

1.6.3. ALLEGATI UDA TERZO ANNO

Learning Factor

PREMESSA

In generale questa UDA non ha necessità di molti strumenti di supporto. Si tratta di:

- fare una presentazione che, in linea di massima, faccia comprendere la tecnica dello story telling agli allievi
- fornire alcuni spunti di progettazione per una piece teatrale

Vengono proposti nelle seguenti pagine alcune indicazioni che ogni docente è libero di ampliare e modificare a piacimento.

GRIGLIA DI SINTESI SUGLI ELEMENTI DI BASE DELLO STORY TELLING

Innanzitutto lo storytelling è una storia, capace di suscitare emozioni, spiegare i perché, illustrare i come e invogliare l'ascoltatore a cercare il cosa.

È diversa dalla narrazione pura e semplice di alcuni fatti perché:

- Contiene delle emozioni legate alla storia più che dei fatti
- Mette al centro della storia “il perché”
- Non ha l'obiettivo di convincere ma di coinvolgere
- Prova ad attivare tutti i sensi e non solo la vista e l'udito

Le 3 regole fondamentali sono:

- Sviluppare ricordo mai solo informare
- Sviluppare convinzioni/credenze mai convincere
- Sviluppare vicinanza mai distacco.

Ci sono anche “tecniche” per impostare uno storytelling ovvero rifarsi a delle trame consolidate come:

- La lotta contro il gigante (Davide e Golia)
- Dalle stalle alle stelle (Cenerentola)
- La ricerca (Il signore degli anelli)
- Il viaggio e il ritorno (Odissea, Alice nel paese delle meraviglie)
- La commedia (A qualcuno piace caldo)
- La tragedia (Amleto)
- La rinascita (La bella e la Bestia)

Ovviamente questi brevi appunti devono essere utilizzati dal docente per stimolare curiosità, per dare qualche “sprazzo di tecnica” sul come rendere accattivante una storia, anche nella presentazione si dovrebbero utilizzare gli approcci qui illustrati.

Nella parte di raccolta dei materiali (fase 3 dell'Uda) i docenti coinvolti (a partire da quello di tecnologia e scienze) dovranno strutturare materiali (breve e semplici) su importanti elementi scientifici e tecnici che hanno influenzato le professioni.

È bene che queste storie siano presentate con un approccio da “story-teller”.

Il lavoro a piccoli gruppi (fase 4 dell'Uda) è finalizzato a individuare delle storie “meritevoli” di essere rappresentate.

In questo caso si suggerisce di indagare le esperienze professionali dei ragazzi. Per quasi tutti loro queste riguarderanno gli stage. È un buon modo per approfittare per fare una verifica informale del lavoro “fuori dall'aula”.

Per trasformare una semplice cronaca in una storia coinvolgente si può fornire la seguente griglia ai gruppi:

SCHEDA LAVORO DI GRUPPO

Vi chiediamo di raccontare una storia delle vostre esperienze professionali (di stage) che sia “coinvolgente” per il pubblico.

Ognuno di voi penserà a qualcosa di ciò che gli è capitato che sarebbe interessante raccontare agli altri, ad esempio:

- le caratteristiche delle persone che lavorano con me
- un episodio comico capitato al lavoro
- un problema risolto grazie al vostro contributo
- etc.

Racconterete questo episodio cercando di renderlo il più coinvolgente possibile facendo quindi ricorso a:

- descrizione delle caratteristiche (aspetto fisico, comportamenti abituali, eventuali tic, etc.) delle persone coinvolte
- descrizione dell'ambiente di lavoro
- descrizione della storia come se fosse una favola.

In un primo momento penserete alla vostra storia e a come raccontarla.

Poi ognuno di voi la racconterà agli altri.

La fase finale prevede che scegliate quella che sembra si presti di più a essere trasformata in una breve piece teatrale.

La parte di progettazione teatrale dell'UdA può essere avviata fornendo agli allievi la seguente griglia:

SCHEDA PROGETTAZIONE TEATRALE

Vi chiediamo ora di mettere in scena la storia che avete scelto.

Per prima cosa dovrete progettare sapendo che dovrete costruire una mini rappresentazione della durata massima di 15 minuti.

I VOSTRI COMPITI SONO:

- Definire scene e ruoli
- Abbozzare i dialoghi
- Istruire gli attori (che avrete scelto, sapendo che potrete recitare tutti o parte di voi)

Dopo questa fase la piece verrà rappresentata in