



PROGETTO SCUOLA

Anno scolastico 2021-2022

Proposte per la Scuola Sec. di 2° grado

Anche per quest'anno scolastico Avis Veneto ha deciso di proporre alle scuole diverse attività da potersi svolgere in 3 modalità:

1. **ONLINE**, nel caso perdurasse l'emergenza sanitaria
2. **IN PRESENZA**, proponendo le attività classiche del progetto scuola
3. **IN PRESENZA CON DISTANZIAMENTO FISICO**, proponendo solo alcune attività con alcuni piccoli accorgimenti

Troverete, pertanto, in questa breve guida alle attività per quest'anno scolastico:

- Pag. 2. una nuova attività, "**In un battito d'ali**", pensata nell'ottica di un **intervento a distanza**, condotto da un nostro operatore professionista.
- Pag. 3. Le nostre **attività tradizionali**, che non appena possibile porteremo in classe come sempre.
- Pag. 6. Alcune attività tradizionali **riviste** perché possano essere condotte con i dovuti accorgimenti di distanziamento fisico.

ATTIVITÀ A DISTANZA: "IN UN BATTITO D'ALI"

Nata nell'estate 2020, a seguito della chiusura delle scuole imposta dalle misure Covid19, quest'attività è pensata, per tutte le classi della scuola secondaria, perché possa essere condotta anche a distanza.

L'appassionante filmato, che darà il via alla discussione con i ragazzi, è stato realizzato con la tecnica dello "stop motion", nata assieme al cinema già nei primi anni del secolo scorso: essa usa, in alternativa al disegno eseguito a mano, degli oggetti inanimati mossi progressivamente, spostati e fotografati a ogni cambio di posizione. La proiezione, in sequenza, delle immagini, dà l'illusione di movimento.

Un lavoro, quindi, certissimo per colpire lo spettatore, per lanciare un messaggio profondo: vivere vuol dire partecipare, esserci, non accontentarsi di assistere agli eventi, ma prenderne parte attiva per trasformare i contesti in cui, ogni giorno, abitiamo, studiamo, ci divertiamo ... viviamo.

"L'appartenenza non è un insieme casuale di persone, l'appartenenza è avere gli altri dentro di sé", diceva Giorgio Gaber, e su questo profondo valore di cittadinanza attiva, e di dono, s'impone il filmato e verrà impostata la discussione a seguire.

Il filmato, e l'animazione che ne segue, potrà essere condotta da remoto, o in presenza, da un operatore professionista dell'Avis.

TEMPI: 1 ora

MODALITA':

- Un operatore professionista, previo confronto con gli insegnanti per definire al meglio l'organizzazione dell'intervento, condurrà l'attività a distanza seguendo le indicazioni tecniche (sull'utilizzo della piattaforma) fornite dagli insegnanti.
- L'operatore AVIS potrà recarsi anche a scuola per condurre l'attività; in questo caso sarà necessaria un'aula dotata di LIM o di video proiettore collegato a PC. Verranno comunque rispettate tutte le regole di distanziamento fisico e le normative igienico sanitarie.

ATTIVITÀ “TRADIZIONALI”

Le attività che seguono potranno essere richieste solo qualora dovessero cessare del tutto, cosa che ci auguriamo, le misure di distanziamento fisico determinate dall'emergenza Covid19. Verranno, pertanto, condotte in classe, come sempre, da due operatori AVIS, affiancati dai volontari dell'associazione.

1 - “GIOCAVIS”

“Si comincia giocando e si continua costruendo.” (Enzo Spaltro, Prefazione a “Gioco e dopogioco”, La Meridiana Edizioni, Molfetta, 1997)

DESTINATARI: tutte le classi

OBIETTIVI: Stimolare una riflessione sulle scelte che vengono compiute quotidianamente, quanto queste siano rivolte verso la comunità, le altre persone o quanto siano autocentrate, quanto siano dettate da un senso di responsabilità o, invece, di egoismo. L'attività dell'AVIS finalizzata a promuovere la cultura della donazione volontaria, anonima e gratuita costituisce, quindi, una di quelle attività positive dettate da un senso di responsabilità e condivisione, e da una positiva apertura verso l'altro e verso i possibili problemi che può portare con sé.

SVOLGIMENTO e METODOLOGIA: La classe viene divisa in squadre che si trovano ad affrontare diverse prove di abilità. Queste attività permetteranno, durante il debriefing, alcune riflessioni sui temi principali del gioco che restano, durante la competizione, in secondo piano per prendere importanza alla fine quali: il dono verso l'altro, la solidarietà, la lotta alle logiche estreme dei profitti personali.

Giocavis è un gioco di simulazione: attraverso delle parti, dei ruoli, si costruisce, si demolisce, si vince o si perde, si gioisce o ci si rattrista, il tutto dietro lo schermo psicologico della finzione ludica. Attraverso il gioco di simulazione si prova, ci si mette nei panni di qualcun altro, si esce dalle logiche del profitto personale, per abbracciare la dimensione sociale del nostro vivere assieme agli altri e, perché no, anche “a favore degli altri”.

È in questo senso, dopo una forte attività laboratoriale ed esperienziale, che si suggerirà all'alunno una riflessione sul bisogno, sull'aiuto, sull'incontro con l'altro nonostante le diversità e, a volte, proprio grazie a queste.

TEMPI: 2 ore circa.

SPAZI: Un'aula o un ambiente più grande se si accorpano due classi.

VARIE: È fondamentale la presenza dell'insegnante in classe, possibilmente per entrambe le ore.

2 - “TEATRO IMMAGINE”

“... sta a noi costruire quest'altro mondo, con le nostre mani e agendo sul palco e nella nostra stessa vita. Noi tutti siamo attori: essere cittadino non è semplicemente vivere nella società, è cambiarla” (A.Boal)

DESTINATARI: tutte le classi

OBIETTIVI: Attraverso l'attività del teatro sociale i ragazzi vengono portati a riflettere sui temi della partecipazione, del futuro non come minaccia ma come promessa, dell'impegno attivo nel sociale,

dell'altro come ricchezza.

METODOLOGIA e SVOLGIMENTO: La tecnica teatrale proposta è quella del Teatro Immagine: una tecnica basata sulla costruzione di immagini attraverso l'utilizzo del corpo; queste immagini, o sculture, sono in grado di raccontare, spesso in maniera sorprendentemente più forte e libera rispetto al verbale, come una persona e un gruppo la pensano su un certo argomento.

Il "Teatro Immagine" è una tecnica della Metodologia del Teatro dell'Oppresso, un metodo che usa il teatro come linguaggio, come mezzo di conoscenza e trasformazione della realtà interiore, relazionale e sociale. È basato sull'ipotesi che tutto il corpo pensa cioè su una concezione dell'uomo visto come interazione reciproca di mente, corpo ed emozioni. Con questo metodo lo sviluppo della teatralità diventa uno strumento di liberazione collettiva, in quanto l'auto-consapevolezza della persona è resa possibile dallo specchio multiplo fornito dagli altri. Per questo permette di affrontare percorsi educativi formativi in modo attivo, partendo dalla percezione sensoriale, dall'espressione analogica per arrivare ad un'elaborazione verbale basata sull'esperienza. L'atteggiamento pedagogico è di tipo non giudicante ma attento alle differenze e basato su un ascolto comprensivo.

TEMPI: 2 ore circa.

SPAZI: Un'aula o un ambiente più grande (palestra).

VARIE: È fondamentale la presenza dell'insegnante in classe, possibilmente per entrambe le ore.

3 - "IL DILEMMA DEL PRIGIONIERO"

"Giocare significa trasformare gli avversari in amici, significa non cedere al gusto di sospendere il gioco eliminando l'avversario. Giocare significa stare dentro alle regole del gioco, evitando di uscirne per poter vincere e restare soli."

(Enzo Spaltro, Prefazione a "Gioco e dopogioco", La Meridiana Edizioni, Molfetta, 1997)

DESTINATARI: classi quarte e quinte

OBIETTIVI: Suggestire comportamenti collaborativi, di cooperazione e riflessioni sull'appartenenza ad una società e sul proprio ruolo partecipativo e di impegno sociale.

METODOLOGIA e SVOLGIMENTO: Il Dilemma del Prigioniero", noto strumento inseribile all'interno della categoria della "Teoria dei Giochi" fu proposto nel 1950 da Merrill Flood e Melvin Dresher, come parte delle ricerche sulla Teoria dei Giochi promosse dalla Rand Corporation per le possibili applicazioni ad una strategia nucleare globale (siamo infatti all'interno del contesto della Guerra Fredda). Il titolo "Il Dilemma del Prigioniero", comparve quindi in un saggio dei due autori, proposto alla comunità scientifica nel 1950. Partendo da una storiella di prigionieri e delazioni, si intendeva dimostrare che in una condizione di interdipendenza tra soggetti può accadere che quanto è conveniente per un singolo individuo non lo sia per la collettività nel suo complesso. A partire dal 1950, il gioco ha avuto una fortuna enorme: in economia è stato applicato ad una serie vasta di casi ma lo strumento ha trovato molte applicazioni anche in casi di politica internazionale e di scienze sociali.

E' proprio sfruttando il successo e la forza di questo strumento, che l'AVIS ha deciso di adattarlo e di potenziare al massimo uno dei suoi obiettivi: dimostrare che ci si troverebbe tutti in una situazione di difficoltà e disagio se i singoli protagonisti di un certo contesto agissero e pensassero

solo guidati dalla ricerca di un proprio personale vantaggio.

Il gioco permetterà, allo stesso tempo, di vagliare la fiducia tra i giocatori e gli effetti del tradimento di questa fiducia; mostrerà gli effetti della cooperazione tra i gruppi e, in generale, come si è già sottolineato, evidenzierà il merito di un comportamento collaborativo all'interno di un gruppo e nella relazione tra gruppi.

TEMPI: 2 ore di lezione per una classe.

SPAZI: 2 aule, in quanto gli studenti vanno divisi in due gruppi.

VARIE: È fondamentale la presenza dell'insegnante in classe, possibilmente per entrambe le ore.

4 - "STRADE: dialogo sul dono"

visione di filmato e animazione in aula per assemblee plenarie con testimonianze sul dono e il coraggio

DESTINATARI: classi quarte e quinte, preferibilmente, degli Istituti Secondari di Secondo Grado per un massimo di cento studenti alla volta

OBIETTIVI: Stimolare una riflessione sul significato della parola "dono", affrontando questioni relative al tempo del dono, al meritare o non meritare gesti di dono, al credere nel cambiamento della società attraverso il dono, il tutto accogliendo le incertezze, le convinzioni, i timori, i valori dei ragazzi e delle ragazze senza pregiudizi o indicazioni, a priori, di rette vie da seguire. Particolare spazio verrà dato al tema del coraggio, nel senso latino di "fare col cuore", credendo che gesti, azioni, posizioni, possano determinare cambiamenti in positivo della società e dei contesti più intimi. Il filmato "Strade", realizzato grazie al progetto finanziato dal bando "Fotogrammi Veneti" della Regione Veneto, e ideato e costruito da un'equipe di professionisti, ha proprio il senso del dialogo, libero e non giudicante, su punti forti, ostacoli, difficoltà e sfide che il senso del dono accoglie e propone.

SVOLGIMENTO e METODOLOGIA: In un'aula magna o in altra struttura capiente, verrà proiettato il filmato "Strade" e, a seguire, verrà animata una discussione con i ragazzi e le ragazze presenti sui temi del dono, del coraggio, di ciò che può cambiare, o meno, se ci si attiva all'interno di contesti, sia a livello personale che collettivo. Saranno anche presenti, a testimonianza che azioni di coraggio possano determinare cambiamenti importanti, dei testimonial significativi che si sono distinti con le loro storie, le loro azioni, i loro pensieri determinando miglioramenti di vita personale e sociale.

TEMPI: due ore circa

SPAZI: Si richiede aula magna, o palestra, o ambiente spazioso, in grado di accogliere anche cento studenti, munito di pc collegato a proiettore e, possibilmente, due microfoni a cono.

VARIE: È fondamentale la presenza degli insegnanti.

5 - "CITTADINANZA ATTIVA: L'UOMO CHE PIANTAVA GLI ALBERI"

"... commisi un errore: la mia giovane età ... mi portava a immaginare l'avvenire in funzione di me stesso..."
(Jean Giono, "L'uomo che piantava gli alberi")

DESTINATARI: classi quarte e quinte

OBIETTIVI: Il film di Frederic Back, Premio Oscar per il miglior film d'animazione 1988, e il grande

racconto di Jean Giono “L'uomo che piantava gli alberi” per portare i ragazzi a riflettere sui valori dell'impegno, della speranza, della cittadinanza attiva. Quaranta minuti di immersione in uno dei capolavori dell'animazione, del disegno animato, cullati dalla profonda voce di Toni Servillo che permette di respirare la profondità delle pagine del grande racconto della speranza, del gesto piccolo, ma quotidiano e convinto, in grado poi di cambiare le cose e di rendere migliore il mondo. **METODOLOGIA e SVOLGIMENTO:** L'attività, partendo dalla visione del filmato (durata 42 min.) ed attraverso alcuni esercizi e tecniche di condivisione dell'esperienza appena vissuta, punterà ad una riflessione libera e partecipata sui temi della speranza, delle paure, di quali possono essere dei gesti capaci di migliorare le condizioni degli altri, e non solo quelle di se stessi, tentando spiragli sulle tendenze nichiliste e sui timori tipici dell'età incontrata.

TEMPI: 2 ore circa.

SPAZI: Aula ampia con video proiettore e pc collegato.

VARIE: È fondamentale la presenza dell'insegnante in classe, possibilmente per entrambe le ore.

ATTIVITÀ NEL RISPETTO DEL DISTANZIAMENTO FISICO

L'unica attività, tra le precedentemente descritte, che è stato possibile rivedere al fine di renderla adatta alle regole di distanziamento fisico è **“L'uomo che piantava gli alberi”**.

È necessario che ogni alunno porti con sé diversi fogli e materiale per scrivere.

La durata dell'intervento è di due ore circa.

L'attività verrà effettuata nel rispetto del distanziamento fisico previsto e condotta da un operatore, eventualmente affiancato da un solo volontario dell'Avis, entrambi dotati di apposita mascherina.

Non verranno utilizzati materiali condivisi, di mano in mano, tra i ragazzi.

L'attività potrà essere condotta in aula, purchè dotata di LIM o di video proiettore collegato a pc, ma la cosa migliore sarebbe poterla organizzare in un ambiente ampio e libero, come una palestra.