

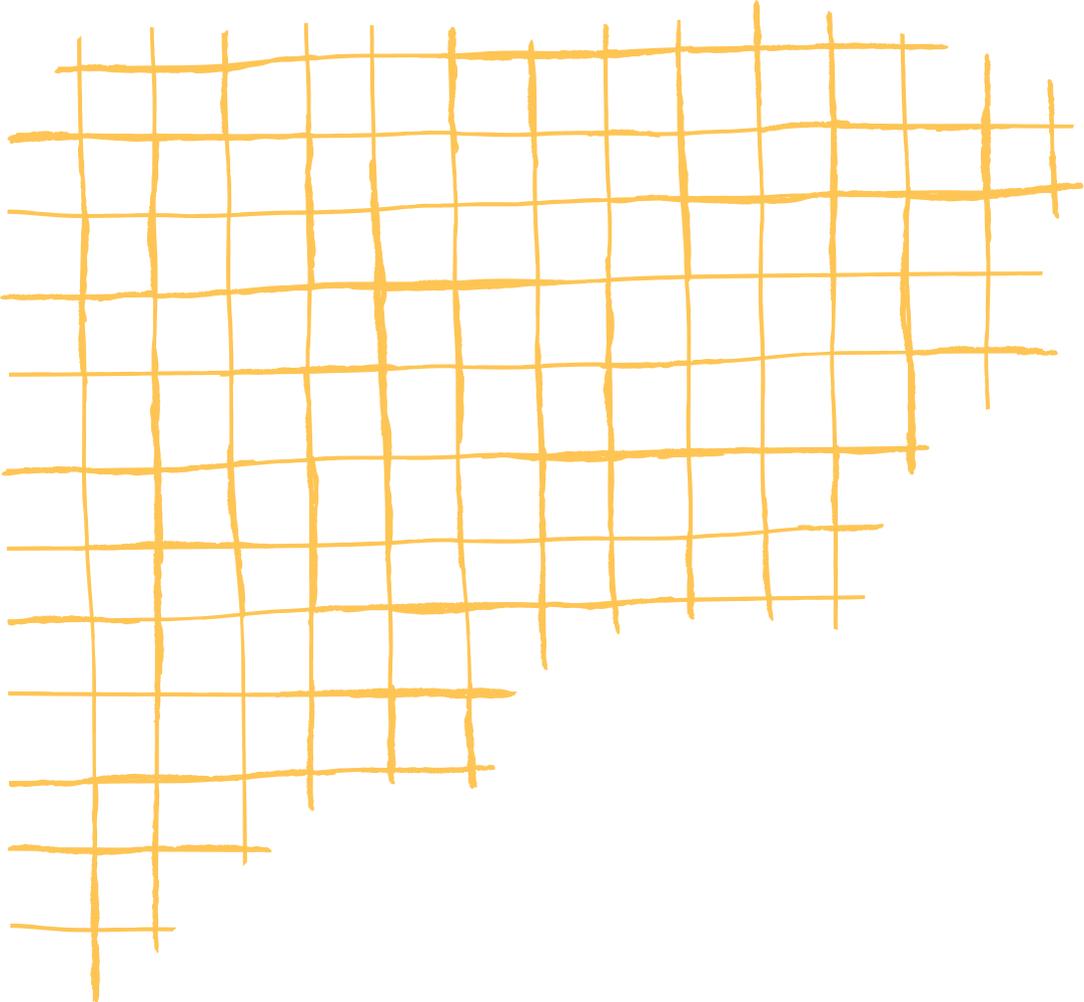


#CIOL LANSIA



CORPO, SEGNO,
PAROLA CONTRO IL
DISAGIO GIOVANILE





QUESTO SCRAPBOOK UTILIZZA IL MASCHILE COME SOSTANTIVO
COLLETTIVO PER UNA QUESTIONE DI FLUIDITÀ E SINTESI.
CI ATTENIAMO ALLA GRAMMATICA ITALIANA, CHE NON HA NEUTRO,
SENZA VOLER OFFENDERE LA SENSIBILITÀ DI NESSUNO.

#CIOLLANSIA HA COINVOLTO

PARTNER

ARCI Hexperimenta APS
CDC - Collettivo Delirio Creativo
Sineglossa
ACU Gulliver

ISTITUTI

Liceo Artistico Mannucci (Ancona)
IIS Laeng - Meucci (sede di Osimo)
IIS Einstein - Nebbia (sede di Loreto)

Finalmente il progetto

Dopo mesi di indagini emergono
ha movimentato la vita di tre scuole

Dopo mesi di curiosità è
stato finalmente svelato
#ciollansia.

Nella sua dicitura completa
**#ciollansia - Corpo, segno,
parola contro il disagio
giovanile** si è scoperto
essere un percorso
esperienziale che unisce i
linguaggi della gamification
(ossia l'utilizzo del gioco
in contesti non ludici),
dell'**arte grafico-pittorica**
e della **danza** per indagare
la propria area emotiva,
scoprirne le potenzialità
- anche quelle inesprese
o sconosciute - al fine di
stimolare la conoscenza
del sé e, al contempo,
rafforzare le competenze

**relazionali, emozionali,
cognitive, ossia le life
skills.**

Il percorso è
accompagnato da
momenti di **storytelling**
finalizzati a dare una
chiave di lettura delle
attività proposte,
stimolare l'autonarrazione
e la produzione
di materiali utili a
testimoniare l'esperienza.
Tutti i materiali creativi
emersi durante il lavoro
(immagini, storie, opere
grafico pittoriche,
coreografie) sono raccolti
in uno scrapbook, un
output finale di natura
artistica e creativa.

e rivelato #ciollansia

i dettagli attorno al progetto che
superiori della provincia di Ancona.

Ma cosa c'entra con l'ansia?
Il progetto #ciollansia nasce dal presupposto
che **la risposta al disagio giovanile legato
alla condizione adolescenziale** non possa
che passare attraverso **l'autoaffermazione,
l'autostima, la fiducia in se stessi e nel
proprio potenziale**, per arrivare a conquistare
una **conoscenza più autentica del proprio
modo d'essere, di pensare, di immaginare
e rappresentare, di muoversi e di abitare il
proprio corpo**. Sembrerebbe che la risposta
al **disagio giovanile e alle condizioni ansiose
tipiche dell'adolescenza**, passi, quindi,
proprio attraverso le cosiddette soft skills
al centro del progetto. **Uno scrapbook ne
è la prova schiacciante** con il suo carico di
immagini, storie, opere grafico - pittoriche,
coreografie, pensieri e osservazioni.



LABOR TOrifici

ESPERIENZA CREATIVA
E FORMAZIONE

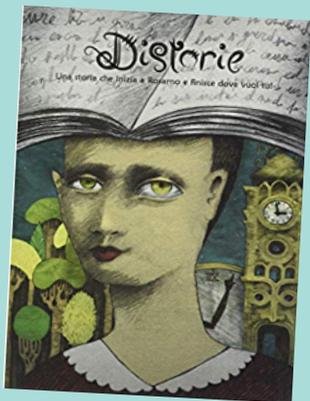
MODULO

GAMING



CURATO DA
GIOVANNI PURPURA
*quel tipo col pizzetto
e l'orecchino*

Creazione di favole condivise: che magnifica sfida ho lanciato ai ragazzi! Quella di scendere in profondità nelle proprie emozioni trovando il modo di verbalizzare ciò che pensano. La sfida di gestire la genitorialità di un'opera che ha, sì, pezzi di sé, ma che deve saper anche accogliere e armonizzarsi con i pezzi degli altri. Usando le carte di Distorie e scelto il tema, le favole si sono materializzate a noi, apparentemente singole pennellate che, una volta accostate alle altre, hanno restituito il punto di vista dell'Autore, la sua visione del mondo.



DISTORIE, IL GIOCO

Un mazzo di 162 carte divise in 7 categorie (personaggi, luoghi, antagonisti, oggetti, emozioni, eventi, missioni) illustrate da Michelangelo Rossato, Giada Monsalves e Francesco Manenti.

Ispirato alle trame di cinque libri e alle storie della città di Rosarno, in Calabria, il gioco, frutto di un laboratorio di ideazione collettiva, fornisce la griglia narrativa per la creazione di una storia a più mani.

MODULO

COYPO



CURATO DA

STEFANIA ZEPPONI

*la tipa bionda
coi capelli lunghi*

Chiudi gli occhi, affidati al respiro: riesci a stare in te senza pensare al giudizio? Cadi! qualcuno ti sorregge: ti affidi? Ti fidi? Muoviti nello spazio: dove sei e dove sono gli altri? Cammina, fermati, più lento, più veloce. Ora guida tu. Perché scegliere è una opportunità di crescita, lo sai? Dì il tuo nome, una parola, legala a un movimento: ecco, guarda come un gesto diventa messaggio. E dice qualcosa di chi lo propone. Ti invito a creare un tableau vivant, il francesismo ti strappa un sorriso, ma è così bello capire come il tuo corpo interpreta lo spazio, semplicemente situandosi in un punto e non in un altro, come racconta emozioni e storie assumendo una posizione. Come tu possa essere un quadro vivente di meravigliosa e fiera unicità.

MODULO

ArTe



CURATO DA
HISAKO MORI
*la ragazza con gli
occhi a mandorla*

Vorrei rendere più flessibili il modo di pensare e gli atteggiamenti dei ragazzi, fornire loro lenti di nuove prospettive per vedere diversamente. Vorrei sgretolare quel blocco mentale creato dagli stereotipi e offrire semi per coltivare visioni più autentiche. Vorrei creare un campo da gioco di emozioni che liberi l'autostima superando un'innata timidezza. Il lavoro con le mani aiuta in tutto questo. Il compito è semplice: ogni gesto creativo deve nascere per caso. Accettando la situazione che si viene a creare e rispettando l'intervento degli altri, ma allo stesso tempo, divertendosi a creare osservando la fusione nata dalla collaborazione.

LABORATORIO DI

GrAphic DeSiqN



CURATO DA

ELEONORA ROSSI

*la tipa coi capelli rosa,
o viola o... turchini?*

Non basta pensare di essere creativi per avere idee creative, quella romantica concezione di una illuminante ispirazione che, a fiume, inizia a inondare il foglio riempiendolo di colori, immagini e contenuti. La creatività va allenata e nutrita attraverso semplici ma fondamentali strategie. Come si rappresenta l'ansia? E il suo stato opposto? Prima di prendere in mano una matita e iniziare a disegnare, serve prendere in mano una penna e cominciare a scrivere, "spacchettando" il tema in macrotemi, andando sempre più nello specifico, magari utilizzando uno strumento ad hoc come quello della mind map. Per poi elaborare il tutto e convertirlo in un output: una grafica composta da logo, colori e immagine, in un processo condiviso con i ragazzi dall'inizio alla fine.

STorytelling



CURATO DA

ALESSIA RACCI CHINI

*la tipa che guardava,
prende appunti e...
sparava pipponi*



E FABIANA BALDINELLI

la tipa dietro le quinte

Lo storytelling è uno strumento privilegiato per innescare un dialogo emotivo e un confronto partecipato, per interpretare insieme ciò che è successo (o non è successo) durante i laboratori. Raccontare per imparare a raccontarsi, quindi: mettere sul tavolo della condivisione vissuti, storie, emozioni, non detti. Narrare per trovare nessi e chiudere il cerchio. Narrare per restituire un percorso liscio e accidentato allo stesso tempo, per tenere traccia dell'esperienza, implementare, immaginare sviluppi. Per fare questo si assiste agli incontri laboratoriali a volte come operatori muti, defilati. Altre volte come incursori irruenti che impongono la messa in gioco dei partecipanti, anche quando quel gioco sfugge loro di senso, perché strano e incomprensibile. Del resto spiazzare, cambiare programma, sconvolgere è un'istanza degli artisti e dei linguaggi creativi: sperimentare e vedere se succede o non succede qualcosa e poi raccontarlo, restituirlo, magari in uno "strano" libro proprio come questo.

non SOLO Prof

PUNTI DI RIFERIMENTO IN MEZZO A TANTI
PUNTI INTERROGATIVI

FABIO AMBROSINI

LICEO ARTISTICO MANNUCCI

Nella nostra cultura, cioè scuola, famiglia, sport, il concetto di fallimento cessa di svolgere la sua funzione naturale, di indicatore di necessità di cambiamento, e diventa sinonimo di finale negativo assoluto, senza possibilità di redenzione. La condanna ad uno stato di sensazioni negative che facilmente si stabilizzano in uno stato di depressione.

Viviamo una convinzione profondamente errata: la felicità, ovvero l'insieme di quelle sensazioni nel corpo che corrispondono ad uno stato di grande energia creativa, è permessa soltanto quando raggiungiamo gli obiettivi prestabiliti (bel voto, lavoro finito, etc.). Rimaniamo così in uno stato di apnea emozionale che, nel caso di fallimento, si associa allo stigma. Perseguire la felicità, scegliere ciò che ci fa crescere distinguendolo da ciò che ci distrugge, è il prerequisito al nostro fare ed agire nella vita. Serve energia per creare, ancor di più per accettare il fallimento come fonte di comprensione.

Serve molta felicità per imparare.



URSULA SIGNORINO

IIS LAENG - MEUCCI

Nella mia esperienza di insegnante di giovani nel pieno dell'adolescenza, avverto ogni giorno, con gli occhi e col cuore, segni evidenti di un necessario disagio alla ricerca di se stessi. E questo disagio è mostrato nei modi più svariati. Chi si sente fuori posto e prova ogni giorno a rintanarsi nel luogo che lo fa sentire più sicuro: ed ecco che spesso tirano su i cappucci e lì dentro si rifugiano. Chi, spesso le ragazze, si sente diversa dalle altre e

teme di non avere niente di speciale. C'è chi rinuncia alla parte più autentica di sé per cercare di sentirsi un po' uguale agli altri e c'è chi per rimanere se stesso mostra rabbia perché non si sente valorizzato e accettato per ciò che è. È un viaggio coraggioso e inevitabile quello dell'adolescenza, ma affascinante e ricco di storie se solo lo sai guardare con occhi aperti, attenti e senza pretese di facili giudizi.



ALESSANDRA TORRESI

IIS EINSTEIN - NEBBIA

“Che cos'è il disagio?” A questa domanda, che può sembrare banale per una classe terza di scuola superiore, nessun alunno ha saputo rispondere in maniera spontanea. Molti sono rimasti in silenzio e solo alcuni hanno provato a dire qualcosa, rendendosi subito conto che la loro era una risposta incompleta e risolvibile, forse, con una ricerca su internet. È emerso che tutti, ciascuno a suo modo, hanno a che fare con questo malessere, forse tipico della fase evolutiva che stanno attraversando e che li chiama a guardare al futuro con la lente di ingrandimento, facendo emergere diversi timori e provocando un generalizzato senso di ansia, per i più svariati motivi. La possibilità di avere un momento, anche a partire dalla scuola in cui condividono tutti i giorni sogni, speranze e delusioni insieme ai compagni, per riflettere sulla tematica del disagio giovanile, capirlo e prenderne consapevolezza, rappresenta una strategia di contrasto dell'ansia, sempre più dilagante nella generazione dei giovani post-Covid, che hanno vissuto l'adolescenza nell'insicurezza e nella paura dovuti alla pandemia.

FUTURO

AMICI

SCOPERTA

LA PRIMA VOLTA

NEMICO

FIDUCIA

CAMBIAMENTO

BELLEZZA

FAMIGLIA

FALLIMENTO

ESPERIENZA

SCUOLA

DENARO

DIVERSITÀ

TRADIMENTO

CONNESSIONI

incontinently

LICEO ARTISTICO MANNUCCI

DOVE: ANCONA

QUANDO: DA NOVEMBRE '22 A MARZO '23

QUANTO: 4 INCONTRI DI LAB

+ 1 DI RESTITUZIONE



PRIMO INCONTRO

FIDUCIA #1

Toc toc! Per rompere il ghiaccio è stato chiesto ai ragazzi per quale motivo hanno scelto proprio questa parola. Non sanno rispondere.

{ *...Ma vedi la fine dello storia
"L'orologio della torre riprese a funzionare"** }

MODULO **GAMING**

Lavagna, le carte di Distorie, nastro adesivo, pennarelli,
tante domande e immaginazione.

C'è tutto ciò che serve per dare forma alla storia?

Cosa osserviamo



DI FRONTE ALLE
INDECISIONI O
ALLA DIFFICOLTÀ DI
PORTARE AVANTI LA
NARRAZIONE,
CAPIAMO CHE:

- per aiutarli stiamo correndo il rischio di dare delle imbeccate un po' troppo invasive.
- rischiamo di frodare la storia tirando le somme secondo chiavi di lettura diverse da quelle proposte dai partecipanti.

Facciamo un passo indietro. La storia può essere imperfetta, ma autenticamente prodotta dagli studenti.





La prima storia

L'OROLOGIO RIPRESE A FUNZIONARE

C'era una volta una vecchietta di 78 anni di nome Alberta. Dopo una vita passata nel disagio e nelle sfortune, lavorando in Chiesa come perpetua riuscì a guadagnare un pezzetto di felicità: una piccola casetta di mattoni con un orticello, sita in un grande bosco, dove viveva una vita tranquilla ed onesta, curando i suoi spazi. La casa era calda ed accogliente. Calda come la zuppa che cucinava in inverno per avere un po' di tepore. Un piatto come lei, veloce e modesto, che le riusciva anche particolarmente bene. A tenerle compagnia solo il suo gatto. I battiti di un orologio a pendolo appeso alla parete cadenzavano il tempo della sua semplice vita, priva di sorprese e di grandi emozioni. Un giorno, nonostante la bella stagione fosse appena conclusa, Alberta notò che la verdura nel suo orto scarseggiava, anzi: spariva! Ma l'anziana signora non era priva di risorse: piazzò, infatti, un'astuta trappola per catturare l'animale che, immaginava, le rubasse le verdure nottetempo. Figuratevi però la sua sorpresa quando invece, nel suo tranello, trovò incastrato... un prete! Sarebbe stata ancora più sorpresa se avesse saputo che in realtà il prete non era altri che Satana in incognito, il Signore delle tenebre, il grande ingannatore, il piccolo corno. Iniziarono a litigare attorno alle verdure. Litigarono per giorni e giorni, e come spesso accade, da quella lunga litigata nacque alla fine quella che Alberta scambiò per un'amicizia, la prima dopo tanto tempo. Ma la verdura, nell'orto continuava a sparire! Alberta perse allora ogni briciolo di fiducia riposta nell'unica persona che lei aveva mai accolto in casa: proprio quando realizzò questo l'orologio smise di battere e la

sua vita tranquilla e onesta subì una piega imprevista. Ora: dobbiamo ammettere che nella sua vita passata, Alberta era stata una perpetua, non una santa. Aveva infatti imparato molte cose nell'arte dell'avvelenamento che esercitava con maestria. Perciò, per vendicarsi del suo amico/nemico, gli avvelenò la zuppa, ma lui sembrava non solo non morirne ma anche apprezzarla di più, visto il letale veleno. Scopri così che il suo ospite non era umano. Sfoderò quindi la sua ultima arma: nella sua carriera da perpetua aveva infatti ricevuto in dono un coltello consacrato. Il Diavolo sotto ricatto dell'arma svelò che la verdura era l'unica cosa che gli consentiva di rimanere nel mondo degli umani. A quel punto ogni incomprensione sparì lasciando spazio alla simpatia che era nata tra loro: del resto una avvelenatrice non era così lontana dal Diavolo. I due iniziarono quindi a vivere insieme. La vita di Alberta oltre che tranquilla divenne felice con il suo nuovo amico. Dopo nove mesi nacque un piccolo demonietto, una gravidanza inaspettata, un piccolo miracolo che Satana le aveva donato, come simbolo di immortalità, per ringraziarla della sua gentilezza e per non farla rimanere sola. Alla fine, infatti, anche il Diavolo decise di tornare negli inferi dopo la vacanza presa e commosso salutò la sua amica, abbandonando poi il mondo degli uomini. In quel momento l'orologio a pendolo tornò a battere.



✳️ Alla fine della storia è possibile riprendere il concetto.
 Torniamo a chiedere: cos'è la fiducia?
La fiducia va guadagnata ed è un equilibrio fra due persone.

Ma che è sta roba??



(OSSIA COME
AFFRONTARE IL DISAGIO
SENZA PARLARE DEL
DISAGIO)

→ Nessuno sa cosa aspettarsi da questo laboratorio. Le domande non tardano ad arrivare: Ma che è?
Ma perché siamo qui? E soprattutto, cosa c'entra con l'ansia?

→ Di fronte a questo disagio legato all'incapacità di leggere fin da subito il senso di questa esperienza e la sua utilità immediata, parte della classe torna a dinamiche comprovate: si creano i "soliti gruppetti" (ci dicono) poco inclusivi, alcune persone si tirano palesemente fuori, si isolano (cuffie, cappuccio, testa affondata sul banco) e non c'è modo di tirarle dentro.



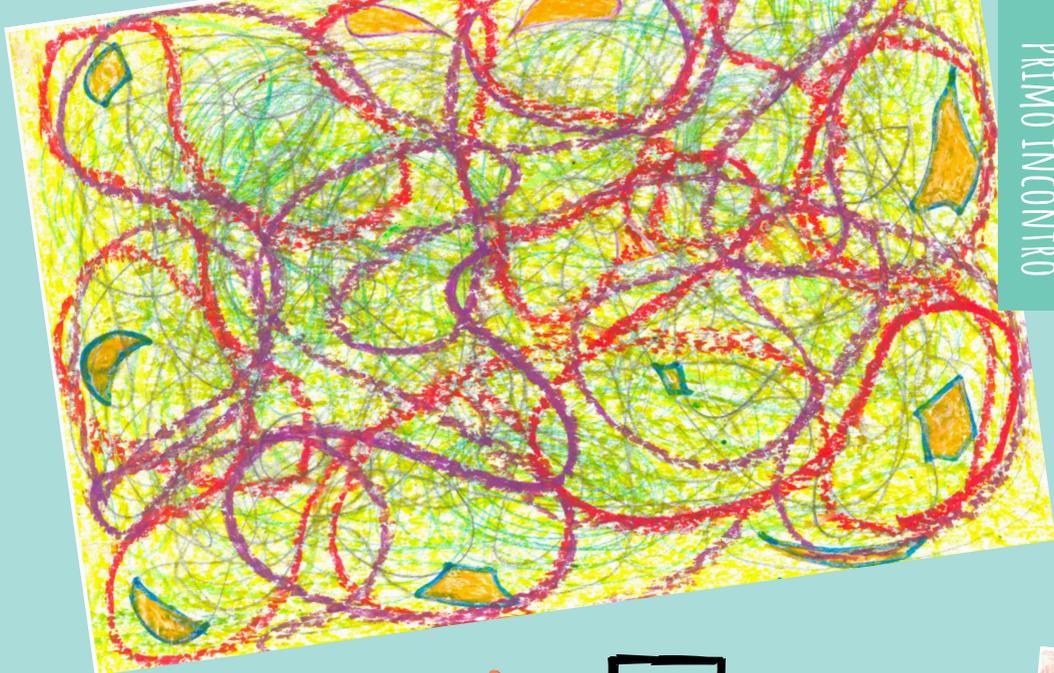


METTO LE CUFFIE, INFILO IL CAPPUCCIO
E LA VITA SMETTE DI ESSERE UN
PROBLEMA MIO.



BRAVO BRO,
BASTA POCO A TIRARSI
FUORI DALL'IMPACCIO.





MODULO

ArTe

LA LINEA CONTINUA

HISAKO PROPONE UN LAVORO DI GRUPPO

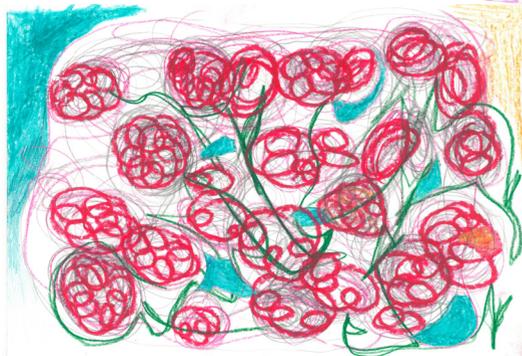
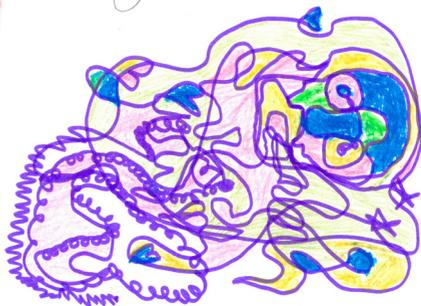
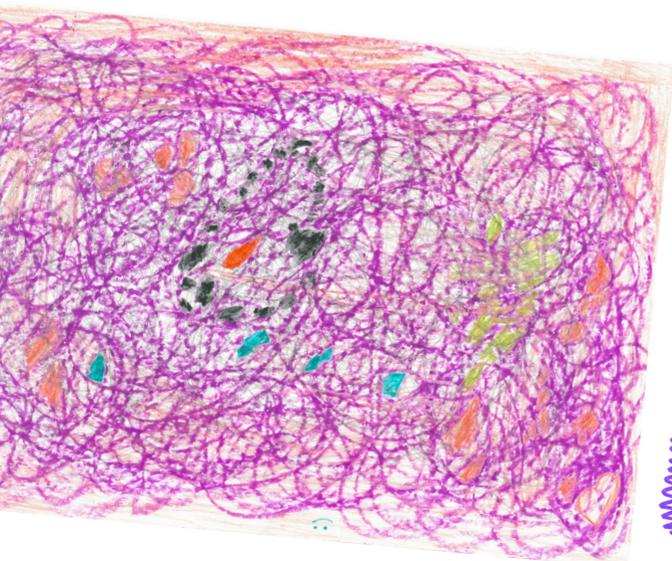
Ogni gruppo è composto da quattro persone, ognuna ha un foglio bianco. A disposizione ci sono quattro matite colorate e quattro pennarelli. È un lavoro a otto mani e condiviso. Ciascuno traccia sul foglio una linea continua senza staccare mai il tratto e senza guardare ciò che sta disegnando: lascia segni non guidati, tracciati senza alcuno scopo, per liberare le mani e la mente.

Ognuno poi passa il foglio al compagno per il secondo intervento che, come il precedente, deve lasciare dei segni casuali con altri colori (i segni dividono in spazi il foglio) e che, a sua volta, lo passa a un'altra persona per il terzo intervento che è colorare gli spazi appena creati usando un colore. Infine il foglio viene passato a un altro compagno per l'ultimo intervento che sarà colorare alcuni spazi con un altro colore. Il lavoro non deve essere organizzato né dal gruppo, né dai singoli ragazzi, ma deve nascere dalla casualità.



lo spiegone

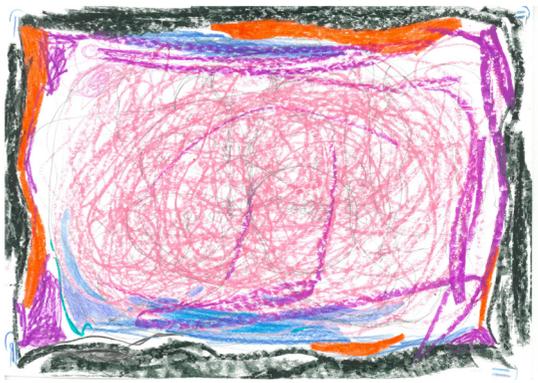
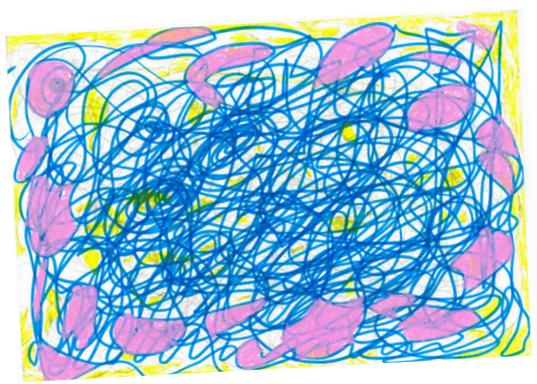
Tutti devono accettare la situazione e devono rispettare l'intervento degli altri, ma, allo stesso tempo, devono divertirsi **creando e osservando la fusione che si realizza in un'opera condivisa**. C'è una **presa in carico del disegno dell'altro** per portarlo in un'altra direzione e al contempo averne cura.

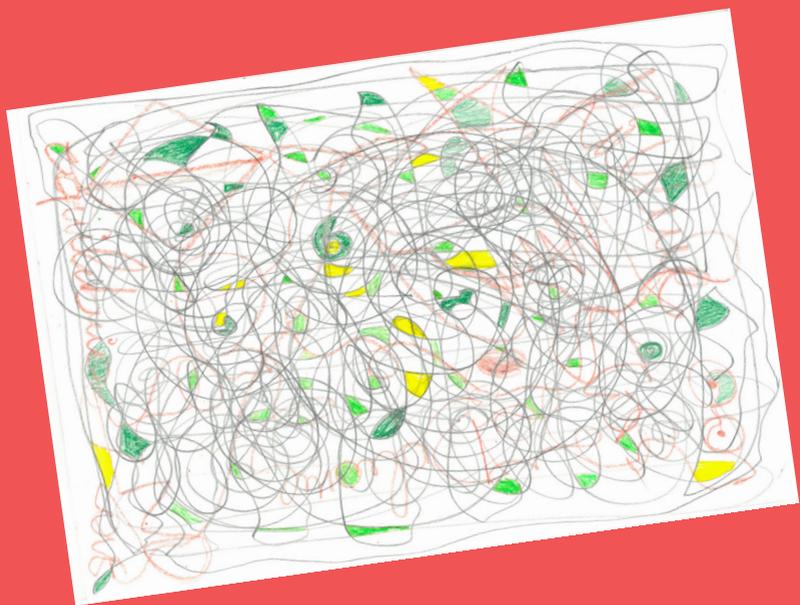


Cosa osserviamo

- Durante l'esecuzione del disegno si riconquista un agio.
- Non ci si interroga più sul perché dell'attività, a cosa serva: l'utilità è leggibile, è un gioco, non ci sono troppe domande cui dover rispondere, non c'è l'ansia di performare. Si sospende il giudizio e il pensiero non blocca il fare.
- Finalmente si sgancia l'aspettativa di affrontare i temi di ansia e disagio in modo didascalico.









MODULO **CO**r**PO**

IL LAVORO ENERGETICO E L'ESERCIZIO DELLA FIDUCIA

In cerchio, viene proposto un lavoro energetico che porta con sé la possibilità di un contatto profondo con se stessi: occhi chiusi, attenzione al respiro e alla propriocezione. Fare piccole oscillazioni per porre attenzione a come il peso si distribuisce nei piedi, a come i piedi si radicano al terreno, fatto che contiene la possibilità di avere basi stabili su cui costruire il passo che è la proiezione verso il futuro.

Poi, viene proposta l'oscillazione ampliata e portata fuori dall'asse con l'assistenza di un compagno per sperimentare, attraverso uno dei più comuni esercizi di fiducia, il disequilibrio e, con esso, il tema del giorno.



lo spiegone

Fiducia come possibilità di affidarsi all'altro mantenendo la propria identità. Per chi "aiuta" è una modalità di lavorare sull'accoglienza, cosa che non può essere fatta senza essere saldi e presenti.

Cosa osserviamo



- La proposta è insolita, c'è curiosità e propositività di gran parte della classe.
- Notiamo però fin da subito che gli studenti non riescono a stare dritti, ad accogliere il tocco dell'altro, a tenere gli occhi chiusi, a stare fermi semplicemente con le mani lungo il corpo.
- Molti hanno, di default, atteggiamenti di chiusura prossemica, qualcuno tiene sempre le mani serrate in grembo (atteggiamento o hanno freddo?)

RISPETTO ALLE SKILLS...

STARE DRITTI, TENERE GLI OCCHI CHIUSI, RESTARE FERMI, MANI LUNGO IL CORPO. COSA IMPLICA QUESTO APPARENTEMENTE SEMPLICE LAVORO SUL CORPO?

- ✓ ASCOLTO, FIDUCIA, RELAZIONE, EMPATIA, AUTOCONSAPEVOLEZZA, GESTIONE DELLE EMOZIONI E DELLO STRESS...



SECONDO INCONTRO

FUTURO (= CRISI?)

MODULO **GAMING**

(l'unico della giornata...)

Prendiamo le carte di Storie. Il tema di oggi è **FUTURO**.
Le scelte si rivelano curiosamente lugubri.

Viviamo la prima crisi: la storia non va avanti. Come si risolve? Con la tecnica narrativa? Con l'ascolto? Con la fiducia e la reciprocità?

FORSE SOLO PONENDO
MOLTE DOMANDE.

SE PENSO AL FUTURO SCELGO LE CARTE: CIMITERO (LUOGO),
FUNERALE (EVENTO), OROLOGIO (OGGETTO), MALINCONIA
(EMOZIONE)...



STEFANIA
MODULO CORPO

Durante la crisi a un certo punto mi sono sentita persa, non riuscivo più a seguire né la storia, né quello che stava accadendo in aula. Uno spunto interessante è stato quando hanno riconosciuto, a seguito delle domande, che la storia non riusciva a procedere perché **ognuno voleva portarla avanti a proprio modo** correndo verso la fine **senza condividere il percorso con gli altri.**

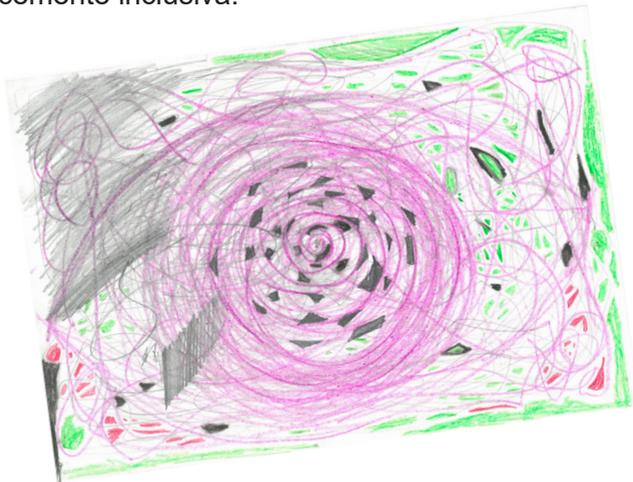
Purtroppo non è cambiato nulla nell'atteggiamento anche dopo aver riconosciuto questa cosa, persino chi lo ha evidenziato non si è messo a disposizione in maniera più partecipativa, piuttosto se ne è tirato fuori.

Qualcuna ha sferrato osservazioni nei confronti dei ragazzi, come se la reciprocità fosse una questione di genere, ma anche se tirati in ballo non hanno reagito nemmeno ai nostri stimoli.

appunti dello staff

DETTAGLI NON INUTILI:

- il cambio d'aula tra un incontro e l'altro non giova: cambia l'energia, la concentrazione, occorre ricominciare quasi daccapo.
- una grande aula non vale l'altra: occhio alla disposizione spaziale, se troppo dispersiva.
- serve più tempo per dare ai ragazzi la possibilità congrua di esperire meglio il lavoro. Più incontri? maggiore durata?
- stare sul pezzo e tradire ogni manuale di facilitazione per cercare sempre la modalità di conduzione più ferocemente inclusiva.







La seconda storia

LA BOTTIGLIA CONQUISTATA

Ciao! Sono in un cimitero. Si sta svolgendo un funerale. Guarda un po'? Quello dentro la bara sono io. Ora vi racconto come sta andando. Famiglia, parenti, amici e un po' di sconosciuti seguono la bara vestiti di scuro: sono curioso di scoprire chi veramente è affranto per la mia scomparsa e chi non pare soffrirne né si è presentato e io consideravo invece un amico. Una cosa, però, mi colpisce: accanto alla bara c'è una bottiglia con una foto. Riesco a scorgere una scritta sul retro della stessa, ma non a leggere né a capire quale sia il soggetto della foto. Chi l'ha collocata lì?

Un altro dettaglio mi stona: sono stato composto nel feretro senza il mio inseparabile orologio da taschino, unico regalo di mio padre che passò a miglior vita quando ero molto molto piccolo.

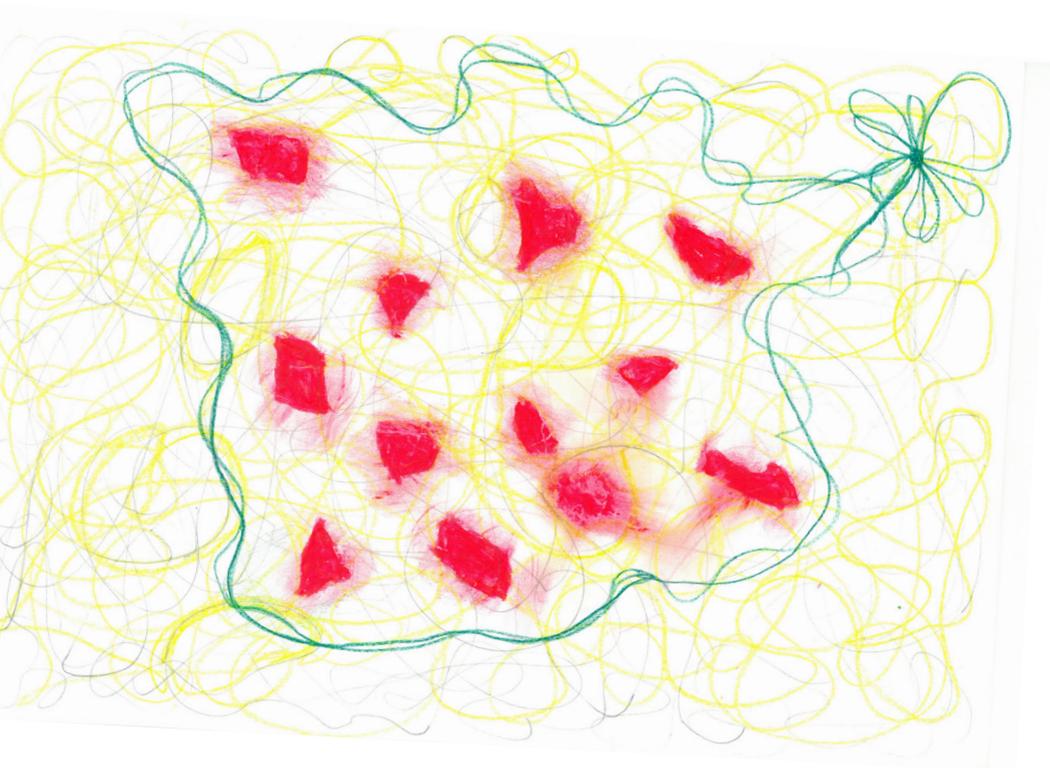
Riconosco un volto che mi è subito caro: lo strambo spazzino del cimitero. Lo avevo conosciuto durante le visite a mio padre. Sapeva la storia dell'orologio grazie alle molte confidenze che ci eravamo fatti e io sapevo che lui era emarginato, perché faceva un lavoro modesto e lugubre. E perché da tutti era considerato uno spostato. Vedo sporgere, però, qualcosa dalla sua tasca: il mio orologio! Capisco allora che ha lasciato lui la bottiglia, e concentrandomi, riesco a connettermi con il contenuto di quella scritta e di quella foto...

PRIMO FINALE

Nella bottiglia c'è la mia foto da bambino. Il formato è da orologio da taschino. La scritta è la spiegazione della mia morte: la mia matrigna, nuova sposa di papà, dopo lungo tempo e approfittando della mia distrazione, è riuscita a mettere le mani sull'orologio, sperando di trovarvi dentro la combinazione della cassaforte contenente i ricchi averi del defunto marito. Quando scopre invece che al suo interno c'è solo la foto del figlio, cioè la mia, mi uccide e rimette la fotografia al suo posto.

SECONDO FINALE

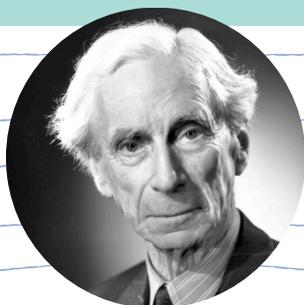
La fotografia ritrae lo spazzino e me in un momento di allegria. La scritta rivela che ad uccidermi è stato mio fratello gemello, perché invidioso del rapporto che si era instaurato tra noi due.



TERZO INCONTRO

FUTURO

#2



“SOLO GLI SCIOCCHI E I FANATICI SONO PIENI DI CERTEZZE. LE PERSONE SAGGE E INTELLIGENTI SONO PIENE DI DUBBI.”

BERTRAND RUSSELL
FILOSOFO

MODULO GAMING

QUANDO NON HAI RISPOSTE, L'IDEALE È FARE DOMANDE. PARTIAMO.

- PERCHÉ LA STORIA CREATA NON FUNZIONA?
(cosa? lo spazio? la conduzione? la trama?)
- PERCHÉ NON HA SENSO (c'è l'urgenza di dare senso a tutto)
- BOH (la risposta più quotata)

**PERCHÉ PARLANDO DEL FUTURO EMERGE UNO SCENARIO COSÌ LUGUBRE?
(CIMITERO, FUNERALE, MALINCONIA...)**

→ BOH

COME LO IMMAGINATE IL VOSTRO FUTURO?

- NON SO NEMMENO SE SOPRAVVIVRÒ A DOMANI
- MEGLIO NON PENSARCI
- MI IMMAGINO UNA CASA CON TANTE FINESTRE
- MI IMMAGINO MOLTO RICCA E CHE ESCO TUTTE LE SERE

PANICO

/PÀ·NI·CO/

AGGETTIVO E SOSTANTIVO MASCHILE

SOSTANTIVO MASCHILE

REAZIONE, INDIVIDUALE O COLLETTIVA, CHE INVADÉ IMPROVVISAMENTE DI FRONTE A UN PERICOLO REALE O IMMAGINARIO, TOGLIENDO LA CAPACITÀ DI RIFLESSIONE E SPINGENDO ALLA FUGA O AD ATTI INCONSULTI.



MODULO CORPO

(= MOMENTI DI PANICO?)

CAMMINATE, GESTI, ACCADIMENTI

Stefania propone di camminare nello spazio. I cambi di velocità e gli stop possono generare un gioco creativo.

- ☒ La proposta cade in un nulla. Il camminare viene fatto a malavoglia, senza attenzione allo spazio, senza identità.
- ☒ Appena si fermano assumono un atteggiamento di chiusura, con mani e braccia incrociate.

Stefania chiede di trovare un gesto che esemplifichi il proprio nome.

- ☒ In qualcuno il panico, in altri la sottrazione, fioccano sbuffi.

Stefania si fa più incisiva e qualcosa accade.

- ☒ Il 'gesto del nome' viene inteso come gesto del 'io di solito faccio così, sto in questa posizione.'
- ☒ Facciamo notare che non ha molto senso fare un gesto della mano nascosta dentro la tasca, ma c'è risentimento.



L'intenzione è quella di portare gesti usuali a livello di gesto teatrale. **Stimolare il pensiero creativo**, levare il movimento da sé per astrarlo e farlo diventare "azione".

L'ho castigata!



NON VOLEVO DIRE IL NOME E FARE IL GESTO. HO PENSATO NON VOGLIO FARLO, ERA IMBARAZZANTE. L'HO CASTIGATA [A STEFANIA] FACENDOLE PENSARE DI AVERLO FATTO.

- A cosa è servito sottrarsi?
- Sottrarsi è un gesto di libertà?

RISPETTO ALLE SKILLS...

SOTTRARSI A UN COMPITO: C'ENTRA QUALCOSA CON LA CAPACITÀ DI ASSUMERSI O MENO UNA RESPONSABILITÀ? O CON LA CAPACITÀ DI LEGGERE CRITICAMENTE IL CONTESTO?

- ✓ PROBLEM SOLVING, AUTOEFFICACIA, PENSIERO CRITICO, ADATTAMENTO...



Non ho voglia di vivere,
penso di camminare.

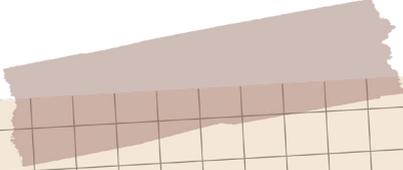


- Durante il monitoraggio raccogliamo frasi forti. Il lavoro sul corpo e la fiducia implica attraversamenti s-confortevoli.
- Riflettiamo che questa classe si è costituita durante la pandemia.

appunti
dello staff

LAVORARE SU CORPO E MOVIMENTO MANDA MOLTI STUDENTI IN TILT:

- Imbarazzo.
- Ansia.
- Noia o troppa fatica.
- Paura di sembrare stupidi. Si teme lo sguardo dell'altro.
- Chi si tira fuori dall'esercizio diventa:
 - } Sguardo che osserva e giudica.
 - } Sguardo che osserva e comunque partecipa.
 - } Sguardo mancato, isolamento, nessuna relazione col gruppo.



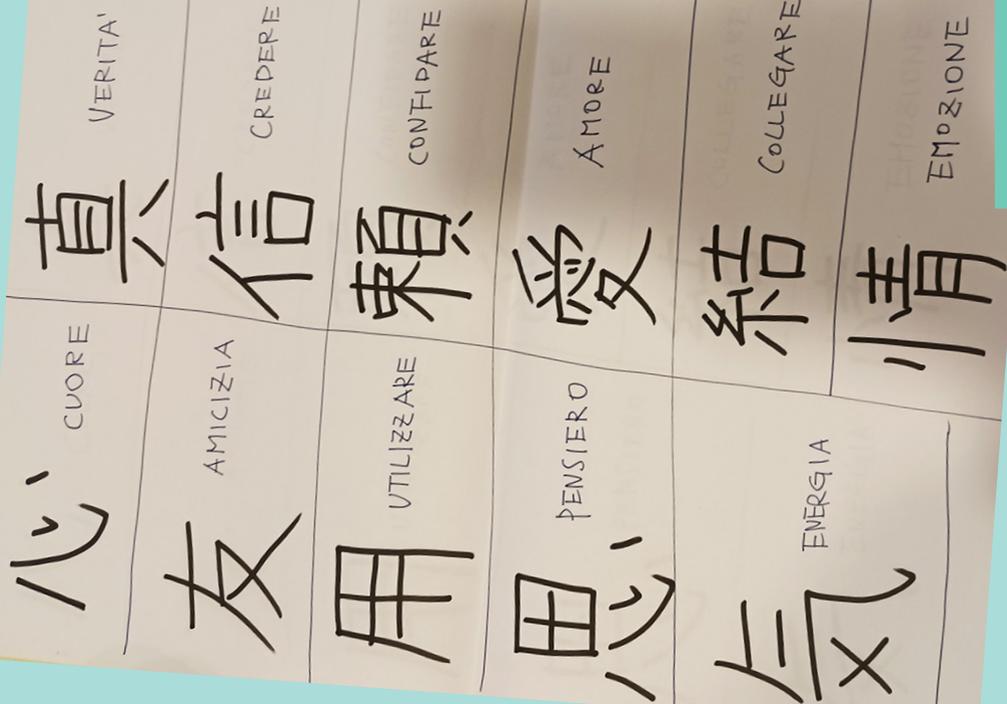
RISPETTO ALLE SKILLS...

CORPO E MOVIMENTO COME STRUMENTI CREATIVI.
COSA IMPLICA?



ASCOLTO, RELAZIONE, PENSIERO CREATIVO, EMPATIA,
AUTOEFFICACIA, COMUNICAZIONE NON VERBALE...





MODULO

Art

IL COLLAGE

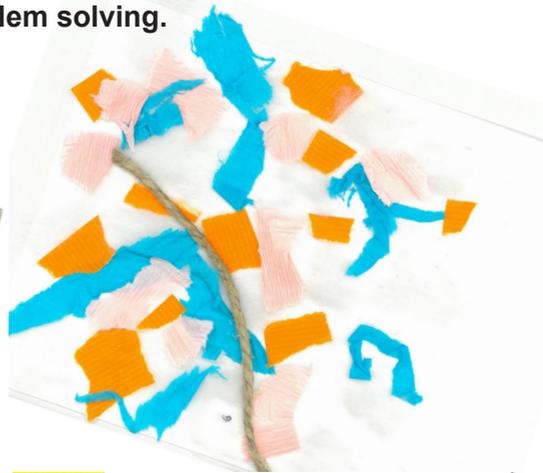
HISAKO PROPONE UN COLLAGE CON MATERIALI DI SCARTO: CARTA, RITAGLI, STOFFE...

Un'opera individuale figurativa o astratta dove ciascuno deve creare unioni di senso e collegamenti tra alcune parole chiave della storia affidata, e un ideogramma scelto dapprima senza conoscerne il significato, poi rivelato.

L'immagine creata può proseguire la storia, oppure essere una sintesi, o raffigurare solo un dettaglio o un simbolo

lo spiegone

Creare un'immagine personale con materiali condivisi e un setting imposto (la scelta delle parole non è stata del tutto libera) è un **gesto creativo che schiera in campo pensiero creativo, reciprocità, problem solving.**





- I ragazzi sono tornati nel loro habitat. Dopotutto le arti figurative in questa scuola sono una zona di comfort.
- Ci chiediamo: il comfort penalizza l'esplorazione creativa? A volte le immagini sembrano molto casuali ed estetiche.
- Alle domande su cosa hanno prodotto, qualcuno ha piacere di raccontare, altri no, con frasi a mezza bocca, come se quel collage fosse uno spazio intimo o incomprensibile.
- Una ragazza consegna un foglio bianco, ma trova un titolo potente: quel vuoto prende senso.

PENSAVO SI RISOLVESSERO ANSIE E INSIUREZZE PARLANDO DEI PROBLEMI,
MENTRE SI CREAVANO STORIE CHE NON C'ENTRAVANO NULLA.

Ma voi chi siete? Psicologi?



→ I linguaggi dell'arte e l'approccio creativo - non psicoterapeutico - stimolano il pensiero laterale, ma l'entrata è spesso confondente.



he più indirette, ad esempio rimane
ndifferente di fronte alle richieste
ibo della prole che ha raggiunto l'ob
escezza. «Affrancarsi dallo stato
mboccione ha più di un vantaggio
li aquilotti» commenta Bowers.
i mostrano che quelli minacciati
picchiate dei genitori»

nale indiano di neuroscienze
su 648 pazienti che avevano s
to una demenza, di cui 391 bil
evidenziati che in questi ult
tomi erano comparsi, in med
cinque anni più tardi. Uno
dell'Università di Edimburgo
ha testato le facoltà cognitive
gui e monolingui prima a und
e poi nella terza età, ed è eme
bilingui, da anziani, avevano p
migliori rispetto alle predizio
te sui loro punteggi dell'infar

A partire da questi stud
scienziati, tra cui appunto M
raffa, immaginano un futuro
l'apprendimento delle lin

ENGLISH



WAVE MUSIC
00:81 ~ 00:8



PRIMA VOGLIO CAPIRE,
POI SEMMAI FARE.



E IL PARACADUTE? MAGARI TE
FAI MALE A FA 'STE COSE.



Io mi sono divertito
E SENTITO LIBERO.



Gli effetti delle attività, il divertimento, il benessere, il 'senso trovato' si riscontra in chi si rende disponibile e si mette in gioco.



RISPETTO ALLE SKILLS...

COSA IMPLICA IL LAVORO SUL PENSIERO LATERALE?



ASCOLTO, FIDUCIA, PENSIERO CREATIVO, PROBLEM SOLVING, AUTOEFFICACIA...





DI

ZI

投資
 2% (年)
 割合 (新)
 の医薬品
 念による
 日本シ
 猪薬メ
 医薬品
 選品



+

estra, Johnna,
 Whillyem
 Waltpaper nei
 ni del Tunnel
 1995. Sotto,
Waltpaper
 vvero Walt
 ly) oggi. In
 copertina
 ork: Club
 Damiani,
 euro 49,
 e online)

2年(平成24年)1月9日(月曜日)

壹

壹

症 胃腸炎

1 / 5

が選り
 だ。大
 トイレ
 き、学
 が症状
 まじら
 んだろ
 どが
 「最初
 痢に襲
 ここの
 201
 富田



QUARTO INCONTRO

CONNECTIONS
(= A.A.A. CREATIVITÀ?)

MODULO

CORPO

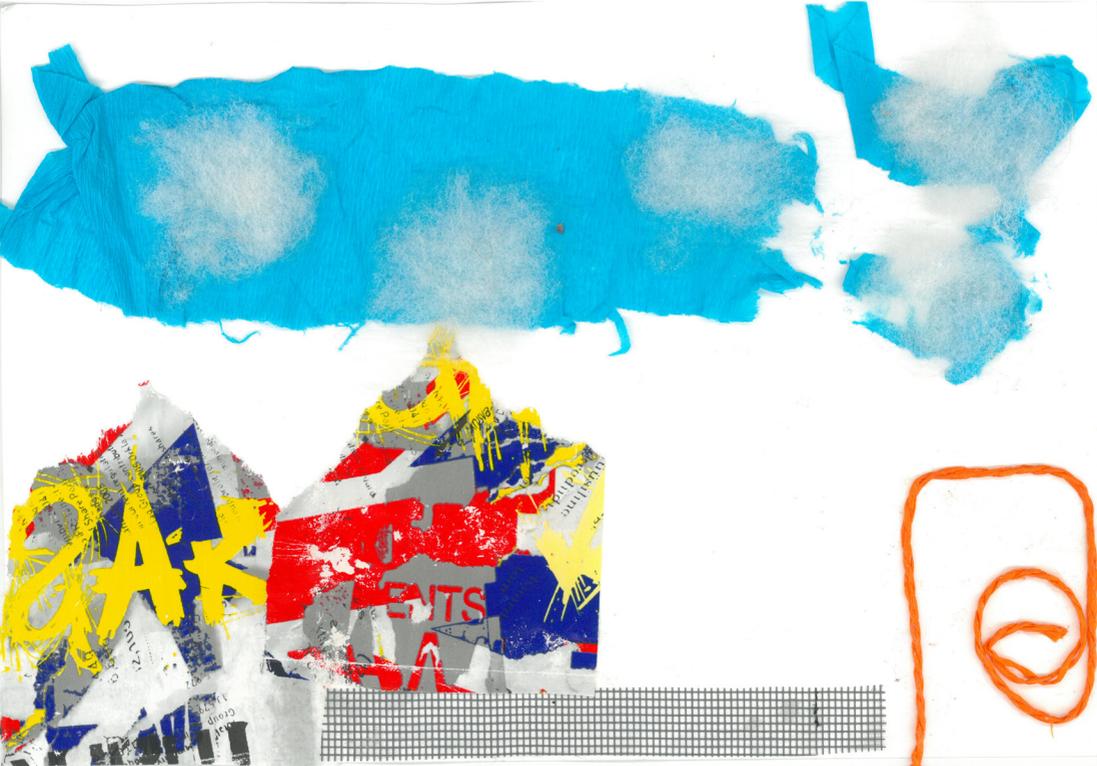


LA COREOGRAFIA

Proponiamo la visione della coreografia di Echad Mi Yodea della Batsheva Young Ensemble

lo spiegho

La coreografia può suggerire modalità di interpretazione, stimolare una creatività, un terreno condiviso data anche dall'età giovanissima dei danzatori.



COSA DICONO I RAGAZZI



A COSA SERVE?
COSA C'ENTRA CON L'ANSIA?

IL DANZATORE CHE CADE È
DIVERSO. CADE SOLO LUI PER
COLPA DEGLI ALTRI.

PAROLE E GESTI

Stefania propone: in cerchio, scegliere una parola legata al #futuro, una dopo l'altra, in un'associazione di idee rapida, subitanea:

**ANSIA, PARANOIA, NUOVO,
MENEFREGHISMO, SANGUE,
PERICOLOSITÀ...
SOLO UNA PERSONA DICE
SPERANZA.**

Nel secondo giro ognuno deve associare un gesto alla parola già scelta.

C'è difficoltà. Spesso non vengono trovate nemmeno soluzioni didascaliche.

In molti restano fuori, senza partecipare.

Si tenta una provocazione: facciamo notare che siamo stupiti della scarsa creatività rispetto alla risposta delle scuole 'meno artistiche'.



ra per due c

RIENTRANDO a casa
ia di accertamento, il m
ra ieri nella zona di Sar
vati in difficoltà. Si è ve
na coinvolto due coniug
elle Grotte di Santa Sp
L'uomo al volante del
che stavano rientrand
ciato la vettura in fian
da, quindi hanno imm
intervenute una squa
olontari del distaccam
ai di spegnimento. Nel
atto boschivo, l'auto all

la prima vittima:



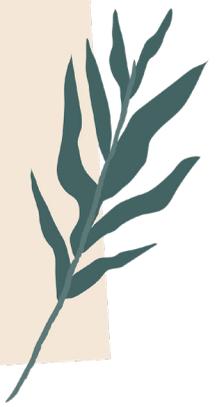
quando, nel
he prima di
ul Mar Nero
i turchi, ch
scannavan
ni, che no
nismo. Lo
gnato. Scri
Cajenna dei
i pazzi di un
i Palestina a
venitedai
pa. Si distin
ioica del "pe
inizio seco
gli stereotipi
nesi ha una
etteralmen
te alla ri-
una folla in-
sotto le luci
icroscopio...
quartiere dei
, sotto i mia-
aco mi saliva
«Rientrerò a
e mollette da
tornerò sullo
alla porta del
li entrati, t
piccolo str
aso. Torn
CA
o dei mome
lla storia c
tegnio di me
ro tra la "cri
ello Hebei, c
Wu Peifu, e
Mancuria, che
Zhang Zuolin.
Del maresciallo Londres f
trato fenomenale. Il person
1933 ispirerà a Fran
del general
reggiudicato, per
anche fascinoso. I
wyck è sua prigi
ma finisce per ir
romanzo, pardor
tage, tiene prigioniera una russ
ca, che alloggia nello stesso alb
Londres (e ne condivide il letto)
In quel momento il mares
Zhang Zuolin è al soldo del Gi
Qualche anno dopo nel 1928
per
in a
n
to
sua
conosce come il giovane resc
È bello, elegante, affascinante, at
delle auto da corsa, dell'oppio e
belle donne. Si dice che abbia
una storia d'amore con Edda C
incontrata a una festa a Shangha
ve li viveva col marito console
lia. Oltre che della figlia di Mus
Zhang Xuejiang era anche un am
no italiano. Ma sa
una storia per l'inc
do nel 1936 arr
ai-shek, per cost
a Mao Zedong co
Chiang, poi sconf
sarebbe portato nell
lo tenne prigion
i.
una cinese è complica
esi hanno - da mill
di riscriverla a mis
chi si avvicenda al potere. E gua
pensa di avere capito tutto. Lo



RISPETTO ALLE SKILLS...

LA MANCANZA DI PROPOSITIVITÀ E IL TIRARSI FUORI DAL GIOCO COSA CHIAMA IN CAUSA?

- ✓ PENSIERO CREATIVO, PROBLEM SOLVING,
- AUTOEFFICACIA, ASSUNZIONE DI RESPONSABILITÀ,
- FIDUCIA ED EMPATIA (DA E VERSO LO STAFF).



MODULO

GAMING



La terza storia*

BLACK OUT

_LA PAURA HA SEI ZAMPE

C'era una volta un forestiero di nome Camml, giovane e bellissimo ma non umano. Una cicatrice sfigurava il suo volto, sull'occhio sinistro. L'insolito aspetto nascondeva un segreto: proveniva, infatti, dall'Inferno, ma nessuno lo sapeva. Comparve sulla terra all'improvviso, nemmeno lui conosceva il motivo, all'interno di un hotel di periferia. La struttura aveva 3 piani, ma uno, quello intermedio, era sempre buio, con guasti continui, completamente fuori uso. Ad accogliere gli ospiti un'insegna lampeggiante, bella, nonostante qualche lampadina rotta. I clienti erano di tutti i tipi, alcuni loschi, un po' sporchi, non proprio tutti umani, nel senso stretto della parola. Ma la cosa che li accomunava era che nessuno si fermava per più di 5 giorni. Al quinto, infatti, tutti volevano andarsene via. Avvertivano presenze strane provenienti dal piano di mezzo. Chi rimaneva spariva misteriosamente. Camml iniziò, poco a poco, a provare sentimenti umani. Incontrò una bellissima ragazza, una cliente dell'hotel, l'Amata. Ma anche lei, passati i 5 giorni, sparì misteriosamente nel nulla. Dopo aver indagato nella sua camera, il giovane riuscì a trovare delle tracce

di morsi che conosceva assai bene: morsi di cavallette. Quelle stesse cavallette meccaniche che all'Inferno lavoravano con lui per eseguire il suo compito e che ora lo avevano seguito. Ciò che Camml ignorava era che anni prima, la notte in cui era stato evocato sulla terra, una giovane coppia stava facendo una piccola vacanza in quello stesso hotel; dopo 5 giorni i due litigarono per futili motivi e il ragazzo uscì per calmarsi. Al ritorno trovò la sua ragazza morta. Per questo rivolse tutto il suo odio verso l'albergo, e inconsapevolmente, gettò su di esso una maledizione, evocando lo sciame letale di cavallette e il suo comandante, Camml. Passati i 5 giorni, le cavallette iniziarono a provare ostilità nei confronti degli ospiti dell'hotel e li assalirono, chiudendoli poi in bozzoli, bloccandone le attività corporee, in una sorta di torpore continuo. Non potevano infatti ucciderli perché l'ingresso di quelle anime all'Inferno avrebbe segnalato la loro fuga dall'Inferno stesso. Quando Camml si accorse di esser seguito dagli insetti, iniziò a provare un nuovo sentimento umano: la paura. Si fece forza, sfidando questa nuova emozione ed entrò nel terzo piano. All'ingresso trovò una fune incastrata in un muro: era il portale per accedere all'Inferno. L'esatto punto in cui il ragazzo aveva maledetto l'hotel e proprio lì era sorto il muro costruito probabilmente dallo stesso Camml guidato dalle cavallette. I nuovi sentimenti che il giovane stava provando gli fecero aprire gli occhi sul fatto che era controllato dalle cavallette stesse. Era lui che aveva costruito il muro. Sul posto trovò un oggetto che gli aveva regalato l'Amata, una cosa che portava sempre con sé: un fazzoletto che lui le aveva dato per asciugarsi le lacrime e che lei gli aveva restituito con il numero della sua stanza. Improvvisamente il temporale fece saltare la luce ovunque tranne che nel piano buio, le scariche elettriche mandarono in tilt le cavallette e con il ritorno della visibilità, Camml vide i bozzoli che contenevano le persone scomparse e le liberò. Le cavallette usavano quei bozzoli per trasformare le persone in insetti come loro. Camml vide che l'Amata stava iniziando quella trasformazione. Diventando definitivamente umano, iniziò a piangere e le sue lacrime ebbero la magia di ritrasformare tutti quegli esseri in umani. Camml e l'Amata si baciaronο ma mentre si abbracciavano il ragazzo sentì qualcosa di metallico nel collo di lei. Capì che la storia non era ancora finita.

 **questa storia è stata creata in maniera condivisa, anche se a distanza, dai partecipanti dei tre istituti.**

incontinently

IIS EINSTEIN - NEBBIA

DOVE: LORETO

QUANDO: NOVEMBRE E DICEMBRE '22

QUANTO: 4 INCONTRI DI LAB



PRIMO INCONTRO

FIDUCIA #1

Cosa osserviamo



Alcuni ragazzi già da come stanno seduti raccontano l'imbarazzo, o il disagio:

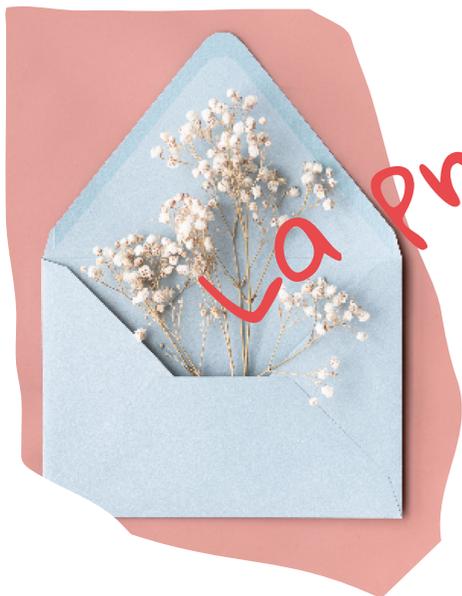
- per terra
- di sbieco o defilati dal gruppo
- senza offrire la prospettiva frontale
- sulle gambe di qualcun altro

CHE SUCCEDERÀ MAI IN
QUESTO LABORATORIO
MISTERIOSO?

MODULO Gaming

Come funziona Distorie? Ai partecipanti viene chiesto di scegliere le carte secondo il tema del giorno. Procediamo con la creazione della prima storia.





La prima storia

LA PRIGIONERA SI LIBERÒ

C'era una volta un ragazzo di 17 anni, Cesare, nato muto. Usava la LIS per farsi capire, nonostante in pochi, come ad esempio suo fratello Mario, la padroneggiassero. Per questa sua disabilità spesso era costretto a ricorrere all'aiuto di chi gli era prossimo e porre sugli altri molta fiducia, subendo però spesso una sottile ma pur sempre reale discriminazione. Tranne da sua madre, Gesualda. Il suo peggiore detrattore era invece il padre, cresciuto con una mentalità chiusa e limitata, che gli impediva di andare oltre l'apparenza e lo portava a ricondurre l'intera personalità del figlio alla sua disabilità. L'ambiente domestico era per il ragazzo, quindi, un contesto di forte ambivalenza: da una parte l'indiscriminata accettazione della madre e dall'altra la profonda incomprensibilità del padre. In casa, poi, vi era una quarta persona, Mario, il fratello 16enne di Cesare. Crescendo, Mario aveva subito come una vessazione l'eccessiva quantità di attenzioni che Gesualda rivolgeva al fratello, non vedendo che anche con lui era premurosa e interiorizzando quindi tutti i lati negativi del padre. Inutile dire che il rapporto con il fratello maggiore fosse pessimo.

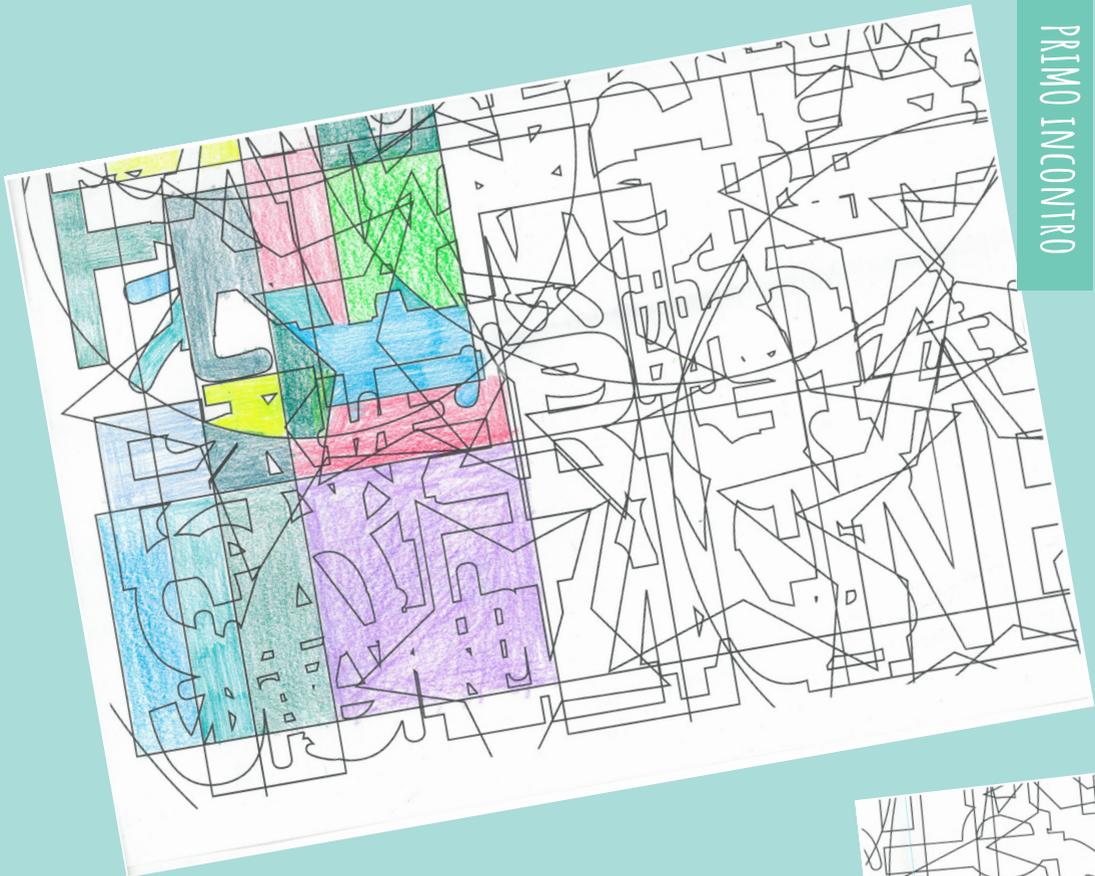
Il diciottesimo compleanno, si sa, è un evento molto atteso da un giovane, e per Cesare non faceva differenza: organizzò quindi una grande festa dove accorsero molti invitati tra cui Mario e la sua ragazza, Selvaggia. Diversamente dalla maggior parte delle persone, lei provava una sincera simpatia per Cesare, priva di pietismo. E costantemente cercava di aprire gli occhi anche al compagno in



merito ai suoi atteggiamenti discriminatori. Selvaggia rimase molto male, perciò, quando si accorse che gli altri invitati erano venuti per compassione e non facevano il minimo tentativo di includere Cesare nelle loro conversazioni. Spese quindi gran parte del suo tempo a segnare con lui. Vedendo la scena, Mario sentì montare dentro una grande gelosia: non poteva sopportare di vedere anche la seconda donna della sua vita dare attenzioni al fratello. Così, bruscamente, le chiese di seguirlo in una piccola camera per poter parlare senza il fastidio della musica. Durante la discussione la gelosia gli montò ancora di più, tanto che uscendo, chiuse a chiave la porta lasciando intrappolata Selvaggia dentro la stanza. Che bastardo!

Ma la ragazza non era priva di risorse e cercando nella camera trovò un coltello con il quale riuscì a forzare la serratura. Ritornò alla festa furente, avvicinandosi a Mario con il coltello. Vedendo quella scena tutti trattennero il respiro che rilasciarono solo quando Selvaggia sorpassò Mario per arrivare al tavolo della torta e iniziare a tagliarla e offrirne ai partecipanti. Fu così che la prigioniera si liberò della sua rabbia.





MODULO **A** *r* **T** *e*

LA GRIGLIA DA COLORARE

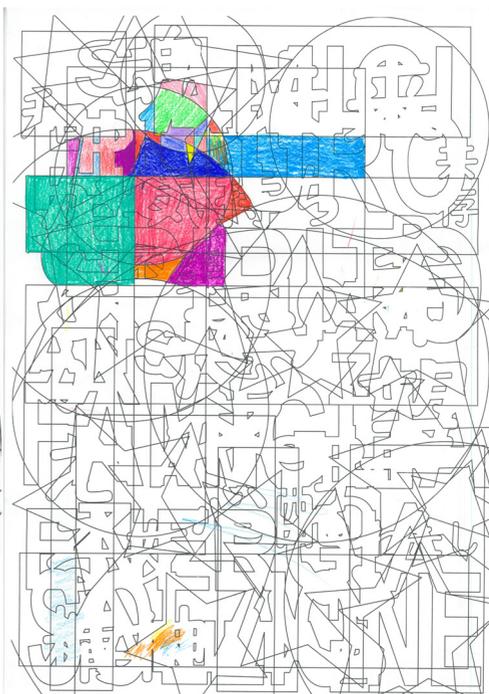
Hisako consegna una fotocopia con delle tracce e viene chiesto ai ragazzi di scegliere un colore e riempire gli spazi adiacenti tra loro.

Il foglio viene passato di mano in mano perché ciascun foglio diventi un'opera collettiva.

lo spiegone

Creare un'opera in modalità condivisa, come gesto di ascolto, accoglienza, reciprocità.

L'immagine non è guidata da nessuno dei partecipanti. I ragazzi devono accettare le iniziative dei compagni e adattarsi a lavorare in modo estemporaneo.



A cosa serve fare questo?



Anche in questa scuola la domanda si palesa fin da subito.

MODULO

CORPO

IL LAVORO ENERGETICO E L'ESERCIZIO DELLA FIDUCIA

In cerchio, Stefania fa porre l'attenzione sul corpo, sulla posizione, sul respiro, ad occhi chiusi, per passare poi al disequilibrio e all'accoglienza nella caduta.

lo spiegone

Il lavoro energetico porta con sé la possibilità di **un contatto profondo con se stessi**.
Un approccio diverso alla propria corporeità.



Cosa osserviamo



- La pratica scoperchia fin da subito delle difficoltà: non riescono a stare fermi, sono pieni di movimenti parassiti, non riescono a tenere gli occhi chiusi.
- Facciamo notare la scarsa concentrazione: c'è offesa, prendono tutto sul personale.
- Alcuni escono dal gioco, siedono defilati, si rifugiano nel cellulare.
- Chi si tira fuori, porta dietro il gruppo: toglie anche agli altri la possibilità di farlo.
- Ci sentiamo respinti, percepiamo opposizione.

COSA DICONO I RAGAZZI



MA SE GLI ALTRI MI
GUARDANO MENTRE STO
CON GLI OCCHI CHIUSI?

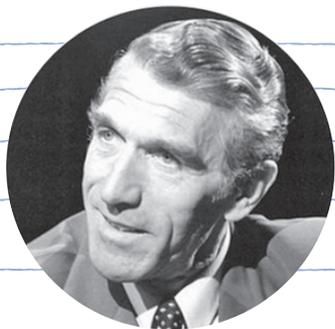
IO QUESTO NON LO SO FARE. NON CI RIESCO.

NON SONO OBBLIGATA A STARE QUI. SE MI FA
MALE LA PANCIA, MI FA MALE LA PANCIA.



ALESSIA
STORYTELLER

Tutto ciò che osserviamo racconta qualcosa: ci fanno entrare nel loro mondo, anche con un semplice sbadiglio. Chiediamo loro: come va letto quello sbadiglio? È un gesto insofferente, maleducato? Oppure ci parla di qualcuno che si sveglia alle 5.30 la mattina per andare a scuola? Le due ipotesi non hanno lo stesso peso. La comprensione di un messaggio dipende dalla relazione e dal contesto, ma noi non li conosciamo ancora. Sembrano molto colpiti da questa chiave di lettura. Lanciamo per i prossimi incontri nuove reciproche possibilità di messa in gioco. È un patto.



"NON SI PUÒ NON COMUNICARE. LA
NON-COMUNICAZIONE NON ESISTE.
OGNI COMUNICAZIONE HA UN ASPETTO DI
CONTENUTO (INFORMAZIONE) E DI RELAZIONE
(TONO E CONTESTO)."

PAUL WATZLAWICK
PSICOLOGO

SECONDO INCONTRO

FIDUCIA

Ci prendiamo il tempo di un circle-time per riflettere attorno al tema della FIDUCIA e sul perché la volta precedente ci è sembrato così difficile ottenerla.

La sistemazione meno formale innesca una sensazione di confronto positivo, diventa più facile raccontarsi e parlare delle difficoltà riscontrate. Si fanno notare delle incongruenze tra quanto viene detto ('io mi fido molto degli altri') e il fare pratico (la stessa persona si è sottratta nell'esercizio sulla fiducia dicendo che non si fidava) e questo viene accolto con positività. Lamentano le cose che non funzionano del gruppo-classe: si conoscono ancora poco.

COSA DICONO I RAGAZZI



IO NON MI POSSO FIDARE DI NESSUNO

→ chiediamo: e gli altri si possono fidare di te?

COME SAREBBE BELLO AVERE UNA CLASSE AFFIATATA DOVE POTERSI FIDARE.

→ la classe è di recente costituzione, emerge spesso la parola 'sconosciuti'.

MODULO

CORPO

L'ESERCIZIO DELLA FIDUCIA

Si propongono attività ludiche e di attivazione per fare gruppo, poi il gioco della fiducia con una persona al centro che si sbilancia in diverse direzioni e gli altri del gruppo in cerchio che la accolgono, fino a creare un rapporto con ognuno del gruppo tramite la presa delle mani.



Cosa osserviamo

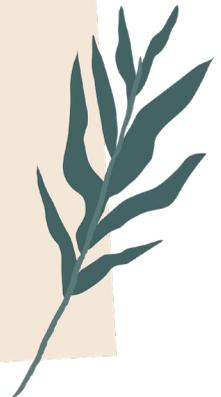


- Il lavoro entra finalmente nel vivo.
- C'è partecipazione e disponibilità.
- Qualcuno tra quelli che avevano detto di 'non aver fiducia di nessuno' mostra grande cura dell'altro: sono completamente affidabili.
- A volte anche chi è affidabile non riesce ad affidarsi.

RISPETTO ALLE SKILLS...

QUALCUNO HA FATTO DA CALAMITA: CONCENTRATO, DIVERTITO E PARTECIPE, HA TRAINATO I COMPAGNI FIN DENTRO L'ESERCIZIO.

- ✓ LEADERSHIP, AUTOEFFICACIA, PROBLEM SOLVING, PENSIERO CREATIVO, COMUNICAZIONE EFFICACE, CAPACITÀ DI LAVORARE IN GRUPPO...



TERZO INCONTRO

CONNESSIONI

MODULO GAMING

Oggi creiamo l'incipit di una storia di gruppo, che verrà proseguita nelle altre scuole. Facciamo scegliere solo 3 carte (invece delle solite 6) secondo il tema CONNESSIONI.

L'inizio della storia prende forma. Il titolo provvisorio è **Cammi lo straniero.**

→ Vd storia completa: **Black out_La paura ha sei zampe**



COSA OSSERVIAMO



- Si sperimenta un buon lavoro di gruppo.
- Fare loro domande li aiuta a mettere a fuoco, ad andare in profondità.
- Si sorprendono quando riscontrano che la storia, nata con dei presupposti goliardici, ha preso corpo in maniera avvincente.

COSA DICONO I RAGAZZI



CAVOLO, IO UNA
STORIA COSÌ
LA LEGGEREI TUTTA
PER DAVVERO!

MODULO **CORPO**

CAMMINATE CREATIVE E TABLEAU VIVANT

Camminare può essere un gesto creativo usando variazioni di velocità, gli stop, le ampiezze, le relazioni. A far da guida è dapprima un comando esterno, poi il comando è lasciato ai partecipanti. Lo spazio viene usato successivamente per creare un tableau vivant, entrando uno alla volta, creando relazione con chi si è già posizionato, mantenendo un contatto tra i corpi.

COSA DICONO I RAGAZZI



STAVOLTA MI SONO
PROPRIO DIVERTITO!

RISPETTO ALLE SKILLS...

METTERSI IN GIOCO EQUIVALE A TROVARE IL SENSO
DELL'ESPERIENZA.



PROBLEM SOLVING, PENSIERO CREATIVO,
AUTOEFFICACIA, GESTIONE DELLO STRESS,
CAPACITÀ DI LAVORARE IN GRUPPO...



QUARTO INCONTRO

CONNESSIONI



Anche qui proponiamo la visione della coreografia di Echad Mi Yodea della Batsheva Young Ensemble.

lo spiegone

Date le difficoltà di partecipazione e accoglienza riscontrate in alcuni momenti, **proponiamo ulteriori terreni di confronto.**



COSA DICONO I RAGAZZI



A COSA SERVE? COSA C'ENTRA CON L'ANSIA?
 SEMBRAVA UN RITO, ERANO IMPOSSESSATI
 MI HA MESSO ANSIA, TRISTEZZA,
 MI HA DATO URTO.
 QUELLO CHE CADE È DIVERSO DA TUTTI.
 CHI ESCE FUORI DALLA MASSA, CADE.

SCUSI, POSSO ANDARE IN BAGNO?

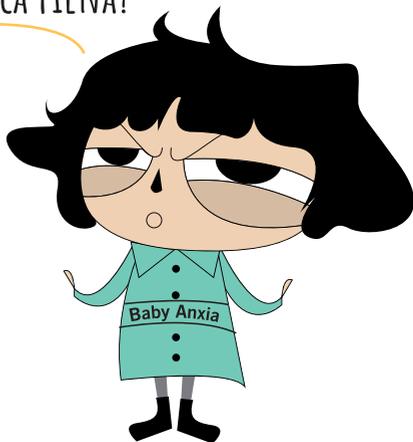
→ Per una banale richiesta di andare in bagno – percepita dallo staff fuori luogo rispetto al momento di lavoro – si scatena un acceso dibattito.



POSSO ANDARE IN BAGNO? MI SCAPPA!

VESCICA PIENA?

NO, HO PIENA
 LA TESTA.



Cosa osserviamo



- Chi ha chiesto di andare in bagno esce come se la questione non lo riguardasse.
- Lo staff deve fare i conti con una riorganizzazione veloce del programma. Proponiamo l'esperienza del collage. Raccogliamo uno spiazzamento generale, ma alcune figure particolarmente propositive riescono a tirare dentro i compagni.
- Chiediamo: dato che non avete voglia di essere qui, dove vorreste essere allora?
A casa, a dormire.

RISPETTO ALLE SKILLS...

CAPIRE SE È O NON È IL MOMENTO DI FARE QUALCOSA
DOVE CI PORTA?



PENSIERO CRITICO, CAPACITÀ DI ADATTAMENTO,
ASSUNZIONE DI RESPONSABILITÀ, EMPATIA...



MODULO GAMING

Leggiamo la storia condivisa, nata proprio qui e passata attraverso gli altri due istituti.

Sono favorevolmente colpiti e si ragiona lungamente sul titolo finale che sarà: **Black out_ La paura ha sei zampe.**

MODULO CORPO

Stefania propone di lavorare sul gesto, ma l'atmosfera è elettrica. La questione del 'posso andare in bagno?' ha acceso gli animi, chi è rimasto fuori dall'attività è molto distraente per i compagni.

COSA DICONO I RAGAZZI



SE NON C'HO VOGLIA DI FARLO
NON LO FACCIO. PUNTO. MICA MI
POTETE OBBLIGARE.

- Stefania, sottolineando la mancanza di accoglienza, propone di andar via.
- Un ragazzo dice: un momento. Comincia a fare domande per capire meglio.
- Si apre uno spiraglio. Decidiamo di cambiare ancora prospettiva: ci sediamo a terra e facciamo un circle-time per capire quali sensazioni e attraversamenti sono in corso.
- La nuova posizione modifica la prossemica, favorisce un dialogo più intimo e costruttivo.

appuntini dello staff

IN CASO DI OPPOSITIVITÀ:

- Parlare per dare loro la possibilità di avere un ascoltatore.
- Creare intimità.
- Inventare occasioni creative perché possano raccontarsi, anche senza rendersene conto.



incontinently

IIS LAENG -MEUCCI

DOVE: OSIMO

QUANDO: DA DICEMBRE '22 A MARZO '23

QUANTO: 4 INCONTRI DI LAB

+ 1 DI RESTITUZIONE



PRIMO INCONTRO

FIDUCIA #1

MODULO GAMING

Lavagna, le carte di Distorie, nastro adesivo, pennarelli, tante domande e immaginazione. C'è tutto ciò che serve per dare forma alla storia?





La prima storia

E TUTTI RITROVARONO I CALZINI

C'era una volta un amichevole folletto sarto che simpatizzava con ogni gallina che vedeva. Era affetto da una malattia molto grave: freddo ai piedi. Ogni gallina che gli diventava amica ne veniva subito infettata. Per fortuna, come cura, il folletto aveva cucito dei calzini speciali che diffondevano calore. Il suo laboratorio era sotto casa, in piazza, ed era molto frequentato dalle amiche volatili.

In un caldo pomeriggio d'estate, il folletto si ritrovò in casa da solo e decise di andare a fare una passeggiata; indossò le ciabatte, appese i calzini ed uscì. Il cielo iniziò a coprirsi di nuvole minacciose: prese a piovigginare. Poi la pioggia aumentò, tanto che il folletto decise di tornarsene a casa. Ma, d'improvviso, la terra iniziò a tremare. Allungò allora il passo per arrivare a casa giusto in tempo per vederla sprofondare in una voragine. Pensò: "Devo salvare i miei calzini! Devo buttarmi nella voragine, devo credere che sotto ci sia qualcosa! Devo avere fiducia!". Si piazzò, quindi, sul bordo della grande buca e iniziò a contare: "1... 2... 3..." ma non si mosse. "1... 2... 3..." ma non si buttò. "1... 2... 3..." e alla fine si lanciò. Cadde, cadde, cadde. 30 secondi di pura paura, immerso tra nebbia e buio. Poteva cadere dovunque: c'erano le macerie della sua casa, ad esempio, ma poteva esserci qualunque cosa. Ventura nella sventura, la pioggia torrenziale aveva creato un ruscello e il folletto se ne accorse solo quando ormai era immerso nell'acqua. "Dove sono i calzini?" era il suo unico pensiero. Inizialmente provò a resistere alla corrente, continuando

disperatamente a cercarli. Ma tutto il grande sforzo e le tante emozioni ebbero la meglio e il folletto svenne. Si risvegliò in una grotta e vide una gallina che nel becco teneva i suoi calzini.

La gallina in questione era una sua vecchia amica di infanzia.

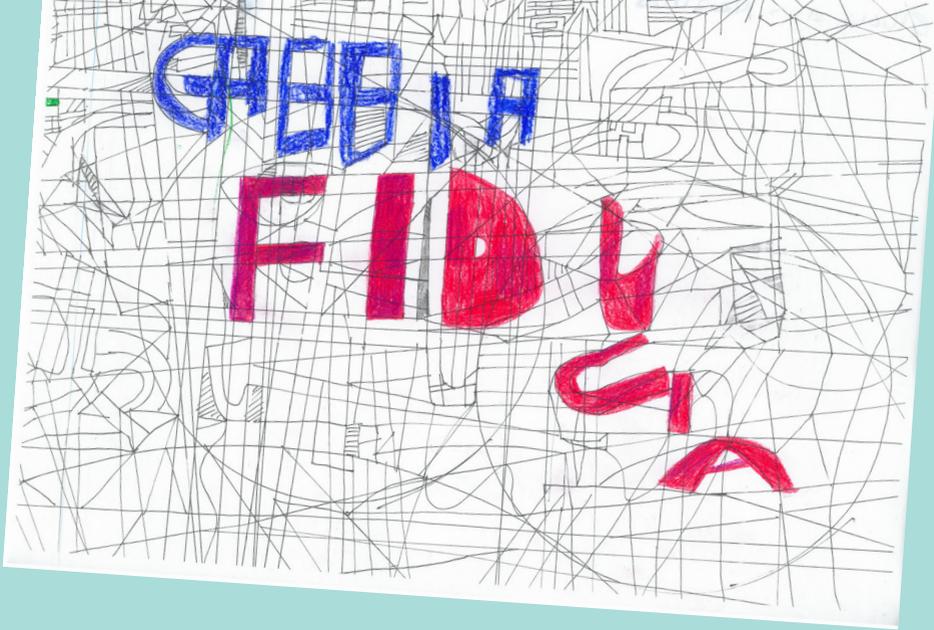
L'animale portava anche un ciondolo con una bussola, un regalo che il folletto le aveva fatto da piccola. La bussola era magica: indicava le coordinate della sua casa. Il folletto, infatti, le aveva fatto questo dono per ricordarle che la porta di casa sua, per lei, era sempre aperta.

Insieme riuscirono a raggiungere la casa ormai distrutta, non trovando però il laboratorio. Dopo ore di cammino per tentare di risalire, i calzini cominciarono a rompersi. Il folletto realizzò che anche il laboratorio era sprofondato e che non avrebbe più potuto rifarli. Tra le macerie, però, scovarono uno scatolone con dei calzini già filati. È così che i calzini furono ritrovati.

cosa osserviamo



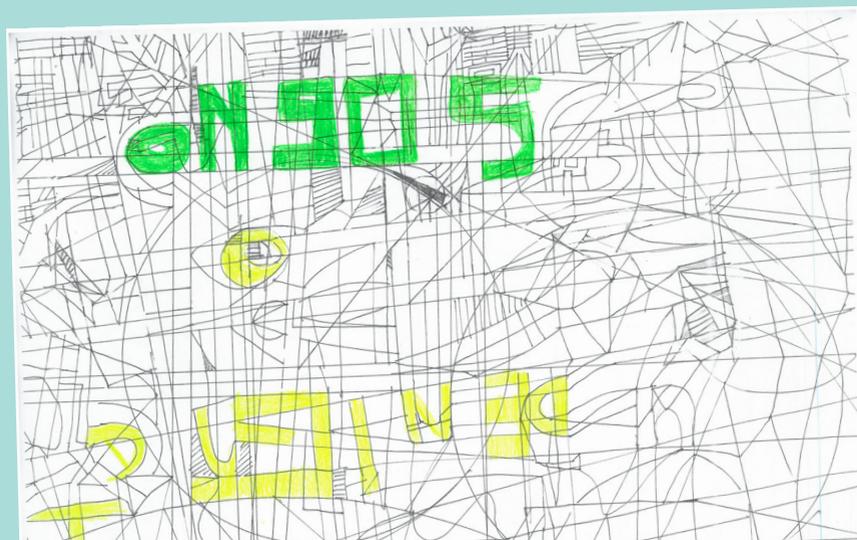
- Sono tutti maschi, c'è un clima goliardico, con atteggiamenti fisici amichevoli.
- Chi prende voce cerca il confronto con il gruppo.
- Le figure che non partecipano alla creazione della storia stanno in disparte senza essere di disturbo.
- Le insegnanti sono una presenza calda e partecipe.

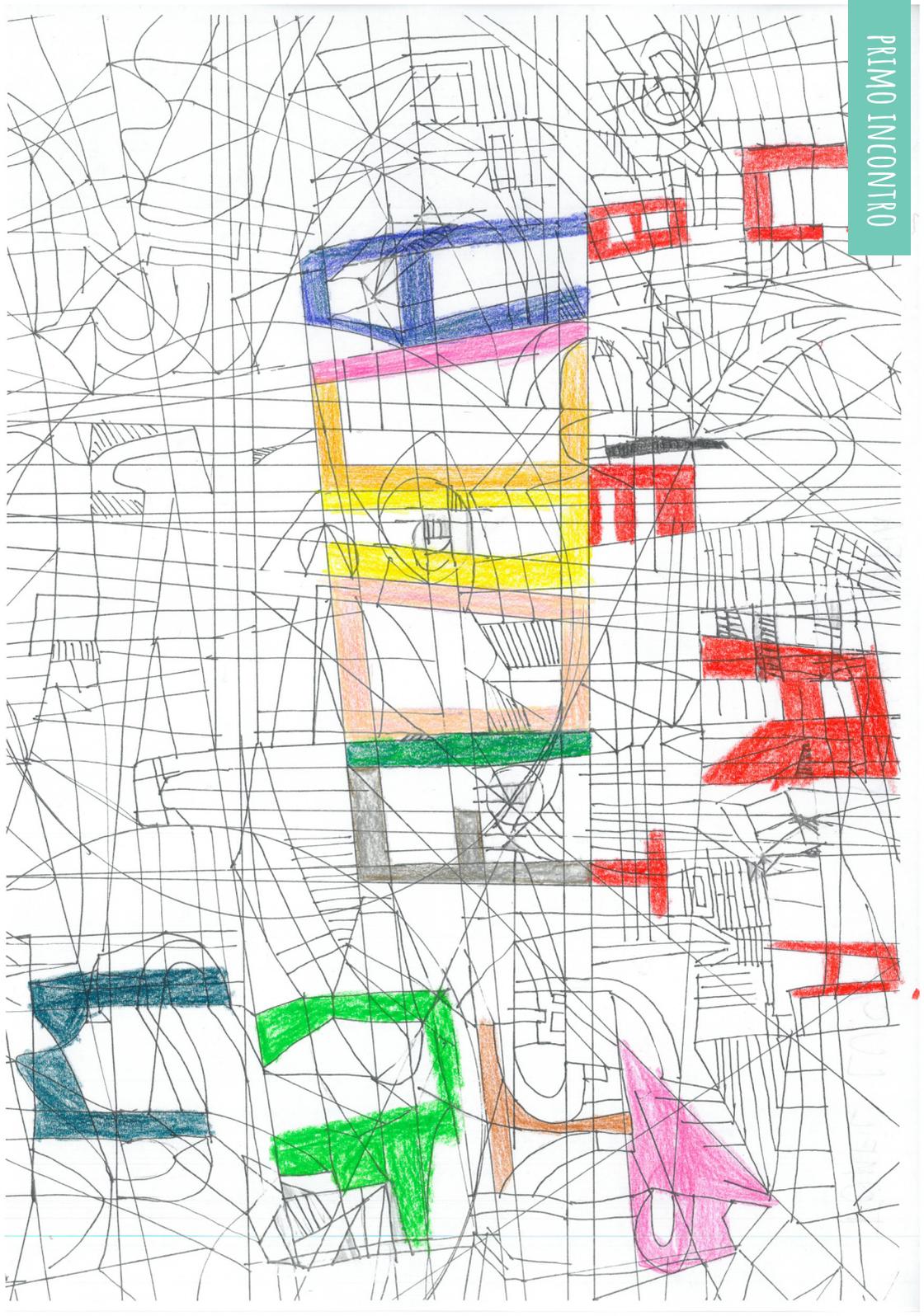


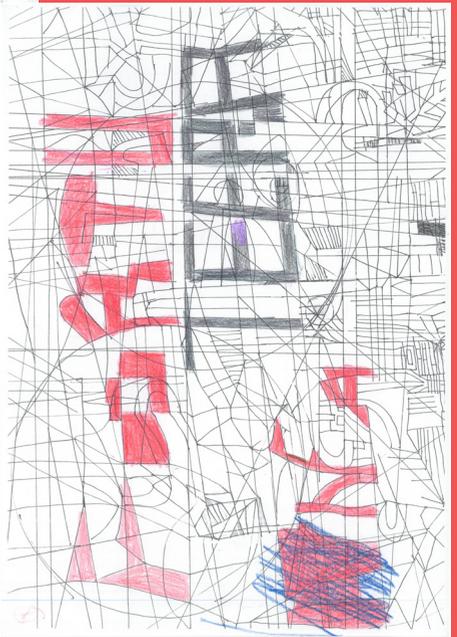
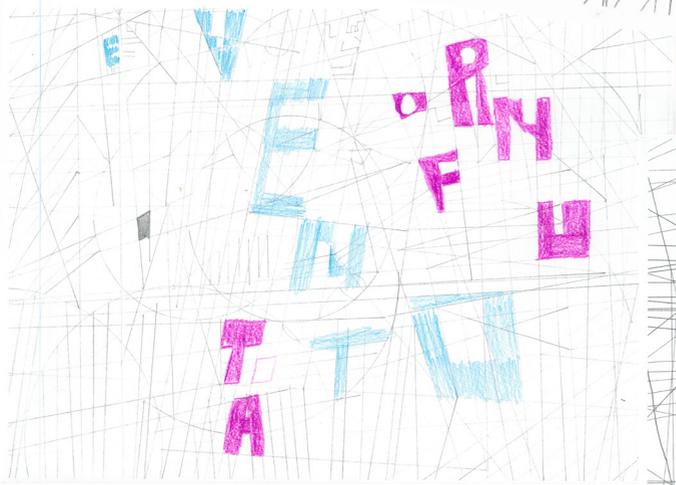
MODULO **A** *r* **T** *e*

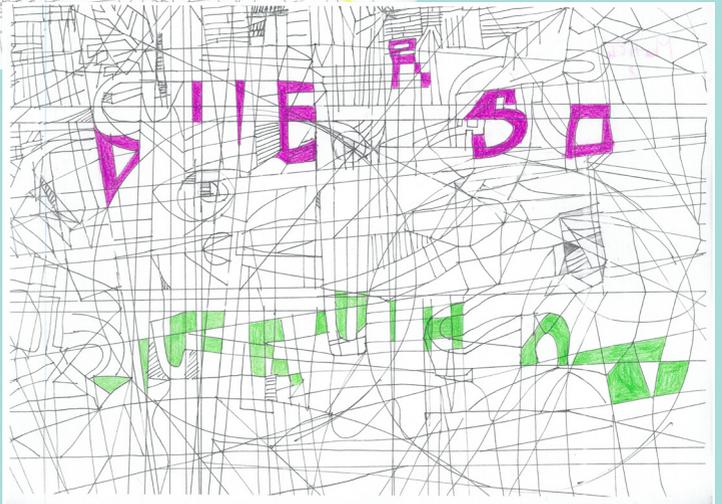
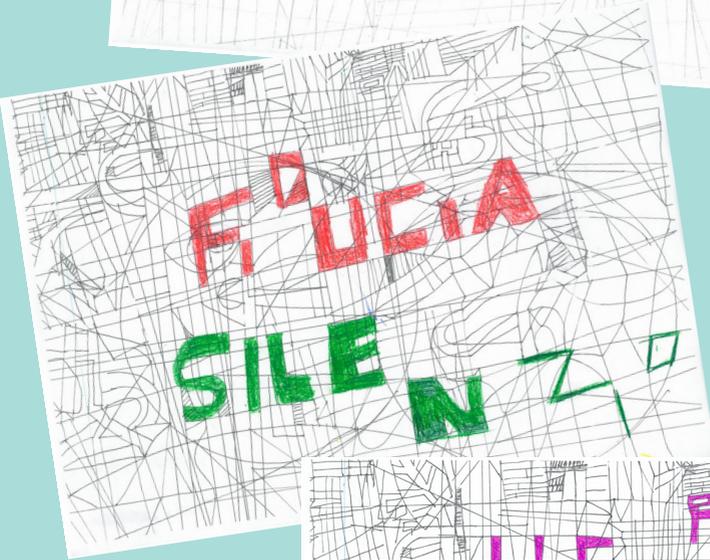
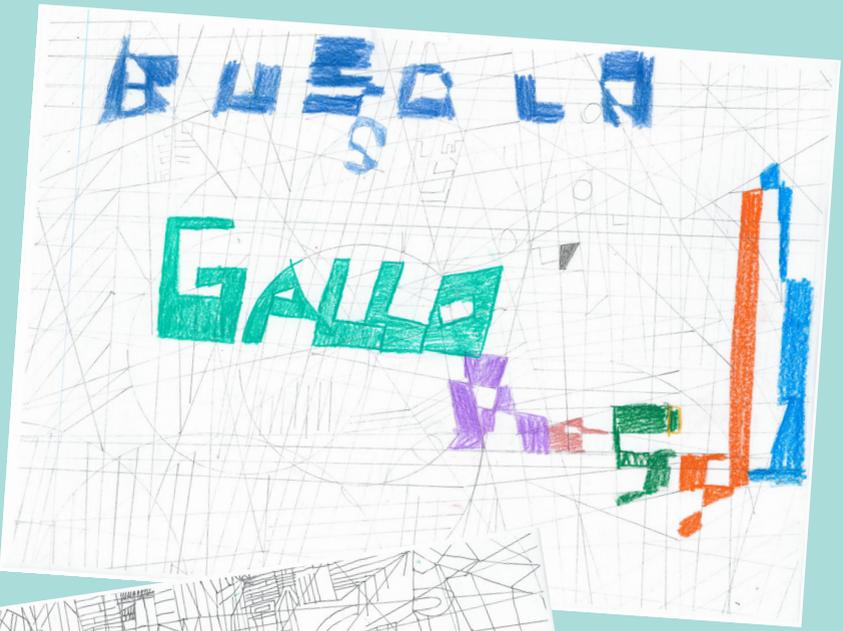
LA GRIGLIA DA COLORARE

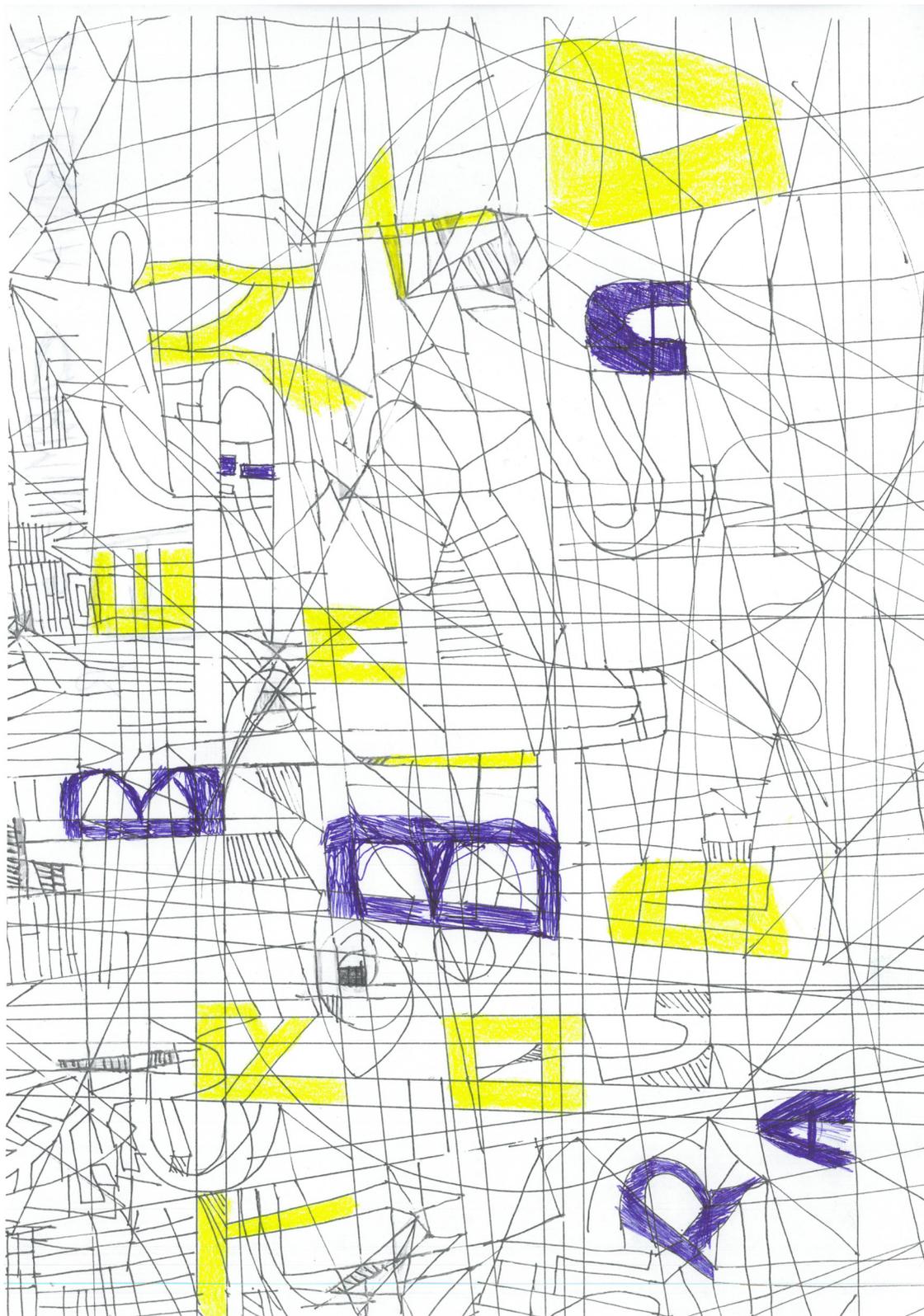
Hisako propone anche qui la fotocopia con le tracce da colorare per creare lettere e poi parole incontrate nel racconto. Il foglio viene passato di mano in mano perché diventi un'opera collettiva e condivisa.











COSA DICONO I RAGAZZI



NON VOGLIO PASSARE IL FOGLIO:
HO PAURA CHE ME LO ROVININO.

→ Lasciare andare il proprio elaborato, affidarlo a un compagno perché ci metta mano è un gesto di fiducia.

MODULO

CORPO

LE CAMMINATE E LA FIDUCIA

Mentre si cammina nello spazio, Stefania chiede di attivare processi creativi: con la presenza del corpo, con le pause, con le velocità, con lo spazio. Poi propone l'esercizio sulla fiducia, di affidare il proprio peso alle braccia dei compagni e di essere accoglienti.

LA

FIDUCIA

COSA OSSERVIAMO



- l'attività non viene accolta bene da tutti: si sentono giudicati mentre fanno 'cose strane'.
- comprendere il meccanismo dell'aver fiducia e capire che un esercizio può diventare gioco ha un effetto magnetico: anche chi si era ritratto si reintegra nell'attività.

RISPETTO ALLE SKILLS...

AVERE FIDUCIA DELLO SGUARDO DELL'ALTRO, NON PENSARE DI ESSERE GIUDICATI: COSA METTE IN ATTO?



EMPATIA, PENSIERO CREATIVO, AUTOCONSAPEVOLEZZA,
FIDUCIA IN SE STESSI, CAPACITÀ DI CREARE RELAZIONI
SANE...



SECONDO INCONTRO

FUTURO

MODULO GAMING

Ai partecipanti viene chiesto di scegliere le carte secondo il tema del giorno. Ormai conoscono il gioco. Procediamo con la creazione della seconda storia.





La seconda storia

È IL BALLO COMINCIÒ

LA CAFFETTERIA DAL '72, il bar del paese, festeggiava i 50 anni di anniversario. Tutti gli abitanti lo frequentavano nel tempo libero perché era l'unico luogo di ritrovo del piccolo centro abitato. Era un posto tranquillo, tutt'al più animato da qualche piccola rissa fomentata dall'alcool. Tutti erano ben lieti di festeggiare il cinquantesimo di un locale così amato, e per la celebrazione i proprietari avevano organizzato una bella festa anni '70. Per l'occasione fu esposta anche una foto, molto bella, dell'inaugurazione del '72, che ritraeva il possessore del bar e molti clienti sorridenti. Nel corso degli anni il vecchio proprietario, con l'avanzare dell'età, si era fatto affiancare dai figli, in una quieta gestione familiare.

Per la festa non badarono a spese e chiamarono a suonare una rinomata jazz band. Questo spinse una studentessa di musica, generalmente timida, a partecipare all'evento. Dopo la festa, avvicinandosi alla foto esposta, la ragazza notò un particolare che balzava agli occhi: nell'immagine era presente sua madre, scomparsa quando lei era bambina e di cui conservava pochi ricordi, qualche ritratto. Decise quindi di indagare e, sin dal giorno dopo, iniziò a fare domande ai proprietari del bar, agli avventori, ma nessuno le rispondeva. Anzi: sembravano quasi scansarla.

Questo fino al giorno dopo, quando uno sconosciuto le si avvicinò in maniera quasi minacciosa. Costui le intimò di interrompere le sue

COSA DICONO I RAGAZZI

OGGI È PROPRIO LUNEDÌ.
MI SENTO MORTO.



→ In qualcuno è evidente il conflitto: vorrebbe partecipare proattivamente al laboratorio ma viene continuamente tirato fuori dagli altri e dalla stanchezza generale.

HO DATO TANTE IDEE
PER LA STORIA, MA NESSUNO
MI CONSIDERA.

→ Ma tirarsi fuori dal lavoro non è un gesto innocuo né per sé, né per gli altri.

RISPETTO ALLE SKILLS...

TIRARSI FUORI DAL LAVORO CHE RIPERCUSSIONI HA SUGLI ALTRI?
E CHE RUOLO GIOCA LA TIMIDEZZA NEL CONTRASTARE LE
DINAMICHE DI GRUPPO?



FIDUCIA IN SE STESSI, AUTOEFFICACIA, EMPATIA,
RELAZIONI SANE, COMUNICAZIONE EFFICACE,
ASSUNZIONE DI RESPONSABILITÀ...



Cosa osserviamo



- Anche stavolta alla parola FUTURO vengono abbinati scenari lugubri.
- La morte sembra l'unica certezza.
- Ci sono degli innesti di speranza: un bar "che sopravvive sempre" o la studentessa che "investe nel proprio futuro".





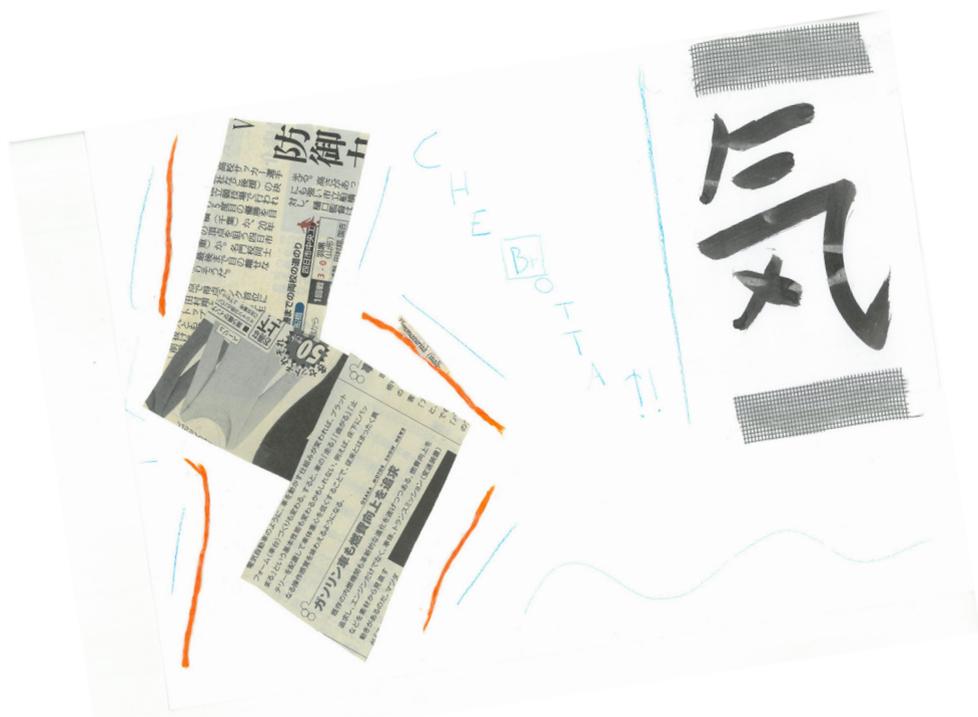
MODULO **Ar**Te

LA GRIGLIA DA COLORARE

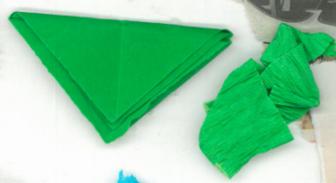
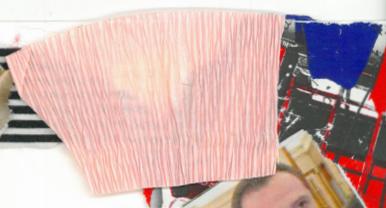
Hisako propone di creare un collage di gruppo (sono 4 gruppi) che includa: una parola della storia, un ideogramma scelto senza conoscerne ancora il significato (amicizia, energia, verità, credere, confidare, amore, collegare, emozione..) e materiale di scarto. L'obiettivo è creare connessioni di senso e dare un titolo.

lo spiegone

Creare in modo estemporaneo cercando collegamenti creativi con ciò che è accaduto nella mattinata, in maniera condivisa e usando i pochi materiali forniti, è un gesto che favorisce i **processi di astrazione e la sedimentazione dell'esperienza**, oltre la capacità di lavorare in team.



...la b...
...unica, lunga, on...
...Pubbl...
...York il libro esce...
...vare a New...
...1991...
...ve, al...
...vica d...



SOCIETA



COSA DICONO I RAGAZZI

QUINDI DOBBIAMO ATTACCARE 'STE COSE
AL FOGLIO? BASTA COSÌ?



→ C'è smarrimento, non viene colta la richiesta. Facciamo capire che non è solo un processo di incollaggio dei materiali, ma un'attività che mette in moto sensi e connessioni simboliche.

OH, MI SONO DIVERTITO UN BEL PO'.

→ Il lavoro prende il via: facendo, capiscono l'importanza del fare, la partecipazione in qualcuno diventa entusiasmo. Alla fine, tutti mostrano orgogliosi agli altri gruppi il loro lavoro.



CALCIO
SOCIETÀ AL LAVO





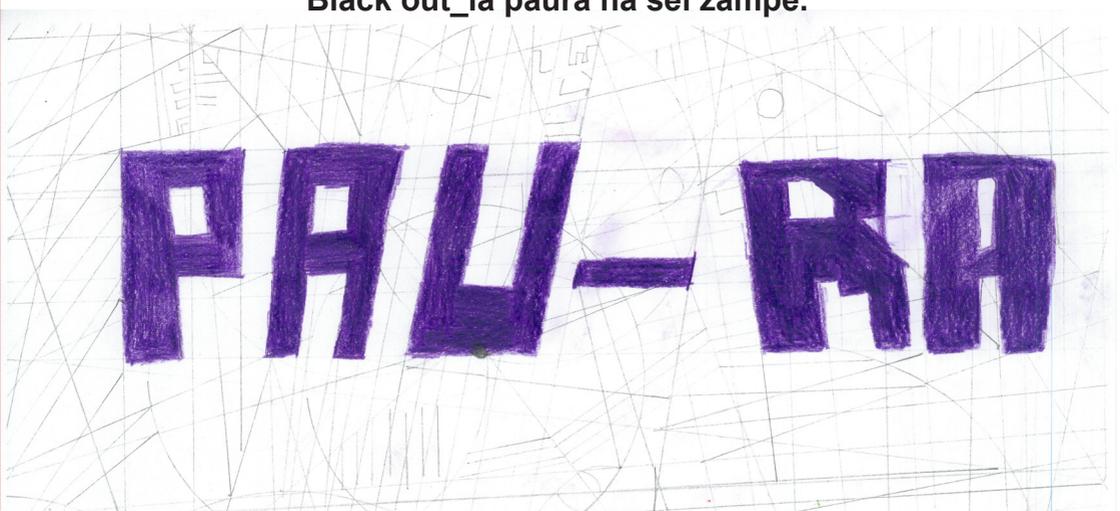
TERZO INCONTRO

CONNECTIONS

MODULO GAMING

Si lavora alla storia condivisa*. Dopo l'incipit predisposto da un altro Istituto, a loro tocca lavorare al corpo centrale. Notiamo che anche stavolta nella scelta delle carte che faranno da griglia per la narrazione, si prediligono scenari lugubri, apocalittici, oscuri.

*quella che avrà come titolo
Black out_la paura ha sei zampe.



PAU-RA



GIOVANNI
MODULO **GAMING**

Narrare catastrofi è catartico. Far accadere le cose in un setting controllato come quello del gioco - dove chi gioca ha il dominio su tutto - permette di fare esperienza sia degli ostacoli, sia del senso di liberazione e salvezza.

MODULO

CORPO

LA PRATICA ENERGETICA

Come accaduto nelle altre scuole, mantenere gli occhi chiusi e stare fermi sembra impossibile. Il pensiero condiviso sembra essere: non mi fido di ciò che può accadere mentre abbasso la guardia.

La presenza di ragazzi che praticano arti marziali facilita però l'accoglienza di questa pratica e la fiducia nei nostri confronti.

COSA DICONO I RAGAZZI

NON VOGLIO ESSERE COMANDATO.



→ Viene fraintesa la richiesta dell'esercizio con un ordine. È un problema di comunicazione nostra? O l'esercizio è scomodo e la nostra richiesta sembra inaffrontabile?

HO FATTO FINTA DI NON CAPIRE.

→ Qualcuno lo ammette (ma solo a posteriori, in fase di monitoraggio) come fosse una strategia per sottrarsi all'esercizio.

RISPETTO ALLE SKILLS...

LA SCUOLA PREVEDE DI FARE COSE ANCHE QUANDO NON SI HA VOGLIA DI FARLE. SOTTRARSI È UN GESTO DI LIBERTÀ? OPPURE DIPENDE DA UNA ZOPPICANTE LETTURA CRITICA DEL CONTESTO, NECESSARIA PER COMPRENDERE E RISPONDERE IN MODO ADEGUATO A SFIDE E RICHIESTE DELLA VITA?



AUTOCONSAPEVOLEZZA E AUTOEFFICACIA,
ADATTAMENTO, PENSIERO CRITICO, ASSUNZIONE DI
RESPONSABILITÀ...



QUARTO INCONTRO

CONNESSIONI



Anche in questa scuola proponiamo la visione della coreografia di Echad Mi Yodea della Batsheva Young Ensemble.

lo spiegho

Nelle altre scuole il video ha aperto la strada a una **riflessione condivisa**. Decidiamo di replicare la possibilità.

COSA DICONO I RAGAZZI



LA CANZONE SPACCA.
L'ULTIMO DELLA FILA CADE
SEMPRE, È DIVERSO DAGLI ALTRI.
L'ULTIMO È ANCHE L'UNICO CHE
RESTA VESTITO, E QUESTO LO RENDE
ANCORA PIÙ DIVERSO.

ANCHE UN ALTRO DANZATORE PROVA A FARE UNA COSA DIVERSA, MA POI
TORNA DENTRO COME GLI ALTRI. SONO TANTI E VANNO TUTTI INSIEME.
È BELLO L'EFFETTO DOMINO DEI CORPI CHE CADONO A TERRA.

→ Dalle loro frasi emerge il tema della diversità, del richiamo della massa, intesa sia come forza del gruppo, sia come omologazione, e l'importanza dell'ascolto (che fa muovere i danzatori all'unisono).

MODULO CORPO

TABLEAU VIVANT, CATENE DI PAROLE E GESTI

Stefania chiede di usare spazio e corpi per creare in gruppo dei tableau vivant, ossia dei quadri umani. A chi resta fuori chiede di osservare e dare un titolo alle composizioni.

Si procede poi con il gioco delle parole concatenate: in cerchio, associare una parola a un gesto, raccogliendo e trasformando la proposta di chi è venuto prima. Poi man mano togliere le parole e lasciare solo il gesto. Infine, Stefania propone di riprendere le camminate nello spazio con variazioni di velocità e stop, per includere da fermi i gesti esplorati precedentemente.

Cosa osserviamo



- Durante la creazione dei tableau c'è buona partecipazione e creatività nell'utilizzo dello spazio e degli oggetti (le sedie, le porte), anche se poca creazione corporea.
- Leggiamo la difficoltà di capire cosa fare con il proprio corpo, ma la curiosità e lo spirito del gioco fanno da traino. Sembra non esserci il timore del giudizio degli altri: una conquista.
- Anche chi resta fuori ad osservare, mostra buona creatività fin dai titoli proposti per i tableau:
 - Quadro 1: **Bianco e nero; Tensione; Porcile umano**
 - Quadro 2: **La 104; Il Massacro; L'Osservatore; Scomposizione**
 - Quadro 3: **La monnalisa; Il Circolo dei drogati; Sporcarsi le mani; Il Giallo**
- L'introduzione della musica, come ogni elemento nuovo che cambia il setting, provoca smarrimento.

FORTUNA

RISPETTO ALLE SKILLS...

IN FASE DI MONITORAGGIO È EMERSO FORTE IL CONTRASTO TRA
COMPNDERE A COSA SERVA FARE 'QUESTE STRANE COSE' E IL SENSO
DI SODDISFAZIONE, DIVERTIMENTO E LIBERTÀ (CHE È IL CONTRARIO
DELL'OBBLIGO!) PROVATO DA CHI HA PARTECIPATO PROATTIVAMENTE.
MA QUINDI, ANCHE OGGI, SU COSA ABBIAMO LAVORATO?



AUTOCONSAPEVOLEZZA (A PARTIRE DAL CORPO), ASCOLTO,
RELAZIONE, GRUPPO, PENSIERO CREATIVO, COMUNICAZIONE
NON VERBALE, ADATTAMENTO, PENSIERO CRITICO, GESTIONE
DELLE EMOZIONI E DELLO STRESS (SFIDARE SE STESSI A FARE COSE
INSOLITE, PRATICARE ZONE DI NON-COMFORT È STRESSANTE),
ASSUNZIONE DI RESPONSABILITÀ E AUTOEFFICACIA (LA
SODDISFAZIONE DI AVER PORTATO A TERMINE UNA RICHIESTA)...

NON CHIEDETEMI
COME STO.

appuntini dello staff

- Serve più tempo: per rispondere alle richieste sempre nuove, per comprendere il compito, per introiettare le esperienze.
- Chiedere loro 'come stai?' non è un gesto innocuo. In fase di monitoraggio hanno risposto di provare disagio: Perché? Crea chiusura? Percepiscono invasività? C'entra con la difficoltà di dare fiducia? Temono un giudizio?



OH, COMUNQUE TUTTO
'STO LAVORO SULL'ANSIA...

... M'HA MESSO
UN'ANSIA!



E INFINE...



BRO, COME L'AFFRONTIAMO LA SERATA?
VORREI QUALCOSA DI FORTE.

MI HANNO PASSATO
SOTTO BANCO QUESTO



MA BISOGNA 'STA ATTENTO,
DICONO.



TIPO CHE SE LO VEDI,
MUORI?

PUÒ ESSE TESÒ.
PUÒ ESSE.



#CIOL_LANSIA



Progetto finanziato dalla Regione Marche-Politiche giovanili e dal Dipartimento per le politiche giovanili e il servizio civile universale

Partner

