



*Regionale Veneto
Provinciale Venezia*

PROGETTO SCUOLA AVIS Anno scolastico 2019-2020



Breve descrizione delle attività proposte negli Istituti Superiori

<i>Attività</i>	<i>Pagina</i>
Giocavis	2
Teatro Immagine	3
Il dilemma del prigioniero	4
Strade: dialogo sul dono	5
Cittadinanza attiva: L'uomo che piantava gli alberi	6

“GIOCAVIS”

“Si comincia giocando e si continua costruendo.”

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

DESTINATARI: classi quarte e quinte

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 insieme agli altri e, perché no, anche “a favore degli altri”.

E' 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.

“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: classi quarte e quinte

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. E' 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 fornitole 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.

“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

Suggerire 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 Corporation¹ 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.

¹ La Rand Corporation è un “Think Tank” statunitense fondata nel 1946 con il supporto finanziario del Dipartimento della Difesa statunitense. Attualmente impiega più di 1500 ricercatori presso molte sedi. Tra i suoi principali successi vi è l'applicazione della Teoria dei Giochi per metodologie che anticipassero possibili sviluppi politici ed economici futuri.

“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 100 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.

“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.