

“TEATRO DEL VALORE” - MANUALE

ATTIVITÀ TEATRALI SUI VALORI EUROPEI



INDICE

INTRODUZIONE.....	3
Obiettivi	4
Metodologia.....	5
Partnership	6
Finalità del manuale	7
Cos'è un valore e qual è la sua importanza	8
VALORI	9
IL TEATRO DEI VALORI	10
ELEMENTI CHIAVE PER	11
L'IMPLEMENTAZIONE	11
UGUAGLIANZA	16
Attività 1: Indovina chi?	16
Attività 2: Nouvelle Cuisine	25
Attività 3: "Occhiali"	32
DEMOCRAZIA	37
Attività: Giustizia e Libertà	37
DIRITTI UMANI	43
Attività: Pantomima: "Schierarsi dalla parte migliore"	43
DIGNITÀ UMANA	49
Attività: il rispetto nello sport, nel teatro e nel dialogo	49
Immagini della rappresentazione teatrale	51
INDICATORI	53
FOTO DEGLI SPETTACOLI.....	54
CONCLUSIONI FINALI	55

INTRODUZIONE

Questo è un manuale per insegnanti ed educatori su come trasmettere i valori europei attraverso l'improvvisazione teatrale ed una serie di esercizi ed attività teatrali. L'improvvisazione teatrale è una forma d'arte performativa che si concentra sulla creatività del momento, permettendo agli attori di adattarsi a qualsiasi situazione e di generare un'ampia varietà di possibilità. Questo tipo di teatro è ideale per incentivare il lavoro di squadra, la creatività, l'empatia e la comunicazione, valori essenziali per un'Europa più unita e coesa.

In questo manuale verrà mostrato come utilizzare l'improvvisazione teatrale come strumento educativo per la promozione dei valori europei tra studenti di ogni età e livello. Inoltre verranno presentate una serie di tecniche ed attività teatrali che includono giochi di improvvisazione, esercizi di espressione corporea, tecniche di recitazione e attività di gruppo che possono essere adattate a qualsiasi contesto educativo.

Lo scopo di questo manuale è quello di incoraggiare insegnanti ed educatori ad utilizzare l'improvvisazione teatrale come strumento efficace per promuovere i valori europei, favorendo un'educazione più attiva, partecipativa e giocosa. Con questo approccio, si spera di contribuire allo sviluppo di un'Europa più coesa ed unita, che trovi le sue fondamenta su valori condivisi e comprensione reciproca.

Obiettivi

Desideriamo promuovere i valori dell'Unione europea attraverso l'istruzione scolastica, fornendo agli insegnanti e agli alunni gli strumenti per rendere tali valori efficaci e pratici.

I nostri obiettivi principali sono:

- ◆ Incentivare gli insegnanti ad approfondire la conoscenza dei valori europei e acquisire le competenze per **l'insegnamento di tali valori**.
- ◆ Permettere agli insegnanti di acquisire competenze legate ai valori europei e di apprendere come aiutare gli studenti a **riflettere, dialogare con gli altri e sviluppare competenze democratiche**.
- ◆ Sostenere gli insegnanti nell'affrontare questioni controverse, in particolare offrendo un supporto collegiale e una **profonda competenza sui contenuti coinvolti**.
- ◆ Fornire agli insegnanti la possibilità di approfondire in prima persona i valori dell'Unione europea e sperimentare i processi di insegnamento e **apprendimento di tali valori, in contesti locali, nazionali e internazionali**.
- ◆ Identificare i valori Europei fondamentali e gli obiettivi di apprendimento degli studenti in modo **trasversale**.
- ◆ Individuare opportunità e sfide per gli studenti durante il **processo di apprendimento**.
- ◆ Rendere gli studenti e gli insegnanti consapevoli della necessità di sviluppare e mettere in pratica i **valori europei**.
- ◆ Creare strumenti efficaci che possano essere utilizzati da insegnanti ed educatori per motivare e coinvolgere gli studenti attraverso i valori europei fondamentali.
- ◆ Creare spettacoli teatrali guidati dagli insegnanti e messi in scena per l'intera comunità scolastica.
- ◆ Accrescere la consapevolezza delle opportunità che i valori comuni europei offriranno alle **generazioni future**.
- ◆ Produrre materiali a partire da una "scatola dei valori" per realizzare esercizi e giochi.

Metodologia

Le attività selezionate favoriranno il rapporto con la classe, miglioreranno il pensiero critico degli studenti e incentiveranno studenti ed insegnanti a conoscere meglio i valori fondamentali europei.

Il progetto **Europe Plus**, finanziato nell'ambito del **Programma Erasmus+**, intende promuovere i valori comuni europei tramite le scuole, mettendoli in pratica (in modo interdisciplinare), attraverso spettacoli teatrali e la scatola dei valori, uno strumento per **implementare i valori europei nelle scuole con l'uso di giochi ed esercizi pratici rivolti agli studenti**. Questo permetterà agli studenti di sentirsi parte dell'Europa e a conoscere i valori che essa promuove.

"Train the Trainer" è una metodologia appositamente studiata per aiutare i formatori o, come in questo caso, gli insegnanti a migliorare le loro capacità di formare gli altri. In questo **MANUALE**, comprenderete le varie strategie che potrete utilizzare per mantenere alto l'interesse e la motivazione degli studenti.

Con questa metodologia, gli insegnanti potranno:

- Acquisire le competenze necessarie per progettare e organizzare incontri e corsi di formazione per insegnanti;
- Comprendere degli aspetti chiave della pianificazione e dell'erogazione di corsi di formazione;
- Approfondire la conoscenza delle buone pratiche relative all'osservazione e al feedback dei partecipanti ai corsi;
- Identificare le strategie necessarie per crescere ulteriormente come formatori.

Partnership

Forum para la Educación y el Desarrollo (Spain)



Colegio Bilingüe Adharaz (Spain)



I&F Education and Development (Ireland)



De la Salle College (Ireland)

Istituto Comprensivo Statale "Sperone-Pertini" (Italy)



Prism Impresa Sociale (Italy)



Stowarzyszenie SEDA (Poland)



Zespół Szkół i Placówek Specjalnych (Poland)



Zespół Szkół i Placówek
Specjalnych w Krakowie

Finalità del manuale

Scopo del presente manuale è aiutare gli insegnanti a sviluppare competenze e capacità per aiutare gli alunni e i genitori nel processo di acquisizione dei valori europei fondamentali. L'obiettivo è quello di far sviluppare il pensiero critico degli studenti sia durante che alla fine della performance teatrale.

Il pensiero critico è importante per il futuro degli studenti in quanto esso è la capacità di analizzare e valutare la coerenza del ragionamento, specialmente nel caso di tutte quelle affermazioni che la società accetta come vere nel contesto della vita quotidiana, come le fake news, oggi particolarmente rilevanti a causa della loro rapida proliferazione e viralizzazione. Citando le parole del filosofo Francis Bacon, "Il pensiero critico è avere il desiderio di cercare, la pazienza di dubitare, la passione di meditare, la lentezza di affermare, la prontezza di considerare, la cura di mettere in ordine e l'odio di ogni sorta di imposizione". Il pensiero critico ci aiuta a discernere tra argomenti mediocri e brillanti, a distinguere informazioni preziose da quelle sacrificabili, ad abbattere i pregiudizi, a giungere a delle conclusioni fondate, a generare alternative, a migliorare la comunicazione e, in breve, a essere padroni del proprio pensiero e agire di conseguenza.

Sebbene sia un'attività cognitiva strettamente correlata alla ragione, lo scopo del pensiero critico è orientato all'azione ed è applicabile a qualsiasi aspetto della nostra vita quotidiana, incluso il *problem solving* o il processo decisionale, e quindi la sua sfera di influenza varia dal contesto individuale a quello lavorativo. In questo manuale l'insegnante troverà strumenti basati su tecniche teatrali che possono essere messe in pratica con i propri studenti per raggiungere gli obiettivi presenti nel progetto. I quattro gruppi di valori ed i loro sotto-valori saranno elaborati attraverso specifiche attività pratiche. La struttura di queste attività sarà la seguente:

- ◆ Titolo dell'attività
- ◆ Sotto-valore assegnato
- ◆ Breve riassunto della storia/attività
- ◆ Obiettivo
- ◆ Gruppo di riferimento
- ◆ Numero di partecipanti
- ◆ Durata
- ◆ Materiali
- ◆ Strumenti digitali
- ◆ Processo

Cos'è un valore e qual è la sua importanza

Cos'è un valore

I valori umani sono un insieme di principi universali. Ci guidano nel saperci comportare per poter vivere armoniosamente nella comunità e per crescere insieme. Questi valori non sono determinati dalla cultura, dalla regione, dal tempo o da qualsiasi altro fattore di condizionamento. Sono innati nell'essere umano, duraturi nel tempo e trasferibili a qualsiasi luogo del mondo. I valori umani comprendono tutte quelle azioni che sono considerate corrette, e sono quindi anche legati ai valori morali, che sono quelli che regolano la condotta degli individui. Quando i valori umani vengono messi in pratica, generano buone azioni che hanno un impatto positivo sulla società, possono essere trascesi nel tempo e incoraggiare gli individui a dare maggiore rilevanza a ciò che è veramente importante. I valori umani sono fondamentali in quanto contribuiscono al miglioramento della società e portano dignità all'individuo. Purtroppo però, attualmente si assiste ad una crisi ed una perdita di valori umani a causa dell'egoismo, della crudeltà, dell'odio e della violenza con cui vengono intraprese le relazioni sociali.

Perché i valori sono importanti

I valori umani sono i pilastri dell'umanità. Ecco perché è così importante educare i bambini alla loro conoscenza. Li aiuta a diventare persone non solo migliori, ma anche in grado di relazionarsi con gli altri e di comportarsi correttamente in ogni momento. Un'educazione improntata sui valori umani darà loro sicurezza, fiducia, forza e sapranno cosa fare e cosa aspettarsi dagli altri. Cresceranno senza grandi conflitti e diventeranno adulti in grado di rendere questo pianeta un luogo piacevole in cui vivere.

L'umanità ha bisogno di persone che non solo si preoccupano di se stesse, ma che vogliano anche fare la propria parte per la società. L'importanza di avere valori e di applicarli nella vita quotidiana è fondamentale per ognuno: perché essi sono parte di noi, indicano ciò che è giusto o sbagliato. E, quindi, condizionano il rapporto che abbiamo con coloro che ci circondano. Sono una fonte di soddisfazione e realizzazione e ci forniscono una linea guida per la formulazione di obiettivi e scopi personali o collettivi. Riflettono i nostri interessi, sentimenti e convinzioni.

L'importanza di avere dei valori è tale che quando siamo coerenti con essi, ci sentiamo potenti, fiduciosi, forti e motivati. Essere coerenti con i nostri valori ci dà l'energia di cui abbiamo bisogno per visualizzare il nostro obiettivo e perseguirlo. Ogni individuo, comunque, a seconda delle proprie esperienze, costruisce il proprio senso dei valori. Anche se tutti riceviamo un insegnamento che accettiamo come vero, l'interpretazione che ne facciamo ed il significato che gli viene attribuito nella nostra vita è differente per ognuno di noi.

VALORI

Uguaglianza

È la parità di trattamento degli individui da parte di un'agenzia, stato, società, associazione, gruppo o individuo senza riguardo a razza, sesso, classe o altre possibili differenze. In pratica, è l'assenza di discriminazione di qualsiasi tipo.

Diritti umani

Questi sono i diritti di cui fondamentalmente godiamo in quanto esistiamo come esseri umani; non sono garantiti da alcuno Stato. Tali diritti universali riguardano tutti noi, indipendentemente dalla nazionalità, dal genere, dall'origine etnica, dal colore, dalla religione, dalla lingua o da qualsiasi altro status.

Dignità umana

È quella condizione per cui un individuo sente rispetto ed autostima di sé ed allo stesso tempo viene rispettato ed apprezzato. Implica la necessità che tutti gli esseri umani siano trattati su un piano di parità e possano godere dei diritti fondamentali che ne derivano.

Democrazia

È un tipo di organizzazione statale in cui le decisioni collettive sono prese dai cittadini, attraverso meccanismi di partecipazione diretta o indiretta che conferiscono legittimità ai loro rappresentanti.

IL TEATRO DEI VALORI

Il Teatro nell'Educazione consente agli studenti di esplorare scenari sociali impegnativi ed emozioni in un ambiente sicuro e solidale. Le performance possono aiutare a sviluppare empatia per le esperienze degli altri e a fare al tempo stesso esperienza di prospettive diverse.

L'espressione drammaturgica coinvolge l'insieme delle persone e stabilisce relazioni interpersonali attive, favorevoli agli incontri ed alla comunicazione. È un'occasione privilegiata per il lavoro cooperativo e la promozione di atteggiamenti morali fondamentali come il rispetto, il dialogo e la partecipazione responsabile. Lavorare in gruppo e, soprattutto, in squadra, favorisce la socialità e li rende consapevoli della propria posizione tra i loro coetanei: possono stabilirla o modificarla avviando cambiamenti comportamentali anche facilitati dal gioco. Fin da piccoli, realizzando un progetto comune, capiscono l'importanza di ogni compito e l'utilità di rispettare le regole. Conquistano il proprio spazio senza invadere gli altri, imparano a cooperare, sviluppano una consapevolezza collettiva.

Il passaggio volontario dal "mio" al "nostro" è sicuramente uno degli aspetti più umani, duraturi ed educativi dell'attività teatrale. L'assunzione di altri ruoli ha un'importanza fondamentale nella crescita del giudizio morale. Mettersi in un ruolo diverso dal proprio permette di prendere in considerazione o valutare le esigenze degli altri rispetto alle proprie ed offre un'opportunità arricchente per il **confronto di differenti punti di vista**.

L'aspetto morale delle pratiche teatrali può anche ritrovarsi nella possibilità che esso offre di sentire, pensare ed essere in modi infinitamente più vari di quelli che comunemente ci vengono assegnati. Ci aiuta a conoscerci meglio, ad essere più permeabili e, forse, più predisposti alla **solidarietà**.

ELEMENTI CHIAVE PER L'IMPLEMENTAZIONE

Come utilizzare il manuale

In questo manuale gli insegnanti troveranno esempi di attività teatrali basate sui valori dell'Unione Europea, accuratamente studiate e selezionate per le giovani generazioni, nonché esercizi preparatori che cercano di integrare modelli di insegnamento teatrale nel quadro scolastico.

La dimensione europea di questo manuale, grazie alla raccolta di buone pratiche dei quattro Paesi coinvolti (Polonia, Spagna, Italia e Irlanda) fornisce approcci teatrali che coinvolgeranno e motiveranno una vasta gamma di studenti della scuola secondaria: attività e valori che, semplicemente, vale la pena vivere in un ambiente di scuola secondaria.

Ciascuna delle attività selezionate è progettata per fornire agli insegnanti ed ai responsabili dei workshop che faciliteranno il lavoro teatrale, una guida passo-passo molto dettagliata. Tuttavia, vorremmo sottolineare che i compiti e le istruzioni non vogliono essere prescrittivi: speriamo che insegnanti e facilitatori facciano proprie le attività proposte, adattando il lavoro alle esigenze ed agli stili di apprendimento dei loro studenti – anche interpretando la guida in senso più ampio.

Allo stesso modo, le unità sono progettate per arricchire, piuttosto che sostituire qualsiasi curriculum esistente.

Costruire un rapporto con i partecipanti

Costruire un rapporto con gli studenti presuppone una predisposizione all'empatia. Poiché tutti abbiamo affrontato nuovi percorsi nella nostra vita (arti accademiche, performative, lingua, formazione tecnica ecc.), possiamo comprendere la frustrazione che gli studenti spesso sentono nell'imparare un nuovo argomento o nell'approcciarsi ad una nuova avventura. Cercate dunque di non dimenticare quanto si stiano mettendo alla prova. L'incoraggiamento e l'apprezzamento sono molto importanti. Potete fare domande personali, chiedere il loro punto di vista, creare un ambiente amichevole in cui possano condividere i loro gusti e le loro preferenze che potranno essere incluse tra gli argomenti delle lezioni. Ricordate anche che la giusta dose di divertimento ed energia positiva sono sicuramente necessari. Dimostrandole in primis gli insegnanti, contribuirà a trasferirle agli studenti che si sentiranno così più a loro agio durante le attività.

L'analisi dei bisogni dei propri studenti ed il costante confronto con loro sono anch'essi elementi chiave per costruire un rapporto sano e migliorare il loro apprendimento. Naturalmente, la quantità di informazioni che possono essere raccolte può dipendere dall'età e dal livello dello studente.

Per ricapitolare, gli elementi chiave per un facilitatore/educatore sono:

- ◆ Mostrare la propria personalità;
- ◆ Conoscere gli studenti;
- ◆ Sorridere;
- ◆ Essere amichevoli;
- ◆ Personalizzare le lezioni/attività/workshops;
- ◆ Incoraggiare e lodare gli studenti;
- ◆ Chiacchierare con gli studenti prima e dopo le lezioni;
- ◆ Incoraggiare gli studenti a conoscersi tra di loro;
- ◆ Incoraggiare gli studenti a condividere le loro idee;
- ◆ Facilitare le conversazioni sul significato delle attività.

Una parola sulla neurodidattica

Per l'apprendimento, due elementi sono essenziali: il cervello (più precisamente, la corteccia cerebrale) ed i neuroni. Dal punto di vista neurobiologico, l'apprendimento comporta la creazione di reti neurali nella corteccia cerebrale attraverso i ponti di connessione tra neuroni (cfr. Moravcovà & Mad'arovà 2016:636).

La neurodidattica, branca della neuro-educazione che si occupa di applicare nuove conoscenze sul funzionamento del cervello e della cognizione nel processo di insegnamento-apprendimento, concorda sul fatto che ogni studente impara in un modo diverso e che l'istruzione può essere veramente di successo se l'apprendimento viene accompagnato da un approccio "brain-friendly", quale primo criterio.

Molti fattori (innati o acquisiti) contribuiscono al processo di apprendimento:

- **Fattori affettivi**, definiti dalle emozioni verso l'insegnante, l'argomento, la motivazione, la personalità.
- **Fattori sociali**, esperienze che gli studenti hanno fatto nel loro ambiente socioculturale.
- **Fattori cognitivi**, ad esempio stili di apprendimento e tradizioni di apprendimento.

Quando parliamo di un metodo di apprendimento efficace e sostenibile, l'utilizzo della conoscenza in una varietà di contesti diversi è più rilevante del semplice concetto di "acquisizione della conoscenza". Il tasso di apprendimento può variare in base ai fattori che lo studente sperimenta nel momento specifico.

Come risultato delle esperienze, il cervello cambia le proprie proprietà. Tra i fattori che promuovono l'apprendimento vi è la **novità**, quale mezzo per un approccio didattico vario e che renda gli studenti maggiormente partecipi.

Per poter introdurre l'elemento di novità nelle tue lezioni/attività, devi:

- Favorire umorismo e risate; in generale, ridere dà al corpo maggiore ossigeno. Quando ridiamo, entra più ossigeno nel flusso sanguigno, fornendo maggior "carburante" al nostro cervello. Inoltre, la risata innesca il rilascio di endorfine nel sangue. Il corpo, infatti, produce naturalmente endorfine per alleviare il dolore e farci sentire bene, sia fisicamente che mentalmente. Anche i lobi frontali del cervello vengono stimolati dalle endorfine, migliorando l'attenzione ed il grado di concentrazione. Il fatto che la risata regoli le funzioni del corpo è quindi un vantaggio.

Secondo la ricerca scientifica, l'umorismo abbassa lo stress, modula il dolore, abbassa la pressione sanguigna, allevia la tensione muscolare e rafforza le difese immunitarie. Tutti questi risultati sono certamente desiderabili e hanno effetti psicologici, sociologici ed educativi positivi. Dal momento che il cervello umano è progettato per trarre beneficio da una risata, è sempre una buona idea iniziare le attività in modo divertente (uno scherzo, un gioco di parole o una storia). Un altro effetto benefico dell'umorismo è che questo contribuisce a creare un clima positivo; dopo tutto, gli studenti trascorrono gran parte della loro quotidianità insieme al gruppo classe e dobbiamo quindi favorire la creazione di un ambiente di convivenza sano tra classi di studenti sempre più diverse. Le persone creano legami quando ridono insieme, sviluppando un senso di comunità. Tutti questi fattori contribuiscono a creare un ambiente favorevole all'apprendimento. Inoltre, ridere rinforza la memoria, aiutando gli studenti a ricordare nel futuro ciò che imparano (cfr. Saraa-Zawyah et al.: 2013).

- ♦ Favorire il movimento; esso è importante quando si tratta del nostro corpo e del processo di apprendimento. Stare seduti più di 20 minuti in modo prolungato fa sì che il sangue si accumuli verso il basso, nei nostri piedi. Quando ci alziamo e ci muoviamo, facciamo circolare di nuovo quel sangue, portando in un minuto circa il 15% in più di sangue al nostro cervello. In realtà dunque, stare in piedi piuttosto che seduti ci aiuta a pensare più lucidamente. In generale, soprattutto nelle scuole secondarie, gli studenti trascorrono troppo tempo seduti in classe. Trovate quindi delle strategie per far muovere gli studenti, in particolare quando praticano verbalmente ciò che hanno imparato.

Durante un workshop/laboratorio o una lezione, gli studenti devono potersi sentire fisicamente ed emotivamente sicuri per potersi concentrare sulle attività e sui loro benefici. Gli insegnanti, dunque, devono creare un clima positivo che incoraggi gli studenti ad assumere rischi appropriati ed in modo sicuro. Dal momento che l'amigdala del sistema limbico del nostro cervello viene particolarmente coinvolta nell'elaborazione dell'apprendimento emotivo e della memoria, quando gli studenti percepiscono un ambiente positivo, vengono rilasciate le endorfine nel cervello, producendo una sensazione di euforia che stimola anche i lobi frontali, facendo sì che l'esperienza di apprendimento diventi piacevole e di successo. Al contrario, se gli studenti sono sottoposti a stress e percepiscono un ambiente di apprendimento negativo, viene rilasciato il cortisolo, attivando comportamenti di difesa come l'assentarsi, il discutere, il sentirsi inibiti o impauriti.

Per garantire un clima di classe positivo è necessario dunque:

1. Promuovere relazioni positive tra gli studenti in modo che siano gentili tra loro, si ascoltino e rispettino punti di vista diversi.
2. Coltivare un rapporto positivo con tutti i propri studenti, in modo che percepiscano la cura non solo verso il loro successo accademico, ma anche verso loro stessi come individui.
3. Sviluppare e rafforzare regole di classe semplici, chiare e che creino un ambiente di apprendimento fisicamente ed emotivamente sicuro.



EuropePlus



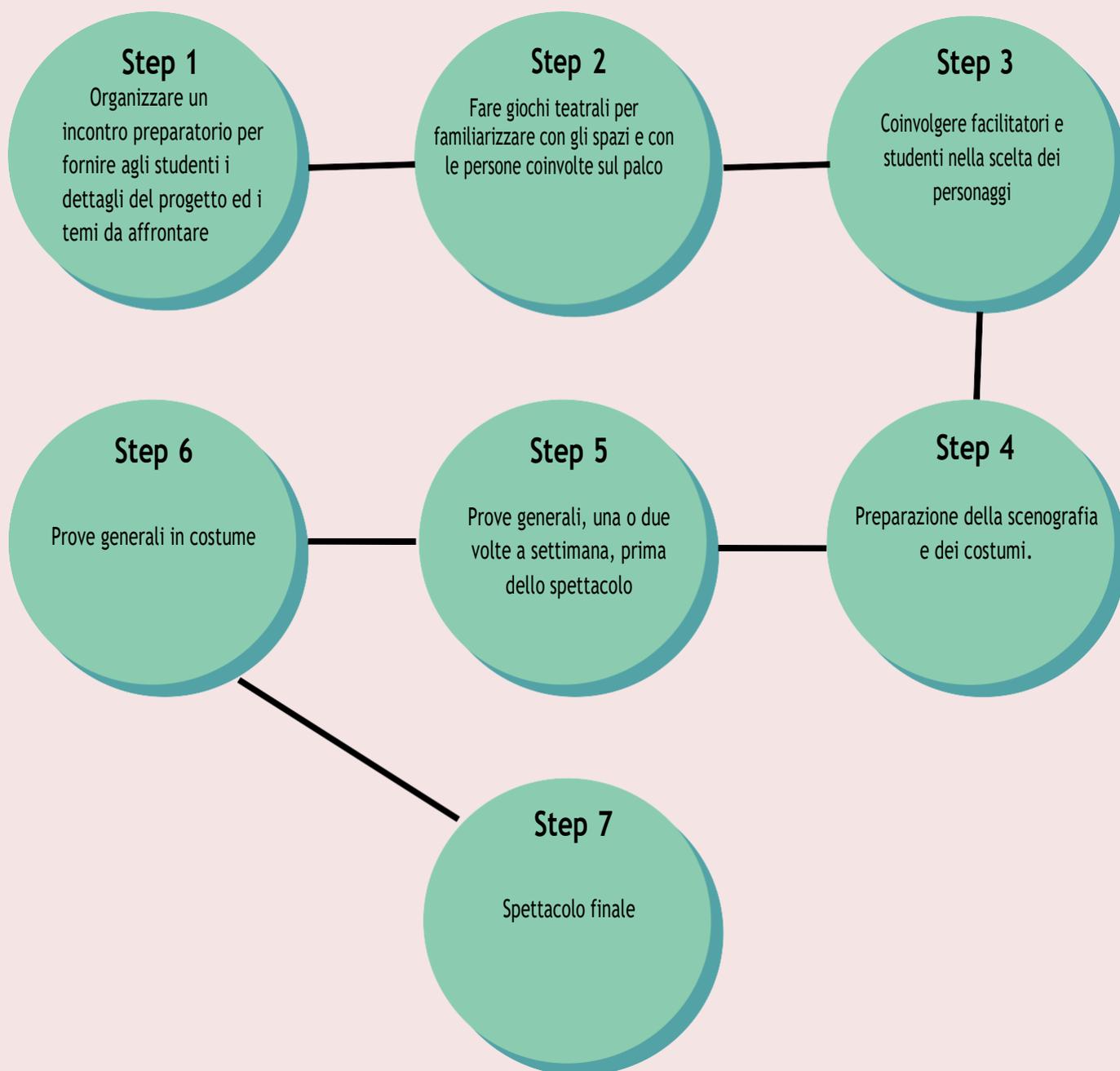
Co-funded by
the European Union

UGUAGLIANZA

Attività 1: Indovina chi?

Breve riassunto dell'attività	Dietro un enorme lenzuolo bianco, le ombre degli studenti (che non riveleranno la loro identità), faranno delle azioni con degli oggetti. Il pubblico indovinerà chi sono e cosa stanno facendo. Le risposte mostreranno quanto spesso ci facciamo influenzare da pregiudizi.
Obiettivo	Far riflettere gli studenti sulla diversità di genere e prevenire pregiudizi inconsci che fanno parte della vita di tutti i giorni.
Gruppo di riferimento	Ragazzi tra i 10 e i 12 anni
Numero di partecipanti	10
Durata	15 minuti
Materiali	Un lenzuolo (le dimensioni variano a seconda della larghezza del palco), 3 faretti, 8 segni di genere (uomo/donna – uno per ciascuna azione che verrà fatta sul palco), nastro biadesivo per appendere i segni sul lenzuolo, microfono, pc, bambola, uniforme militare, cappello da chef, pallone da calcio, padelle, set di pennarelli per il trucco, ombretti, scaldamuscoli o qualsiasi altro strumento/oggetto che possa essere rappresentativo di un genere specifico.

Procedimento



ATTIVITÀ

Fase 1: Gli insegnanti/facilitatori fanno una breve presentazione dell'attività, informando gli studenti sull'argomento e l'implementazione del progetto. Prima di iniziare con le attività specifiche, il facilitatore chiede ad ogni studente di presentarsi in modo dinamico, mettendosi di fronte agli altri compagni di classe, dicendo il proprio nome e facendo un gesto che, in qualche modo, lo rappresenti (un passo di danza per un ballerino, una schiacciata per un giocatore di pallavolo, un movimento che ricordi un hobby ecc.)

Fase 2: Giochi. Vi sono tre giochi diversi da poter fare:

Gioco delle passeggiate (15 minuti): Gli studenti iniziano a camminare sul palco/nella stanza, cercando di riempire tutti gli spazi. Mentre camminano, seguono le istruzioni del facilitatore, che può chiedere, di tanto in tanto, di camminare immaginando che un filo "tiri" diverse parti del corpo: il naso, il petto, la spalla, una mano ecc. Il facilitatore può anche fornire esempi di persone rappresentative (un ballerino, atleta, un anziano ecc.) affinché gli alunni ne imitino i movimenti. Lo scopo è quello di familiarizzare con il proprio corpo e con i limiti imposti dal palcoscenico e dalle istruzioni del facilitatore.

Gioco della musica (15 minuti): gli studenti si riuniscono e il facilitatore dice loro di camminare, occupando, ancora una volta, l'intero spazio del palco. La musica inizierà e gli studenti dovranno camminare secondo il ritmo musicale finché non si fermerà. A quel punto, tutti dovranno rimanere "congelati" fino a quando la musica ricomincia, alternando ritmi veloci e lenti a seconda della melodia. Lo scopo del gioco è quello di familiarizzare con il proprio corpo e con lo spazio fisico degli altri, con i limiti imposti dal palco e dalla musica.

Gioco dei Movimenti e delle Espressioni (30 minuti): gli studenti sono seduti di fronte al palco e fanno da pubblico. Uno alla volta, estrarranno dei biglietti da un contenitore, precedentemente preparato dal facilitatore. I biglietti indicano movimenti da eseguire e/o espressioni da replicare (sbirciare, guardare con stupore, ridere, arrabbiarsi...). Lo studente che prende il biglietto dovrà imitare quanto indicato e il pubblico dovrà indovinare il significato delle espressioni. Lo scopo del gioco è quello di acquisire fiducia in se stessi e superare la timidezza.

Fase 3: Gli studenti, a seconda delle proprie emozioni ed inclinazioni, stabiliranno quali ruoli rappresentare ed inizieranno ad identificare le azioni che eseguiranno. Il facilitatore può fornire esempi, ma deve dare ai partecipanti la possibilità di discutere e scegliere da soli. Lo scopo è quello di migliorare l'autonomia degli studenti e dare loro la possibilità di prendere decisioni ed essere creativi.



Fase 4: Gli studenti saranno coinvolti nella creazione della scenografia. Stabiliranno, insieme ai facilitatori, come fissare il telo al soffitto; potranno scegliere dove posizionare gli oggetti di scena e quali gesti fare dietro al telo. Lo scopo della condivisione di questa fase è quello di dare agli studenti l'opportunità di esprimere la loro creatività.

Fase 5: I facilitatori programmano gli incontri, della durata di circa tre ore, per provare prima dello spettacolo finale. Ogni prova inizierà con uno o più giochi. Al termine di questa prima fase, gli studenti, dopo aver preso gli oggetti utili per la performance individuale, prenderanno posto sul palco, dietro il sipario. I personaggi non possono essere cambiati e nessuno dovrà scambiare i propri oggetti con qualcun altro. Gli studenti rimarranno fermi finché il presentatore non farà il suo ingresso e inizierà a presentare la performance. Dopo aver salutato il pubblico (gli studenti non direttamente coinvolti nella performance), l'insegnante/facilitatore inizierà a descrivere, uno per uno, i movimenti delle ombre, senza dare alcuna indicazione di genere (ad esempio "ama dondolare il bambino e durante il giorno pensa molto a lui", "correre sul campo verde e segnare un gol è molto importante" e così via). A questo punto il presentatore chiederà al pubblico "chi" ha eseguito l'azione che ha appena descritto e che gli attori hanno mimato dietro al telo. L'assistente del presentatore sale sul palco e mostra un segno (uomo/donna) alla volta e, a seconda delle risposte del pubblico, lo posiziona nell'ombra corrispondente con il nastro biadesivo. Sarà importante che i segni vengano posizionati in modo da non essere coperti dagli attori quando escono da dietro il telo rivelando il proprio genere. Queste attività saranno utili per accompagnare gradualmente gli studenti alla performance finale e contribuiranno anche alle riflessioni finali.

Fase 6: Il giorno prima dello spettacolo, gli studenti metteranno in scena ciò che hanno imparato durante le prove. L'obiettivo è quello di ridurre l'ansia e la paura prima della performance.

Fase 7: Gli studenti si esibiranno mettendo in pratica ciò che hanno imparato durante le attività e le prove.

STRUTTURA DELLO SPETTACOLO

Personaggi

Azioni	Genere
Cullare un bambino	Uomo
Lavorare al computer	Donna
Marciare e salutare	Donna
Ballare	Uomo
Giocare a calcio	Donna
Cucinare	Uomo
Parlare al microfono	Donna
Truccare una sposa	Uomo

Spiegazione dello spettacolo

Dietro un enorme telo bianco, gli studenti vengono retroilluminati da farette così da proiettarne le ombre sul telo. Per rendere le differenze fisiche visibili il meno possibile, gli studenti saranno collocati a distanze irregolari dalle luci. La posizione dovrà permettere di proiettare ombre uguali fra loro. Ogni "ombra" avrà degli oggetti ed eseguirà delle azioni, ad esempio:

1. Cullare un bambino
2. Lavorare al PC
3. Marciare e salutare
4. Ballare
5. Giocare a calcio
6. Cucinare
7. Parlare al microfono
8. Truccare una sposa

Mentre l'ombra si esibisce, il presentatore (uno studente o il facilitatore) interviene, descrivendo brevemente la scena e rivolgendosi al pubblico chiede di identificare il genere di coloro che eseguono l'azione descritta. Quando il pubblico risponde, il presentatore o un allievo di supporto metterà i segni (uomo/donna; ragazzo/ragazza) con la risposta sul telo in corrispondenza delle ombre. Alla fine della performance, le ombre riveleranno la loro identità e si scoprirà che le risposte date dal pubblico rivelano, nella maggior parte dei casi, che sono state influenzate da preconcetti della società. Ogni ombra, ora diventata reale, rifletterà ad alta voce sul ruolo svolto.

Nello specifico:

1. **Cullare un bambino;** UOMO (è un lavoratore e dirà da quanto tempo sta aspettando la fine del turno per andare a casa e coccolare il suo bambino)
2. **Lavorare al PC;** DONNA (dirà che ha studiato duramente per realizzare i suoi obiettivi ed alla fine diventerà manager di una società)
3. **Marcciare e fare il saluto militare;** DONNA (ha sempre sognato di indossare una divisa per combattere in difesa dei diritti del proprio paese)
4. **Ballare;** UOMO (da giovane, ballare era l'unica cosa che lo faceva sentire libero)
5. **Giocare a calcio;** DONNA (l'adrenalina che sente in campo quando segna è qualcosa che la fa sentire viva)
6. **Cucinare;** UOMO (sperimentare e creare nuovi piatti è l'espressione della sua arte e di se stesso)
7. **Parlare con un microfono;** DONNA (vuole perseguire il suo obiettivo e fare la storia)
8. **Truccare una sposa;** UOMO (colori e sfumature lo fanno sentire un pittore davanti a una tela)

Miglior periodo per questa attività

Marzo-Aprile

Conclusione

Questa attività promuove il benessere individuale e di gruppo, facilita il dialogo tra coetanei e costruisce ponti per sviluppare il significato di comunità e riflettere sul privilegio sociale che spesso diamo per scontato. Influenza le opinioni spingendole verso una maggiore uguaglianza e libertà dalla discriminazione, offre un'opportunità per la crescita personale, la valorizzazione del proprio stile espressivo in diverse occasioni, la consapevolezza del proprio stile di comunicazione nel linguaggio non verbale, l'ascolto e l'empatia, aiuta a gestire le emozioni e mantenere l'efficacia comunicativa.

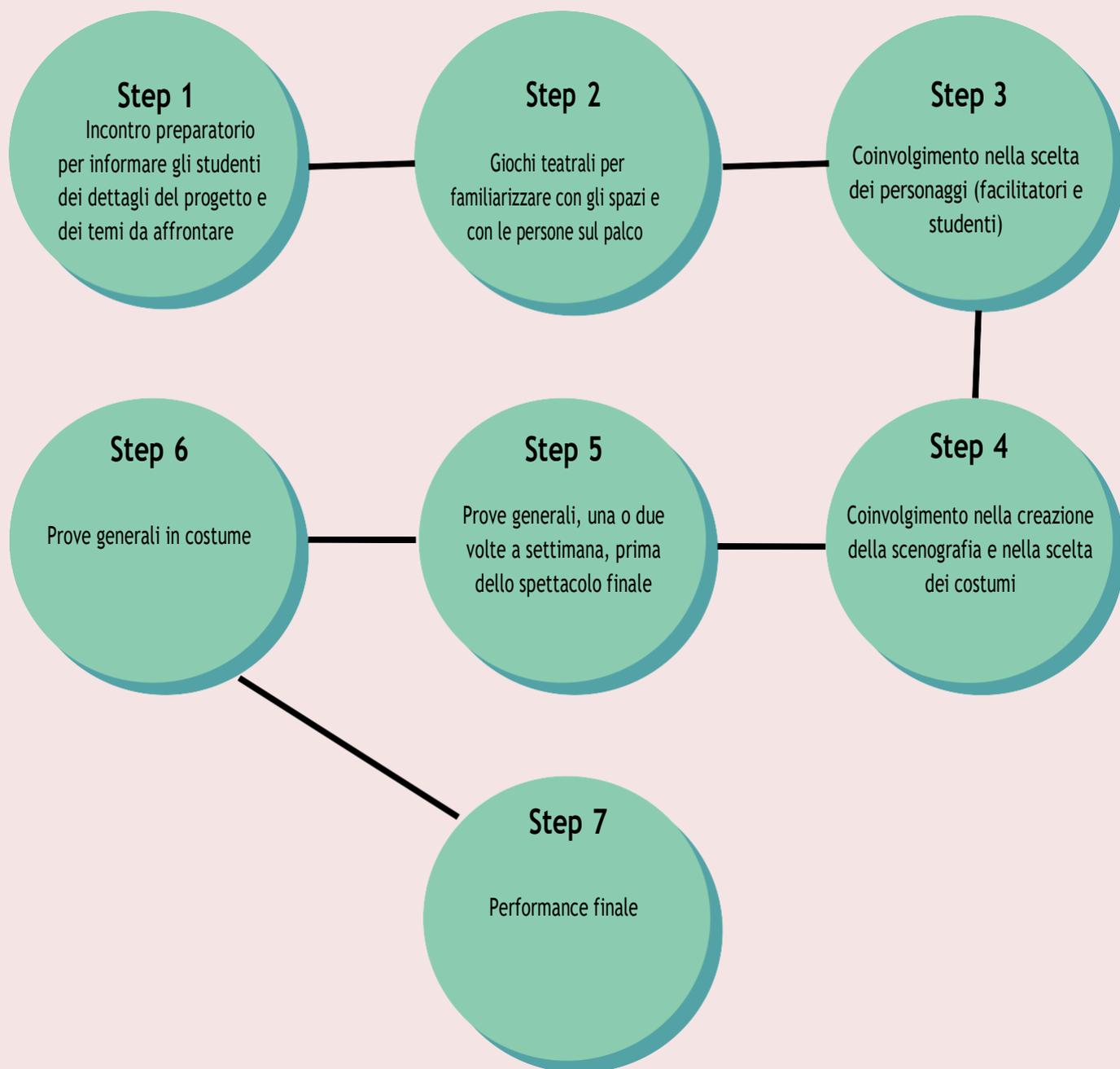
Attività da fare dopo la performance

- Cercare in un giornale un articolo in cui il protagonista è una donna ed analizzate il linguaggio/le parole utilizzate. Fare lo stesso con un articolo in cui il protagonista è, stavolta, un uomo. Confrontarli e discuterne.
- Cercare proverbi e detti che celano dei pregiudizi.
- In classe, fare dei semplici esercizi per sviluppare capacità di pensiero critico. Un esempio è il **Cerchio dei Punti di Vista**, che invita gli studenti ad esprimere opinioni diverse un argomento. Ad esempio, scegliere e stampare un'immagine di un uomo che stira e chiedere agli studenti di immaginare di essere quell'uomo, sua sorella o un suo amico. Secondo la persona che vogliono essere, chiedere loro di spiegare nel dettaglio come si sentono guardando l'immagine. Discuterne in gruppo.

Attività 2: Nouvelle Cuisine

Breve riassunto dell'attività	L'attività descrive una famiglia in cui i ruoli e le abitudini sono tradizionali e tramandate nel tempo. Un ragazzo e una ragazza, attraverso le notizie o anche solo osservando, sono interessati a plasmare il loro futuro senza seguire modelli imposti dalla società.
Obiettivo	Riflettere sulla parità di genere e le pari opportunità dall'infanzia alla maturità
Gruppo di riferimento	Ragazzi tra i 10 e i 12 anni
Numero di partecipanti	15-20
Durata	15 minuti
Materiali	Lavagna interattiva, tavolo, sedie, posate, giocattoli, ferro e asse da stiro, poltrona, computer, tablet, giornale, pianeti, torta, 2 comodini.
Supporto di strumenti digitali	Computer, lavagna interattiva

Procedimento



ATTIVITÀ

Fase 1: Gli insegnanti/facilitatori fanno una breve presentazione dell'attività, informando gli studenti sull'argomento e l'implementazione del progetto. Prima di iniziare con le attività specifiche, il facilitatore chiede ad ogni studente di presentarsi in modo dinamico, mettendosi di fronte agli altri compagni di classe, dicendo il proprio nome e facendo un gesto che, in qualche modo, lo rappresenti (un passo di danza per un ballerino, una schiacciata per un giocatore di pallavolo, un movimento che ricordi un hobby ecc.

Fase 2: Vi sono 5 giochi differenti da poter fare:

- **Gioco delle passeggiate (10 minuti):** Gli studenti iniziano a camminare sul palco/nella stanza, cercando di riempire tutti gli spazi. Mentre camminano, seguono le istruzioni del facilitatore, che può chiedere, di tanto in tanto, di camminare immaginando che un filo "tiri" diverse parti del corpo: il naso, il petto, la spalla, una mano ecc. Il facilitatore può anche fornire esempi di persone rappresentative (un ballerino, atleta, un anziano ecc.) affinché gli alunni ne imitino i movimenti. Lo scopo è quello di familiarizzare con il proprio corpo e con i limiti imposti dal palcoscenico e dalle istruzioni del facilitatore.
- **Gioco della musica (10 minuti):** Gli studenti si riuniscono e il facilitatore dice loro di camminare, occupando, ancora una volta, l'intero spazio del palco. La musica inizierà e gli studenti dovranno camminare secondo il ritmo musicale finché non si fermerà. A quel punto, tutti dovranno rimanere "congelati" fino a quando la musica ricomincia, alternando ritmi veloci e lenti a seconda della melodia. Lo scopo del gioco è quello di familiarizzare con il proprio corpo e con lo spazio fisico degli altri, con i limiti imposti dal palco e dalla musica.
- **Gioco dei Movimenti e delle Espressioni (20 minuti):** Gli studenti sono seduti di fronte al palco e fanno da pubblico. Uno alla volta, estrarranno dei biglietti da un contenitore, precedentemente preparato dal facilitatore. I biglietti indicano movimenti da eseguire e/o espressioni da replicare (sbirciare, guardare con stupore, ridere, arrabbiarsi...). Lo studente che prende il biglietto dovrà imitare quanto indicato e il pubblico dovrà indovinare il significato delle espressioni. Lo scopo del gioco è quello di acquisire fiducia in se stessi e superare la timidezza.
- **Gioco dello specchio (10 minuti):** Gli studenti vengono divisi in coppie. Uno studente avrà il ruolo di "specchio", l'altro sarà colui che vi si specchierà. Seduti a terra, con un lento e rilassante sottofondo musicale, gli studenti dovranno guardarsi negli occhi e lo "specchio" dovrà replicare i movimenti esatti del compagno di fronte a sé. I movimenti dovranno essere lenti. Anche le espressioni facciali saranno importanti. Il gioco mira a focalizzarsi sull'importanza della fiducia che passa attraverso lo sguardo intenso come "specchio dell'anima" e mezzo di comunicazione profonda.
- **Gioco dello scultore (10 minuti):** Gli studenti vengono divisi in coppie; ogni coppia prende posto in uno spazio del palcoscenico/della stanza. Uno sarà lo "scultore" e l'altro la "statua". Tutti gli "scultori" possono modellare la propria "statua" mettendo i compagni in qualsiasi posizione. Alla fine, gli scultori daranno al loro lavoro un titolo. Una volta terminato, tutti gli scultori, uno alla volta, svelano il titolo che descrive la loro opera d'arte, che deve rimanere immobile sul palco. Gli studenti poi invertono le parti ed il gioco viene ripetuto.

Fase 3: Gli studenti, a seconda delle proprie emozioni ed inclinazioni, stabiliranno quali ruoli rappresentare ed inizieranno ad identificare le azioni che eseguiranno. Il facilitatore può fornire esempi, ma deve dare ai partecipanti la possibilità di discutere e scegliere da soli. Lo scopo è quello di migliorare l'autonomia degli studenti e dare loro la possibilità di prendere decisioni ed essere creativi.



Fase 4: gli studenti saranno coinvolti nella creazione della scenografia. I materiali saranno raccolti da scuola o verrà chiesto a studenti/insegnanti di portare alcuni oggetti da casa. Gli studenti avranno la possibilità di scegliere dove posizionare gli oggetti di scena, se aggiungerne o eliminarne alcuni. Dopo aver praticato qualcuno dei giochi per acquisire familiarità con il palco, capiranno meglio come muoversi, come posizionarsi e quanto tempo sarà necessario per la performance. Riceveranno supporto e suggerimenti dal facilitatore/insegnante e dagli studenti non direttamente coinvolti nella performance.

Fase 5: I facilitatori programmano gli incontri, della durata di tre ore, per provare prima dello spettacolo finale. Queste attività saranno utili per accompagnare gradualmente gli studenti alla performance finale. Contribuiranno anche alle "riflessioni finali".

Fase 6: Il giorno prima dello spettacolo, gli studenti metteranno in scena ciò che hanno imparato durante le prove. L'obiettivo è quello di ridurre l'ansia e la paura prima della performance.

Fase 7: Gli studenti si esibiranno mettendo in pratica ciò che hanno imparato durante le attività e le prove.

STRUTTURA DELLO SPETTACOLO

Personaggi

Un uomo



Una donna



4 ragazze



Un ragazzo



Uno studente



Una studentessa



Spiegazione dello spettacolo

Nel "soggiorno", una bambina gioca seduta sul pavimento con bambole e pentole; allo stesso tempo, dietro di lei, un ragazzo seduto a un tavolo sta giocando con alcune macchinine, un aereo e un microscopio. La madre sta stirando, il padre lavora al computer. La lavagna interattiva è accesa e viene trasmessa la pubblicità della "Nouvelle Cousine". La bambina va dalla madre ed insieme battono le mani al tempo di musica, imitando i gesti pubblicitari. Al momento di un applauso prestabilito (potrebbe essere il terzo o il quinto), un'altra ragazza entra in scena e successivamente se ne uniscono altre due, sorridendo alle altre. Quando inizia il notiziario, le ragazze vanno via senza mostrare alcuna reazione e la madre e la figlia vanno in cucina per preparare la cena. Il padre, fino a quel momento immerso nella sua attività, si siede su una poltrona e si concentra sulle notizie; il ragazzo dirige lo sguardo verso la cucina.

La bambina, dopo aver preso le posate, le porta al tavolo. In quel momento, il notiziario menziona Samantha Cristoforetti e la bambina si ferma a guardare la TV, assorta.

A questo punto entrano in scena alcuni studenti che creeranno una tenda vivente, composta da due gruppi misti. I gruppi si dirigono verso il ragazzo e la ragazza, "accompagnandoli" verso i propri sogni. La tenda si chiude e le luci vengono spente (questo dipenderà dal luogo di svolgimento dello spettacolo, se in teatro o in una stanza).



Quando la tenda si apre o si accende la luce, il padre e la madre sono congelati nella scena precedente, ma la ragazza gioca con i pianeti ed il ragazzo tira fuori una torta.

Fanno uno spuntino insieme e ridono. Sullo sfondo, attraverso la lavagna interattiva, che rappresenta la televisione, uno studente mostrerà le immagini del suo futuro ipotetico: le immagini di un ragazzo adulto che gestisce il suo staff nella cucina di un famoso ristorante e una ragazza che si trova all'interno di una nave spaziale, una foto di un famoso regista, di un cantante e altre immagini. Incoraggiati dalla possibilità di scelta e dalla realizzazione dei loro sogni indipendentemente dal sesso, il pubblico interviene, accostandosi ai due comodini e rovista tra le immagini che rappresentano i "sogni nel cassetto", per scegliere il proprio futuro.

Miglior periodo per l'attività

Marzo - Aprile

Conclusione

Questa attività promuove il benessere individuale e di gruppo, facilita il dialogo, contribuisce allo sviluppo del senso di comunità e fa riflettere sui privilegi e le possibilità di cui, nella società, alcuni godono ed altri no. L'attività in generale offre tre spunti di riflessione:

1. Questione della predestinazione (se sei donna, puoi fare solo determinati lavori, se sei uomo le possibilità sono più ampie)
2. Superare il preconcetto del "non posso farlo"
3. Conoscere le possibilità offerte dalla comunità.

Inoltre, l'attività offre un'opportunità di crescita personale, valorizzazione del proprio stile espressivo in diverse occasioni, consapevolezza del proprio stile comunicativo nel linguaggio non verbale, ascolto ed empatia, gestione delle emozioni e mantenimento dell'efficacia comunicativa.

Attività da fare dopo la performance

- In un rivista, analizzare il ruolo di una donna nella pubblicità;
- Analizzare anche il ruolo di un uomo e confrontarli;
- Leggere storie di donne che nella storia hanno raggiunto il successo politico, economico e sociale in campi solitamente occupati dagli uomini.

Attività 3: “Occhiali”

Breve riassunto dell'attività	Nella loro casa, un ragazzo ed una ragazza frugano in una scatola e rimuovono oggetti vecchi o rotti. Tra questi, c'è un pupazzo con un braccio rotto. Il ragazzo e la ragazza continuano a giocare, coinvolgendo anche il pupazzo rotto.
Obiettivo	Far riflettere le persone sull'inclusione e la diversità, spesso vista come un limite. Qualsiasi oggetto o persona che abbia un "danno" può continuare ad esistere, anche se in altre forme.
Gruppo di riferimento	Ragazzi tra i 10 e i 12 anni
Numero di partecipanti	2-3 (o più partecipanti in due o tre gruppi)
Durata	15 minuti
Materiale	Scatola di cartone, oggetti rotti, una borsa/zaino/bagaglio o giocattoli morbidi, CD rotti, una vecchia scarpa, graffette storte, un vaso di nutella vuoto.
Supporto di strumenti digitali	Computer, lavagna interattiva

ATTIVITÀ

Fase 1: Gli insegnanti/facilitatori fanno una breve presentazione dell'attività, informando gli studenti sull'argomento e l'implementazione del progetto. Prima di iniziare con le attività specifiche, il facilitatore chiede ad ogni studente di presentarsi in modo dinamico, mettendosi di fronte agli altri compagni di classe, dicendo il proprio nome e facendo un gesto che, in qualche modo, lo rappresenti (un passo di danza per un ballerino, una schiacciata per un giocatore di pallavolo, un movimento che ricordi un hobby ecc.)

Fase 2: vi sono 3 giochi differenti da poter fare:

Il "Sole dell'identità" (20 minuti): attività per conoscersi meglio nella quale viene chiesto ai partecipanti di annotare, per ogni raggio del sole (8-10 raggi) dei tratti che considerano importanti per loro (valori, caratteristiche etc.). Dopo averlo riempito, viene chiesto loro di andare in giro per la classe a confrontarsi con gli altri e trovare dei tratti simili ai propri. In quelli che trovano simili, dovranno scrivere il nome della persona con cui li condividono. Dopo la fine del round, vi sarà un'attività di debriefing in cui verrà discusso il tema dell'identità, così come l'esperienza di condivisione di tratti comuni tra partecipanti.

Shock culturale; decentramento attraverso immagini (30 minuti): Il facilitatore mette delle immagini (coperte) in una stanza, relativamente distanti tra loro. Ogni immagine rappresenta una persona o un gruppo di persone di culture diverse, che praticano abitudini diverse solitamente criticate dalla popolazione di massa. Quindi, per iniziare, il facilitatore rivela tutte le immagini nella stanza e chiede ai partecipanti di osservarle e di posizionarsi vicino all'immagine che più li ha colpiti in modo positivo o negativo. Quindi il facilitatore chiede a chi piacerebbe condividere con il resto del gruppo il motivo per cui hanno scelto l'immagine e rispondere alle seguenti domande: "Descrivi oggettivamente l'immagine: cosa vedi?", "Come ti fa sentire l'immagine? Descrivi le tue emozioni", "A quali valori fa riferimento l'immagine?". L'attività viene seguita da un resoconto su come i nostri valori influenzano il livello di shock culturale, quanto sia difficile essere obiettivi ed osservare senza pregiudizi ed accettare le differenze.

Le 5 parole (30 minuti): Il facilitatore chiede ai partecipanti di identificare e scrivere individualmente 5 parole che rappresentino un concetto (es. Tolleranza, Genere, Diversità, Comunità). Dopo 5 minuti, viene chiesto ai partecipanti di mettersi in coppia; in altri 5 minuti, tra le 10 parole a disposizione, le coppie ne selezionano 5 discutendone e motivandone il perché. A questo punto ogni coppia si unisce ad un'altra coppia, formando gruppi da 4. Questi, a loro volta, devono selezionare, sempre in 5 minuti, solamente 5 parole tra quelle a disposizione. Se possibile, ripetere unendo ancora i gruppi formando gruppi da 8. Alla fine, chiedi a tutti di discutere insieme e decidere quali 5 sono le più significative.

Fase 3: Gli studenti, a seconda delle proprie emozioni ed inclinazioni, stabiliranno quali ruoli rappresentare ed inizieranno ad identificare le azioni che eseguiranno. Il facilitatore può fornire esempi, ma deve dare ai partecipanti la possibilità di discutere e scegliere da soli. Lo scopo è quello di migliorare l'autonomia degli studenti e dare loro la possibilità di prendere decisioni ed essere creativi.

Fase 4: Gli studenti saranno coinvolti nell'allestimento della scenografia e nella scelta dei costumi. Avranno la possibilità di scegliere dove posizionare gli oggetti di scena e dove prendere il proprio posto sul palco. Fin dall'inizio familiarizzeranno con gli spazi, gli oggetti e le azioni da eseguire (ad esempio, quanti passi fare sul palco, come camminare, come rivolgersi verso il pubblico, far muovere gli oggetti sul palco in modo che si posizionino correttamente). Lo scopo di questo coinvolgimento è quello di migliorare l'autonomia degli studenti e dare loro la possibilità di esprimere la loro creatività.

Fase 5: I facilitatori programmano gli incontri, della durata di tre ore, per provare prima dello spettacolo finale. Durante le prove verranno svolti tutti o alcuni dei giochi preparatori previsti per questa attività e si preparerà lo spettacolo, mentre gli studenti non direttamente coinvolti nella scena interpreteranno il ruolo di spettatori. Due dei tre studenti protagonisti (un ragazzo e una ragazza) prenderanno il loro posto sul palco accanto ad una scatola in modo che siano ben visibili. La scatola dovrà essere abbastanza grande affinché un terzo studente (che dovrà avere un gesso al braccio) possa sdraiarsi all'interno e muoversi facilmente quando gli altri due studenti lo tratteranno come uno dei tanti oggetti all'interno della scatola. Le prove saranno effettuate più volte finché gli studenti non raggiungeranno una sufficiente padronanza del palco e degli oggetti di scena.

Queste attività sono utili per accompagnare gradualmente gli studenti alla performance finale e contribuiranno anche alle "riflessioni finali".

Fase 6: Il giorno prima dello spettacolo, gli studenti metteranno in scena ciò che hanno imparato durante le prove.

L'obiettivo è quello di ridurre l'ansia e la paura prima della performance.

Fase 7: Gli studenti si esibiranno mettendo in pratica ciò che hanno imparato durante le prove.

STRUTTURA DELLO SPETTACOLO

Personaggi

- Un ragazzo ed una ragazza
- Altri partecipanti, nascosti dietro al pubblico
- Il pubblico

Spiegazione della performance

Sul palco, due ragazzi frugano all'interno di un'enorme scatola, che contiene degli oggetti rotti:

- Un giocattolo morbido rovinato;
- Degli occhiali rotti;
- Una scarpa
- Graffette
- Un barattolo vuoto
- Un CD rotto
- Un bambino con un gesso al braccio

Quando i bambini trovano questi oggetti, li scartano convinti che siano inutili e li allontanano facendoli rotolare sul palco verso il pubblico. L'ultimo "oggetto", il bambino con il braccio rotto, anch'esso viene messo tristemente da parte sul palco. Non avendo più oggetti da tirare fuori, i bambini si stufano e si mettono con le braccia conserte. A poco a poco, dal pubblico, ragazzi e ragazze che fanno parte del progetto si avvicinano al palco, raccogliendo gli oggetti scartati e decidendo insieme di usarli per fare qualcos'altro. Li trasformeranno così utilizzando degli oggetti che hanno già in tasca (caramelle, collanine ecc.)

Gli oggetti nuovi, perfettamente utilizzabili, saranno donati ad altri bambini.

- Il bambino col gesso sul braccio può dettare oralmente qualcosa al computer, ma si consiglia di coinvolgere l'intero gruppo di partecipanti nella riflessione finale.

Miglior periodo per l'attività

Marzo - Aprile

Conclusione

Questa attività promuoverà il benessere individuale e di gruppo, faciliterà il dialogo tra coetanei e contribuirà allo sviluppo del senso di comunità, oltre che a riflettere sui privilegi e le possibilità di cui, nella società, alcuni godono ed altri no. Indirizza le opinioni verso l'uguaglianza e la libertà dalla discriminazione, offre opportunità per la crescita personale, la valorizzazione del proprio stile espressivo in diverse occasioni, la consapevolezza del proprio stile di comunicazione nel linguaggio non verbale, l'ascolto e l'empatia, gestire le emozioni e mantenere l'efficacia comunicativa.

Attività da svolgere dopo la performance

Imparare ed acquisire conoscenza dalle storie di persone con disabilità o dislessia, ad esempio attraverso letture, video o film, guardare i Giochi Paralimpici e comprendere l'esperienza di una disabilità.

CONSIGLI PER GLI INSEGNANTI DURANTE LO SVOLGIMENTO DELLE ATTIVITÀ TEATRALI

Dopo la fase 2, i facilitatori/insegnanti possono dedicare 15 minuti al "tempo di riflessione" per discutere le difficoltà e le emozioni provate durante le attività, ponendo le seguenti domande:

- Com'è stata l'attività per voi?
- Pensate che il gruppo abbia lavorato bene?
- Che tipo di ruoli c'erano nel gruppo? Chi ha assunto il ruolo di leader?
- Cosa si poteva fare diversamente?
- Cosa pensate di avere imparato da questa attività e che potrete usare in futuro?

Giochi: la durata dei giochi può variare a seconda del numero di giochi che si decide di fare, del tempo a disposizione e delle difficoltà incontrate durante l'attività.

DEMOCRAZIA

Attività: Giustizia e Libertà

Per questa attività saranno necessari costumi d'epoca, un microfono per il narratore e tende per il palco. Da notare che tale attività richiederà anche il supporto di strumenti digitali, in particolare ci saranno musica, suoni ed il suddetto microfono. Per quanto riguarda il processo da seguire, si svolgerà come segue:

- Si conoscerà l'antica Grecia e la sua organizzazione socio-politica.
- Si identificheranno le caratteristiche comuni tra la democrazia dell'antica Grecia e quella odierna.
- Si apprenderanno le principali informazioni sul teatro.
- Si imparerà come usare la voce e la comunicazione non verbale.
- Si sceglieranno i personaggi.
- Si metterà in scena lo spettacolo.



Questo spettacolo potrebbe affrontare temi di attualità. Ad esempio, potrebbe venir fuori una riflessione su come sia abbastanza comune che gli studenti si trovino ad affrontare situazioni ingiuste a scuola con i loro compagni. Lo spettacolo potrebbe aiutare a collegare le loro situazioni normali e "irrilevanti" con le questioni "molto importanti" affrontate dai loro personaggi. Questo potrebbe aiutare gli studenti ad aggiungere una nuova prospettiva alla loro vita e a capire che alcune situazioni ingiuste e che difficilmente vengono notate devono invece essere viste come rilevanti.

Struttura dello spettacolo

Personaggi

Narratore	Famiglia di Spartiati	Hiereiai	Membri della Gerousia
Chiunque	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lagus (m) – Padre 2. Cleante (m) – Fratello Maggiore 3. Enea (m) – Zio 4. Pietro (m) – Fratello minore 5. Elena (f) – Madre 6. Clio (f) – Nonna 7. Iris (f) – Sorella di mezzo 8. Selene (f) Cugina, figlia di Enea 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dafne 2. Penelope 3. Cassandra 4. Larissa 5. Calipso 6. Rhea 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Girolamo 2. Ettore 3. Mirone 4. Cleone 5. Procopio

Introduzione

I gruppi vengono introdotti dal narratore, che riassume anche l'ambientazione (in particolare, lo sfondo storico dell'opera). Successivamente i personaggi presentano i propri problemi al pubblico.

Famiglia degli Spartiati: mentre parlano, dicono il loro nome e la loro parentela per rendere evidente chi sono. Presenteranno al pubblico il seguente problema: i maschi adulti vengono chiamati all'assemblea popolare per eleggere i nuovi Efori (cinque magistrati eletti ogni anno dall'assemblea popolare degli Spartani e dalla Gerousia). Essi esprimono dei pareri su alcuni dei candidati. Lagus, essendo estremamente soggettivo, non rispetta le opinioni di tutti, mentre Elena, che non può votare, è un esempio di rispetto. Iris segue i passi e l'atteggiamento del padre, mentre lo zio, Enea, la corregge in modo gentile.



Hiereiai: le sacerdotesse entrano in scena con calma e raffinatezza. Parlano di un tempio enorme e bellissimo, costruito di recente nelle vicinanze. Parlano della possibilità di trasferirsi lì piuttosto che rimanere a Sparta. Una di loro, Larissa, solleva il problema: potrebbe non essere possibile trasferirsi lì a causa della mancanza di sacerdotesse a Sparta e perché la loro Sacerdotessa Superiore vuole mantenere il controllo su tutte loro e altrimenti non le sarebbe possibile farlo.



Membri della Gerousia: entrano in scena parlando a bassa voce ed in modo quasi impercettibile. A poco a poco iniziano a parlare più forte e fanno capire al pubblico il loro problema: stanno parlando delle stesse elezioni di cui parlava poco prima la famiglia dei mercanti, ma poiché il loro status è più elevato, il loro atteggiamento è cauto e segreto. Stanno pianificando una manipolazione delle elezioni, convincendo le persone nell'Agorà a votare per i candidati che sostengono.

Nodo della commedia



Famiglia dei mercanti: nella loro casa si riuniscono molti mercanti e stranieri per commerciare, poiché la loro casa è molto grande e possiedono coltivazioni e bestiame. In alcune di queste occasioni, dei mercanti hanno rubato diversi polli e verdure. La famiglia dunque sente di non essere sostenuta dal proprio governo, poiché non esiste una legge che li protegga da questi furti. Parlano di quanto sia ingiusta questa situazione e di come possono convincere l'assemblea popolare a persuadere i nuovi candidati a cambiare la situazione. Nel mezzo di questa conversazione, due membri della Gerosia si avvicinano ed iniziano il loro piano di manipolazione.

Hiereiai: loro chiacchierano tranquillamente della loro sacerdotessa superiore e di come questa non rispetti le individualità delle persone, quando altri due membri della Gerosia si avvicinano e cercano di persuaderle, convincendole che i loro candidati gli daranno esattamente ciò che vogliono: un cambio di Sacerdotessa Superiore.

Conclusione

Si svolge l'Assemblea Popolare e tutti insieme nella scena discutono su chi votare per eleggere gli Efori. I membri della Gerousia hanno fatto un ottimo lavoro nell'Agorà, visto che molti fanno i nomi dei candidati che hanno segretamente promosso e che non sono la scelta migliore per Sparta. Tuttavia, nessuno si è accorto che Selena e Cleante li hanno spiati da quando si sono avvicinati alla loro famiglia in modo piuttosto sospetto. Così Selena e Cleante prendono la parola: fanno sapere a tutti del complotto e di come questi candidati non siano la giusta scelta per il loro popolo. Nel loro discorso parlano di rispetto, libertà, apertura mentale e giustizia, in modo da convincere sempre di più gli spartani. Alla fine, vengono eletti gli Efori scegliendo i candidati migliori.

Attività da svolgere dopo lo spettacolo

Questa rappresentazione teatrale può condurre ad altre attività affini:

- Dibattito: La democrazia è ancora viva?
- Mini spettacolo realizzato dagli studenti: come attuare la democrazia quando non c'è libertà. Gli studenti svolgeranno un'indagine sulla democrazia e sulle sue caratteristiche, sulla sua storia e su come viene presentata nella vita quotidiana del nostro Paese. Poi inventeranno un Paese e creeranno un mini-teatro in gruppi di 4 o 5 in cui mostreranno la mancanza di libertà e giustizia nel Paese inventato.

DIRITTI UMANI

Attività: Pantomima: “Schierarsi dalla parte migliore”

Le tendenze dell'educazione contemporanea portano a cambiamenti nelle forme e nei metodi di insegnamento. Pertanto, dobbiamo cercare di fare da guida ad ogni studente. **Il diritto del bambino all'individualità, all'attività e alla spontaneità dovrebbe essere una priorità per gli insegnanti.** Gli elementi del dramma e del teatro come metodi di lavoro a sostegno dello sviluppo sociale e morale dei bambini sono uno dei modi migliori per aiutarli a comprendere meglio i valori promossi dall'Unione Europea. Lo spettacolo è un pretesto per parlare con i ragazzi di questioni personali, di varie caratteristiche delle relazioni sociali e di valori etici. Lavorare sullo spettacolo permette di nominare, comprendere e mostrare consapevolmente le emozioni. Il teatro ci insegna a leggere i movimenti ed esprimere sentimenti umani. È inoltre un ottimo strumento per lo sviluppo dell'intelligenza emotiva.

Al giorno d'oggi, non tutti sono consapevoli di come la depressione ed altri problemi emotivi che i bambini devono affrontare possano influire sulla loro motivazione all'apprendimento e di come possano fortemente limitare la loro gioia e felicità. È un problema enorme ed è per questo che qui vogliamo evidenziarlo, creando uno spettacolo incentrato sul diritto all'istruzione.

I protagonisti coinvolti nello spettacolo avranno difetti di pronuncia o non saranno in grado di comunicare verbalmente. La musica, le espressioni facciali ed i movimenti però, danno possibilità illimitate per esprimersi.



Gruppo di riferimento	Alunni di scuola primaria e secondaria, età 9-14 anni
Numero di partecipanti	9 alunni sul palco, 3 alunni sullo schermo
Durata	10-15 minuti
Materiale	Costumi, scala, violino, palla, libro, colori e pennelli, schermo di plastica, corda per saltare, palloncino rosso, polvere colorata, ecc.
Supporto di strumenti digitali	Schermo multimediale, altoparlanti, risorse youtube, pezzi musicali.
Procedimento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Creazione dello scenario 2. Creazione della Colonna Sonora dello spettacolo 3. Laboratori con gli alunni: come esprimere i sentimenti, come mostrare le emozioni con i gesti e con la musica. 4. Preparazione della scenografia e dei costumi 5. Prove generali 6. Registrazione del video dello spettacolo 7. Rappresentazione con il pubblico

Stuttura dello spettacolo

Personaggi

Angel	La ragazza in bianco
5 bambini	Con scritte delle parole sulla schiena (esempio: umiliato, ridicolizzato, offeso, isolato, solo ecc.)
3 bambini	Con delle maschere in viso
3 bambini	Sullo schermo

Introduzione

Il mondo è pieno di oscurità, anche tra i bambini in età scolare; alcuni vengono umiliati, ridicolizzati, offesi, isolati e si sentono molto soli. Lo spettacolo mostrerà invece un mondo pieno di luce, dove i bambini hanno il diritto all'istruzione, il diritto alle proprie inclinazioni e convinzioni, il diritto di essere felici e di giocare con i loro compagni di scuola. La recitazione senza parole sarà supportata dalla musica, dai movimenti del corpo e dalle espressioni facciali.

Spiegazione dello spettacolo

L'eroe principale dell'opera – la ragazza in bianco – osserva i bambini impantanati in emozioni negative, causate da brutte esperienze vissute a scuola. Sono profondamente depressi, non sono nemmeno in grado di giocare, andare a scuola o godersi l'infanzia. I bambini con le maschere sono un simbolo dell'oscurità della vita e li coprono come una tenda nera. La ragazza in bianco vuole cambiare questa triste situazione e, in modo magico, cerca di creare una nuova immagine di coloro che sono la causa di questa situazione deprimente. Li invita a passare al "lato migliore della vita", dove possono esercitare il loro diritto all'istruzione senza alcuna difficoltà: possono imparare, dipingere, leggere, suonare strumenti, fare attività sportive. Infine, tutti i protagonisti ballano insieme.

Scenario

Scena 1

La musica (Jan A.P Kaczmarek – Evening) inizia e la ragazza in bianco si trova al centro del palco, si sveglia lentamente e si guarda intorno, la sua mimica facciale e i suoi gesti esprimono curiosità e stupore. Il suo atteggiamento si armonizza con la dinamica della musica. Si avvicina lentamente alla scala e si siede sul gradino più alto e da lì osserva ciò che sta per accadere. La musica si affievolisce.

Scena 2

All'improvviso, un suono terrificante proviene dagli altoparlanti (Straszne dźwięki/ Effetto sonoro spaventoso). Si respira un'atmosfera di terrore e di paura e dopo un urlo, appaiono sul palco delle figure con dei mantelli neri. Sui mantelli si leggono delle scritte e sui loro volti si percepiscono tristezza, paura e disperazione; emozioni che vengono trasmesse anche con i gesti. Alla fine della scena, i personaggi cadono a terra e rimangono fermi sul palco. Cala il silenzio.



EuropePlus

Scena 3

Si sentono dei suoni calmi (Havasi – Storm). Dopo un po', l'intensità della musica cambia in una più irrequieta. Si percepisce l'ansia. Tre figure con delle maschere entrano in scena lentamente, una alla volta. Queste simboleggiano le emozioni negative, stati depressivi che i giovani spesso sperimentano. Attraverso i movimenti e i gesti, questi personaggi esprimono interesse per coloro che sono fermi al centro del palco. Le figure mascherate prendono un pezzo di stoffa nera e lo stendono sugli altri attori, che sono rannicchiati e seduti per terra. La musica si spegne gradualmente.

Scena 5

Sullo schermo in fondo al palco, appare un breve filmato dove appaiono tre studenti che recitano i loro diritti:

Ho il diritto all'istruzione.

Ho il diritto di divertirmi.

Ho il diritto alla gioia.

Ho il diritto di essere felice.

Ho il diritto di sviluppare i miei talenti.

Ho il diritto di far parte del gruppo.

Ho il diritto di credere.

Finale

Gli attori sul palco si preparano per ballare. La musica inizia (Israel & New Breed – You Are Good). Gli studenti applaudono e tutti i loro movimenti del corpo esprimono solo gioia ed emozioni positive.

Scena 4

La musica si fa sempre più forte (Jan A. P. Kaczmarek – Goodbye). La ragazza vestita di bianco, che ha assistito a ciò che è accaduto sul palco, scende dalla scala e cammina verso le figure mascherate. Ad uno ad uno, li "disincanta" versando su di loro della polvere colorata. I personaggi lasciano cadere le maschere e sui loro volti compare un sorriso. Insieme, si avvicinano agli attori sotto al telo nero. Mettono via il telo e gli attori si alzano, posizionandosi sul palco in modo da mostrare le scritte sulle loro schiene. La ragazza in bianco mostra ai tre bambini che prima indossavano la maschera un mondo diverso, pieno di colori: con giocattoli, libri, strumenti. Con un gesto, invita uno di loro ad andare da coloro che sono rimasti sul lato oscuro del palco. Il bambino si avvicina e li cosparge di polvere colorata e toglie loro il mantello nero. Insieme vanno nel lato colorato del palco, giocano ed imparano insieme. La musica si affievolisce.



Conclusione

L'idea di questo spettacolo nasce dall'osservazione delle difficoltà dei bambini che frequentano le nostre scuole; affrontano problemi di sviluppo, disabilità emotiva e di relazione sociale. Alcuni di loro hanno problemi di linguaggio e di comunicazione verbale. Lo spettacolo che proponiamo può rafforzare la loro comprensione di concetti astratti come i valori dell'Unione Europea, in particolare il diritto all'istruzione. Per questo motivo abbiamo scelto il metodo della Pantomima tra tutte le possibilità teatrali.

Attività da svolgere dopo lo spettacolo

Lo spettacolo offre una buona opportunità per lavorare più a lungo con gli alunni con bisogni educativi speciali ed incoraggiarli a svolgere attività artistiche, ad esempio: creare immagini o disegni di un "mondo colorato", fare esercizi sulle emozioni e parlare con i bambini di come affrontare quelle negative.



Co-funded by
the European Union

DIGNITÀ UMANA

Attività: il rispetto nello sport, nel teatro e nel dialogo

Breve riassunto dell'attività	Un nuovo studente si iscrive alla squadra di rugby della scuola. I compagni di squadra non sono contenti quando viene scelto per una partita importante. Anche la squadra avversaria dà del filo da torcere al nuovo ragazzo. Si verifica un episodio in particolare, in cui il nuovo ragazzo viene trattato in modo molto ingiusto. I suoi compagni di squadra allora reagiscono sostenendolo ed invitando l'altra squadra ad essere più comprensiva. Entrambe le squadre si rendono conto di aver sbagliato e di essere state eccessivamente dure con il nuovo arrivato e si scusano.
Obiettivo	Promuovere la comprensione del rispetto e dell'inclusività Creare consapevolezza sul diritto all'inclusione Sviluppare la comprensione per l'accettazione delle differenze
Gruppo di riferimento	Età tra i 9 ed i 14 anni
Numero di partecipanti	20
Durata	15 minuti
Materiale	Sceneggiatura, accessori minori, Pallone da rugby
Procedimento	Brainstorming di valori, sviluppo del copione, assegnazione dei ruoli, prove

STRUTTURA DELLO SPETTACOLO

Personaggi	Nuovo ragazzo Squadra di Rugby Squadra avversaria
Introduzione	Arrivo del nuovo ragazzo a scuola Incontro con il coach Incontro con la squadra
Nodo dello spettacolo	Quando il nuovo ragazzo viene trattato in un modo molto ingiusto in un incidente, la sua squadra e la squadra avversaria si rendono conto di essersi comportate in modo ingiusto e che, promuovendo un'atmosfera di rispetto, possono migliorare la comprensione reciproca ed apprezzare le differenze.
Attività da svolgere dopo lo spettacolo	Revisione dei temi rappresentati nello spettacolo; Applicare i valori appresi (inclusione, rispetto, accettazione delle differenze) nella vita quotidiana – Come possiamo coltivare questi valori ed applicarli? Scrivere una poesia o una breve storia sui valori. Progettare e creare un poster che promuova rispetto, inclusione e celebrazione delle differenze.

Immagini della rappresentazione teatrale



Scene 1 e 2: Adam riceve la notizia di essere stato accettato in una nuova scuola. Viene presentato alla sua nuova classe. Parla con l'allenatore di rugby; spiega di essere entusiasta, ma di non avere molta esperienza di gioco. I ragazzi della squadra non sono contenti al riguardo. Alcuni giocatori lo difendono, dicendo di dargli una possibilità.



Scena 3: La scelta della squadra il giorno della partita.

Si tratta di una partita importante ed alcuni giocatori sono assenti perché malati. Adam allora viene convocato per giocare, ma gli altri compagni di squadra non sono contenti.



Scena 4: La squadra di Adam perde la partita; è stata una partita leale,



Scena 5: Come è consuetudine alla fine di ogni partita, i giocatori di entrambe le parti si allineano per stringersi la mano.



Scena 6: Un giocatore della squadra avversaria fa volare via la palla da rugby dalle mani di Adam.



Conclusione: I compagni di squadra di Adam lo difendono. Si rendono conto che, sebbene abbia perso la partita, Adam fa ancora parte della squadra e deve essere trattato con rispetto. Cercano di far ragionare l'altra squadra senza violenza. Fanno un discorso su come il rispetto sia fondamentale in qualsiasi sport. Sottolineano che, anche se ci possono essere delusioni e rabbia, mancarsi di rispetto non è la strada da seguire.



INDICATORI

	ITALIA	SPAGNA	IRLANDA	POLONIA
PERFORMANCE	3	1	2	1
AUDIENCE	65	20	35	30
INSEGNANTI	7	3	12	20
PARTNERS	40	0	10	10
PARTECIPANTI	23	20	23	11
GRUPPI	1	1	1	1
PERFORMANCE ESTERNE	0	0	0	3
PERFORMANCE INTERNE	3	1	2	2

FOTO DEGLI SPETTACOLI

Italia



Spagna



Polonia



CONCLUSIONI FINALI

In conclusione, **questo manuale sottolinea l'importanza dei valori come l'uguaglianza, i diritti umani, la dignità umana e la democrazia attraverso l'utilizzo di attività teatrali.** Il teatro può essere uno strumento potente per promuovere questi valori nella società, poiché attraverso l'arte e la narrazione si possono creare spazi di riflessione e dialogo su temi importanti legati alla giustizia sociale e all'uguaglianza. È essenziale che i creatori e i produttori teatrali si impegnino ad utilizzare questo strumento in modo responsabile, assicurando che le loro opere e attività promuovano valori positivi e contribuiscano a far progredire la società in termini di uguaglianza e giustizia. Ciò può essere ottenuto attraverso un'attenta selezione di storie e temi, una rappresentazione responsabile di personaggi e situazioni e l'inclusione attiva di prospettive e voci diverse. In sintesi, l'inclusione dei suddetti valori nelle attività teatrali può essere un potente catalizzatore di cambiamenti sociali positivi. È importante che ci si impegni a diffondere questi strumenti in modo efficace per promuovere una società più giusta ed equa.