.
2. Essere consapevoli del fatto che non esistono culture omogenee o statiche, ma che sono tutte in continua evoluzione. C'è sempre stato uno scambio fra culture, basti pensare ai piatti tradizionali e vedere l'origine dei vari ingredienti, oppure si può comparare un'immagine della propria città oggi con quella di due secoli addietro. Si noteranno dei radicali cambiamenti che

hanno influenzato l'esperienza soggettiva e il sistema di valori delle persone creando un universo totalmente diverso nello stesso luogo.

3. Riconoscere che ciascun individuo porta con sé diverse culture che integra e acquisisce nel corso del proprio percorso di vita.
4. Ricordarsi che la cultura non è l'unico fattore che determina il comportamento: è solo uno degli elementi che interagisce con vari fattori ambientali/ situazionali (trovarsi in un luogo affollato, avere poco tempo ecc.) e personali (es. essere tendenzialmente gentile o aggressivo).
5. Ricordare che la differenza non è una caratteristica intrinseca a una persona o a un gruppo. Per parlare di differenze c'è bisogno di mettere a confronto (almeno) due soggetti, e di conseguenza, è necessario disporre di un metodo che ci aiuti a scoprire le differenze in tutti.



3. OTHERING (ALTRO DA SÉ)

Nozioni di somiglianza e differenza sono centrali nel processo per acquisire un senso di identità ed appartenenza sociale. Allo stesso modo in cui ci uniamo formalmente ad un club o ad una organizzazione, l'appartenenza sociale e l'integrazione dipendono da criteri costruiti dalla società. Se “lo sono simile a loro”, mi riferirò a “noi”, altrimenti se “lo sono diverso da loro”, mi escluderò dal loro gruppo e continuerò a chiamarli “loro”. Questa differenza sintetica stabilisce l'apparentemente inconciliabile divisione tra noi stessi e gli altri, stabilendo un primo passo verso l'apatia e la frammentazione sociale.

Identità e alterità sono strumentali per il modo in cui percepiamo le divisioni sociali. Mentre alcune di queste divisioni sono innocue, altre sono il risultato di paura, incomprendimento e potere. Identità e alterità sono dunque elementi chiave anche per il modo in cui concetti come maggioranza/minoranza, normale/diverso sono costruiti.

Comprendere l'identità multistrato è importante perché sfida la nozione di “alterità” dall'interno, mette in discussione gli apparentemente rigidi costrutti del sé, dell'altro e dell'appartenenza, permettendo agli individui di integrarsi nella società per chi sono e non per in base a requisiti imposti dall'appartenenza sociale. Se gli individui possono riconoscere la propria diversità, la linea tra il sé e l'altro diventa sfocata:

*“Può essere che io abbia cose in comune con “loro”?
Se così, non faccio parte del loro gruppo? Non fanno loro parte del mio?
Abbiamo forse sempre fatto parte dello stesso gruppo?”*

La frammentazione sociale è uno dei problemi principali all'interno dell'Unione Europea: mentre culture diverse entrano a contatto attraverso diverse opportunità di mobilità, le nozioni di “noi” contro “loro” diventano sempre più presenti in costrutti di genere, etnia, reddito, educazione, religione e geografia, tra tanti altri tratti dell'identità. Per comprendere la nozione di “othering”, altro da sé, socialisti, antropologi, psicologi, etc. cercano di mettere in evidenza in maniera critica i modi in cui le identità sociali sono costruite ed imposte.

L'auto-scoperta dell'identità multistrato permette agli individui di identificare parti di loro stessi che sono state imposte o soppresses. Attraverso il processo di auto-scoperta delle identità multistrato, il nostro schema d'identità si arricchisce e le nozioni pre-concepite su “gli altri” sono messe in discussione.

Interazioni dirette, significative e amichevoli possono senza dubbio aumentare il senso di empatia nei confronti “dell'altro” e, di conseguenza, si diventa più consapevoli delle similarità tra noi stessi e gli altri, scoprendo che le esperienze degli altri non sono tanto diverse dalle nostre. Anche se ci sono benefici indiscutibili che questo tipo di contatto da, questa strategia non può essere applicata universalmente, e il modello può dunque essere utilizzato solo in determinate dinamiche.

4. RAZZISMO, PREGIUDIZIO, STEREOTIPI – TEORIE DI ADULTI E BAMBINI

Prima di iniziare è bene fare una premessa: stereotipi e pregiudizi riguardano tutti noi, non solo chi ha una mentalità ristretta. Avere dei pregiudizi o una percezione distorta di un altro gruppo è parte integrante della nostra umanità. Ma ciò non può essere una giustificazione: stereotipi, pregiudizi e discriminazioni hanno delle serie conseguenze sugli altri ed influenzano non solo il modo in cui adulti e bambini si relazionano, ma anche i risultati dei bambini a scuola.¹⁵

¹⁵ Cfr il capitolo “Academic Consequences” in Spears Brown, 2015

Alcune definizioni

- ▶ **Stereotipi:** si riferiscono all'applicazione d'**idee**, associazioni e aspettative personali rispetto a un gruppo o a singoli membri di tale gruppo. Sono espressione di un giudizio su una persona in base alla sua appartenenza a un determinato gruppo. Gli stereotipi forniscono dei modelli, delle teorie rudimentali che aiutano a ridurre le complessità del mondo. (Fiske, 2010).
- ▶ **Pregiudizio:** si presenta quando la nostra **reazione emotiva** a una persona si basa esclusivamente sui sentimenti che proviamo rispetto al suo gruppo sociale/culturale di appartenenza. Le persone si affidano ai pregiudizi quando hanno delle reazioni emotive che si basano su **idee preconcepite** riguardo all'individuo e al suo gruppo. (Fiske, 2010).
- ▶ **Razzismo: ideologia e prassi politica e sociale** che porta ad evidenziare la superiorità di un gruppo a scapito di un altro sulla base di presunte differenze razziali (Dovidio et al 2013). L'ideologia sottesa alle pratiche razziste prevede che gli umani possano essere suddivisi in gruppi distinti tenendo conto di presunte caratteristiche e capacità che dipendono dal patrimonio genetico (caratteri ereditari). In base di tali differenze i gruppi possono essere reputati superiori o inferiori.
- ▶ **Discriminazione:** La discriminazione è la **negazione dell'uguaglianza dei diritti sulla base di pregiudizi e stereotipi** (Fiske, 2010). La discriminazione si differenzia dai pregiudizi e dagli stereotipi poiché non è una credenza, ma piuttosto un'applicazione di tali convinzioni (Fiske, 2010), che porta a un'inequiva distribuzione di diritti e privilegi.

Che cosa origina stereotipi e pregiudizi?

È interessante notare come concezioni e atteggiamenti che portano alla formazione di pregiudizi negativi nei confronti degli altri spesso si formino involontariamente, mediante automatismi nella nostra percezione e nel nostro sistema di pensiero, sentimenti di appartenenza e di arricchimento personale.

Gli stereotipi sono modelli generati dalla nostra capacità di generalizzazione e classificazione, due componenti importanti per il nostro processo cognitivo (ad esempio,

- 16 Fortunatamente ciò non significa che siamo impermeabili alle critiche. Di solito creiamo degli stereotipi leggermente negativi anche per il nostro gruppo di appartenenza ("Noi, italiani siamo molto pigri") e li mitighiamo attraverso i paragoni ("ma almeno siamo più gentili e generosi di quei precisini dei tedeschi")
- 17 Questo fornisce anche una motivazione psicologica dell'atteggiamento di chiusura nei confronti dei richiedenti asilo. È più semplice pensare che siano tutti criminali o terroristi.

grazie a tali processi riusciamo a distinguere i frutti buoni da quelli marci). Inoltre, sentire di appartenere a un gruppo sociale è un bisogno fondamentale per tutti gli esseri umani, per questo siamo anche spinti a creare delle immagini buone e positive del gruppo cui apparteniamo.¹⁶ Accade perché siamo alla ricerca di persone simili a noi, non solo per sentirci al sicuro, ma anche per avere un'idea più chiara della nostra identità. Gli atteggiamenti negativi non si limitano dunque a nascere sulla base di differenze tangibili, ma anche quando si percepisce una minaccia simbolica al proprio senso di moralità (si pensi ad esempio alle persone che hanno un orientamento sessuale differente o una diversa idea di famiglia che possono apparire come un pericolo a chi ha un'idea tradizionale di famiglia) La fiducia nel sistema può essere scossa dalla vista delle persone che soffrono.¹⁷ La formazione di stereotipi e atteggiamenti negativi può agire da scudo contro delle minacce simboliche. Le persone indigenti, disoccupate e senza fissa dimora sono spesso vittime di stereotipi negativi, in effetti la classe sociale o la povertà generano spesso una maggiore distanza culturale rispetto alle divisioni su base nazionale ed etnica.¹⁸ Allo stesso tempo, molti gruppi sociali dei quali si era costruita un'immagine estremamente negativa sessant'anni fa, si pensi alla condizione degli afro-americani degli Stati Uniti, sembrano oggi godere di una maggiore considerazione. In realtà il razzismo non è stato affatto debellato, ma è divenuta più popolare la tendenza a non esprimere idee razziste in pubblico. Sotto atteggiamenti neutrali o positivi, covano ancora degli atteggiamenti fortemente discriminatori. Questa forma indiretta di razzismo è stata studiata attraverso l'Implicit Attitude Tests: persone che non hanno dei comportamenti espressamente razzisti, mostrano di avere dei pregiudizi nei confronti degli altri: negli Stati Uniti circa il 70-80% della popolazione bianca ha degli atteggiamenti di razzismo implicito (Fiske 2004). Queste convinzioni inconsce possono influenzare le nostre azioni e portare ad atteggiamenti discriminatori.

Cosa s'intende per razzismo e xenofobia?

Caso 1: *“Abbiamo giocato insieme a ‘Chi ha paura dell'uomo nero’. Quando Joana, una ragazza nera ne ha parlato a casa con entusiasmo, i genitori si sono scandalizzati e ne hanno parlato con il preside”.*

Caso 2: *“Un giorno una compagna di classe ha detto a David che il rosso è un brutto colore e che i suoi pantaloni erano brutti. David, seguendo il consiglio della madre di difendersi, ha detto che il rosso era un bel colore, mentre il nero era brutto. I genitori della bambina hanno ritenuto fosse un commento razzista”.*

18 Per sapere di più al riguardo, leggete il concetto di intersezionalità: https://web.archive.org/web/20120223222021/http://www.caen.iufm.fr/colloque_iartem/pdf/knudsen.pdf

È facile difendersi da manifestazioni plateali di razzismo e xenofobia, la maggior parte delle persone oggi ha imparato a censurarle. Eppure esiste un'ampia zona grigia in cui proliferano commenti del tipo "I neri sono bravissimi negli sport", di fronte ai quali non sappiamo come comportarci. Un commento che tende a generalizzare non diviene meno generico o meno razzista anche se ha carattere "positivo".

A volte il commento visto come razzista non fa riferimento al gruppo in questione, ma la mera giustapposizione di una parola negativa ed il colore scatena l'attribuzione di razzismo.

Per esempio, i bambini più piccoli (fino a 5 anni) possono distinguere le persone dalla loro etnia, ma non hanno la concezione del colore della pelle come caratteristica permanente delle persone (Hirschfeld 1995). Nel loro mondo, il colore nero nel braccio di Janet è soltanto un altro colore.

In più, la cultura e il folklore europeo abbondano di riferimenti che oggi appaiono arcaici o razzisti. La tradizione olandese del "Pietro nero" ha innescato un serio dibattito pochi anni fa per la figura ambigua di un uomo di colore nell'entourage di San Nicola, mentre le facce dipinte di nero dei danzatori del ballo di Morris hanno scatenato polemiche anche nel Regno Unito. Se alcune di queste tradizioni hanno avuto origine nel periodo coloniale, o ci ricordano del processo di costruzione dell'immagine dell'alterità, molte di esse sono invece radicate nel contesto storico, e sono diverse da quello che pensiamo. Il gioco "Chi ha paura dell'Uomo Nero" risale ai tempi della Peste, ed è con ogni probabilità un gioco inventato per esorcizzare il rischio di contrarre la malattia mortale. Questo significato storico è sottaciuto, dunque se chiedessimo a qualunque europeo di descriverci l'uomo nero, probabilmente additerebbe un uomo dalla pelle scura. .

Perché le persone appartenenti a minoranze culturali sembrano ipersensibili?

Essere vittima di episodi di razzismo e discriminazione può segnarci. Numerosi studi hanno evidenziato le conseguenze psicologiche (e.g. Pascoe, 2009; Spears Brown, 2015) fisiche (e.g. Harrell et al 2003) di tale fenomeno. L'esperienza del razzismo, inoltre, determina la percezione e l'interpretazione di eventi futuri. Essere consci dell'immagine negativa del proprio gruppo di appartenenza può portare al disimpegno e all'indifferenza. Si pensi, ad esempio, ai forti pregiudizi contro le donne le quali, soprattutto in passato, evitavano di misurarsi con discipline nelle quali erano considerate inferiori. La coscienza della propria "inferiorità" fa inoltre presagire altre situazioni nelle quali si può divenire vittime di discriminazioni (Fiske, 2004; Pinel, 1999). In

uno degli incidenti raccolti, una donna musulmana presume che l'insegnante abbia dato a posta al figlio un giocattolo a forma di maiale. Per questa ragione diviene facile accusare una persona di razzismo e xenofobia, può essere anche una strategia di auto-difesa da adottare nel caso si ricevano commenti negativi. Nella situazione descritta in precedenza, la madre non crede che l'accaduto sia colpa della sbadataggine del figlio, ma della cattiva coscienza dell'insegnante. Tirare fuori la carta del razzismo, però, può essere controproducente perché contribuisce a rafforzare gli stereotipi negativi.

In che modo trattare la diversità?

Caso 3: *I bambini non vogliono dare la mano a Myriam, la loro nuova compagna togolese. Le insegnanti non intervengono per evitare di dare un'interpretazione forzata dell'avvenimento. Credono che i bambini non vogliono stringerle la mano perché è arrivata da poco ed è timida.*

Caso 4: *Un'insegnante intende dare il ruolo principale a un'allieva proveniente dalla Romania e valorizzare lei ed il suo processo d'integrazione. Una delle colleghe, però, ha paura che gli altri genitori si arrabbieranno per il fatto che non sia stato scelto un bambino italiano..*

Saper gestire le differenze è divenuta una delle sfide per gli insegnanti dal momento in cui la diversità ha cominciato a diffondersi nelle scuole. Nelle regioni in cui vi è una certa omogeneità, dove i migranti o le persone appartenenti a minoranze etniche e religiose sono poche, il problema interessa solo uno o due casi e gli insegnanti sono impegnati a limitare i danni. Le insegnanti nelle due situazioni hanno adottato strategie opposte. Nel caso 4, una delle insegnanti ha deciso di compensare lo status minoritario della bambina affidandole il ruolo principale. Non sappiamo quali siano le doti canore della bambina, ma sappiamo da cosa dipenderà il successo dell'operazione. Se la bambina canterà bene, allora l'insegnante avrà avuto ragione nel valorizzare le doti e l'identità della bambina. Se non lo farà, il pubblico penserà che le è stato affidato quel ruolo solo per compensarla, non perché lo meritasse realmente.

Nel caso 3, il colore della pelle non viene tenuto esplicitamente in considerazione dagli insegnanti, che non cercano nemmeno di cambiare le abitudini dei compagni di classe di non stringere la mano di Myriam. Ritengono che un'eventuale interferenza, potrebbe accentuare la differenza di Myriam, e forzare le dinamiche della classe. Tut-

19 C'è una differenza razziale nella tendenza dei genitori a discutere di identità etnica: il 48% dei genitori afro-americani sceglie di farlo contro il 12% dei genitori bianchi (Katz and Kofkin 1997).

tavia, studi dimostrano che negli ambienti omogenei i bambini tendono a sviluppare molto presto la capacità di distinguere le caratteristiche fisiche e di elaborare delle preferenze. Non interferendo, le insegnanti corrono il rischio che i bambini consolidino i loro stereotipi e pregiudizi.

È necessario parlare di razzismo coi bambini?

Gli adulti spesso avvolgono i bambini in un'aura d'innocenza: pensiamo che non abbiano gli stessi pregiudizi degli adulti e che non distinguano gli altri bambini sulla base al colore della pelle. Di certo non sono razzisti – a meno che non glielo insegnino gli adulti. In parte rassicurati da questa convinzione, in parte a causa della difficoltà nell'affrontare questa questione, i genitori evitano di parlare di razzismo e pregiudizi ai loro figli, che divengono quasi dei tabù. Tale comportamento è stato ben evidenziato da un esperimento condotto negli Stati Uniti nel corso del quale, leggendo insieme ai loro figli un libro su questioni razziali, i genitori (in particolare i bianchi¹⁹) hanno deciso di ignorare del tutto la questione (Pahlke et al, 2012). Tuttavia, Studi recenti dimostrano che i bambini non solo non ignorano le differenze, ma sono anche attenti osservatori delle dinamiche di gruppo, e quando li lasciamo senza spiegazioni ne inventano di loro. In uno studio del 2006 è stato chiesto ai bambini americani perché tutti i presidenti fino ad allora erano stati bianchi, il 26% di loro ha affermato che era illegale per i neri diventare presidenti (Bigler, 2006). In uno degli incidenti da noi raccolti, Oliver – un bambino di 3 anni, pensa che la pelle del suo compagno sia sporca (confondere il colore della pelle con la sporcizia è un errore comune fra i bambini bianchi in età prescolare - cfr. Winkler, 2013).

I bambini imparano a percepire le differenze indipendentemente dal ruolo dei genitori, e formulano delle teorie più o meno fantasiose per dare delle spiegazioni a ciò che vedono. Se vogliamo influenzare questo processo, non possiamo nasconderci dietro al mito della loro innocenza.

I bambini sono razzisti?

Hailey and Olson hanno raccolto delle prove che testimoniano la capacità dei bambini di distinguere i volti sulla base dei caratteri somatici fin dall'età di 3 mesi: i bambini cresciuti in ambienti etnicamente omogenei passano più tempo ad osservare i volti

20 Gli studiosi usano due tipi di paradigmi, uno sulla base della scelta (in cui si chiede ai bambini cosa preferiscono), o di attribuzione di tratti (in cui si chiede ai bambini di associare delle caratteristiche a dei volti).

delle persone della loro stessa etnia. A 9 mesi, sono meno sensibili ai tratti di altre etnie al punto tale da essere incapaci di distinguerli, un fenomeno di restringimento percettivo. Tali distinzioni possono essere spiegate acquisendo maggiore familiarità con i tratti facciali di persone differenti, il che è in linea con la scoperta che i bambini dell'età di 10 mesi accettano i giocattoli da persone di qualunque etnia (anche se fanno delle distinzioni sulla base del loro accento).

Secondo gli studiosi²⁰ i bambini cominciano a distinguere le persone quando hanno circa 4 o 5 anni, quando dimostrano di compiere delle scelte che privilegiano il proprio gruppo di appartenenza. Tuttavia questo genere di favoritismi è stato riscontrato in gruppi che ricoprono una posizione di prestigio (i bianchi negli USA), mentre i bambini con uno status inferiore privilegiano i gruppi che hanno uno status superiore: i bambini neri, ispanici o nativi americani mostrano di preferire i bianchi a spese del loro stesso gruppo di appartenenza.

Una differenziazione esplicita sembra affermarsi intorno ai 6-7 anni, quindi comincia a diminuire quando i bambini acquisiscono familiarità con le leggi che regolano l'espressione dei preconcetti: i bambini appartenenti a gruppi che hanno uno status più alto non mostrano alcuna preferenza per il proprio gruppo, mentre i bambini che appartengono ai gruppi con status inferiori cominciano ad abbandonare l'atteggiamento di preferenza per i gruppi con status superiore e hanno un atteggiamento non pregiudiziale nei confronti del loro gruppo di appartenenza. Da questo momento in poi, possiamo osservare un cambiamento che poi manterremo adulti: le nostre convinzioni inconscie si differenziano dalle opinioni che esprimiamo ad alta voce. Gli Implicit attitude tests dimostrano che quando gli atteggiamenti espliciti cambiano radicalmente, le attitudini implicite rimangono immutate, raggiungendo lo stesso livello di consapevolezza degli adulti.



In fine, l'orientamento dei bambini verso altri gruppi sembra essere determinato dalle stesse tendenze che informano gli adulti: una preferenza nei confronti del proprio gruppo e una certa sensibilità rispetto allo status sociale, che lascia i bambini con uno status sociale inferiore a gestire un dissidio interiore.

Quali strategie adottare?

Dati scientifici indicano la necessità di abbandonare l'atteggiamento reticente e affrontare questi problemi insieme ai bambini. È opportuno ricordarsi che formuleranno delle spiegazioni proprie servendosi degli strumenti rudimentali a loro disposizione, pertanto è bene che siano guidati dagli adulti. I ricercatori consigliano di avere delle conversazioni aperte, frequenti, oneste e adatte all'età riguardo a differenze razziali/etniche, disuguaglianze e razzismo in modo da gestire meglio i pregiudizi (Winkler, 2013).

È importante anche il modo in cui affrontiamo questi temi: parlare di discriminazioni solo al passato o attribuire sentimenti razzisti solo a una minoranza di persone cattive, può avere degli effetti negativi perché ci solleva dalle nostre responsabilità. (Hirschfeld, 2008).

5. ACCULTURAZIONE

*“Ero molto sorpresa – positivamente sorpresa, dal discorso della donna africana – proveniva da un altro quartiere a maggioranza africana, ma voleva iscrivere il proprio figlio nella nostra classe, in modo che il bambino potesse studiare con i suoi coetanei bianchi...”
raccontato da un'insegnante della scuola della prima infanzia di Parigi.*

Nell'episodio descritto sopra sia la mamma africana sia l'insegnante sembrano essere d'accordo sul fatto che per avere successo a Parigi bisogna stare a contatto con i bambini locali, una convinzione che richiama il vecchio adagio attribuito ad Aureliano Ambrosio “Quando sei a Roma, fai come i Romani”. Tutte le famiglie che si trovano a dover scegliere se affidare o meno il proprio figlio alle cure di un estraneo, o a decidere il tipo di scuola cui iscriverlo. Tuttavia, i genitori di origine straniera sono anche chiamati a compiere una scelta in merito alla “strategia di acculturazione” per il loro figlio e la loro famiglia, anche se probabilmente non hanno mai sentito parlarne.

Una definizione di acculturazione

“L'acculturazione comprende tutti quei fenomeni che portano le persone appartenenti a una cultura differente a venire in contatto continuo con esponenti della cultura dominante, con conseguenti cambiamenti dei modelli culturali originari in uno o in entrambi i gruppi”. Redfield, Linton y Herskovits (1936: 149)

Nonostante tale definizione sottolinei il carattere ambivalente del fenomeno, di solito migranti e membri di gruppi minoritari subiscono una forte pressione o hanno motivazioni maggiori ad adattarsi alla cultura dominante. Imparare o cambiare le proprie abitudini è necessario per comunicare, lavorare, instaurare relazioni in un nuovo ambiente; si tratta di un fenomeno impossibile da ignorare, che avviene quasi naturalmente. I nuovi arrivati imparano a muoversi in città, a chiedere aiuto, a comprare del pane, ecc. Tali cambiamenti fanno parte del processo di adattamento socioculturale. Fra questi ricordiamo il riconoscimento degli oggetti tipici, apprendere una lingua e il modo di relazionarsi agli altri. Tuttavia, l'acculturazione non è un processo lineare che consiste nel mutare tutte le abitudini a seconda del nuovo ambiente. Uno dei modelli più citati per spiegare le strategie di acculturazione è quello proposto da Berry nel 1987, riprodotto qui sotto:



Il modello classifica le strategie di acculturazione dei migranti e delle minoranze sulla base delle risposte a due domande: “È importante avere dei rapporti con gli individui che vivono nel nuovo ambiente?” e “È importante mantenere dei legami con la cultura di origine?” Dalle risposte a queste due domande, derivano quattro strategie diverse di acculturazione: integrazione, segregazione, assimilazione e marginalizzazione.

Gli individui sono liberi di scegliere la strategia che preferiscono?

La scelta della strategia di acculturazione non è necessariamente cosciente o indipendente. L'aggiornamento del modello di Berry mostra l'influenza della comunità ospitante sulle strategie prescelte. Ad esempio, la Francia favorisce tradizionalmente il processo di assimilazione, facilitando l'apprendimento del francese e dei codici culturali tradizionali, ma non pone l'accento sul continuare a coltivare la cultura d'origine. A tale strategia si oppone quella della separazione e implica una chiusura della comunità minoritaria, percepita come una minaccia all'apertura e all'uguaglianza all'interno della società (ciò spiega in parte quanto accaduto recentemente sulle spiagge francesi con i poliziotti che chiedevano alle donne di togliere i burkini perché fuorilegge).

Quali sono le strategie di acculturazione vincenti?

- ▶ **Marginalizzazione** è il rifiuto sia della cultura d'origine sia della cultura del Paese ospitante che implica una perdita di legami sociali ed è spesso stata associata con disturbi del comportamento (Berry, 1997).
- ▶ **Separazione** implica il ritiro in un determinato gruppo culturale a spese dei rapporti con i membri degli altri gruppi. Se questo riesce a offrire momentaneamente un luogo sicuro all'interno di un nuovo ambiente, a lungo andare può costituire un ostacolo a comprendere il nuovo ambiente e ad adattarsi a esso. Tale strategia è spesso associata a nevrosi, ansia e problemi cardiovascolari, oltre che a dipendenza da alcol e droghe. (Schmitz, 1992)
- ▶ **Assimilazione** avviene quando l'individuo rigetta la propria cultura d'origine e si adatta agli usi e ai costumi della cultura dominante. Le persone che intendono assimilarsi cercano il contatto costante con membri della cultura dominante, il loro obiettivo è di sentirsi accettati da parte del gruppo. L'assimilazione è spesso associata, fra gli altri, a un indebolimento delle difese immunitarie (Schmitz 1992) e alti livelli di stress e insoddisfazione (LaFromboise 1993:397). Secondo LaFromboise (1993), l'assimilazione espone a tre rischi: l'essere rifiutati dalla società ospitante nonostante gli sforzi fatti, essere rifiutati dai membri della cultura d'origine per aver abbandonato usi e costumi, essere sopraffatti dallo stress di fare proprie delle norme di comportamento in contraddizione con le norme e le pratiche della cultura d'origine.
- ▶ **Integrazione** avviene quando gli individui sono capaci di adottare le norme della cultura dominante, mantenendo anche quelle della cultura d'origine. Integrazione è spesso sinonimo di biculturalismo. In questo caso, ci si identifica positivamente in due culture. Tale strategia è in linea con il modello dell'alternanza, un modello di acquisizione culturale basate sul fatto che gli individui possano adattare il proprio comportamento in base al contesto culturale nel quale vivono (LaFromboise 1993). Sebbene l'integrazione sia legata a un senso di crescita e di cambiamento e a un aumento del senso di soddisfazione attraverso l'esperienza di mobilità (MOMAP 2013), non è una strategia semplice. La ricerca di Camilleri (1998) sulle strategie identitarie mostra le tensioni che possono originarsi quando vi sono delle contraddizioni fra i sistemi di valori, norme e pratiche fra la cultura di origine e quella di riferimento. Molte di queste contraddizioni si riferiscono al funzionamento della società quali ruoli di genere, gerarchie, concezione della famiglia, che generano dei lunghi e complessi processi di negoziazione dell'identità nei quali la scuola assume un ruolo chiave.

Che cos'è meglio per lə bəmbinə – e per la societ ?

Le opinioni delle insegnanti rispetto al processo di acculturazione sono spesso influenzate da:

- ▶ teorie na ve riguardo alla soluzione migliore da adottare per il bene dellə bəmbinə migrante (probabilmente influenzate da teorie pedagogiche, ma raramente da studi sull'adattamento cross-culturale);
- ▶ il paradigma nazionale dominante riguardo la gestione della diversit  (multiculturale o assimilante) e il ruolo degli insegnanti;
- ▶ la percezione della minaccia all'identit  nazionale.

Le teorie na ve di adattamento possono suggerire che l'assimilazione rapida e completa dellə bəmbinə sia la soluzione che gli creer  meno difficolt  in futuro. Ci    in linea anche con la visione che molti insegnanti hanno della loro professione che coincide con la trasmissione dei valori della cultura dello stato-nazione (i valori della R publique, direbbero gli insegnanti francesi). Di seguito sono illustrate alcune prospettive con situazioni della vita reale che abbiamo riscontrato in alcune scuole, narrate da insegnanti e famiglie .

Il fardello dell'adattamento ricade solo sul diverso?

Una madre italiana sposata a un uomo musulmano chiede che la figlia non mangi prosciutto, nel rispetto della religione musulmana. L'insegnante esprime il suo disappunto perch  dovrebbe essere la bambina ad adattarsi, non la scuola/la maggioranza della societ  .

La lingua/la cultura d'origine dovrebbe essere protetta?

Un'insegnante francese chiede alla madre sudamericana di parlare francese a casa in modo che il bambino possa migliorare le proprie competenze linguistiche. Implicitamente, ritiene



che sia meglio per il bambino essere uguale agli altri: conoscere la lingua dei genitori non   importante tanto quanto conoscere la lingua del Paese ospitante. Tuttavia, "studi autorevoli indicano che i bambini migranti che sono incoraggiati e continuano a usare la loro lingua di origine, ottengono risultati migliori a scuola e godono di migliori condizioni psicofisiche".

Questo consiglio non si limita solo alla lingua d'origine, ma si estende a tutto il bagaglio culturale:

“il processo di acculturazione che allontana il bambino dal proprio bagaglio culturale non è ottimale, infatti un'identità culturale sana migliora la crescita intellettuale del bambino e sviluppa una visione positiva di sé” (2000 Kurtz-Costes, Pongello).

Studi hanno evidenziato che un'identità biculturale, in cui il soggetto mantenga legami con la cultura d'origine e quella adottiva, si associa a risultati mentali positivi (Phinney and Ong, 2007). Numerose ricerche sottolineano che “i bambini hanno numerose risorse derivanti dalle loro comunità etniche di origine che gli permettono di adattarsi e di raggiungere alti livelli” (2000 Kurtz-Costes, Pongello).

Non vogliono essere troppo diversi?

Genitori musulmani stupiscono l'insegnante non opponendosi all'idea di decorare un albero di Natale in classe.

“Non possiamo fare nulla.”

Un insegnante ha notato che il padre stava picchiando il figlio, e si è rivolta a una collega che ha commentato “non possiamo fare nulla, è la sua religione”. Ciò riflette un pregiudizio rispetto allo schiaffo e una visione di alcuni comportamenti considerati immutabili, portando alla giustapposizione di due segmenti culturali differenti.

Tutti questi casi mettono in evidenza diverse aspettative e opinioni sull'acculturazione o l'adattamento dei migranti. Se i contesti concreti contano molto, gli studi dimostrano che né l'assimilazione né la segregazione sono dei modelli produttivi, né a livello individuale, né a livello sociale. L'integrazione richiede un lungo e meticoloso processo di negoziazione, forzando entrambe le parti ad abbandonare le proprie sicurezze e a interrogarsi sul senso delle azioni altrui: questa è probabilmente l'unica via da seguire.



Reading

<https://bit.ly/mindell-2008>

Bringing deep democracy to life: an Awareness Paradigm for Deepening political dialogue, personal relationships, and community interactions

By Amy Mindell, Ph.D. Process Work Institute, Portland, Oregon, USA, The International Association of Process Oriented Psychology

ESPLORARE L'IDENTITÀ SOCIALE

DESCRIZIONE

Nel corso di questo esercizio analizzerai diversi aspetti della tua identità sociale e della tua diversità e rifletterai sull'impatto che questi possono avere sulla tua attività didattica.

DURATA

60 minuti



PREPARAZIONE

- Prima di svolgere questo esercizio dovrai leggere l'introduzione "Connettersi con la diversità" ed il testo "Dare vita alla democrazia profonda: un paradigma consapevole per conferire maggiore profondità al dialogo politico, alle relazioni personali e alle interazioni all'interno della comunità" di Amy Mindell, e guardare il video "Consensus Reality Level Theory" di Amy Mindell. . <https://youtu.be/jKG4EUD2z5E>



- Trova un'aula abbastanza spaziosa, sposta tutti i mobili da una parte un modo che tu possa muoverti il più liberamente possibile.

ISTRUZIONI



- 1 Trova un oggetto (ad es., una bottiglia) e ponilo al centro della stanza.
- 2 Rifletti su alcuni aspetti della tua identità sociale quali:
 - etnia (caucasica, rom, afro-europea, latino-americana, ecc.);
 - identità di genere;
 - orientamento sessuale;
 - religione;
 - classe sociale;
 - età;
 - colore della pelle;
 - situazione finanziaria;
 - occupazione;
 - salute fisica;
 - salute mentale;
 - aspetto fisico;
 - livello di istruzione;
 - status legale nel Paese;
 - residente nel Paese di origine;
 - stato civile;
 - altri elementi identitari.
- 3 Per ciascuna delle suddette categorie, segui le seguenti istruzioni:
 - Mettiti al centro della stanza se senti che questo aspetto della tua identità ti conferisce potere, allontanati dal centro della stanza se questa parte della tua identità è posta ai margini dalla società. Più è normativo questo aspetto identitario, più vicino dovrai essere al centro.
 - Col tuo corpo adotta una posizione che rappresenti questa componente della tua identità. Non pensarci troppo, lasciati andare fino a quando non troverai l'immagine che raffigura meglio questo elemento identitario.
 - Aggiungi un suono o un movimento a questa immagine (come in una GIF) e ripeti il movimento fino a quando non li ricorderai.
- 4 Ripeti il secondo passaggio con tutti i tratti identitari elencati.
- 5 Rifletti (scrivi se questo ti è di aiuto) su quello che hai scoperto (se hai scoperto qualcosa) riguardo alla diversità, alla tua estrazione sociale, alla tua posizione di potere ed al modo in cui tali aspetti influiscono sulla tua attività didattica.

CALARSI NELLA PARTE

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività imparerai a assumere diversi ruoli che possono esserti utili nella gestione dei conflitti nel corso dell'attività didattica.

DURATA

30 minuti



PREPARAZIONE

Prima di svolgere questo esercizio dovrai **leggere** l'introduzione "Connettersi con la diversità" ed il testo "Dare vita alla democrazia profonda: un paradigma consapevole per conferire maggiore profondità al dialogo politico, alle relazioni personali e alle interazioni all'interno della comunità" di Amy Mindell, e **guardare** i seguenti video:

- Finding Confidence in Conflict | Kwame Christian | TEDxDayton
<https://youtu.be/F6Zg65eK9XU>
- Dreamland Level Theory: Introduction
<https://youtu.be/OMWpA-m5mhs>
- Dreamland Level Theory: Worldwork and the Politics of Dreaming
<https://youtu.be/j144M4g9aVM>
- Dreamland Level Theory: Fields and Atmospheres
<https://youtu.be/Vfgmb1Q4jJQ>
- Dreamland Level Theory: Roles
<https://youtu.be/iYetHxtOFiU>
- Dreamland Level Theory: Role Switching
<https://youtu.be/p5AiEMXYHLO>

ISTRUZIONI



1. Pensa alla situazione determinata da qualcuno che ti ha messo a disagio o ti ha disturbato nel corso della tua attività didattica. L'attività funziona meglio qualora pensi che il conflitto sia irrisolto.
2. Prenditi un momento per riflettere sulla situazione. Scrivi su un mezzo di carta ciò che ha fatto la persona per metterti in una posizione difficile.

3. Segna con un oggetto (una sedia, una scarpa, un pezzo di carta, ecc.) un punto nel pavimento che ti rappresenti in quella situazione.
4. Segna con un oggetto (una sedia, una scarpa, un pezzo di carta, ecc.) un punto nel pavimento che rappresenti l'altra persona in quella situazione (scegli un altro oggetto ed un altro luogo rispetto a quelli scelti per rappresentare la tua situazione).
5. Cerca di stare dietro l'oggetto che ti rappresenta e ripeti ad alta voce quello che hai detto in quella situazione. Cerca di ricordare il tuo tono di voce e il linguaggio del corpo che hai utilizzato.
6. Cerca di stare dietro l'oggetto che rappresenta l'altra persona e ripeti ad alta voce quello che ha detto in quella situazione. Cerca di ricordare il tono di voce e il linguaggio del corpo che ha utilizzato.
7. Cerca di stare lontano dagli oggetti. Rifletti sulla situazione adottando un punto di vista esterno. Cerca di ricordare le altre figure che erano presenti, che non hai nominato direttamente, ma che possono essere dedotte dalle parole, dal tono di voce, dall'energia, ecc. Fra queste ricordiamo la madre, il padre, l'insegnante, l'amico, l'assistente sociale, ecc. Cerca di riflettere sul loro ruolo sia ai tuoi occhi sia a quelli dell'altra persona.
8. Per ciascun ruolo che individui, scegli un luogo e un oggetto e segna la sua posizione in relazione ai due soggetti presenti.
9. Vesti i panni di ciascuno dei personaggi e della persona con la quale sei in conflitto. Mentre ti cali nei loro panni, cerca di dare loro vita: Che parole utilizza? Come potrebbe sentirsi? Come si muove?
10. Individua il maggior numero di personaggi possibili, fino a un massimo di 5 o 6 per ciascuna persona (tu e la persona con la quale sei entrata in conflitto).
11. Adesso osserva la mappa nella sua interezza. Vi sono delle nuove idee? Che cosa faresti in una situazione di conflitto?
12. Osserva i personaggi che ti circondano: quale punto di vista ti sembra il più lontano dal tuo? Cerca di calarti in quel ruolo e di dimenticare pensieri, emozioni e parole che gli hai attribuito e concentrati sulla sua energia. Trasforma quell'energia in un gesto. Ripeti il movimento fino a quando non avrai colto l'essenza di tale energia. Pensi che vi sia qualcosa di utile in quella energia che potrebbe aiutarti in una situazione di conflitto?
13. Torna alla situazione originaria. Prendi il posto dell'oggetto che ti rappresenta, ma questa volta porta con te l'energia che hai attribuito al ruolo precedente. Ripeti il dialogo iniziale (cambiandone alcuni aspetti). La situazione ha subito dei cambiamenti? Di che tipo?
14. Scrivi i cambiamenti che hai riscontrato rispetto alla situazione originaria.

ENTRA IN CONTATTO CON LE TUE BAMBINE INTERIORE – UNA MEDITAZIONE GUIDATA A CURA DI PAUL BABIN

DESCRIZIONE

Lavorare con la creatività, la diversità ed i conflitti può mettere in discussione il tuo sistema di credenze e percezioni degli altri e di te stessa. Questo può generare a volte delle sensazioni di disagio con noi stessi, perché mettere in discussione i nostri valori può portare a giudicare noi stessi e coloro a cui teniamo. Quando questo succede, le meditazioni, viste come atti di consapevolezza, sono utili per guarire delle contraddizioni che possono sorgere in noi (chi siamo, chi eravamo e chi vogliamo essere), perché attraverso la meditazione possiamo osservare noi stessi a distanza.

Questa meditazione ti aiuterà a comprendere tutto il lavoro di autoanalisi svolto e a trarre delle conclusioni per questo capitolo.

DURATA

20 minuti



OCCORRENTE

Un computer e delle casse, o se preferisci, puoi usare degli auricolari.



ISTRUZIONI

1. Trova uno spazio confortevole all'interno della stanza. Puoi sederti o distenderti per terra, basta che ti senta a tuo agio.
2. Indossa i tuoi auricolari e chiudi gli occhi.
3. Fa' partire la meditazione guidata disponibile al seguente link.



Connect with Your Inner Child - A Guided Meditation by Paul Babin
(<https://www.youtube.com/watch?v=XBDPh8MvQ1Y>)

**ATTIVITÀ
TECNICHE**

5

5

ATTIVITÀ TECNICHE

In questo capitolo introdurremo elementi ed esercizi teatrali necessarie per intraprendere “Il Viaggio” con la vostra studente. Tuttavia, speriamo che questi strumenti possano esserti utili non solo nell'ambito dell'attività didattica.

Come nei capitoli precedenti, ti suggeriamo alcune letture ed esercizi da fare nell'ordine suggerito, incominciando con la seguente lettura:



Reading

<https://bit.ly/preface-boal>

Prefazione della prima edizione di “Giochi per Attor3 e Non-Attor3”

Di Augusto Boal, “Giochi per Attor3 e Non-Attor3” Tradotto da Adrian Jackson



Tutte le attività possono essere svolte individualmente o in coppia (scambiandosi i ruoli).



ATTRAVERSO LO SPECCHIO

DESCRIZIONE

Si tratta di un'attività che ti aiuterà a comprendere il modo in cui osserviamo e ascoltiamo il mondo che ci circonda.

DURATA

20 minuti.



OCCORRENTE

Uno specchio, carta e penna.



ISTRUZIONI



1. Mettiti di fronte allo specchio e guarda il tuo riflesso. Se hai bisogno di avvicinarti, fallo.
2. Comincia dai piedi. Osserva i tuoi piedi (o le scarpe se ne stai indossando un paio). Quando pensi di aver finito, costringiti a soffermarti ancora un po'. Quindi, continua guardando le tue gambe, cosce, fianchi, ecc. Puoi guardare di fronte a te e dietro, allontanarti dallo specchio e avvicinarti di nuovo. Cerca di combattere contro la sensazione che non ci sia più nulla da guardare. Osservati fino a quando non avrai scoperto 3 cose di te che non avevi mai notato prima.
3. Prendi nota di questi tre elementi che ha scoperto.
4. Guardati ancora una volta allo specchio, ma stavolta cerca di guardare oltre la tua figura, guarda che cosa c'è dietro di te. Non voltarti indietro, limitati ad osservare lo specchio. Osserva la stanza attraverso lo specchio. Prenditi tutto il tempo necessario per vedere davvero la stanza allo specchio. Puoi avvicinarti o allontanarti dallo specchio man mano che osservi.
5. Voltati e guarda la stanza senza servirti dello specchio. Trova 3 oggetti che hanno un aspetto differente o che non avevi notato prima osservando nello specchio e prendine nota.
6. Poniti di nuovo di fronte allo specchio e mettiti in una posizione comoda (siediti su una sedia o sul pavimento se vuoi). Chiudi gli occhi e ascolta. Prima concentrati sui rumori che produce il tuo corpo. Concediti un po' di tempo. Quindi, come una bolla che si espande, concentrati sull'ascolto dei suoni nella stanza, quindi su quelli che provengono da altre stanze. In seguito fa' attenzione ai suoni che provengono dall'esterno. Concentrati sui quelli più distanti. Quindi, quando ti sembra di non udire più alcun suono nuovo, apri gli occhi.
7. Guardati allo specchio, osserva la stanza. Scrivi tutto ciò che hai scoperto.

SONO UN ANIMALE

DESCRIZIONE

Questa attività ti aiuterà ad acquisire una maggiore consapevolezza in merito al modo in cui utilizzi il tuo corpo e la tua voce, in particolare quando compi dei movimenti che potrebbero essere differenti rispetto a quelli che compi in automatico.

DURATA

30 minuti



ISTRUZIONI



1. Alzati e chiudi gli occhi. Tenendo gli occhi chiusi, cerca di immaginare il tuo corpo visto dall'esterno, comincia dai piedi e procedi man mano fino a quando non avrai raggiunto la tua testa. Cerca di osservarti dall'esterno, e di rilassare i muscoli ogni volta che individui una certa tensione.
2. Quando avrai raggiunto la testa, tieni gli occhi chiusi e metti le tue mani sull'addome (in corrispondenza dell'ombelico). Respira profondamente, cerca di far arrivare l'aria che ispiri nel punto in cui sono poste le tue mani ed espira lentamente. Ripeti questa operazione per cinque volte.
3. Metti le mani sul tuo diaframma (fra lo stomaco e il torace). Respira profondamente, cerca di far arrivare l'aria che ispiri nel punto in cui sono poste le tue mani ed espira lentamente. Ripeti questa operazione per cinque volte.
4. Metti le mani sul petto. Respira profondamente, cerca di far arrivare l'aria che ispiri nel punto in cui sono poste le tue mani ed espira lentamente. Ripeti questa operazione per cinque volte.
5. Apri lentamente gli occhi e comincia a camminare lentamente per la stanza. Cerca di fare attenzione al contrarsi e al rilassarsi dei tuoi muscoli mentre ti muovi.
6. Mentre cammini lentamente, prestando attenzione ai tuoi muscoli, cerca di pensare all'energia di un animale. Di che animale si tratta?
7. Man mano che cerchi di entrare in contatto con l'essenza dell'animale da te prescelto, mettiti nei suoi panni.
8. Non dovrai più camminare lentamente, adesso dovrai muoverti come l'animale che

hai scelto. Come si muove? Come riconosce il proprio habitat? Ha fame? Ha sete? È stanco? È giocherellone? Cerca di rispecchiare diversi stati d'animo man mano che ti muovi per la stanza.

9. Dopo esserti immedesimato nel corpo dell'animale, passa alla voce: che verso fa l'animale? Come comunica? È tranquillo o feroce? Di cosa ha bisogno l'animale?
10. Piano piano cerca di tornare in te e a muoverti normalmente.
11. Dopo essere nuovamente entrato/a in contatto con la tua natura umana, pronuncia ad alta voce le seguenti frasi: "Io sono un (nome dell'animale)". Ripeti la frase ad alta voce in tutti i modi possibili (tono, volume, intenzione, emozioni, ecc.).
12. Concludi l'esercizio scuotendoti un po' (scuoti le mani, le braccia, le gambe, le dita, la testa, ecc.).
13. Massaggia il corpo con le mani ed esercita una certa pressione a partire dai piedi, fino ad arrivare alla testa. Non dimenticare di massaggiare il viso con dei piccoli movimenti circolari: la fronte, le guance, la bocca, gli occhi, la gola, ecc.
14. Quindi, rifletti sui seguenti quesiti: *Pensi sia stato facile? Pensi sia stato difficile? Hai avuto delle difficoltà nello svolgere l'esercizio? Che cosa hai apprezzato maggiormente? Perché? Che cosa hai imparato in merito al tuo modo di utilizzare il tuo corpo e la tua voce nella vita di ogni giorno? Pensi che apporterai dei cambiamenti in merito?*

ATTIVITÀ DI NARRAZIONE (STORYTELLING)

RICORDA, RACCONTA E REGISTRA

DESCRIZIONE

Metti in pratica le tue capacità narrative grazie a questa attività che ti guiderà nell'ideazione di una breve clip.

DURATA

30 minutes



OCCORRENTE

Carta e penna, tablet o smartphone per la registrazione video (telefono, tablet, ecc.).



ISTRUZIONI



1. Scegli uno dei seguenti temi:

- Ti sei mai pentito/a di aver detto qualcosa? Cos'è che non hai mai detto a tua madre?
- Se potessi conservare solo un ricordo della tua vita, quale sceglieresti?
- Parla del tuo corpo. Descrivi una prima volta.

2. Prendi carta e penna (oppure serviti di un PC) e scrivi una storia basata sul tema che hai scelto. Puoi scriverla o limitarti a stilare un elenco dei punti principali. Comincia prendendo degli appunti sulle seguenti domande:

- Dove è successo?
- Quando è successo?
- Chi c'era?
- Qual è stato il principale problema/confitto/difficoltà? Che cosa hai imparato?

3. Dopo aver ideato la storia, continua a descrivere la vicenda servendoti della seguente struttura:

- Inizio
- Conflitto
- Soluzione e/o finale
- Insegnamenti


4. Dopo aver completato la struttura della storia, registrati mentre la racconti (o chiedi a un/a collega o a un/a amico/a di farlo). Il video non dovrebbe avere una lunghezza superiore ai due minuti. Utilizza la guida alla registrazione inserita nel modulo.

Guarda il video e osservali, se desideri cambiare qualcosa in merito alla tua storia o al modo di raccontarla registrala ancora una volta.

Se sei soddisfatto/a del risultato, chiedi a un/a collega o a un/a amico/a di guardare i video e di condividere con te le sue opinioni (la storia è semplice da seguire? È abbastanza interessante? Se non è così, cosa si può migliorare? L'audio della registrazione è abbastanza buono? La luce rende più semplice la comprensione della storia? ecc.).

INTRODUZIONE AL TEATRO IMMAGINE

Leggete il seguente estratto sul Teatro Immagine e guardate questo breve video dove avrete modo di vedere un esempio di come il Teatro Immagine può essere usato per lavorare con i3 student3:

Video 

<https://youtu.be/84zZaFzLGOI>

“VIDEO LEZIONI - Teatro Forum -
Teatro Immagine” Progetto Youth4Youth



Reading

<https://bit.ly/games-boal>

“Giochi per Attor3 e Non-Attor3”

scritto da Augusto Boal, “Giochi per Attor3 e Non-Attor3”

Tradotto da Adrian Jackson



ESTRATTO “GIOCHI PER ATTOR3 E NON-ATTOR3”, DI AUGUSTO BOAL

“Quando ho cominciato a lavorare con persone provenienti da Perù, Colombia, Messico e altri Paesi dell'America Latina – persone appartenenti a culture molto diverse fra loro e che parlavano lingue differenti – abbiamo deciso di utilizzare lo spagnolo come lingua comune sebbene non fosse la nostra madrelingua. Se uso la parola madre in portoghese (*mãe*) voglio indicare la mia vera madre, ma se dico madre in ogni altra lingua intendo tale figura – la parola assume numerosi significati. Non ci riferiamo alla stessa madre quando pronunciamo questa parola in spagnolo, lo stesso vale per la parola *família, amistad, hermano*.

Non possiamo dimenticare che le parole sono il solo veicolo mediante il quale trasmettiamo messaggi, emozioni, ricordi, idee... che variano di persona in persona: la parola detta non ha lo stesso valore di quella ascoltata. Le parole sono come dei treni merci:

trasportano il carico che vi abbiamo messo su. Le parole non esistono in natura, non spuntano sugli alberi: sono state inventate, per cui è importante comprendere che inventrici e inventori di parole hanno vissuto una determinata situazione, alcune delle quali non esistono più.

È per questo che dovremmo sempre inventare delle parole nuove!

Le parole hanno una denotazione che possiamo ritrovare nei dizionari e una connotazione che alberga solo nei cuori di ognuno di noi. Ho tentato di conferire una data connotazione a una parola, nel corso della mia sessione con quel gruppo. Ma dovremmo chiederci: come possiamo ottenere tale risultato?

Quando, in Perù, ho scoperto che tendevamo a utilizzare la stessa parola per intendere cose molto diverse, oppure al contrario usavamo parole diverse per dire la stessa cosa, e che tuttavia non era possibile assimilare sentimenti, opinioni o ricordi ho chiesto alle mie allieve e ai miei allievi di ricorrere alle immagini.

Avrebbero dovuto ritrarre una famiglia, il loro capo, la loro famiglia, i loro ricordi, i loro desideri, il loro Paese attraverso delle figure. Certo, le immagini non sostituiscono le parole, ma non possono a loro volta essere tradotte a parole – costituiscono un linguaggio a sé. Connotano le parole, così come le parole possono connotare un'immagine, sono complementari.

All'inizio ho chiamato questa tecnica Teatro Scultura, perché utilizzavamo posizioni statiche. Col tempo, la tecnica si è cristallizzata e sono stati aggiunti movimenti e perfino parole. Pertanto, questo insieme di tecniche ha preso il nome di Teatro Immagine.

Quando si lavora con le immagini non occorre cercare di comprendere il significato di ciascuna di esse o afferrarne il significato preciso, ma sentire queste immagini, lasciare vagare ricordi e immaginazione: il significato di un'immagine è l'immagine stessa. L'immagine è un linguaggio. Tutte le immagini sono una superficie e, come tali, riflettono ciò che viene proiettato su di loro. Se gli oggetti riflettono la luce dalla quale vengono colpite, così le immagini rispecchiano le emozioni, le idee, i ricordi, l'immaginazione e i desideri di chi li osserva. Il metodo del Teatro dell'Oppresso, e in particolare, la serie del Teatro immagine, si fonda sullo specchio multiforme dello sguardo degli altri – persone che guardano la stessa immagine e condividono i loro sentimenti, i loro ricordi, le loro fantasie suscitate dall'immagine. Tale riflesso rivelerà alla persona

che ha realizzato l'immagine i suoi aspetti nascosti. Spetta al protagonista (l'ideatore dell'immagine) comprendere e sentire ciò che vuole o intende ricavare da questo processo.

Se un'immagine può essere interpretata in un solo modo – “è così” – cessa di essere Teatro Immagine e diviene una mera illustrazione della parola. Il Teatro Immagine è un metodo sensibile (*signalétique*²¹), non simbolico; nel secondo caso significato e significante sono separati (la bandiera simboleggia il Paese, ma non è il Paese); nel primo caso, significato e significante sono la stessa cosa: la mia concezione di amore, paura, preoccupazione, inscindibile dalle emozioni. Il pollice in su è un OK simbolico, uno sguardo triste va visto come tale.

Un messaggio non può prescindere dalla presenza di un mittente e di un destinatario. Entrambi integrano e sono inglobati nel messaggio: sono parte di esso. Lo stesso ragionamento vale per il mezzo attraverso il quale il messaggio viene trasmesso.

Mittente e destinatario sono parte del messaggio. Se Giuda Iscariota mi chiedesse di firmare una petizione per esprimere solidarietà a Gesù Cristo, non la firmerei: Giuda fa parte della petizione – il mittente è parte del messaggio e gli conferisce un significato. Se fosse San Giovanni a chiedermelo, la firmerei immediatamente e chiederei alle mie amiche e ai miei amici di fare lo stesso.

Se dicessi questa frase a un centinaio di persone, potrebbe essere intesa in molti modi diversi: chi mi ascolta? Chi sono io per quelle persone? È per questo che, al fine di comprendere appieno il messaggio, è importante riceverlo e inviarlo in diverse lingue. Quello delle immagini è uno dei linguaggi possibili e non l'ultimo in ordine di importanza.

Per comprendere meglio la sistematizzazione delle tecniche del Teatro Immagine e il loro funzionamento, descriverò il metodo della “dinamicizzazione”. Esistono vari tipi di tecniche che possono essere scelte in base alle caratteristiche del gruppo, all'occasione e agli obiettivi. Pertanto, ho cercato di partire da quelle più semplici e concludere con quelle più difficili. Sottolineo ancora una volta che il Teatro Immagine e i giochi che precedono tali tecniche non sono obbligatorie. Nulla, in realtà, nel Teatro dell'Oppres-

21 *Signalétique* è una parola francese tradotta come “che identifica, descrittiva”. Per esempio, una foto *signalétique* (segnaletica) è una foto scattata a scopi identificativi; l'identificazione è contenuta nella foto stessa, e non solo in una serie di elementi simbolici.

so è obbligatorio, ma ciascun esercizio, gioco e tecnica, pur avendo degli obiettivi specifici, svolge una funzione a sé. Esiste un mutuo rapporto fra tecniche ed esercizi e tutte le forme di teatro dell'oppresso: Teatro Giornale, Teatro Immagine, Teatro Forum, Teatro invisibile, ecc. Detto questo un insegnante può suggerire ad allieve ed allievi di utilizzare le tecniche del Teatro Immagine anche senza aver svolto in precedenza tale attività. Allo stesso tempo, nel corso della preparazione di una produzione di Teatro Forum, non è necessario che moderatrici e moderatori invitino le partecipanti e i partecipanti a svolgere tutti i suddetti esercizi in modo che possano utilizzare le tecniche del Teatro Immagine.

Al fine di acquisire familiarità con il metodo del Teatro Forum suggeriamo di svolgere le seguenti attività:

- ▶ Leggere sulla **struttura e le fasi del Teatro-Forum**
- ▶ Guardare una serie di video sul Teatro Forum come strumento volto a combattere l'abbandono scolastico in modo da comprendere meglio come il Teatro dell'Oppresso può essere utilizzato per prevenire l'ASP.

I seguenti testi sono stati estratti e/o adattati da diverse risorse dal manuale per docenti *Forum Theatre against Early School Leaving*²²

SUL TEATRO-FORUM

Le ricerche internazionali provano che gli studenti partecipanti ad attività di teatro (Applied drama), come il Teatro-Forum sono: valutati più positivamente dai loro insegnanti sotto tutti gli aspetti, si sentono più fiduciosi nel leggere e comprendere i compiti e nella comunicazione, gli piace andare a scuola più degli altri, godono maggiormente delle attività scolastiche, sono migliori nel problem solving e nel gestire gli stress, sono cittadini più attivi e più empatici. Inoltre si preoccupano per gli altri, son capaci di cambiare la loro prospettiva, mostrano più impegno verso il loro futuro, spendono più tempo nel gioco, nel fare i lavori di casa, nel parlare, passano più tempo con la famiglia e si sentono meglio a casa. I risultati sono basati su DICE (“Drama Improves Lisbon Key Competences in Education”) un progetto internazionale finanziato dall'Unione Europea.

Aiutare gli insegnanti nel loro lavoro con attività educative per gestire la diversità

22 *Il manuale è disponibile in altre lingue. Potete scegliere di leggere l'estratto (pagg. 4-12) nella lingua che preferite, o consultare altre parti del manuale:

Inglese (<https://drive.google.com/file/d/1p6weBclKREGRWR97a290vRGKdC4reZoK/view?usp=sharing>)

Spagnolo (<https://drive.google.com/file/d/1RpKY5m-PFc5EPJu1SbGahRvVBssvZx19/view?usp=sharing>)

Ungherese (https://drive.google.com/file/d/18F5iZ8k39ecSdzgrFetLI_eoA9Tb5e/view?usp=sharing)

Italiano (<https://drive.google.com/file/d/18YJZBLvebfa1PlwkQWTVx86pdpPXl64e/view?usp=sharing>)

Polaco (<https://drive.google.com/file/d/1cpr3uNw-BZ51WDQk4dxAzdj7uKq6fvLL/view?usp=sharing>)

Francese (https://drive.google.com/file/d/1E4SM4Yn7ky2xXW2mi2_zE-uwBfyPsoU1/view?usp=sharing)

**In un processo più tradizionale di teatro forum, i partecipanti possono creare la performance dall'inizio, ovvero, decidendo tutti gli elementi della storia. Nel pre-testo teatrale, i partecipanti costruiscono la loro performance basandosi su una trama precedentemente data.

nella classe, aiutare gli allievi socialmente svantaggiati e risolvere situazioni di insegnamento difficili, combinando la metodologia dell'Incidente Critico (IC) e la tecnica del Teatro- Forum (TF) come strategia pedagogica, può essere una risposta adeguata alle sfide che abbiamo identificato.

Il Teatro-Forum si basa su due approcci teorici principali:

Il Teatro dell'Oppresso (TdO),

metodo creato da Augusto Boal, un regista teatrale brasiliano, che ha innovato il teatro negli anni '60. Il Teatro-Forum è una tecnica che appartiene al metodo chiamato Teatro dell'Oppresso.

La Pedagogia della Coscientizzazione,

un metodo creato da Paulo Freire, filosofo ed educatore brasiliano che lavorò nello stesso periodo sul tema dell'educazione degli adulti con un approccio simile a quello di Boal.

Il concetto base che entrambi gli autori, Freire e Boal, hanno in comune è quello di "oppressione": è²³ una situazione dove le persone sono coinvolte in una relazione basata sul monologo, cioè una parte ha il potere di parlare, di dar forma alla vita, di esprimere la propria visione e i propri valori e l'altra parte no.

Entrambi hanno basato la loro azione sul dialogo e la coscientizzazione; entrambi preferiscono porre questioni e lasciare che le persone trovino la loro visione e soluzione.

► **Teatro:** il ruolo del teatro per Boal è di aiutare la gente ad analizzare e cambiare la realtà, non solo quello di intrattenere gli spettatori. Egli critica il sistema aristotelico della tragedia opponendo alla catarsi l'idea di "metaxis"²⁴; infatti egli non vuole rendere passivo il pubblico ma al contrario dinamizzarlo. Il Teatro non può provocare direttamente il cambiamento sociale, ma può essere una sperimentazione del cambiamento. Il teatro è anche uno spazio estetico dove tutto è possibile, e dove studiare e sperimentare i cambiamenti. Uno spazio dove raffor-

23 La terminologia non è neutra: "Coscientizzazione" è una parola inventata mettendo assieme due parole portoghesi, una che significa "coscienza" e la seconda "azione", e poi usata dall'educatore e filosofo brasiliano Paulo Freire (1921-1997); la sua pedagogia aspira non solo a creare più coscienza negli allievi ma anche vuole spingerli ad agire nella loro vita per cambiare il mondo dove vivono. Nella sua visione gli allievi e l'educatore camminano assieme per approfondire la conoscenza sul mondo, imparando uno dall'altro.

zare la capacità di prendere distanza dalla realtà, dove trasformare noi stessi in altre identità possibili.

- **Apprendimento:** per Freire e Boal esso deriva dalla pratica e dalla sua valutazione. Noi impariamo, come esseri umani, facendo, facendo tentativi ed errori e riflettendo sulle nostre esperienze. La teoria viene dopo l'esperienza. Ma la via nel sistema educativo tradizionale è proprio l'opposto: la conoscenza è già stabilita e gli allievi devono solo riceverla e ricordarla. Il procedimento dei nostri due autori è l'opposto, perché loro hanno fiducia negli allievi come persone che possiedono già alcune conoscenze sulla vita; il compito dell'insegnante è di approfondire questa conoscenza.

Livelli di coscienza: particolarmente sviluppato da Freire. Egli distinse tre livelli principali di consapevolezza:

- **Coscienza ingenua:** quando i partecipanti pensano in modo fatalistico alla realtà, oppure sperano che i cambiamenti in questa realtà possano arrivare magicamente.
- **Coscienza semi-intransitiva:** quando i partecipanti iniziano ad analizzare e criticare la vita quotidiana, ma in modo semplicistico; per esempio dando una risposta semplice a una questione complessa, senza capire l'intreccio delle relazioni di potere e la dimensione strutturale della situazione.
- **Coscienza critica:** quando i partecipanti iniziano a capire il meccanismo dietro l'oppressione, essi trovano risposte complesse alle situazioni complesse. Ciò implica anche rendersi conto che la vita reale può essere cambiata dalla loro stessa azione, ma anche che non è così facile.
- **Esempi correlati all'abbandono scolastico:** una Coscienza Semi-intransitiva è: le famiglie accusano la scuola di incapacità, la scuola accusa la famiglia e gli studenti accusano la scuola. La Coscienza Critica è vedere l'intero contesto: come la società ha cambiato il ruolo della scuola, l'atteggiamento delle nuove generazioni, il ruolo della famiglia, ecc.
- **Estrapolazione:** nel pensiero di Boal è il cuore del TdO. Quando usiamo il TdO noi desideriamo che la gente porti le proprie idee/passioni vissute nel laboratorio/spettacolo nella loro vita reale. Estrapolazione è il meccanismo chiave del

24 Metaxis è una parola greca usata da Boal per contrastare il concetto di catarsi. Metaxis significa che noi, facendo teatro, apparteniamo a due mondi, quello della finzione teatrale e quello della realtà. Se la scena è capace di metterci in una vera immagine della realtà, quel che noi facciamo sul palco contro l'immagine della realtà, grazie alla Metaxis, è una prova di una azione vera nel mondo.

cambiamento e anche quello che evita il meccanismo della catarsi che è il modo di esprimere semplicemente il nostro sentimento di oppressione come uno sfogo, senza cambiare la realtà. Questo significa per esempio che noi vogliamo che gli studenti che partecipano al progetto Fotel cambino il loro atteggiamento nella vita reale, dopo essere passati attraverso il processo del TdO: fare proposte, con atteggiamento costruttivo, con maggiore consapevolezza dei concreti meccanismi di esclusione, ecc.

Il Teatro-Forum è un dibattito che può coinvolgere l'intera comunità: una sessione di Forum è uno spazio libero di dibattito, dove gli “spett-attori” (nei termini di Boal) affrontano un problema mostrato sul palco e sono invitati ad analizzarlo e cercare di risolverlo. In questo spazio ogni opinione è accettata, non è giudicata, ma problematizzata, allo scopo di approfondire il dibattito stesso. Perciò è possibile invitare tutti gli stake-holder importanti (famiglie, insegnanti, direttori scolastici, ecc.) e facilitare la reciproca comunicazione. La sessione del Forum è stata veramente molto utile per provare ad avere una visione comune e più profonda dell'abbandono scolastico. Il secondo risultato è anche quello di far uscire il problema e di prenderlo seriamente e collettivamente, interpellando tutte le componenti rispetto ad esso.

Il livello di coscienza sull'abbandono scolastico è cruciale per risolverlo: per risolvere il problema abbiamo bisogno di capire meglio la questione, analizzando i suoi meccanismi e le ragioni principali e coinvolgendo le persone per collaborare e lottare contro il fenomeno. Usando la metodologia dell'Incidente Critico (I.C.) e il Teatro-Forum gli studenti che hanno partecipato al laboratorio hanno aumentato la loro percezione del tema e della scuola, riflettendo su come loro stessi possono cambiare alcune relazioni.

Il laboratorio TdO rende capaci i giovani di individuare il problema, rafforzare la propria auto-stima e vincere la paura di essere giudicati. Inoltre hanno la possibilità di condividere la loro valutazione della sessione, condividere emozioni e pensieri, ed essendo un gruppo di pari, possono creare una comune visione del problema, mettendo insieme le visioni individuali.

Il TdO aiuta a distanziare te stesso dal problema: questo fatto, chiamato in psicologia “distanziamento emotivo-cognitivo” permette /rafforza la capacità umana di “vedersi in azione” come afferma Boal. Quando puoi vedere la tua situazione dall'esterno tu sei più capace di analizzarla (perché non hai l'urgenza della risposta), puoi vedere i dettagli che non sono focalizzati durante l'azione, puoi osservare il tuo stesso comportamento e valutarlo, puoi scoprire che sono possibili un mucchio di alternative; infine, puoi sperimentare alcune di esse.

PASSI ESSENZIALI NEL PROCESSO DI COSTRUZIONE DI UNO SPETTACOLO DI TEATRO-FORUM:

Costruzione del gruppo e de-meccanizzazione

Obiettivo della fase: creare un gruppo coeso, facilitare la comunicazione, preparare la fase successiva stimolando la fiducia, allenare il corpo a essere aperto e più sensibile del solito.

Ricerca dei nodi

Obiettivo della fase: trovare situazioni concrete della vita quotidiana che rendano visibile l'oppressione.

Creazione dell'embrione teatrale

Obiettivo della fase: trovare cosa c'è di comune tra le differenti storie / percezioni del problema vissute dai partecipanti; trasformare la storia narrata in una scena teatrale; migliorare la coesione del gruppo.

Pulire gli embrioni

Obiettivo della fase: rendere la scena più chiara e profonda affinché diventi credibile e di impatto emozionale.

Trasformazione

Obiettivo della fase: analizzare più profondamente l'oppressione e trovare possibili soluzioni; dibattere la questione in una comunità e spingerla a prendere posizione, a coinvolgersi.

Chiusura

Obiettivo della fase: recuperare elementi importanti della sessione, valutare l'incontro, esprimere sentimenti, ritualizzare la fine.

La struttura di un Teatro-Forum:

- Una scena con un problema non risolto è recitata una prima volta.
 - Poi il Jolly (facilitatore) chiede al pubblico “Quel che avete visto può essere reale? Come risolverlo?”
 - La scena inizia ancora e ogni spett-attore può dire “stop” e sostituirsi alla persona oppressa, provando la propria soluzione.
 - Gli altri personaggi reagiscono in modo realistico.
 - Il Jolly accetta ogni intervento, a volte facendo domande in quegli interventi che sembrano magici o rischiosi.
 - Il dibattito continua senza nessun giudizio.
 - Questo formato può essere variato in modi diversi; più di una scena, catene di oppressioni, più temi in una sessione con scelta di uno solo, ecc.
- Ci sembra utile suggerire alcuni semplici stadi da passare durante la sessione, adattandoli al contesto reale:

1. Introduzione

2. Riscaldamento

3. Presentazione delle scene

4. Interventi del pubblico

5. Chiusura

1- INTRODUZIONE

- Obiettivo:** entrare in contatto con il pubblico; diventare affidabile come Jolly per il pubblico; spiegare il contesto.
- Contenuti:** il Jolly può spiegare chi è, cos'è il Teatro-Forum, perché è stata organizzata questa sessione, qualcosa sui contenuti dello spettacolo, qualche aneddoto su altri Forum, ecc. Può anche semplicemente fare domande al pubblico.
- Strumenti principali:** comunicazione verbale, humor, informazioni.
- Suggerimenti principali:** siate energici e attivi, osservate le reazioni del pubblico e create suspense e curiosità. Domande semplici in ordine di difficoltà per il

pubblico: come state? Vi piace il teatro? Conoscete il Forum? Cosa immaginate che sia? Conoscete questo argomento? Avete vissuto la stessa oppressione o conoscete qualcuno che l'ha vissuta? La durata di questa parte dipende dalla percezione del Jolly: se il pubblico interagisce facilmente si può procedere, altrimenti potrebbe essere meglio usare più tempo per riscaldare verbalmente.



2- RISCALDAMENTO

- **Obiettivo:** riscaldare il pubblico e prepararlo a essere più attivo, trasformare lentamente una massa di gente in un gruppo/comunità.
- **Contenuti:** il Jolly propone alcune attività per attivare il pubblico.
- **Principali strumenti:** domande/risposte, semplici giochi, musica, danza...
- **Principali suggerimenti:** possiamo usare giochi verbali come domande a cui si risponde alzando la mano o alzandosi in piedi; giochi come “Cerchio e croce 102”; a seconda del pubblico e delle abitudini culturali potete usare giochi più complessi, Teatro-Immagine, musica, danza, ecc.

È importante essere sensibili e scegliere il livello e l'elemento culturale appropriato alla sessione e al pubblico. Talvolta è anche utile invitare gli spettatori a venire sul palco, come una trasgressione del classico rituale del teatro e un modo simbolico di dire che cosa ci si aspetta da loro. La durata di questa fase dipende dalla percezione del Jolly. Il pubblico dovrebbe essere abbastanza attivo e l'atmosfera abbastanza calda.

3- PRESENTAZIONE DELLE SCENE

- **Obiettivo:** mostrare al pubblico, con chiarezza, l'oppressione che volete discutere.
- **Contenuti:** le scene che sono state preparate vengono mostrate al pubblico dall'inizio alla fine come in un normale spettacolo.
- **Strumenti principali:** osservazione (il Jolly)



osserva il pubblico e prova a percepire il suo stato d'animo e in che punti dello spettacolo reagisce di più).

- ▶ **Principali suggerimenti:** il Jolly qui tende a dimenticare il suo compito e osserva lo spettacolo; in questo modo perde però importanti informazioni.

4- INTERVENTO DEL PUBBLICO

- ▶ **Obiettivo:** dibattere la questione in modo attivo, facilitando gli interventi degli spett-attori e approfondendo la ricerca di soluzioni.
- ▶ **Contenuti:** gli interventi dal pubblico e le strategie che loro portano. Le emozioni attivate nella scena. I movimenti dei personaggi sul palco.
- ▶ **Principali strumenti:** osservazione, abilità di porre domande, pensiero strategico.
- ▶ **Principali suggerimenti:** ci sono molti modi di gestire questa fase complessa e cruciale, tanti quanti sono i Jolly. Qui vi proponiamo un modo semplice che può essere poi arricchito durante la vostra esperienza.

Struttura semplice per gestire gli interventi:

- ▶ Il Jolly spiega le regole del Teatro-Forum e il fatto che siamo liberi di intervenire e avere opinioni differenti.
- ▶ Poi propone di ripartire dall'inizio e invita il pubblico a dire "Stop!" quando qualcosa è oppressiva, iniqua, problematica o quando il protagonista soffre un'ingiustizia (o altre simili espressioni adatte al contesto)
- ▶ Se il pubblico non ferma dopo il primo punto cruciale della storia il Jolly ferma e chiede al pubblico che cosa sta succedendo in scena, se la situazione è positiva o no, ecc.



Lo spettacolo ruota attorno alla storia di:

- ▶ Quando uno spett-attore dice qualcosa simile a una soluzione <Il protagonista dovrebbe...> il Jolly lo invita a salire e a praticare la sua idea sul palco. Il Jolly non forza, ma invita, e aiuta a vincere la timidezza.
- ▶ Il Jolly chiede allo spett-attore sul palco chi vuole sostituire e da che momento

della scena.

- ▶ La scena ricomincia da quel momento e tutti i personaggi in scena reagiscono, in modo reale, alla nuova azione.
- ▶ Quando la situazione si fa ripetitiva, o se non succede nulla di nuovo o se il Jolly sente che è troppo pesante per lo spett-attore, ferma la scena.
- ▶ Il Jolly chiede allo spett-attore qualcosa collegato al suo intervento (È stato come pensavi? Senti che ha avuto successo? Com'è stato dal lato emotivo? Pensi che l'Oppressore sia cambiato, forse un poco dentro? Ecc.), poi lo ringrazia e lo rimanda nel pubblico.
- ▶ Il Jolly chiede al pubblico se quella strategia ha cambiato qualcosa o no. Se la risposta è negativa chiede una seconda alternativa. Se è positiva prova a indagare di più (rischi e conseguenze, risultati positivi, ecc.), poi chiede un'alternativa.
- ▶ Il Jolly procede in questo modo fino alla fine, senza mai giudicare gli interventi ma domandando/ problematizzando.

In caso di blocco del pubblico un'opzione è quella di ricominciare da un certo punto dell'intreccio e chiedere un altro stop o farlo da sé.



Imagine: Manuale per docenti *Forum Theatre against Early School Leaving*²⁵

25 *Il manuale è disponibile in altre lingue. Potete scegliere di leggere l'estratto (pagg. 4-12) nella lingua che preferite, o consultare altre parti del manuale:

Inglese <https://drive.google.com/file/d/1p6weBclKREGWR97a29ovRGKdC4reZoK/view?usp=sharing>

5. CHIUSURA

- ▶ **Obiettivo:** ritualizzare la fine, sintetizzare i risultati, stimolare l'estrapolazione.
- ▶ **Contenuti:** le strategie provate nel teatro e quelle non provate.
- ▶ **Principali strumenti:** comunicazione verbale, giochi rituali.
- ▶ **Principali suggerimenti:** pensiamo che qui il Jolly potrebbe mettere in evidenza il lavoro svolto nella sessione dal pubblico, sintetizzando le principali strategie e sottolineando i punti dimenticati. Infine, è utile per rafforzare l'atmosfera comunitaria e l'estrapolazione, se il Jolly propone un semplice gioco come “La pioggia”: il Jolly propone una sequenza di gesti che assomigliano alla pioggia e il pubblico li ripete assieme a lui/ lei (battere leggermente alcune dita, poi le mani, battersi il petto con le mani, battersi le cosce, camminare forte sul posto, schiacciare la lingua...).

Video

Vi invitiamo a guardare i video sul Teatro Forum contro l'abbandono scolastico precoce, ossevando come il Teatro dell'Oppresso può essere utilizzato per prevenire l'ASP. La metodologia utilizzata nel progetto DREAMS è basata su ciò che viene mostrato nei video, ma risulta essere innovativa poiché a) si focalizza direttamente sul passaggio al secondo ciclo d'istruzione; b) per i laboratori vengono utilizzati i pre-testi teatrali come spiegato nell'introduzione di questo manuale, piuttosto che un processo di teatro forum “tradizionale” come mostrato nei video.²⁶

Video



La Xixa Teatre Projecte FOTEL 1/4

<https://youtu.be/XEuglVoEUyk>



²⁶ In un processo di teatro forum più tradizionale, i partecipanti creano la performance da zero, decidendo tutti gli elementi della storia. Nel pre-testo teatrale, i partecipanti completano la trama che è stata data loro prima.



 Video

La Xixa Teatre Projecte FOTEL 2/4
<https://youtu.be/YHyoRG8yuAk>

Video 

La Xixa Teatre Projecte FOTEL 3/4
<https://youtu.be/oBuEAGAToks>



 Video

La Xixa Teatre Projecte FOTEL 4/4
<https://youtu.be/V5WYECdaO6E>



**INTRODUZIONE ALLA
PREPARAZIONE DEL PERCORSO
LABORATORIALE**



6

INTRODUZIONE ALLA PREPARAZIONE DEL PERCORSO LABORATORIALE

Prima di svolgere l'attività basata sui pre-testi drammatici insieme ad allieve ed allieve, è necessario tenere conto di diversi aspetti.

La struttura del pre-testo drammatico “Il viaggio”

Esistono diversi tipi di pre-testo. Nel nostro caso, seguiremo un testo articolato in 8 fasi. Ciascuna fase rappresenta un passo del viaggio dell'eroe, mentre allo stesso tempo si lavora sul contenuto teatrale o sulla competenza che porterà alla preparazione dello spettacolo di Teatro Forum.

Aspetti logistici

Prima di iniziare il percorso laboratoriale, è necessario esaminare i seguenti aspetti:

- ▶ **La squadra di facilitatrici e facilitatori:** chi faciliterà il corso? Quanti insegnanti/educatrici ed educatori comporranno la squadra? Sono abbastanza per svolgere tutte le attività, tenuto conto del numero di partecipanti? La squadra di facilitatrici e facilitatori ha seguito un corso di Teatro Forum o su delle metodologie simili? Si è formata seguendo il MOOC o sfruttando altro materiale didattico? Che ruolo svolge ciascun componente della squadra? Inviterai delle facilitatrici o dei facilitatori esterni? Se sì, bisogna adempiere a delle procedure burocratiche? Consigliamo di svolgere le attività con una squadra composta da almeno due persone e, se possibile, un altro adulto che possa dare una mano e monitorare il processo (compilare le griglie di osservazione, scattare foto o compilare altri importanti documenti) se necessario.
- ▶ **Lo spazio:** dove si terrà il laboratorio? È abbastanza grande per accogliere allieve ed allievi (ciò implica che questi possano muoversi liberamente, lavorare in piccoli gruppi senza intralciarsi a vicenda)?
- ▶ **Selezione delle partecipanti e dei partecipanti:** chi prenderà parte al laboratorio? Si tratta di un'intera classe o sarà selezionato solo un gruppo di allieve e allieve? Allieve e allieve frequenteranno liberamente il laboratorio o saranno obbli-

gati a farlo? Il laboratorio apporterà dei benefici ad allieve ed allievi selezionati?

- ▶ **Il calendario:** quando e per quanto tempo si terranno le sessioni? Le sessioni programmate sono sufficienti per completare il percorso laboratoriale? È stato programmato uno spettacolo al termine del percorso laboratoriale oppure tali aspetti saranno concordati solo in un secondo momento?
- ▶ **Sessioni preparatorie:** le sessioni sono organizzate secondo un calendario? Hai previsto delle eventuali sessioni aggiuntive? Hai preparato delle attività extra nel caso in cui alcuni esercizi richiedano meno tempo del previsto? Hai mai adattato le attività alle esigenze del gruppo? Hai tenuto conto della diversità linguistica, sensoriale o delle disabilità fisiche di allieve e allievi?
- ▶ **Sicurezza:** hai tenuto conto delle misure di sicurezza legate alla prevenzione del contagio da COVID-19? Hai mai tenuto conto delle altre misure di sicurezza (per quanto attiene alla sala, all'interazione fra allieve ed allieve)? Sei pronto/a a tenere il laboratorio online se necessario? I processi creativi possono innescare a volte la risposta emotiva da parte di allieve e allievi: il gruppo di facilitatrici e facilitatori è pronto a rispondere al disagio e alle reazioni di allieve ed allievi sia online sia offline?

Prima dell'inizio del laboratorio

Le attività preparatorie da svolgere nel corso del laboratorio sono tre:

Key activity 1

Comprendere la diversità presente all'interno della classe facendo l'attività "**Diversità come contesto**" (pagine seguenti)

Key Activity 3

Implementare la **Fase 0 del workshop** (prossimo capitolo), presentandolo ad allieve ed allievi (e – se previsto dalla scuola – a genitori o altri soggetti interessati all'interno della comunità scolastica).

Key Activity 2

Mettere a punto dei rituali di inizio e chiusura delle sessioni seguendo la guida "**Scegliere un rituale d'inizio e di chiusura delle sessioni**" (pagine seguenti)

Intento educativo

Prendere parte a un processo creativo che coinvolge allieve ed allievi richiede pazienza, apertura mentale e capacità di lasciarsi alle spalle l'esigenza di controllare tutto (se non altro non sempre), lasciarsi andare al flusso degli eventi ed essere in grado di parlare apertamente di sentimenti. Mettere allieve ed allievi al centro del processo di apprendimento significa dare loro spazio (letteralmente o a livello simbolico concedendo loro tempo per riflettere ed esprimersi, ecc.) per esplorare e scoprire (a volte anche in maniera confusa e rumorosa) le loro idee, motivazioni e soluzioni. Spesso, allieve e allievi propongono delle soluzioni che non ci appaiono coerenti o logiche. È importante seguire il loro ragionamento e guidarli affinché i loro spunti acquisiscano un valore (soprattutto ai loro occhi).

Di seguito elenchiamo alcuni **consigli** che abbiamo fatto nostri nel corso dei nostri anni di sperimentazione teatrale nelle scuole:

- ▶ Non tutti desiderano mantenere un livello di partecipazione costante, bisogna accettarlo.
- ▶ Se un'allieva o un allievo non desidera partecipare regolarmente e non si sta comportando male, permettile/gli di prendere parte alle attività alle sue condizioni.
- ▶ Se pensi che l'atmosfera si stia scaldando troppo e che non sarai in grado di raggiungere gli obiettivi formativi, prova con un'attività energizzante. Se non funziona, invita allievi ed allieve a parlare delle loro difficoltà, potrai scoprire delle informazioni interessanti e dare una svolta al processo creativo. Se neanche questa soluzione dovesse funzionare, a volte è consigliabile prendersi una pausa o rimandare tutto al giorno successivo. Anche se la sessione non è andata come previsto, ricorri al rituale di chiusura.
- ▶ Non forzare nessuno a partecipare.
- ▶ Se vi è un gruppo di allieve e allievi che disturba sistematicamente la sessione, cerca di stipulare un patto con la classe e chiedi loro cosa potrebbe farli sentire coinvolti in modo da negoziare i termini della loro partecipazione.



IL COLLAGE DELLA DIVERSITÀ

DESCRIZIONE

Questa attività ti aiuterà ad acquisire una maggiore consapevolezza della diversità presente all'interno della tua classe affinché tu possa assicurarti che tali aspetti siano tenuti in considerazione..

DURATA

45 minuti



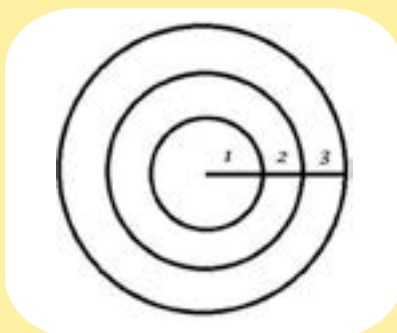
OCCORRENTE



Per svolgere questa attività offline dovrai procurarti giornali e riviste, un cartellone A3, colori, penne, pennarelli, colla e forbici. È possibile svolgere l'attività online utilizzando un computer e un documento Word.

ISTRUZIONI

1. Disegna tre cerchi concentrici come a formare un bersaglio: Il primo cerchio numero rappresenta la classe, il secondo cerchio la scuola e il terzo il quartiere.



2. Rifletti sulla diversità presente in ciascun cerchio. Parti dagli elementi identitari che abbiamo preso in esame nell'attività svolta in precedenza. Concentrati sulle varie categorie e sulla loro presenza in ciascun contesto.
3. Prendi degli appunti, incolla delle immagini (se l'attività viene svolta online, copia e incolla delle immagini dal motore di ricerca) serviti di parole, disegni, ecc. in ciascun collage al fine di rappresentare tutte le identità presenti.
4. Dopo aver finito il tuo collage, rifletti sulla diversità presente, e il modo in cui affronti tale diversità nel corso dell'attività didattica. Ci sono degli aspetti su cui intendi lavorare o vuoi immaginare?

IDEARE UN RITUALE PER APRIRE E CONCLUDERE LE SESSIONI

I rituali sono importanti all'interno delle dinamiche di gruppo. Essi consentono all3 student3 di:

- ▶ condividere un istante;
- ▶ creare una certa complicità e coesione all'interno del gruppo;
- ▶ dare un senso alle attività di gruppo;
- ▶ segnare una cesura nella routine quotidiana;
- ▶ creare l'atmosfera necessaria per iniziare e/o concludere un'attività specifica;
- ▶ sentirsi al sicuro;
- ▶ creare un clima sicuro.

Quando si svolge un lavoro creativo con allieve ed allievi, è essenziale istituire un rituale all'inizio della sessione al fine di aiutarli ad entrare nell'ottica del laboratorio, e uno alla fine allo scopo di concludere il processo creativo, in modo da poter riprendere le fila del discorso durante la sessione successiva.

Il rituale all'interno della classe deve essere breve e concordato in precedenza con allieve e allievi. Prima di iniziare il percorso laboratoriale, idea insieme ad allieve ed allievi dei rituali di apertura e chiusura chiedendo loro se hanno in mente qualcosa oppure proponendo loro delle alternative fra cui scegliere. Scegliete un rituale iniziale e conclusivo che non durino rispettivamente più di cinque e due minuti.

Di seguito elenchiamo alcune idee per il rituale di apertura:

- ▶ Ascoltare una canzone: può essere sempre la stessa canzone, o una diversa ogni giorno a scelta delle allieve e degli allievi. Puoi invitarli a ballare, a muoversi o a fare stretching in modo da riscaldarsi.
- ▶ Massaggi: invita allieve ed allievi a formare un cerchio e fa' ascoltare loro della musica rilassante, invitali a respirare e a massaggiare il corpo partendo dai piedi per poi concludere col viso.
- ▶ Il cerchio delle parole: allieve ed allievi



sono disposti in cerchio e a turno dovranno dire una parola che descriva il loro stato d'animo (non deve trattarsi per forza di un sentimento, ma di una parola che descriva come si sentono). Proibisci loro di utilizzare avverbi come “bene”, “male”, ecc.

- ▶ Il termometro dell'energia: chiedi ad allieve ed allievi di scegliere dove posizionarsi rispetto a una linea immaginaria sul pavimento le cui estremità rappresentano rispettivamente il livello più alto e quello più basso di energia. Tieni conto di tale misurazione nel corso della sessione.

Di seguito riportiamo alcuni spunti per il rituale di chiusura della sessione:

- ▶ Ripeti il cerchio delle parole o il termometro dell'energia al termine della sessione.
- ▶ Crea un motto di gruppo e urlatelo insieme in cerchio al termine della sessione.

Qualunque sia il rituale che tu e la tua classe sceglierete è importante che:

1. l'insegnante partecipi attivamente al rituale;
2. siate costanti e dedichiate abbastanza tempo a tale attività all'inizio e al termine della sessione.

L'INSEGNANTE COME ATTORĒ/FACILITATORĒ

“Through dialogue, the teacher-of-the-students and the students-of-the-teacher cease to exist and a new term emerges: teacher-student with students-teachers. The teacher is no longer merely the-one- who-teaches, but one who is himself taught in dialogue with the students, who in turn while being taught also teach”. (Paulo Freire, 1970)

Lasciarsi coinvolgere in un processo creativo che investe corpi ed emozioni può essere impegnativo per allieve ed allievi, ma spesso lo è anche per chi insegna.

Tuttavia, chi insegna ha la responsabilità di facilitare tale processo. Per fare ciò deve trasformarsi in facilitatore. Il principale compito del docente in qualità di facilitatore è quello di:

- ▶ guidare il gruppo nel corso delle varie attività concentrandosi sull'uso dello spazio da parte delle partecipanti e dei partecipanti;
- ▶ riconoscere i diversi ruoli e le diverse posizioni delle componenti e dei componenti del gruppo e dare spazio a tutti i punti di vista al fine di permettere a ogni persona di esprimere le proprie emozioni.
- ▶ avvertire il clima presente all'interno del gruppo e trovare un equilibrio fra ciò che deve essere fatto e le motivazioni del gruppo.



Reading

Per prepararti, ti invitiamo a leggere il seguente brano tratto dal saggio scritto da Allan Owens e Keith Barber (2001) *Mapping Drama: Creating, Developing & Evaluating Process Drama*.



“PATTI, INVESTIMENTI E SENSO DI RESPONSABILITÀ: È STATO STIPULATO E RINEGOZIATO IL PATTO TEATRALE?”

Un patto teatrale nasce nel momento in cui un'operatrice e un operatore e un gruppo stipulano un accordo per fare qualcosa insieme sulla base di termini vincolanti concordati opportunamente. Quando incontriamo per la prima volta un gruppo siamo chiamati a negoziare un patto. Ciò dà sia all'operatore sia ai partecipanti il diritto a fermare la sessione e cercare di capire insieme ciò che non sta funzionando per trovare

delle soluzioni. Uno dei più grandi vantaggi del patto è il suo carattere impersonale ed il fatto che sia stato negoziato prima che esplodesse il conflitto, pertanto in questi casi non si è intrappolati in una situazione del tipo “Ti ho chiesto di fare questo... e tu ti sei rifiutato”. Si tratta di una violazione del contratto: nessun litigio, nessuna recriminazione. Il patto costituisce una strategia per andare avanti nel momento in cui il processo si interrompe.

Non c'è nulla di male nel fermare una sessione di teatro. Nelle classi primarie e nei centri sociali è relativamente semplice passare a un'altra attività. Con persone più grandi si può svolgere un'attività che si pensa possa essere più coinvolgente, come, ad esempio, fare dei giochi in piccoli gruppi. Nel caso dei bambini è possibile cercare di dedicare sempre più tempo al teatro partendo da attività di 5 minuti. È spesso controproducente spostarsi nella sala teatro e pensare di dover fare qualcosa per un'ora a prescindere dal grado di affiatamento di un gruppo. Il teatro è un'attività impegnativa. Spesso è meglio sentire di stare percorrendo la strada giusta per 5 minuti, piuttosto che trascinare stancamente un'attività per tre quarti d'ora.

Forse può essere d'aiuto pensare a patti a breve e a lungo termine. Un patto a lungo termine copre tutta la durata del rapporto di lavoro fra insegnante a gruppo. Ad esempio, nel caso della scuola secondaria la sua validità può superare i due anni. In quella primaria è valido solo nel corso dell'anno in cui l'insegnante segue gli allievi, nei centri sociali per tutta la durata del progetto o del corso. Il patto aiuta a stabilire il metodo di lavoro e le regole che le parti dovranno seguire. È possibile stipulare un accordo scritto da appendere all'interno della sala in cui si svolgono le attività oppure mettersi d'accordo a voce.

In un intervento nel corso della conferenza NATD (1989) dal titolo *The Fight For Drama, The Fight For Education* Dorothy Heathcote ha elencato una serie di visioni paradigmatiche del rapporto che ogni docente ha con la sua classe:

- ▶ **L'allievo/a-fiore** se riceverà abbastanza cure, sboccherà.
- ▶ **L'allievo/a-candela** Puoi contare su di me per continuare a splendere.
- ▶ **L'allievo/a-avversario** Il problema di questa classe è...
- ▶ **L'allievo/a-argilla** Col tempo vi trasformerete nella classe dei miei sogni
- ▶ **L'allievo/a sfida** Noi continueremo a cambiare insieme
- ▶ **L'allievo/a-macchina** Entro la fine di ottobre dovrete essere in grado di...
- ▶ **L'allievo/a-vascello** Ieri abbiamo parlato di città, oggi parleremo di...

Tutti noi insegnanti, di tanto in tanto, finiamo col servirci di tali paradigmi. Heathcote ritiene che il paradigma allievo-avversario sia particolarmente distruttivo e deve essere evitato ad ogni costo. Mentre l'allievo-sfida è quello più salutare ai fini dell'apprendimento. Tempo fa abbiamo letto e illustrato le implicazioni di questi profili. Quindi, abbiamo chiesto ai presenti di dire sì se sentivano di aver mai seguito quel modello.

Hanno risposto alla maggior parte degli elementi della lista, come a voler affermare che in qualità di professionisti siamo pronti a servirci di qualunque tecnica nel corso della lezione. Persone diverse hanno reagito positivamente a visioni paradigmatiche differenti, mostrandosi in forte disaccordo con alcuni dei loro colleghi e delle loro colleghe.

È possibile stipulare un patto con l'intero gruppo, eppure è necessario essere consapevoli del fatto che alcuni componenti potrebbero aver interpretato in maniera differente i termini del patto. Come Heathcote speriamo di aderire sempre all'idea di cambiare insieme le cose, pur sapendo che insegnanti e membri del gruppo possono lavorare insieme o da soli in base alle esigenze. Alcune persone o gruppi continueranno a ritenere un avversario. Se è quella la loro intenzione, allora non sarà possibile, né costruttivo in questa fase stipulare un patto a lungo termine.

Ogni rinegoziazione futura dovrà soddisfare tutte le parti coinvolte. Ciò si lega anche agli scopi, agli obiettivi e alle valutazioni, qualora previste. Inoltre, un **contratto a lungo termine** prevede l'individuazione di obiettivi raggiungibili che ci consentiranno di capire dove arriveremo al termine del percorso.

Per **patti a breve termine** intendiamo quelli che coprono una o due sessioni. La loro funzione è quella di aiutare le partecipanti e i partecipanti a sentire lo spettacolo vicino a loro. Se non avvertono lo spettacolo come proprio allora la funzione didattica viene meno. Tale sentimento emerge nel momento in cui allieve ed allievi sono convinti di prendere delle decisioni che influiscono sul senso e sulla direzione da dare all'attività teatrale e sanno che le loro opinioni sono apprezzate. Ciò non significa che non possiamo metterle in discussione. La riflessione su ogni sfida genera un maggiore impegno. L'importanza del concetto viene illustrata nell'esempio riportato di seguito.

Ho sempre creduto nell'importanza del senso di responsabilità, ma un episodio capitato all'inizio della mia carriera mi ha davvero fatto comprendere il suo potere. Come insegnante di teatro nella scuola secondaria ho sempre avvertito due spinte: la prima ad ideare dei lavori che potessero essere presentati a enti esterni, la seconda a dare aiuto a insegnanti inesperti. Entrambe queste spinte mi hanno portato a ideare un piano di lavoro che prevedeva delle

sessioni per metà quadrimestre (7 settimane) rivolte a una classe di seconda media seguite da un progetto chiamato “The Way West” descritto in “Drama Structures” di Cecily O’Neill e Alan Lambert (Hutchinson 1975). Pensavo che fosse abbastanza interessante e forniva a insegnanti poco esperti dei contenuti e dei metodi di lavoro chiari.

Ho presentato il progetto al mio gruppo e abbiamo cominciato a lavorare. Dopo sole due lezioni ho capito che il progetto era destinato a naufragare, la qualità del lavoro era nella media ma il problema principale sembrava essere lo scarso entusiasmo e interesse di allieve e allievi. Ho interrotto la sessione e chiesto loro di valutare il lavoro svolto, ed hanno riconosciuto che era davvero scarso. Senza discutere oltre è venuto fuori che non erano affatto interessati a quello che stavano facendo. Non avevano scelto di seguire quel percorso. Dal momento che era una mia scelta avevo bisogno di caricarla di entusiasmo e importanza. Non ci sono riuscita perché se fossi stata onesta con me stessa avrei capito che neanche io provavo alcun interesse per la storia.

Allieve ed allievi non si sentivano investiti in quel lavoro e stavano semplicemente seguendo le attività meccanicamente, ogni possibilità di apprendimento era ormai svanita. Ci siamo fermati e abbiamo cercato di trovare un modo migliore e più sensato di andare avanti.

Ne abbiamo trovato uno, volevano mettere in scena Gang Warfare! Ho riflettuto e li ho fatti giocare a Tee-ak-ee-allio, un gioco di squadra che serve ad acquisire una forte identità di gruppo.

Quindi ho chiesto di trovare un nome, un’uniforme per il gruppo, costruire una base e trovare un gesto che descrivesse la loro gang. Nel corso della sessione successiva, hanno portato brani musicali e costumi e l’atmosfera era completamente cambiata. Erano contenti del loro lavoro e sentivano che il loro impegno era totalizzante. Per farla breve, il lavoro è proseguito con un confronto simbolico e il modulo si è concluso con una riflessione sulle conseguenze di tale confronto. Abbiamo ideato delle gang, coinvolto rappresentanti della società civile, come gli agenti della polizia, e organizzato degli incontri per comprendere le cause della violenza. Quindi siamo divenuti degli esperti incaricati di trovare una soluzione al problema della noia fra i giovani. Tale soluzione teneva poi conto della situazione della nostra comunità.

Avremmo potuto perderci sulla pista dell’Oregon, ma avrebbe avuto poco senso — non ero riuscita a stipulare un patto col gruppo. Invece allievi ed allieve hanno sentito come proprio questo lavoro e si sono impegnati al fine di apprendere da una situazione reale.

Questo esempio sembra mettere in discussione il ricorso ai pre-testi che viene sostenuto in questo libro. Crediamo che ogni adozione meccanicistica e senz’anima di qualunque struttura teatrale sia destinata a produrre dei lavori di scarsa qualità che

non interessano a nessuno, perché nessuno li avverte come propri. Pensiamo che il pre-testo della pista dell'Oregon sia stato utilizzato in maniera così letterale che gli individui non hanno avuto la possibilità di prendere delle decisioni reali. Le situazioni erano predeterminate, il risultato noto e il gruppo è stato portato ad analizzare un pre-testo verso il quale non provava alcun trasporto o interesse né verso la forma, né rispetto ai contenuti. È probabile che lo spettacolo sarebbe stato fantastico se fosse stato affidato a una persona dotata di entusiasmo. L'interesse nei confronti della materia avrebbe consentito all'insegnante di investire energie ed entusiasmo nel pre-testo che avrebbe potuto riscuotere maggior consenso. Ciò avrebbe portato allieve ed allievi a sentirsi maggiormente responsabili e a rendere possibile lo spettacolo.

È essenziale chiarire un altro aspetto per quanto attiene al patto e al senso di responsabilità. Crediamo che gli insegnanti siano responsabili del lavoro del gruppo, ma non possono compiere progressi in loro vece. Il pre-testo può essere presentato per gradi, ma è il gruppo poi a dover sviluppare il lavoro a partire di questi spunti. Non è compito dell'insegnante fornire idee rispetto a forme e contenuti. Come in ogni ambiente di apprendimento, il fine ultimo è l'autonomia, l'indipendenza e il rispetto reciproco.

INTERROGARSI: LE DOMANDE CHE PONI SONO EFFICACI?

Le domande sono uno degli aspetti fondamentali delle sessioni di teatro. Tali quesiti vengono posti in modi diversi prima, nel corso e al termine dello spettacolo.

Prima dello spettacolo è importante riflettere su domande a risposta chiusa relative alla creazione dell'ambientazione. È altrettanto fondamentale, inoltre, individuare delle domande a risposta aperta alle quali rispondere insieme al resto del gruppo.

Porre la domanda giusta al momento giusto alla persona giusta e nel modo giusto è un'abilità che va sviluppata. Può aumentare il livello di difficoltà per chi è coinvolto o, allo stesso tempo, riguadagnare l'interesse e attirare l'attenzione dei più interessati. È necessario tenere conto dell'adeguatezza delle strategie utilizzate. Le domande a risposta chiusa possono essere molto utili per definire il personaggio.

Al termine della sessione, il processo di riflessione può aiutare il gruppo a individuare le competenze, le conoscenze e i concetti presi in esame. Si sa che i due nemici peggiori della conoscenza sono l'ignoranza e la certezza. L'obiettivo del processo teatrale è quello di trovare le domande giuste da porre, non individuare soluzioni e risposte immediate.

Di seguito riportiamo una classificazione dei quesiti che pensiamo possa esserci utile.

CHE COSA ?

Definisce, elenca e dà la possibilità di partecipare, invita all'analisi. Ad es., "Che animali si trovano nelle foreste del Nord America?"



DOVE? CHI? QUANDO?

Generano informazioni specifiche e definiscono il contesto. Ad es., "Dov'è il resto del Villaggio?" "Dove si trovano le foreste?"

POTRESTI? VORRESTI?

Servono ad analizzare le potenzialità e danno la possibilità di partecipare "Possiamo provare questa soluzione?" "Qualcuno vuole disegnare la mappa?"

FARESTE? POTETE? AVETE MAI?

Servono a richiedere impegno, ad es., "Avete mai incontrato un cacciatore come questo?"



COME?

Aiuta a tenere conto delle emozioni. Ad es., "Come pensate si sia sentita in quel momento? Possiamo andare avanti con lo spettacolo?" Il teatro può essere utilizzato per esercitare simpatia ed empatia. Porre troppo spesso questo genere di domande al gruppo può essere controproducente così come non chiedere loro di riflettere sul rapporto fra il loro ruolo o convinzioni e il carattere o l'atteggiamento del loro personaggio.

PERCHÈ?

La utilizziamo per chiedere spiegazioni. La maggior parte delle nostre domande è tesa a capire le ragioni, eppure tali quesiti possono essere poco utili se posti prematuramente. Le spiegazioni devono essere ottenute utilizzando altri tipi di domande. Il perché è spesso l'obiettivo stesso della lezione. Se conosci già le ragioni che stanno alla base dell'attività teatrale allora significa che non è necessario andare oltre.

Poniamo domande per soddisfare un bisogno di **riflessione, analisi e valutazione**. La riflessione sull'attività teatrale è essenziale affinché le partecipanti e i partecipanti comprendano il senso del loro lavoro. Ma tale riflessione deve avvenire sotto forma di dialogo al termine dello spettacolo stesso. La riflessione può portare a dei risultati ed essere significativa se articolata sia nel contesto dello spettacolo che al di fuori di esso, nel corso o al termine del processo.

FATTORI ESTERNI: I FATTORI ESTERNI HANNO INFLUITO SULLA SESSIONE?

Poiché il processo di lavorazione di uno spettacolo avviene attraverso la costruzione graduale e accurata di un contesto immaginario, chi partecipa deve avere l'opportunità di concentrarsi su tale aspetto. Alcuni fattori esterni possono intralciare il processo di costruzione di un mondo altro e ostacolare la sessione, in particolare con gruppi composti da persone appartenenti a contesti svantaggiati o che non sono abituati a seguire tale metodo di lavoro.

Le interruzioni possono essere un vero e proprio flagello. È possibile dedicare quaranta minuti alla costruzione del contesto, creando a poco a poco le condizioni per la sospensione dell'incredulità e andando pian piano al cuore dello spettacolo, per poi sentire un telefono squillare o vedere qualcuno fare il suo ingresso in aula per trasmettere una comunicazione. Delle interruzioni troppo frequenti possono impedire di sviluppare appieno gli obiettivi e gli intenti della sessione. Le persone possono essere scusate dell'interruzione perché chi non è addentro non sa che cosa sta succedendo. Non sempre i limiti sono ben definiti, e l'atmosfera è piuttosto ilare e rilassata. Il fatto che trenta persone abbiano costruito e negoziato pazientemente un contesto fittizio all'interno di quello spazio non sempre è ovvio per coloro che sono solo marginalmente coinvolti nel processo.

Per ovviare al problema è possibile stabilire delle regole. Un insegnante, per via del ruolo di coordinatore che ricopriva in quella scuola, comprese che le interruzioni erano inevitabili. Allora ha deciso di stipulare un accordo con chi sarebbe potuto entrare: avrebbero dovuto usare la porta laterale, sedersi fra il pubblico e aspettare fino a quando non avrebbe potuto dedicare loro del tempo, in questo modo le interruzioni si sono ridotte sensibilmente. Tale strategia può essere utile anche con chi arriva in ritardo

È doveroso dare un esempio. Il progetto prevedeva un modulo interdisciplinare di quattro settimane sul teatro e la tecnologia rivolto a un gruppo di allieve ed allievi di seconda

media con diverse capacità. Il programma era stato redatto in maniera meticolosa. Abbiamo studiato il programma di educazione tecnica e individuato quattro aree che ci sembravano avere particolare attinenza col mondo del teatro; abbiamo poi selezionato quattro temi principali e fornito un esempio per ciascuno di essi.

ALTRE CULTURE

Sapere che in passato e in altri contesti culturali gli esseri umani si sono serviti del design e della tecnologia per risolvere gli stessi problemi in modo diverso.

COLLABORARE CON GLI ALTRI

Riconoscere le opinioni degli altri e riflettere sulla condizione vissuta da altre persone.

BISOGNI CHE CAMBIANO

Rivedere le strategie utilizzate nel corso delle attività e apprezzare i risultati in rapporto alle intenzioni.

PROGETTARE E IDEARE

Servirsi di dialoghi, immagini, disegni e modelli per sviluppare o mettere a punto le proposte, spiegare per quale ragione hanno compiuto quelle scelte.

In breve, è stato scelto un contesto utilizzando la tecnica del mantle of expert. Alcuni componenti del gruppo vestivano i panni di esperti degli studi di progettazione che concorrevano per la gara per la costruzione della prima città sulla Luna. La loro realizzazione era, però, legata alle opinioni di chi avrebbe vissuto lì.

La prima sessione è andata bene, poi sono intervenuti i fattori esterni! Nel corso della seconda sessione ho dovuto seguire le esercitazioni in vista degli esami e le sessioni sono state tenute da una supplente in una classe di inglese che non ha svolto il lavoro previsto. Ho tenuto la terza sessione e ho invitato il referente dell'area tecnologica a venire e a fornire alcuni spunti tecnici sulla progettazione. Nel corso della pausa pranzo ho ricevuto una sua telefonata in cui si scusava di non poter venire, ma doveva vedere un collega. Gli allievi sono arrivati in ritardo, accaldati, confusi e con lo sguardo assente. Mi è stato detto che due alunni erano stati dal referente della loro classe perché si erano picchiati per strada prima di arrivare a lezione. Mi sono immersa nei miei pensieri fino a quando i due eroi non sono arrivati. Ci siamo spostati nell'aula di arte e ho cercato di dare loro

delle indicazioni. Ho lasciato per ultima l'aula e quando sono arrivata in classe ho visto un calcio volante. La vittima è scoppiata a piangere e ho rimproverato l'aspirante Bruce Lee che si è messo a sua volta a piangere. Ho rinunciato a tenere la lezione e la classe è tornata a casa. I fattori esterni avevano avuto la meglio.

L'umore è un aspetto significativo. **Il tuo umore** è importante. Per avviare i processi legati alle lezioni di teatro è necessario essere in piena forma. Non sempre è possibile o desiderabile essere pieni di energie e fornire innumerevoli spunti settimana dopo settimana. Se non ci riesci, non sforzarti, potresti peggiorare la situazione. Passa alle attività, alle prove o agli esercizi di improvvisazione. **L'umore dell3 student3** ha anche una funzione importante, ci riferiamo qui allo stato d'animo del gruppo, non dei singoli, sebbene sia necessario anche gestire tali aspetti per il bene del gruppo. Ciò che succede prima dell'inizio delle attività ha un forte impatto sulla sessione. Una persona esperta sentirà l'umore della classe e dei singoli e cercherà di adattare la sessione.

Il più importante fattore esterno è, invece, il **benessere sociale**. Molte delle difficoltà legate alle attività teatrali derivano da un deterioramento delle relazioni. Non esistono scorciatoie quando si cerca di migliorare il modo in cui un gruppo di individui tenta di relazionarsi agli altri. Il teatro può permettere alle persone di sperimentare altri comportamenti, ma è improbabile che acconsentano a tale sperimentazione se non si fidano degli altri e dell'insegnante. In alcuni casi, la totale mancanza di fiducia rende impossibile tale processo. In questi casi suggeriamo di ricorrere a diverse strategie, molte delle quali sono semplicemente buone tecniche didattiche, ma tali cambiamenti richiedono molto tempo. Ad esempio, si concentrano sulla negoziazione e sull'adesione a un patto. È importante dedicare la giusta attenzione al benessere sociale del gruppo, definendolo in termini positivi. Qualora qualcuno rompa il patto, bisognerà applicare le sanzioni previste.

È importante considerare positivamente le persone presenti all'interno del gruppo. Ciò non significa che non bisogna mai mostrare la propria frustrazione. Occorre, anzi, trovare delle strategie alternative per lavorare con persone che causano dei particolari problemi ricorrendo alla tecnologia, ai video, agli audio, al computer o alle luci; invitando altri professionisti o soggetti interessati alle sessioni. Non bisogna sottostimare il valore di una terza variabile in contesti in cui vi è uno scarso benessere sociale.

Se un solo individuo o un piccolo gruppo continua a interrompere la sessione, può essere difficile, se non impossibile fare teatro. Spesso è il resto della classe ad ammorire la persona che rovina la lezione, che rompe il patto che consente all'attività di andare avanti. Abbiamo visto che in molti casi il teatro permette alle persone che di

solito sono indisciplinate di avere successo e di sentirsi motivate. Ad esempio, uno dei commenti più frequenti sulle attività teatrali espressi dai detenuti con i quali abbiamo lavorato è “Ci ha tenuto lontano dai guai per tre giorni” (o qualunque sia la durata del progetto). Dall'altra parte, abbiamo assistito a casi in cui una sola persona è in grado di sabotare le attività di un gruppo interessato e motivato per via del senso di esclusione provato. “Questo gruppo era fantastico prima che ... arrivasse”. Un solo soggetto può rovinare lo spettacolo per centinaia di persone in sala. La differenza sta forse nel fatto che è possibile trovare un accordo prima che lo spettacolo finisca.

I gruppi poco coesi possono trovare delle strategie per lavorare insieme attraverso il teatro, a dispetto delle difficoltà. Tuttavia, a volte non importa ciò che fai o come ti prepari. I fattori esterni possono essere talmente complessi da impedire lo svolgimento delle sessioni. In questi casi è meglio lasciar perdere e avere un piano di riserva. Ad esempio, si può decidere di concludere la sessione dopo 10 minuti di concentrazione, piuttosto che continuare per altri quaranta minuti tentando di gestire il caos. Se non è possibile andare avanti, è necessario cambiare stile di insegnamento. Ad esempio, si può utilizzare un approccio fortemente educativo o introdurre delle attività individuali o di gruppo.

In breve, possiamo fallire nel raggiungimento dei nostri obiettivi per via di fattori che sono al di fuori del nostro controllo. Non è possibile forzare una persona o un gruppo a immaginare, giocare, fingere o recitare. In qualità di operatrici e operatori teatrale dobbiamo ammettere tale eventualità, essere stoici, perdonarci e presentarci più agguerriti che mai alla sessione successiva.”

7

**INTRODUZIONE DEL PRE-TESTO
TEATRALE “IL VIAGGIO” ALLA CLASSE**

7

INTRODUZIONE DEL PRE-TESTO TEATRALE “IL VIAGGIO” ALLA CLASSE

“Il Viaggio” è un pre-testo teatrale realizzato per student3 affinché possano compiere il loro percorso nel contesto del passaggio scolastico. In questo modo, l3 student3 che parteciperanno ai laboratori, dove potranno definire i protagonisti e la trama della storia, intraprenderanno allo stesso tempo il viaggio dell'eroe in riferimento al loro percorso.

In questo capitolo troverete le 8 fasi de “Il Viaggio”, nel contesto del progetto DREAMS (i cui temi principali sono l'ASP, la diversità, il Teatro Forum..). In questo modo, avrete a disposizione un guida passo-passo per implementare il laboratorio con l3 vostr3 student3. Vi invitiamo a guardare il video riassuntivo del viaggio, sviluppato dall'Istituto Cassarà-Guida di Partinico, Italia:

Video



Progetto DREAMS | Caso studio Il Viaggio (Italia)

<https://youtu.be/nzwW1MExXcc>



Prima di iniziare il laboratorio assicurati di completare i seguenti passaggi:

- ▶ spiega ad allieve ed allievi che prenderanno parte a un laboratorio teatrale, nel corso del quale creeranno una storia mediante attraversi giochi e attività;
- ▶ svolgi un'attività di riscaldamento fra quelle inserite nell'appendice o cercane una online;
- ▶ scegli un rituale con il quale iniziare le sessioni laboratoriali;
- ▶ scegli un rituale con il quale concludere le sessioni laboratoriali (puoi dedicarti a questa attività prima dell'inizio del laboratorio oppure al termine della prima sessione);
- ▶ scegli il nome della scuola che è descritta nella storia.

FASE 1: LA REALTÀ E L'INVITO ALL'AVVENTURA | IDEAZIONE DELLO SCENARIO

LA STORIA

È una calda mattina di fine primavera. Suona la campanella nella scuola primaria "NOME DA CONCORDARE CON L3 STUDENT3". L3 student3 corrono in classe. Di solito c'è sempre qualcun@ che si trascina assonnato, ma non oggi. Oggi, l3 student3 dell'ultimo anno sono molto entusiasti! Nel corso della prima ora si terrà un'assemblea nel corso della quale pianificheranno il loro viaggio di istruzione.

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Spiega ad allieve ed allievi che esploreranno e scopriranno alcuni angoli del loro quartiere e della scuola immaginaria. Pianificheranno, inoltre, un viaggio di istruzione. Per farlo, si serviranno delle seguenti attività.

CREARE UNA MAPPA DEL QUARTIERE

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività allieve ed allievi immagineranno il quartiere in cui si svolge la storia. .

DURATA

40 minuti



OCCORRENTE



Fogli A4, scotch, pennarello nero a punta spessa, un telefono cellulare per registrare un video.

ISTRUZIONI

1. Invita allieve ed allievi a sedersi in cerchio.
2. Poni loro le seguenti domande: Come si chiama il quartiere? In che città si trova il quartiere? Si tratta di un quartiere con molte aree verdi, oppure è una zona molto trafficata? Chi abita nel quartiere? Vi è una maggioranza di persone giovani o anziane? Si fanno molte feste? Qual è l'aspetto migliore del quartiere? Qual è il peggiore?



Usa un'aula (e gli oggetti che sono al suo interno) per creare una mappa del quartiere. Per prima cosa cerca di localizzare la scuola all'interno dell'aula servendoti di una sedia, una scarpa o un banco. Che cosa c'è intorno alla scuola? Sposta gli oggetti presenti nella classe per ricreare la mappa: c'è una scuola superiore? Un museo? Ecc. Assicurati di dare un nome ai diversi luoghi servendoti di un foglio A4, un pennarello nero e dello scotch di carta.

Serviti dello scotch per tracciare le strade che collegano i diversi luoghi.

4. Una volta completata la mappa, chiedi ad allieve ed allievi di immaginare un personaggio che vive nel quartiere, chiedi loro di scegliere un luogo in cui collocare una statua di questo personaggio (ad es., il panettiere, una persona che porta in giro il cane, un bambino che gioca nel parco, ecc.).
5. Da' il via una *Mannequin Challenge*, e gira un video in cui allieve ed allievi dovranno stare fermi in una posizione (https://en.wikipedia.org/wiki/Mannequin_Challenge (Collegamento a un sito esterno).)
6. Chiedi ad allieve ed allievi di darti una mano per rimettere tutto a posto.



PASSEGGIANDO VERSO LA SCUOLA

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività, allieve ed allievi prenderanno in esame il contesto scolastico della narrazione divertendosi a definire le caratteristiche dei personaggi che fanno parte del mondo della scuola.

DURATA

15 minuti



PREPARAZIONE

Un'aula in cui allieve ed allievi possano muoversi agevolmente. Se ti trovi in una classe, sposta banchi e sedie ai lati al fine di avere maggiore spazio.

ISTRUZIONI



1. Chiedi ad allieve ed allievi di cominciare a muoversi in silenzio per la stanza senza parlare o toccarsi.
2. Mentre camminano, spiega loro che dovranno descrivere la scuola vestendo i panni di diversi personaggi. Non dovranno mai smettere di camminare.
3. Mentre allieve ed allievi camminano, da' loro le seguenti istruzioni*:
 - Frequentate la prima... come cammina chi frequenta la prima? Velocemente o lentamente? Siete felici? Siete stanche o stanchi? Siete contenti di essere a scuola (Fa' che si immedesimino nel personaggio per qualche minuto).
 - Frequentate la prima... come cammina chi frequenta la prima? (Fa' che si immedesimino nel personaggio per qualche minuto).
 - Adesso siete insegnanti...scegliete la disciplina che volete. Siete insegnanti di matematica o di educazione fisica? Siete il/la preside? (Fa' che si immedesimino nel personaggio per qualche minuto). Siete insegnanti che camminano e si incontrano per i corridoi, scambiatevi un cenno di salute con lo sguardo.
 - Chi altro c'è a scuola? Individuate altre figure connesse al mondo della scuola... i genitori? Chi lavora in mensa? Il consulente scolastico? Scegliete una persona che lavori nella scuola, come cammina?
 - Frequentate l'ultimo anno... come cammina chi frequenta l'ultimo anno? Come respira? Velocemente o lentamente? Siete felici? Siete contenti di essere qui? Stanche o stanchi? In che modo tali sensazioni si riflettono nella vostra andatura? Riflettere sulle vostre sensazioni e quando incontrate un vostro compagno di classe, lasciate che tali sensazioni traspaiano nei vostri occhi (non è possibile parlarsi)

- Suona la campanella e bisogna tornare in classe... siete di fretta! (Lascia che camminino velocemente, ma vieta loro di correre).
- Siete finalmente in classe! Trovate un posto e sedetevi.
- Siete in classe. Frequentate l'ultimo anno nella scuola (NOME DELLA SCUOLA) ed oggi parteciperete a un'assemblea per decidere dove si terrà il vostro viaggio di istruzione.

* Puoi scegliere diversi personaggi presenti nel contesto scolastico locale in modo da avvicinare ulteriormente l'attività al mondo degli studenti



PIANIFICAZIONE E MIMI

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività allieve ed allievi individueranno una meta per il loro viaggio di istruzione immaginario.

DURATA

25 minuti



ISTRUZIONI



1. Allieve ed allievi siederanno in cerchio. Spiega loro che sono allieve ed allievi del primo anno della scuola (INSERIRE NOME DELLA SCUOLA) e che sono riuniti in assemblea per decidere la meta del loro viaggio di istruzione.



2. Crea dei gruppi di allieve ed allievi composti da 4 persone. Chiedi a ogni gruppo di scegliere un posto in cui desiderano andare. Da' loro 5 minuti per decidere. Possono servirsi della loro creatività e scegliere un posto reale o immaginario che sia senza rivelarlo al resto dei gruppi.
3. Non appena tutti i gruppi avranno deciso dove vogliono andare, chiedi a ciascuno di loro di spiegarlo servendosi di una coreografia, senza ricorrere a parole o a immagini. Avranno a disposizione 5 minuti per prepararsi.
4. Chiedi loro di formare un semicerchio in modo che possano guardarsi negli occhi.
5. Chiedi a uno dei gruppi di andare al centro e mostrare la propria coreografia.
6. Il resto della classe dovrà indovinare la meta del viaggio. Se non dovessero indovinare non è un problema, chiedi al gruppo di svelare la meta.
7. Quando tutti i gruppi avranno terminato le loro presentazioni, chiedi ad allieve e allievi di votare la loro meta preferita fra quelle proposte.

RIFLESSIONE

Chiedi ad allieve ed allievi di sedersi in cerchio e poni loro le seguenti domande al fine di avviare una discussione (in alternativa, puoi porre ogni quesito che permetta loro di riflettere sul processo):

- ▶ Chiedi ad allieve ed allievi di riflettere sulle tre attività che hanno svolto. Che cosa è successo?
- ▶ Quali aspetti ritengono più facili, quali i più difficili? Cos'è che li ha fatti divertire? Che aspetto ha il quartiere al centro della storia?
- ▶ Che aspetto ha la scuola al centro della storia?
- ▶ Cos'è che hanno scoperto?



LA STORIA

Viene organizzato un incontro fra docenti, genitori e studenti fornire informazioni in merito al luogo in cui si svolgerà il viaggio. Al termine dell'incontro, allieve ed allievi possono tornare a casa. Tre di loro, amici e vicini di casa, lasciano l'assemblea e tornano a casa insieme. Uno di loro sembra triste e gli altri due l'hanno notato. Dopotutto sono amici da molto tempo, e capiscono quando c'è qualcosa che non va. Uno di loro chiede che cosa c'è che non va e l'amico dice che è piuttosto scoraggiato perché non potrà prendere parte al viaggio. Adesso i tre amici si sentono piuttosto delusi e giù di morale. In fondo, hanno sempre fatto tutto insieme, l'assenza di uno di loro renderebbe quell'esperienza priva di significato. Non sarebbe valsa la pena di partecipare al viaggio. Occorre trovare una soluzione.

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Spiega ad allieve ed allievi che dovranno immaginare questi personaggi, le famiglie a cui appartengono e le loro routine quotidiane.

SAGOME

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività allieve ed allievi ideeranno i personaggi principali attribuendo loro caratteristiche fisiche, personalità e storie.

DURATA

50 minuti



PREPARAZIONE

Prepara tre grandi sagome di cartone prima della sessione: serviti di un foglio di carta di dimensioni pari a 1 x 1,5 m, su cui disegnare una sagoma da ritagliare. Ripeti l'operazione tre volte al fine di avere una figura per ciascuno dei personaggi che allieve ed allievi dovranno ideare.

ISTRUZIONI



1. Invita allieve ed allievi a sedersi in cerchio.
2. Dividi la classe in tre gruppi servendoti di diversi metodi. Puoi assegnare a ciascuno studente un numero da 1 a 3 e chiedere loro di formare un gruppo in base al numero che è stato loro assegnato. Questo metodo è particolarmente utile nel caso in cui vi siano allieve ed allievi che vogliono sempre stare insieme, ma si desidera promuovere la cooperazione e l'interazione con altre persone all'interno della classe. In alternativa puoi fare estrarre ad allieve ed allievi un numero all'interno di una scatola.



3. Ciascun gruppo avrà il compito di ideare uno dei personaggi. Dovranno scegliere nome, genere, luogo di nascita, età, aspetto fisico, paure e desideri. Invitali a immaginare elementi come abilità, colore degli occhi, dei capelli, della pelle, condizioni di salute, ecc. Da' degli esempi se necessario. Concedi a ciascun gruppo 5 minuti per concordare le caratteristiche dei personaggi.
4. Quando il gruppo avrà concordato alcuni di questi aspetti, invitali a disegnare, colorare e riportare le principali caratteristiche del personaggio sulla sagoma che hai fornito loro. Da' loro 15 minuti.
5. Quando i gruppi saranno pronti, chiedi loro di presentare il proprio personaggio. Chiunque potrà prendere parte alla presentazione. Incoraggia allieve ed allievi a porre domande sui personaggi e sui loro familiari.

MOMENTI DELLA GIORNATA

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività allieve ed allievi perfezioneranno la caratterizzazione dei personaggi presentando la loro storia e le loro abitudini.

DURATA

30 minuti



ISTRUZIONI



1. Chiedi di eleggere un/a volontario/a per ciascun gruppo che dovrà recitare la parte del personaggio che è stato loro affidato. Invitali a mettersi di fronte alla classe.
2. Di' a volontarie e volontari che dovranno vestire i panni del loro personaggio quando aveva 1, 3, 8, 10 anni e alla loro età. Lasciali interpretare ogni stadio della vita per un periodo che varia dai 30 secondi a un minuto. Guidali indicando man mano la loro età. Possono muoversi per l'intera classe. Volontari e volontarie potranno servirsi del loro corpo per esplicitare l'età dei loro personaggi. Ricorda loro che non possono parlare. Il resto della classe osserverà.
3. Adesso nomina altri tre volontari, uno per gruppo. Chiedi loro di rappresentare le abitudini dei personaggi che interpretano in diversi momenti della giornata: alle 6, alle 9, alle 11, alle 13, alle 17, alle 19, alle 21, alle 23, all'1 e alle 4. Guidali indicando man mano il momento della giornata a cui dovranno riferirsi. Possono muoversi per l'intera classe. Volontari e volontarie potranno servirsi del loro corpo per esprimere l'età dei loro personaggi. Ricorda loro che non possono parlare. Il resto della classe dovrà osservarli.
4. Nomina altri tre volontari, uno per gruppo. Chiedi loro di rappresentare i personaggi in diverse occasioni: il 24 dicembre, il 31 dicembre, il loro decimo compleanno, una domenica alle due, l'ultimo giorno di scuola prima delle vacanze estive e il primo giorno di scuola. Aggiungi delle altre festività che consideri interessanti per il tuo contesto culturale. Allieve ed allievi non potranno parlare quando interpretano i personaggi in diversi momenti della giornata. Il resto della classe dovrà osservarli.

SUGGERIMENTI PER FACILITATORI/TRICI

Se non vi sono abbastanza allieve ed allievi che desiderano prendere parte all'attività, concedi alle volontarie e a volontari di interpretare i personaggi più di una volta.



RIFLESSIONE

Al termine della seconda fase, poni loro le seguenti domande:

- ▶ Che cosa ne pensate delle attività?
- ▶ È stato difficile concordare le caratteristiche dei personaggi? Siete stati sempre d'accordo? Quali caratteristiche sono state maggiormente dibattute?
- ▶ Che tipo di sensazioni provate nei confronti dei personaggi? Pensate di potervi identificarvi in alcune delle loro caratteristiche?

Domande da porre alle volontarie e ai volontari:

- ▶ Come ti sei sentito/a nel vestire i panni del personaggio?
- ▶ Quali aspetti ritieni siano stati i più facili o i più difficili da rappresentare? Perché?

Domande da porre ad allieve ed allievi che hanno osservato l'attività:

- ▶ I tre personaggi sono stati rappresentati proprio come avevate immaginato?
- ▶ Che cosa vi ha sorpreso maggiormente?

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Quali sono le tappe più importanti della vita dei personaggi?

UN MOMENTO PASSATO

DESCRIZIONE

“Meeting the mentor” is a very important step in the hero’s journey. “Meeting the Mentor” occurs after the hero has been Called to Adventure and discovered that the task ahead will be incredibly difficult. The Mentor then provides the hero with training (physical, mental, spiritual, or a combination thereof) and often accompanies the hero on the journey.

In order to discover who is the mentor for our characters, with this activity we will invite students to reflect on the most important things that happened in the character’s lives. Through this exercise of fictional remembrance, students will be able to recognize that many times they already possess the tools they need to face difficult journeys. Maybe it’s the advice of company of a person, but maybe “the mentor” takes the shape of a lesson learnt.

Nel corso di questa attività, allieve ed allievi impareranno a ideare delle storie, creando una trama in merito alla vicende più importanti vissute dai personaggi in passato.

DURATA



80 minuti

OCCORRENTE



Fogli di carta, post-it, penne, pennarelli colorati, telefoni cellulari per registrare video (almeno uno per gruppo)..

ISTRUZIONI



1. Invita allieve ed allievi a sedersi in cerchio.
2. Dividi allieve ed allievi in tre gruppi. Puoi mantenere gli stessi creati nel corso della fase 2, se lo desideri.
3. Ciascun gruppo avrà a disposizione 5 minuti per decidere qual è stata la cosa più importante successa al personaggio che è stato loro assegnato. Affinché tutte e tutti i componenti del gruppo prendano parte al processo di ideazione della storia, chiedi a ciascuno di loro di scrivere ciò che pensa su un post-it. In questo caso concedi loro altri due

minuti per prendere degli appunti e condividere le proprie idee allo scopo di pervenire a un'unica storia.

4. Quando i gruppi avranno concordato la cosa più importante successa al personaggio, le componenti e i componenti del gruppo dovranno ideare una storia. La storia dovrà avere dei personaggi, un'ambientazione, un inizio, uno sviluppo e un finale. Invita allieve e allievi a riflettere sui seguenti quesiti nel processo di ideazione della storia:
 - Qual è la situazione iniziale?
 - Dove avviene la storia?
 - Che cosa succede?
 - Chi è coinvolto nella storia?
 - Qual è il principale problema o conflitto? Qual è il risultato finale?

Le domande possono essere riportate alla lavagna per permettere ad allieve ed allievi di ricordarsene nel corso dell'attività. Da' loro carta e penna per prendere appunti. Concedi loro 20 minuti per creare la storia.

5. Chiedi a ciascun gruppo di girare un breve video nel corso del quale illustrare la storia. Allieve ed allievi potranno mettere in campo tutta la loro creatività: affidare la storia a un narratore oppure permettere agli altri di interpretarla attraverso i gesti, oppure sotto forma di gioco di ruolo in cui attori e attrici possano parlare, o ancora attraverso disegni o altri oggetti. Fornisci degli esempi. Da' loro 15 minuti per provare e 10 per completare la registrazioni. I video dovrebbero avere una lunghezza massima inferiore ai cinque minuti.
6. Guarda i video insieme alla classe e permetti loro di farti delle domande.



RIFLESSIONE

Al termine della fase 3 rifletti insieme ad allieve ed allievi ponendo loro i seguenti quesiti:

- ▶ Che cosa ne pensate dell'attività? È stata facile o difficile?
- ▶ È stato difficile concordare l'evento cruciale capitato ai personaggi in passato? E a partire da questo, è stato semplice ideare la storia?
- ▶ Oltre ai tre personaggi principali, quali sono i personaggi più importanti della storia? Che cosa hanno fatto?
- ▶ In base a quali parametri sono stati individuati i risultati della storia?
- ▶ C'è qualcuno nella storia che ti ha ispirato a fare le cose in maniera diversa o che ti ha dato consigli utili? Cosa puoi imparare dai risultati della storia? Come può aiutarti ad affrontare gli ostacoli futuri che incontrerai?
- ▶ Quale credete che sia il personaggio che non può prendere parte al viaggio? Perché?
 - ▶ *Al termine di questa fase, allieve ed allievi dovrebbero aver deciso quale dei personaggi non può partecipare al viaggio.*



SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Perché l3 alliev3 non riescono ad andare avanti?

IDEE D'INSIEME

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività individuerete le ragioni per le quali il personaggio non può prendere parte al viaggio.

DURATA

15 minuti



ISTRUZIONI



1. Invita allieve ed allievi a sedersi in cerchio.
2. Fa' un passo indietro rispetto all'attività precedente e assicurati che tutti sappiano chi è il personaggio che non può prendere parte al viaggio.
3. Concedi a ogni allieva e allievo due minuti per riflettere sulle ragioni del personaggio.
4. Chiedi ad allieve ed allievi di formare delle coppie, condividere le loro idee e pervenire a un motivo comune che determini l'impossibilità del personaggio di prendere parte al viaggio (possono scegliere fra una sola delle loro idee oppure mescolarne insieme più di una). Concedi loro 2 minuti di tempo.
5. Chiedi alle coppie di unirsi in gruppi di quattro e ripetere la procedura. Quindi chiedi a due gruppi di unirsi e ripetere ancora una volta la procedura, fino a quando tutta la classe non avrà concordato una sola ragione che impedisce al personaggio di prendere parte al viaggio.
6. Sedetevi in cerchio e discutete della situazione che impedisce al personaggio di unirsi al viaggio.

SUGGERIMENTI PER FACILITATORI/TRICI

- Metti un sottofondo musicale per rendere l'atmosfera più tranquilla e creativa.
- Alcuni esempi relativi alle ragioni per le quali il personaggio prescelto non può prendere parte al viaggio: non può sostenere i costi; nel corso del viaggio sono previste delle attività di nuoto, e il personaggio non sa nuotare; il personaggio ha una disabilità e la classe ha scelto un luogo poco adatto; i genitori del personaggio sono molto tradizionalisti e non lasciano che partecipi, ecc.

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Che cosa può essere fatto affinché tutti e tre i personaggi possano prendere parte al viaggio?

TEATRO FORUM

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività presenteremo diverse soluzioni e alternative per permettere al personaggio di prendere parte al viaggio.

DURATA

45 minuti



ISTRUZIONI



1. Invita allieve ed allievi a sedersi in cerchio.
2. Fa' un passo indietro rispetto all'attività precedente e assicurati che tutti sappiano chi è il personaggio che non può prendere parte al viaggio.
3. Crea una storia riguardo alle ragioni che impediscono al personaggio di prendere parte al viaggio. Questi deve, tuttavia, essere in grado di cambiare la propria situazione al fine di potervi prendere parte, sebbene qualcuno o qualcosa gli/le impedisca di farlo. Al fine di favorire l'attività di brainstorming e creare una scena nella quale si concretizzi il conflitto suggeriamo di ricorrere alle seguenti domande: che cosa farà il personaggio per risolvere il problema? Dove si svolge la vicenda? Quando avviene? Chi assiste alla scena? Chi potrebbe risolvere il problema?
4. Chiedi a un volontario di rappresentare il protagonista principale e a un altro di vestire i panni dell'antagonista. Il resto delle volontarie e dei volontari dovranno impersonare gli altri personaggi che potranno allearsi col protagonista o l'antagonista e cambiare posizione, man mano che il conflitto diviene più acceso. Concedi a volontarie e volontari 5 minuti per provare e improvvisare un breve sketch che rappresenti il momento in cui il personaggio sta cercando di risolvere il problema. Ad esempio, se il problema consiste nell'eccessiva rigidità dei genitori, lo sketch può svolgersi nel soggiorno del personaggio quando questi tenta di chiedere al padre il permesso e quest'ultimo si rifiuta di acconsentire. Spiega che è importante che il personaggio che sta vietando il viaggio (il padre, in questo esempio) sia convinto delle proprie ragioni e non ceda facilmente.
5. Chiedi alle volontarie e ai volontari di presentare lo sketch al resto della classe e di indicare il momento in cui smetteranno di recitare e le compagne e le compagne potranno intervenire per tentare di cambiare il corso della storia.

6. Ferma lo sketch nel momento in cui emerge il conflitto e chiedi ad allieve e allievi di individuare delle possibili alternative, invitandoli ad andare sul palco per sostituirsi ai personaggi (possono rimpiazzare il protagonista, un alleato o ideare un nuovo personaggio) per negoziare delle soluzioni alternative. Al termine di ogni sostituzione, chiedi ad allieve ed allievi che non sono sul palco che cosa è successo e se qualcosa è cambiato. Puoi consentire ad allieve ed allievi di effettuare più sostituzioni.
7. Consenti ad allieve e allievi che lo desiderano di sostituirsi all'antagonista. Una volta rimpiazzato, chiedi al pubblico che cosa è cambiato e se il cambiamento sembra reale o avvenuto come per magia. Invitali a trovare delle alternative che dipendano dai cambiamenti che il protagonista può innescare, anziché basarsi su mutamenti improvvisi che sembrano avvenire come per magia.
8. Se la situazione appare molto difficile da risolvere e non sembrano esserci delle alternative, chiedi ad allieve ed allievi se c'è qualcosa che possono cambiare nelle vite dei protagonisti (una realtà alternativa per i personaggi) e invitali a improvvisare al fine di osservare dei cambiamenti. Nel nostro caso, potrebbero mettere in scena una situazione che vede il padre da giovane desideroso di andare al viaggio di istruzione di fine anno, ma al quale viene impedito. In questo modo, il padre potrebbe provare maggiore empatia, oppure il protagonista potrebbe scoprire nuovi elementi di cui servirsi nel processo di negoziazione.



SUGGERIMENTI PER FACILITATORI/TRICI

N.B.: cambiamenti al percorso volto a facilitare la partecipazioni di tutti, ma se i cambiamenti al viaggio sono necessari fa' che questa idea parta da allieve ed allievi. In ogni caso, proponilo solo alla fine.

RIFLESSIONE

Per concludere la quarta fase, rifletti insieme ad allieve ed allievi sui seguenti quesiti:

- ▶ Che cosa ne pensate del processo di individuazione delle ragioni che impediscono al personaggio di prendere parte al viaggio?
- ▶ È difficile o facile concordare un'idea comune quando si dibatte in piccoli e grandi gruppi?
- ▶ Avete individuato delle proposte molto diverse fra loro?
- ▶ Com'è stato trovare delle alternative per risolvere la situazione? È stato difficile trovare una soluzione?
- ▶ Siete riusciti a trovare una soluzione che permettesse al personaggio di prendere parte al viaggio? Se sì, come vi sentite adesso che avete trovato una soluzione che consente ad allieve ed allievi di partecipare?
- ▶ Pensi sia stato facile o difficile?
- ▶ Che cosa hai apprezzato maggiormente?



LA STORIA

(Per questa parte della narrazione, puoi servirti degli oggetti presenti in classe per ricreare lampi e tuoni. Puoi chiedere aiuto ad allieve ed allievi. Ad esempio, mentre il narratore legge la storia, alcuni possono giocare con le luci per creare l'effetto di un lampo, mentre altri possono ricreare i tuoni, e altri ancora vestire i panni di allieve ed allievi sull'autobus).

*Dopo aver rimediato alla situazione (adesso tutti e tre gli amici possono andare in gita)***, arriva il giorno del viaggio di istruzione. Tutti parlano eccitati. Si divertiranno tantissimo! I tre amici e i loro compagni di classe salgono sull'autobus. C'è molto rumore: chiacchiere, canti e risa. Visto il divertimento, nessuno nota che l'autobus sta per avvicinarsi a una zona in cui è in corso un tornado. Beh, tutti ad eccezione dell'autista che non aveva dato molto peso alla cosa e continuato la sua corsa in autostrada. All'improvviso, un lampo acceca tutti: per pochi secondi è diventato tutto bianco e un tuono assordante ha scosso l'autobus. Si sentono le persone gridare in preda al panico per via del rombo del tuono, in più il chiarore del lampo ha permesso di scorgere solo poche sagome. I tre amici si tengono forte ai loro sedili con gli occhi chiusi e le mani sulle orecchie, fino a quando lampi e tuoni non si fermano. Alzano pian piano le loro teste, per verificare che siano tutti interi. Si guardano intorno e capiscono che l'autobus si è fermato e tutti sono scomparsi ad eccezione di loro e l'autista che li osserva come se non fosse successo nulla. "Scendete, siamo arrivati".*

I tre amici si sentono confusi e spaventati, ma non osano disobbedire all'autista e decidono di scendere dal bus. Appena scesi, sentono il motore avviarsi e vedono l'autobus sgommare via.

Si guardano fra loro. Si trovano in un luogo che non avevano visto prima: riconoscono solo una cosa: un'enorme scritta sulla porta dell'edificio di fronte a loro che indica una scuola secondaria.

Anche qualora allieve ed allievi non siano stati in grado di trovare una soluzione nella fase precedente, fornisci loro una spiegazione "magica": ad esempio, il padre ha cambiato idea; o se si trattava di una ragione economica, il protagonista è riuscito a trovare una banconota da 100 euro che gli/le ha permesso di partire, ecc.

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Com'è la scuola secondaria? Che aspetto ha? Cosa c'è nelle vicinanze?

METAMORFOSI

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività allieve ed allievi creeranno una scuola secondaria e i suoi dintorni. .

DURATA

20 minuti



PREPARAZIONE

Per prepararti, svolgi questa attività con allieve ed allievi:

1. Chiedi ad allieve ed allievi di camminare per la classe. Mentre camminano, di' un numero da 1 a 10, in cui 1 sta per pianissimo e 10 per velocissimo. Allieve ed allievi dovranno adattare la loro andatura a quella velocità.
2. Invita adesso allieve ed allievi a continuare a muoversi interpretando le varie emozioni: felicità, tristezza, entusiasmo, stanchezza, ira, ecc.
3. Adesso chiedi loro di continuare a muoversi immedesimandosi in un animale, per poi di immobilizzarsi in quella posizione. Prova con 5 o 6 animali. Invitali a guardarsi intorno senza muoversi. Ripeti l'esercizio facendo riferimento ad alcuni elementi presenti all'interno della classe (sedia, tavolo, lavagna, ecc.).

ISTRUZIONI

1. Invita allieve ed allievi a formare un cerchio.
2. Chiedi loro di trovare un nome per la scuola secondaria dove sono arrivati i personaggi.
3. Invita una volontaria o un volontario a fermarsi da una parte della classe. Chiedi al resto della classe di disporsi dall'altro lato. Il/la volontario/a darà le spalle alla classe e dirà: "1, 2, 3 [un elemento] stai là!" Il resto della classe dovrà tentare di raggiungere il/la volontario/a e trasformarsi in statue che assomiglino elemento immaginario della scuola secondaria indicato. Questi dovrà guardarsi intorno, e rimandare indietro chi si muove.
4. Permetti ad allieve ed allievi di guidare il gioco.
5. Fra i possibili elementi vi sono: alberi e vegetazione, insegnanti, allieve ed allievi, mobili, presidi, genitori, ecc.



SUGGERIMENTI PER FACILITATORI/TRICI

Questo gioco è importante per introdurre il Teatro Immagine, ed è una versione adattata di “Un, due, tre, stai là” .

LA STORIA

Non c'è nessuno, quindi i tre amici decidono di andare a scuola per chiedere aiuto, o almeno a qualcuno che possa dire loro che cosa sta succedendo.

Un insegnante li ha visti andare in giro per l'androne e ha chiesto loro di tornare immediatamente in classe:

- ▶ *Insegnante: “Che cosa ci fate lì?”*
- ▶ *Personaggio n.1: “Bene...mmm...siamo qui...”*
- ▶ *Personaggio n.2: “Non sappiamo dove sia mmm...”*
- ▶ *Personaggio n. 3: “Ci siamo persi!”*
- ▶ *Insegnante: “Non vi siete persi, perché sono stato io a trovarvi. Tornate in classe e smettetela di cercare scuse come sempre!”...e li spinge in classe senza dare loro la possibilità di replicare.*

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Com'è la classe? Chi c'è lì?

L'INGRANAGGIO DELLA CLASSE

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività allieve ed allievi descriveranno le caratteristiche della classe e delle persone che sono al loro interno.

DURATA

20 minuti



OCCORRENTE



Un telefono con cui registrare il video.

ISTRUZIONI



1. Invita allieve ed allievi a sedersi in cerchio.
2. Invita tre volontarie o volontari a vestire i panni dei tre personaggi e chiedi loro di uscire dalla classe.
3. Chiedi ad allieve ed allievi di immaginare la classe della scuola secondaria e di ricrearla. Invitali a pensare alla disposizione della classe. Da' loro due minuti per spostare gli oggetti e prendere posto all'interno della classe. Chiedi loro di immobilizzarsi (come nella mannequin challenge (collegamento a un sito esterno²⁷)).
4. Invita i tre volontari a tornare in classe e a descrivere quello che vedono, mentre gli altri dovranno rimanere immobili e in silenzio.
5. Di' loro di riflettere sui sentimenti provati dai vari personaggi immobilizzati in quel punto della storia.
6. Quando tutti gli studenti sono immobili, registra un video come nella *mannequin challenge*.
7. Adesso chiedi ad allieve ed allievi immobili di rimanere nel personaggio per poi creare un piccolo movimento come in una GIF. Quando lo avranno trovato, dovranno anche associarvi una parola o un suono.
8. Una volta completato questo passaggio, chiedi loro di tornare alla loro posizione iniziale. Va' in giro per la classe, e indica i vari studenti per permettere alla loro immagine di prendere vita. Una volta indicati tutti gli allievi e attivati tutti i personaggi, crea una classe-ingranaggio.
9. Registra un video della classe-ingranaggio e guarda nuovamente quelli che avete ideato insieme.

LA STORIA

Suona la campanella che indica l'inizio di una nuova lezione. L'insegnante arriva e chiede ad allievi ed allieve di mostrare i loro progetti di matematica. Oh no! È una lezione di matematica! I tre amici si guardano con un misto di sorpresa e terrore... Quale progetto di matematica? Non hanno mai fatto nulla del genere, né avrebbero mai dovuto trovarsi in quella classe. Che cosa diranno all'insegnante? Non crederà a una sola parola. È tutto così imbarazzante; no, è una vera e propria catastrofe! Dovranno trovare una scusa al più presto.

27 What's a "mannequin challenge"? https://en.wikipedia.org/wiki/Mannequin_Challenge

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Come spieghereste al vostro insegnante che non avete potuto completare il compito? Per quale ragione non avete consegnato il lavoro in tempo?

NON PUOI DIRE DI NO

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività allieve ed allievi dovranno elaborare tre spiegazioni per i loro amici che non hanno completato il loro progetto di matematica in tempo.

DURATA

20 minuti



PREPARAZIONE

Poni due sedie al centro della stanza e disponi le altre in cerchio.

ISTRUZIONI

1. Invita allieve ed allievi a sedersi in cerchio.
2. Individua un/a volontario/a.
3. Il/la volontario/a rappresenterà uno dei due personaggi e si siederà su una delle due sedie. Siediti di fronte a lui/lei e chiedigli/le "Perché non hai svolto il compito?". Il/la volontario dovrà rispondere e dare delle spiegazioni senza dire la parola no; in caso contrario dovrà vestire i panni dell'insegnante di matematica e scegliere un proprio compagno che interpreti l'allievo/a. Se questi riuscirà a non dire la parola no dopo aver risposto a tre domande, e potrà tornare a posto. Ripeti il gioco fino a quando tutti non avranno partecipato.



SUGGERIMENTI PER FACILITATORI/TRICI

Incoraggia allieve ed allievi che vestiranno i panni dell'insegnante a non chiamare compagne e compagni che hanno già partecipato al gioco.

LA STORIA

L'insegnante chiede ai tre amici di sedersi. Allieve ed allievi guardano tutti e tre gli amici che si siedono in fondo alla classe mentre l'insegnante tiene la lezione. Non hanno idea di che cosa stia parlando.

Suona la campanella. Tutti si alzano senza guardarli e fuggono dalla classe. I tre amici si alzano e si avviano fuori dall'aula fino a quando l'insegnante non li ferma dicendo: "Non andrete da nessuna parte, fino a quando non finirete questo esercizio di matematica." Li guarda con una faccia scura... non si prospetta niente di buono. Da' loro un pezzo di carta e lascia la stanza chiudendo la porta dietro di sé. Sul pezzo di carta c'è scritto:

"Avete 30 minuti per completare questo esercizio di matematica. Se ci riuscirete, la porta si aprirà automaticamente e sarete liberi di uscire. In caso contrario..."

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Che cosa succede se non completiamo l'esercizio in tempo?

GIOCHI DI MATEMATICA

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività allieve ed allievi risolveranno dei problemi di logica e di matematica e rifletteranno sulle possibili conseguenze derivanti dal non completare gli esercizi in tempo.

DURATA

20 minuti



OCCORRENTE



Foglio con esercizi, carta e penna.

PREPARAZIONE

Prepara un foglio di carta per ciascun esercizio. Dovrai farne 4 copie.

ISTRUZIONE

1. Invita allieve ed allievi a sedersi in cerchio.
2. Chiedi ad allieve e ad allievi di formare 4 gruppi.
3. Distribuisci il foglio con l'esercizio n.1: "Una madre manda il figlio al fiume a prendere 3 litri d'acqua. Gli dà due contenitori, uno da 4 e uno da 9 litri. Come può misurare esattamente tre litri?"



Concedi loro 5 minuti per risolvere l'esercizio. Se finiscono prima, potranno passare

all'altro. In caso contrario dovranno lasciarlo incompleto e passare a quello successivo.

- Esercizio n.2: "Hai messo una penna di plastica in una bottiglia di plastica. Cosa puoi fare per tirarla fuori senza toccare o rompere la bottiglia e utilizzare un altro oggetto? Concedi loro 5 minuti per risolvere l'esercizio. Se finiscono prima, potranno passare all'altro. In caso contrario dovranno lasciarlo incompleto e passare a quello successivo.
Esercizio n.3: Se $2 + 2 = 44$, $3 + 3 = 96$, $4 + 4 = 168$ and $5 + 5 = 2510$;
Allora: $6 + 6 = ?$ Se finiranno prima e hanno degli esercizi incompleti, potranno tentare di risolverli.
- Ferma l'attività e chiedi ad allieve ed allievi di darti le soluzioni. Se necessario da' loro

SUGGERIMENTI PER FACILITATORI/TRICI

Soluzione esercizio n.1: Per misurare 3 litri avendo un recipiente da 4 e uno da 9 litri, dovrai riempire tre volte il recipiente da 4 e svuotarlo in quello da 9 per due volte. In questo modo riempirai il contenitore con 8 litri d'acqua. La terza volta potrai versare solo un litro d'acqua nel contenitore da 9, pertanto in quello da 4 rimarranno esattamente 3 litri d'acqua.

Soluzione esercizio n.2: Se riempi d'acqua la bottiglia, la penna galleggerà e tu potrai afferrarla senza toccarla.

Soluzione esercizio n.3: Lo schema è $x + x =$ numeri dati dalla somma di $x+x$ e $x*x$. Quindi $6 + 6 = 3612$

Non è importante finire per primi, bensì trovare le soluzioni giuste.



RIFLESSIONE

Per concludere la fase 5, serviti dei seguenti spunti di riflessione:

- ▶ Avete mai vissuto un'esperienza simile a quella dei personaggi?
- ▶ Come vi siete sentiti nel non riuscire a terminare il compito in tempo? Come lo spieghereste all'insegnante?
- ▶ Quali sono le conseguenze date dal non finire in tempo dei compiti alla scuola primaria?
- ▶ Pensate che valga lo stesso anche nella scuola secondaria?
- ▶ Come immaginate la vostra scuola secondaria?
- ▶ È come quella in cui sono finiti i tre personaggi?

FASE 6: NEMICI E ALLEATI | LAVORARE CON ALLEATI E ANTAGONISTI

LA STORIA

I tre amici hanno finito gli esercizi di matematica, quindi possono finalmente uscire dalla classe. Sono liberi, o così pensano. Ma ancora una volta si prospetta un problema all'orizzonte. Un gruppo di studenti si muove verso di loro e li osserva con aria di sfida: C'è puzza di guai!

“Quindi siete voi quelli nuovi!” dice uno di loro, con tono di scherno. I tre amici cercano di fuggire, ma gli altri li circondano. “Non temete,” dice uno di loro, “Vi mostreremo come funzionano le cose qui. In cambio sarete i nostri servi per un giorno!” Ridono e cominciano a dare ordini ai tre amici.

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Come possiamo liberarci da questo pasticcio?

PADRONI E SERVI

DESCRIZIONI

Nel corso di questa attività, allieve ed allievi sperimenteranno delle sensazioni legate all'abuso di potere.

DURATA

20 minuti



ISTRUZIONI

1. Invita allieve ed allievi a sedersi in cerchio.
2. Chiedi loro di formare delle coppie.
3. Ogni coppia sarà formata da un padrone e un servo. L'unica regola del gioco è che non possono fare del male o chiedere ai servi di fare qualcosa che possa mettere a rischio la loro sicurezza. Il padrone dà ordini al servo che deve eseguirli. Dopo 5 minuti chiedi loro di scambiarsi i ruoli. Dichiarare concluso il gioco dopo altri 5 minuti.
4. Al termine del gioco, invitali a formare un cerchio e a parlare delle loro emozioni: è stato facile o difficile? Hanno provato rabbia? Come hanno gestito le loro emozioni, ecc.



SUGGERIMENTI PER FACILITATORI/TRICI

Anche se hai chiesto ad allieve ed allievi di fare attenzione, accertati che non si facciano del male.

LA STORIA

Alla fine, i tre amici riescono a liberarsi dei bulli. Continuano a camminare per il corridoio fino a quando non arrivano nella sala docenti. Non riescono a credere ai loro occhi. Ci sono tre studenti al centro della stanza con le mani legate e una maschera sul viso. Dal tetto pende un segnale con su scritto "PUNIZIONE". Un gruppo di insegnanti se ne sta seduto dall'altra parte della stanza: bevono tutti il loro caffè rilassandosi come se niente fosse.



I tre amici sono stupefatti... che genere di scuola è questa in cui gli studenti sono trattati come servi dai loro compagni e che vengono fatti prigionieri dagli insegnanti?!

Hanno deciso di andare alla ricerca di aiuto per tirare fuori i tre studenti. Escono dalla scuola secondaria e imboccano la prima strada utile nella speranza che ci sia qualcuno che possa aiutarli. Sembra che non ci sia nessuno e così continuano a correre fino a quando non si imbattono in un cimitero. Fuori dal cimitero c'è un avviso:

*“Chiedi aiuto ai morti,
Ma fa' attenzione
Perché potresti ottenere
Ben più di quanto ti aspetti.”*

I tre amici sono un po' confusi e spaventati, ma decidono comunque di avventurarsi.

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

A chi chiedono aiuto?

ZOMBIE

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività allieve ed allievi immagineranno un aiutante che vestirà i panni di uno zombie.

DURATA

50 minuti



OCCORRENTE



Fogli di carta, penne, pennarelli, scotch, materiale necessario per la creazione di un costume, trucchi, sciarpa o pezzi di stoffa.

ISTRUZIONI



1. Invita allieve ed allievi a sedersi in cerchio.
2. Chiedi loro di immaginare a chi si rivolgerebbero per liberare gli studenti chiusi nella sala professori. Chiunque può svolgere questo ruolo: un amico, una persona che lavora nella scuola, un familiare, un vicino, una persona famosa, un personaggio storico o di fantasia. Riporta le loro idee alla lavagna.
3. Chiedi ad allieve ed allievi di formare delle coppie per decidere quale personaggio sceglierebbero fra quelli in elenco. Concedi loro due minuti. Ricorda loro che più coppie possono scegliere lo stesso personaggio.
4. Una volta che le coppie avranno scelto il loro personaggio, di' loro che dovranno rappresentarne la versione zombie che possa aiutarli ad affrontare questa difficile situazione. Quali qualità, caratteristiche, poteri o abilità potrebbero tornare loro utili?



Concedi loro qualche minuto e da' loro un pezzo di carta per individuare le seguenti caratteristiche:

- Nome del personaggio
 - Età
 - Descrizione del personaggio
 - Che cosa può fare il personaggio per liberare gli studenti?
 - Che potere avrà il personaggio nella sua versione zombie?
5. Chiedi alle coppie di realizzare i loro costumi da zombie. Concedi loro 10 minuti.
6. Chiedi ad allieve ed allievi di presentare i loro personaggi in tandem (un allievo sarà il corpo del personaggio e terrà le mani dietro la schiena, mentre l'altro si nasconderà dietro e potrà servirsi delle mani). Utilizza un pezzo di stoffa per coprire l'altro allievo, come mostra l'immagine riportata qui sotto.



RIFLESSIONE

Per concludere la fase 6, serviti dei seguenti spunti di riflessione:

- ▶ Come vi siete sentiti quando avete svolto l'attività dal titolo "Padroni e servi"?
- ▶ Riuscite a mettere il gioco in relazione ad alcune situazioni che avete vissuto in prima persona?
- ▶ È importante essere in grado di chiedere aiuto? È difficile farlo?
- ▶ È difficile trovare qualcuno disposto ad aiutare?
- ▶ È difficile trovare qualcuno che sia in grado di aiutare?
- ▶ Che sensazione si prova nell'essere quella persona?

LA STORIA

I tre amici fanno ritorno a scuola per liberare gli studenti imprigionati. Ci sono i bulli ad aspettarli. Sanno che dovranno battersi con loro se desiderano compiere la loro missione. Sono spaventati, ma con un po' di fortuna e l'aiuto degli zombie dovrebbero riuscirci.

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Affrontiamo i bulli.

LOTTA AL RALLENTATORE

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività allieve ed allievi mimeranno una lotta fra bulli e zombie.

DURATA

20 minuti



OCCORRENTE



Fogli di carta, penne, penarelli, scotch, materiale necessario per la creazione di un costume, trucchi, sciarpa o pezzi di stoffa.

ISTRUZIONI

1. Invita allieve ed allievi a sedersi in cerchio.
2. Forma due gruppi di allieve e allievi affidando loro il numero 1 o 2.
3. Chiedi ad allieve ed allievi col numero 1 di interpretare gli zombie e a quelli col numero 2 di interpretare i bulli. Avranno 10 minuti per preparare i loro costumi.
4. Chiedi a bulli e zombie di disporsi gli uni di fronte agli altri.
5. Invita bulli e zombie a combattere al rallentatore rimanendo in riga e senza toccarsi.



SUGGERIMENTI PER FACILITATORI/TRICI

Se non vuoi svolgere due sessioni in costumi, accorpa questa attività alla sessione precedente.



PARLA ALLA STATUA

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività bulli e zombie spiegheranno le ragioni del loro comportamento.

DURATA

20 minuti



ISTRUZIONI

1. Al termine della lotta, chiedi a tutti di immobilizzarsi.
2. Sblocca gli zombie uno ad uno e chiedi loro di dire qualcosa ai bulli.
3. Immobilizza gli zombie.
4. Sblocca i bulli, uno a uno, e chiedi loro di dire qualcosa agli zombie.
5. Immobilizza i bulli.
6. Sblocca gli zombie uno ad uno e chiedi loro di dire un'ultima cosa ai bulli.



SUGGERIMENTI PER FACILITATORI/TRICI

Ricorda ad allieve ed allievi che non possono fare male ai propri avversari. Fa' attenzione a ciò che fanno.

LA STORIA

I tre amici sconfiggono i bulli con l'aiuto dei loro amici zombie. Sfortunatamente, gli zombie possono stare fuori dal cimitero solo per poco tempo, prima che i loro corpi si decompongano. Gli amici e gli zombie si dicono addio. I tre amici li guardano incamminarsi lentamente verso l'uscita della scuola, lasciando dietro di sé una scia di pezzi di carne in decomposizione mentre scompaiono all'orizzonte. Uno degli amici prende un occhio, un altro un orecchio e il terzo un dito. Mettono in tasca questi amuleti per farsi forza. I tre amici finalmente si sentono pronti per affrontare gli insegnanti e liberare gli studenti.

I tre studenti arrivano nella sala insegnanti, aprono la porta e dicono "Siamo venuti a salvarvi"! Tutti i presenti si girano, li guardano indifferenti e continuano con le loro attività. I tre amici si lanciano uno sguardo, fanno spallucce mentre un insegnante si avvicina a loro "Perfetto, siete arrivati giusto in tempo per il processo".



SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

È giusto punire gli studenti?

IL PROCESSO

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività allieve ed allievi creeranno un processo nel corso del quale decideranno se punire o liberare gli studenti.

DURATA

30 minuti



PREPARAZIONE

Disponi tre sedie da una parte della classe, tre dal lato opposto e tre al centro della classe.

ISTRUZIONI



1. Forma un cerchio.
2. Di' ad allieve ed allievi che parteciperanno a un processo nel corso del quale dovranno decidere se gli studenti puniti dovranno essere liberati o meno.
3. Chiedi a tre volontari di vestire i panni dei tre amici e di sedersi da una parte della classe.
4. Chiedi a tre volontari di vestire i panni degli insegnanti e di sedersi dall'altra parte della classe.
5. Chiedi ad altri tre volontari di vestire i panni degli studenti sotto processo che siederanno al centro della classe con le mani legate e le maschere sui loro visi.
6. Tu vestirai i panni del giudice mentre le altre allieve ed allievi saranno la giuria.
7. Da' al gruppo di insegnanti e amici due minuti per preparare le loro arringhe: gli insegnanti dovranno spiegare perché gli studenti sono stati puniti, i tre amici dovranno dire perché non dovrebbero essere puniti a quel modo, mentre i tre studenti dovranno difendersi. Inoltre dovranno spiegare per quale ragione dovrebbero essere liberati.
8. Di' *Azione* per dare il via all'improvvisazione: prima lascia che siano gli insegnanti a presentare le loro arringhe, quindi passa la parola agli studenti. Di' loro che potranno dibattere i loro punti di vista. Modera il dibattito e ricorda di tenere uno scambio ordinato.
9. Se la discussione dovesse arrivare a un punto morto, interrompi l'improvvisazione e chiedi al pubblico/giuria se ritiene che quanto sta avvenendo è giusto e cosa possono fare per cambiare la situazione. Invita allievi ed allieve a proporre delle alternative come nel Teatro Forum.

10. Dopo qualche tempo, fai alternare i personaggi (i docenti divengono studenti, ecc.). Concedi tutte le rotazioni richieste da allieve ed allievi, oppure fino a quando non sarà concordata una soluzione al processo.



SUGGERIMENTI PER FACILITATORI/TRICI

È importante caratterizzare i personaggi, si pensi alle mani legate di allieve ed allievi. Tuttavia, per ragioni di sicurezza, è importante che si tratti solo di un'illusione e che questi possano liberarsi quando vogliono. Per quanto concerne le maschere, basta servirsi di maschere bianche vendute in cartoleria, oppure realizzarle in cartone ed assicurarle con un filo.

RIFLESSIONE

Per concludere la fase 7, serviti dei seguenti spunti di riflessione:

- ▶ Come vi siete sentiti a vestire i panni dei bulli?
- ▶ E quelli degli zombie?
- ▶ Pensate che sia possibile trovare una soluzione comune senza litigare?
- ▶ Come vi siete sentiti nel corso del processo? (Invita a rispondere alla domanda almeno un docente, uno dei tre amici, uno degli studenti puniti e uno dei membri della giuria).
- ▶ Siete concordi con la soluzione del processo? È giusto punire degli studenti? Quando è giusto farlo? Esistono delle punizioni giuste? Perché? Quali?
- ▶ Che tipo di comportamenti di allieve e allievi hanno conseguenze negative? Quali tipo di comportamenti da parte di educatrici ed educatori hanno delle conseguenze negative?
- ▶ Se la classe è pronta, è possibile avviare una discussione sui comportamenti di diversi membri della comunità scolastica e le loro conseguenze.

LA STORIA

I tre amici sono riusciti a vincere la causa, e gli insegnanti hanno deciso di annunciarla punizione e liberare i tre studenti. I tre, entusiasti, si avvicinano agli studenti per liberarli quando un lampo abbaglia la loro vista. Per alcuni secondi tutto diventa completamente bianco e un tuono scuote le pareti della stanza. Tutti sembrano urlare insieme in preda al panico, ma il bagliore permette di scorgere solo poche figure. I tre amici si aggrappano gli uni agli altri con gli occhi chiusi e le mani sulle orecchie, quando si accorgono che lampi e tuoni sono cessati. Alzano pian piano le loro mani e si accertano di essere tutti interi. Per fortuna sono sani e salvi. Si guardano intorno e sono di nuovo sull'autobus coi loro compagni.

I tre amici si guardano fra loro... si sono addormentati? È stato tutto un sogno?

Ridono, parlano fra loro e si spartiscono delle caramelle. Nessuno dei tre amici fa parola con gli altri del sogno. Decidono di condividere la merenda prima di arrivare a destinazione. Aprono i loro zaini e trovano un biglietto con su scritto "Grazie per averci salvati. Come ricompensa vi lasciamo qualcosa di cui avrete bisogno il prossimo anno: un consiglio, un potere magico, un mentore e un alleato". I tre amici si guardano fra loro stupiti: non può essere stato vero!

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

Quali sono i consigli e i poteri magici, chi sono i mentori e gli alleati?

RICORDARE IL PASSATO AIUTA A PLASMARE IL PROPRIO FUTURO

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività allieve ed allievi rifletteranno sulla loro storia e lasceranno un regalo al loro futuro io.

DURATA

50 minuti



OCCORRENTE



Un foglio di carta grande, pennarelli, un cellulare per girare dei video.

PREPARAZIONE

Poni al centro della stanza un grande foglio di carta, con penne e pennarelli colorati.

ISTRUZIONI



1. Invita allieve ed allievi a sedersi in cerchio intorno al grande foglio di carta.
2. Disegna un punto in alto sul foglio ad indicare l'inizio del viaggio (ossia del percorso laboratoriale).



3. Poni una serie di domande che aiutino allieve ed allievi a ricordare la storia dall'inizio. Con il loro aiuto, disegna una linea che rappresenti la storia dall'inizio alla fine. Non deve essere dritta; può andare su e giù ed avere delle curve in base alle sue varie fasi.
4. Chiedi ad allieve ed allievi di indicare dei punti lungo la linea e dare loro un nome breve che ricordi loro che cosa è successo in quel momento.
5. Concedi loro 5 minuti per aggiungere ciò che desiderano. Può trattarsi di oggetti, nomi di personaggi, sentimenti, tutto ciò che aiuta a associare più dettagli possibili alla storia e a come si è svolta.

6. Forma delle coppie di allievi e chiedi loro di parlare degli insegnamenti che hanno tratto dalla storia. Concedi loro 5 minuti.
 7. Chiedi ad allieve ed allievi di tornare a osservare il foglio e aggiungere note, messaggi, disegni, ecc. per riflettere sul loro percorso di apprendimento durante il laboratorio.
 8. Adesso chiedi a ciascuna coppia di registrare due video della durata di un minuto. Ogni allievo/a utilizzerà il video per lasciare un messaggio al proprio io futuro. Una serie di doni fra cui:
 - un consiglio;
 - un potere;
 - un oggetto;
 - un mentore;
 - un alleato.
- *Non è necessario che mentori e alleati siano persone reali.
9. Raccogli i video e guardali insieme alla classe

SUGGERIMENTI PER FACILITATORI/TRICI

Al posto di registrare e guardare insieme i video, è possibile anche utilizzare un cartellone e chiedere ad allieve ed allievi di presentare la propria eredità al resto della classe. Scatta una foto del percorso di apprendimento e inviala ad allieve ed allievi in ricordo di ciò che hanno fatto.

LA STORIA

Tutti sono felici di essere attivati a destinazione del loro viaggio di istruzione. L'autista dell'autobus urla "Scendete!" e tutti sono pronti a divertirsi un mondo.

SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ

È tempo di festeggiare.

LA FESTA

DESCRIZIONE

Nel corso di questa attività allieve ed allievi si preparano a godersi il viaggio di istruzione di fine anno nel corso di una festa di classe.

DURATA

60 minuti



OCCORRENTE



Fogli colorati, pennarelli, palloncini, forbici, scotch, computer, casse, cibo e bevande.

PREPARAZIONE

Allieve ed allievi decoreranno la classe come se fosse la meta del loro viaggio di istruzione.

ISTRUZIONI



1. Invita allieve ed allievi a sedersi in cerchio e di' loro che dovranno prepararsi a decorare la classe per una festa pensando alla destinazione del loro viaggio di istruzione. Saranno suddivisi in tre gruppi che dovranno occuparsi di:
 - decorare la classe;
 - sistemare snack e bevande;
 - scegliere i brani musicali e creare una playlist.Da' loro 20 minuti per prepararsi.
2. Quando tutto è pronto la festa può cominciare!

RIFLESSIONE

Al termine dell'attività chiedi ad allieve ed allievi di sedersi in cerchio per riflettere insieme.

- ▶ Adesso che il laboratorio è giunto al termine, che cosa pensate che rappresenti? Fornisci ad allieve ed allievi degli strumenti per comprendere le metafore presenti nella storia e i sentimenti provati dai personaggi principali.
- ▶ Pensate di poter essere in grado di fare un confronto fra la storia e la vostra percezione del passaggio dalla scuola primaria a quella secondaria? Da' loro del tempo per esprimere i loro sentimenti, pensieri e preoccupazioni in merito a

questo importante passaggio.

- ▶ Che cosa pensate di aver bisogno affinché questo passaggio sia positivo? Vi sono dei consigli, dei poteri magici, dei mentori, degli alleati che pensate possano esservi di aiuto?
- ▶ Ritenete che i docenti possano aiutarvi in questo passaggio? Chi altro potrebbe aiutarvi?
- ▶ Come vorreste che fosse tale percorso di transizione? Pensate che, con tutto quello che avete imparato, potrete renderlo più vicino ai vostri desideri?

**PRESENTAZIONE
ALLA COMUNITÀ SCOLASTICA**





PRESENTAZIONE ALLA COMUNITÀ SCOLASTICA

Presentare davanti ad altre persone che fanno parte della comunità (ad esempio altre classi, altri coetanei, amici, la famiglia, i vicini, etc) può essere molto difficile sia per lo studente sia per l'educatore, ciò nonostante è una parte molto importante del processo d'apprendimento. Sebbene non sia una parte obbligatoria del percorso laboratoriale, vi incoraggiamo a presentare la vostra performance davanti un pubblico. Sia lo studente che voi sarete sorpresi di vedere quanto divertente ed arricchente possa essere un'esperienza di teatro forum. A tal senso, crediamo che l'atmosfera che si crea in un teatro forum sia magica e trasformativa per tutti coloro che sono coinvolti.

Vi invitiamo a guardare questo video con sottotitoli in lingua Inglese, dove potrete vedere l'esempio di un pre-testo teatrale utilizzato a scuola, ed il conseguente spettacolo di teatro forum.

Video 

<https://youtu.be/SLUWJCjJyyQ>

“Pretextos dramáticos y teatro foro en la escuela |
“Pre-testi teatrali e teatro forum a scuola”
Di La Xixa



Inoltre, vi consigliamo di leggere questo estratto dal manuale Il Teatro Forum contro l'Abbandono scolastico precoce, dove troverete degli esercizi utili e consigli che vi serviranno quando dovrete presentare lo spettacolo di teatro forum elaborato durante i laboratori con i vostri studenti.

Il manuale è disponibile in altre lingue. Se preferite, potete leggere l'estratto (pagg 98-111) nella lingua che preferite²⁸, o consultare altre parte del manuale:



Reading

“Forum Theatre Against Early School Leaving handbook”²⁸

Italiano: <https://drive.google.com/file/d/18YJZBLve-bfa1PlwkQWTVx86pdpPXl64e/view?usp=sharing>



-
- 28 Spagnolo (<https://drive.google.com/file/d/1RpKY5m-PFc5EPJu1SBCahRvVBssvZx19/view?usp=sharing>)
Ungherese (https://drive.google.com/file/d/18F5iZ8kfw39ecSdzgrFETl_e0a9Tb5e/view?usp=sharing)
Italiano (<https://drive.google.com/file/d/18YJZBLvebfa1PlwkQWTVx86pdpPXl64e/view?usp=sharing>)
Polacco (<https://drive.google.com/file/d/1cpr3uNw-BZ51WDQk4dxAzdj7uKq6fvLL/view?usp=sharing>)
Francese (https://drive.google.com/file/d/1E4SM4Yn7ky2xXW2mi2_zE-uwBfyPsoU1/view?usp=sharing)

IMPLEMENTAZIONE DEL PROGETTO DREAMS





IMPLEMENTAZIONE DEL PROGETTO DREAMS

In questo capitolo, condivideremo con voi alcune informazioni utili e requisiti per poter implementare il Progetto DREAMS nella vostra scuola.

Requisiti generali:

- ▶ Numero di studenti partecipanti: 10-20 studenti
- ▶ Età dei partecipanti: 10-13 anni (ultimo anno del primo ciclo d'istruzione)
- ▶ Durata del pilot: 18 ore totali (la distribuzione delle sessioni dipende da ogni scuola)
- ▶ Luogo: i laboratori vanno fatti in uno spazio aperto dove i studenti possono muoversi liberamente

Obiettivi del pilot:

- ▶ Testare, disseminare e validare il Teatro Forum e la Psicologia Orientata al Processo applicata al passaggio dal primo al secondo ciclo d'istruzione focalizzandosi sulla diversità, per prevenire l'ASP, adottando la prospettiva degli studenti.
- ▶ Creare degli spettacoli di Teatro Forum curati dagli studenti, affinché possano condividere il loro punto di vista sul passaggio a tutto il resto della comunità scolastica dopo il pilot
- ▶ Sviluppare le competenze degli studenti per essere in grado di affrontare il passaggio
- ▶ Promuovere la collaborazione, l'inclusione e la cittadinanza attiva tra i studenti
- ▶ Coinvolgere i studenti nel processo decisionale e nella progettazione della pedagogia
- ▶ Capire realmente i bisogni degli studenti, le loro motivazioni ed ideali in relazione al passaggio, ed all'apprendimento in generale
- ▶ Incoraggiare la motivazione all'apprendimento, rafforzare la leadership negli studenti e portarli ad affrontare il passaggio come un'opportunità per la loro autonomia.

Nel corso del laboratorio, i studenti acquisiranno le seguenti competenze:

- ▶ Apprendere ad imparare. Applicazione del ciclo azione-riflessione-azione nel loro processo d'apprendimento.
- ▶ Assertività nella comunicazione personale, espressione linguistica e comunicazione interculturale

- Competenze artistiche, creative e culturali
- Abilità di generare un processo dal concreto-all'astratto-al concreto ed esprimerlo attraverso il teatro
- Abilità di analizzare sé stessi e il loro contesto con un focus critico ed inclusivo. Autonomia ed iniziativa personale
- Collaborazione e apprendimento di gruppo
- Competenze sociali e civiche e come rafforzare la cittadinanza attiva nella loro vita di tutti i giorni.

I compiti dell3 docenti::

- Formare almeno un3 o due docenti/staff scolastico per implementare il progetto
- Selezionare l3 student3 che parteciperanno al pilot ed assicurare la loro sicurezza e preparazione in linea con i protocolli di partecipazione
- Preparare un piano per il laboratorio seguendo la metodologia e le attività preparate dal consorzio del progetto
- Informare la comunità scolastica sulla realizzazione del progetto
- Preparare un documento sul pilot e selezionare una persona responsabile di completare e raccogliere la documentazione: puoi trovare le risorse necessarie nella sezione “Templates for Workshops” nell'estensione Microsoft Word, per poter modificare liberamente le informazioni:

Informazioni base sul piloting

https://drive.google.com/file/d/1uUUr5OPQQS-gh69sYt2JTJ_oOK3v6nPRz/view?usp=sharing



Elenco dell3 student3 partecipanti

ed elenco dell3 student3 presenti da compilare ad ogni sessione.

<https://drive.google.com/file/d/1q-OkLeT-vD-06FoPpiUkdpASlwJ8LVDQ/view?usp=sharing>



Griglia di monitoraggio

(un foglio per sessione) https://drive.google.com/file/d/1Ka9X_6kXoIDojA9JXA18N8q6TWwa6c3g/view?usp=sharing



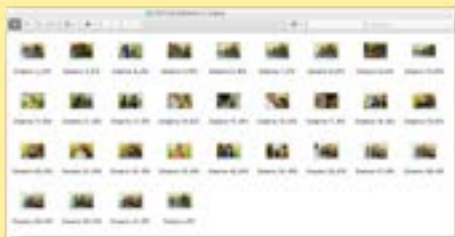
Valutazioni

https://drive.google.com/file/d/1_QDFe17b-zPZu4YYdbNd3-_R4HnIjB7Ua/view



Foto di ogni sessione

Autorizzazioni per l'utilizzo di immagini e dati personali firmate dai genitori (può essere una fotocopia delle autorizzazioni che la scuola ha già).



▶ Alla fine del pilot, lo student3 avranno preparato una scenetta teatrale (può essere uno spettacolo di teatro forum oppure di un altro genere) da presentare alla comunità scolastica. Si dovrà dunque organizzare una presentazione dove dovranno partecipare almeno 60 persone (famiglie, coetanei, staff scolastico, ecc.). Anche se non sono richiesti fogli per registrare le presenze, dovranno essere scattate foto che mostrano lo spettator3. Alla fine del pilot, dovrà essere fatto una valutazione partecipativa.

▶ Template: **valutazione partecipativa:**

https://drive.google.com/file/d/1_QDFe17bzPZu4YYdbNd3-_R4HnIjB7Ua/view

Fatta con un “cerchio di condivisione” per esplorare le parti migliori, le parti più difficili, le più facili e cosa è stato imparato. Un formatore scriverà alcuni spunti in un cartellone dedicando un quadrato ad ogni categoria e fotograferà il risultato alla fine del pilot.

**CASI STUDIO:
DOCENTI PARLANO
DE “IL VIAGGIO”**

10

10 CASI STUDIO: DOCENTI PARLANO DE “IL VIAGGIO”


DOCENTI PARLANO DE “IL VIAGGIO”

Nel corso della fase di piloting di DREAMS, 10 docenti in tre scuole diverse hanno implementato il laboratorio “Il Viaggio” con oltre 60 students.

Alla fine dei pilot, 13 docenti che hanno preso parte al processo hanno registrato dei brevi video coprendo i seguenti aspetti:

- ▶ La parte migliore del pilot
- ▶ La parte più difficile del pilot
- ▶ Qualcosa che ho appreso durante il processo
- ▶ Un consiglio per altri educators che faranno il laboratorio “Il Viaggio” con i loro students

Di seguito condividiamo i video con la speranza che possano essere d'ispirazione da altri educators che hanno già fatto il Il Viaggio DREAMS.

Video 

<https://youtu.be/NO8lh45QOY0>
“Progetto DREAMS |
Docenti parlano del piloting (Italia)”
A cura del Progetto Dreams



 Video

https://youtu.be/LCaxcZ_JQ58
“Progetto DREAMS | Caso Studio (Portogallo)”
A cura del Progetto DREAMS

Video 

laxixa.org/dreams-spain
“Progetto DREAMS | Caso Studio (Spagna)”
A cura del Progetto DREAMS (La Xixa)




LA VOCE DELL3 STUDENT3

Il progetto DREAMS è incentrato sull3 student3: le esperienze e le opinioni dell3 student3 sono alla base dei processi all'interno del progetto DREAMS. Senza aver tenuto in considerazione questa dimensione, il progetto sarebbe stato basato su una prospettiva focalizzata sull3 adult3 e probabilmente non si sarebbero presi in considerazione degli aspetti fondamentali in relazione al passaggio dal primo al secondo ciclo d'istruzione. Per questo motivo, dobbiamo ascoltare attentamente cosa hanno da dire l3 student3. Le loro conclusioni devono essere incluse nelle decisioni e nelle strategie che, in qualità di docenti, siamo tenut3 a prendere e adottare per assicurare un agevole, consapevole e sano passaggio..



 Video

<https://youtu.be/sliv6tsa1YM>
DREAMS Project |
Opinions about the Piloting
(Italy)

Video 

<https://youtu.be/Nk05K7eM59Y>
DREAMS Project |
Students from Portugal





▶ Video

<https://youtu.be/NVKsKogC1JI>
DREAMS Project | Students speak about the transition to Secondary School (Italy)

▶ Video

<https://youtu.be/47n1QUbZJMc>
DREAMS: Estudiantes hablan sobre la transición a la escuela secundaria



▶ Video

<https://youtu.be/qJ5-FLlowSA>
DREAMS | Estudiantes hablan: “¿Qué consejo le darías a un alumno de 6º de Primaria?”



▶ Video

<https://youtu.be/8vCoelCw8pg>
DREAMS | Estudiantes hablan: “¿Superpoder para no pasarlo mal en la ESO?”





 Video

<https://youtu.be/PluJ1cMZRKE>
DREAMS | Estudiantes hablan: “¿Quién te ayuda en las situaciones difíciles durante la ESO?”

Video 

<https://youtu.be/9OCSb1LZy6A>
DREAMS | Estudiantes hablan: “Si tuvieras una barita mágica, ¿qué cambiarías de la ESO?”



 Video

<https://youtu.be/xfAoA8fqvI8>
DREAMS |
Los talleres en Escola L'Esperança de Barcelona



LINK UTILI: UNISCITI ALL'ESPERIENZA ERASMUS+!

Il Programma Erasmus+ è uno spazio meraviglioso per la docenti e la comunità scolastica in generale dove crescere. Il progetto DREAMS non è un'esperienza isolata, appartiene di fatto ad un più ampio percorso intrapreso dall'Unione Europea per affrontare l'abbandono scolastico precoce, l'inclusione sociale e un'educazione di qualità per tutti.

Vi invitiamo a scoprire di più sulle diverse opportunità all'interno del Programma Erasmus+, e condividere la vostra esperienza DREAMS attraverso le differenti piattaforme Erasmus+:

- ▶ E-Twinning <https://www.etwinning.net/>: offre una piattaforma per staff (docenti, presidi, librai, ecc.) che lavora in uno dei paesi europei coinvolti, per comunicare, collaborare, sviluppare progetti, condividere e per, in breve, essere parte della più entusiasmante comunità d'apprendimento in Europa.
- ▶ La schoolnet Europea <http://www.eun.org/>: un network di 33 ministeri Europei dell'Educazione, il cui obiettivo è quello di portare innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento. Parti interessate: ministeri dell'educazione, scuole, docenti, ricercatori e partner del settore.
- ▶ L'Accademia Europea Schoolnet <https://www.europeanschoolnetacademy.eu/>: corsi gratuiti di sviluppo professionale per migliorare le tue tecniche d'insegnamento.
- ▶ School Education Gateway <https://www.schooleducationgateway.eu/>: disponibile in 29 lingue Europee, School Education Gateway è una piattaforma online per docenti, presidi, ricercatori, educator, politici e altri professionisti del settore educativo – incluso Early Childhood Education and Care (ECEC) e Vocational Education and Training (VET).

Unisciti alla comunità d'insegnamento e d'apprendimento Erasmus+!

APPENDICI

In questo capitolo trovate delle risorse utili:

- **Appendice 1: Una lista di giochi energizzanti e di riscaldamento** da fare con i3 student3. Abbiamo raccolto una lista di attività che funzionano con gruppi di tutte le età. Si tratta di una breve raccolta. Vi invitiamo a cercare anche altri giochi energizzanti che pensate possano funzionare bene con i3 vostri student3. Ci sono molti giochi energizzanti da fare in classe!
- **Appendice 2: Elementi fondamentali per registrare un video con un telefono o un tablet**

APPENDICE 1: GIOCHI ENERGIZZANTI, PER ROMPERE IL GHIACCIO E PER RAFFORZARE IL GRUPPO

Nome dell'attività	Associamo!
Categoria	Per rompere il ghiaccio Energizzante
Obiettivi	Stimolare la creatività Conoscersi
Momento migliore per l'attività	All'inizio del training
Durata	10 minuti
Materiali	Nessuno
Preparazione	Nessuno
Descrizione passo dopo passo	Chiedete ai partecipanti di sedersi o di stare in piedi in cerchio. Dite una parola. Chiedete alla persona che vi sta accanto di dire una parola che associa alla parola detta da voi. Di conseguenza, la persona accanto a lui/lei dovrà dire un'altra parola che associa alla parola detta precedentemente, e così via. Potete continuare finché tutti i3 participant3 avranno detto una parola, o continuare per uno o due giri, dipende dall'entusiasmo del gruppo.
Chiusura	Ringraziate i3 participant3 e spiegate loro come questo esercizio incoraggi il pensiero creativo.
Note per i3 facilitator3	Questo è un esercizio utile per iniziare un'altra fase del training/workshop. Dà energia al gruppo e incoraggia l'ascolto e le capacità creative. Per un gruppo con scarse abilità linguistiche, questo esercizio potrebbe non essere adatto.

Nome dell'attività	La mappa
Categoria	Per rompere il ghiaccio Energizer
Obiettivi	Conoscersi Sensibilizzare sulla diversità
Momento migliore per l'attività	All'inizio del training
Durata	10 – 15 minuti
Materiali	Una stanza spaziosa
Preparazione	Nessuna
Descrizione passo dopo passo	Il pavimento della stanza rappresenta la mappa del mondo. Chiedete all3 participant3 di stare in piedi sul luogo dove attualmente vivono. Insieme devono immaginare dove si trovano i paesi in questa mappa immaginaria- Una volta che ognuno ha trovato il proprio luogo, chiedete all3 participant3 di dire il luogo dove si trovano. In seguito, chiedete ai partecipanti di stare sul luogo dove la loro madre o il loro padre sono nati. Quando tutti avranno trovato il luogo, chiedete di dirlo ad alta voce. In seguito, chiedete all3 participant3 di stare sul luogo dove i loro nonni sono nati. Quando tutti avranno trovato il luogo, chiedete di dirlo ad alta voce.
Chiusura	Dopo che questo esercizio sarà completato, sarete in grado di iniziare un dibattito su quello che è emerso durante l'attività.
Note per l0 facilitator0	Questo esercizio mette in luce le diversità presenti nel gruppo, in modo giocoso.

Nome dell'attività	Il Totem
Categoria	Per rompere il ghiaccio Energizzante
Obiettivi	Sviluppare la creatività Incoraggiare l'ascolto e la collaborazione
Momento migliore per l'attività	All'inizio del training
Durata	10 minuti
Materiali	Due sedie
Preparazione	Nessuna
Descrizione passo dopo passo	<p>Posizionate due sedie una dietro l'altra rivolte verso il pubblico. Chiedete ad un partecipante di stare sull'ultima sedia, e ad un altro di sedersi sull'altra sedia. Chiedete ad un terzo partecipante di sedersi sul pavimento di fronte entrambe le sedie. Spiegate loro che insieme formano Il Totem, che sa tutto. Gli altri membri del gruppo possono chiedere al Totem tutto quello che vogliono. I 3 partecipanti che formano il Totem devono rispondere alle domande insieme formando una frase, dicendo solo una parola a testa. Quello seduto a terra inizia, seguito da quello in centro e a conclusione quello che sta sulla sedia. Il Totem decide quando una risposta è completa.</p> <p>Ripetete l'esercizio con totem diversi, facendo sì che (quasi) tutti partecipino come totem.</p>
Chiusura	Ringraziate tutti i 3 partecipanti e spiegate loro come questo esercizio incoraggi il pensiero creativo.
Note per il facilitatore	Questo è un esercizio utile per iniziare un'altra fase del training/workshop. Dà energia al gruppo e incoraggia l'ascolto e le capacità creative. Per un gruppo con scarse abilità linguistiche, questo esercizio potrebbe non essere adatto.

Nome dell'attività	Lasciatevi andare!
Categoria	Energizzante
Obiettivi	Energizzare il gruppo Allentare la tensione Creare un'atmosfera giocosa
Momento migliore per l'attività	All'inizio del training
Durata	< 10 minuti
Materiali	Nessuno
Preparazione	Nessuna
Descrizione passo dopo passo	Chiedete all3 partecipanti di mettersi a cerchio. Chiedete loro di scuotere la mano destra 10 volte (in aria). Chiedete loro di scuotere la mano sinistra 10 volte (in aria). Continuare chiedendo loro di scuotere il piede destro 1' volte e poi il piede sinistro altre 10 volte. Ripetete tutto, ma chiedete di farlo 9 volte, poi 8 e così via, finché non dovranno scuoterli solo per 1 volta. Aumenta la velocità ad ogni passo dell'esercizio, di modo che l'ultimo sia molto veloce.
Chiusura	Chiedete se tutti si sentono carichi.
Note per l0 facilitator0	Questo è un ottimo esercizio facile per iniziare un workshop, o da fare dopo una pausa.

Nome dell'attività	Principesse e castelli
Categoria	Energizzante
Obiettivi	Energizzare il gruppo Creare un'atmosfera giocosa
Momento migliore per l'attività	All'inizio del training
Durata	< 10 minuti
Materiali	Nessuno
Preparazione	Nessuna
Descrizione passo dopo passo	<p>Create 3 gruppi: b, c e d. Assicuratevi che un partecipante non appartenga a nessun gruppo. Chiedete al gruppo b e al gruppo c di stare uno di fronte all'altro, con le mani in aria che si toccano, come per creare una casa. Questi sono i castelli. Chiedete al gruppo d di essere le principesse e di cercare un castello: stando in mezzo tra una persona b e una c. Rimarrà una persona senza castello. Questa avrà due scelte. Quando i 3 partecipanti urleranno "principessa", tutte le principesse devono trovare un nuovo castello. Ovviamente, la persona senza castello, probabilmente troverà adesso un castello, ed un'altra persona rimarrà senza. Il partecipante può anche urlare "castello". Dunque, tutti i partecipanti che prima formavano i castelli dovranno ora trovare nuovi compagni con cui creare un nuovo castello per le principesse, che rimarranno ai loro posti. Dunque, un altro rimarrà senza castello. Continuate così per un paio di volte. In seguito, introducete un'altra opportunità: il partecipante potrà urlare "tutti". In quel caso, tutti dovranno creare un nuovo castello o trovare un nuovo castello. I ruoli possono anche invertirsi: le principesse possono diventare castelli, i castelli possono diventare principesse.</p>
Chiusura	Chiedete se tutti si sentono carichi.
Note per lo facilitatore	Questo è un ottimo esercizio facile per iniziare un workshop, o da fare dopo una pausa. Può essere fatto solo con gruppi con più di 10 persone. .

Nome dell'attività	Check in e Check out
Categoria	Team-building
Obiettivi	Ascoltare e capire come si sente il gruppo Collaborare
Momento migliore per l'attività	All'inizio o alla fine del training
Durata	Dipende dalla dimensione del gruppo. Con un gruppo di 10 partecipanti, ci vogliono 10 minuti
Materiali	Nessuno
Preparazione	Nessuna
Descrizione passo dopo passo	Le partecipanti si siedono in cerchio. Introdurrete il “check in” come prima attività del training. Ogni partecipante condivide come si sente in quel momento, uno dopo l'altro. Assicuratevi che tutti ascoltino e non interrompano. Il “check out” funziona allo stesso modo ma viene fatto alla fine del giorno.
Chiusura	Il facilitatore chiude il check in e il check out dicendo cosa ha sentito dal gruppo.
Note per il facilitatore	Il facilitatore chiude il check in e il check out dicendo cosa ha sentito dal gruppo.

Nome dell'attività	Vedo, vedo quello che tu non vedi
Categoria	Team-building
Obiettivi	Aumenta la concentrazione
Momento migliore per l'attività	All'inizio o a metà del training
Durata	10 minuti
Materiali	Una spazia abbastanza ampia per muoversi
Preparazione	Nessuna
Descrizione passo dopo passo	Chiedete al gruppo di camminare nella stanza. Quando dite stop, dovranno fermarsi e chiudere gli occhi. In seguito, chiedete loro di indicare qualcosa nella stanza, per esempio l'allarme antincendio, le scarpe rosse di qualcuno, il cappello di qualcun altro. Chiedete dunque di aprire gli occhi e osservare insieme se tutti stanno indicando nella direzione corretta. Ripetere un paio di volte. Potreste anche dire all3 partecipanti di indicare due cose, una con la mano sinistra e un'altra con la mano destra (potete anche dire di indicare con una gamba).
Chiusura	Chiedete se è stato difficile osservare tutto mentre stavano camminando. Sottolineate l'importanza di porre attenzione a cosa sta succedendo attorno a te.
Note per l3 facilitator3	Questo esercizio è divertente e rende le persone consapevoli dell'importanza di porre attenzione alle cose.

Nome dell'attività	Guidarsi a vicenda
Categoria	Team-building
Obiettivi	Creare fiducia reciproca e l'abilità di affidarsi completamente agli altri Costruire un team forte
Momento migliore per l'attività	A metà del training
Durata	20 minuti
Materiali	Bende
Preparazione	Create un ambiente sicuro, senza troppi ostacoli
Descrizione passo dopo passo	<p>Chiedete all3 partecipanti di mettersi in coppia. Uno è bendato e l'altro dovrà guidare il compagno. Ovviamente è un esercizio che deve essere in sicurezza. Iniziate con un livello di difficoltà basso, e proseguite poi sfidando la coppia a provare qualcosa di più rischioso, per esempio a correre o a salire delle scale. Potete anche cambiare le linee guida in basa al gruppo con cui state facendo l'attività. Invertite il ruolo di essere bendati, per esempio dopo 5 o 10 minuti.</p> <p>Variante: invece di guidare il compagno bendato con il contatto fisico, potete anche chiedere ai partecipanti di guidare con i suoi. La guida può fare un certo suono che la persona bendata deve seguire.</p>
Chiusura	Discutete cosa hanno sentito i partecipanti e se si sono sentiti a loro agio. Sottolineate l'importanza della collaborazione.
Note per l3 facilitator3	State molto attenti a quello che succede. Le dinamiche nella coppia ed il linguaggio del corpo dell3 partecipanti di solito danno molte informazioni utili per la continuazione del training. L'esercizio può essere fatto solo quando nel gruppo c'è fiducia, in quanto può rivelarsi molto difficile affidarsi – bendati - a qualcuno di cui non ci si fida completamente. Quindi ragionate bene prima se questo esercizio contribuisce al raggiungimento degli obiettivi che vi siete fissati. Non forzate la partecipazione. Di solito le persone prendono parte a questo esercizio, ma ci potrebbero essere alcuni problemi psicologici profondi per alcuni individui di cui sono consapevoli solo loro e che non permettono loro di fidarsi, e quindi bendarsi.

Nome dell'attività	Fai andare giù il bastone
Categoria	Team-building
Obiettivi	Rafforzare la fiducia tra i partecipanti Incoraggiare la collaborazione
Momento migliore per l'attività	All'inizio del training
Durata	10 minuti
Materiali	Un bastone di bambù (o di un altro materiale leggero) di almeno 1 metro e mezzo
Preparazione	Nessuna
Descrizione passo dopo passo	Chiedete all3 participant3 di allinearsi in due file una di fronte all'altra e di alzare le mani e il loro dito indice. Ponete il bastone sull'indice e chiedere ai partecipanti di abbassare insieme il bastone. Continuate l'esercizio fino a quando il bastone è quasi a terra.
Chiusura	Chiedete all3 participant3 se è stato difficile fare l'esercizio e perché. Sottolineate l'importanza di fidarsi a vicenda nel gruppo di lavoro.
Note per l0 facilitator0	Noterete che nella maggior parte dei casi il bastone andrà su, al posto di andare giù. Non interferite, lasciate che i partecipanti risolvano il problema. Potete aggiungere l'elemento del silenzio nell'esercizio, invitando l3 participant3 a comunicare in un altro modo.

Nome dell'attività	Muovetevi come un gruppo
Categoria	Team-building
Obiettivi	Incoraggiare l'ascolto attivo Incoraggiare la collaborazione
Momento migliore per l'attività	A metà del training
Durata	10 minuti
Materiali	Una stanza abbastanza spaziosa
Preparazione	Nessuna
Descrizione passo dopo passo	Chiedete al gruppo di camminare nella stanza allo stesso ritmo. Dite loro di fermarsi quando battete le mani. Quando battere le mani di nuovo, le persone si muovono di nuovo. Fatelo tre volte. Dopo chiedete al gruppo di fermarsi e iniziare a camminare quando decidono loro. Non dovrebbero parlarsi tra di loro. Variante: potete anche aggiungere velocità diverse e chiedere al gruppo di decidere insieme di regolare la velocità.
Chiusura	Discutete se l'esercizio è andato bene e perché. Sottolineate l'importanza di essere – formare - un gruppo e prestare attenzione agli altri.
Note per lo facilitatore	Questo esercizio dà la possibilità di capire le dinamiche del gruppo, ma dà anche la possibilità all3 partecipanti di sperimentare queste dinamiche.

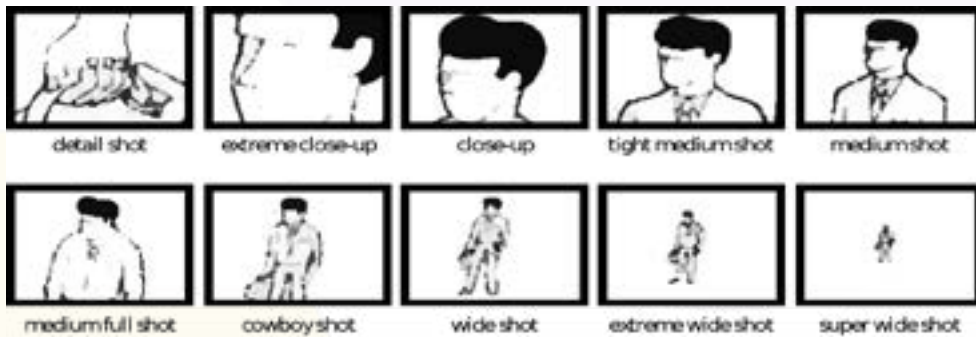
APPENDICE 2: ELEMENTI FONDAMENTALI PER REGISTRARE UN VIDEO CON UN TELEFONO O UN TABLET

Le seguenti line-guida forniscono all3 partecipant3 le conoscenze tecniche di base per poter utilizzare al meglio i propri telefoni o strumenti digitali per attività dove è richiesto l'utilizzo di video (ad esempio Video-biografie, ecc.). Inoltre, questi consigli possono anche fornire all3 partecipant3 le conoscenze tecniche di base per essere creativi quando si registra un video curriculum o materiali video che possono essere utilizzati per il processo di ricerca di un lavoro.

1. COMPOSIZIONE

Riprese shots

Le riprese da vicino sono utilizzate per mettere in risalto le emozioni. Le riprese da vicino sono invece utilizzate per fornire informazioni di contesto.



Inquadratura e spazio

“Altezza massima”, “spazio di ricerca”, e “spazio principale”. Questi termini si riferiscono alla quantità di spazio nell'inquadratura lasciato vuoto strategicamente. La ripresa del bambino gattonando ha dello spazio principale per permettergli di gattonarci, la ripresa della madre ha dello spazio di ricerca affinché possa guardarci dentro. Senza questi spazi vuoti, l'inquadratura sembrerebbe innaturale.



L'altezza massima è la quantità di spazio tra la parte superiore della testa del soggetto e la parte superiore della cornice. Un errore comune nei video amatoriali è lasciare troppa altezza massima, che non fa un bel effetto e spreca spazio dell'inquadratura.

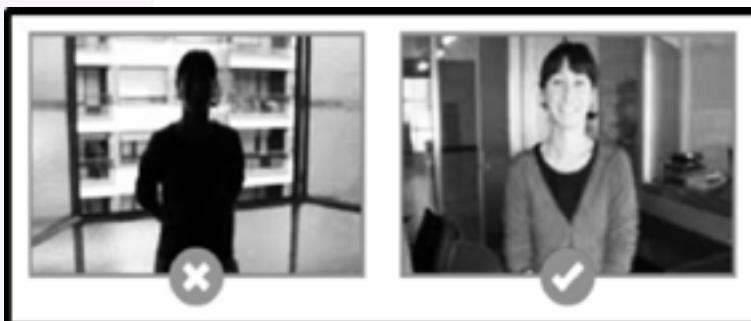
Orientamento dell'inquadratura Riprendi sempre in orizzontale..



2. ILLUMINAZIONE

- ▶ È preferibile registrare all'aperto con luce nature, o all'interno in un luogo ben illuminato. Di notte, o all'interno, di solito le luci non sono sufficienti.
- ▶ Attenzione alla controluce (quando la luce colpisce la camera).
- ▶ Attenzione alle ombre che rientrano nell'inquadratura.

3. MOVIMENTO



- ▶ Per ottenere un'immagine più stabile utilizzate un treppiede, un monopiede o reggete il telefono con entrambe le mani.
- ▶ Siate creativi. Potete ottenere delle riprese originali se registrate da una macchi-

na o da un motociclo, o se utilizzate uno skateboard.

- ▶ Provate a non muovere il telefono troppo bruscamente quando state registrando. L'immagine risulterebbe distorta e allo spettatore potrebbe venire il mal di testa.

4. SUONO

- ▶ Testa l'audio del telefono per verificare che funzioni correttamente.
- ▶ Se il microfono del telefono non è ottimale e la voce è importante (e l'audio e il video non saranno montati separatamente), provate a registrare il più vicino possibile alla voce.
- ▶ Se state registrando per strada, provate a scegliere un posto senza macchine, motocicli, aerei, area condizionata...

5. VERIFICHE TECNICHE PER IL VOSTRO TELEFONO: CONOSCETE IL VOSTRO STRUMENTO

Potete utilizzare la seguente tabella per stabilire se il vostro telefono possiede tutte le necessarie condizioni tecniche per registrare un video.

Funzione/App	Sì/No	Utilizzo	Commenti
Memoria e storage			
Gestione file			
Condivisione file			
Microfono			
Volume			
Registrazione audio			
Elaborazione audio			
Riproduzione audio			
Camera			
Effetti dell'immagine			
Registrazione video			
Elaborazione video			
Riproduzione video			

Copyright:

All material contained within this publication falls under a Creative Commons License with attribution, non-commercial, non-derivative, and share alike traits, unless otherwise permitted directly and explicitly by the authors.

You are free to: share (copy and redistribute) the material in any medium or format and to quote from and adapt (remix, transform, and build upon) the material for purposes that are consistent with its purpose as is described in this guidebook under the terms that if you quote from the material you will mention the source and that if you adapt the material you will inform us and preferably send us proof of your adaptation to the email address of any of the contributing partner.





www.dreamsproject.eu

